

日期：2018年1月25日(四)

地點：台北世貿一館二樓第3會議室

時間	議程
10:00-10:30	報到時間
10:30-11:00	Games = YouTube content - A new way of (free?) marketing for games Rene Paulesich / UUUM Co., Ltd. / Head of Global Business
11:00-11:30	Skytropolis, building a complex city sim for VR Jedrzej Jonasz / Mythical City Games / CEO & Founder
11:30-12:00	如何因應東南亞電競行銷的文化差異 張銀水 / Mineski International / 總經理
13:30-14:00	報到時間
14:00-14:30	Riot Games
14:30-15:00	AR電競遊戲的開發與市場趨勢 廖蒼雲 / 競鋒國際股份有限公司 / 產品處協理
15:00-15:30	電子競技在台灣發展之潛力與產業結合 林祐良 / 台灣電競股份有限公司 / 營運總監
15:30-16:30	【電競生態圈高峰論壇】 主持：賴俊光 / Yahoo奇摩電競頻道 / 總製作 與談：徐培菁 / 中華民國電子競技運動協會 / 副理事長 陳柏壽 / Riot Games / 行銷與電競總監 詹勳鴻 / 臺北城市科技大學 / 電腦與通訊工程系系主任 畢伶禮 / 閃電狼職業電子競技隊伍 / 領隊

日期：2018年1月26日(五)

地點：台北世貿一館二樓第3會議室

時間	議程
10:00-10:30	報到時間
10:30-11:00	グローバル市場における現地ユーザーとの向き合い方 久手堅 憲彦 / WonderPlanet Inc. / Director, COO
11:00-11:30	15 Years of Experience in the Online Gaming Industry and Its Forecast Yoshinori Kitamura / Gravity Co., Ltd. / Chief Operating Officer
11:30-12:00	CESA
13:30-14:00	報到時間
14:00-14:30	尋找自己的拂「曉」之光 — 我真的很想作遊戲！ 林郁穎 / 曉數碼股份有限公司 / 創意總監
14:30-15:00	台灣職業電競發展現況與合作展望 陳先倫 / 台灣競舞娛樂有限公司 / 台港澳區商務合作負責人
15:00-15:30	我要做遊戲！獨立遊戲開發攻略及經驗分享 魏傳耕 / 數位卡夫特 / 製作人
15:30-16:00	我的電競之路 施文彬 / 社團法人臺灣電競協會 / 理事長

日期：2018年1月26日(五)

地點：台北世貿一館二樓第2會議室

時間	議程
13:30-14:00	報到時間
14:00-14:30	從遊戲走向泛娛樂的台灣新機會 胡龍雲 / 蝴蝶數位娛樂 / 執行長
14:30-15:00	全球遊戲營銷實戰心法：網紅營銷&影音廣告+ 溫英翔 / NOX / 國際事業負責人
15:00-15:30	以女性向遊戲為例，淺談垂直用戶的深耕經營 陳詩 / QooApp Limited / 共同創始人 & 運營長
15:30-16:00	台日合作經驗分享-與正確的夥伴共同成長 張哲倫 / 台灣萬代南夢宮娛樂 / 手機與免費遊戲副總裁
16:00-16:30	獨立遊戲ROI模型跟廣告變現的解讀 梁小玲 / Mobvista / 全球變現諮詢執行總監
16:30-17:00	Interpret
17:00-17:30	Virtual Reality 2018: How is the opportunity shaping up? 崔辰毓 / IHS Markit / Senior Analyst