

輔英科技大學 學生輔導工作活動成果報告表

活動名稱		Job Coach 人文管理就業領航系列講座-【資科管系產業發展講座】-遊戲產業發展趨勢-讓你的遊戲充滿競爭力										管制表編號						整體滿意度		4.69						
承辦單位		資訊科技與管理系					活動時間		112.3.17				活動地點		B315											
經費支出		☒ 學輔專帳										學輔專帳支出金額		配合款：												
		☐ 其他來源：												補助款：4,084												
參加對象人數	護理系所	護理科	健管系	助產系	高長系	醫技系所	醫技科	物治系	保營系所	健美系	環工系所	職安系	化材系	生技系所	資科管系	休憩系	幼保系	應外系	應外科	其他學術單位	行政單位	生理男性小計	生理女性小計	參加人數 總計 29 人		
																								合計	合計	合計
教師															1										本校教職員工 1	校內 28
職員工																										
學生(非弱勢)															24										本校學生 27	
弱勢學生															3											
幹部																										
校外學生																									校外 1	校外 1
校外人士(含社區居民)															1											
基本素養與核心能力		職能實務		溝通服務		多元融合		美感賞析		倫理思辨		關愛熱忱		文明視野		人文品味										
配分 【至多填寫3項 滿分10分】		4		0		3		3		0		0		0		0										
活動目標	依策略2-4-5 項目245學生就業與生涯輔導 辦理以互動遊戲方式，讓新生認識本系專業與職涯發展。																									
活動內容(具體辦理事項)	辦理【資科管系產業發展講座-遊戲產業發展趨勢-讓你的遊戲充滿競爭力】，邀請專業經理人，來本校進行產業發展、工作內容與職能需求之講座																									
講座簡介	姓 名	黃宇正										現 職	總經理		科勁數位股份有限公司總經理											
	重要經歷	漢亞電腦 硬體工程師 1 年 (1996~1997) 亞洲網路 網頁設計師 1 年 (1999~2000) 聯成電腦 電腦講師 12 年 (2011~2023) 輔英科技大學就業學程講師 (2009~2011) 遠東科技大學數位媒體設計系兼任講師 樹德科技大學動畫遊戲設計系兼任講師 正修科技大學資訊工程系兼任助理教授 科勁數位股份有限公司 總經理 (設立日期 2004.11.16)																								
	講座內容簡述	【含講題及主要綱要】 1. 就業輔導 -遊戲相關領域的發展 2. 跨入遊戲設計領域 (1) 3. 跨入遊戲設計領域 (2) 4. 跨入遊戲設計領域 (3) 5. 跨入遊戲設計領域 (4)																								

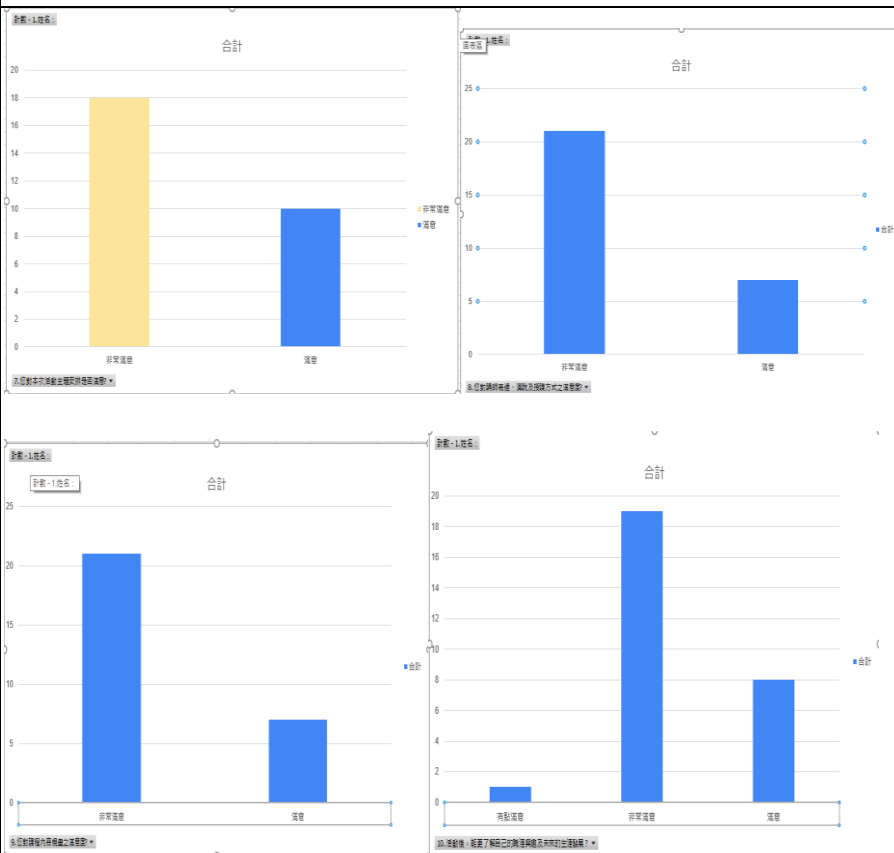
	6. 跨入遊戲設計領域 (5) 7. 跨入遊戲設計領域 (6) 8. 遊戲美術設計 9. 遊戲美術設計 (旅かえる) 10. 遊戲美術設計 (UI / User Interface) 11. 遊戲公司的職缺 (美術設計) 12. 3D 建模與動畫製作 13. 遊戲引擎運用 (1) 14. 遊戲引擎運用 (2) 15. 遊戲引擎運用 (3) 16. 遊戲程式設計 (1) 17. 遊戲程式設計 (2) 18. 遊戲程式設計 (3) 19. 遊戲公司的文化 20. 遊戲公司的職缺 (3D 動畫製作) 21. 遊戲公司的職缺 (Unity 遊戲引擎) 22. 遊戲公司的職缺 (AR / VR 遊戲)
活動感言	活動感言： 許毓珊對於上次到未來教室 B315教室上課，覺得是很難得的機會，很感謝張慧穎老師對於每堂課都用心準備，給學生最好的學習課程，這次請來的講師，課程內容非常豐富，讓我對3D 虛擬實境有更多的了解。 黃碧莉：很幸運有機會于 3/15 參加張慧穎課程由黃宇正老師的講座，我才瞭解能做出一個遊戲要花那麼多的心思，並且才知道遊戲有那麼多種： 這些是與遊戲開發和數字藝術製作相關的影片和展示，這裡是一些簡短的介紹： 1. Unreal 影片：指的是使用 Unreal Engine 這個遊戲引擎創建的影片，Unreal Engine 是由 Epic Games 開發的遊戲引擎，用於開發電子遊戲、虛擬現實、增強現實和其他交互式體驗。 2. HurricaneVR：這可能是一家 VR（虛擬現實）開發公司，或者是一個使用 VR 技術創建的遊戲或體驗的名稱。 3. Autodesk 2018 Games Showreel：這是 Autodesk 公司在 2018 年發佈的展示影片，展示了使用 Autodesk 軟件（如 Maya、3ds Max、MotionBuilder 等）創建的遊戲、動畫和視覺效果。 4. Zbrush Game reel：這是使用 Zbrush 軟件創建的遊戲角色或場景的展示影片。Zbrush 是一款常用於數字雕刻和建模的軟件，可以創建高度細節的 3D 模型。 最後，我覺得很難得有這樣的課程，希望系上能多開一點這樣的課程，瞭解更多業界的升級事物。謝謝 張之議：經過本次的課程安排讓我認識了如今業內遊戲製作產業的流程與不同的遊戲製作工具，以及它們這些工具是如何演變而來的。希望日後可以接觸更多的類似活動 梁瑜珍：從講師那裏聽到想要製作遊戲是多麼不容易，首先你要先決定你要往美術方面，還是程式設計的方面。如果是走美術方面，你必須具有創造力，製作遊戲很常需要常換角色而變成新遊戲；程式設計則是需要會許多的程式語言，不論哪方面都不太容易。因此想要製作遊戲不能把它當作兒戲看待，而是要謹慎思考你是否有興趣才不會讓自己的選擇而後悔。 張慧穎：學生在 B315未來教室參加產業講座，由於遊戲產業是一個快速發展的行業，隨著科技的不斷進步和社交媒體的普及，遊戲市場也呈現出了不斷擴大和多元化的趨勢。而遊戲產業發展趨勢的關鍵點如下 多元化平台和裝置 遊戲不再只是在個人電腦和遊戲主機上玩，手機、平板電腦、智能手錶等各種設備也成為了玩

	家們的遊戲場所。同時，遊戲開發商也需要在不同平台和設備上發布遊戲，以滿足不同玩家的需求。 雲遊戲的普及 雲遊戲是一種基於雲端服務的遊戲玩法，可以實現在不同裝置和平台上無縫遊戲體驗。相比於傳統的遊戲模式，雲遊戲可以提供更高的可用性和無縫性。 社交和多人遊戲 在遊戲中加入社交和多人元素已經成為了一個趨勢。通過與其他玩家進行互動，遊戲可以變得更有趣、更有挑戰性，同時也可以激發玩家的競爭心理。 VR/AR 遊戲 虛擬現實和擴增現實技術成為遊戲開發商關注的焦點。通過 VR/AR 技術，玩家可以更加身臨其境地體驗遊戲，這也為遊戲創造了更多可能性。 遊戲故事和情感元素的加強 隨著遊戲產業的成熟和玩家需求的不斷變化，遊戲故事和情感元素的重要性也在逐漸加強。好的遊戲故事和情感元素可以讓遊戲更具有吸引力和深度。 總的來說，遊戲產業是一個快速發展的行業，隨著科技的進步和社會變化，遊戲的形式和玩法也在不斷演變和改變。感謝學校辦理這項活動，讓學生增加對學校的向心力。 陳冠翰： 最近我參加了一場由科勁數位股份有限公司的總經理黃宇正老師主講的精彩演講，感謝張慧穎老師的邀請，讓我們有機會從他的經驗中學習到很多關於 AR 擴增實境和 VR 虛擬實境方面的知識。 黃宇正老師首先介紹了 AR 和 VR 的概念和發展趨勢，分享自己在遊戲設計、美術設計和 UI 方面的經驗和技巧。他也提到了 AR/VR 遊戲職缺的市場需求和薪資待遇，讓我們深刻認識到這些領域的未來發展前景和獲利潛力。 此外，黃宇正老師舉了一些工作上的例子，包括如何設計遊戲模型、如何進行 3D 建模和動畫製作等。這些例子讓我明白了遊戲設計師需要具備的技能和專業知識，也讓我們對這個職業更加了解。 最後，黃宇正老師分享了在學校演講的經驗，並鼓勵我們多多學習以擴展自己的知識和技能，這樣可以讓我們更容易在未來找到遊戲公司的工作機會。 總的來說，這場演講讓我對 AR/VR 遊戲設計和美術設計有了更深刻的理解和認識。我學到了很多有關遊戲設計的知識，也明白了在這個行業中的職缺和未來發展趨勢。非常感謝張慧穎老師邀請了黃宇正老師來演講，讓我們有機會從他的經驗中學習到這麼多珍貴的知識和經驗。 林育煊：我們要學會站在別人的角度思考。世界需要改革，需要對遊戲相關領域有新的認知。遊戲相關領域，發生了會如何，不發生又會如何。若發現問題比我們想像的還要深奧，那肯定不簡單。深入的探討遊戲相關領域，是釐清一切的關鍵。儘管遊戲相關領域看似不顯眼，卻佔據了我的腦海。
具體成效	(請將「達到學校學務目標及學務理念」之成效寫入此項) 一、質性成效：學生在 B315 未來教室參加產業講座，達到學校學務目標及學務理念。在講座中的未來產業遊戲中，達到學務目標行動與感動「MOVE」面向上，培育學生能發揮潛能、樂於服務，成為正向、有品又健康的人；培養學生築夢與逐夢的感動心與行動力(MOVE)，成功邁向職場的求職專家(Expert)。 二、量性成效(包括滿意度調查、參與組別與人數) 1. 滿意度調查：71%非常滿意，29%滿意 2. 共參與問卷調查人數28人

檢討與建議

本講座活動已達到預期「年度工作項目」之理念：完善職涯輔導網路，提昇就業準備，進行生涯輔導與職業輔導，協助學生規劃完善的就業與生涯發展方向。

滿意度調查



活動照片 / 至少 6 張



【主持人介紹】



【講者自述簡歷】



【講者演講(1)】



【講者演講(2)】



【講者演講(3)】



【講者指導學生實機操作】