

電競與直播教室介紹

遊戲系統創新設計系





遊戲市場機構報告

2021年全球電競收入突破十億大關

遊戲市場機構報告 2021年全球電競收入突破十億大關

新頭殼newtalk | 陳耀宗 綜合報導

發布 2021.03.12 | 16:21

讚 23



NEWZOO發布【2021年全球電競和直播市場報告】專文，全球電競市場收入將較去年的9.471億美元增至10.84億美元、年長率14.5%。圖：翻攝自 LoL Esports Photos flickr

<https://newtalk.tw/news/view/2021-03-12/548243>

台灣遊戲軟體軟體產值約新臺幣660億億元)

全球在新冠肺炎疫情的衝擊下，幾乎是百業度寒冬。然而，起源於遊戲、受益於互聯網發展、得到多項政策扶持助推的電競產業，不僅表現出頗強的「抗疫」韌性，甚至還步入了產業發展的快車道。

遊戲市調機構NEWZ00前日發布 【2021年全球電競和直播市場報告】 專文，根據報告指出，全球電競市場收入將較去年的9.471億美元增至10.84億美元、年長率14.5%，且來自媒體版權和贊助收入將達到8.336億美元；值得一提的是，該報告首次將直播納入統計，並指出全球遊戲直播觀眾規模將在2021年達到7.228億人次，更預估2024年這項數字會增長至9.203億人次，十分看好直播產業的前景。 。

寓教於樂

電競與直播教室，提供學生實務操作的設備。電競設施有電競導播中心，不僅配備了電腦，還設置了對戰區、直播間、解說台以及導播室，充滿了濃厚的電競現場氛圍及未來就業能力培訓。



重要設備-1

- 數位導播工作站*1
- 65吋電視含天吊架*2
- 專業級4K攝錄影機*2
- 電競液晶螢幕*12
- 數位混音系統*1
- 無線麥克風收音系統*2
- 電競專用耳麥*12

重要設備-2

- 專業級數位擴音 系統*2
- 16埠網路交換器*1
- 訊號轉換器*1
- 電競電腦主機*12
- 穩壓器*1
- 影像播放監看顯示系統*1
- 4K影像擷取盒*1

























