

資訊產業 數位內容遊戲程式專業人員職能基準

編號	工作項目	達成指標	所需技能
1	遊戲提案與雛型設計 主程式 系統分析師 企劃 美術	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲雛型設計 • 遊戲技術文件設計 • 遊戲特色與理念確定 	<ul style="list-style-type: none"> • 程式設計技能，如 C/C++、ASM、VB、JAVA 等 • 系統分析能力，並能使用 UML 等工具 • DataBase、資料結構程式 • 人工智慧、邏輯分析、程式 • 中介軟體使用（如引擎：Render-Ware 等），快速構建遊戲概念 • 關鍵技術分析能力，早期發現遊戲瓶頸或優勢
2	遊戲程式整合設計 主程式 遊戲引擎工程師 遊戲工具工程師 遊戲程式師 測試工程師	<ul style="list-style-type: none"> • 控制遊戲平台硬體，以達必要的畫面表現、介面控制、音樂音效呈現 	<ul style="list-style-type: none"> • DirectX、OpenGL、WinSock 等程式能力
		<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲人物操控 	<ul style="list-style-type: none"> • 美術製作之人物模型、圖檔輸入 • 美術製作之動態與程式
		<ul style="list-style-type: none"> • 場景畫面呈現 	<ul style="list-style-type: none"> • 圖學能力、優化執行效能 • 資料結構與美術、企劃圖檔程式
		<ul style="list-style-type: none"> • 網路程式表現 	<ul style="list-style-type: none"> • 網路主從式架構（Client/Server）程式 • WinSock 程式 • 遊戲大廳（Lobby）程式
		<ul style="list-style-type: none"> • 美術資料匯入 	<ul style="list-style-type: none"> • 美術工具設計（3DSMAX 外掛程式或編輯器等）
		<ul style="list-style-type: none"> • 企劃資料匯入 	<ul style="list-style-type: none"> • 企畫工具設計 • 編輯器設計：地圖、人物系統、劇情、物品...
		<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲安裝過程處理 	<ul style="list-style-type: none"> • Install Shield 程式設計或自行開發安裝程式 • 更新檔資料結構處理
		<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲更新檔（P A T C H） 	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲版本控制處理
3	營運計畫支援 遊戲程式師 網頁程式 測試工程師	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲宣傳網頁開發 	<ul style="list-style-type: none"> • 網頁語言程式設計 • 相關美術圖檔處理
		<ul style="list-style-type: none"> • 測試程式、流程控制 	<ul style="list-style-type: none"> • 測試程式開發 • 企劃、美術協力方式與規則協定