

# 南臺科技大學 107 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0N19J01
課程中文名稱	遊戲商業模式
課程英文名稱	Game Business Model
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	夜四技多樂二甲
任課教師	徐芳真
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	遊戲營運構成基本說明、數據分析及術語介紹、探討業界行銷於營運方式、會員平台規畫、社群經營方法及維護、玩家心理及服務方式按討
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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.遊戲營運的基本概念，--，1 專業知識</li> <li>2.遊戲營運數據，--，3 資訊能力</li> <li>3.行銷與營運企劃，--，4 整合創新</li> <li>4.會員平台，--，3 資訊能力</li> <li>5.玩家社群經營，--，2 實務技能</li> <li>6.玩家服務，--，10 服務關懷</li> </ol>
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲營運的基本概念</li> <li>2. 遊戲營運數據</li> <li>3. 行銷與營運企劃</li> <li>4. 會員平台</li> <li>5. 玩家社群經營</li> <li>6. 玩家服務</li> </ol>
英/日文課程大綱	

課程進度表	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲營運的基本概念</li> <li>2. 遊戲營運數據</li> <li>3. 行銷與營運企劃</li> <li>4. 會員平台</li> <li>5. 玩家社群經營</li> <li>6. 玩家服務</li> </ol>
教學方式與評量方法	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>遊戲營運的基本概念，課堂講授，作業  遊戲營運數據，課堂講授，作業  行銷與營運企劃，課堂講授，作業  會員平台，課堂講授，作業  作業  玩家社群經營，課堂講授，作業  作業  玩家服務，課堂講授，作業  作業</p>
指定用書	<p>書名：</p> <p>作者：</p> <p>書局：</p> <p>年份：</p> <p><b>ISBN：</b></p> <p>版本：</p>
參考書籍	自編教材
教學軟體	無
課程規範	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.上課不得使用手機。</li> <li>2.作業須準時繳交，遲交一周分數打九折，遲交越久分數扣越多。作業正確但遲交者，最低還是會給 60 分，所以一定要在規定時間內補繳。</li> <li>3.沒交作業或未依作業要求，胡亂繳交不相關內容的作業，該次作業一率 0 分且不得重新繳交。</li> <li>4.作業如果遭遇退回，請盡速重新繳交，否則以不及格分數給分。</li> <li>5.除了口頭報告之外，作業一律上傳到學校的 Flip 系統，作業將一律留存系統中，為避免爭議，不收任何其他方式繳交(紙本作業、USB 電子檔或者 email 私下繳交都不行)。</li> </ol>