

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	進行人機互動界面設計
編號	107923L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲設計的數碼媒體科技從業員。人機互動 (human-computer interaction · HCI) 是探究如何以人為本，研究、設計、建構及實現人與電腦系統之間的互動。它包含的元素有例如畫面及選項單的設計，以及建構特定功能背後的原因研究等。這個能力單元關注以遊戲設計師身份設計人機互動界面所涉及的知識及活動。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 人機互動界面設計上的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 了解配合及操作遊戲應用程式的技術要求 ● 了解遊戲機制的細節 ● 把人機互動理解為如以下活動的過程： <ul style="list-style-type: none"> ○ 目標為本來解決問題 ○ 創意 ○ 決策 ○ 開發規劃 ● 熟悉如何設計簡單易用的遊戲應用程式界面 ● 具備通過流程圖展現界面之間的關係的能力 ● 具備實現人機互動設計特色及可用性技巧來開發互動遊戲的能力 <p>2. 進行人機互動界面設計</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 設計玩家與遊戲之間的界面，其中可能包括以下元素： <ul style="list-style-type: none"> ○ 心理學 ○ 人體工學 ○ 工程 ○ 設計 ○ 符號學 ○ 人種誌 ○ 語言 ● 設計界面之間的相互關係 ● 設計界面上的各組件，確保它們保持簡單、具描述性及能快速使用，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 打開選項單 ○ 設定的畫面 ○ 遊戲中畫面上的按鈕 ● 通過流程圖的幫助及描述，設計每個界面上玩家能看見的東西，以及界面之間的關係 ● 進行上述人機互動設計元素的基本工作，包括如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 判定需求，並建立要求清單 ○ 製作不同的設計，並提議能符合要求的構思 ○ 建構設計的互動版本

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

	<ul style="list-style-type: none">○ 評量設計及其可接受性● 對最終設計產品進行整合及測試，確保它們符合既定的可用性及其他準則 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">● 經常全力以赴，以有效率的方式進行人機互動的設計及相關工作● 經常確保最終設計產品能夠滿足特定用家及公司的要求
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">● 按時完成有關的遊戲應用程式的人機互動界面的設計工作● 在既定的預算內及公司的條件限制下，完成能滿足用家需求的人機互動界面設計
備註	