臺灣動漫遊戲原創產業聯盟

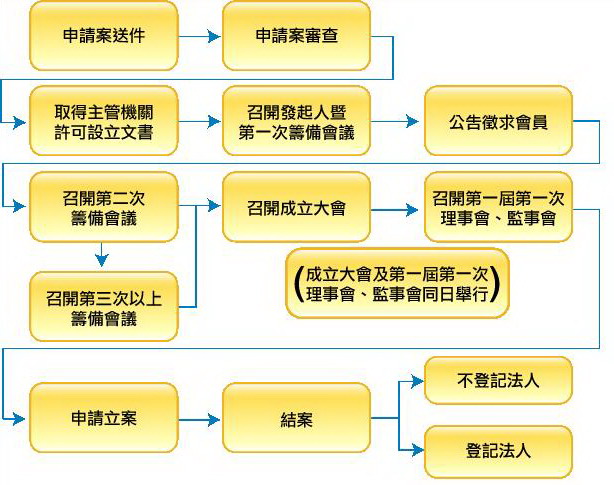
1. **聯盟宗旨與任務**

臺灣動漫遊戲產業聯盟為依法設立、非以營利為目的之社會團體，以協助台灣動漫遊戲產業發展、厚實台灣創作能量，以達成台灣動漫遊戲業者合作並提升競爭力為宗旨。本聯盟之任務為：

1. 促進會員(產、官、學、研)資源整合，厚實臺灣動漫遊戲產業原創能量及人才。
2. 提供本聯盟會員間的資訊與技術交流。
3. 推動本聯盟成員申請政府相關創新獎勵方案。
4. 舉辦本聯盟國內外研討會、參與國內外產品展示活動及觀摩考察活動。
5. 其他符合本聯盟宗旨之相關事宜。
6. **聯盟發起人**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **發起人** | | |
| 南臺科技大學 | 勝謙科技股份有限公司 | 標明宗 |
| 九號映像有限公司 | 智冠科技股份有限公司 | 高玉芬 |
| 宇峻奧汀科技股份有限公司 | 智樂堂網路股份有限公司 | 潘柏秀 |
| 建冠數位科技股份有限公司 | 奇銳科技股份有限公司 | 謝文毓 |
| 環節數位影像文化有限公司 | 墨匠科技股份有限公司 | 謝東穎 |
| 豆油瓶影像動畫有限公司 | 光合豐工作室 | 劉士瑜 |
| 零距離創意行銷 | 瓦器錄音事業有限公司 | 王樂慈 |
| 點子貓科技有限公司 | 木田工場有限公司 | 童譯白 |
| 三佑科技公司 | 陞等美術設計有限公司 | 賴裕文 |
| 炎幻遊戲有限公司 | 加百列藝術工作室 |  |
| 弘達數位娛樂有限公司 | 斯威亞資訊科技企業社 |  |

1. **聯盟設立流程**



1. **聯盟角色與功能**

歸納

市場需求

產品化支援

輔導

商業創作

授權發行或應用

1. **推動策略**
2. 結合學校教學，穩固原創源頭。
3. 打造創作舞台，發掘潛力新星。
4. 探查市場需求，引導商業創作。
5. 輔導原創交易，孵育職業創作。
6. 暢通媒合渠道，供給企業需求。
7. **聯盟工作項目**
8. 定期辦理會員大會。
9. 招募會員。
10. 定期出版「動漫遊戲原創產業聯盟會刊」。
11. 舉辦「動漫遊戲原創交易展」。
12. 輔導會員創作商業授權或發行。
13. 媒合會員專案合作及人才就業。
14. 舉辦相關議題研討會。
15. **聯盟經費**
16. 會員入會費。
17. 會員年費。
18. 會員創作商業授權或發行輔導費。
19. 承辦政府相關計畫經費或補助。
20. **本校執行及規劃之配套作業**

(一) 3個動漫遊戲學分學程 / 學產一貫學程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **課程數** | **修畢人數** | **學產一貫合作企業** |
| 3D動畫學分學程 | 24 | 281 | 樂陞科技、兔將影業等8家 |
| 遊戲開發學分學程 | 24 | 144 | 宇峻奧汀、鈊象電子等8家 |
| 動漫原創學分學程 | 24 |  |  |

(二)舉辦「南方理想國動漫嘉年華」動漫展

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **SIK01** | **SIK02** | **SIK03** | **SIK04** |
| 活動日期 | 102.02.02~03 | 102.09.21~22 | 103.03.29~30 | 103.10.11~12 |
| 創作攤位 | 163 | 因颱風取消 | 216 | 260 |
| 參觀人數 | 5,623 | 因颱風取消 | 6,329 | 8,000 |



(三) 「動漫原創基地」創作發表平台

動漫發表平台：acgt.mes.stust.edu.tw

作品數：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **小說** | **插畫** | **漫畫** | **動畫** |
| 102年 | 4 | 26 | 2 | 1 |
| 103年 | 12 | 47 | 6 | 3 |
| 104年至6月 | 21 | 73 | 11 | 4 |



(四) 臺南文化創意產業園區

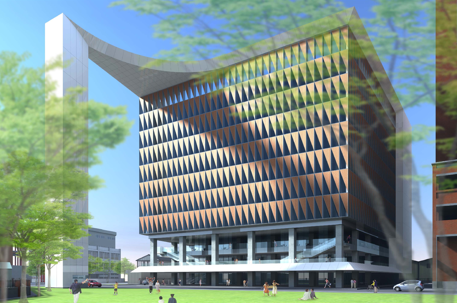
1. 本校取得15年經營權。
2. 本校專業經營團隊。
3. 文創產業進駐。
4. 文創產業輔導。
5. 台南文創產業聚落中心。



* **巨型投影作品發表平台**

於園區架設20000流明投影機，四層大樓牆面為投影幕，高12m寬10m，為青年創作人動畫及影像作品的戶外發表平台。

(五) 動漫遊戲原創與應用中心

1. 動漫遊戲原創孵育空間：鼓勵劇本作家、漫畫畫家、動畫創作團隊、遊戲開發團隊進駐。
2. 商業化創作輔導：提供創作策略、技術培訓、行銷平台、國內外商業媒合、法律咨詢等服務。
3. 創作智財行銷：建立中心動漫遊戲智財資料庫，結合行銷作為，為創作者謀求商業價值。
4. 培育商業化原創人才，吸引動漫學子投入職業性原創，催生商業原創作品。