

檔 號：

保存年限：

臺南市政府教育局 函

機關地址：70242臺南市南區體育路10號
承辦人：鄭子芄
電話：06-2157691#221
傳真：06-2155394
電子信箱：candycheng@mail.tainan.gov.tw

受文者：國立成功大學

發文日期：中華民國109年5月5日

發文字號：南市教體處競字第1090545907號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：電競課程實務推動計畫(ATTCH2_0545907A00_ATTCH2.pdf)

主旨：檢送極限電競股份有限公司辦理「電競課程實務推動計畫」1份，詳如說明，請查照。

說明：

一、有關旨揭計畫執行面向，說明如下：

(一)基礎人才培育課程：設計共15週課程，每週上課1次（約2至3小時），前8至10週由業師授課，後5至8周為實作課程（含賽前規劃、賽評直播、轉播及行銷等）。

(二)巡迴推廣講座：由業師至校以單次巡迴模式辦理推廣講座。

二、貴校如有意申請旨揭計畫，請逕洽極限電競股份有限公司（下稱該公司），將由該公司協助規劃相關課程及講座。

三、倘對旨案有相關詢問事項，請逕洽該公司諮詢，連絡電話：02-87510789。

四、檢附旨揭計畫（如附件）1份供參。

正本：臺南市私立長榮高級中學附設進修學校、臺南市私立崑山高級中學進修部、臺南市私立慈幼高級工商職業學校附設進修學校、臺南市私立長榮女子高級中學附設進修學校、臺南市私立南英高級商工職業學校進修部、臺南市亞洲高級餐旅職業學校進修部、國立成功大學附設高級工業職業進修學校、臺南市立大灣高級中學、臺南市立永仁高級中學、國立後壁高級中學、國立善化高級中學、

國立成功大學



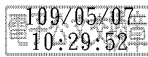
1099909108 109/5/7

裝

訂

國立新營高級中學、國立新化高級中學、國立北門高級中學、國立新豐高級中學、國立臺南高級工業職業學校、國立新化高級工業職業學校、國立新營高級工業職業學校、國立北門高級農工職業學校、國立曾文高級農工職業學校、國立白河高級商工職業學校、國立玉井高級工商職業學校、國立曾文高級家事商業職業學校、國立臺南大學附屬高級中學、國立南科國際實驗高級中學、國立臺南第一高級中學、國立臺南第二高級中學、國立臺南女子高級中學、國立臺南高級商業職業學校、國立臺南高級海事水產職業學校、國立臺南啟智學校、國立臺南大學附屬啟聰學校、國立臺南家齊高級中等學校、臺南市立土城高級中學、臺南市立南寧高級中學、南臺學校財團法人南臺科技大學、長榮大學、嘉藥學校財團法人嘉南藥理大學、崑山科技大學、遠東科技大學、敏惠醫護管理專科學校、中華醫事科技大學、南榮學校財團法人南榮科技大學、國立臺南藝術大學、國立成功大學、國立臺南大學、康寧學校財團法人康寧大學、中信學校財團法人中信金融管理學院、國立臺南護理專科學校、台南家專學校財團法人台南應用科技大學、台灣首府學校財團法人台灣首府大學

副本：





2020

電競課程實務推動計畫

產品組合 跨界合作 未來發展

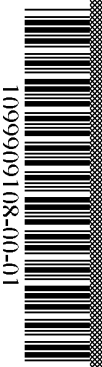


極限電競
esportasia.tv



Keep the faith

ISBN 978-962-01-0800-1

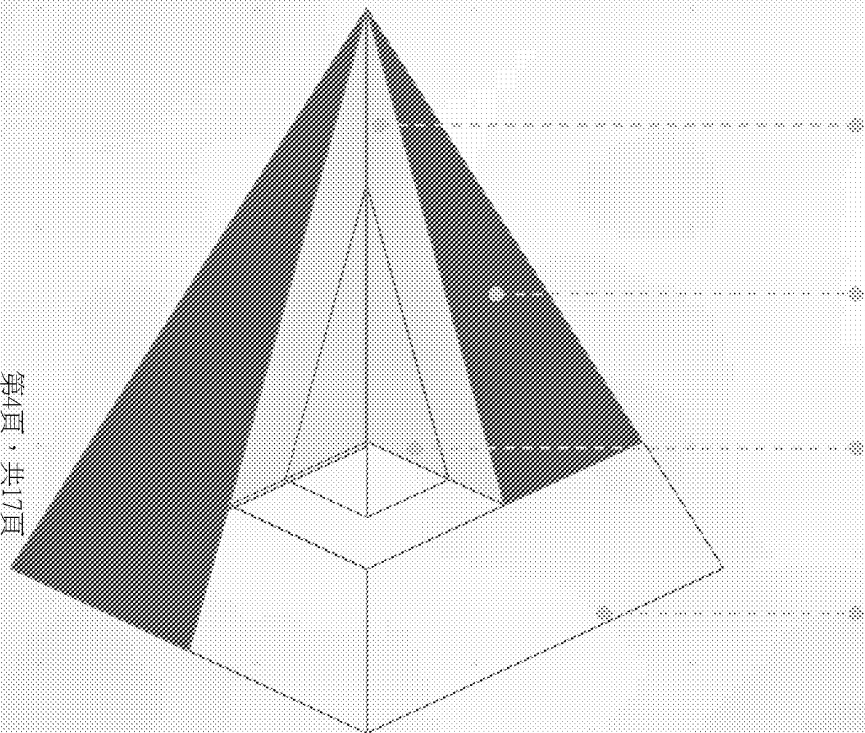


1099909108-00-01



如何確實突破產業困境-電競基層人才匱乏

第4頁，共17頁



在台舉辦之賽事指標性不高
且延續性低，國際關注少



規模受限制
賽事專業人才寥寥可數



職業戰隊支數少
選手培訓專業度低



專業執行單位少
產業難結合共體極大化

台灣現今電競產業核心人才缺乏
基層培養，建立電競人才資料庫





課程 目標

- 01 了解電競產業的現況及未來發展趨勢
- 02 獨立舉辦並執行線上(下)電競比賽
- 03 電競選手養成及未來之路
- 04 電競節目製作及賽事轉播技巧

2

0

2

0



電競課程實務推動計畫-課程大綱

實體電競賽事企劃及製作

電競產業的人力需求

前期規劃

贊助廠商談判技巧

遊戲OB基本概念

電競設計元素舞台規劃

專業主播賽評培訓

專業主播技巧及演練

媒體識讀

聲音身體與鏡頭的關係

主播與賽評的差異

口條正音訓練

節目製作及專業直播技巧

電競產業的影視音團隊

媒體

內容製作

網路工程

行銷企劃

電競經紀與藝人經紀

電競產業經紀人及其專業與發展

演藝、媒體

商業管理

電競選手及後勤團隊

養成及發展

成為電競選手的必備條件

電競選手的團隊組成

電競選手退役後的選擇

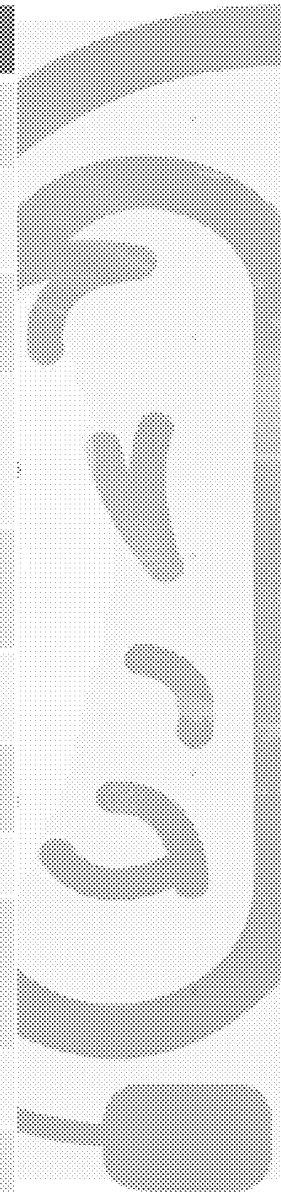


電競課程實務推動計畫-課程規劃說明



項次	主題	時數	課程大綱
1	電競產業現況與未來發展趨勢	2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 何謂電競 ● 電競產業的現況與未來發展 ● 電競產業的人力需求
2	電競團隊組成與分群	2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 成為電競選手的必備條件 ● 電競選手退役後的選擇 ● 電競選手的團隊組成
3		2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 電競產業的影視音團隊 ● 電競產業的主播/賽評團隊 ● 電競經紀的專業及發展
4		2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 賽事目的與前期規劃 ● 遊戲授權 ● 贊助商的資源交換 ● 場地規劃 ● 活動執行
5	電競賽評及主播學程	2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 成為主播的必要條件 ● 主播/實況主的區別 ● 主播的定義及標準 ● 主播的價值及挑戰
6	電競經紀與經紀藝人	2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 何謂經紀人及其專業與發展 ● 培養電競明星 ● 議題操作
7	電競節目製作與賽事轉播技巧	2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 賽事轉播技巧 ● 電競節目製作技巧 ● 電競遊戲鏡面設計
8	賽事美術風格設計	2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 電競設計元素 ● 電競舞台設計
9	產業財務分析與簽證	2H	<ul style="list-style-type: none"> ● 電競產業的營業項目 ● 電競產業創業的未來性 ● 專案損益 ● 創業募資/獎酬/會計/稅務/經營管理及資本市場 ● 財稅簽證的重要性及目的性
10	電競活動及賽事實戰	10H	<ul style="list-style-type: none"> ● 校內賽事
合計		28H	*實際上課時數及總時數將依照各校規定及狀況微幅調整

第7頁，共11頁



電競課程實務推動計畫-課程規劃

顛覆

電競課程的純理論型態

洞悉電競現況及未來發展

確切實作，不再只學理論

清楚明白自己在產業之定位

第一週 第二週

何謂電競
電競產業發展與現況
未來發展及人力需求
電競選手團隊組成
電競後勤團隊職責
電競選手必備條件及退役選擇
電競產業的影視音團隊
電競產業的主播/賽評團隊
電競經紀的專業及發展

第三週 第四週

賽事目的與前期規劃
遊戲授權
贊助商的資源交換
場地規劃
活動執行

第五週 第六週

成為主播的必要條件
主播/實況主的區別
主播的定義及標準
主播的價值及挑戰
何謂經紀人及其專業與發展
培養電競明星
議題操作

第七週 第八週

賽事轉播技巧
電競節目製作技巧
電競遊戲鏡面設計
電競設計元素
電競舞台設計

第九週 第十週

電競產業的營業項目
電競產業創業的未來性
專案損益
創業募資/獎酬/會計/稅務/經營管理及資本市場
財稅簽證的重要性及目的性
電競產業從業項目總結及分組

期末成果發表
分組完成一場完整
線上下電競比賽

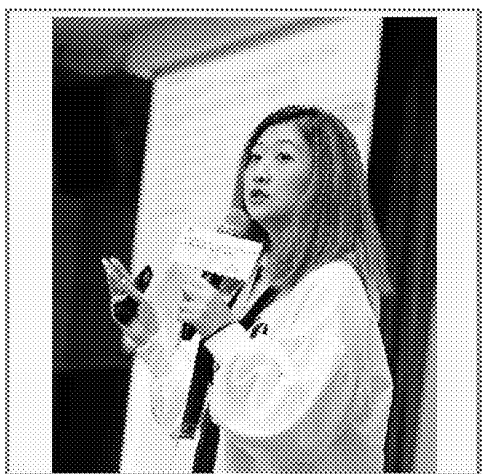


師資介紹



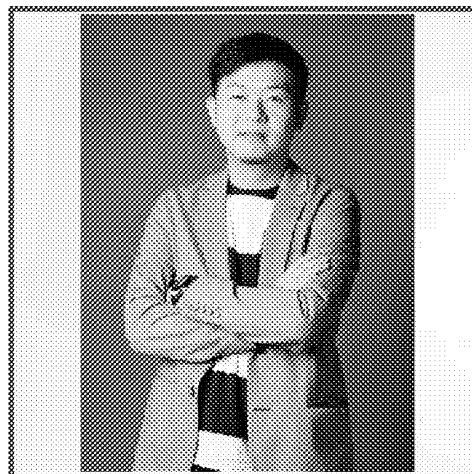
建議課程及師資

一、何謂電競 電競產業發展與現況、未來發展及人力需求



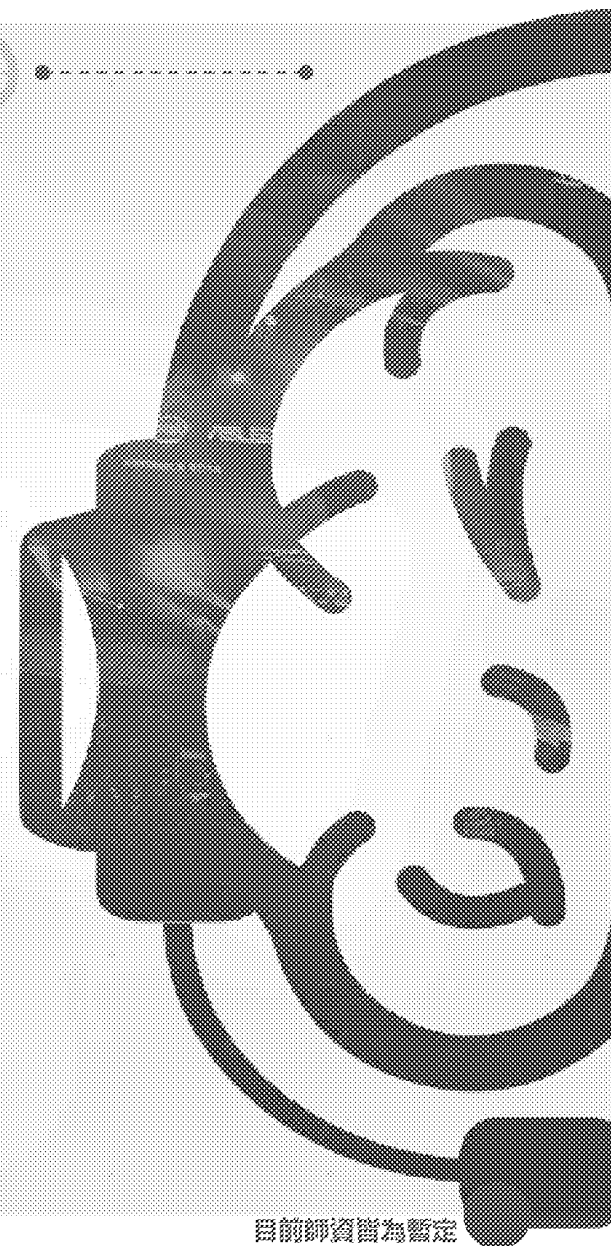
周亦萱 Alice

極限電競股份有限公司 營運長
聚整合行銷股份有限公司 專案統籌
北京惠聚大美科技有限公司 專案經理
安妮時代文創股份有限公司 行銷企劃部總監
聯城安妮時代文化傳媒有限公司 行銷企劃總監
極限電子競技工作室 營運管理
兩岸三地、美國、法國、澳洲...等地 表演執行
平面及動畫攝影專案統籌(廣告類、紀錄類)



周秉毅 Albert

極限電競股份有限公司 執行長
中華一級電競產業發展協會 副理事長
極限工作室 創辦人
極限工作室 副社長



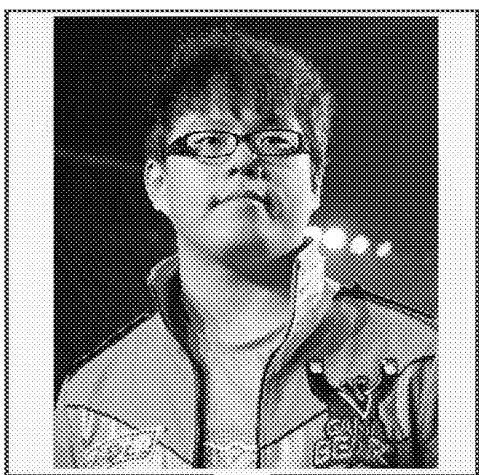
師資介紹



建議課程及師資

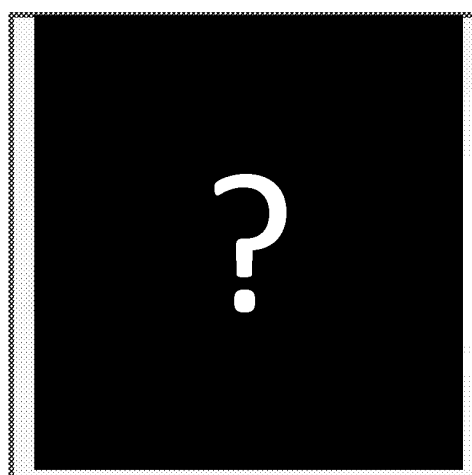
二、選手課程 電競選手團隊組成、電競後勤團隊職責、電競選手必備條件及退役選擇

第10頁，共17頁



楊家正 Sen

目前屬於台灣電競聯盟(Tesl)的楊子軒隊
擔任副隊主職
於電競五年賽季創下61勝9敗的佳績，之後得到
年度MVP、最佳團隊選手、最佳人氣等獎項
2011台灣電競車名人堂
2014台灣電子競技公開賽軍 冠軍露斯(冠軍)
2017 WCS 延壽平(瑞典)台灣中日挑戰賽冠軍
擁有「台灣鐵三」之稱



各方好手評估中



師資介紹



建議課程及師資

三、主播賽評相關課程

第11頁，共7頁



紹瑞峰 Philip

緯來體育台
新聞主播/製作人
賽事主播
節目製作人
中華民國籃球記者聯誼會 總幹事



Joby

國立台灣體育大學畢業
國立台灣體育大學系學會管理顧問
國立台灣體育大學系學會行政部副部長
WordGym 專業健身教練 2014-2015
運動工廠健身管理店長 2015-2016
維達都會生活健身俱樂部 教練部副理 2016-2017
Youtube 10萬訂閱 創始人 2018
Facebook 合作簽約創作者 2018至今
全職Youtube 全職遊戲實況主 2017至今



Copyright © 2019 Extreme Esports Inc. All rights reserved



目前師資皆為暫定



師資介紹



建議課程及師資

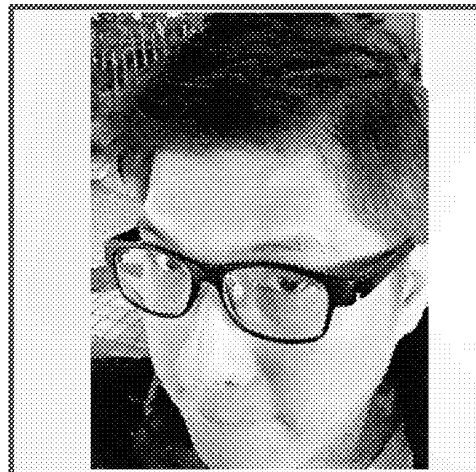
四、賽事執行規畫相關課程

第12頁，共17頁



張原嘉 Joe

Web前端工程師
旗標科技網站更新 總召集人
大同大學 資訊經營系 企業電子化群
學士畢業
具有 HTML5、CSS3、JavaScript 等技術，
熟悉兩種框架
具有 Google Adwords 關鍵字廣告認證



林光輝 Devin

威爾電腦股份有限公司 網路事業組 總監
動意股份有限公司 技術長
飛利聯國際資訊股份有限公司 技術服務
處設計部主管
希望引擎科技股份有限公司 視覺創意部 經理
永安科技管理顧問 資深網頁設計師



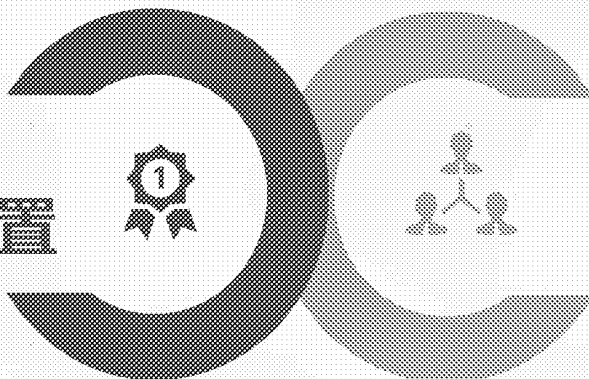
電競課程實務推動計畫-實作電競賽事

通識課程結合實作，業師輔導，全程由學生自主規劃



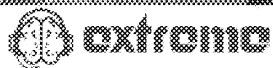
第13頁，共17頁

依照興趣及個人特質
指導安排合適工作位置



課程與實作
分組進行自主規劃

喜歡電競產業不知其門而入，透過課程及實作找到入口及興趣！



Copyright © 2019 Extreme Esports Inc. All rights reserved



電競課程實務推動計畫-實作電競賽事

加入電競公司團隊，實際參與正式大型賽事

結業實作表現優異

得到電競公司正式錄取機會

Holyland 電競品牌活動策畫
加入團隊參與前期規劃
各舞台實際發揮



第一屆、第二屆



各縣市校園
聯合舉辦大型聯賽



電競社團、系所
活動結合



Holyland 電競品牌

無極限的企劃
笑淚熱血交織



Copyright © 2019 Extreme Esports Inc. All rights reserved



結合地方特色節日活動+校園聯賽

集結地方節日活動+校際聯賽，產官學合作集大化

結合各校學程成果發表-電競賽事 + Just Dance 競賽

預計合作對象：全大專院校及高中職相關系所、參與學程學生及社團

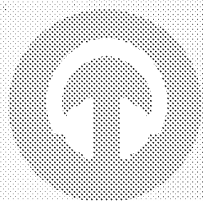
活動辦法：

1. 結合各大院校學程之實作競賽進行校際對決；並同步舉辦Just Dance跨校跨社團聯
2. 事先預告比賽歌曲清單，賽制、獎金獎品
3. 不限制練習是否使用機器，此遊戲也可以只看著影片練習舞步
4. 安排活動所需交通接駁、體驗及練習場地等

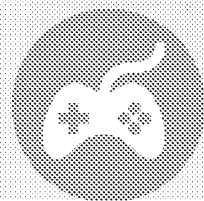
第15頁，共17頁

校際電競聯賽

學生將學程所學付諸實現
找到未來工作方向
與電競公司共同舉辦正式賽事
有機會進入電競公司就職

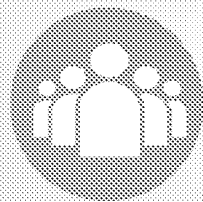


Holyland X 校際聯賽



Just Dance 縣市賽

不分年齡大小，全民現場舞動
活動熱鬧吸睛，顛覆民眾電競刻板印象
結合各社團不同性質打造非凡電競賽事



現場市集、表演、各式活動

聚集現場人潮
集結各校共創電競運動風氣
帶來不同產業別活動類型



Copyright © 2019 Extreme Esports Inc. All rights reserved



校園電競產業學程發展計畫流程圖

Step1



電競學程
校內實作競賽

講座課程-10週
活動前置準備
及校內競賽-5-8週
建議109年2月始

Step2



校際聯賽

前置規畫-2個月
競賽時程-1個月
建議109年4月-6月

Step3



校際聯賽總決賽
Just Dance競賽

前置規畫-3個月
(含Step2前置規畫時間)
競賽時程-2日
建議109年5月-7月

第16頁，共17頁

月份	2月				3月				4月				5月				6月				7月				
週	第1週	第2週	第3週	第4週	第5週	第6週	第7週	第8週	第9週	第10週	第11週	第12週	第13週	第14週	第15週	第16週	第17週	第18週	第19週	第20週	第21週	第22週	第23週	第24週	
講座學程	█																								
賽程前置實作												█													
校內競賽																									
校際聯賽前置準備												█													
校際聯賽賽期																									
總決賽前置準備																									
總決賽及Just Dance活動																									





極限電競股份有限公司

TEL : +886-2-8751-0789

ADD : 台北市內湖區瑞光路513巷22弄5號8樓之1



FB粉絲專頁

<https://www.facebook.com/ExtremeEsportsTv/>



極限官網

<https://www.esportasia.tv/ExtremeEsports/>



極限APP



極限APP