



手遊經濟學

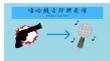
2017-05-07 記者 何肇耕 文



讀取中

智慧型手機融入現代人的生活未滿十年，攜帶型遊戲卻已經成為日常中最熟悉不過的一種娛樂。手機無線網路的普及、社群遊戲的普遍、以及免費遊戲的誘因之下，消費者隨時都可以在各種應用程式市場上從成千上萬的遊戲中下載最棒的遊戲與朋友同樂。對於玩家來說這是打發時間的最佳利器，但對於廠商來說則是無限的商機。

資料來源：KKnews、網路溫度計、newzoo、ALPHAcamp、商業發展研究院、壹讀



一時興起 饒舌一下

即興饒舌介紹



一讀成暢銷？韓劇中的圖書

從韓劇「孤單又燦爛的神—鬼怪」裡書籍走紅的個案，看圖書在韓劇中的置入現象及效果，並探討在台灣應用的可能性。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 366天 專屬自己的花朵
- 男孩的芭比世界 湯馬克
- 沒有標籤 快樂每天

總編輯的話 / 王廷璋



喀報264期，頭題為「多元選修課 學習大不同」。為讀者分析台灣高中課改後的課程不同、了解課程在地化的正反效益。本週以「教育及台灣鄉土」的文章表現最為出色，值得讀者細細品味。

本期頭題王 / 韓舒容



一個喜歡在生活中找幸福、找真理、找自己的女孩。

本期疾速王 / 邱琨皓



不要隨便玩弄男生的心 只有一顆 很脆弱的 要玩就玩他們的 ___ 吧 有兩個呢

本期熱門排行



多元選修課 學習大不同
韓舒容 / 社會議題



布解怠 看戲去
張芸瑄 / 文化現象



366天 專屬自己的花朵
張巧宜 / 文化現象



男孩的芭比世界 湯馬克
陳昶安 / 人物特寫



跨國電商 戰爭開打
彭書耘 / 文化現象

▲TOP