



中華文化教育協會  
Chinese Culture Education Association

# CCCE

# 2020

## 城市盃 數位科藝 電競邀請賽

新北市板橋體育館 11月14日~11月15日





## 賽事簡介

# 賽事背景

### 賽事起源

新北市政府於2019下半年，推動「新北電競發展策略」作為年度重點工作，並組成跨局處專案團隊，包含經發局、教育局、文化局在內共計22單位，攜手中華文化教育協會，造就了CCCE城市盃系列賽事。

### 縣市合作

「CCCE城市盃-校園電子競技邀請賽」由新北市教育局協調，聯合臺北市、臺中市、高雄市共四市教育局聯合指導。第一屆賽事已於2019年7月順利落幕，共有445位來自四縣市的同學共襄盛舉、同場切磋。

### 賽事展望

透過本賽事將電競教育落實於比賽中，建立具有教育內涵的指標性電競賽事範例；此外，本賽事將成為新北市教育局重點扶植項目，以長期經營為目標，將電競產業與教育賽事結合。



## 賽事簡介

# 什麼是 CCCE ?

CCCE係四都教育局為了將電競教育落實於比賽之中，所舉辦的「具教育內涵的電競賽事」。本賽事同時也是四都教育局的長期重點扶植項目，將「產業技能」融入電競賽事之中，使得「電子競技」真正落實於教育之中，已達培育電競產業人才之目的。



### 教育性

除了電競類賽事，CCCE更加入了許多「電競產業」的技能類競賽



### 公正性

由教育部擔任指導單位，四都教育局聯合主協辦



### 系統性

賽前：學習技能  
賽中：展現成果  
賽後：產業對接



### 國際性

本屆將邀香港、韓國、斯里蘭卡、伊朗一同派隊參加



## 賽事簡介

擁抱數位時代  
全球人文與無限可能

## 賽事宗旨

# 創新

# 人才

# 品牌

官方  
國家競爭力



# 市場

# 趨勢

# 健康

# 流行

業界  
市場榮景

學界  
人才培育

潛化數位時代  
企業專才與競爭優勢

培育數位時代  
校園實力與領導精英



## 賽事簡介

# 賽事特色

賽前

課堂學習

專業培訓

學習趨勢發展

業師經驗傳承

賽中

成果展示

以賽促學

職務專業模擬

國際視野拓展

賽後

職場接軌

產學媒合

職場實踐體驗

優秀人才選拔



## 賽事內容



# CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

## 相關單位

### 指導單位



教育部  
國教署

### 主辦單位



新北市政府教育局  
中華文化教育協會

### 協辦單位



臺北市政府教育局  
臺中市政府教育局  
高雄市政府教育局  
中華民國私立科技大學  
校院協進會

### 承辦單位



津禾教育科技

### 贊助廠商



Acer 宏碁  
夢想成真資訊  
NOWnews 今日新聞  
Yahoo奇摩  
Street Voice

### 國際夥伴 (待定)



韓國電子競技協會  
韓國蔚山市政府  
香港電子競技協會  
香港數碼港  
斯里蘭卡電子競技協會  
亞洲電子體育聯合會  
伊朗電子競技協會

## 特邀嘉賓

桃園市政府教育局







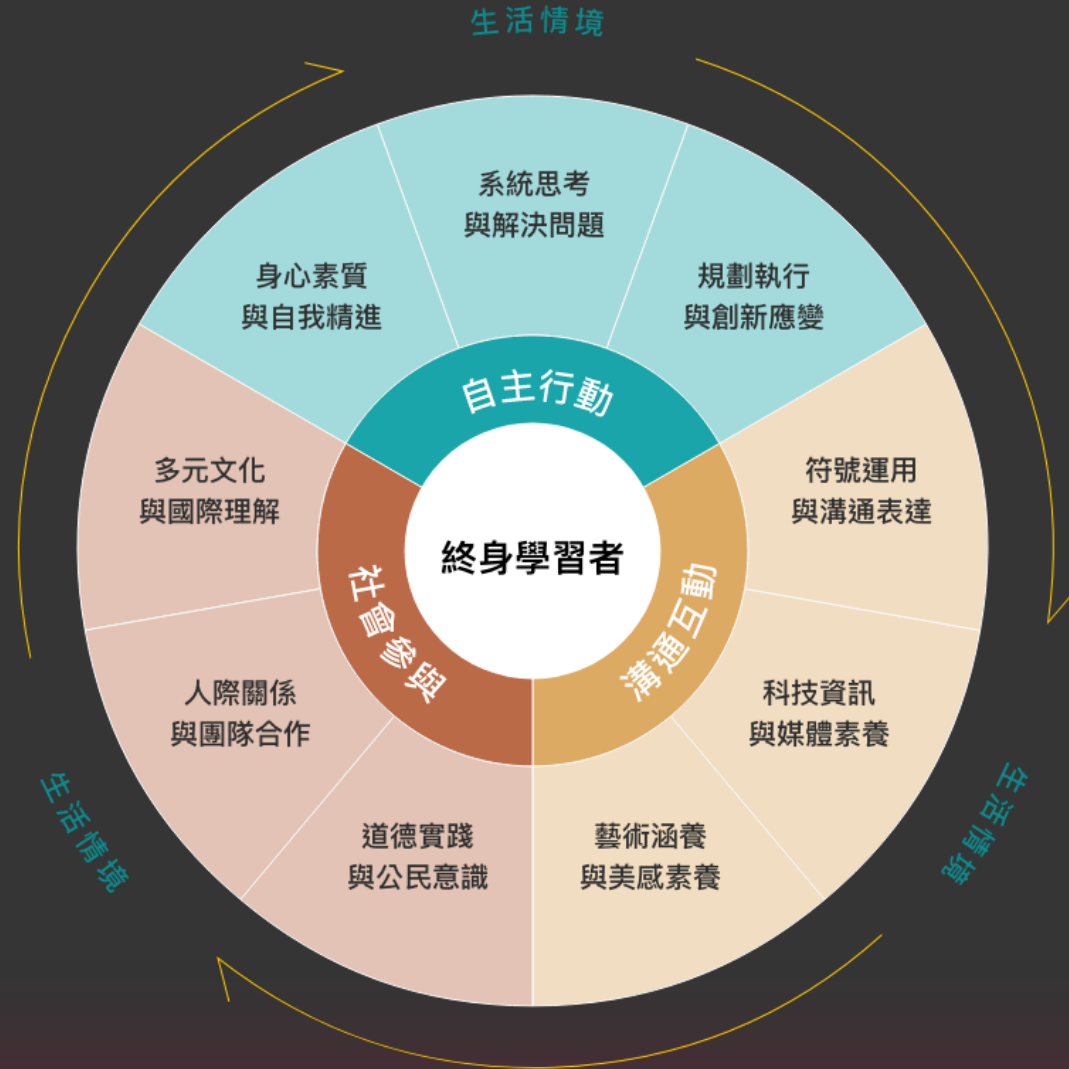
## 賽事內容



# CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS MULTISPORT COMPETITION

## 競賽活動



核心素養的內涵（三面九項）

108課綱以「**核心素養**」作為課程發展的主軸，以落實課綱的理念與目標，也兼顧各教育階段間的連貫以及各領域/科目間的統整。

「**核心素養**」是指一個人為了適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的知識、能力與態度。核心素養強調學習不局限於學科知識及技能，而應關注學習與生活的結合。

核心素養強調培養以人為本的「**終身學習者**」，回應基本理念（自發、互動、共好），分為三大面向：「**自主行動**」、「**溝通互動**」、「**社會參與**」，此三大面向再細分為九大項目，並強調素養是與生活情境有緊密連結與互動的關係。



## 賽事內容



# CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

## 競賽活動

類別	賽項	大專校院	高中職	國中	英文組	備註
電競類	英雄聯盟	✓	✓	-		
	Predator League 城市盃 絕地求生	✓	✓	-		
	傳說對決	-	✓	✓		
技藝類	商品設計	✓	✓	-	✓	英文組以英文做為唯一語言 進行比賽。
	快速錄剪播	✓	✓	✓	✓	
	賽事實況轉播	✓	✓	-	✓	
	主題造型創新	✓	✓	-	-	
主題活動	夢想成真 Debug挑戰賽	✓	✓	-	-	另設現場挑戰賽
	E.Vtuber 嘻哈創作大賽	✓	✓	-	-	





## 賽事內容



# CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INSTITUTIONAL COMPETITION

## 競賽活動

類別	賽項	可參與科系/社團(僅供參考)
技藝類	商品設計	商業、工業設計、產品工藝、多媒體視覺傳達相關類組；資訊與遊戲相關類組；經營行銷相關類組；大眾傳播、資訊傳播類組等。
	快速錄剪播	商業、工業設計、多媒體視覺傳達相關類組；電影、新聞、廣播電視相關類組；資訊與遊戲相關類組；大眾傳播、資訊傳播類組等。
	賽事實況轉播	多媒體視覺傳達相關類組；電影、新聞、廣播電視相關類組；資訊與遊戲相關類組；大眾傳播、資訊傳播類組等。
	主題造型創新	商業、工業設計、產品工藝、多媒體視覺傳達相關類組；經營行銷相關類組；資訊與遊戲相關類組；藝術相關類組等。
主題活動	夢想成真 Debug挑戰賽	資訊與遊戲相關類組；電腦工程與管理相關類組等。
	E.Vtuber 嘻哈創作大賽	音樂創作相關類組；嘻哈文化研究、街頭音樂研究、流行音樂創作相關社團。



## 賽事內容



# CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INSTITUTIONAL COMPETITION

## 競賽活動

類別	賽項	相關職務定位(僅供參考)
技藝類	商品設計	產品設計與開發、商業設計與企劃、品牌設計與行銷、產品社群經營、產品推廣業務、銷售主管等。
	快速錄剪播	電影/廣告/動畫/新聞/影片拍攝與剪輯、影片導演與企劃、動態/靜態攝影相關工作、攝影記者、廣告設計、遊戲電玩動態設計等。
	賽事實況轉播	電競/運動主播、電競/運動賽評、電競與遊戲產業記者、廣播人員、主持人、配音人員等。
	主題造型創新	電玩/遊戲/電影角色設計、創意服裝設計、Vtuber相關業務、3D模組設計、平面設計、整體造型設計等。
主題活動	夢想成真 Debug挑戰賽	電腦工程相關產業、資訊相關產業、硬體/軟體維修工程師等。
	E.Vtuber 嘻哈創作大賽	音樂製造相關產業、音樂製作人、歌手、樂曲創作等。



賽事內容

## 新北市-板橋體育館



## 活動地點

