

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：A1-4-2 辦理創新實作競賽

活動主題：電競人才培育計畫

主 講 人：陸冠宇

日 期：109 年 3 月 4 日至 12 月 23 日 時 間：13:00~17:00

主辦單位：數遊系

活動地點：四維 302 教室

活動人數：9 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：

近年來電競產業蓬勃發展，根據 104 人力銀行的調查，除選手之外，台灣電競產業的職缺高達 1 萬多人，其中包含賽評、主播、賽事設計與規劃等相關人員，電競人才培訓基地於 107 年 10 月 31 日正式啟動，電子競技設備、直播與導播設備均十分完整。因此配合政府將電競產業納入「運動產業發展條例」，及教育部將全國大專校院運動會納入電子競技運動項目等政策，培育電競產業所需人才。本研習工作坊課程主要著重於電 競 選手訓練，以培育電競產業之幕前人才為目的。

具體成效：

- 1.2020 北區大專疫-Sports 超級聯賽 英雄聯盟 亞軍
- 2.2020Logitech G 台灣社群賽 英雄聯盟 亞軍
- 3.2020 召喚峽谷 5V5 萬星 LOL 線上賽 - 第二場 季軍
- 4.2020 亞洲電子競技公開賽 Asia Esports Championship 16 強
- 5.2020 第四屆 LSC 訓練賽小組賽第一名
- 6.苗栗電競聯合盃「英雄聯盟」亞軍
<https://money.udn.com/money/story/5723/4947721#prettyPhoto>
- 7.2020 召喚峽谷 5V5 萬星 LOL 線上賽-第九場冠軍 (東南飛鷹)
- 8.2020 第二屆大專盃電競錦標賽 亞軍
<https://money.udn.com/money/story/5635/5073853>
- 9.2020 Wallet Codes 口袋樂 FIGHT 英雄聯盟歡樂盃 冠軍
- 10.2020 第四屆海峽兩岸大學生電子競技大賽 冠軍
<https://money.udn.com/money/story/5723/5116788>
- 11.2020 第一銀行 LSC 第四屆校園聯賽晉級賽大專 B 組 第二名 (東南飛鷹)

活動照片



照片 1 說明：電競選手培訓指導



照片 2 說明：電競選手培訓指導



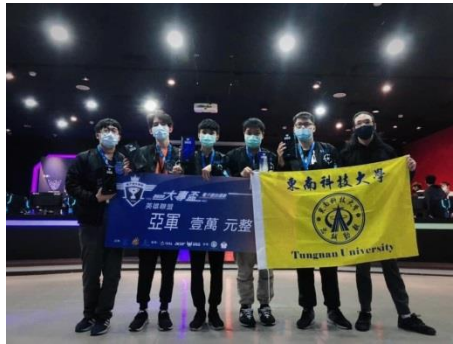
照片 3 說明：電競選手培訓指導



照片 4 說明：電競選手參賽

照片 5 說明：苗栗電競聯合盃亞軍獎牌

照片 6 說明：苗栗電競聯合盃亞軍合影



照片 7 說明：教練指導選手畫面

照片 8 說明：大專盃電競錦標賽亞軍合影

照片 9 說明：第四屆海峽兩岸大學生電子競技大賽冠軍合影