

2016年04月9日 15:00

專訪 / 遠東科大推電競課程 系主任：遊戲產業潛力無限

645

f 分享



ETtoday 遊戲雲

f 說這專頁讚 4.9 萬

記者陳涵茵 / 台南採訪報導

隨著行動裝置快速擴張帶動遊戲市場蓬勃發展，市場調研機構Newzoo報告預估，全球遊戲產值在2017年將達到\$107Bn (1070億美元)的驚人數字。遊戲產業規模龐大，遠東科技大學看準未來發展商機無限，特別開設「多媒體與遊戲發展管理系」並成為首間簽下職業電競隊伍的大專院校，與《Special Force 2》台南鳳凰隊正式結盟。記者特別訪問到系主任魏春旺博士，和大家聊聊對遊戲產業未來的職涯展望。



▲遠東科大日前簽下台南鳳凰電競隊。(圖/記者陳涵茵攝)

多媒體與遊戲發展管理系主任魏春旺表示：「在台灣玩遊戲的人口最少估計有六百到八百萬人，發展蓬勃產值十分可觀卻經常被忽略，偶有團隊在電競賽事表現亮眼才會開始被大家注意。我們認為遊戲產業在未潛力無限因此創立此科系。」遠東科技大學一共有4個學院19個科系，其中「多媒體與遊戲發展管理系」是今年才正式開課的新科系，預計招募45位對遊戲產業有興趣的年輕學子們。培育學生具備多媒體與遊戲技術規劃與開發能力以及兩者間的整合應用能力，專注於遊戲產業管理與行銷人才養成。



▲遠東科大多媒體與遊戲發展管理系主任魏春旺。(圖/記者陳涵茵攝)

課程將著重三大項目 - 電子競技、遊戲發展以及行銷應用，學習核心能力包括基礎多媒體技術、電競技巧與遊戲專業開發。日前剛簽下了《Special Force 2》台南鳳凰隊，電競項目將先以《Special Force 2》為主，未來不排除能加入更多遊戲類型像是《英雄聯盟》。電競項目只是主軸之一，課程會針對遊戲開發、產業行銷，讓學生學習素描、場景設計、動畫2D和3D建模等，在課外也會讓他們接觸各種類型的遊戲，如射擊遊戲、角色扮演RPG，嘗試過後才能知道未來該如何行銷遊戲、如何設計遊戲以及產業如何運作，有了多方面專業能力，未來若沒有繼續往電競選手的道路邁進，還是能在遊戲產業中順利轉換跑道。

多媒體與遊戲發展管理系主任魏春旺提到：「基本的核心能力具備後，二年級會讓學生選擇擅長領域。對電競懷抱夢想、有天份的學生，我們將培訓他們走上專業電競選手、電競教練的道路，若對遊戲產業本身有興趣的，就培養他們遊戲開發或產業行銷等相關能力。」



▲選手電競練習室比照比賽環境打造。(圖/記者陳涵茵攝)

電競項目將有一連串的訓練課程，電競選手事實上已為公眾人物，將會受到大量的關注，必須注意自身言行與儀容。美姿美儀及口語表達課程幫助選手們保持良好的儀容、清晰的口條與良好的團隊溝通。另外，長時間使用電腦將造成健康的損害，特別安排體能訓練課程，像是南鳳凰隊伍每日都需上運動課程，教練將專業指導如何紓解長期使用滑鼠鍵盤所造成的不適，與體能加強與訓練。



▲口語表達、美姿美儀課程。(圖/記者陳涵茵攝)

聊到當初會成立此科系的契機，多媒體與遊戲發展管理系主任魏春旺表示，當時高雄立志中學資處科成立了「電競專班」，請來了高雄海洋星教練每週授課。接觸到立志中學老師後深受啟發，透過他們進而認識了台灣電子競技聯盟TeSL，發現彼此的理念相像因此促成了這次的合作。台灣電子競技聯盟TeSL董事長黃博弘認為「態度」是最重要的，空有能力缺少態度就不會有良好的職業生涯，十分符合大學的教育核心，因此成立了多媒體與遊戲發展管理系。

他也強調就如同運動項目般，希望能推動「一條龍」的學習課程，台灣開始有了電競專班成立，這些學生畢業後該往哪裡深造？成立多媒體與遊戲發展管理系希望可以提供這些學生們銜接教育，讓有興趣的學子們在遊戲產業這條路繼續鑽研，盼為國內遊戲產業培育更多傑出人才。