

復興高級商工職業學校 104 學年度 第 1 學期

【 處 處 有 料 】 專 業 社 群

技 專 院 校 電 子 商 務 參 訪 活 動 紀 錄

一、時間：中華民國 104 年 10 月 12 日(星期一) 12:10~16:40

二、地點：東南科技大學

三、主題：技專院校電子商務參訪

四、主持人：謝建立老師

五、主席報告：

感謝各位老師出席今天的教師研習，也感謝東南科技大學熱情的招待，在參訪中，看到東南科大，各科系領域的介紹，也讓我們深深體會到時代的進步，各種電子商務也不斷的研發與更新，讓我們開了眼界。接下來，請東南科大管理學院林院長為我們做簡報。

六、講題內容：



105學年度招生系所名額

系別	名額
企業管理系	50
資訊管理系	50
行銷與流通管理系	105
管理學院專班	40
工業管理系碩士班	18

3 Tsinghua University 東南科技大學

申請入學

(參加1/22、1/23學測)

第一階段報名：
105.03.10(四)-105.03.16(三)

公告第一階段篩選結果：105.03.24(四)

第二階段複試：繳交資料及費用
105.04.06(三)前

備取生遞補作業：
105.05.13(五)下午5點截止




技優甄選

(參加4/30、5/1統測)

網路報名：
105.05.19(四)-10
5.05.24(二)

公告第一階段篩選結果：
105.06.20(一)

登記就讀自願序：
105.06.22(三)-105.06.24(五)



甄選入學

(參加4/30、5/1統測)

第一階段報名：
105.05.18(三)-105.05.26(四)

公告第一階段篩選結果：
105.5.31(二)

本校口試日期：
105.6.14(二)

登記就讀志願序：
105.06.30(四)-105.07.04(一)



師資結構


- 管理學院現有35名專業教師。
- 博士學位助理教授以上占77.1%。



各系課程規劃



學習活動剪輯-實務專題競賽



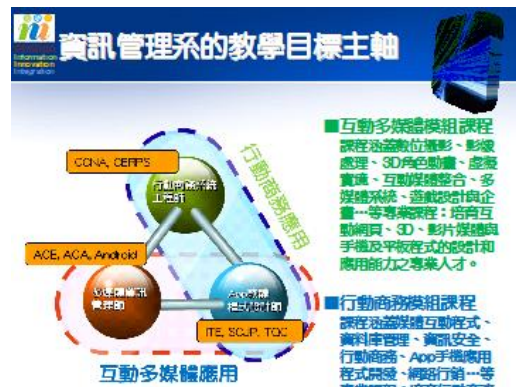
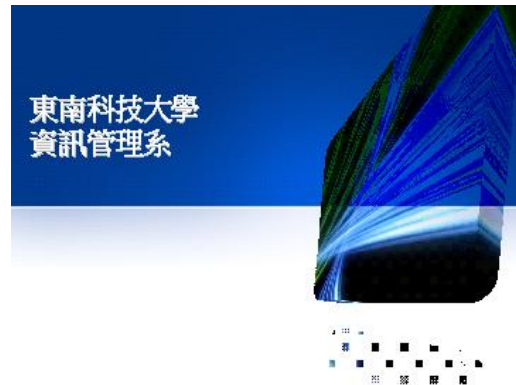
學習活動剪輯-實務專題競賽



企業管理系

本系以就業為導向，指導學生財務金融、人力資源、行銷企劃、營運與資訊應用等知識與技術，搭配海內外專業實務實習，強化學生專業實務學習，成為全方位的專業管理人才。





引進最新行銷與流通創新技術


行銷與流通管理系



發展智慧商店行銷與智慧物流服務

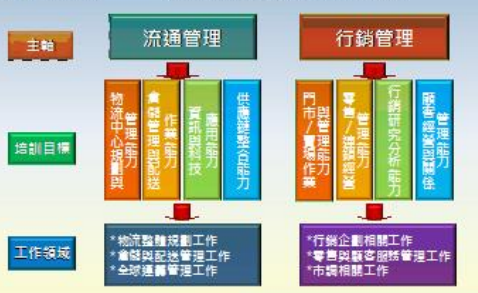
24

本系特色



- 本系課程多領域整合實踐
- 課程融入實務模塊
- 二明治教學與學生職涯輔導
- 加學加證行銷與物流專業
- 推動國際專業認證
- 專業團隊教學
- 雙導師制教學
- 雙導師制教學
- 雙導師制教學

系發展主軸



流通管理

- 物流中心演習
- 倉儲管理實務
- 作業實務
- 資訊管理實務
- 供應管理實務

行銷管理

- 門市/零售實務
- 零售/通路實務
- 行銷企劃實務
- 顧客關係管理實務
- 品牌管理實務

工作領域

- * 物流整體規劃工作
- * 倉儲與配送管理工作
- * 全球運籌管理工作
- * 行銷企劃相關工作
- * 零售與顧客服務管理工作
- * 市場相關工作

課程融入實務模塊



提升學生畢業後進入職場的競爭力。

專業實習教室



遠銷經營管理實習室

創意行銷實習室

校外實習合作廠商

- 統一超商股份有限公司
- 統一生活事業股份有限公司 - 康是美藥妝店
- Costco 好市多股份有限公司
- 萊爾富國際股份有限公司
- 金興發股份有限公司(金興發生活百貨)
- watsons 台灣屈臣氏個人用品商店股份有限公司
- 信達得電腦股份有限公司
- 特波國際股份有限公司(TopBOSS)
- 新竹物流股份有限公司
- 丹堤咖啡食品股份有限公司(Dante Coffee Shop)

何謂獨立遊戲

獨立遊戲，有些類似於同人遊戲，不過兩者的區別類似於文化的差異，同人遊戲不斷尋找和已經存在事物特別是流行文化的共同點加以少量修改創作，獨立遊戲往往是以**嶄新觀點和圖像**推出的**創新作品**。

歐美遊戲行業如同電影行業，大型遊戲的開發需要資金雄厚的發行商贊助，發行商掌握？遊戲的決定權。**大部分發行商不願嘗試創新**，希望製作風險低，受大眾歡迎的遊戲。只要有一款成功的作品，接下來就會是大量資料片、續集、擴展包等。(來源：Wiki)

獨立遊戲的環境

獨立遊戲開發者，團隊成員一般在10人以下，最常見的是只有一兩人的小型團隊，工作場所非常隨意。和商業遊戲不同，開發獨立遊戲並不一定會給開發者帶來收入。只有少數成功的遊戲能獲得正式的發行渠道，大多數**只能依靠網絡發布**，還要面對日益嚴重的盜版問題。就像最近非常成功的獨立遊戲World of Goo，Windows版本盜版率相當高。製作者聲稱，直到WiiWare版本發布，才給他們帶來了真正意義上的利潤。(來源：Wiki)

獨立遊戲的精神 - Rules of Garage

1. 相信你可以改變世界。
2. 迅速工作，隨時工作，工具隨時待命。
3. 了解何時該獨自自主，何時該團隊合作。
4. 與同仁分享你的構想與工具，信任他們。
5. 不玩政治，杜絕官僚作風（這在車庫裡本就很可笑）。
6. 由客戶來決定你的工作是否做的很好。
7. 激進的創見不一定是壞主意。
8. 創造不同的工作方法。
9. 每天要有貢獻，如果你當天成果沒有貢獻，該成果必不離開車庫。
10. 相信團隊合作可以萬事皆成。
11. 發明創新。

獨立遊戲的開發

獨立遊戲開發更為直接，CG和配音相對很少，開發者更專注於創造遊戲中的樂趣。

大多程式技術較缺乏的業餘獨立遊戲開發者可以採用一些簡單的開發工具，如Game Maker，Virtools，RPG Maker的問世節省了開發者的時間，對程式要求可以降低，某些工具不需要編寫代碼也能製作遊戲。Flash也是流行的遊戲開發平台。

技術稍微成熟的歐洲開發者經常選用授權費用低廉的開發包或開源軟件，美國的開發者較多支持Mac OS X。
(來源：Wiki)

如何開始獨立遊戲

組織團隊 1~10人
企劃、程式、美術、音效

選定免費或付費開發工具 -
人力、時間、成本、技術評估

決定開發目標（類型、平台、族群）

工作管理決定工作據點

發揮車庫精神

獨立遊戲開發工具

選擇可以降低開發成本的免費開發工具

引擎：Unity, Cocos2D, Gmemaker, Flash

建模與動畫工具：3DMax, Maya, Blender

繪圖工具：PhotoShop, CherryBrush

雕刻工具：Sculptris

音樂與音效工具：sfxr、musagi

For more information pls visiting [DrPetter's homepage](#)

開始學習Unity - Why?

Why Unity?

Unity 是一個支援多平台、且簡易操作的遊戲開發工具，2009年於GDC發佈Windows版本後，正式轟動來台。

小至手機遊戲，大至萬人線上連線遊戲，Unity不但擁有革命性的操作環境及平易近人的價位，更實現了真正的跨平台遊戲製作環境。

Why Unity?

- 接近次世代標準的成像
- 易用的操作界面
- 豐富的API
- 支援標準腳本語言 (Java、C#)
- 詳盡的教學文件
- 活躍的線上社群
- 跨平台特質 (Web、Mac、PC、iPhone、Android、Wii、XBOX360、未來將支援PS3)
- Unity Free版完全免費且可使用於商業用途

其他理由

- 已註冊開發者超越 33,500人，較2008年舊金山舉辦 Unite conference 時成長了158%
- 取得Sequoia創投5,500萬美元資金
- 2010年Develop's Grand Prix Award
- 2009年Develop推薦十大引擎第四名 (Unreal Engine 3, GameBryo Lightspeed, CryENGINE, Unity)
- Gamasutra網站推薦2009最佳遊戲相關公司之一 (Apple, Epic Games, Unity, Valve, Zynga)
- 2009 IGF (獨立遊戲節) 黃金贊助商

Flash與Unity的比較

Flash Project專案與Unity Project
 Unity一定要**創建專案檔**才能工作，一個專案對應一個資料夾
 .fla 與 .unity檔案
 .fla 檔案代表獨立的Flash原始檔，可發佈為 .swf透過AS互相呼叫
 .fla 檔內部可建立多個場景 (Scene)，透過AS在場景中移動
 一個 .unity檔案便代表一個場景 (Scene)，存在於Unity專案內部，一個Unity專案可以有**多個場景**
 MovieClip、GameObject、Prefab
 Flash 將圖形轉換為 **MovieClip** 元件後即可重複使用，場景上的MovieClip實體都來自於同一個 **MovieClip** 元件
 Unity 將 **GameObject** 設定為 **Prefab** 後即擁有類似Flash的MovieClip 特性

Unity 學習進程

了解基本操作界面
 了解外部資源匯入流程 (Asset Workflow)
 建立資源 (建立遊戲所需貼圖與模型檔案)
 將資源匯入Unity
 匯入檔案調整 (模型比例、貼圖設定等)
 資源更新
 了解場景製作方法
 建立場景與堆砌遊戲性
 使用 **GameObject** 與 **Prefab**
 使用組件 (Component)



Unity 學習建議

從官方 Basic Tutorial文件開始
 克服英文恐懼
 善用官方討論區資源
 遊戲美術遵循標準作業流程 (以3D Max為例)
 國家標準規定尺寸製作
 合乎規範的佈線
 時時保持 1:1:1 比例 (Reset X form)
 製作骨骼前遵守組件原則
 以 T-pose 上骨為
 盡量使用資料夾原始的Bone製作骨骼，少用Bipe
 動作時注意主要物件區域並標位置，例如模型手上的武器區域並標位置與姿

其他獨立開發建議

保持熱血
 培養創意：閱讀、筆記、偶爾遠離商業遊戲
 牢記車庫精神：階級與官僚在車庫非常可笑
 養成自律性與成本觀念
 設定目標：GDC-IGF、GDC-China
 嘗試去賺取收入

七、教師座談

游敏材老師：

1. 手機普及率高，”行動商務，網路行銷”事務也越來越盛行。
2. 如何提供大眾生活更便利的服務，甚至創造職場與賣場雙贏的契機，確實是值得動視，應該好好研究的一門功課。
3. 感謝東南科大提供相關科系、設備參訪機會，相信此舉不但讓人耳目一新，並對相關領域擁有初步概念，對於個人教學裨益無窮。

張華聖老師：

大專院校有許多硬體設備，如果能分享資源，但又不涉及招生，的確是件可結合運用之事。

陳映瑾老師：

大學擁有可讓學生練習檢定的設備資源，對於學生而言是一個很好的練習機會，且他們也有許多的設備，可以幫助學生在專業領域上有所成長。

日婉琦老師：

參訪後，讓我們有機會可以對技專院有更多的認識，未來上課可提供選校選系的參考。

施瑪莉老師：

1. 參訪後可以更清楚了解大學相關科系的實際課程及實地現場操作。
2. 看出東南科大逐年硬體設備愈來愈新穎，科系跟上時代腳步，企圖心甚強。

翁意玲老師：

參訪東南科大獲益匪淺，看到各學系的進展，為我們一一詳細介紹了乙、丙級學科檢定考場，並解釋近年升學進程，各科系著重方向，使我們可以和同學討論生涯進程的規劃，也有更高思維去理解課程規劃方向，創造更好的教學意境，從不同的面向，更透徹了解未來的發展。

陳鏘陵老師：

這次參訪了許多的科系及設備，包含行銷與流通管理系的智慧流通實習室及門市服務管理專業教室。有實際的RFID及POS的應用，有機會可以安排學生前往參觀學習。而資管系主任提到目前動畫製作的部分，已不再使用flash軟體，改成unity軟體，在高中職端或許也可以參加相關研習，往後也可考慮改成以unity教學。

鄭美珍老師：

東南科大設備新穎，我們可與之做策略聯盟，借用場地、設備與師資，輔助學生參加技能檢定與專題製作。

江亞萍老師：

1. 了解商管學院各科系所電子商務相關課程之規劃、設備購置及專業教室的安排與使用。
2. 了解專題實務課程如何推動與專業證照培訓計劃實施之成效。
3. 研習內容可做為本科學生學習與職涯進路規劃之參考。

邱茂宸老師：

這次參訪中，可以看到東南科大的用心，從各項設備更新及對於未來發展的掌握，也看到他們的企圖心，也可以藉此機會可以透過策略聯盟方式，讓學生可以使用其設備，讓學生能夠接觸更多的資源與資訊。

八、散會

<104. 12. 25 活動照片>

