

專 題 演 講

演 講 者：張銘光總監(樂陞科技)

演講題目：遊戲產業軟體開發流程及軟體工程師的職能需求

演講摘要：

遊戲一直是許多人心目中神秘的殿堂，應該也是很多小孩的夢想吧。雖然遊戲軟體也是以如一般軟體運行的型式提供給終端消費者來使用，但是一個遊戲軟體最重要的部分是遊戲的內容，也就是Game Play，這是結合了遊戲設計、藝術與技術的合作結晶。對於一般傳統理工背景出身的軟體工程師而言，與背景差異很大且非理性邏輯思考的遊戲設計與美術人員一起進行團隊開發工作，再加上中大型規模遊戲產品的開發時間可能長達2年或3年，如何在龐大且思維不同的各專業人才間解決意見的衝突與達成團隊合作的目標，會是遊戲軟體開發工作上的一大挑戰。本次演講將介紹遊戲開發團隊的組織架構，說明遊戲產品製作的完整流程，並且探討遊戲軟體設計與傳統軟體設計二者之間的差異，最後會介紹軟體工程師在遊戲產業中的生涯發展機會。