

國立高雄大學 資訊管理學系

Department of Information Management, National

University of Kaohsiung

校外實習報告

Internship Report

學號 Student ID : A1015519

姓名 Name : 譚世昂

指導老師 Supervisor : 丁一賢 教授

實習機構 Company /部門 Unit : 上海波克城市網絡科技股份有限公司/研發五部

工作內容 Duties & Responsibilities : 遊戲程式設計

實習期間 Internship From : 自 2015 年 7 月 14 日起 ,

(Year) (Month) (Day)

實習期間 Internship To : 迄 2015 年 8 月 31 日止。

(Year) (Month) (Day)

1. 實習單位介紹 Unit introduction :

上海波克城市網絡科技股份有限公司，位於上海市浦陀區，主要致力於網路休閒娛樂遊戲的開發，發佈平台有網頁、Andriod 手機、ios 手機、街機，以及智能電視等等。



公司介紹網址：<http://company.pook.com/life.html>

學生實習的部門為研發五部，目前主要開發武俠競技網路手遊。

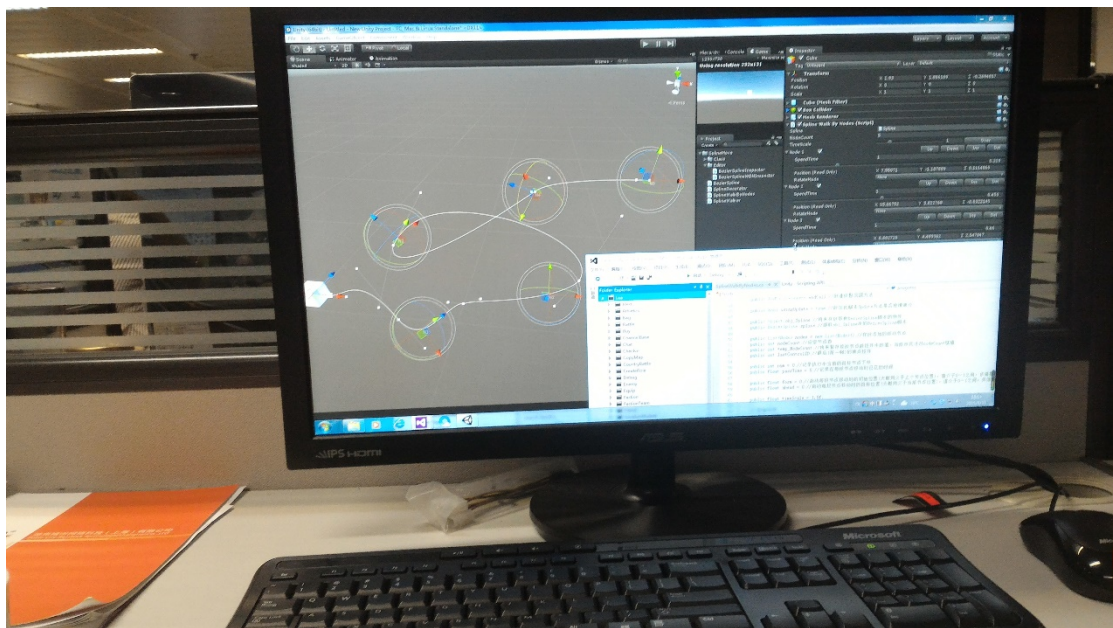


因本次項目仍在開發中，尚未上線，本圖為部門前次的作品，作為參考。

參考遊戲官方網址 <http://xm.pook.com/> 仙魔九界 ONLINE

2. 實習內容及目的 Scope of work and learning goals：

學生本次實習項目，為遊戲的程式開發。為期一個半月的實習中，主要開發遊戲界面，以及一些的輔助功能、插件工具。



工作畫面：開發軌跡動畫插件工具

學習的重點除了能夠實現這些程式功能，更重要的是在開發的過程中，適應新的工作模式，能夠配合公司團隊的需求與進度，按照企畫設計，並與同事彼此溝通了解狀況討論功能，也能適時表達自己的想法。

也因實習時間較短，開發的項目日後需要由他人持續修改，所以在開發過程中，著重於程式碼的清晰簡潔，並且附上詳細的註解說明，使內容能更容易讓他人讀懂，方便日後修改擴充。

3. 學校所學相關之專業上應用

Professional-knowledge application to internship unit：

在資訊工程學系，一系列的課程中，已練習了多種程式設計軟體、語言的撰寫，以及電腦運算的基本原理與架構。本次實習中雖然面對了新的開發語言及環境，但因熟悉程式的基本邏輯架構，能較快地上手。

在資訊管理學系，「遊戲設計實務」的課程中，也練習 UNITY 專業遊戲設計軟體，與團隊緊密分工，充分運用該軟體功能完成有趣的專題。

不只是系上，學校許多課程也有分組專題的實作練習，雖然感覺與公司職場上差異頗多，但是也有很大幫助，而能夠自己在實作中發現問題，互相討論並翻查資料，運用書本及網路資源，更是一項非常重要的能力。

4. 所學專業知能與實習單位所學不同之處及比較

Differences between learning professional knowledge and the practical :

學校的教學比較重視結構與原理的探討，也就是技術的部分，而公司則較注重應用，直接面對使用者需求及習慣。

在系上的團隊專題中，因都是同班同學，大多專業集中在程式碼的設計，因此在展現的成果也幾乎集中在程式技術本身，而較少有諸如使用者體驗、美術、風格、實用性及市場分析等考量。分配工作也常會將同性質的東西分配給大家一起作，(如一人寫一部分的程式，甲寫 A 部分的程式，自己包辦 A 部分的圖片、資源、程式碼、PPT 簡報，而乙就包辦 B 部分，以此類推)，每個人都是獨自完成一條龍的工作，鮮少需要溝通，僅最後再進行統整。這對小型專題來說，好處是減少許多溝通的時間，自己最能了解自己的需求，並且大家都能練習的各個部分的能力。但同時也少了專精，因此在各個部分都顯得較為淺薄粗糙，而設計概念及風格也較為雜亂不統一，並且無法適用於大型專案。甚至因為長期習慣獨自完成工作，缺乏專業分工及溝通練習，因此當遇到較為困難複雜，或龐大的專案時，少數能了解專題方向的人，無法統整並將概念與他人討論，也難以將工作分配出去，進而自己吃下大部分的工作量，缺乏溝通的狀況下，其他人卻只能空苦惱，即便各自努力苦思許久也很難進入狀況。

公司的遊戲開發過程，分為企畫、美術、程式人員、測試員，以及後面的行銷、客服、伺服器管理、用戶管理分析等等，都是獨立的專業。是由層層規畫的流水線方式開發，如企畫員想到一個遊戲構想，需要在開會時將概念完整向其他企畫、美術及程式人員報告，當大家都覺得有趣並有所共識時，美術、程式人員再面對這些需求提出各種實作想法、以及可行性、時間成本等等。定案後由企畫對程式功能作全盤的完整規劃，打成一套嚴謹的說明文檔，再由美術、程式人員實現，部分功能完成後立即進行測試，當然過程中是需要不斷循環溝通討論的。

兩種方式並沒有直接的優劣，只是環境的不同，在學校時注重多方學習，並希望激發每個人的創意想法，而在職場上專業分工顯得更加重要。

5. 對實習單位之建議 Suggestions to the internship unit :

玩一個新遊戲，吸引我的除了不一樣的系統，就是遊戲的劇情脈絡、故事世界觀、角色背景風格了！目前開發遊戲，對故事劇情及風格的要求較沒有那麼注重，選角也稍為雜亂，希望公司的遊戲能在故事背景多加著墨，沿著主軸發展出獨樹一格，一系列的特色角色及劇情，讓遊戲不僅是玩法有趣，更有著吸引人的魅力色彩！

6. 感想心得 Observations and findings :

對於一個學生而言，研究的過程中，像是只需盡到「學習」的義務，所以在過程中，可以不計得失地，全心投入於某塊自己感興趣的項目。

但是對於一個公司企業而言，產能是核心重點。如何能在有限時間內，開發出符合企畫標準的成品，一直都是首要目標。

必須分析每一個開發行為所帶來的實質效益，如何能讓整個團隊效率地開發，並大量且有效地利用既有資源，盡可能減少相似項目重複開發帶來的時間成本。

此次實習除了工作，在人文風氣，文化背景也有許多體會

像是因大陸地廣人多，面對不同地方的人，完全不能用一概的想法去應對，不僅在生活習慣、語言想法、歷史情感上都有極大的不同。就連遊戲的市場也要針對特定族群，不同地方有的自己習慣、玩法，因此遊企劃時必須知道主打的地區，去製作相應的特色、規則系統，以及分配的行銷、服務資源。

如果說在台灣，有南北、鄉村城市、人口民族、氣候、經濟發展等等差異，那麼在大陸就要將這些問題放大數倍來看待。

此外，可以在生活及工作中，體會到在大陸普遍較直來直往，常常大膽表達出自己的想法，有時候在工作上也會爭論地的面紅耳赤不可開交，但彼此也只是在公事上就事論事，少在事後有所疙瘩。實習之前，也常聽一些大陸、馬來西亞來的同學分享，他們覺得台灣人較不會去表達自己的感覺，而且會顧及不讓場面難堪，就把委屈吞下來，也不太去爭，但是當放不開時，又會私底下講，而不去跟當事人爭吵理論或溝通，壓抑久了問題沒有改善，卻造成氣氛更為尷尬。

當然這在大陸也因地域性有所不同，如北方人較為外向大方，南方較為內斂含蓄，而一個城市中的不同地區、團體及個人背景也有所差異。

我也是屬於較不擅表達，又常常將想法或感情悶在心裡的人，因此在這段期間一直練習表達出自己的想法，與他人討論。但實習期間在公司舉止還是太過拘謹內向了。

雖然我也認為這樣直來直往的方式，對台灣的習慣太過衝擊，因風情不同，直接套用反而會造成反效果，無法輕易被接受。但是練習表現大方有活力的確更讓人喜愛，也能讓事情有效率的進行，對工作及生活都有很大的幫助。

7. 附件 A – 實習工作內容紀錄表(由實習單位主管簽名)

Attachment A – Internship Hour Records (Supervisor's signature is required)

附件 A (Attachment A)

國立高雄大學資訊管理學系校外實習工作紀錄表
Department of Information Management Internship Hour Records, National
University of Kaohsiung,

實習單位 Unit：

日期 Date (mm/dd/yyyy)	工作內容 Work Contents	起迄時間 Hours
(07/14/2015)	認識公司，熟悉環境，辦理文件	09:00 20:00
(07/15/2015)	閱讀程式碼，學習 LUA 語言	09:00 20:00
(07/16/2015)	UI 界面實作練習(商城 UI)	09:00 20:00
(07/17/2015)	UI 界面實作練習(商城 UI)	09:00 20:00
(07/20/2015)	企劃、數據文檔閱讀及練習	09:00 20:00
(07/21/2015)	兌幣加值 UI 界面	09:00 20:00
(07/22/2015)	TCP、HTTP 網路連線研究	09:00 20:00
(07/23/2015)	JSON 訊息傳遞應用練習	09:00 20:00
(07/24/2015)	文字閃爍計數功能	09:00 20:00
(07/27/2015)	戰鬥系統 UI 界面	09:00 20:00

(07/28/2015)	戰鬥系統 UI 界面	09:00 20:00
(07/29/2015)	隊伍資訊 UI 界面	09:00 20:00
(07/30/2015)	暫停、音效 UI 界面	09:00 20:00
(07/31/2015)	擴展訓練-登泰山	09:00 20:00
(08/03/2015)	教學聚光燈特效	09:00 20:00
(08/04/2015)	Button 特效動畫	09:00 20:00
(08/05/2015)	Lua 熱更新 AssetBundles 錯誤研究	09:00 20:00
(08/06/2015)	訊息公告跑馬燈系統	09:00 20:00
(08/07/2015)	聚光燈、跑馬燈系統修正	09:00 20:00
(08/10/2015)	英雄融合 UI 界面	09:00 20:00
(08/11/2015)	英雄融合 UI 界面	09:00 20:00
(08/12/2015)	繪圖及程式效能研究	09:00 20:00
(08/13/2015)	夥伴 UI 界面	09:00 20:00

(08/14/2015)	夥伴 UI 界面	09:00 20:00
(08/17/2015)	點擊拖曳功能修正	09:00 20:00
(08/18/2015)	動畫系統錯誤研究	09:00 20:00
(08/19/2015)	排行榜 UI 界面	09:00 20:00
(08/20/2015)	排行榜 UI 界面	09:00 20:00
(08/21/2015)	Unity 可視化編輯器研究	09:00 20:00
(08/24/2015)	請假一天(探訪廈門)	X
(08/25/2015)	軌跡動畫插件工具	09:00 20:00
(08/26/2015)	軌跡動畫插件工具	09:00 20:00
(08/27/2015)	軌跡動畫插件工具	09:00 20:00
(08/28/2015)	軌跡動畫插件工具	09:00 20:00
(08/31/2015)	整理實習工作資料，辦理離職手續	09:00 20:00

本次共實習 374 小時

Total Internship Hour: Hours

實習學生簽名：譚世昂
Student's Signature

實習單位主管簽名：
Supervisor's Signature