

2020

電競課程實務推動計畫

產業結合 跨界合作 未來發展

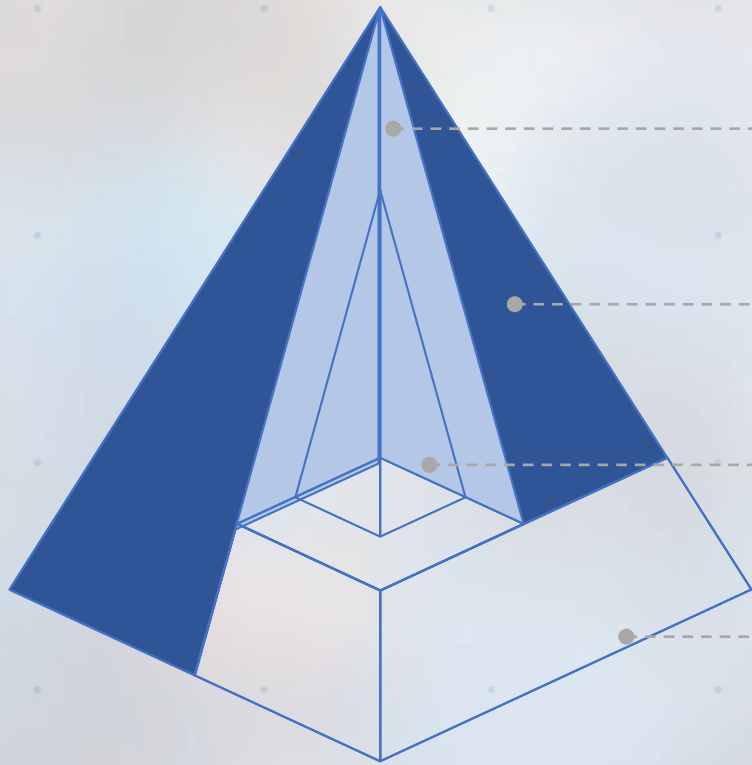


極限電競
esportasia.tv



Keep the faith

如何確實突破產業困境-電競基層人才匱乏



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



電競課程實務推動計畫

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



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

節目製作及賽事轉播技巧

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	電競賽事規劃與執行	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

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

01

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

02

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

03

04

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

05

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

06

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



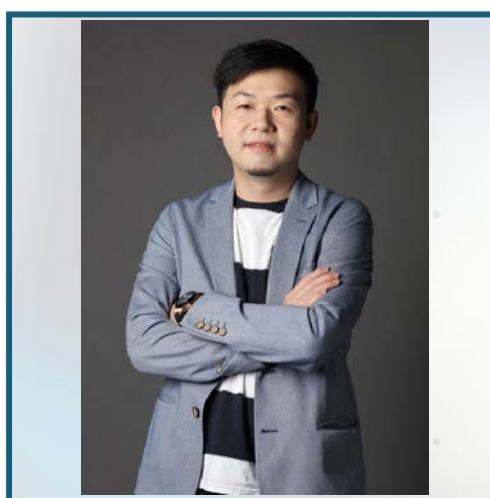
建議課程及師資

一、何謂電競 電競產業發展與現況、未來發展及人力需求



周亦宣 Alice

極限電競股份有限公司 營運長
惠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
鹽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...等地商演執行
平面及動畫攝影專案統籌策劃(廣告類、紀錄類)



周秉毅 Albert

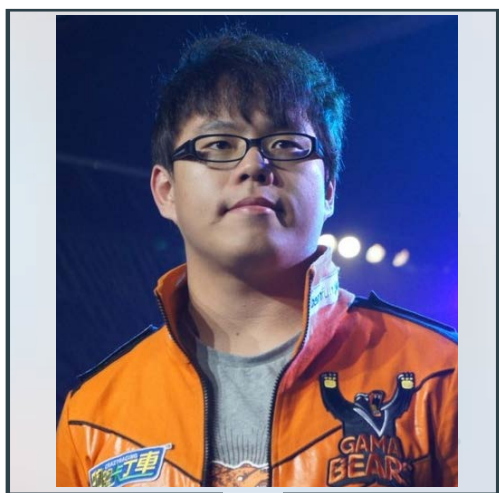
極限電競股份有限公司 執行長
中華一番電競產業發展協會 副理事長
極限工作室創辦人
極限工作室執行長

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



楊家正 Sen

曾隸屬於台灣電競聯盟(TeSL)的橘子熊隊，擔任戰隊主將。
於電競五年賽季創下61勝9敗的佳績，之後得到年度MVP、最佳蟲族選手、最高人氣等獎項。
2011台灣電競準名人堂
2014台灣電子競技公開賽星海爭霸II冠軍
2017 WCS 延雪平(瑞典)台港澳日挑戰賽冠軍
擁有「台灣蟲王」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



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 系學會音控師
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
運動工坊健身房店長 2015-2016
維達都會生活健身俱樂部 教練部副理 2016-2017
Youtube 10萬目標訂閱達成 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

師資介紹



建議課程及師資

四、賽事執行規畫相關課程



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

極限電競股份有限公司 網路事業部 總監
動喜股份有限公司 技術長
飛翔駱駝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

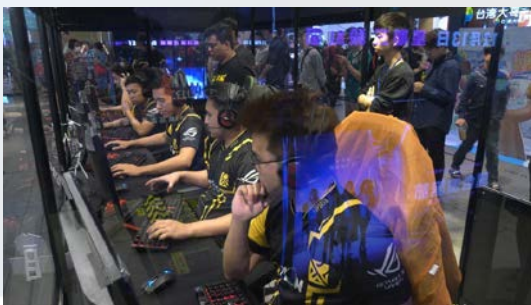


依照興趣及個人特質
指導安排合適工作位置



課程與實作1:1
分組進行賽事規劃

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！



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



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



結合地方特色節日活動+校園聯賽

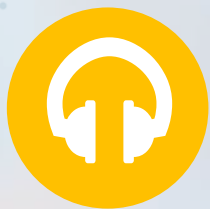
集結地方節日活動+校際聯賽，產官學合作集大化

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跨校跨社團聯賽
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



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

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

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			
講座課程	█																										
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