

《打不死的Game Boy - 企業中的癡》

图书基本信息

书名：《打不死的Game Boy - 企業中的電玩族浪潮》

13位ISBN编号：9789867969873

10位ISBN编号：9867969871

出版时间：20041210

出版社：商智

作者：約翰．貝克,米契爾．韋德，譯／張美惠

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《打不死的Game Boy - 企業中的痞》

內容概要

當電玩取代電視，

16~34歲打電玩長大的孩子人多勢眾、超越嬰兒潮世代，

在虛擬遊戲中體會人生觀、工作觀、價值觀及愛情觀，

將遊戲載入真實世界，對他們而言，Game Over意即永遠可以「重來一次」！未來，將由電玩世代接棒，取代嬰兒潮世代，成為職場的中流砥柱，並對商業社會產生重要的影響。

電玩已經取代電視，成為新世代最重要的休閒活動。根據德意志投資銀行估計，未來四年，全球遊戲軟體營收，每年將成長13%。而這群創造電玩銷售、打電玩長大的主人翁將陸續步入職場，把電玩文化帶進社會，變成社會文化的一部分。因此，充滿競爭、具結構化及孤單等特質，便形成電玩世代主導的社會文化，唯有英雄與叛逆者才能夠贏得最後的勝利與生存。

在迎接新電玩世代進入職場之際，已在職場的其他人該有哪些心理準備？應如何調適，才能以最快的速度消弭世代間的代溝，而能充分利用電玩世代各項獨特的特質？

本書清楚探討電玩經驗所帶動的企業變化，探討電玩世代哪些方面對企業具重要性，哪些方面企業可以置之不論。並帶領企業主管與專業人士進入這個新世代的世界，如何因數位「入侵者」而改變，如何影響每個人-尤其是那些從不曾接觸電玩的人。

本書將告訴你為什麼不能忽視電玩--為什麼他們對企業的影響絕不會隨著「Game Over」的出現而結束。即使你對電玩一無所知，本書還是可以幫助主管了解電玩世代的優、缺點，發展出最佳的管理方式。如果你對電玩已經很了解（或你本身就是電玩世代），本書將提供另一種助益，幫助你發掘從非電玩世代主管的角度看事情，然後轉譯成他們能夠了解的語彙，直接幫助你的組織與事業。

《出版人週報》（Publishers Weekly）：「即使非電玩世代的管理者都能看得懂本書，因而了解彼此的差異，知道未來該如何與這群工作夥伴合作，發揮電玩世代的才能，以及一起體驗他們把經濟世界帶入一個全新領域。」

《打不死的Game Boy - 企業中的辯

作者簡介

《打不死的Game Boy - 企業中的辯

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:www.tushu000.com