

### 遊戲企劃人員職能基準

職能基準代碼		IDC1223-001v1			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	遊戲企劃人員		
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	研究發展經理人員	職業別代碼	1223	
	行業別	出版業 / 軟體出版業	行業別代碼	J5820	
工作描述		從事分析遊戲市場資訊，提出遊戲內容設計企劃，以協助美術及程式設計人員完成遊戲產品製作、測試及優化更新等工作。			
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市場分析及企劃提案	T1.1市場分析	O1.1.1市場分析報告	P1.1.1 蒐集市場資訊，依組織的優勢及劣勢，決定標的遊戲產品之市場定位，並完成市場分析報告。	4	K01 市場發展趨勢 K02 技術發展趨勢 K03 組織策略程序 K04 各式平台類型及限制	S01 資料蒐集及分析能力 S02 計畫撰寫能力 S03 報告撰寫能力 S04 簡報能力
	T1.2遊戲設計內容提案	O1.2.1遊戲設計企畫書	P1.2.1 依遊戲產品目標對象的特性，分析檢視其所運用之平台 <sup>【註1】</sup> 與預定發展之遊戲產品的適配性。 P1.2.2 依所選定之平台的特性，配合UI/UX的需要，設計遊戲產品的主題與玩法。 P1.2.3 依遊戲產品的主題與玩法，設計遊戲的背景故事、角色形像、道具與	4	K01 市場發展趨勢 K02 技術發展趨勢 K03 組織策略程序 K04 各式平台類型及限制 K05 心流理論概念 K06 創意設計知識 K07 數值設計知識 K08 遊戲金流機制	S01 資料蒐集及分析能力 S02 計畫撰寫能力 S04 簡報能力 S05 草圖繪製能力

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)
			屬性等遊戲內容。 P1.2.4 依遊戲產品目標對象的特性，設計角色的參數、等級、成長曲線與遊戲內金融機制。		K09 回收遊戲內金融機制 K10 程式設計概念 K11 美術設計概念 K12 劇本與文案基礎 K13 UI/UX 概念 K14 遊戲操作流程及邏輯	
	T1.3制訂美術與程式設計規格	O1.3.1美術與程式設計規格書	P1.3.1 依經確認後之遊戲設計企畫書，完成 <u>美術設計規格</u> 【註2】。 P1.3.2 依經確認後之遊戲設計企畫書，完成 <u>程式設計規格</u> 【註3】。	4	K10 程式設計概念 K11 美術設計概念 K13 UI/UX 概念 K14 遊戲操作流程及邏輯	S01資料蒐集及分析能力 S05 草圖繪製能力
T2協助遊戲產品製作	T2.1協助遊戲產品製作	O2.1.1遊戲產品內容製作工單 O2.1.2遊戲產品內容製作變更單	P2.1.1與程式設計和美術設計溝通遊戲的相關內容，以協助製作遊戲產品。 P2.1.2製作遊戲產品過程中若發生問題，協助調整遊戲產品規格。	4	K03 組織策略程序 K04 各式平台類型及限制 K05 心流理論概念 K06 創意設計知識 K07 數值設計知識 K08 遊戲金流機制 K09 回收遊戲內金融機制 K10 程式設計概念 K11 美術設計概念 K13 UI/UX 概念 K14 遊戲操作流程及邏輯 K15 專案管理基礎	S01 資料蒐集與分析能力 S04 簡報能力 S05 草圖繪製能力 S06 溝通能力
T3遊戲產	T3.1遊戲產	O3.1.1測試計	P3.1.1 依遊戲產品之不同製作階段成果，	3	K03 組織策略程序	S02 計畫撰寫能力

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)
品測試及規格調整	品測試規劃	畫書	<p>界定不同版本測試範圍。</p> <p>P3.1.2 於遊戲產品之不同製作階段，依美術與程式設計規格書，完成測試計畫，項目包括：操作流程、劇情流程、成長參數、道具功能及各項數值之介面操作等。</p>		K04 各式平台類型與限制 K07 數值設計知識 K08 遊戲金流機制 K09 回收遊戲內金融機制 K10 程式設計概念 K11 美術設計概念 K13 UI/UX 概念 K14 遊戲操作流程與邏輯 K15 專案管理基礎 K16 測試規範	S03 報告撰寫能力 S07 技術文件閱讀能力
	T3.2遊戲產品初步測試	O3.2.1初步測試報告	P3.2.1於遊戲產品之不同製作階段，依測試計畫檢視各項功能、機制及流程是否符合製作規格之要求，並撰寫初步測試報告。	3	K03 組織策略程序 K10 程式設計概念 K11 美術設計概念 K14 遊戲操作流程與邏輯 K16 測試規範	S03 報告撰寫能力 S07 技術文件閱讀能力
	T3.3遊戲產品規格調整	O3.3.1程式/美術修正回報紀錄	P3.3.1 依遊戲產品不同階段之測試結果，與相關設計人員溝通所需調整之項目及內容，並進行調整進度之追蹤與確認。	3	K03 組織策略程序 K10 程式設計概念 K11 美術設計概念 K14 遊戲操作流程與邏輯 K15 專案管理基礎	S06 溝通能力 S07 技術文件閱讀能力
T4行銷活動需求企劃及測試	T4.2行銷活動需求項目企劃	O4.1.1活動需求項目計畫書	<p>P4.1.1與行銷人員溝通行銷推廣的方向，以供行銷活動規劃之參考。</p> <p>P4.1.2 依行銷活動的需求，與程式設計和</p>	4	K01 市場發展趨勢 K03 組織策略程序 K04 各式平台類型與限制	S02 計畫撰寫能力 S03 報告撰寫能力 S04 簡報能力

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)
			美術設計溝通完成行銷活動所需之遊戲內容，並協助完成相關內容製作。		K05 心流理論概念 K07 數值設計知識 K08 遊戲金流機制 K09 回收遊戲內金融機制 K11 美術設計概念 K13 UI/UX 概念 K14 遊戲操作流程與邏輯 K15 專案管理基礎 K17 行銷管理基礎	S05 草圖繪製能力 S06 溝通能力 S07 技術文件閱讀能力
	T4.2行銷活動需求項目測試	O4.2.1活動初步測試報告	P4.2.1 依行銷活動需求的遊戲項目與內容，進行介面/操作項目與流程之測試及報告。	4	K03 組織策略程序 K10 程式設計概念 K11 美術設計概念 K14 遊戲操作流程與邏輯 K16 測試規範	S03 報告撰寫能力 S07 技術文件閱讀能力
T5遊戲產品之延展及優化	T5.1遊戲產品之延展及優化	O5.1.1後續更新計畫書	P5.1.1 蒐集使用者回饋資訊，進行後續更新設計，添加遊戲額外的擴充內容，以延長遊戲產品之生命週期。 P5.1.2 持續蒐集使用者相關數據，進行介面位置、遊戲難度、交易價格與角色能力等項目之優化及更新。	4	K01 市場發展趨勢 K02 技術發展趨勢 K03 組織策略程序 K04 各式平台類型與限制 K05 心流理論概念 K06 創意設計知識 K07 數值設計知識 K08 遊戲金流機制 K09 回收遊戲內金融機制 K10 程	S01 資料蒐集與分析能力 S02 計畫撰寫能力 S04 簡報能力 S05 草圖繪製能力

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)
					式設計概念 K11 美術設計概念 K12 劇本與文案基礎 K13 UI/UX 概念 K14 遊戲操作流程與邏輯	

#### 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：
  - 大專以上畢業，或具 1 年以上遊戲研發企劃相關經歷。
- 其他補充說明：
  - 【註1】平台：如 PC、手機、家用主機、VR 等。
  - 【註2】美術設計規格：如介面需要的按鈕、各種物件參考尺寸、角色形像參考圖與介面設計概念圖等。
  - 【註3】程式設計規格：如各介面功能、按鈕功能、遊戲流程圖、各項數值設計需求等。