

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
V3	ISD2519-001v3	遊戲數值人員	最新版本	略	2024/12/15
V2	ISD2519-001v2	遊戲數值人員	歷史版本	已被《ISD2519-001v3》取代	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		ISD2519-001v3			
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，決定核心參數與非核心參數，並規劃每個參數的範圍與數值權重。 P1.1.3定義參數與公式，建立項目參數規劃表。	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
	T1.2參數	O1.2.1成	P1.2.1運用項目參數規劃表，收集並分析參數數	4	K01機率與統計基礎	S01試算表工具操作

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)
	成長曲線繪製	長曲線圖	<p>據。</p> <p>P1.2.2利用繪圖工具及試算表工具繪製參數成長曲線。</p> <p>P1.2.3與企劃人確認各項成長曲線是否與規格書相符。</p>		K04繪圖工具	<p>S02溝通協調能力</p> <p>S03資料分析與解讀</p> <p>S04模型計算</p> <p>S05數據視覺化</p>
T2遊戲成本與回饋平衡計算	T2.1玩家投入成本估算	O2.1.1玩家成本推估表	<p>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。</p> <p>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。</p>	4	<p>K01機率與統計基礎</p> <p>K02遊戲類型知識</p> <p>K05行為經濟學相關知識</p> <p>K06玩家心理學</p>	<p>S01試算表工具操作</p> <p>S03資料分析與解讀</p> <p>S04模型計算</p>
	T2.2遊戲資源回饋	O2.2.1資源回饋表單	<p>P2.2.1依遊戲類型確立遊戲資源回饋種類。</p> <p>P2.2.2根據玩家心理需求、玩家行為模式、過去收集數據，設置各類遊戲資源回饋，並完成遊戲資源回饋表單。</p> <p>P2.2.3依玩家成本推估結果，設計各類遊戲資源回饋方式。</p>	4	<p>K01機率與統計基礎</p> <p>K02遊戲類型知識</p> <p>K05行為經濟學相關知識</p> <p>K06玩家心理學</p>	<p>S01試算表工具操作</p> <p>S03資料分析與解讀</p> <p>S04模型計算</p>
	T2.3遊戲資源回饋成本及試算	O2.3.1遊戲資源回饋試算報告	<p>P2.3.1依遊戲類型與玩家行為模式，建立遊戲資源回饋試算規則或模型。</p> <p>P2.3.2進行試算並評估結果是否符合玩家期待與遊戲規劃。</p>	4	<p>K01機率與統計基礎</p> <p>K02遊戲類型知識</p> <p>K05行為經濟學相關知識</p> <p>K06玩家心理學</p>	<p>S01試算表工具操作</p> <p>S03資料分析與解讀</p> <p>S06工作文件撰寫能力</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)
			P2.3.3依評估結果，調整遊戲資源回饋的數量或方式，並撰寫試算報告。			
T3遊戲數 值實測驗 證	T3.1程式 輔助實測 驗證	O3.1.1程 式輔助實 測報告	P3.1.1搭建模擬環境，提供程式人員對應相關需求，模擬玩家的行為和決策。 P3.1.2根據遊戲數值規則，計算玩家的各項投入成本並於遊戲中取得回饋。 P3.1.3進行多次模擬，將所得結果紀錄下來，並完成輔助實測報告。	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 S04模型計算 S05數據視覺化
	T3.2玩家 實測驗證	O3.2.1玩 家實測驗 證報告	P3.2.1搭建模擬環境，提供測試玩家的軟硬體資源及測試範圍與項目。 P3.2.2紀錄玩家測試結果並與試算報告作驗證與比較。 P3.2.3根據驗證與比較結果，調整數值平衡及玩家實測報告。	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 S04模型計算 S05數據視覺化

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。

職能內涵 (A=attitude 態度)

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。