

# 狂點軟體開發—朝元宇宙出發的數位轉型與創新

## 適用課程

數位轉型、數位創新、企業管理、科技管理

## 教學目標

1. 認識與瞭解 AR、VR、MR、XR 之科技與產業應用。
2. 認識數位科技新創公司於動態環境中之的發展歷程與策略。
3. 學習 SWOT 分析，辨識外部環境的機會與威脅，瞭解組織內部的優劣勢，提出應對之策略。
4. 學習五力分析，辨識組織於產業價值鏈中的位置與定位。
5. 學習核心競爭力分析，辨明企業核心競爭力，作為長期發展的基礎。
6. 學習商業模式分析，辨識關鍵因素並瞭解之間的互動與關聯。
7. 認識與瞭解一般產品生命週期與數位遊戲產品生命週期發展之異同。

## 教材

張譽騰、劉芸汝(2022)：狂點軟體開發—朝元宇宙出發的數位轉型與創新，光華管理個案收錄庫(KMCC)個案編號：1-22025-11。

## 請討論

1. AR、VR、MR、XR 科技之異同？
2. 以 AR、VR 科技作為發展核心的狂點來說，選擇 AR、VR 產業可以走得長久嗎？如何能做到？
3. 狂點為什麼決定在 2021 年開始發展全體成員的理想產品 — PARALAND，一款朝元宇宙發展的區塊鏈社群遊戲？其可能的商業模式為何？PARALAND 這套產品的生命週期特徵與以往其他產品有無異同？