

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：A1013321

姓名 Name：林呈翰

指導老師 Supervisor：王凱 教授、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

工作內容 Duties & Responsibilities：遊戲策畫

實習期間 Internship From：自 2015 年 7 月 13 日起，

(Year) (Month) (Day)

實習期間 Internship To：迄 2015 年 9 月 4 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，是一間成立五年左右就已經成為中國非常大的休閒遊戲公司，靠著獨特的市場眼光，專精於中國遊戲市場中的「棋牌遊戲」，近幾年也開始拓展市場，包括網頁遊戲、手遊、桌機遊戲...都正在快速發展。

也因為意識到玩棋牌類遊戲的持久度及遊戲存活度相較其他類遊戲都長的多，因此公司也繼續堅持自己的信念，到現在已有非常好的成績，在一間遊戲公司能達到將近三百人的規模，是非常不得了了！

今年年初時，公司製作遊戲的人員配置已從部門制改為項目分組制，因此我實習的單位原本應該是隸屬於「產品部」，但分項目組之後則被分配到了「遊戲一組」，主要負責的項目為部分撲克及麻將，例如：德州撲克、跑的快、瀋陽麻將、長春麻將...等，組內大致分為3部分：策畫、工程師、美術，各司其職。

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

在這將近兩個月的實習中，我被分配到了「遊戲一組」中，擔任「遊戲策畫」的實習生，見習遊戲的開發過程及步驟。

從最初的草案提案，通過後所要做的創建公司內部 PM、SVN 項目、提供完整遊戲內容細節並提交策劃案、對於美術及工程師提出需求、接著提出後台需求、驗收工程師及美術進度、分階段的遊戲測試、最後測試部門通過後提交送審，這些都是公司在我的實習過程中讓我學到的遊戲開發流程。

雖然時間不長，但波克也讓我與另一位遊戲策畫合作負責了一項中秋節活動遊戲「BINGO」，並且將在 2015/9/25 於中國大陸上線。也因為我在 2015/9/4 就已經回台灣，因此到上線前的工作也都提前完成交接了。

這次的實習中，雖然無法將整個遊戲開發流程跑完，但波克也透過德州撲克改版及長春麻將新遊戲上線，讓我體驗測試的過程，相當用心！

我想，波克城市真的讓我了解到開發一款遊戲是需要很多細節步驟還有各式人員才能完成，讓原本覺得遊戲開發感覺不難的我重新改觀，包括遊戲內部的數值及機率都需要很精準才行，也讓我對遊戲產業增加不少興趣。

在遊戲一組中的上司，李波，從一開始進去時就跟我說要多玩遊戲，多看多玩，才能有助於在新想法上的突破。而且很重要的是「遊戲體驗」，這對我來說真的學到了很多，在製作一款遊戲時真的重要的還是玩家體驗，因此不管是 UI、特效、所有細節的位置、出現時機、顏色...都是策劃需要與工程師及美術互相溝通協調的。

並且，在這段實習過程中，讓我學到更多的是「溝通」的重要性，上司李波也跟組內遊戲策畫強調，策劃是一款遊戲的中心人物，需要良好溝通橋樑，才能讓一款遊戲完美呈現，目標不能只是「完成」遊戲，而是在開發過程中透過不斷修改更新、溝通協調才能作出「好的遊戲」。

3. 學校所學相關之專業上應用

Professional-knowledge application to internship unit :

在高大資管的修課科目中，可能因為是軟體資訊類的公司，所以很多地方都有所相似，都能夠將所學的應用於實習的過程當中。

✓ 專案管理、系統分析與設計

其實在大三上學期時所學的專案管理及系統分析與設計，真的就像是一款遊戲開發的流程。當然，一個軟體開發的過程可能大致上就是這樣，包括了需要哪些文件還有時間配置，而也因為有先在學校學過這些，有大致上的了解，在剛開始看到公司內部開發檔案實並不會有任何緊張感覺。因為也有熱心同事怕我看不懂會花很多時間理解，這讓我非常開心，因為在校所學，讓我當時很快的就能理解並吸收。

✓ 多種程式語言

雖然我的職務是遊戲策畫，但是在思考一款新遊戲時，若能有基本的程式基礎，必定能讓整個流程更為順暢，因為可以少去很多與工程師的磨合，而也因為在資管中也學過幾種程式與言，大概能知道哪些功能實現的難易度，能夠在一開始在心中先有個底子。

✓ 遊戲設計實務

這門課，是讓我擁有這次實習機會的課，雖然在這次比賽中我們組別並沒有得名，但是波克城市卻還願意給我這個機會到上海實習，真的非常感謝。

而這門課可以說是讓我提早接觸遊戲相關的內容，起初透過上一屆學長姐的經驗傳承，再加上老師上課的內容，讓我們一步一步的走進遊戲世界，透過三人小組分成策劃、美術、程式，到最後完成一個小遊戲，連自己都不太敢相信，原來製作遊戲是那麼的棒的一件事！更加深了我對遊戲產業的喜愛。

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 :

個人覺得，應該不能說有甚麼不同之處，其實也沒有多大不同之處可以比較，因為同樣都是軟體相關。

在專業知識上，真的覺得資管所學在之後有很多出路，包括市場、營運、工程師、策畫、美術、財務...這些都是資管未來可以走的路。在高大資管中多元學習的結果讓我們有更多選擇！

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

很感謝波克城市願意給我這個機會，雖然我在比賽中沒有得名，卻還是願意讓我過去上海實習。

首先對於比賽模式，我覺得蠻棒的，也聽教授與公司有談論到要擴大模式或

增加名額、獎品豐富度，心中很開心，要是有更多學弟妹也能參與如此棒的遊戲設計比賽並且擁有機會能到波克城市實習，那真的太棒了！

在公司中，我發現公司裡的員工都很年輕，是個很棒的環境，身邊的人不會吝嗇說出自己的想法，也不會吝嗇將他所知道的事情隱瞞不說出，都是很願意教導我的！

而且也很高興主管李波是個能聽我講話的人，我也能很自在的跟他說出自己的看法及想法，也謝謝他在最後問我留下來的意願，非常感激！而身邊的同事人都超好，而且想法都很棒，常會有讓我驚艷的想法出來，非常佩服。

在這段實習期間中，不管是生活上大小事情，上班、吃、住、玩樂...公司都對我們非常好，覺得備受禮遇，有時候都不太好意思。

能給的建議應該就只有希望波克城市能繼續與高大資管合作，造福更多學弟妹！

6. 感想心得 Observations and findings：

我覺得這次實習過後，的確讓我對於遊戲產業的工作內容有相當的了解，而也產生了蠻大的興趣，雖然很悲傷的因為必須回來讀完大學，否則我應該很有意願繼續留在波克城市！

雖然實習到一半的時候，有覺得是不是生活太單調了，是不是毫無激情可言，這真的是我要的嗎？但是又過了一陣子之後，我發現我真得很喜歡這份工作的內容，因為我自己是個非常喜歡與人溝通的人，這份工作除了遊戲是我有興趣的之外，也需要透過溝通來完成一個好的遊戲，我想了又想，發現這真的是挺適合我的，我覺得未來要是有機會的話，希望我也能從事這樣的工作！

在公司裡，都會聽到同事對於公司福利的誇讚，包括聚餐、抽獎、旅遊、年終獎金...等等，我覺得在這間公司中看到了許多員工對於公司的期待跟認同感，非常不錯。

唯一比較令我擔心的是身體狀況，尤其是眼睛，經過了將近兩個月的整天使用電腦，覺得眼睛蠻累的，不過可能是因為軟體產業都是這樣的一個情況，所以也沒什麼好挑剔的，畢竟，做的如果是自己喜歡的工作，應該都很滿足吧！

這次過去沒有進階問一下未來如果繼續在公司工作的話，薪資待遇會是甚麼水平，也算是蠻可惜的...不過也希望將來能夠更加充實自己，因為目前的我也談不上甚麼好的待遇，惟有努力學習，才有辦法創造自己的價值！

不過整體來說，還是非常感謝學校、高大資管、波克城市，能提供如此棒的機會讓學校學生能走出去看看外面的世界，提早接觸職場生活、除了可以找到自己的興趣所在之外，還能夠認清自己哪裡不足，趁著還是學生的時候好好補足！

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：上海波克城市網絡科技股份有限公司_遊戲一組

日期 Date (mm/dd/yyyy)	工作內容 Work Contents	起迄時間 Hours
07/13/2015	遊戲平台體驗、製作體驗報告	09:00~18:00
07/14/2015	遊戲平台體驗、製作體驗報告	09:00~18:00
07/15/2015	遊戲平台體驗、製作體驗報告	09:00~18:00
07/16/2015	遊戲平台體驗、製作體驗報告	09:00~18:00
07/17/2015	遊戲平台體驗、製作體驗報告	09:00~18:00
07/20/2015	了解遊戲開發流程、提案	09:00~19:00
07/21/2015	了解遊戲開發流程、提案	09:00~19:00
07/22/2015	了解遊戲開發流程、提案	09:00~19:00
07/23/2015	了解遊戲開發流程、提案	09:00~19:00

07/24/2015	了解遊戲開發流程、提案	09:00~18:00
07/27/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
07/28/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
07/29/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
07/30/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
07/31/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/03/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/04/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/05/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/06/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/07/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/10/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/11/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00

08/12/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/13/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/14/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/17/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/18/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/19/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/20/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/21/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/24/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/25/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/26/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/27/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
08/28/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00

08/31/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
09/01/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
09/02/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
09/03/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00
09/04/2015	策畫中秋活動遊戲「BINGO」	09:00~18:00

本次共實習 324 小時

Total Internship Hour: 324 Hours

實習學生簽名：林 王 翰
Student's Signature

實習單位主管簽名：李 波
Supervisor's Signature