

遊戲測試人員職能基準

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	IDC2519-001v2	遊戲測試人員	最新版本	略	2023/12/15
V1	IDC2519-001v1	遊戲測試人員	歷史版本	已被《IDC2519-001v2》取代	2020/11/25

職能基準代碼		IDC2519-001v2			
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	出版影音及資通訊業/出版業	行業別代碼	J5820	
工作描述		從事遊戲測試及問題回報，提供優化使用者體驗建議。			
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 遊戲測試規劃	T1.1 整合測試準備	O1.1.1 整合測試計畫書	P1.1.1 依據開發團隊提出的整合測試範圍，撰寫測試計畫書，包含測試資源、工期安排、風險分析、測試策略等。	4	K01 遊戲流程與操作原理 K02 組織策略與程序 K03 網路基礎知識 K04 專案管理知識 K05 風險管理知識 K06 軟體測試概念	S01 閱讀技術文件能力 S02 資料彙整技能 S03 計畫書撰寫技能 S04 專案管理工具應用 S05 溝通技能

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)
	T1.2 撰寫測試腳本	O1.2.1 項目測試腳本【註1】 O1.2.2 整合測試腳本【註2】	P1.2.1 測試人員依據企劃提供規格書、測試項目等文件，撰寫項目測試腳本。 P1.2.2 依據整合測試計畫書及被分派的項目撰寫測試腳本，包括數值正確性、UX 等非功能性驗證欄位。	4	K01 遊戲流程與操作原理 K03 網路基礎知識 K06 軟體測試概念 K07 玩家心理學	S01 閱讀技術文件能力 S06 撰寫工作文件
T2 遊戲測試	T2.1 單元及整合測試	O2.1.1 單元測試報告 O2.1.1 整合測試報告	P2.1.1 依據測試腳本進行單元及整合測試，填寫測試結果描述、截圖 / 影片連結、操作過程、發生時間、問題重現方法、通過與否。 P2.1.2 依據測試結果，撰寫單元 / 整合測試報告。	3	K01 遊戲流程與操作原理 K03 網路基礎知識 K06 軟體測試概念	S02 資料彙整技能 S06 撰寫工作文件 S07 測試工具使用
T3 問題回報	T3.1 單元測試回報	O3.1.1 測試問題回報列表	P3.1.1 依據單元測試過程與結果，彙整測試問題列表，以利回報開發團隊、溝通及修改追蹤。	3	K01 遊戲流程與操作原理 K03 網路基礎知識 K06 軟體測試概念	S02 資料彙整技能 S05 溝通技能 S06 撰寫工作文件
	T3.2 執行整合測試回報	O3.2.1 整合測試回饋列表	P3.2.1 依據測試過程與結果，彙整問題及期望調整項目列表，以利回報開發團隊、溝通及修改追蹤。 P3.2.2 視需要列出期望修改的非功能項目。(如「某場景音樂與風格不符」，並提出修改建議修改)	3	K01 遊戲流程與操作原理 K03 網路基礎知識 K06 軟體測試概念 K07 玩家心理學 K08 遊戲產業知識	S02 資料彙整技能 S05 溝通技能 S06 撰寫工作文件

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)
T4 結案報告與改善建議	T4.1 遊戲測試結案報告	O4.1.1 測試結案報告書	<p>P4.1.1 針對整合測試過程資源應用、效益、人力及時間成本，進行檢討與說明並撰寫測試結案報告。</p> <p>P4.1.2 從玩家角度提出遊戲整體分析及改善建議，供未來調整參考。</p>	3	K02 組織策略與程序 K03 網路基礎知識 K04 專案管理知識 K05 風險管理知識 K06 軟體測試概念 K07 玩家心理學 K08 遊戲產業知識 K09 遊戲市場流行趨勢	S02 資料彙整技能 S03 計劃書撰寫技能 S04 專案管理工具應用 S06 撰寫工作文件 S08 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 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。
- 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。
- A07 應對不確定性：當狀況不明或問題不夠具體的情況下，能在必要時採取行動，以有效釐清模糊不清的態勢。

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，具遊戲遊玩經驗、應用程式 / 網頁操作使用經驗與概念。

說明與補充事項

- 其他補充說明：

- 【註 1】項目測試腳本：項目測試腳本須詳列測試項目、流程、規範、方法、預期結果等內容，並預留實際結果紀錄欄位。
- 【註 2】整合測試腳本：如介面/操作、劇情、遊戲系統、成長參數、道具功能與金流數值等流程與驗證條件。