

[首頁](#) [政治](#) [財經](#) [影劇](#) [運動](#) [社會](#) [地方](#) [國際](#) [生活](#) [文教](#) [健康](#)[股市匯市](#) [產業動態](#) [經貿財稅](#) [房地產](#) [理財就業](#) [國際財經](#) [財經熱門](#) [公共消息](#) [財經影音](#)[Yahoo奇摩首頁](#) > [新聞首頁](#) > [財經](#) > [產業動態](#) >[所有相關新聞](#)

電競產學合作 遠東科大台南鳳凰隊成軍

 中央通訊社 中央社 - 2016年4月8日 下午8:24

-A +A

(中央社記者韓婷婷台北8日電) 電競產學合作先鋒，遊戲軟體廠商華義旗下的台灣電子競技聯盟(TeSL)與遠東科技大學今舉辦合作簽約記者會，台南鳳凰隊正式進駐遠東科大校園。

台灣電子競技聯盟董事長兼華義董事長黃博弘表示，在聯盟完善的制度規範下，將積極培植職業選手，此次產學合作，藉由遠東科大豐富的資源和師資，讓電競選手化解競賽所面臨的壓力，提高專注力、判斷力、決策力，打造文武兼備的電競新星。

未來將以各類電競場域技能課程，輔以完善的賽事環境，培育出全方位的電競職業人才，傳達電子競技正面積極的渲染力。

為發展多面向的賽事平台，讓選手有切磋競技的機會，TeSL宣告Special Force II Pro League 職業電競聯賽第二季即將於4/15(五)正式開戰。六支來自全台各城市的精英隊伍，共同爭奪電子競技最高榮耀。

遠東科技大學校長王元仁表示，為使學生順利進入產業界，達到畢業後充分就業的目標，學校課程設計朝向「專業紮根」與「實務應用」的發展策略，尤其今年度成立多媒體與遊戲發展管理系，有別於其他學校相關科系，本系隸屬於商管學院，設立宗旨為培養具備多媒體與電競發展整合開發、應用、行銷及管理專業人才，以數位內容技術與商業管理方法為核心，培育學生數位創作能力與素養，訓練學生具備能與多媒體遊戲產業接軌專業實務開發與管理行銷技能。

新落成的電競產業實驗室，設有對戰舞台與練習室，提供選手完善實戰與練習的環境，讓台南鳳凰隊及該校學員們，直接實習於符合國際化規格的電競場館。

TeSL台灣電子競技聯盟以推動電子競技成為正式運動項目為職志，持續推動「新世代運動」的神聖使命，黃博弘表示，在聯盟完善的制度規範下，積極培植職業選手，才能讓電競賽事更為全面且多元化。1050408