

## 中國文化大學 1071 中程校務發展計畫 計畫成果紀錄表

<b>計畫類別</b>	1071 B4-3 智慧工廠人才培育：工學院(資工系)3 門業師課程鐘點費	
<b>子計畫名稱</b>	業師課程	
<b>主題</b>	遊戲業很缺人??(談社會新鮮人選擇遊戲產業)	
<b>內容</b> (活動內容簡述/執行成效)	<p>講師：林烈堂 先生  服務單位：品責軟體服務有限公司 品保工程研發部  主題：用說故事的角度詮釋遊戲企劃的職業(業師課程)  日期：107 年 12 月 04 日(二)  時間：12:10~15:00  地點：大義 410 教室  參與人數：_30_ 人 (教師_1_ 人、學生_29_ 人)</p> <p><b>內 容：</b>  介紹 GOOGLEPLAY 上營收最高遊戲且熱門的獨立遊戲，例如：FGO、黑色沙漠、天堂 M、美少女卡牌遊戲等。  探討面試時需面對的問題：  例如：一個新鮮人去面試，最早需要幾點到會場?  原則上提前 30 分鐘是比較禮貌性，但會造成對方壓力，因為陌生人待在公司，西裝筆挺易造成櫃檯小姐與面試官一個壓力。因此，最合適的時間點為提早 10~15 分鐘。日本人認為出社會的時候，女性工作經驗比男性豐富，因為男性需要服一年的兵役，造成女性較容易被錄取。  社會新鮮人沒有工作經驗，在大學期間的打工經驗也可寫入履歷工作經歷之中，即使沒有打工，學校的打工經歷也能寫入，擔任圖書管理員之類都可以，甚至社團經歷等等。  面試第一關為人事關卡基本上大都是女性任職為主，面試過程就是聊天，提問你如何到公司，來判斷一個人的邏輯好不好。接著才遇到技術官，遊戲業可能會出踩地雷此類的題目作為考試題目，目的是為了測試程式設計人的程式邏輯，當然考題會因為公司不同而異，程式全錯也沒有關係，最重要的是思考邏輯，一個有邏輯的人共事起來才方便、容易溝通。  遊戲業應徵的人有很多不同科系出身，有國立頂尖大學、私立大學、留學生、研究生，但各有各的優缺點，認真上進的態度才是最重要的。  面試的人也出生不同科系，數學系、資工系、統計系都有，甚至也有高中畢業就來參加面試。  面試時，面試官喜歡面試者對他提問問題，如：公司待遇、工作環境，但待遇不可問得太直白，如：加班等等時間、加班費等。面試官也可能會問你喜歡本公司什麼遊戲，即使你不喜歡那款遊戲，不喜歡玩，也會強迫你去玩他們的主打遊戲。  面對玩遊戲的心得，得先敘述壞的一面，再敘述好的一面，如此一來比較容易讓人留下好的印象。  <b>執行成效：</b>學生專心聽講，講師舉例清晰易懂，學生勇於發問。</p>	
<b>活動照片</b> (檔案大小以不	活動照片	活動照片內容說明 (每張 20 字內)

超過 2M 為限)



專題講座海報。



講者介紹投影片 1。



講者介紹投影片 2。



講者與學生的互動。

附註：活動照片請附上原始照片一併回傳

	附件檔案名稱 (請用英數檔名)	附件名稱
附件檔案	IMG_1	IMG_1
	IMG_2	IMG_2
	IMG_3	IMG_3
	IMG_4	IMG_4