

南臺科技大學 107 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	※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 ----- 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
中文課程大綱	1. 產品企劃之簡介 2. 行銷與營運基礎 3. 產品企劃書初稿擬定 4. 發表 5. 提交完整遊戲產品企劃書 6. 分組互評與實際應用案例評析
英/日文課程大綱	Product Planning Introduction Marketing and operations foundation Draft product plan release Submit a complete game product plan Group mutual evaluation and

	practical application case analysis.
課程進度表	1 課程與修課辦法介紹 2 產品企劃之簡介 3 行銷與營運基礎 (1) 4 行銷與營運基礎 (2) 5 產品企劃書初稿擬定 (1) 6 產品企劃書初稿擬定 (2) 7 企劃發表 (1) 8 企劃發表 (2) 9 期中簡報與書面報告 10 成為遊戲設計師 12 遊戲設計過程 13 遊戲製作團隊 14 分組互評與實際應用案例評析 (1) 15 分組互評與實際應用案例評析 (2) 16 提交完整遊戲產品企劃書 (1) 17 提交完整遊戲產品企劃書 (2) 18 期末簡報與書面報告
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，課堂講授，口頭報告 行銷與營運基礎，課堂講授，口頭報告 產品企劃書初稿擬定，課堂講授，書面報告 發表，課堂講授，口頭報告 提交完整遊戲產品企劃書，課堂講授，口頭報告 分組互評與實際應用案例評析，課堂講授，書面報告
指定用書	書名： 作者： 書局： 年份： ISBN： 版本：
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	