

遊戲產業個案探討

Case Study of Game Industry

開設年級：☐一上 ☐一下 ☐二上 ☒二下 ☐三上 ☐三下 ☐四上 ☐四下 學年課：☐是 ☒否

選課別：☐必修 ☒選修 ☐選備 (含承認為畢業應修專業選修學分)

學分數：3 學分 授課時數：3 小時 實習時數：0 小時

電腦教室：☐使用 ☒不使用 ☐偶爾使用 (約 週或每週 節) 遠距教學：☐建議 ☐可 ☒不宜

中文 大綱	本課程為個案討論，我們將針對遊戲產業的幾個主題，如，產業特性、產業趨勢、市場行銷、面臨的挑戰與未來發展..等。以個案方式進行研究與討論，同學經由小組團隊合作，進而完成個案研究報告，期望同學們藉由口頭與書面報告能增進獨立思考與團隊合作的能力。			
英文 大綱	This course is a case study, we will focus on several topics of the game industry, such as industry characteristics, industry trends, marketing design, challenges and future developments. The research and discussion are conducted on a case-by-case basis. The students work through the team to complete the case study report. Students are expected to enhance the ability of independent thinking and teamwork through oral and written reports.			
教學 目標	「認知」領域：認識遊戲產業的趨勢與挑戰。 「技能」領域：學會資料收集、分析、統整、報告與團隊溝通能力。 「情意」領域：透過個案分析，學會觀察、理解、統整、人際溝通與團隊合作的重要性。			
對應 基本素養	M團隊合作 □溝通表達	□工作責任及紀律 □人際互動	M問題解決 M創新	N持續學習 M資訊科技應用
對應 核心能力	M基礎資訊科技能力 M基礎資訊管理能力	M分析與應用管理能力 □創意創作能力	□多媒體設計與應用能力	
先修課程	娛樂與網路應用			
延伸課程	遊戲企劃			
考試證照				
備註				