

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	開發宣傳物資
編號	107942L3
應用範圍	這個能力單元適用於所有協助製作遊戲宣傳物資以推廣遊戲的數碼媒體科技從業員。遊戲推廣的作用是要令外界知道遊戲有多好玩。所用的宣傳物資取決於推廣活動的類型，而印刷傳單、海報、粉絲網站及遊戲預告片是眾多常用的宣傳物料中的其中一些。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 開發宣傳物資的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 熟悉遊戲的功能及故事 • 具編輯影片、開發音訊及製作視覺效果的知識 • 認識編輯影片及製作視覺效果的軟件工具及應用程式，例如：Final Cut Pro、After Effects 及 Premiere Pro • 了解最新影片編輯的趨勢 • 具營銷及推廣的基本知識 <p>2. 開發宣傳物資</p> <ul style="list-style-type: none"> • 與營銷及/或推廣部門的同事合作，了解所用的營銷方法、遊戲的目標受眾，以及他們的年齡、階層及職業等 • 遊戲粉絲網站（入門網站），用作： <ul style="list-style-type: none"> ○ 宣傳物資網頁 ○ 粉絲報名 ○ 粉絲論壇 ○ 下載資源 • 對於印刷物料，使用合適的應用程式製作包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ○ 找出遊戲突出的特色，用於宣傳中 ○ 提供有關遊戲的文稿 ○ 從遊戲中提取/截取螢幕截圖，包括： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 角色 ▪ 主題 ○ 光碟封面圖像設計 • 製作樣本遊戲 <ul style="list-style-type: none"> ○ 確定樣本要使用的部分 ○ 向項目團隊/開發團隊提供規格 • 製作預告片片段 <ul style="list-style-type: none"> ○ 選擇最合適的影片編輯及視覺效果工具 ○ 在預告片中加入一些遊戲的簡短特色介紹 ○ 舉出一些技術上可行並且符合要求的特色選擇。向導演/主管/團隊展示選擇，在構建動畫所用的關鍵格上尋求共識 • 與相關人員（營銷部或推廣部）一起檢視成品/效果。對所得的反饋作正面的回應，並根據需要進行調整或改善

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

	<p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">• 開發符合公司標準的所需材料，為推廣遊戲造出最理想的結果
評核指引	<p>此能力單元的綜合成效要求為：</p> <ul style="list-style-type: none">• 與營銷及/或推廣人員合作，確定推廣遊戲所需的宣傳物料• 與遊戲開發團隊協調，製作不同宣傳活動所需的材料• 與持分者（推廣團隊）檢視製作出的材料並進行改善，為推廣遊戲造出最理想的結果
備註	