

<<中国游戏产业突围>>

图书基本信息

书名：<<中国游戏产业突围>>

13位ISBN编号：9787505414976

10位ISBN编号：7505414976

出版时间：2006-2

出版时间：朝华出版社

作者：李新科

页数：238

字数：170000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<中国游戏产业突围>>

内容概要

本书从世界游戏发展潮流的历史视野和中国经济、文化、教育发展的宏观角度，以大量的事实、翔实的数据为依据，借助哲学、政治、经济、伦理、教育等多种学科的理论成果，在深入分析了中国游戏产业的背景、现状、发展、历史任务和广阔前景之后，提出了“中国游戏产业突围”的重要命题，并揭示了制约中国游戏产业发展的瓶颈——人才问题，得出了“实现中国游戏产业突围，必然首先实现人才突围”的结论。

由于人才培养的重要性，作者专辟人才培养一章，对如何建设中国游戏人才培养机构提出了非常有价值的建议和构想，并以成功培养5000名优秀人才的“游戏学院”为主要案例正，着重阐述了如何利用大型职业培训机构解决当前游戏行业人才培养瓶颈问题，为行业提供了富于建设意义的经验。这对于中国游戏产业的发展而言，具有很强的启发和促进作用。

本书内容丰富，论述严密，文采斐然，富于气势，是一部可读性极强的专著。

<<中国游戏产业突围>>

作者简介

李新科，为人直爽谦和，平易近人，才思敏捷。

1965年出生在山东海阳，1987年毕业于山东大学计算机系。

于2004年6月，正式成立了北京汇众益智科技有限公司，并借助他对市场敏锐的把控和广泛的人际关系，启动了“游戏学院”项目。

短短一年多的时间，游戏学院目前已成为亚洲最

<<中国游戏产业突围>>

书籍目录

第一章 世界游戏产业的发展和未来 第一节 从《宇宙战争》到任天堂 第二节 进军！

进军！

进军！

第三节 绿色经济与游戏产业 第四节 突围！

突围！

突围！

第二章 中国游戏业发展历史和现实 第一节 姗姗来迟的中国游戏 第二节 活着，还是死去——夹缝中的中国游戏产业 第三节 契机——中国游戏产业发展前瞻 第四节 敢问题在何方

第三章 经济：中国游戏业发展的梦想 第一节 一个中国梦想的诞生 第二节 国产游戏成功之作 第三节 国产游戏：我与春天有个约会 第四节 从打压到引导——游戏产业政策转变背后的宏观视野 第五节 崛起不是梦想

第四章 文化道德：中国游戏业发展的使命 第一节 游戏：谁是真正的玩家 第二节 游戏中的文化殖民与文化侵略 第三节 游戏是一种文化 第四节 建立中国游戏的文化道德理想 第五节 中国游戏的伟大使命

第五章 本土化：中国游戏业发展的出路 第一节 大力发展中国游戏产业 第二节 中国游戏产业缺什么？

第三节 中国游戏产业突围的策略 第四节 人才，人才，还是人才

第六章 如何培训急需的游戏人才 第一节 中国游戏人才的定义 第二节 人才培养的三种途径 第三节 企业自主培养人才 第四节 大学教育培养人才 第五节 职业培训（游戏学院）培训人才附录一附录二参考资料后记

<<中国游戏产业突围>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>