

遊戲企劃人員職能基準

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	IDC1223-001v2	遊戲企劃人員	最新版本	略	2023/12/15
V1	IDC1223-001v1	遊戲企劃人員	歷史版本	已被《IDC1223-001v2》取代	2020/11/25

職能基準代碼		IDC1223-001v2			
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	出版影音及資通訊業 / 出版業		行業別代碼	J5820
工作描述		提出遊戲內容設計企劃及驗證遊戲概念，提供遊戲開發設計規格予美術及程式設計人員完成遊戲產品製作。			
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 市場調查分析	T1.1 市場調查與分析	O1.1.1 市場分析報告	<p>P1.1.1 遊戲市場資訊蒐集及現況統計，並撰寫市場調查報告，提供成案前創意開發階段之參考資訊，以利專案基本走向參考。</p> <p>P1.1.2 依據市場調查結果、組織的優勢及劣勢，分析及預測遊戲市場趨勢，並完成市場分析報告。</p>	4	K01 遊戲市場發展趨勢 K02 遊戲平台生態及限制 K03 組織策略程序	S01 資料蒐集及整理 S02 資料分析 S03 撰寫遊戲設計文件 S04 溝通與表達
T2 遊戲概念與提案規劃	T2.1 遊戲概念規劃	O2.1.1 遊戲概念企劃書	P2.1.1 依據市場分析報告，規劃具各遊戲要素特色的組合方案，形成遊戲概念；包括遊戲平台、類型、玩法、美術風格、世界觀背	3	K01 遊戲市場發展趨勢 K02 遊戲平台生態及限制 K04 商品企劃概念	S01 資料蒐集及整理 S03 撰寫遊戲設計文件 S05 表達遊戲概念

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)
			景、機制等特色與規格，並完成遊戲概念企劃書。			S06 繪製遊戲架構圖及流程圖 S07 競品分析
	T2.2 遊戲設計內容提案規劃	O2.2.1 遊戲提案計畫書	P2.2.1 以遊戲概念企劃書為基礎，加入特色分析、市場分析等，協助製作人產出遊戲提案計畫書。	3	K01 遊戲市場發展趨勢 K02 遊戲平台生態及限制 K03 組織策略程序 K04 商品企劃概念	S01 資料蒐集及整理 S03 撰寫遊戲設計文件 S04 溝通與表達 S07 競品分析
T3 前期專案開發	T3.1 遊戲前期設計	O3.1.1 遊戲核心玩法設計	P3.1.1 搭建基礎關卡或遊戲機制，建立核心玩法。 P3.1.2 驗證遊戲核心玩法之可行性及遊戲性。	4	K05 遊戲心流理論概念 K06 遊戲數值設計知識 K07 劇本與文案基礎 K08 遊戲操作流程及邏輯 K09 遊戲架構或開發工具限制	S03 撰寫遊戲設計文件 S04 溝通與表達 S05 表達遊戲概念 S06 繪製遊戲架構圖及流程圖 S08 評估專案

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)
	T3.2 遊戲設計企劃	O3.2.1 遊戲各項企劃設計	<p>P3.2.1 遊戲系統設計：規劃遊戲系統、各主要系統與輔助系統間的主從關係、遊戲系統對核心玩法的影響，進而建立各系統規範、設計細則。</p> <p>P3.2.2 遊戲關卡設計：依據平衡計畫及場景特性規劃關卡挑戰規範、難度與（挑戰物件）配置。</p> <p>P3.2.3 遊戲編劇：依據初始決定的遊戲背景創作遊戲故事、背景設定、人物設定，並配合冒險與關卡規劃安排章節劃分、走向，並完成遊戲劇本。</p> <p>P3.2.4 遊戲 UI/UX 設計：遊戲介面規劃與使用者體驗設計，包括主遊戲介面與操作，或協助系統企劃對於遊戲系統介面與操作設計。</p>	4	K05 遊戲心流理論概念 K04 商品企劃概念 K07 劇本與文案基礎 K08 遊戲操作流程及邏輯 K10 UI/UX 概念 K11 遊戲分鏡腳本概念 K12 空間與動線佈置概念	S01 資料蒐集及整理 S02 資料分析 S03 撰寫遊戲設計文件 S04 溝通與表達 S09 撰寫遊戲劇本與內容文案 S10 遊戲關卡設計能力 S11 UI/UX 介面設計能力
	T3.3 開發設計規格制訂	O3.3.1 開發設計規格書	<p>P3.3.1 企劃撰寫遊戲開發設計規格書，包含遊玩邏輯（規範）、命名規範、編碼原則、流程及目標市場語系。</p> <p>P3.3.2 編劇撰寫分場劇本規格書，應包含分場敘述、對白、各項指引與備註。</p> <p>P3.3.3 企劃完成遊戲開發設計規格書、分場劇本規格書後，據以開列美術需求書，包含規格、數量、需求描述等。</p>	4	K11 遊戲分鏡腳本概念 K13 命名規範與編碼原則	S02 資料分析 S03 撰寫遊戲設計文件 S04 溝通與表達 S09 撰寫遊戲劇本與內容文案

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 遊戲開發製作追蹤	T4.1 遊戲產品製作追蹤	O4.1.1 修正後遊戲開發規格書	P4.1.1 追蹤負責企劃項目的開發進度，與開發團隊討論溝通，視需要進行遊戲規格書調整。	4	K08 遊戲操作流程及邏輯 K10 UI/UX 概念 K11 遊戲分鏡腳本概念 K14 專案管理概念 K15 專案管理工具 K16 風險管理概念	S03 撰寫遊戲設計文件 S04 溝通與表達 S06 繪製遊戲架構圖及流程圖 S08 評估專案 S09 撰寫遊戲劇本與內容文案 S12 專案追蹤與控管能力

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。
- A07 親和力：對他人表現理解、友善、同理心、關心和禮貌，並能與不同背景的人發展及維持良好關係。

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。