

第一期高等教育深耕計畫執行成果

計畫編號 及名稱		B2-2 運動新媒體內容 創作與經營計畫		計畫 主持 人		王凱立老師	
績效指標追蹤							
指標						指標執行 概況說明	
項目 編號	項目	檢核方式	項目	衡量 基準	111 目標值 達成值		
B2-2.1	培養學生數位敘事概念	評估學生學習後與實際操作後之成效	完成自媒體網頁及直播平台	平台數量	2	2	完成建置 1 個自媒體網頁平台： 1. 「NTSuper 體育超人」文字新聞平台（運動賽事新聞報導）
B2-2.2			進行運動賽會轉播	案件數	2	2	完成賽事轉播： 1. 111 年全中運－柔道項目 2. 111 年全大運－聖火引燃活動轉播
B2-2.3			培養學生新聞採訪能力	製作採訪腳本數	30	66	1. 配合 111 年全中運、全大運等學生賽事辦理，及製作運動職人專訪特輯，完成製作 28 則採訪腳本及新聞報導成品。 2. 配合 HBL 高中籃球聯賽、HVL 高中乙級排球聯賽、BE HEORES 經典挑戰籃球賽、黑豹旗高中棒球大賽、關懷盃棒球錦標賽、棒助小英雄、超級馬拉松錦標賽等賽事產學合作，製作運動職人專訪特輯，完成製作 106 則採訪腳本及新聞報導成品。
B2-2.4			製作採訪內容（文字報導或影音）	新聞或報導成品數	20	68	
B2-2.5	提升學生參與運動傳播機會與信心	計算學生參與之產學案數目，與跨域合作案數	傳播產學合作	產學合作案數	2	8	完成 8 項產學合作： 1. 111 年 HBL 高中籃球甲、乙級聯賽 2. 111 年 HVL 高中排球乙級聯賽 3. BE HEROES 經典挑戰籃球賽 4. 第十屆黑豹旗全國高中棒球大賽 5. 第二九屆關懷盃棒球錦標賽 6. 原棒協合作-棒助小英雄 7. 宜蘭冬山河超級馬拉松全國錦標賽 8. 魔獸加盟桃園永豐雲豹記者會
執行成果說明							
目標與策略		1. 成立國體大運動新媒體，作為學生教學創作的平台。 2. 進行賽事直播，藉此培養學生運動傳播團隊合作的能力。 3. 整合跨領域專業，讓校內運動傳播、運動行銷、運動競技、					

	<p>運動健康、體育教學等專業結合，進行推廣與服務。</p> <p>4. 運動傳播產學合作，讓學生有機會至產業界進行賽事直播、賽評、報導與行銷，學習實務經驗。</p>
<p>成效與改變</p>	<p>一、量化成果</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1 個自媒體品牌-「NTSuper 體育超人」，並於兩個社群平台持續發佈運動賽事新聞報導與影音內容。 2. 配合 111 年全中運、全大運、HBL 高中籃球聯賽等學生賽事辦理，完成製作 134 則採訪腳本及新聞報導成品；以 NTSuper 體育超人的 Instagram 為例，產製貼文 16 篇，限時動態 50 則。 3. 完成 8 項產學合作：絕佳創意有限公司、名衍行銷股份有限公司、台灣原住民族棒球運動發展協會等單位之專案活動。 4. 完成 2 項運動賽會轉播：111 年全國中等學校柔道項目、111 年全大運—聖火引燃直播。 <p>二、改變</p> <p>藉著 2022 台灣開放 IG reels，短影音迅速串起，結合體育署運動傳播人才計畫，使用 SPOT 等相關影音資料庫技術，增進學生製作短影音能力，並搭配產學合作 HBL 高中籃球聯賽、關懷盃棒球錦標賽等賽事活動，使學生在媒體平台發布 Reels 短影音內容，增加大量觸及人數與觀看人流，Instagram 粉絲人數突破 7 千人。</p>
<p>問題分析與精進評估</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 由於近年自媒體平台 NTSuper 經營有成，獲得業界的 support，讓今年的產學合作案數增加，也因此導致前置準備與結案時間不夠充裕，未來應建立 SOP 工作流程，提升流程效率與精準度。

	<p>2. 對於現場賽事拍攝技巧與賽事轉播結合社群經營方面的精進，例如 IG Reels 短影音的快速上片與企劃思維，讓同學以實作為學習外，亦可邀請業師給予同學指導以有效銜接產業趨勢。</p> <p>3. 團隊組織缺乏管理傳承機制與累積文化，將透過邀請畢業學長姐回校輔助同學，以利於知識管理及技能傳承。</p>
--	---