

2019 全國大專院校 AI 金融科技創新創意大賽

企劃書

	銀行	保險	證券
創意組			✓
新創組			
商轉組			

(勾選 1 格)

學校名稱：國立臺北大學

團隊名稱：HDDA 歐趴團 學生

企劃名稱：以 steam 平台使用者資料論遊戲開發商之投資潛力

撰寫說明

- 一、 參賽者應仔細研讀參賽簡章並充分遵守本競賽各項規定。
- 二、 參賽提案須為原創，無任何抄襲、仿冒、涉及當代政黨政治、損及善良風俗及損害主辦單位名譽等情事，如有違反，經查證屬實，將喪失參賽資格，其已獲獎者，主辦單位得取消獲獎資格並追回已頒發之獎金、獎盃及獎狀。若造成第三者之權益損失，參賽團隊應自負法律責任，不得異議。

三、 項目內容

組別	創意組	新創組	商轉組
企劃書 內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 市場分析 ● 問題描述 ● 商業模式 ● 競爭者分析 ● 團隊介紹 	<ul style="list-style-type: none"> ● 市場分析 ● 問題描述 ● 商業模式: 技術方案 ● 競爭者分析 ● 團隊介紹 ● 資金規劃 ● 財務預估 (簡述) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 市場分析 ● 問題描述 ● 商業模式: 商品/服務 ● 競爭者分析 ● 團隊介紹 ● 資金規劃 ● 財務預估

- 四、 請以 A4 規格紙張直式橫書(由左至右)，以中文標楷字、字型 12、單間行距撰寫，務必編頁碼。
- 五、 提交檔案需 WordA4 尺寸二頁以上並轉存為 PDF 於報名時上傳；檔名為 OOO 學校 OOO 學生/育成團隊)。
- 六、 各項市場調查資料或所填寫數據請註明資料來源及資料日期，應注意前後一致，按實編列或填註。
- 七、 評審標準

組別	創意組	新創組	商轉組
初賽 (書審)	創新構想 50% 市場潛力 25% 整體規劃 25%	創新構想 40% 市場潛力 35% 整體規劃 25%	創新構想 40% 市場潛力 35% 整體規劃 25%

註.評分項目之各項標準說明：

- ✓ 創新構想：創意發想之獨創性。
- ✓ 市場潛力：企劃案之實用性與可行性，及未來是否能吸引市場資金投資或客戶選擇使用。
- ✓ 整體規劃：思考層面之完整性、操作面或技術面建構之完成度，及預計成果。

摘要表

學校名稱	國立臺北大學				
團隊名稱	HDDA 歐趴團				
企劃名稱	以 steam 平台使用者資料論遊戲開發商之投資潛力				
團隊組成	<input checked="" type="checkbox"/> 在學生 <input type="checkbox"/> 在職專班 <input type="checkbox"/> 育成中心				
組別	<input checked="" type="checkbox"/> 創意組 <input type="checkbox"/> 創新組 <input type="checkbox"/> 商轉組				
領域別	<input type="checkbox"/> 銀行 <input type="checkbox"/> 保險 <input checked="" type="checkbox"/> 證券				
範疇	<input type="checkbox"/> 支付金流 <input type="checkbox"/> 保險 <input type="checkbox"/> 存貸 <input checked="" type="checkbox"/> 理財投資 <input type="checkbox"/> 眾籌 <input checked="" type="checkbox"/> 市場資訊供應				
團隊成員	隊長	姓名	李桓宇	手機	0978663003
		e-mail	arutearisu@gmail.com		
	聯絡人	姓名	陳威傑	手機	0905152019
		e-mail	oscarchen1998531@gmail.com		
	其他成員姓名	楊閔文、吳書恆			
	簡介	團隊成員皆就讀於國立臺北大學統計系四年級			
創新構想	結合不同網站的雲端資料，藉由 API 即時存取，並由系統自動分析，為每款遊戲進行評分				

市場潛力	此系統只需與網際網路連結即可使用，且以年輕族群為目標客群，藉由適當的媒體曝光便能吸引對投資遊戲產業有興趣之投資人
整體規劃	將系統整合成網頁或程式，在使用者瀏覽系統分析結果時，附上遊戲平台、直播平台與證卷交易平台的連結藉此吸引穩定流量

目錄

組別	項目	頁碼
創意組	壹、市場分析	6
	貳、問題描述	7
	參、商業模式(新創組：技術方案)(商轉組：商品/服務)	7
	肆、競爭者分析	8
	伍、團隊介紹	8

壹、市場分析

相較於傳統的產業，電子遊戲產業是一個橫跨年齡以及國家的產業，無論在什麼地方都有喜歡玩遊戲的人，近年來在互聯網的時代下，電子競技與遊戲產業蓬勃發展，從原先的電腦、家用遊戲機、街機，發展到網路連線遊戲以及時下最夯的手機遊戲，電子遊戲的形式與載體不停的隨著時代演進而有所不同，連帶也影響產業鏈上廠商以及玩家的行為模式，演變出不同類型的商業模式，並且隨著經濟發展以及技術進步，帶動電子設備的普及，從 2012 年 706 億美元到 2018 年 1379 億美元營收，其中又以行動網路遊戲平均成長率最高。

最早的電子遊戲可以追溯到 1952 年，英國劍橋大學的一位電腦科學家 A. S. Douglas 製作出了一款簡單的連珠遊戲，並取名為「Noughts & Crosses」，在那個還沒有個人電腦的時代，遊戲所能帶來的商業利益幾乎微乎其微。隨著電腦程式語言的發展讓遊戲的開發變得容易，為電子遊戲產業的發展奠下根基，加上市場上開始有先驅者投入，使得遊戲在實驗室階段漸漸向大眾市場發展。之後日本任天堂以及 SEGA (6460-JP) 漸漸躍上國際遊戲舞台，並且在接下來的期間內推出包含「瑪利歐兄弟」、「勇者鬥惡龍」、「最終幻想」、「音速小子」以及「薩爾達傳說」等知名系列，直至今日除了在遊戲圈，甚至在大眾文化中都有相當的知名度。

隨著日本遊戲的開發，PC 遊戲也有顯著發展，早期遊戲主要集中在街機、家用機的開發，由於 Atari 的失敗以及日式遊戲盛行，歐美的遊戲開發者們部分轉往 PC 平台開發，加上 Windows 系統、顯卡性能提升，許多遊戲也在此時上市，「博德之門」、「魔獸系列」、「毀滅戰士」、「模擬城市」、「德軍總部 3D」、「暗黑破壞神」都是在 1980、1990 年代的經典作品，台灣則有「仙劍奇俠傳」、「軒轅劍」、「劍俠情緣」等等基於武俠作品改編的經典遊戲。1996 年，大型多人線上遊戲 (Massive Multiplayer Online Game, MMOG) 概念出現，經典代表作品就是「魔獸世界」，2000 年前後陸續進入台灣市場，橘子 (6180-TW)、華義 (3086-TW)、智冠 (5478-TW) 等廠商引入「天堂」、「石器時代」等等經典線上遊戲，本土廠商也有自主研發，例如網龍的「吞食天地 online」，MMOG 迅速成為另一個大受歡迎的遊戲項目，韓國廠商的線上遊戲在這段期間表現相當亮眼。

直至今日，電競分析公司 Newzoo 發布一份關於 2019 年全球遊戲市場預測報告，認為全球遊戲市場規模將達 1,500 億美元。在台灣，根據 Newzoo 報告，2018 年台灣玩家人數估計達到 1 千 4 百萬人，市場規模則達到 13 億美金 (約 390 億台幣)，排全球第 15 大遊戲市場。手機遊戲與電腦遊戲為台灣的主流市場。

貳、問題描述

在台灣，低薪、高房價讓受薪階級備感壓力，更讓事業正起步的「千禧世代」充滿危機意識，根據銀行調查發現，有超過 50% 的千禧世代，儲蓄金額比重占月薪收入約 2 成。儘管擁有對未來的危機意識，年輕世代對於理財知識了解有限以及資金的上限，使他們對於實質資產或是金融商品的投資有所卻步。若能開發出年輕世代有所認識的金融衍性商品，對於產業發展及投資者都有益處。電子遊戲產業近年來蓬勃發展，深受年輕世代的喜愛，對於遊戲產業也有一定程度的認識。我們認為電子遊戲市場具有很強大的潛力。此次的資料分析，我們將透過 Steam 平台(電腦遊戲界最大的數碼發行平台，全球已有至少 2.81 億註冊帳戶)的使用者資料進行統計分析，建構統計模型，並做出一套電子遊戲投資潛力評估系統。

參、商業模式(新創組：技術方案)(商轉組：商品/服務)

透過 Steam 以及 steamspy 所釋出的 API 可以獲得許多關於遊戲的資料，例如目前線上人數、昨日遊玩高峰人數、遊戲評價等等。特別是取得玩家們對於此遊戲的分類因此依做分類做分析會是一個不錯的方法。由於透過 API 可以隨時取得資料，但缺點是若要取得一段時間的某些資料(例如當前遊玩人數)則要定時去抓取因此蒐集資料需要時間。而我們將嘗試取得 Twitch 的 API 而獲得當前實況頻道數量多的遊戲或是目前觀看次數前幾名的遊戲的分佈以及變化。在目前遊戲產業中，實況主的地位不可或缺。許多新上市的遊戲會付錢給許多知名實況主請他們實況新遊戲給他們的觀眾以此提高遊戲的曝光率。另外有些廣告則會和實況主合作將廣告放置於實況畫面的一個角落裡。所以我們相信觀看人數越多，則帶來的利潤也可以預期來得大。因此透過所取得的資料來依分類做迴歸分析，以此比較哪些遊戲類型或是目前狀況有潛力。

肆、競爭者分析

此專案的分析對象為 PC 遊戲產業，而該產業的主要競爭對手為使用智慧型行動裝置遊玩的手機遊戲，近年來手機遊戲的產值持續增長，有可能會壓縮 PC 遊戲市場的成長空間。但是 PC 遊戲產業之產值每年仍以可觀的速度成長，與手機遊戲不同的是—手機遊戲在市場上的熱度難以維持、也較難預測，因為 Google Play 的審核機制較為寬鬆使得濫竽充數的遊戲 APP 佔了絕大多數，在進行數據分析時不僅消耗資源，成果也不會理想；而這部分剛好就是 PC 遊戲的強項，因開發時間長、售價較高，PC 遊戲開發商傾向於將預算投入在品質管控，而非常被行動遊戲使用的廣告轟炸策略。

對於想做長期投資或是剛接觸證卷市場的投資人來說，風險少、獲利相對穩定的 PC 遊戲產業無疑是較優秀的投資標的。

伍、團隊介紹

我們四人經吳漢銘教授的介紹下報名這項競賽，我們都希望能在大學生涯的最後一年參加校外的全國性比賽，使用這四年在統計系的所學做出能獲得名次的企劃案，在履歷上留下漂亮的成績。

李桓宇(隊長)：統整企劃書、管理報名文件、撰寫企劃書、主導討論

楊閔文：存取研究用數據、分析數據、建構模型、撰寫企劃書

陳威傑：檢視問題、問題解決、撰寫企劃書、簡報

吳書恆：蒐集文獻資料、檢視問題、撰寫企劃書、簡報