

### 遊戲數值人員職能基準

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	ISD2519-001v2	遊戲數值人員	最新版本	略	2023/12/15
V1	ISD2519-001v1	遊戲數值人員	歷史版本	已被《ISD2519-001v2》取代	2020/11/25

職能基準代碼		ISD2519-001v2			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	遊戲數值人員		
所屬 類別	職類別	資訊科技 / 軟體開發及程式設計		職類別代碼	ISD
	職業別	其他軟體、應用程式開發人員及分析師		職業別代碼	2519
	行業別	出版影音及資通訊業 / 出版業		行業別代碼	J5820
工作描述		從事遊戲各項目與屬性之機率計算及設計、訂定遊戲數學模型並配合相關數值之調整，以最佳化使用者遊戲體驗或營運目標。			
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 遊戲數 值規則設 計	T1.1 參數 數值設計	O1.1.1 項 目參數規 劃表	P1.1.1 依據企劃完成之遊戲類型、故事背景、世 界觀及設計玩法，分析遊戲類型與特點。 P1.1.2 根據遊戲特點，規劃每個參數的範圍與數 值權重。 P1.1.3 決定核心參數與分割區塊。 P1.1.4 蒐集與參照競品機率數值資料及當下用戶 遊戲節奏喜好，藉以確立數值調整的趨	4	K01 機率與統計基礎 K02 遊戲類型知識 K03 遊戲設計相關知識	S01 試算表工具操作 S02 溝通協調能力 S03 資料分析與解讀 S04 競品分析

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)
			勢。 P1.1.5 定義參數與公式，建立項目參數規劃表。			
	T1.2 參數成長曲線繪製	O1.2.1 成長曲線圖	P1.2.1 運用項目參數規劃表，收集並分析參數數據。 P1.2.2 利用繪圖工具及試算表工具繪製參數成長曲線。 P1.2.3 與企劃人員協調，確定各項成長曲線是否與規格書相符。	4	K01 機率與統計基礎 K04 繪圖工具	S01 試算表工具操作 S02 溝通協調能力 S03 資料分析與解讀 S05 模型計算 S06 數據視覺化
T2 遊戲期望值計算	T2.1 玩家投入成本估算	O2.1.1 玩家成本推估表	P2.1.1 定義玩家的各項投入成本，包括時間成本、金錢成本等。 P2.1.2 依遊戲玩法的各項數值、規則及遊戲類型，估算玩家願意投入的時間、金額、資源、心理或風險等成本，並完成玩家成本推估表。	4	K01 機率與統計基礎 K02 遊戲類型知識 K05 行為經濟學相關知識 K06 玩家心理學	S01 試算表工具操作 S03 資料分析與解讀 S05 模型計算
	T2.2 項目中獎率設計	O2.2.1 獎項分類設置表	P2.2.1 依遊戲類型確立獎項種類。 P2.2.2 根據玩家心理需求、玩家行為模式、過去收集數據，設置各類獎項及道具數量，並完成獎項分類設置表。 P2.2.3 依玩家成本推估結果，設計各類獎項與道具的等級及給獎率。 P2.2.4 建立滿足玩家期望或避免極端幸運狀況之	4	K01 機率與統計基礎 K02 遊戲類型知識 K05 行為經濟學相關知識 K06 玩家心理學	S01 試算表工具操作 S03 資料分析與解讀 S05 模型計算

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)
			額外規則以保障玩家權益及遊戲公平性。			
	T2.3 獎項成本及期望值驗算	O2.3.1 獎項設置報告	<p>P2.3.1 依遊戲類型與玩家行為模式，測試獎項抽選結果。</p> <p>P2.3.2 評估中獎機率是否符合玩家期待及所設計之理論期望值模型，視評估結果，調整並再測試中獎率。</p> <p>P2.3.3 將驗算與最後結果彙整，撰寫獎項設置報告。</p>	4	K01 機率與統計基礎 K02 遊戲類型知識 K06 玩家心理學	S01 試算表工具操作 S03 資料分析與解讀 S07 工作文件撰寫能力
T3 需求模擬	T3.1 玩家投入成本模擬	O3.1.1 玩家投入成本表	<p>P3.1.1 搭建模擬環境，給予對應數值和資源，模擬玩家的行為和決策。</p> <p>P3.1.2 根據遊戲數值規則，計算玩家的各項投入成本，如：時間成本、道具成本、金幣成本等，並完成玩家投入成本表模擬。</p> <p>P3.1.3 將所得結果紀錄下來，並重複模擬多次，以獲取更加準確的平均值。</p>	4	K01 機率與統計基礎 K02 遊戲類型知識 K05 行為經濟學相關知識 K06 玩家心理學	S01 試算表工具操作 S03 資料分析與解讀 S06 數據視覺化
	T3.2 期望數值曲線設計	O3.2.1 期望數值曲線圖	<p>P3.2.1 設定期望值相關數據，如道具的獲取率、遊戲機制的觸發機率、獎勵的種類和機率等。</p> <p>P3.2.2 運用模擬玩家投入之成本，配合各類獎項與道具之等級及給獎率，計算期望值，並視情況調整參數直至達到目標期望值。</p>	4	K01 機率與統計基礎 K02 遊戲類型知識 K06 玩家心理學	S01 試算表工具操作 S05 模型計算 S06 數據視覺化

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)
			P3.2.3 根據最後計算出的期望數值，完成期望數值曲線圖。			

#### 職能內涵 ( A=attitude 態度 )

- A01 主動積極：不需他人指示或要求能自動自發做事，面臨問題立即採取行動加以解決，且為達目標願意主動承擔額外責任。
- 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 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 正直誠實：展現高道德標準及值得信賴的行為，且能以維持組織誠信為形式原則，了解違反組織、自己及他人的道德標準之影響。
- A06 持續學習：能夠展現自我提升的企圖心，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。

#### 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：
  - 大專以上畢業且具 1 年以上遊戲相關工作經歷。