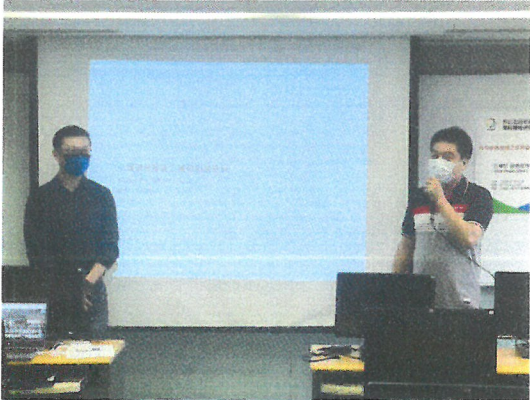




中國文化大學 1092 高教深耕計畫 計畫成果紀錄表

計畫類別	B4 強化學院跨領域特色教學_B4-3 智慧工廠人才堵育：工學院（資工系）	
子計畫名稱	10902_資工系智慧工廠相關費用：開設 1 門業師課程與舉辦 1 場講座	
主題	台灣遊戲營運之實務個案研討（業師課程）	
<p style="text-align: center;">內容 (活動內容簡述/執行成效)</p>	<p>主講人：古維然 副總經理 服務單位：唯數娛樂科技股份有限公司 主題：台灣遊戲營運之實務個案研討(業師課程) 日期：110 年 05 月 04 日(二) 時間：09:10-12:00 地點：大義館 408 教室 參與人數：_26_人(學生：_24_人、老師：_1_人、組員：_1_人)</p> <p>內 容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 市場概況 講師首先介紹目前市場營運遊戲的遊戲歷史簡介，內容涵蓋從早期的單機電腦遊戲到目前熱門的手機遊戲。接著，從世界各國遊戲市占率分析台灣遊戲市場之趨勢。 個案研討 以遊戲設計之初期，設計多種遊戲可能之廣告造型素材，讓同學投票喜歡之遊戲造型。接著，再與同學揭曉當年採用之廣告造型。讓學生參與課程之程度有效提升。 營運計劃案例 講師以曾經代理遊戲之營運，在遭遇經營瓶頸之問題為案例，採用互動方式與同學研討可能改進之方案，在蒐集同學不同意見後，再說明當時之解決方案。學生在這部分之收穫良多。 <p>執行成效：本課程講師以遊戲實務角度切入主題，師生之互動性佳，也讓學生了解目前遊戲市場的營運現況。本課程之學習成效良好，在課程中，也讓學生們知道，我國在遊戲產業中，仍欠缺研發遊戲之相關人才，讓學生在求學階段，可以多充實專業學能，對未來就業有相當之助益。</p>	
<p style="text-align: center;">活動照片 (檔案大小以不超過 2M 為限)</p>	<p>活動照片</p>	<p>活動照片內容說明 (每張 20 字內)</p>
		<p>活動海報</p>

		<p>林世崧老師開場介紹</p>
		<p>講者介紹投影片 1。</p>
		<p>講者與同學互動情形</p>
<p>附註：活動照片請附上原始照片一併回傳</p>		
<p>附件檔案</p>	<p>附件檔案名稱 (請用英數檔名)</p>	<p>附件名稱</p>
	<p>IMG_1</p>	<p>IMG_1</p>
	<p>IMG_2</p>	<p>IMG_2</p>
	<p>IMG_3</p>	<p>IMG_3</p>
	<p>IMG_4</p>	<p>IMG_4</p>