

東南科技大學高等教育深耕計畫第一部分主冊：以深坑為基地向世界招手

活動成果表

執行方案：A1-4 辦理創新實作競賽

活動主題：2020 東南科大盃《傳說對決》校園賽

主講人：謝瑞宏

日期：109年12月05日 時間：08:00~17:00

主辦單位：數遊系 活動地點：四維樓3樓

活動人數：61人 承辦人：謝瑞宏

對應項目

項目勾選	中程校務發展	高教四大面向	
✓	學生第一 教學至上	落實教學創新 及提升教學品質	A 推動創新教學 優化學習成效
	產業鏈結 學用合一	發展學校特色	B 全人生涯啟動 強化產學接軌
	提升效能 永續發展	提升高教公共性	C 強化教學支持系統 與高教公共性
	關懷社會 放眼國際	善盡社會責任	D 實踐社會責任 培育利他公民

活動簡述：

- 1.宣導電子競技為正當體育觀念，並將理念向下紮根，讓高中職學生及本校大一新生互相學習切磋其他選手的玩法以及其相關知識。
- 2.為推廣電子競技運動，培養高中職學生及本校大一新生的團隊默契，激發學生冒險犯難與同心協力團結合作之精神，遊戲來表現出年輕人豐富的團隊精神與同學之間合作能力，開發自己的無限可能，一起努力、協調合作以克敵制勝爭取團隊勝利。
- 3.以寓教於樂方式，促進人際間之相互瞭解，並學習互信與合作關係，增進校際間相互交流，並增進彼此的友誼。

具體成效：

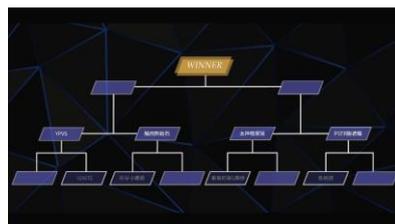
東南科技大學數位遊戲設計系秉持學生善用科技，讓生活就是遊戲的教育理念，持續舉辦「傳說對決」校園賽。東南科技大學數位遊戲設計系周雲虎主任表示：「學生在玩遊戲的過程中能夠增加創造力與想像力。在邏輯思考、身體反應、組織能力、及團隊合作等多方面的能力上也都能夠強化。遊戲競賽已經是這個世紀非常重要的活動，未來的遊戲產業與競賽活動也必將蓬勃發展。

經過一天的激烈競爭後，最後由永平工商勇奪 2020 東南科大盃《傳說對決》校園賽的冠軍，亞軍由樹德家商學校、季軍由東泰高中、殿軍由立志中學分別獲得。

活動照片



數遊系嚴嘉錚副主任致詞



四強名單



選手比賽畫面



冠亞軍賽畫面



主播賽評畫面



主播/賽評與冠軍合影