

第一期高等教育深耕計畫執行成果

計畫編號 及名稱		B2-3 運動網路內容社群 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	
B2-3.1	運動產品或服務網路商業影音製作教學	透過實務課或產學合作，讓學生學習如何創作意象、文案、影音內容	業師（協同）教學	業師人時	24	29	1、辦理 7 場課程指導 1. 職業聯賽社群規劃與行銷-以 P. LEAGUE+ 為例-11/02(2 小時) 2. 視覺構成-Canva 運用/簡報輔導-10/12(3 小時) 3. 短影音趨勢與案例分享-FlexClip 運用-10/06(2 小時) 4. 賽事新媒體宣傳-以企業排球聯賽為例-10/05(1 小時) 5. 自媒體企畫內容-10/27(2 小時) 6. 經驗分享+IG Reels 創作實務-10/20(2 小時) 7. 影片剪輯-入門-10/19(3 小時) 2、影音製作與輔導共 11 次：10/26（三）、10/27(四)、11/02(三)、11/03(四)、11/07(一)、11/08(二)、11/10(四)、11/11(五)、11/12(六)、11/13(日)、11/14(一)
B2-3.2			工作坊或微型課程	課程門數	2	7	
B2-3.3			工作坊或微型課程參與人數	人數	20	419	
B2-3.4	創意商業影音創作競賽	透過競賽方式，協助學生產出業界認可的商業影片	創意競賽	場數	1	1	
B2-3.5			學生組隊參賽	隊數	10	13	
B2-3.6			業師個案指導	業師人時	20	20	
B2-3.7			產出創意商業	則數	10	13	

			影片				
B2-3.8	自媒體或社群行銷操作	讓學生經營自媒體或社群，並結合商業行銷操作。並在此基礎上，嘗試跨國產品或服務行銷的操作	學校（學生）自營，或與廠商共同經營自媒體或網路社群	媒體或社群數	2	2	1. 結合大學部一年級「運動與媒體」課程，導入社群影音概念。 2. 協助臺灣男子職業籃球 P. LEAGUE+ 聯盟、T1 聯盟合作，一同經營社群內容。
B2-3.9			商業行銷內容（文字、圖片、或影音）	則數	20	20	
B2-3.10			工作坊或微型課程	課程門數	2	2	
B2-3.11				人數	30	80	

執行成果說明

目標與策略	1、目標
	1. 讓學生具有製作網路社群內容的基礎能力。 2. 讓學生在製作文字、圖片、影像內容的同時，漸漸導入商業與行銷的概念；透過運動用品或服務意象設計與行銷計畫的討論，形成商業腳本，讓學生學習商業內容的製作。 3. 在前述基礎上，讓學生透過社群網路進行數位行銷商業試驗。
	策略與執行
	1. 簡易影音製作能力的養成：教導學生利用手機、Gopro、空拍機等工具，製作簡單的短影音；具備製作網路社群內容的基礎能力。 2. 商業設計觀念的培養：找尋商業設計專家，教導學生

在基礎影音能力之餘，具有商業設計基本觀念。並配合行銷文案的擬定，嘗試產製商業影音或其他內容。

3. 視覺設計能力的培養：視覺行銷是近年流行的商業做法，本校將配合社群行銷的教案，讓學生學習基礎的視覺設計概念。

4. 為鼓勵本校學生發揮所學，提升學生之影音製作能力，以及近來 PLG 聯盟社群口碑崛起，如何快速抓取球迷眼球，運用創意尋找有別過往球賽高光的訴求，創造高度分享的短影音內容，將會是此次影音競賽的訴求。藉此前述目標與產業趨勢，故辦理此教學與競賽活動。

本次競賽藉由學生體驗影音資料庫的便利性，使學生重組影音檔案過程，探索影像的價值與新媒體的敘事能力，並應用現在流行的兩種短影音格式進行開發與影像創作。在競賽過程中，配合課程教學與業界師資個案諮詢輔導的方式進行創意發想，並透過實際操作過程了解影片從無到有的產製過程與社群影響力。

5. 創意影音競賽與教學：學生將在業師、教師（與廠商）的共同指導下，製作社群影音（或商業影音）內容；為激發學生創作誘因，本校也將舉辦創意影音製作競賽，並嘗試請當前的網紅團隊作為業師指導，透過業者與行銷公司的評選，選出優勝作品。

6. 網路社群經營課程：在具備基礎影音、文字、圖片文案的製作能力後，本校將透過工作坊或微型課程，教

	導學生將其作品透過自媒體或網路社群經營，來嘗試與市場消費者接觸與互動。
成效與改變	<p>1、本計畫共辦理 1 場創意影音製作競賽，為鼓勵同學參與，今年在激勵金誘因有些微調整，總獎金達 6 萬元。</p> <p>2、今年藉由體驗影音資料庫，使學生重組影音檔案過程，探索影像的價值與新媒體的敘事能力，並應用現在流行的兩種短影音格式（橫式短影音、直式 IG Reels）進行開發與影像創作。</p> <p>3、創意影音製作競賽系列活動共辦理 7 場研習課程，課程平均滿意度達 8 成：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 職業聯賽社群規劃與行銷-以 P. LEAGUE+為例-11/02(2 小時) 2. 視覺構成-Canva 運用/簡報輔導-10/12(3 小時) 3. 短影音趨勢與案例分享-FlexClip 運用-10/06(2 小時) 4. 賽事新媒體宣傳-以企業排球聯賽為例-10/05(1 小時) 5. 自媒體企畫內容-10/27(2 小時) 6. 經驗分享+IG Reels 創作實務-10/20(2 小時) 7. 影片剪輯-入門-10/19(3 小時) <p>4、為強化影音製作競賽辦理目的，提升學生於製作影音成品上如何快速抓取球迷眼球，運用創意尋找有別過往球賽高光的訴求，創造高度分享的短影音內容，強化更密切的產學合作關係，今年與 PLG 聯盟社群合作，透過舉辦競賽的方式，增加社群內容製作能力、深化產業趨</p>

	<p>勢，協助推廣台灣賽事活動與社群影響力。</p> <p>整體而言，因全球仍受疫情影響，本計畫原訂跨國商業行銷策展活動皆取消辦理，今年以國內職業籃球環境為出發，運動影音資料庫的素材與傳播技能，提升學生影音製作能力與社群網路內容思維。</p>
<p>問題分析與 精進評估</p>	<p>參加人員無法觸及全校或非學習傳播相關學生參與，思考改以其他競賽以外的方式，協助本校學生充實運動網路內容與社群經營的概念。</p>