圖形設計學院

**設計團隊核心職責準則**

**目的**：本文件旨在闡明圖形設計學院設計團隊所有成員的核心職責。

**職責**

* **協同合作**：與其他設計師、開發人員及專案關係人密切協作，共同創造符合專案需求之高品質設計。這包括：
  + 積極參與團隊腦力激盪會議，以激發創新點子。
  + 向其他團隊成員提供建設性的意見回饋。
  + 與團隊成員、專案關係人及客戶進行有效溝通，以確保達成專案需求。
  + 此外，資深動畫設計師亦須與其他設計師、開發人員及專案關係人密切協作，共同創造符合專案需求之高品質設計。這包括：
    - 主導腦力激盪會議，引導團隊激發創新點子。
    - 向其他團隊成員提供建設性的意見回饋。
    - 與團隊成員、專案關係人及客戶進行有效溝通，以確保達成專案需求。
* **設計執行**：創作具視覺吸引力、使用者友善、無障礙且回應式之設計。這包括：
  + 運用 Adobe Creative Suite、Sketch 或 Figma 等專業設計軟體進行設計實作。
  + 製作線框圖、互動原型及視覺模擬稿，以闡釋設計概念。
  + 確保設計已針對不同的裝置和平台進行優化。
  + 此外，資深動畫設計師亦須創作具視覺吸引力、使用者友善、無障礙且回應良好之設計。這包括：
    - 運用 Adobe Creative Suite、Sketch 或 Figma 等專業設計軟體進行設計實作。
    - 製作線框圖、互動原型及視覺模擬稿，以闡釋設計概念。
    - 確保設計已針對不同的裝置和平台進行優化。
    - 向初級設計師提供設計最佳實務的指導。
* **溝通協調**：與團隊成員、專案關係人及客戶進行有效溝通，以確保達成專案需求。這包括：
  + 定期提供專案進度更新。
  + 回應意見回饋，並根據回饋對設計進行必要調整。
  + 向專案關係人及客戶展示設計成果。
  + 此外，資深動畫設計師亦須與團隊成員、專案關係人及客戶進行有效溝通，以確保達成專案需求。這包括：
    - 定期提供專案進度更新。
    - 回應意見回饋，並根據回饋對設計進行必要調整。
    - 向專案關係人及客戶展示設計成果。
* **研究**：執行使用者研究，以深入洞察其需求、偏好及行為模式，並將研究結果作為設計決策之重要依據。這包括：
  + 執行使用者訪談與問卷調查，以蒐集意見回饋。
  + 分析使用者資料以識別趨勢與模式。
  + 掌握最新的設計趨勢和技術。
  + 此外，資深動畫設計師亦須執行使用者研究，以深入洞察其需求、偏好及行為模式，並將研究結果作為設計決策之重要依據。這包括：
    - 執行使用者訪談與問卷調查，以蒐集意見回饋。
    - 分析使用者資料以識別趨勢與模式。
    - 掌握最新的設計趨勢和技術。
    - 向初級設計師提供研究最佳實務的指導。
* **測試**：執行可用性測試，以確保設計符合使用者需求，且所有使用者均能無障礙地順暢使用。這包括：
  + 規劃與撰寫測試計畫及測試情境。
  + 執行使用者測試。
  + 深入分析測試結果，並據此對設計方案進行必要調整以提升品質。
  + 此外，資深動畫設計師亦須執行可用性測試，確保設計符合使用者需求，且所有使用者均能無障礙地順暢使用。這包括：
    - 規劃與撰寫測試計畫及測試情境。
    - 執行使用者測試。
    - 深入分析測試結果，並據此對設計方案進行必要調整以提升品質。
    - 向初級設計師提供測試最佳實務的指導與輔導。
* **設計文件管理**：建立並維護各類設計文件，包括設計規格、風格指南及設計模式。這包括：
  + 撰寫設計規格書，明確訂定設計需求與作業準則。
  + 制定風格指南，用以規範視覺呈現與互動設計標準。
  + 建立標準化設計模式，以便於不同專案中重複應用。
  + 此外，資深動畫設計師亦須主導建立並維護設計文件，包含風格指南、設計系統及設計規格。這包括：
    - 確保設計文件內容的即時性與準確性。
    - 向初級設計師提供文件記錄最佳實務的指導。
* **專業技能發展**：隨時掌握設計領域之最新趨勢、工具及技術，藉以提升設計品質與執行效率。這包括：
  + 出席設計會議和研討會。
  + 積極參與線上設計社群交流。
  + 修習專業課程以學習新的設計技能。

**除上述職責外，資深動畫設計師亦應負責下列領導與指導任務：**

* **領導與指導：** 領導設計團隊，並為初級設計師提供專業指導與輔導。  
  這包括：
  + 為初級設計師提供專業輔導與教練指導。
  + 主導設計審查會議，並向團隊成員提供建設性的意見回饋。
  + 確保設計成果符合專案需求並如期交付。