

致理技術學院

資訊管理系

專題期末報告書

熱門線上遊戲之喜好因素分析與比較

(以英雄聯盟、神魔之塔為例)

學生： 10010349 蔡欣穎

10010313 張晉嘉

10010335 周佳錚

10010346 洪紳捷

10010372 黃聖安

10010375 陳妙榕

指導老師：陳光澄 老師

中華民國 103 年 12 月

致理技術學院

資訊管理系

專題期末報告書

熱門線上遊戲之喜好因素分析與比較

(以英雄聯盟、神魔之塔為例)

學生： 10010349 蔡欣穎

10010313 張晉嘉

10010335 周佳錚

10010346 洪紳捷

10010372 黃聖安

10010375 陳妙榕

本成果報告書經審查及口試合格特此證明。

指導老師：陳光澄 老師

中華民國 103 年 12 月

致理技術學院資訊管理系 「資管實務專題」

102 學年度 期初專題報告 評審意見回覆表

出場順序	28	專題主題	熱門線上遊戲之喜好因素分析與比較 (以英雄聯盟、神魔之塔為例)
問題 1	這次的專題構想是什麼？		
回答 1	我們想從 2013 巴哈姆特遊戲大賞中，所選出的兩大熱門遊戲中，研究此兩大熱門遊戲為何會如此熱門，並提供日後對開發遊戲有興趣者做為參考方向。		
問題 2	這個專題對你們的效益是什麼？		
回答 2	我們希望可以藉由投稿或是參加相關比賽，將我們的專題發表，讓更多人了解並有興趣。		

指導老師簽名：_____

致理技術學院資訊管理系 「資管實務專題」

102 學年度 期中專題報告 評審意見回覆表

出場順序	21	專題主題	熱門線上遊戲之喜好因素分析與比較 (以英雄聯盟、神魔之塔為例)
建議 1			因為這個研究不像其他組別是做 APP 或是網站行銷，所以，希望你們可以去投稿或是參加比賽，增加你們專題的說服力。
問題 1			初試問卷跟正式問卷有什麼不同？
回答 1			初試問卷我們是從遊戲的相關介紹及網路相關資料，以及本組的討論，訂定出來的，而正式問卷，是由初試問卷分析後，刪掉不適合的題目，再經由深入訪談的內容統整後，增加 5 題新的題目所訂定。
問題 2			這個專題對你們的效益是什麼？
回答 2			我們希望可以將我們的專題進行投稿或是參加相關的比賽，將我們的專題發表，讓更多人了解並有興趣。

指導老師簽名：_____

致理技術學院資訊管理系 「資管實務專題」

102 學年度 期末專題報告 評審意見回覆表

出場順序	06	專題主題	熱門線上遊戲之喜好因素分析與比較 (以英雄聯盟、神魔之塔為例)
問題 1	如果只有做兩款遊戲的個別問卷，要如何研究兩款遊戲的熱門程度？		
回答 1	我們不僅有做 2 款遊戲的分別問卷，也有做相同問卷的，再利用交叉比對…等分析，分析出兩者遊戲間熱門的相關因素是什麼。 p. s. 評審未翻到相同問卷。		
問題 2	線上這麼多的電腦遊戲及手機遊戲，為什麼你們選的是這兩款遊戲？		
回答 2	因為我們在一開始發現此兩款遊戲是 2013 年最有知名度的遊戲大賞選出手機及電腦的票選人氣冠軍，以及，我們發現身旁的朋友多半在聊天中，都會提到兩款遊戲的相關話題，所以認為這個題目值得研究。		
問題 3	你們都有再玩這兩款遊戲嗎？依你們個人看法，你們覺得哪一款遊戲比較好玩？		
回答 3	有的，因為這兩款遊戲的遊玩模式不同，神魔之塔是單人模式(最近才改版為可以與好友一同玩)，英雄聯盟是團隊遊戲，所以要看玩家喜歡哪一種遊戲模式。		

指導老師簽名：_____

實務專題研究授權書

本授權書所授權之實務專題研究為 蔡欣穎、張晉嘉、周佳錚、洪紳捷、黃聖安、陳妙榕 共 6 人，在致理技術學院資訊管理系 103 學年度第 1 學期完成資管實務專題。

實務專題名稱：

熱門線上遊戲之喜好因素分析與比較(以英雄聯盟、神魔之塔為例)

同意 不同意

本組同學共 6 人，皆同意著作財產權之論文全文資料，授予教育部指定送交之圖書館及本人畢業學校圖書館，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上述目的再授權他人以各種方法重製，不限地域與時間，惟每人以一份為限。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，該組同學皆同意視同授權。

指導教授姓名：

專題生簽名：

學號：

中華民國 103 年 12 月 30 日

誌謝

本專題可以順利完成，首先，要由衷的感謝指導老師，陳光澄老師，從研究方向的确立、理論架構的形成、到最後文稿內容的修正，老師不辭辛勞，一步一步的帶領著本組，克服種種難關，也用心的提點與指導，使本組不僅獲得研究上的知識，並學到許多團隊合作的道理，謝謝老師的悉心指導與勉勵，向老師致上最高的感謝之意。

其次，感謝北部所有大專院校的同學，願意撥空且耐心的完成問卷，提供本組做為本次專題學術研究的重要依據。感謝致理技術學院 資訊管理系及資訊管理系學會，用心的舉辦畢聯展，使本組能夠展出成果和繼續推廣。

感謝許多師長及同學的鼓勵，在充滿甘與苦的學習過程中，陪伴著我們歡笑與成長，使我們在大學四年增添許多豐富的色彩。感謝所有評審，在每一次的報告都給予我們許多的建議，使本組能夠在專題上擁有更多的想法並改進。

最後，感謝所有夥伴，在這一年半的日子中，我們從彼此默契上的磨合，個性上的不適應，到能夠共同合作，並肩完成任務，這一路上彼此都擁有許多的回憶，大家辛苦了。

致理技術學院資訊管理系期末報告

熱門線上遊戲之喜好因素分析與比較

一百零三年十二月