

行動 APP 企劃師職能基準

職能基準代碼		IDC2172-001			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	行動 APP 企劃師		
所屬 類別	職類別	資訊科技 / 數位內容與傳播		職類別代碼	IDC
	職業別	平面及多媒體設計師		職業別代碼	2172
	行業別	本基準可能跨屬下列行業別： • 出版、影音製作、傳播及資通訊服務業 / 電腦程式設計、諮詢及相關服務業 • 出版、影音製作、傳播及資通訊服務業 / 資訊服務業		行業別代碼	• J62 • J63
工作描述		依據使用者習慣及市場趨勢設計 APP 操作流程與使用者經驗，並進行企劃案撰寫、流程圖製作及雛型設計，進而解決使用者操作等問題。			
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 市場研究	T1.1 市場調查	O1.1 市場調查報告	P1.1.1 藉由網路、平面媒體、專業報告等多方管道取得市場資訊 P1.1.2 利用相關預估目標市場規模與競爭者 P1.1.3 分析市場在平台、軟硬體以及消費者族群的趨勢變化	4	K01 市調進行方法 K03 市場趨勢研究	S01 閱讀並確實理解資訊 S02 廣泛資料收集技巧 S03 歸納整理資料技巧 S04 邏輯分析判斷技巧
	T1.2 使用者調查	O1.2 使用者調查報告	P1.2.1 利用多種指標進行使用者輪廓描述定位使用者 P1.2.2 進行目標族群使用者的需求分析 P1.2.3 定義使用者在 APP 的使用情境	4	K02 使用者訪談	S01 閱讀並確實理解資訊 S02 廣泛資料收集技巧 S03 歸納整理資料技巧 S04 邏輯分析判斷技巧

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)
	T1.3 技術環境調查	O1.3 技術調查報告	P1.3.1 查詢並確認技術規格 P1.3.2 預測專案上線前後一年的技術趨勢 P1.3.3 確認各平台與軟硬體的核心技術利用與普及率	4	K04 技術趨勢研究	S01 閱讀並確實理解資訊 S02 廣泛資料收集技巧 S03 歸納整理資料技巧 S04 邏輯分析判斷技巧
	T1.4 平台分析	O1.4 平台發佈策略	P1.4.1 iOS 與 Android 兩大平台最新特性調查 P1.4.2 Mobile Web 之新技術與標準的調查 P1.4.3 確認平台官方登錄的標準 P1.4.4 針對個平台審查與上架所需時間擬定平台發佈時程	4	K05 iOS 平台規格 K06 Android 平台規格 K45 Mobile Web 技術規格	S01 閱讀並確實理解資訊 S02 廣泛資料收集技巧 S03 歸納整理資料技巧 S04 邏輯分析判斷技巧
	T1.5 行銷推廣分析	O1.5 行銷推廣調查報告	P1.5.1 了解目前市場上有哪些 APP 行銷推廣方式 P1.5.2 分析各種 APP 行銷推廣方式的成本與適用性	5	K46 基本行銷學 K47 數位行銷	S05 溝通技巧 S22 基本行銷技巧
T2 APP 企劃案撰寫	T2.1 概念企劃	O2.1 概念企劃案	P2.1.1 收集使用者與市場資訊後進行 APP 概念發想 P2.1.2 利用工具整理概念與進行分析歸納	4	K07 創意發想方法 K08 企劃案撰寫基本規格	S06 創意思考技巧 S07 企劃案撰寫技術 S05 溝通技巧
	T2.2 功能定義	O2.2 功能列表	P2.2.1 定義該 APP 功能範疇 P2.2.2 設計 APP 主要功能 P2.2.3 設計 APP 輔助功能	4	K09 專案範疇管理 K10 人因工程 K11 心理學	S08 設計思考技術 S04 邏輯分析判斷技巧

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)
			P2.2.4 建立各功能間關係列表與圖網 P2.2.5 排定各功能開發之優先順序		K12 社會學	
	T2.3 流程圖製作	O2.3 專案流程圖	P2.3.1 定義 APP 專案主要流程 P2.3.2 繪製 APP 主頁面操作與互動顯示流程圖 P2.3.3 繪製 APP 各頁面細節操作與互動顯示流程圖 P2.3.3 請程式設計人員進行技術評估	4	K13 專案流程管理 K14 基礎程式知識	S09 流程圖繪製軟體操作
	T2.4Wire-frame 製作	O2.4Wire-frame 設計文件	P2.4.1 根據流程圖定義出 APP 各頁面畫面構成 P2.4.2 繪製各頁面基本 UI 配置 P2.4.3 定義各元件之間的交互關係	4	K15 基礎美術知識 K16 基礎 UI 知識	S10 Mock Up 軟體操作
	T2.5Prototype 設計	O2.5Prototype 設計文件	P2.5.1 定義該 APP 的 Prototype 範疇 P2.5.2 選擇與展開在 Prototype 中所要驗證的核心功能 P2.5.3 規劃與預估 Prototype 所需投入資源成本	4	K17 Paper Prototype 製作方法 K18 Prototyping 方法 K09 專案範疇管理 K14 基礎程式知識 K15 基礎美術知識	S11 Paper Prototype 製作技巧 S05 溝通技巧
	T2.6APP 整合設計	O2.6 整合計畫文件	P2.6.1 確認 APP 功能與內容之間的關係連結 P2.6.2 確認 APP 開發之專案利害關係人 P2.6.3 依據 APP 主要特色訴求為主幹	4	K09 專案範疇管理 K13 專案流程管理 K48 專案利害關係人管理	S03 歸納整理資料技巧 S04 邏輯分析判斷技巧 S05 溝通技巧 S23 整合技巧

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)
			進行聚焦整合 P2.6.4 定期收集專案利害關係人意見並規劃整合進 APP 之後續開發計畫			
	T2.7 商業模式規劃	O2.7 商業模式規劃文件	P2.7.1 APP 商業價值分析 P2.7.2 評估付費下載、增值收費、廣告等營收方式 P2.7.3 以合適的營收方式設計價格、付費點或廣告呈現方式 P2.7.4 評估行銷推廣成本 P2.7.5 規劃行銷推廣計畫	5	K49 商業模型 K50 企業管理 K46 基本行銷學 K51 基本廣告學	S24 定價技巧 S22 基本行銷技巧 S05 溝通技巧
	T2.8 數據蒐集與分析規劃	O2.8 數據分析設計文件	P2.8.1 評估 APP 在推廣與使用階段所需收集數據 P2.8.2 自建或選擇商業數據分析平台 P2.8.3 建立數據收集分析計畫 P2.8.4 分析歸納數據並用於後續 APP 優化	5	K52 機率與統計學 K10 人因工程 K11 心理學 K12 社會學 K19 使用者需求分析 K21 手機硬體知識 K22 iOS 作業系統 K23 Android 作業系統 K24 行動介面設計 K25 介面流程	S03 歸納整理資料技巧 S04 邏輯分析判斷技巧 S25 數據分析技巧
T3 工具類 APP 設計	T3.1 主要功能設計	O3.1 主要功能	P3.1.1 確認 APP 使用者痛點與需求 P3.1.2 確認 APP 對使用者的核心價值	4	K19 使用者需求分析 K20 APP 框架設計	S04 邏輯分析判斷技巧 S12 執行力

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)
			P3.1.3 設計 APP 主要功能框架 P3.1.4 設計 APP 主要功能操作 與互動顯示流程		K10 人因工程 K11 社會學 K12 心理學	S13 迭代開發技巧 S05 溝通技巧
	T3.2 內容設計	O3.2 內容列表	P3.2.1 確認 APP 範疇 P3.2.2 確認 APP 安裝檔案大小 P3.2.3 定義每個功能與相關內容之間的關係 P3.2.4 設計並確認所需內容量	4	K09 專案範疇管理 K21 手機硬體知識 K22 iOS 作業系統 K23 Android 作業系統	S04 邏輯分析判斷技巧 S12 執行力 S13 迭代開發技巧 S05 溝通技巧
	T3.3 GUI 設計	O3.3 GUI 設計稿件	P3.3.1 由主要功能操作延伸設計介面互動模式 P3.3.2 針對不同尺寸之手機與平板訂定畫面分佈原則 P3.3.3 定義 APP 內介面主要規格 P3.3.4 設計並驗證 APP 個畫面之操作流程	4	K10 人因工程 K24 行動介面設計 K25 介面流程 K26 Flat UI 設計知識 K27 Material UI 設計知識	S04 邏輯分析判斷技巧 S12 執行力 S13 迭代開發技巧 S05 溝通技巧
	T3.4 使用者情境分析與設計	O3.4 使用者情境分析報告	P3.4.1 根據 APP 主要功能進行使用者情境分析 P3.4.2 確認每個情境環節中使用者與 APP 的關係 P3.4.3 依據使用者情境進行 APP 功能與內設計	5	K19 使用者需求分析 K10 人因工程	S04 邏輯分析判斷技巧 S12 執行力 S13 迭代開發技巧 S05 溝通技巧
	T3.5 驗證與測試	O3.5 驗證與測試方法設計	P3.5.1 以專案需求與功能關係定義驗證點	5	K53 軟體測試方法 K13 專案流程管理	S04 邏輯分析判斷技巧 S12 執行力

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)
			P3.5.2 以 APP 特性規劃驗證方法 P3.5.3 分階段建立測試計劃 P3.5.4 定義測試方式與目標 P3.5.5 依據測試結果擬定後續調整方向		K14 基礎程式知識	S13 迭代開發技巧 S05 溝通技巧
T4 遊戲類 APP 設計	T4.1 核心玩法 設計	O4.1 核心玩法	P4.1.1 從規則與操作面確認核心玩法機制運作 P4.1.2 利用紙上或簡易多媒體方式驗證核心玩法可玩性 P4.1.3 比較市面上類似核心玩法遊戲之運作方式	4	K28 遊戲邏輯 K29 遊戲機制動力學 K11 心理學 K12 社會學 K10 人因工程 K21 手機硬體知識 K22 iOS 作業系統 K23 Android 作業系統 K14 基礎程式知識 K30 遊戲數值平衡	S06 創意思考技巧 S14 設計思考技巧 S15 難易度調整技巧 S04 邏輯分析判斷技巧 S12 執行力 S13 迭代開發技巧 S05 溝通能力
	T4.2 遊戲內容 設定	O4.2.1 世界觀設定文件 O4.2.2 角色設定表 O4.2.3 道具設定表 O4.2.4 NPC 設定表	P4.2.1 描述遊戲世界構成邏輯 P4.2.2 描述遊戲世界基本運作規則 P4.2.3 描述遊戲世界整體氛圍 P4.2.4 設計遊戲中主要操作角色隻外型個性與能力 P4.2.5 設計遊戲中輔助與劇情角色之外行個性與能力 P4.2.6 設計裝備與道具的外觀與性能	4	K31 各國神話知識 K32 各國歷史知識 K33 各國戰史知識 K34 科幻背景知識 K38 角色描述方法 K39 角色生理學 K40 角色社會學 K41 角色心理學	S16 文案撰寫技巧 S17 故事撰寫技巧 S18 熟悉文書處理工具

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)
			P4.2.7 設計 NPC 與劇情相關之角色 P4.2.8 設計敵方怪與 Boss 角色之外型 個性能力與技能 AI		K15 基本美術知識	
	T4.3 遊戲故事 與劇情設計	O4.3.1 故事大綱架 構 O4.3.2 劇情流程 O4.3.3 角色對話表 O4.3.4 故事旁白	P4.3.1 建立遊戲故事大綱 P4.3.2 建立遊戲故事各章節段落之流程 P4.3.3 撰寫遊戲各段落劇情內容 P4.3.4 根據劇情內容撰寫遊戲劇情旁 白說明 P4.3.5 根據劇情內容撰寫遊戲中各角色 的對話	4	K35 三幕式故事架構 K36 英雄之旅故事架構 K37 觀眾背景分析	S19 敘事技巧 S20 情節編排 S18 熟悉文書處理工具 S21 對白撰寫技巧
	T4.4 遊戲數值 設計	O4.4.1 遊戲數值結 構圖 O4.4.2 數值平衡試 算	P4.4.1 建立遊戲基本數值運作架構結 構 P4.4.2 推估玩家遊戲總時間與各階段 時間 P4.4.3 建立角色升級成長循環 P4.4.4 建立與試算遊戲中經濟系統循 環 P4.4.5 建立角色傷害之強度基準 P4.4.6 訂定遊戲中戰鬥基礎傷害公式 P4.4.7 訂定遊戲角色成長公式	5	K28 遊戲邏輯 K29 遊戲機制動力學 K11 心理學 K12 社會學 K10 人因工程 K21 手機硬體知識 K22 iOS 作業系統 K23 Android 作業系統 K14 基礎程式知識 K30 試算函數知識	S06 創意思考技巧 S14 設計思考技巧 S15 難易度調整技巧 S04 邏輯分析判斷技巧 S12 執行力 S13 迭代開發技巧 S05 溝通能力 S19 試算表軟體操作技巧
	T4.5 關卡設計	O4.5 關卡企劃	P4.5.1 根據整個遊戲規模進行關卡數量 預估 P4.5.2 擬定關卡攻略順序與流程	4	K09 專案範疇管理 K42 基本建築結構知識 K30 遊戲數值平衡	S09 流程圖繪製軟體操作 S15 難易度調整技巧

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)
			P4.5.3 關卡動線設計 P4.5.4 關卡障礙物設計 P4.5.5 關卡怪物設計 P4.5.6 關卡回饋設計			
	T4.6 遊戲操作與 UI/UX 設計	O4.6 介面操作流程文件	P4.6.1 APP 核心玩法相關操作設計 P4.6.2 遊戲主介面與操作互動設計 P4.6.3 戰鬥相關介面設計 P4.6.4 角色相關介面設計 P4.6.5 社群與排行榜相關介面設計 P4.6.6 遊戲結果畫面相關介面設計	4	K10 人因工程 K24 行動介面設計 K43 遊戲介面流程 K44 行動裝置遊戲操作	
	T4.7 遊戲收費設計	O4.7.1 一次付費遊戲定價分析 O4.7.2 加值型遊戲內容與價格 O4.7.3 廣告型遊戲種類與位置 O4.7.4 付費比與金額分析	P4.7.1 預估一次付費型遊戲之售價與銷售量 P4.7.2 建立促銷計畫，包括促銷期間與促銷價格規劃 P4.7.3 設定遊戲商城各種商品與售價 P4.7.4 規劃各營運個階段之玩家活動 P4.7.5 分析包括 Banner、Full Screen、Video、Native 等各式廣告的特性 P4.7.6 規劃廣告在曝光的位置、時機與頻率 P4.7.7 根據遊戲內容與特性規劃付費點的位置與深度 P4.7.9 分析玩家在遊戲內的付費模式	5	K28 遊戲邏輯 K29 遊戲機制動力學 K11 心理學 K30 遊戲數值平衡	S14 設計思考技巧 S15 難易度調整技巧 S04 邏輯分析判斷技巧



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)
			P4.7.10 預估玩家付費率(Paid Rate)與 付費玩家平均支出金額(ARPPU)			

#### 職能內涵 ( A=attitude 態度 )

- A01 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。
- A02 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。
- A03 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。
- A04 追求卓越：會為自己設定具挑戰性的工作目標並全力以赴，願意主動投注心力達成或超越既定目標，不斷尋求突破。
- A05 彈性：能夠敞開心胸，調整行為或工作方法以適應新資訊、變化的外在環境或突如其來的阻礙。
- A06 好奇開放：容易受到複雜新穎的事物吸引，且易於接受新觀念的傾向。
- A07 團隊合作：以開放平等的態度，溝通與傾聽團隊中其他成員的建議，並積極與其他成員合作。

#### 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：
  - 大學或專科以上畢業，具一年以上行動 APP 相關開發經驗。
- 基準更新紀錄
  - 因應 2017/05/25 公告職能基準品質認證作業規範修訂版，將原「入門水準」內容移至「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】。