

多媒體設計人員職能基準

版本	職能基準代碼	職能基準名稱	狀態	更新說明	發展更新日期
v2	AVA2172-001v2	多媒體設計人員	最新版本	略	2019/12/31
	AVA2172-001	多媒體圖像設計人員	歷史版本	已被《AVA2172-001v2》取代	2016/12/31

職能基準代碼		AVA2172-001v2			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	多媒體設計人員		
所屬類別	職類別	藝文與影音傳播 / 視覺藝術		職類別代碼	AVA
	職業別	平面及多媒體設計師		職業別代碼	2172
	行業別	專業、科學及技術服務業 / 專門設計業		行業別代碼	M7409
工作描述		進行多媒體之圖像、影音、設計元素及相關視覺效果之創造與設計。			
基準級別		4			

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
T1創造視覺設計元素	T1.1釐清工作需求		<p>P1.1.1依據需求向相關人員諮詢，確認需要的主題、視覺設計元素類型及相關事宜。</p> <p>P1.1.2與相關人員討論後，判定可能決定或影響視覺設計概念的因素，包括設計能力。</p> <p>P1.1.3與相關人員討論以釐清目標使用者與觀眾，並決定格式及</p>	4	<p>K01產業知識</p> <p>K02版面設計及構圖的基本設計原則</p> <p>K03數位及傳統影像特性</p> <p>K04視覺設計和傳播原理</p> <p>K05著作權法相關知識</p> <p>K06職業安全衛生相關規範</p>	<p>S01溝通協調能力</p> <p>S02團隊合作能力</p> <p>S03讀寫能力</p> <p>S04創意發想能力</p> <p>S05繪圖軟體應用能力</p> <p>S06規劃與組織能力</p> <p>S07時間管控能力</p>

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			輸出平臺。			
	T1.2產生並評估構想	O1.2.1設計構想初稿	<p>P1.2.1檢視媒體產品、設計、圖像、圖稿和其他可能激發視覺設計靈感的創意來源。</p> <p>P1.2.2獲取其它可能影響設計構想的相關資訊。</p> <p>P1.2.3產生一系列在技術上可行，能回應規格且對所有設計問題能提供創意解決方案的視覺設計構想。</p> <p>P1.2.4使用設計能力向相關人員展示視覺設計構想。</p>			
	T1.3規劃方法		<p>P1.3.1以傳統及數位成像技術進行實驗，創造所需的視覺設計元素。</p> <p>P1.3.2探索各種文字編排設計要素及視覺設計要素，以創造元素。</p> <p>P1.3.3將探索的發現與初始設計構想及規格進行評估，並與相關人員討論，以選擇最終的設計概念。</p> <p>P1.3.4選擇設計能力並與相關人員討</p>			

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			論，以確保適當的輸出格式能滿足輸出平臺的要求。			
	T1.4產出視覺設計元素	O1.4.1設計構想定稿	<p>P1.4.1使用選定的設計能力，依據最終之設計概念來開發元素的結構。</p> <p>P1.4.2應用視覺設計原則及傳播原理來製作元素。</p> <p>P1.4.3以適當格式儲存視覺設計，以滿足向相關人員諮詢而決定之技術參數。</p>			
	T1.5完成視覺設計元素		<p>P1.5.1檢視視覺設計元素，以評估創意解決方案是否滿足設計及技術規格。</p> <p>P1.5.2與相關人員討論以確認額外的要求或修改，並執行所有必要的修正。</p>			
T2設計視覺效果	T2.1產生並評估構想	O2.1.1 分鏡腳本	<p>P2.1.1識別可能影響設計流程的因素。</p> <p>P2.1.2參加初步概念會議以釐清對於設計需求的瞭解。</p> <p>P2.1.3參考相關文件，列舉在設計階段需要的元素。</p> <p>P2.1.4產生各種設計概念，使其內容</p>	4	<p>K04視覺設計和傳播原理</p> <p>K05著作權法相關知識</p> <p>K06職業安全衛生相關規範</p> <p>K07動畫、版面設計及構圖的原理及技術</p> <p>K08螢幕原理</p>	<p>S05繪圖軟體應用能力</p> <p>S06規劃與組織能力</p> <p>S07時間管控能力</p> <p>S08文書處理能力</p>

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			<p>能明確地響應主題，並提供設計上的創意解決方案。</p> <p>P2.1.5視需要與相關人員評估構想及共同工作，使構想有助於初始概念。</p> <p>P2.1.6持續檢討並評估構想的成本、技術可行性及創意要求。</p> <p>P2.1.7依需求建立分鏡腳本。</p>			
	T2.2執行設計	O2.2.1製作物定稿	<p>P2.2.1確保與相關人員在設計和視覺細節上達成一致的解釋。</p> <p>P2.2.2依需求準備並監督用於設計規格的樣品素材。</p> <p>P2.2.3編寫設計規格草案，包含對設計和開發團隊相關建議。</p> <p>P2.2.4與相關人員討論設計規格草案，以確保所有要求皆已處理。</p>			
	T2.3完成設計	O2.3.1設計成品	<p>P2.3.1提交設計規格成品供相關人員檢閱。</p> <p>P2.3.2參與設計規格的初始及後續評估。</p> <p>P2.3.3依需求進行協商並同意補充或修改，並修正設計規格。</p>			

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			P2.3.4檢視設計動畫及數位視覺效果的過程，並注意未來能改進的部份。			
T3管理多媒體製作	T3.1設計多媒體產品的製作及管理	O3.1.1多媒體成品	<p>P3.1.1與客戶確認並檢查成本，以交付符合預期之結果，確認並協調製作時程表的管理要素，以達到所訂定的結果。</p> <p>P3.1.2訂定多媒體整合的概念，並規劃其程序。</p> <p>P3.1.3依工作規格設計及測試。</p> <p>P3.1.4依產品規格進行多媒體產品的製作。</p> <p>P3.1.5依規格測試最終產品的符合度，並交付給客戶。</p> <p>P3.1.6檢查客戶之要求規格，以產出符合客戶期望的結果。</p> <p>P3.1.7取得專案要求相關的檔案、文件、圖像及資料檔，記錄其功能並訂定其程序。</p> <p>P3.1.8與客戶聯繫，保留面談紀錄，於專案管理過程監控規格以達到要求的結果。</p> <p>P3.1.9在考量客戶保密的前提下，歸</p>	5	<p>K09管理製作排程的構成要素</p> <p>K10多媒體整合的考量事項</p> <p>K11設計及測試的程序</p> <p>K12互動式多媒體產品的規格</p> <p>K13多媒體製作品質的考量事項</p> <p>K14顧客關係管理</p>	<p>S01溝通協調能力</p> <p>S02團隊合作能力</p> <p>S03讀寫能力</p> <p>S04創意發想能力</p> <p>S05繪圖軟體應用能力</p> <p>S06規劃與組織能力</p> <p>S07時間管控能力</p> <p>S08文書處理能力</p> <p>S09資訊蒐集能力</p> <p>S10成本估算能力</p> <p>S11問題解決能力</p>

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			檔特定專案相關的檔案、文件、圖像及資料檔以供後續參考。			
	T3.2管理多媒體流程		<p>P3.2.1決定並記錄流程程序，以交付符合預期之結果。</p> <p>P3.2.2確認產品的結果符合製作用途</p> <p>P3.2.3交付客戶前，依規格測試產品</p> <p>P3.2.4取得客戶的認可，以確保產品規格已確實履行。</p>			

職能內涵 (A=attitude 態度)

A01自我提升：能夠展現持續學習的企圖心，利用且積極參與各種機會，學習任務所需的新知識與技能，並能有效應用在特定任務。

A02自我管理：設立定義明確且實際可行的個人目標；對於及時完成任務展現高度進取、努力、承諾及負責任的行為。

A03自信心：在表達意見、做決定、面對挑戰或挫折時，相信自己有足夠的能力去應付；面對他人反對意見時，能獨自站穩自己的立場。

A04團隊意識：積極參與並支持團隊，能彼此鼓勵共同達成團隊目標。

A05壓力容忍：冷靜且有效地應對及處理高度緊張的情況或壓力，如緊迫的時間、不友善的人、各類突發事件及危急狀況，並能以適當的方式紓解自身壓力。

A06謹慎細心：對於任務的執行過程，能謹慎考量及處理所有細節，精確地檢視每個程序，並持續對其保持高度關注。

說明與補充事項

- 建議擔任此職類/職業之學歷/經歷/或能力條件：資訊、傳播或商業設計相關科系畢業或相關工作經驗3年以上。
- 此項職能條件為資深設計人員，並非管理職務；為因應不同公司規模大小需要涵蓋管理職責，納入 T3工作任務，提供較小規模企業適用。