2013 年數位內容系列競賽
4C 數位創作競賽校園巡迴說明會 活動通知

經濟部工業局為促進台灣數位內容產業蓬勃發展，自 2002 年起辦理 4C 數位創作競賽，鼓勵國內優秀人才投入數位創作行列，協助國內業者發掘優質人才，提昇國內產業競爭力。

人才是產業最重要的資產，校園是孕育人才的搖籃，為鼓勵並發掘優秀創意人才，搭建產學合作的橋樑。我們將於說明會中進行競賽辦法說明，並邀請業界專才與老師及同學進行經驗的分享與交流，藉此引領學界與產業界介接，同時將業界需求與實作經驗帶入校園。

場次：第十五場次

時間：2013 年 5 月 24 日(星期五) 10：00 ~ 12：00

地點：南臺科技大學-多媒體與電腦娛樂科學系

議程：

時　間	議　程
10：00~11：30	**專題演講** 講題: 從 Cytus 到 Mandora--遊戲開發實例分享 講師: 雷亞遊戲股份有限公司 李勇霆遊戲總監
11：30~11：50	2013 年 4C 數位創作競賽辦法說明
11：50~12：00	Q&A

聯絡窗口：台北市電腦公會 4C 數位創作競賽工作小組

林詩婷小姐／02-2577-4249#206／mary@mail.tca.org.tw

主辦單位：經濟部工業局

執行單位：台北市電腦公會

協辦單位：南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

2013 年 4C 數位創作競賽
校園巡迴說明會講師簡歷與講題資料

單位	姓名/職稱	經歷	講題&講題大綱
雷亞遊戲股份有限公司	李勇霆/遊戲總監	清華大學計量財務金融學系 文化大學資訊傳播學系 海帕遊戲共同創辦人 雷亞遊戲共同創辦人、遊戲總監 主要遊戲作品： 《 THEIA 》、《 MOZARC 》、《 CYTUS 》、《Mandora》	講題：從 Cytus 到 Mandora--遊戲開發實例分享 講題大綱： 1. 遊戲製作實務經驗分享 2. 遊戲企劃在團隊中的角色扮演