

2020 年 2 月 6 日(四)

台北南港展覽館 1 館 APGS 主舞台

時間	議程
10:00-10:30	報到時間
10:30-11:00	Current Challenges and Future Prospects of Esports in Japan (J) 株田 実 / Japan esports Union / 理事
11:00-12:00	The Birth of "Bayonetta" and the PlatinumGames Style: Bridging Past and Future (J) 稲葉 敦志 / PlatinumGames Inc. / 取締役 / 開発本部長 チーフクリエイティブオフィサー 神谷 英樹 / PlatinumGames Inc. / 取締役 / チーフゲームデザイナー
13:30-14:00	報到時間
14:00-15:00	韓國 / 中國 / 台灣的遊戲行銷趨勢 (K) 曹昶鉉 / FSN ASIA / CEO
15:00-15:30	Next Billion Gaming Marketing, Blockchain Gaming Legolas Liu / Animoca Brands / BD Manager
15:30-16:00	擴增實境聚焦未來 白璧珍 / 宇萌數位科技股份有限公司 / 創辦人暨執行長
16:00-16:30	海外 2 次元遊戲市場的國別風貌、發展、趨勢及機遇 羅雨湘 / QooApp Limited / Business Director

※(J)為日文發表・中文同步翻譯

※(K)為韓文發表・中文逐步翻譯

※最新議程以 APGS 官網公告為主

2020 年 2 月 7 日(五)

台北南港展覽館 1 館 APGS 主舞台

時間	議程
10:00-10:30	報到時間
10:30-11:00	Bridging the Gap: Connect with Your Gamers on Social Media Channels 黃慧雅 / 9GAG Limited / 全球品牌夥伴合作經理
11:00-11:30	The Thematic Concepts of Game Music, and How It's Changed from 30 Years in the Past to Today (J) 松前 真奈美 / 作曲家 フリーランス
11:30-12:00	DMM GAMES Business Strategy (J) 林 研一 / DMM GAMES LLC / ビジネスアライアンス本部 本部長
13:30-14:00	報到時間
14:00-14:30	Brand Strategy of Final Fantasy for 30 Years (J) 橋本 真司 / SQUARE ENIX CO., LTD. / 専務取締役
14:30-15:00	針對 XR 娛樂面導入企業面的架構應用 (J) 清水 弘一 / 日商聯聰遊戲股份有限公司 / 執行長兼總經理
15:00-15:30	GungHo's Initiatives towards eSports, "Past, Today, and the View of the Future" (J) 森下 一喜 / GungHo Online Entertainment, Inc. / 代表取締役社長 CEO / エグゼクティブプロデューサー
15:30-16:00	繁體中文化在地化實現 張元罡 / 台灣萬代南夢宮娛樂股份有限公司 / 中文化經理
16:00-16:30	體感科技結合 IP 策展 - 《哇哇體感嘉年華》打造魔幻虛擬世界 戴丞峰 / 哇哇科技股份有限公司 / 執行長

※(J)為日文發表・中文同步翻譯

※最新議程以 APGS 官網公告為主