

### 遊戲測試人員職能基準

職能基準代碼		IDC2519-001v1			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	遊戲測試人員		
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	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	出版業 / 軟體出版業	行業別代碼	J5820	
工作描述		從事規劃遊戲測試、漏洞修補及提出改善建議，以優化使用者體驗之工作。			
基準級別		3			

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規劃遊戲測試	T1.1建立測試計畫	O1.1.1測試計畫書	P1.1.1 依遊戲設計企劃書與遊戲產品內容製作工單，並完成 <u>測試計畫書</u> <sup>【註1】</sup> 。	3	K01 程式設計概念 K02 美術設計概念 K03 遊戲流程與操作原理 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識	S01 文件閱讀技能 S02 報告撰寫技能
	T1.2基礎測試	O1.2.1遊戲基礎測試報告	P1.2.1 依整體遊戲流程與測試計畫書，檢視目前遊戲產品的各項功能狀況，進行遊戲基礎測試。	3	K01 程式設計概念 K02 美術設計概念 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識	S01 文件閱讀技能 S02 報告撰寫技能
T2進行遊戲測試	T2.1設計測試案例	O2.1.1測試案例表	P2.1.1 依測試計畫書之要求，進行包括：滑鼠點擊、啟用外掛、安全性機制等測試案例設計。	3	K01 程式設計概念 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識	S01 文件閱讀技能 S02 報告撰寫技能 S03 資料彙整技能

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)
					K06 玩家心理知識	S04 文件撰寫技能
	T2.2進行跨部門測試	O2.2.1跨部門測試注意事項 O2.2.2跨部門測試回報表	P2.2.1 依測試計畫書之要求及所設計之測試案例，撰寫跨部門測試注意事項 P2.2.2依組織策略程序，與跨部門人員進行溝通，以促進跨部門測試。	3	K01 程式設計概念 K02 美術設計概念 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識	S01 文件閱讀技能 S02 報告撰寫技能 S05 溝通技能
T3漏洞修補追蹤及驗證	T3.1漏洞修補追蹤	O3.1.1漏洞處理追蹤表 O3.1.2問題回報單	P3.1.1 能依測試回報表追蹤漏洞處理狀況。 P3.1.2 依漏洞處理狀況，與權責人員進行溝通，以掌握漏洞處理進度。 P3.1.3若於測試時發現其他漏洞，依組織相關程序填具問題回報單，並向企劃或相關權責人員進行回報。	3	K01 程式設計概念 K02 美術設計概念 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識	S01 文件閱讀技能 S05 溝通技能
	T3.2漏洞修復驗證		P3.2.1 依組織策略程序之要求，驗證漏洞已修復並功能正常。	3	K01 程式設計概念 K02 美術設計概念 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識	S01 文件閱讀技能 S05 溝通技能
T4測試資料分析與改善建議	T4.1分析測試資料	O4.1.1遊戲測試報告書	P4.1.1 針對漏洞出現的頻率、對遊戲行為與感受的影響及對遊戲的破壞性等測試資料，進行彙整分析。 P4.1.2 撰寫遊戲測試報告書。	3	K01 程式設計概念 K02 美術設計概念 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識 K06 玩家心理知識 K07 遊戲市場流行趨勢	S01 文件閱讀技能 S02 報告撰寫技能 S03 資料彙整技能
	T4.2遊戲	O4.2.1遊戲改	P4.2.1 蒐集遊戲市場流行趨勢、同質性商	3	K01 程式設計概念	S01 文件閱讀技能

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)
	改善建議	善建議書	品與遊戲玩家之體驗與回饋等資料，進行彙整分析。 P4.2.2 提出遊戲改善建議，如：角色成長曲線、道具價值與金流數值等。		K02 美術設計概念 K04 組織策略與程序 K05 網路基礎知識 K06 玩家心理知識 K07 遊戲市場流行趨勢	S02 報告撰寫技能 S03 資料彙整技能 S06 資料分析技能

#### 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。
- A05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。
- A06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。

#### 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：
  - 高中職以上畢業。
- 其他補充說明：

【註1】測試計畫書：如介面/操作流程、劇情流程、成長參數、道具功能與金流數值等。