

2023 動滋電競元宇宙

主辦單位：中華電子競技運動協會 | 極限多媒體股份有限公司



目錄

01



計畫緣由

02



活動內容

03



執行細節

04



團隊介紹

01



計畫緣由

主辦單位

指導單位

中華電子競技運動協會



執行單位

極限多媒體股份有限公司



計畫緣由

打造科技優質教育，透過電競作為自我學習動力；通過正確的角度和認知認識電競產業。「君子謀時而動，順勢而為」電競儼然已成為學子的動力，乘勢而上推動科技和數位學習環境，強化育才、留才。

電競已納入2028年奧運項目，透過本次計畫可凝聚學生自主動力，期許產、官、學資源整合，添增學生自我經歷及實力。

預期目標

1. 藉由講座，讓學生及家長了解電競產業相關的職涯發展與規劃
2. 透過實際參與企劃執行，讓學生了解市場需求
3. 舉辦電競賽事，增加學校知名度降低招生阻力
4. 提升家長對學生休閒娛樂的了解，並增進親子互動



活動內容

02

活動內容 - 講座

實際主題與形式可按學校需求調整（單場 120分鐘）



講座內容，由學校與業師商討後決定面向 - 學生 / 家長 / 招生

- 業師自我介紹，由自身經歷切入主題
- 分享相關實務經驗，內容包含但不限於活動企劃、執行、產品（遊戲）開發故事、核心理念等
- 與現場進行問答互動
- 配合講座進行相關體驗，如遊戲、賽事策劃平台、硬體設備等

活動內容 - 賽事執行課程

上課方式採取 一次實體課程 + 一次線上課程 併行（共4小時）

企劃

財務

宣傳

執行

授課內容：完整賽事舉辦SOP

人數上限：30人

- 賽事企劃：活動企劃撰寫、合作方邀約、指導單位邀約
- 財務測算：活動支出測算、預算申請
- 宣傳教學：視覺文案、投放平台、發佈排期
- 執行指導：場地規劃及佈置、軟硬體測試、庶務



活動內容 - 電競賽事

	模式	規模	協助宣傳	禮品贊助	直播	精華影片
簡易	線上	8隊	✓			
基本	線上	16隊	✓	✓		
正式	線上 / 線下	32隊 / 公開賽	✓	✓	✓	✓

活動紀錄 - 講座



活動紀錄 - 電競賽執行課程



活動紀錄 - 電競賽執行課程



活動紀錄 - 電競賽事



03



執行細節

執行細節

募集校內學生民國一一二年中華民國教育部針對十六至二十二歲青少年發行之動滋卷，滿足一定數額並交付執行單位後，即可獲得填報活動及執行日期之表單一式，後由執行單位（極限多媒體）計畫聯繫窗口，負責與學校對接，執行活動。

活動項目門檻



活動項目	單位	動滋卷募集總額
電競產業講座	場	50,000
賽事執行課程	次	50,000
電競賽事（簡易）	場	50,000
電競賽事（基本）	場	80,000
電競賽事（正式）	場	120,000
套裝一：講座+課程+賽事（簡易）	組	120,000
套裝二：講座+課程+賽事（正式）	組	180,000



執行團隊介紹

04

指導單位



CTESA

中華電子競技運動協會 CTESA

中華民國電子競技運動協會於2012年1月10日成立，為教育部體育署與中華奧會唯一指定電競事務委辦單位，為全民運動組/具有國際窗口非亞奧運運動團體。於國際上為國際電子競技總會（IESF）之創始會員國及國際電子競技聯合會（GEF）、亞洲電子體育聯合會（AESF）正式會員。

國際為IESF(國際電子競技總會)、AESF(亞洲電子體育聯合會)成員、GEF(國際電子競技聯合會)正式會員與唯一窗口。

執行負責人



極限多媒體股份有限公司
創辦人 周亦宣

學歷：台灣大學創新創業研究所

專長：策略佈局、營運管理暨執行

極限多媒體股份有限公司 董事長

極限電競股份有限公司 營運長共同創辦人

Abook 雜誌主編

根本在旅行 策略長暨共同創辦人

2023 | Ustart 國立臺灣大學代表入選、臺大創創中心入選、金舶獎入選

2022 | 台灣併購與私募股權協會成員

華麗扶輪社(3523)成員

資誠新世代企業家連議會成員(1314)

2021 | 文策院文化新創加速推進計畫

文策院服務文化內容產業創新育成計畫

台北市內科之心t.hub新創企業

聯絡資訊

聯繫窗口 - 極限多媒體股份有限公司

姓名：李時予

電話：0968527722

信箱：sylee.tw@gmail.com

LineID：lishiyu1984

