

擴大運動科學研究能量與成果橋接計畫-數位虛擬運動人才培育計畫

學術電競國際交流座談會 實施計畫書

一、座談會主題：電競、教育與人才培育

二、台北場：

時間：2023 年 11 月 16 日（星期四）下午 01:00-05:00

地點：國立臺北大學 三峽校區 商學院大樓 三樓 3F13 室  
（237 新北市三峽區大學路 151 號）

三、高雄場：

時間：2023 年 11 月 17 日（星期五）下午 01:00-05:00

地點：樹德科技大學 設計大樓 D0105 階梯教室  
（882445 高雄市燕巢區橫山路 59 號）

四、活動簡介：2023 年 6 月八所大學及中華民國電子競技運動協會與美國學術電競聯合總會(Network of Academic and Scholastic Esports Federations, NASEF) 簽定合作意向書，希冀透過該會之理念架構、課程規劃和活動賽事舉辦經驗，推廣以數位虛擬運動為媒介，達成國際合作交流、跨域人才培育與強化臺灣數位電子運動產業職業發展生態系之目的。本座談會將邀請 NASEF 執行長 Mr. Gerald Solomon 來台，介紹該會之教育理念、教材編纂及相關應用。此外，電競產業之職涯發展也是其教育模式中不可或缺的一環。第二主題則聚焦於電競社團之設置及維持，NASEF 執行長也將談論電競社團經驗對於學生身心發展之重要性。

五、指導單位：國科會人文處

六、主辦單位：國立臺北大學(商學院休閒運動管理學系)、中華民國電子競技運動協會

七、協辦單位：樹德科大(設計學院電子競技與電腦娛樂科學系)

八、參加對象：電競運動政府相關主管單位、國高中教師、科技大學教師及學生、電競教練、電競管理、電競選手、縣市電競委員會

九、報名費用：免費

十、報名方式：北、高兩場預計各提供 50 個研習名額（候補 10 名，11/14 通知確認），依報名優先次序決定。有意者請填寫名線上報名表單

<https://forms.gle/iczryxsCgy8tTuEc6>

十一、聯絡資訊：台北場：02-86741111 #66533、[rsm@mail.ntpu.edu.tw](mailto:rsm@mail.ntpu.edu.tw) (台北大學休運系)。高雄場：07-6158000 #6602 (樹德科技大學電競與電腦娛樂系)

十二、全程參與公務人員，本課程可採計 3 小時公務人員學習時數

### 十三、 座談會流程：

時間 Time	活動 Sessions
13:00-13:30	與會者報到 Participants Arrival 台北場：商學院大樓 3 樓報到 Taipei: Check-in at the 3 <sup>rd</sup> floor of the Business School Building 高雄場： Kaohsiung:
13:30-15:00	座談活動（一）Keynote Session I <ul style="list-style-type: none"><li>● NASEF 簡介 Introduction to NASEF</li><li>● 電競與學校教育 Esports and School Education</li><li>● 電競產業的職涯發展 Career Development in the Esports Industry</li><li>● 綜合問答 Q&amp;A</li></ul>
15:00-15:30	休息 Break with refreshment 附茶點 Drinks and snacks provided
15:30-17:00	座談活動（二）Keynote Session II <ul style="list-style-type: none"><li>● NASEF 電競社團模式簡介 Introduction to NASEF Esports Club Model</li><li>● 電競社團的設置與維持 Establishment and Management of Esports Clubs</li><li>● 綜合問答 Q&amp;A</li></ul>
17:00	座談會結束 Conclusion of the Event

### 十四、 講者簡介



Mr. Gerald Solomon

「我們所要求的只是一個更好的社會，一個更好的社區，一個讓孩子們茁壯成長的機會」

NASEF 執行長與創辦人 Gerald Solomon 先生，曾任美國慈善基金會 Samueli Foundation 全球慈善專案計畫執行長

近 14 年，負責良好健康與社會福利以及高品質教育項目，尤其熟悉融入 STEAM 學習方案。現致力於推動 NASEF 理念，提供全球各地青年學子免費電競運動融合 STEAM 學習方案，目前合作超過 70 個國家，3,800 個會員組織和 30,000 名年輕學子。