

103

年度產業職務分析

調查報告



委託單位



臺北市就業服務處

補助單位



勞動部勞動力發展署
北基宜花金馬分署

執行單位



STOIC 思多維市場研究股份有限公司
MARKET RESEARCH CONSULTANCY

日期

104年9月30日

二十、遊戲測試工程師

表 65 遊戲測試工程師職務分析簡表

項目		內容
基礎職能	個人效能	1.熱愛遊戲 2.細心專注
	學術能力	資工
	職場能力	1.發現問題的能力 2.解決問題的能力
產業相關職能	產業通用能力	1.英文能力 2.程式語言編寫
	產業專門能力	1.Android 作業系統 2.IOS 作業系統
職業相關職能	職業專門知識	各類遊戲涉略的深度與廣度
	職業專門技能	程式語言：Java、C++、VB、PHP、ASP、Script 程式語言(LUA 或 Python) 伺服器與平台：Linux / Windows Server
	職業專門要求	無特定要求
	管理能力	1.專案管理 2.時間管理
薪資		60,000 元以上
供需		1.職務開缺數：423 個 2.履歷投遞數：327 份



(一) 職務屬性

工程師(資訊軟體系統及研發類)

(二) 職務名稱

遊戲測試工程師、遊戲開發人員。

(三) 工作職務內容描述

1. 根據負責的遊戲撰寫測試計畫與測試案例。
2. 測試遊戲 Bug 並進行 Bug 追蹤。
3. 協助開發團隊進行 Bug 重現。
4. 針對遊戲提出改善建議。
5. 協助遊戲開發事務。
6. 具備 Linux / Windows Server 架設與基本管理能力。

(四) 基礎職能

以下整理受訪企業，對遊戲測試工程師基礎職能之要求：

1. 個人效能

(1) 熱愛遊戲

在遊戲產業的領域，對遊戲的熱愛是非常特殊、非常關鍵的個人效能之一，因為不論產品開發、代理、除錯等等，必須時常環繞著遊戲，若沒有對遊戲的熱愛，工作時間長了也會變成一種工作的負擔。

我們新人教育訓練時，有80%以上都表示是愛遊戲才進來，男、女生都



是，這是比較有特色的，我們公司所有人都會玩遊戲，我們公司遊戲上市前的內測、我們每個人都玩。(遊戲公司 W)

(2) 細心專注

遊戲測試工程師常須面對客戶提出的遊戲 Bug 進行解決，往往必須重複的遊玩同一關卡或任務，而造成遊戲錯誤的原因，常需要工程師投入大量的注意力來尋找，因此測試工程師在個性上要十分細心且專注。

一定有個目的才讓他打，比如客戶反映為什麼打到第幾關的地方，寶物不見了，他們(測試員)會去打那個地方，打打看為什麼會這樣，他們會去尋求到底是電腦 bug 或是哪個環節出了問題。(遊戲公司 W)

2. 學術能力

受訪企業對此職務之科系要求，以資工相關為主。對於新鮮人只要求具備基本能力即可(例如 coding、語言等)，因為企業認為新鮮人學習層面廣泛，內容不夠卻扎實，可利用邊做邊學的方式進入職場中學習。

我們請來的是資工，理論上都是資工，只是他們對遊戲有興趣、他們再去學習。(遊戲公司 W)

3. 職場能力

尋找遊戲出錯的原因，並且提出改善建議，是遊戲測試工程師主要的工作，企業認為發現與解決問題的能力，是能否勝任此項工作的關鍵所在。

(五) 產業相關職能

以下整理受訪企業，對遊戲測試工程師產業職能之要求：



1. 產業通用能力

程式語言與外語能力是遊戲測試工程師基本通用的能力需求，業者認為一般資工背景畢業的學生，兩種能力都不會太差。

IT 人員寫程式、語文都不差。(遊戲公司 W)

2. 產業專門能力

透過訪談內容與受訪企業提供的職務需求，近年來，手遊市占率取代 PC GAME 的趨勢非常明顯，各遊戲公司對於設計手遊的人才大幅增加，因此手遊為遊戲公司目前發展的主力，而手遊目前使用的平台可分為 IOS 及 Android，兩者間又以 IOS 的人才最為缺乏。

(六) 職業相關職能

以下整理受訪企業，對遊戲測試工程師職業相關職能之要求：

1. 職業專門知識

遊戲測試工程師除了除錯、開發遊戲等等，判斷一款遊戲是否能夠營利也是相當重要，這取決於工程師對遊戲的敏銳度，基本上敏銳度是可以透過遊戲經驗的累積而增加，對於敏銳度高的工程師往往能發掘暢銷的遊戲，進而為公司帶來獲利。

遊戲公司比較特別，你喜歡遊戲、對遊戲敏感度高，這款遊戲好不好玩是很重要的，比如我看一款遊戲，我沒辦法馬上判別這好不好玩，但拿遊戲的人要先找遊戲、回來經過遊戲測試後覺得這遊戲好不好玩...，他們敏感度高一點...。如果這款遊戲，我們員工願意花錢(來買)，這款遊戲會大賣，在我們公司裡面就看的出來。每間遊戲公司都一樣，因為他們的員工也是玩家。(遊戲公司 W)



2. 職業專門技能

透過訪談內容與受訪企業提供的職務需求，可知企業通常要求遊戲測試工程師需具備程式語言 Java、C++、VB、PHP 或 ASP、Script 程式語言(LUA 或 Python)的撰寫能力，以及伺服器平台架設與基本管理能力，例如 Linux / Windows Server。

3. 職業專門要求

透過訪談內容可知受訪企業主要依據科系背景挑選人才，證照並不被視作評估求職者水準的要項。

我們公司不看證照。(遊戲公司 W)

4. 管理能力

在解決遊戲問題時，工程師需要在有限的時間內撰寫測試計畫，並針對測試案例進行分析，規劃解決方案，因此需要具備專案管理與時間管理的能力。

(七) 工作責任

遊戲測試工程師多非主管職，無需負擔團隊管理之責任。主要回報對象為上一級工程師，或專案經理，例如工程師將工作完成狀況向高工回報。規模較大的企業，各部門也會有晨間會議、週報、月報，來掌控工程師的工作進度。

(八) 績效評估

受訪遊戲公司 W 一年考核兩次，透過 ERP 系統與員工工作指標作績效評估。

我們一年兩次，有職能和工作內容，和一般公司相同。我們都是在網路上填表，人資作業都在網路上，我們有個 ERP 系統，包括出勤、請假和考核



等，不同職務有你自己的工作指標。(遊戲公司 W)

(九) 薪資待遇與升遷管道

1. 薪資待遇

根據受訪遊戲公司 W 提供的薪資待遇數據平均而言將近 60,000 元，但根據 104 人力銀行統計指出範圍為 36,000-40,000 元，兩者間有明顯落差，除了公司間的差異外，受訪公司平均近 60,000 元的薪資尚包含紅利、考績獎金等等。

我們公司容易升遷、容易加薪，我們平均薪資近 60,000 元、算很高，我們一年兩次機會(加薪)，再加試用期完考核也有一次機會，所以新人進來大概第三個月(試用期完)就決定你的薪資和升遷，之後就是每半年。(遊戲公司 W)

2. 升遷管道

根據公司規模大小及經營管理方式的不同，會造成升遷管道的差異，但整體而言，工程師平均 3 年升一個職等，依序為工程師、高工、副課長、副理、執行經理及經理。另外，部分公司提供雙軌升遷制度(即工程職與管理職兩種升遷管道)，若對管理職務有興趣者升遷管道依序分為工程師、管理師、副管理師、正管理師、高級管理師。

(十) 產業發展趨勢

依據人力銀行 104 年 6 月北部地區統計，企業針對遊戲測試工程師共開出 505 個職缺，求職者投遞履歷數則為 491 份，顯示產業人才的供需大致平衡。但隨著科技的日新月異，智慧型手機硬體規格的進步，智慧型手機面板解析度快速提升到數位電視的等級，應用處理器及繪圖晶片等處理速度也拉近了跟個人電腦的差距，加上手機的普及化及便利性，讓遊戲從大型機台、室內的遊戲機(TV GAME、PC GAME)到智慧行動裝置(手機遊戲)，遊戲已經融入我們的生活變得無所不在。對於遊戲愛好者而言，遊戲



的品質顯得格外重要，不論是遊戲的穩定度或臭蟲(Bug)等，均倚賴遊戲測試工程師的努力以維持其品質，因此也提升了遊戲公司對於遊戲測試工程師人才的需求及渴望。

