

遊戲自動化測試工程人員職能基準

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	IDC2519-002v2	遊戲自動化測試工程人員	最新版本	略	2025/12/15
V1	IDC2519-002v1	遊戲自動化測試工程人員	歷史版本	已被《IDC2519-002v2》取代	2022/12/07

職能基準代碼		IDC2519-002v2			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	遊戲自動化測試工程人員		
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		負責撰寫遊戲自動化測試程式及測試腳本相關工作。			
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規劃遊戲測試	T1.1制訂測試計畫	O1.1.1測試計畫書	P1.1.1與部門做溝通，評估測試項目可行性，並完成測試計畫書。	4	K01程式語言 K02遊戲產品自動化測試原理 K03組織策略與程序 K04遊戲流程與邏輯	S01文件閱讀及撰寫能力 S02規劃與組織能力 S03溝通與協調能力 S04時間管理
	T1.2建置測試環境	O1.2.1測試平台環境	P1.2.1依組織規模，遊戲執行平台建置測試平台環境，包含 PC、Web、Android、iOS 等平台，以及跨區伺服器及資料庫。	3	K05伺服器與資料庫系統 K06各平台作業系統	S02規劃與組織能力 S05作業系統平台安裝與設置 S06管理伺服器及資料庫能力

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)
T2進行遊戲自動化測試	T2.1設計自動化測試腳本	O2.1.1自動化測試腳本	P2.1.1依據遊戲測試計畫書所列遊戲產品中功能項目，選用程式語言及程式編輯器，依照遊戲程式功能流程及程式邏輯，撰寫自動化測試腳本。 P2.1.2測試執行腳本，確認腳本運作正常。	4	K01程式語言 K02遊戲產品自動化測試原理 K04遊戲流程與邏輯 K05伺服器與資料庫系統 K06各平台作業系統 K07程式設計 K08演算法與資料結構	S01文件閱讀及撰寫能力 S02規劃與組織能力 S07程式設計能力 S08問題分析與解決能力 S09創新能力
	T2.2執行自動化測試	O2.2.1自動化測試結果報表	P2.2.1執行自動化測試腳本，產生測試結果報表。	3	K01程式語言 K02遊戲產品自動化測試原理 K04遊戲流程與邏輯 K05伺服器與資料庫系統 K06各平台作業系統 K07程式設計	S07程式設計能力 S08問題分析與解決能力
	T2.3分析測試資料	O2.3.1自動化測試報告	P2.3.1依據測試結果報表，核對測試結果與測試計畫所列標準值及資格格式，是否有異常。 P2.3.2針對測試結果及異常項目，產出自動化測試報告。	4	K02遊戲產品自動化測試原理 K04遊戲流程與邏輯	S01文件閱讀及撰寫能力 S02規劃與組織能力 S08問題分析與解決能力
T3程式修復及驗證	T3.1追蹤程式修復進度	O3.1.1測試結果追蹤表	P3.1.1依測試報告向權責人員(專案負責人或程式主管)說明測試結果，針對測試異常項目，共同擬定二次測試期程。 P3.1.2撰寫測試結果追蹤表，記錄二次測試期程及測試範圍。	3	K02遊戲產品自動化測試原理 K03組織策略與程序 K04遊戲流程與邏輯	S01文件閱讀及撰寫能力 S02規劃與組織能力 S03溝通與協調能力 S04時間管理 S08問題分析與解決能力

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)
	T3.2驗證程式修復結果	O3.2.1測試結果追蹤表	<p>P3.2.1依組織策略程序要求，驗證漏洞是否已修復、功能是否已正常。</p> <p>P3.2.2針對修正後程式進行測試，必要時依修正後程式調整自動化測試腳本及測試範圍。</p> <p>P3.2.3更新測試結果追蹤表，記錄程式修復後測試結果。</p>	4	K01程式語言 K02遊戲產品自動化測試原理 K03組織策略與程序 K04遊戲流程與邏輯 K05伺服器與資料庫系統 K06各平台作業系統 K07程式設計 K08演算法與資料結構	S02規劃與組織能力 S07程式設計能力 S08問題分析與解決能力 S09創新能力
	T3.3分析遊戲資料與提出改善建議	O3.3.1改善建議報告	<p>P3.3.1依據遊戲測試結果、遊戲市場趨勢及同質性商品分析等資料，進行彙整分析，撰寫改善建議報告。</p> <p>P3.3.2提供權責人員（專案負責人或程式主管）改善建議，進行工作溝通，蒐集討論意見，作為後續規劃測試計畫參考。</p>	4	K01程式語言 K02遊戲產品自動化測試原理 K03組織策略與程序 K04遊戲流程與邏輯 K05伺服器與資料庫系統 K07程式設計 K08演算法與資料結構 K09遊戲市場趨勢	S01文件閱讀及撰寫能力 S02規劃與組織能力 S03溝通與協調能力 S08問題分析與解決能力 S09創新能力 S10衝突管理

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。

職能內涵 (A=attitude 態度)

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，且具1年以上遊戲領域相關工作經驗。

具備一種以上程式語言概念。

其他補充說明：

遊戲自動化測試：作為遊戲開發的一部分，是電子遊戲開發中保證質量的軟體測試過程，首要功能是發現和記錄遊戲開發中可能會出現的缺陷和錯誤，本文所指遊戲測試為利用自動化測試工具模擬玩家行為，瞭解遊戲運作是否依機率性產生不同結果。

測試腳本 (Testing script)：測試人員依程式邏輯、遊戲功能模擬玩家行為制定測試腳本，撰寫測試邏輯程式，以測試遊戲運行情形是否符合遊戲設計內容。

遊戲產品中功能項目：前端功能如用戶可預期之操作與不可預期之操作測試 (滑鼠鍵盤點擊、介面訊息顯示、功能流程)，後端功能如遊戲資料合法性範圍 (玩家帳號資料是否含有非法字元、帳號規範、邏輯輸入驗證等) 及遊戲機率正確性 (中獎機率、任務機率及任務獎勵等)。