

南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0N19M01
課程中文名稱	遊戲產品企劃
課程英文名稱	Game Product Planning
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	夜四技多樂三甲
任課教師	廖世傑
上課教室(時間)	週三第 12 節(T0707) 週三第 13 節(T0707) 週三第 14 節(T0707)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	透過老師指導，帶領學生習得產品企劃之要領與基礎，進而鼓勵學生發揮創意針對產品進行行銷相關企劃與營運。
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.產品企劃之簡介，--，1 專業知識 2.行銷與營運基礎，--，2 實務技能 3.產品企劃書初稿擬定，--，4 整合創新 4.發表，--，7 表達溝通 5.提交完整遊戲產品企劃書，--，4 整合創新 6.分組互評與實際應用案例評析，--，3 資訊能力</p>
中文課程大綱	<p>1. 產品企劃之簡介</p> <p>2. 行銷與營運基礎</p> <p>3. 產品企劃書初稿擬定</p> <p>4. 發表</p> <p>5. 提交完整遊戲產品企劃書</p> <p>6. 分組互評與實際應用案例評析</p>
英/日文課程大綱	
課程進度表	

教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 產品企劃之簡介，--，-- 行銷與營運基礎，--，-- 產品企劃書初稿擬定，--，-- 發表，--，-- 提交完整遊戲產品企劃書，--，-- 分組互評與實際應用案例評析，--，--
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	