

仲夏數位娛樂

台日數位娛樂產業趨勢暨 產製技術應用論壇

Taiwan and Japan Digital Entertainment Industry Trends
and Production Technology Application Forum

2021/08/06 09:30~17:00 線上直播
【VTuber 主題專場】 09:30 ~ 12:30
【數位遊戲主題專場】 13:30 ~ 17:00

為促進臺灣數位娛樂產業發展，在經濟部工業局指導下
由Digi 數位經濟產業推動辦公室
辦理線上仲夏數位娛樂主題活動、面向數位內容產製產學等單位
聚焦「台日數位娛樂產業趨勢暨產製技術應用論壇」、「臺灣學生開發者論壇」等主軸
集合「主題論壇」、「線上展示」、「商機交流」等機制
廣邀國際數位內容相關業者進行產業交流，拓展臺灣數位內容業者國際合作及商機

本次將以「數位娛樂產業論壇」、「原創業者作品展示」、「產業友好商洽交流」等系列活動
帶動遊戲產業業者聚焦全球數位內容市場的探討，以掌握未來數位內容全球產業發展下的趨勢與未來

上午場精彩內容



09:30

貴賓致詞暨台日友好 MoU 簽署



10:00 【產業現況】

國際與臺灣虛擬網紅發展現況及創新商業模式
台灣虛擬網紅協會 陳封平 會長



10:20 【國際趨勢】

關於VTuber實況的收益化
VAPOLLO JAPAN 齊藤 秀 企劃總製作人



11:00 【專題分享】

虛實未來的終極幻想--全方位虛擬藝人
台灣角川國際動漫股份有限公司 羅際明 總經理



11:30 【專題分享】

Yahoo TV 如何為數位娛樂帶來新體驗
Yahoo TV 許朝欽 製作人

下午場精彩內容



13:30 【產業趨勢】

全球疫情下遊戲展會如何改變
台北國際電玩展 吳文榮 策展人



13:50 【產業趨勢】

新技術之未來娛樂應用趨勢
LinkedBrain Inc. 清水 弘一 代表取締役社長



14:10 【新興技術】

互動、直播、串流媒體驅動未來遊戲發展
Genvid Technologies Japan K.K. Yuko Johnson Business Director



15:10

日本企業於台灣設立開發團隊到共同開發為止的過程
Nobollet 株式會社 黒川 晃輔 社長



15:40

以《Aliisha》雙子神遺棄之境 為例
遊戲開發多領域合作與執行
踩線遊戲股份有限公司 四犬皓月 遊戲製作人



16:10

從《陽春白雪》到產製策略新作《星詠之詩Zoeti》之
手遊轉置PC遊戲
浮光遊戲有限公司 陳彥文 遊戲製作人

經濟部工業局廣告

【主辦單位】



Digi+數位經濟產業推動辦公室
Digital Economy Industry Promotion Office



台灣虛擬網紅協會
Taiwan VTuber Association

【執行單位】



財團法人資訊工業策進會
INSTITUTE FOR INFORMATION INDUSTRY



羊咩咩 整合行銷有限公司
Yamemc Integrated Marketing Co., Ltd.