

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	制定互動媒體項目對人機互動的要求
編號	107980L6
應用範圍	這個能力單元適用於數碼媒體科技專業範疇中的開發人員。不同的人機互動 (human to machine · H2M) 界面在性質及技術上有很大差異，確定有關的互動媒體項目在這方面的實際需求對項目的成敗至關重要。這個能力單元關注以應用程式專業人員的身份，收集並確定對人機互動界面的要求、研究人機互動的需要及適用的設計應用程式等方面的能力。
級別	6
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 制定互動媒體項目對人機互動的要求的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 明白公司對互動媒體項目開發的理念及指引 • 具專業的研究、分析及設計技巧 • 對布局、設計及圖形方面有深入的認識 • 具批判能力，能檢視並整合用戶對人機互動界面的喜好及要求 • 編製符合要求規格的设计及實施指引 • 具能力區分差劣的與有效的人機互動設計，例如在以下幾個方面： <ul style="list-style-type: none"> ○ 以數字還是資料形式呈現原始數據 ○ 明亮的顏色還是有限的顏色使用 ○ 沒有趨勢指示還是以關鍵績效指標 (key performance indicator) 作為趨勢指示 • 理解相關的技術要求，能使用它們來製作及維持測試條件及手稿程式 (script) • 具優秀的軟件測試分析能力 • 對人機互動的設計及實施抱持開放的態度，並掌握人機互動技術的最新發展 <p>2. 制定互動媒體項目對人機互動的要求</p> <ul style="list-style-type: none"> • 領導及協調設計師及創意專家的工作： <ul style="list-style-type: none"> ○ 整合有關人機互動要求的專業研究結果 ○ 檢視用戶需求 ○ 檢視設計文件 ○ 分析已發現的問題 • 確定項目對人機互動組件的需求及要求，其中可能包括但不限於以下類別： <ul style="list-style-type: none"> ○ 資訊要求 ○ 協作要求 ○ 行動要求 ○ 互動要求 • 基於用戶界面的研究結果，就人機互動界面的問題作出決定，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 用戶需要甚麼資訊 ○ 向用戶提供資訊的最佳方式是甚麼 ○ 應如何組織該些資訊 ○ 應強調哪部分的資訊 • 判斷識別出的人機互動要求中最適用的部分

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">● 詳細探索人機互動的要求，並提出合適的解決方案，例如：<ul style="list-style-type: none">○ 掌握人機互動開發工作的策略目標，草擬相應的人機互動界面理念○ 找出現有設計的可用性表現問題，指導開發團隊成員進行如以下事項：<ul style="list-style-type: none">▪ 使用經過驗證的展示、瀏覽及互動方式▪ 在選定的平台上實施有效的人機互動方案○ 在有關鍵持分者參與的情況下，與他們緊密協商，確保製作出用戶接受、具高效益的解決方案● 整合上述人機互動的考慮事項，並向項目開發團隊或主管作出展示，徵求他們的意見及批准 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">● 在識別互動媒體項目對人機互動的要求的過程中，經常全力以赴進行所有相關活動，並在整個過程中保持客觀及公正● 在進行人機互動需求的識別過程中，經常把潛在用戶的興趣及利益作為首要考慮因素
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">● 能夠在時間及其他限制下，完成識別有關人機互動的要求● 能夠分析或檢視選出的人機互動要求，對可以進行改善的部分作出適當決定● 能夠準確地識別出有關人機互動的要求，並為之後的設計及執行方式提出合適的解決方案
備註	