

中國科技大學補助教師舉辦校內研習紀錄

簽 到 單			
序號	簽名	序號	簽名
1	如附件_簽到表	16	
2		17	
3		18	
4		19	
5		20	
6		21	
7		22	
8		23	
9		24	
10		25	
11		26	
12		27	
13		28	
14		29	
15		30	
總參與人數：_____人，校內專任教師參與人數；_____人			

註 1：另設簽到單者，請務必要有“序號”此欄、總參與人數及校內專任教師參與人數，以方便統計參加研習人數。

註 2：校內專任教師參與人數須為總參與人數之 50%以上。

研 習 紀 錄



今日 2/20 電競賽事節目製作與攝影轉播工程研習會於台北校區格致樓 611 舉辦，與會除了主辦的技術團隊神奕科技之外，學校內數媒系、互動、視傳與影視系與校外教師多達近 50 位參與此次活動。在這次研習開場特別邀請校長致詞，除了感謝全體教師的踴躍參加外，更說明因應近年武漢疫情的傳播，數位課程模式已經是未來授課的一個重要發展方向，學校後續會與空大等管道合作，溝通配合推展方式以符合現在遠距教學的各種可能。此外實驗室的成立也建立在應用活用的基礎上，所有老師們跨系跨院集思廣益，將各種現有與未來可能的實驗室做出與實務接軌的發展應用可能。



早上的研習邀請到前遠東科大電競團隊導演為我們做電競前製與運作議題分享，本次主講以進行電競直播節目的企劃以及發展歷程，從最基礎的電競遊戲選擇到主播內容設計，在節目直播的過程中，所有攝影團隊與競賽選手皆需要密切配合，直到熟練整合與分工合作都能充分掌握後，在建立負責的專業分工部分。而目前對於電競直播節目最重要的，就是該如何發展觀眾的興趣與吸引力，如何在建立特色與培養觀看族群，創設以團隊優勢為特色的產出成果。感謝神奕科技用自身的經驗來分享，也期許參與的老師們能在這堂課中有所收穫並應用於教學之中。



早上的研習以前製與規劃為主，下午則進行以實驗室硬體整合為目標的實務說明，節目製播如果以現在實驗室的配備，要如何整合導播機、攝影機、虛實攝影棚與電競電腦等各項節目環節。在進行研習結束的最後階段小組討論的過程後，全體與會師長進行節目與研習的溝通與討論，並熱烈與神奕科技的多位工作人員討論可能的計畫與執行的疑惑，體驗完這次的研習活動受益良多，感謝學校的多元前瞻課程研習規畫，期許為未來電競產業提供更多的發展可能。

備註：一、研習紀錄內容請用電腦繕打。

二、研習紀錄請先上傳（校園入口網→其它類 E 化系統→研討會心得上傳），連同補助教師舉辦校內研習申請表及研習相關資料影本，並經單位主管簽章後，送人事室核銷。

記錄者簽章

單位主管簽章

人事室主任簽章

年 月 日

年 月 日

年 月 日