



北京京北职业技术学院
BEIJING JINGBEI VOCATIONAL COLLEGE

北京京北职业技术学院

电子竞技运动与管理 专业人才培养方案

专业代码：570312

专业负责人	方俊
审 核	谷首龙
制 定 日 期	2024年6月



电子竞技运动与管理专业人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：570312

二、入学要求

高等职业教育:普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力者。

三、学制与学历

三年高职/大专。

四、职业面向

电子竞技运动与管理专业职业面向内容如表 1 所示。

表 1 职业面向的具体内容

所属专业类 类 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位 (群)	职业资格证书、职业技能等级证书或行业企业证书等
教育与体育大类 (57)	体育类 (5703)	以电竞赛事为核心的电子竞技产业链核心环节和电竞内容市场，具体可表现为电子竞技赛事运营与管理、电竞战队运营与管理、电竞媒体与新闻、电竞解说与主播以及电竞节目内容制作等岗位	电子竞技运营师（人社部或 1+X）、电子竞技裁判员、新媒体运营师、全媒体运营师、UE 引擎工程师等相关资格证书

(一) 职业分析

本专业的职业仓如图 1 所示。

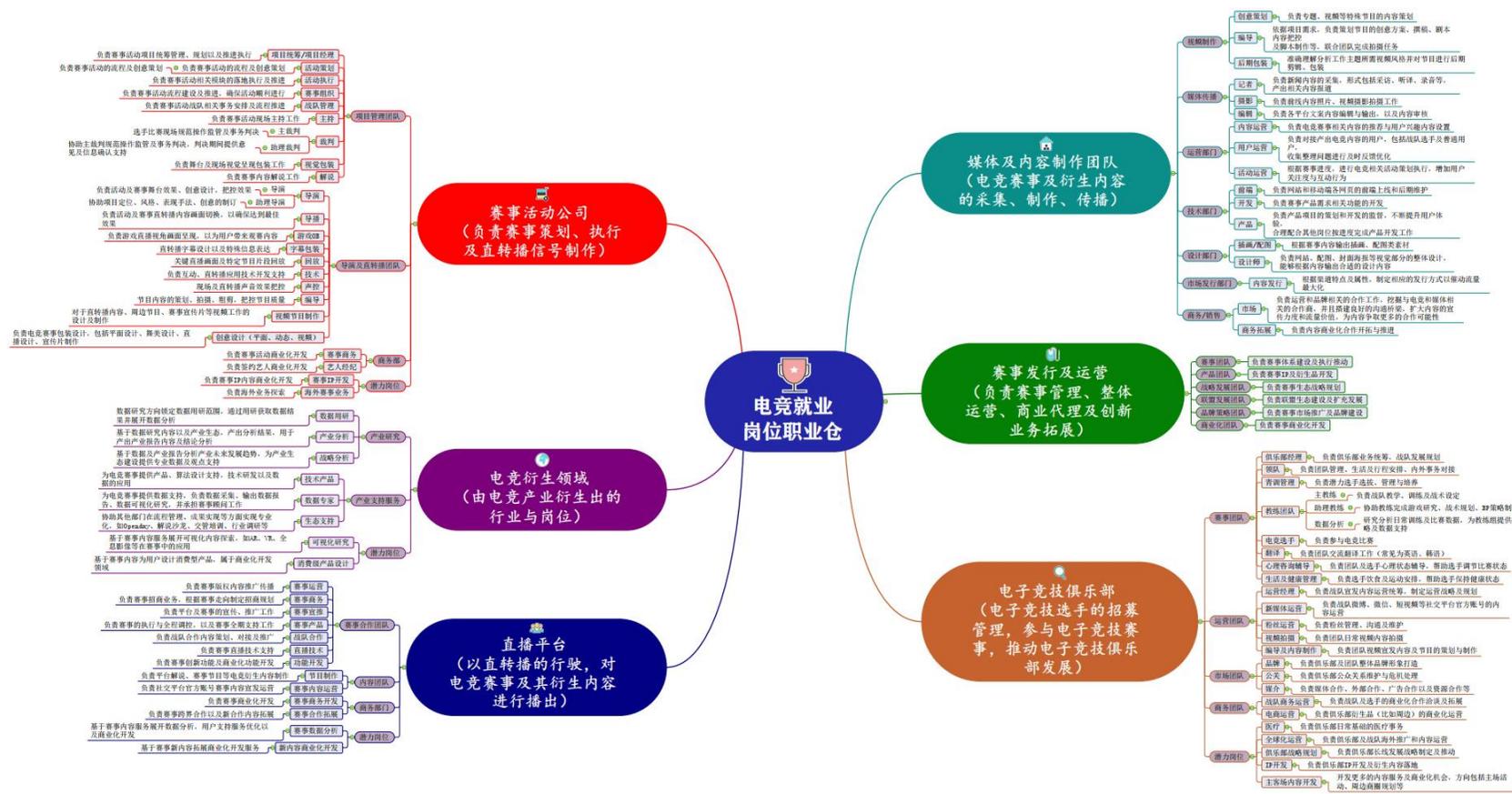


图 1 电竞专业职业仓结构图

(二) 初始岗位

赛事发行及运营、赛事活动策划与执行、电竞俱乐部相关、媒体及内容制作、直转播输出、电竞衍生产品策划与开发。

(三) 升迁岗位

赛事（产品）团队负责人、赛事活动管理团队负责人、电竞俱乐部运营团队负责人、媒体及内容制作部门负责人、赛事合作宣推团队负责人、电竞产业研究和数据支持部门负责人。

以赛事活动公司相关职业领域中，导播及直转播团队岗位分布为例，其岗位具体分布和职业晋升路径如图 2 所示。

工作年限	副OB	主OB	副导播	导播	副导演	导演	基础剪辑	内容包装	现场制作	副导播	导播/编导	录音师	混音师	现场调音师	编曲师	音频制作人
10年																
8年																
5年																
3年																
2年																
1年																
导播导演类						视频技术类						音频技术类				
从单一到综合						从单一到综合						从单一到综合				

图 2 导播及直转播团队岗位分布和职业发展路径示意图

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业坚持立德树人的根本任务，培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具备良好的人文、艺术素养和科学精神，富于创新意识与前瞻眼光，具备良好的创新实践能力和沟通协调能力，能够从事电子竞技比赛方案规划与执行、电子竞技赛事组织与管理、电子竞技俱乐部运营、电子竞技节目制作和相关



视频编辑与输出、电子竞技赛事主持与解说以及电竞衍生品开发与营销等职业或岗位的管理与技术相结合的，具备社会主义核心价值观，具有较强的创新素质和创业精神，良好的职业道德和团队精神的高素质应用型人才。

（二）培养规格

1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指导下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 吃苦耐劳：电子竞技赛事、媒体等相关职位高强、高压、高效的工作特征要求学生具备强健的体质、顽强的意志以及吃苦耐劳的精神。

(3) 谦虚好学：电子竞技产业从业人员，需要时刻保持谦虚的姿态为相关岗位，如赛事运营经理、竞技项目经理、赛事主持、OB 与解说、战队领队与教练等做好辅助工作，虚心求教，敏而好学。

(4) 终身学习：在信息与技术快速发展与迭代的多元化社会，加之电竞行业本身的属性，要求学生认知并培养自身的终身学习态度，紧跟时代步伐，把握行业脉动。

(5) 执行高效：能够准确领会团队目标和项目核心思想，并且具备高效的执行力，按质按量按时完成工作。

(6) 控制成本：学会控制人力、物力、财力及时间成本，不因自身工作失职影响工作成本。

(7) 遵守规范：严格遵守电子竞技行业的相关国家法规和工作规范，尤其是赛事项目版权、赛事组织运营、媒体营销、场馆管理、设备使用及保养规范。

(8) 工匠精神：要求学生爱岗敬业，能够认识到“岗位无高下，质量有高低”。在从业中要时刻以高标准严格要求自己的工



作，发挥工匠精神，追求完美。

(9) 安全意识：确保人身及设备安全，树立安全意识，防患于未然，尤其在恶劣环境下确保人身安全。

(10) 团队合作：电子竞技产业运营多以项目形式呈现，需要一个或若干团队共同完成。需要从业者意识到团队的重要性，领会团队执行意图，在团队内部应充分发挥个人的主观能动性，个人服从团队，树立集体意识。

2.知识

主要学习电子竞技赛事策划与组织及运营和推广、电子竞技节目制作与编导、电子竞技传媒和新媒体、电竞俱乐部管理、电子竞技衍生品开发与营销等方面的基本理论和基本知识，接受电子竞技运动与管理专业技能的基本训练，具有在电子竞技产业相关领域实际工作的基本知识储备。

(1) 掌握策划、运营、管理、营销、图形图像、摄影摄像、数据采集与分析、影视编导等相关学科方面的基本理论，兼有人文、艺术和科学的交叉优势；

(2) 掌握电子竞技赛事运营的基本理论知识和研究方法，熟悉电子竞技运动心理，能够从竞技心理、策略运筹、智能优化等方面对电子竞技赛事过程及相关数据进行科学准确的研究和分析，具有从事电子竞技赛事组织能力以及电子竞技比赛方案的规划和赛事运营的知识储备；

(3) 理解电子竞技传媒方法与内容，熟悉新媒体宣推与运营，熟悉电子竞技相关视频编导与主持，具备胜任相关媒体、节目的采、编、导、播和主持与解说岗位的知识储备；

(4) 掌握电子竞技赛事内容、产品及衍生品的推广营销方法和渠道，理解相关领域与产品的内涵，熟悉电竞项目和产品的推广方案策划与制定的基础知识；

(5) 熟悉国家关于电子竞技领域的政策与法规，具有对政策的正确理解与执行能力，具有良好的职业道德、强烈的爱国敬业



精神和社会责任感。

3.能力

- (1) 有良好的语言表达能力和英语听说读写能力；
- (2) 熟练运用计算机和网络资源；
- (3) 比较熟练操作相关媒体编辑与传播、图像处理软件；
- (4) 电子竞技第一方、第三方相关级别赛事策划、组织、运营、推广的职业能力；
- (5) 电子竞技赛事相关的内容（视频等）输出传播的策划、宣传、推广的职业能力；
- (6) 电子竞技赛事解说与主持的实际岗位能力；
- (7) 电子竞技衍生品开发与营销的实际职业能力。

六、课程设置与要求

电子竞技运动与管理专业在设计课程体系时，遵循认知规律和职业成长规律，全面落实“立德树人”根本任务，通过深入开展岗位能力分析确定培养规格，将工作任务和职业能力要求作为人才培养逻辑起点，认真对照国家职业标准和企业岗位要求，邀请行业及知名企业专家，开展专业对应职业岗位群工作内容及职业能力的深度分析，以“高素质技术技能人才”为培养定位，确定高职层次电子商务专业人才培养目标和培养规格。分析典型职业，以坚持“两条腿走路”的方式，通过“大项目化”构建育人体系。人才培养模式与理念如图 3 所示，课程体系设计如图 4 所示。

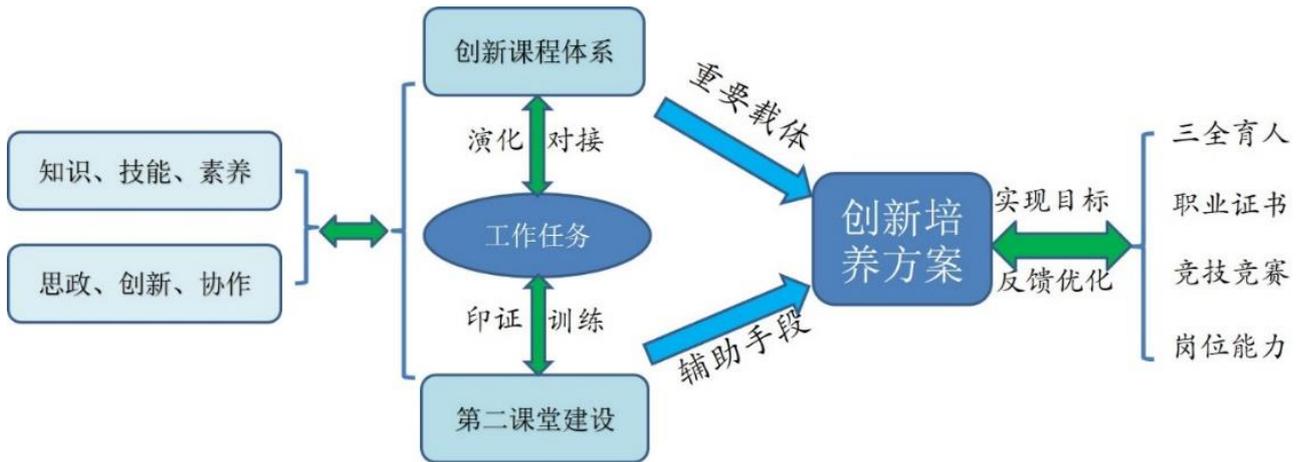


图 3 人才培养模式与理念示意图

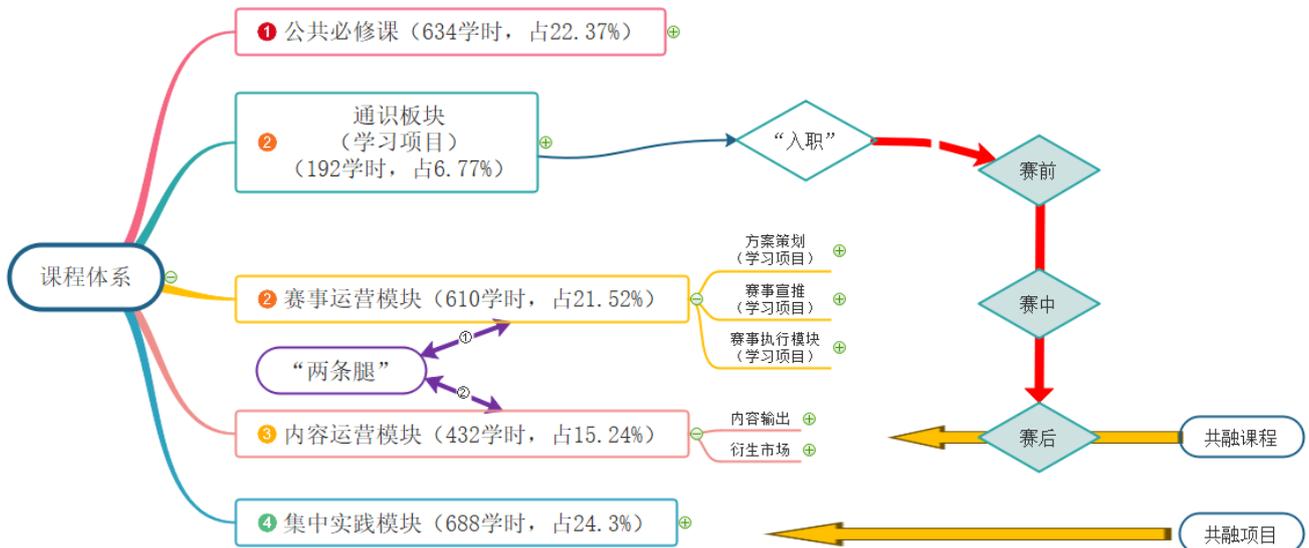


图 4 课程体系设计框架

(一) 课程体系

1. 课程体系图 (或表)

课程体系组成和要求见表 2。

表 2 课程体系组成与要求

素质模块	能力要求	课程设置
基本素质	正确的世界观、人生观、价值观、爱国精神、健康的体魄	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、军事理论、心理健康教育、形势与政策、大学生职业生涯规划与就业指导、体育



基础能力	英语能力、计算机基础操作技能、健康的竞技心理、专业认知		英语能力：实用英语 计算机能力：电竞媒体技术、电竞图像处理； “通识板块”包含子项目：电子竞技文化与发展史、游戏概论
职业能力	赛事运营板块	方案策划模块	赛事项目策划
		赛事宣推模块	电竞图片摄影、赛事宣推、新媒体策划与运营
		赛事执行模块	赛事组织与管理、主持艺术与技巧、赛事转播技术、数据分析技术
	赛事内容板块	内容输出模块	赛事视频剪辑、电竞内容包装、电竞内容创作、电竞赛事设备与通信、新闻采访与写作
		衍生市场模块	电竞俱乐部运营与管理、游戏引擎技术、电竞用户心理、电竞赛事应急与安全
综合运用与实践能力		虚拟运营部（赛前、赛中、赛后运营） 实际运营部（赛前、赛中、赛后运营） 顶岗实习、就业实习	

2.课程思政教育

专业人才培养方案课程体系设计及课程建设中，始终将立德树人作为中心环节，把思想政治教育工作贯穿教育教学全过程，全面落实全程育人、全方位育人要求。

针对学生职业素养偏弱，理想信念易受冲击等问题，专业教学团队明确思政教育方向，以立德树人为主线，从增强“文化传承、社会责任、家国情怀、创新意识、体育精神、商业思维”六个层面开展思政教育，着力提升高职学生的人文道德素养、养成良好的职业道德品质，包括作为当代大学生必须具备的爱国、爱党情怀和民族自豪感；学生在专业课程学习过程中必须具备的诚实守信、吃苦耐劳、精益求精等道德品质，使知识传授、能力培养、价值引领融为一体；为培养有技能、有温度、有情怀的高素质电子竞技人才打牢思想基础，如图 5 所示。

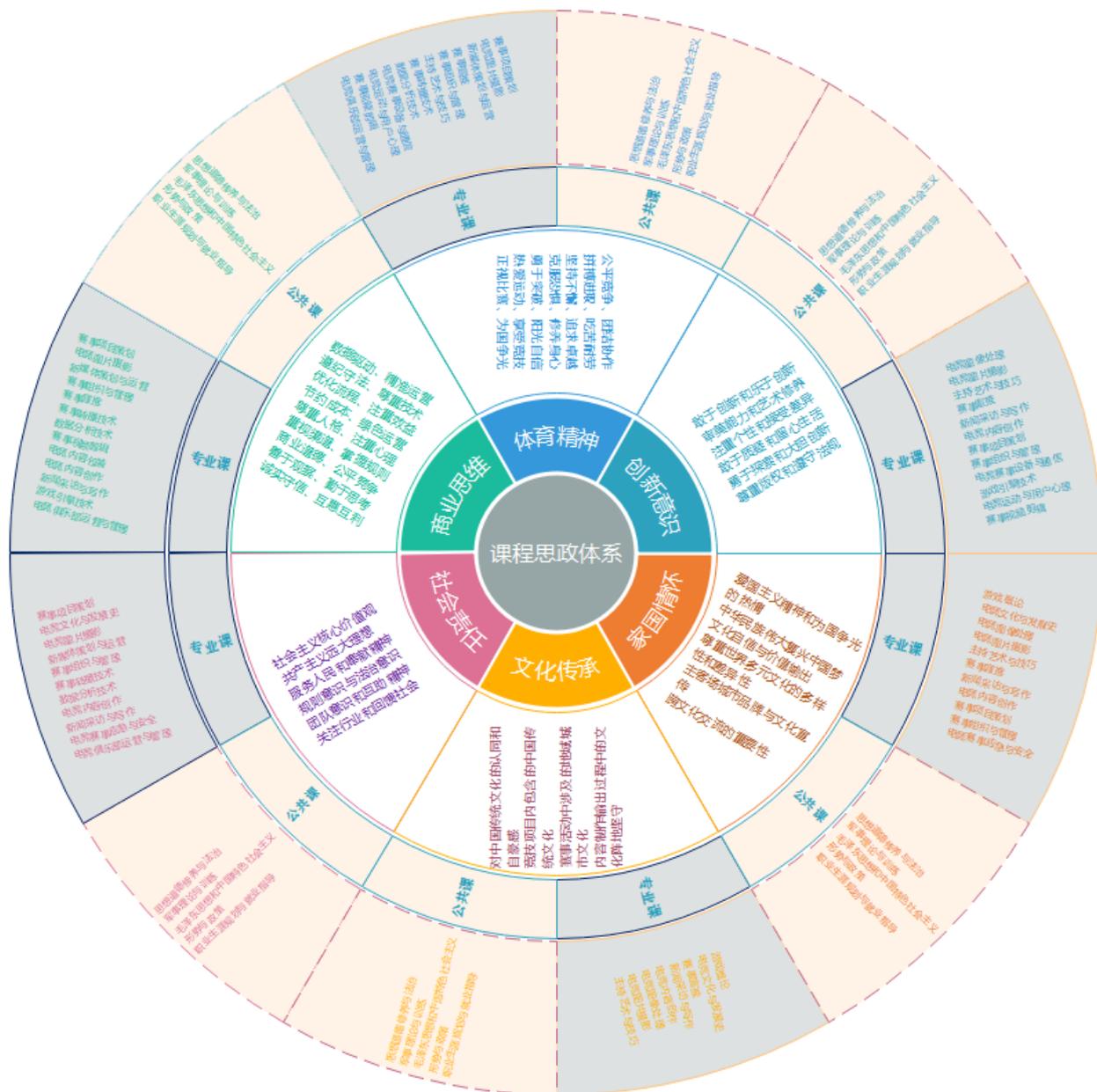


图 5 电子竞技专业课程思政教学图谱

为确保课程思政落地在课堂，在专业课程教学设计过程中要求教师必须进行课程思政设计。在确保专业教学内容科学性、完整性的基础上，要提出每个教学单元课程思政目标，并就思政目标与教学内容的有机融合提供具体方案，形成每一门课程的“思政融合谱系图”，既保证了课程思政内容的科学性，又为课程思政与教学内容的融合提供了操作基础，这样确保了价值塑造、知识传授和能力培养三者的紧密融合。



(二) 课程要求

1. 公共基础课

(1) 必修课。

将思想政治理论课、体育、军事课、心理健康教育、大学英语等课程列为公共基础必修课程。

①思想道德与法治 48 学时 运用辩证唯物主义和历史唯物主义世界观和方法论,引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观,帮助学生筑牢理想信念之基,培育和践行社会主义核心价值观,传承中华传统美德,弘扬中国精神,尊重和维护宪法法律权威,提升思想道德素质和法治素养,促进大学生德智体美劳全面发展。

②毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系 32 学时 讲授中国共产党把马克思主义基本原理同中国具体实际相结合产生的马克思主义中国化的理论成果,帮助学生理解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想是一脉相承又与时俱进的科学体系。从整体上把握马克思主义中国化的理论成果的科学内涵、理论体系,特别是中国特色社会主义理论体系的基本观点,增强中国特色社会主义的自觉自信。

③习近平新时代中国特色社会主义思想概论 48 学时 主要讲授马克思主义中国化的最新理论成果即习近平新时代中国特色社会主义思想,坚持理论教学与实践教学相结合,帮助学生深刻认识新时代的历史性成就、历史性变革以及社会主要矛盾转化,准确把握习近平新时代中国特色社会主义思想作为当代中国马克思主义、二十一世纪马克思主义、中华文化和中国精神的时代精华的历史地位,引导学生厚植爱党爱国情怀,积极投身为实现中华民族伟大复兴而奋斗的历史使命。



④形势与政策 48 学时 主要讲授党的理论创新最新成果，新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，马克思主义形势观政策观、党的路线方针政策、基本国情、国内外形势及其热点难点问题，帮助学生准确理解当代中国马克思主义，深刻领会党和国家事业取得的历史性成就、面临的历史性机遇和挑战。

⑤心理健康教育 16 学时 系统介绍大学生心理健康教育的基本理论与基础知识，课程内容包括心理健康知识、自我与人格发展、人际交往与亲密关系、情绪与压力管理、常见的心理困扰、学习心理与生涯规划等多方面内容。课程采用讲授与活动体验相结合的方式，促进学生在体验中进行自我成长，培养学生的自我认知能力、自我调节能力、人际沟通能力，引导学生珍爱生命，为学生的终身学习、终身发展奠定健康的心理素质基础。

⑥军事理论 32 学时 通过军事理论课教学，让学生了解掌握军事基础知识，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

⑦军事训练 实际训练时间不少于 14 天 112 学时 通过军事训练加强思想政治教育和爱国主义教育，增强学生的国防意识，积极引导学生培养良好的组织纪律性和勇敢顽强、吃苦耐劳的坚强毅力，以及团结友爱、互帮互助的集体主义精神，养成良好的学风和生活作风，为更好地完成大学学习任务、健康成长成才打下坚实的基础。

⑧英语 128 学时 掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识，具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能，根据语境运用合适的策略，理解和表达口头和书面话语的意义，有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务。通过英语学习获得多元文化知识，理解文化内涵，汲取文化精华，树立中华民族共同体意识和人类命运共同体意识，形成正确的世界观、人生观、价值观；能用英语讲述中国故事、传播中华文化。通过分析英语口语和书面话语，能够辨析语言和文化中的具体现象，辨别中英两



种语言思维方式的异同,具有一定的逻辑、思辨和创新思维水平。

⑨体育 108 学时 根据《全国普通高校体育课程教学指导纲要》的基本要求,并结合学院体育教学师资、场地、器材等实际情况,开设篮球、足球、排球、乒乓球、羽毛球、健美操、飞盘等体育运动项目。

⑩大学生职业生涯规划与就业指导 38 学时 通过课程教学、活动开展及技能训练,使学生了解社会、行业和职业状况,认识自我个性特点,合理规划自己的职业生涯。通过实施系统的职业指导教学,帮助学生认识就业形势,熟悉就业政策,提高就业竞争意识和依法维权意识,引导学生理解企业对大学毕业生就业的关注点,不断提高就业竞争力和创业能力。

⑪劳动教育 32 学时 主要教学内容包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观等内容。通过劳动教育,不断丰富学生的劳动体验,更好地掌握劳动知识、提升劳动技能、树立正确的劳动观念,形成良好的技术素养、劳动习惯和品质。同时,培养学生的创新精神和创新能力,使学生成长为体力劳动和脑力劳动相结合的新型创新型人才。

2.专业课

1) 专业基础课

①游戏概论 32 课时

通过本课程的学习,系统了解游戏的性质、定义、起源、发展、类型、制作流程、游戏引擎等方面,系统掌握游戏各种相关知识与文化,熟悉游戏市场发展规律,了解游戏相关内容的版权保护等法律法规,培养学生的游戏理论修养,让学生把握游戏文化体系的整体框架,为后续课程奠定坚实的理论基础。

②电子竞技文化与发展史 32 课时

学生通过对国内外电子竞技文化与发展史的学习,了解电子竞技运动在其相对较短的发展历程中,分析其发展起伏的原因,熟悉其发展现状,展望电子竞技行业的未来。理解电子竞技文化



在文化产业、体育产业方面的产生的影响，以及电竞与影视、综艺、网咖、旅游、游戏、酒店等在联合打造 IP 方面的布局。让学生能全面、系统地了解电子竞技行业。

③电竞媒体技术 32 课时

通过本课程学习，旨在提高学生的计算机素质和信息素养，使学生了解计算机在信息社会中的作用，了解计算机基础知识，熟练使用操作系统，掌握 Word、Excel、PowerPoint 的使用方法 & 操作技巧，熟练使用网络和常用工具软件，达到运用现代信息技术对信息、数据进行收集、整理、分析和加工的能力。另外结合专业特性，添加与其相联系计算机相关知识。

④电竞图像处理 64 课时

本课程是一门实践性很强的课程。课程目的是完成对赛事、队员、战队、俱乐部等进行媒体宣传资料的设计及其制作。培养学生具备赛事相关图像的美化、设计、气氛渲染以及包装等方面的设计能力；具备赛事相关网页的排版、配色等设计与制作的能力。通过综合的实战练习，使学生具备影视图像处理能力、赛事网页设计制作能力，以此为向导培养学生突出的职业能力，以满足电竞赛事相关 Photoshop 设计领域关于电竞相关人才的需求，为电子竞技赛事宣传奠定基础。本课程对职业素养进行深层渗透和熏陶，纵向起到承上启下的链接与支撑作用，横向又与岗位实际环境、学生职业素质与情感相对接，对培养学生的专业兴趣和树立操作规范意识非常重要。通过本课程的学习，学生能够根据需求运用所学到知识技术解决实际问题，同时也为后序课程进行铺垫和储备，从而促进本专业相关学科专业知识和技能的学习。

⑤电竞图片摄影 68 课时

本课程是专业课程体系五大板块中的“赛事运营板块”下属，“赛事宣推模块”内课程之一。课程旨在使学生掌握摄影技术及图片后期处理技术基础之上，结合电竞相关具体场景，熟练运用这些技能。通过课程学习，使学生具备获取、处理图像素材的能



力，进而为后续课程学习奠定基础。引导学生掌握摄影的原理和知识，熟练运用相关的拍摄、图片处理技术，并充分考虑电竞行业的特殊属性，结合电竞具体场景需求，灵活的在实践中运用；同时，着重提高学生的思政情怀、摄影艺术、鉴赏艺术、审美艺术水平，使学生灵活掌握摄影中尤其是电竞素材摄影中的审美和思政问题，树立良好的创作和拍摄的工作作风，创造性地运用摄影器材创作出符合时代要求、贴合行业特点、传播主旋律与正能量的好作品，最终达到职业能力的全面提升。

2) 专业技能课

①新媒体策划与运营 68 课时

通过本项目学习，使学生了解新媒体时代不同媒体渠道的运营机制，能够有针对性的选择对应新媒体方式进行相关内容等宣推；同时对新媒体内容的策划、创意、制作技巧等方面进行训练，使学生能够在充分掌握对应平台的数据基础上，为媒体内容的宣发和推广提供科学、正确、合理、高效的依据和支撑。并同步实现多元化新媒体时代媒体内容制作与宣发的相关法律法规意识培养和内容学习。保障学生在学习和就业时的终身学习素养、创新思维素养和依法守法素养。

②赛事宣推 68 课时

本项目主要通过营销基本理论、营销心理、媒体传播、大数据推送、宣传形式与活动策划等学习任务的学习，使学生掌握相关内容的基本知识，并在媒体传播（包括新媒体）、大数据精准推送、渠道推送、活动策划等环节进行实践技能的针对性训练，使学生具备良好的营销心理，了解用户需求，能够掌握赛事营销方面的职业技能。同时接触传播学的基本理论和知识；掌握传统媒体与新媒体传播形式，熟悉其营销推广方法和策略、管理运营及新媒体文案的创意和写作。学生通过本课程的学习培养媒介素养，了解和掌握传播学的基本理论、基本知识和基本方法，让学生初步形成新媒体传播形式的策划运营、推广电竞赛事的能力。



③主持艺术与技巧 76 课时

通过本项目的学习，学生能够了解节目主持艺术的发展历史及内涵属性特征，了解电子竞技节目策划的方法技巧，掌握语气、语调、停连、重音、节奏等口语修辞技巧，使学生具备良好的语言表达能力以及语言表达技巧，具备与观众的互动能力、较好的感染力、良好的仪态仪表、团体合作精神。能够进行电子竞技节目的策划，能够进行电子竞技新闻节目、娱乐节目、谈话节目和社交节目、赛事现场等类型节目的主持。

④数据分析技术 38 课时

数据分析技术是一门综合性较强的课程。本课程涉及到数学、统计学、计算机科学等多个学科领域的知识，需要学生具备一定的数学基础和计算机编程能力，同时还需要学生掌握相关数据处理和分析工具和使用方法。学习数据分析技术的目标是让学生掌握数据分析的基本概念、方法和技术，包括数据预处理、数据探索、数据变换、模型选择、模型评估等，同时培养学生的数据可视化、统计学和计算机编程能力，提升其综合素质和创新能力。数据分析技术的课程定位是为了培养学生具备处理和分析大数据的能力，为其后续专业课程学习和实际工作奠定基础，同时提高学生的综合素质和创新能力。根据技术发展趋势及时调整课程内容和教学方法以培养出适应市场需求的高素质人才。

⑤电竞赛事设备与通信 32 课时

本课程是基于电子竞技行业随时代发展、行业结构调整、商业布局变化背景下，市场出现新的岗位需求，依托调研和论证数据，结合实际工作任务需求而开设。课程借助电子信息等教学领域内成熟经验，不断探索，同时结合电子竞技专业自身需要，对于电子竞技技术重新衡量知识侧重，形成具有电竞专业特色的课程内容，采用三个学习板块进行教学实践和学习任务，分别为“电竞设备组件工作原理和评价指标”、“电竞系统部署优化”以及“电竞网络原理与搭建”。通过本课程的教学，学生能够全面学



习通用电子竞技设备的运行原理、设备组件的评优选取、设备成本控制、针对赛事事项的系统搭建和优化、电子竞技网络设施的部署、电子竞技网络的故障诊断和维护以及基础运维测试等理论和技术实践方面的知识。

⑥新闻采访与写作 40 课时

本课程作为赛事内容输出模版的课程之一，既对标北京市专升本考试大纲，满足学生学历提升的需求，同时培养学生拥有本专业媒体传播相关岗位的胜任能力。通过本课程的学习，学生能够比较系统地了解新闻采访与写作的知识和规律，掌握媒体工作者从事新闻传播活动应具备的专业理念、职业道德和基本素养，使学生能够学以致用，根据不同新闻体裁的要求，熟练运用新闻采写技能和方法，完成采访、写作、图片编辑和稿件发布等任务，为今后从事记者、编辑、内容运营等工作打下良好的基础。

⑦俱乐部运营与管理 32 课时

本课程主要涉及电子竞技产业链中、下游产业和衍生市场；通过本课程的学习，学生能够让学生较全面的认识电竞俱乐部这一特殊性质的企业，了解企业职能和组织架构；理解电竞俱乐部在整个产业链中存在的必要性及意义，以及随着产业发展其地位日益重要的原因，掌握俱乐部主要业务内容与流程，理解其日常运营管理，能够为学生顺利从事电竞俱乐部内相关岗位做好知识、技能与素养的保障。同时从“立德树人”角度，要能够引导学生进一步正视电竞行业，传播电竞正能量；正视电竞对社会文化传播、社会经济建设的积极意义。

⑧游戏引擎技术 64 课时

本课程主要结合时代发展、产业进步、就业需求角度出发而开设；课程主要是通过游戏项目开发平台的学习、交互界面与交互内容的设计两个大的方面入手，使学生具备游戏开发过程认知，理解游戏开发方法、基本能够使用游戏开发工具并完成简易微型游戏的自主设计与制作；同时充分考虑到游戏功能、界面、关卡、



审美、配色、主题等因素，培养学生动手能力之外的逻辑思维能力、审美意识、交互意识、用户意识等基本能力和素养。

⑨电竞运动与用户心理 32 课时

本课程主要内容包括心理学基础知识、电子竞技运动心理学以及用户心理学等内容，目的是培养学生的基本电子竞技心理学认知，帮助学生了解电子竞技运动心理学的发展现状与特征，以及用户心理学等相关内容。引导学生从不同学科角度对电竞运动进行更全面的理解，形成对电竞专业的认同感。通过对课程的学习，学生能够掌握电子竞技运动心理学的基础知识，并在实践中运用相关知识技能，从不同学科角度入手了解电竞运动与电竞行业发展，培养学生对电竞专业的认同感，提高学生心理健康素质。

⑩电竞赛事应急与安全 40 课时

本课程主要涉及电竞赛事的安全管理要求，包括场地安全、设备安全、网络安全等方面的内容。通过本课程的学习，能够让学生了解在电竞赛事中发生紧急情况时如何进行救援和医疗救护；如何在保障比赛安全的同时，遵守法律法规，维护良好的比赛秩序。掌握如何设立安全检查机制，对电竞赛事进行风险评估，预防潜在的安全风险；如何对电竞赛事的参与者，包括选手、工作人员和观众，进行安全意识教育。有助于帮助学生提升应对突发情况的能力，培养团队协作和沟通能力，为未来的职业发展打下坚实基础。

3) 专业核心课

①赛事项目策划 102 课时

本课程为电子竞技专业一门实践性很强的、开展项目化且理实一体教学的课程。本课程含项目策划、方案策划、营销策划三大学习任务，在学习相关知识的基础上开展电子竞技赛事项目策划的应用实践教学，在教学中尽力开拓学生的知识面，以科学性为主导，以开展实践教学项目为手段，并结合实例，引导学生进行实际赛事策划工作，并逐步将电子竞技运动赛事组织策划所需



要具备的职业素养和职业道德贯穿其中。竞赛的组织机构通过前期的项目策划，包括对赛制、场地、人事组织、规则与秩序、预算等方面的规划与组织，明确用户心理与营销目标，确定团队内部各自的工作职责、权限，协调相互关系，促使电子竞技赛事资源合理配置，达到效益和效果最佳的电子竞技赛事竞赛环境并完成比赛。

②赛事组织与管理 114 课时

本学习项目是赛事执行模块中的一门课程。包含了人员与赛事流程、场馆服务与赛事安全、物料组织与设备管理三个方面的学习任务。旨在让学生熟悉电竞赛事组织流程、了解电竞赛事相关组织机构设置及职能、赛事现场主要设备使用及管理的知识与技能；基本掌握电竞场馆在安全管理方面的要素，包括电竞场馆的消防安全、票务安全、人群管理、紧急医疗与疏散计划、易燃物品管理、管制用品管理、防盗等方面的知识；学生通过本课程的学习，初步形成赛事全流程环节对接与执行的基本能力与职业素养。

③赛事转播技术 76 课时

本课程采取理实一体化方式实施教学；通过本项目的学习，学生能够全面了解视频制作的相关理论知识，视听语言在声画作品中主要特点与常用表现手法，了解电子竞技节目直播及转播技术。能够掌握数码单反相机及专业级数码摄像机的操控技术，掌握直播设备的使用方法，学生能够运用直播平台进行直播练习和技术分析，并能熟练运用以上技能完成电子赛事现场内容录制和直播，以及竞技新闻类题材、电子竞技综艺娱乐类题材、电子竞技谈话类题材、赛事转播现场、宣传片、专题片等项目的拍摄及转播技术。

④赛事视频剪辑 64 课时

本课程是电子竞技运动与管理专业的内容输出模块课程之一，也是一门强调实践性的应用型课程。通过本课程的学习，学



生能够了解视频剪辑及电子竞技节目制作的基本流程，能够使用软件完成视频文件的采集、素材的管理、镜头的剪接、特效处理、字幕制作、视音频合成、成片输出等操作，并能够结合图形图像处理软件实现后期的合成，独立运用计算机软件系统完成电子竞技视频的完整包装。学生能够运用前期课程中学到的知识和剪辑制作技巧来完成电竞赛事视频制作与输出，具备对电子竞技节目良好的策划意识和较强的制作能力，为学生今后在电子竞技行业的就业奠定基础。

⑤电竞内容包装 64 课时

本课程是一门操作性和实践性很强的课程，通过教学，使学生能够深入认识游戏场景模型制作中所涉及到的建模、材质、拆分 UV、绘制贴图等流程和制作方法。通过本课程的学习，提高学生的实践、设计操作能力，使学生能够适应现代社会对电子竞技人才的多方面要求，满足就业的需要。课程主要讲授 3dsmax、C4D 等软件的常用建模等技术基础。本课程根据游戏公司和电子竞技运动专业市场的不同岗位要求，分别开展场景道具模型制作的学习，主要涉及到场景制作、道具制作以及人物角色制作。通过该课程的学习使学生能具备游戏动画场景的制作能力，能熟练掌握 3dsmax 软件操作，能对场景的模型制作得心应手，为后续课程打下坚实的软件基础，并为学生的个性化发展及设计制作能力的提高打下基础。

⑥电竞内容创作 64 课时

本门课程通过专业知识技能的拓展，为理实一体化课程，以实践目标引导理论知识体系。本课程按照创作内容的程序和规律，将系统地介绍写作的基本理论，讲授剧本创作的特点、范式和创作规律技巧，力求理论性与实践性并重，素质教育和能力训练兼顾，在实际剧本写作的练习中深刻掌握剧本的创作技法，努力培养学生较强的文案鉴赏能力和创作能力。



4) 综合应用课

①校内（外）电子竞技大赛综合实践 8周

本项目安排在总第5学期，预计安排教学时间为8周（主要充分考虑到校企合作模式下企业进驻参与教学对教学时长安排产生的影响），属于综合实践类型项目课程。学生在先修项目中已经具备的所有理论知识和实践技能均能在本项目课程中得到灵活和综合的应用。学生通过“企业模式”组建自己的团队（俱乐部、工作坊、战队等形式），选择合理的项目，举办一场全校范围的综合性竞技比赛，学生可以是赛事举办方，亦可以组建队伍参赛。在此过程中以电竞赛事为核心的绝大多数电竞行业岗位均能得到综合性的锻炼与实践，在赛事结束之后还附加赛事内容输出、衍生品营销等环节，最终形成一场综合性强、闭环反馈型的专业综合训练，全面培养学生综合能力和素养。项目的经验还能进一步反馈到人才培养环节和教学环节，使“学习、训练、实战、再学习”形成良性循环。

②电竞赛事节目制作综合实践 4周

本项目安排在总第5学期，预计安排教学时间为4周，属于综合实践类型项目。本专项训练是与影视专业“共通共融、相通相融”计划下，采取优势资源共享的方案制定并实施。采取传统媒体节目制作过程中的流程关系，在不同的任务阶段会有不同的师资介入，并且在具体教学内容选题上，采取电竞和影视两个专业学生自主选题的方式进行。力图完成一项集中时间、地点和精力的综合性的、与电竞主题相关的、贴合当今行业主流需求的节目内容制作。

旨在通过综合性的训练，能够让学生熟悉节目制作流程，了解节目选题方法，掌握节目策划实施方案、脚本编写、分镜头语言、视听语言表达、拍摄技巧、机位设置及镜头切换技巧、后期制作方法与技巧、内容包装、节目宣推等一系列内容制作全流程的能力；同时在教学实施过程中重视课程思政的融入，重视“三



全育人”精神的落实，培养学生爱岗敬业、团队协作、创新、主动学习与探索的职业素养。

5) 实践类课程

①电竞图像后期实训 1周

本实训内容是基于学生已经完成先修图像相关课程内容之后，进行的集中时间、地点和精力的电竞赛事所需的平面作品的设计与制作实战操作训练。通过综合实训，进一步提升学生平面设计制作的能力，学生需要根据实训要求进行游戏海报、赛事门票等创意设计等任务，但不限此次要求的任务，对于有余力的同学可以拓展练习其他赛事平面作品，如赛事证件、赛事彩旗、赛事赞助商产品等，也可以延伸到其他行业平面设计。

②转播技术实训 2周

本实践课程是在学生基本完成先修模块中的涉及赛前（包括调查、策划、立项、文案、渠道、宣推等环节）和赛中（包括场馆、物料、安全、赛程、赛事执行、推流等环节）内容之后，进行的集中时间、地点和精力的电竞赛事转播实战操作训练。学生需要根据教学要求完成一场赛事（迷你型赛事、小型赛事或虚拟赛事）现场具体执行过程中的相关音视频内容采集、现场内容简单快速制作、现场观众画面播放、在线观众画面播放、相关在线平台内容推送等任务。

③赛事视频剪辑艺术与素养实训 1周

本实训是在电竞专业学生前期课程学习的基础上，进行剪辑理论知识的复习、剪辑艺术与素养的提升以及技术技巧的练习与实践。以锻炼深化学生剪辑技能为主要目标。学生在已经了解视频剪辑及电子竞技节目制作的基本流程的基础上，能够使用软件完成视频文件的采集、素材的管理、镜头的剪接、特效处理、字幕制作、视音频合成、成片输出等操作。同时还需要进行对电子竞技视频的包装。本实训的侧重点将放在如何实现更多样的剪辑手法与剪辑效果上。不仅是后期的包装，而是在前期拍摄的过程



中即有更符合剪辑艺术规律的剪辑手法的思考。将其贯穿在前期策划和拍摄中，最终在剪辑时完成电竞视频的多样化。让学生更加了解剪辑流程并逐渐具备剪辑素养。

④游戏引擎技术实训 1周

本实践课程是在学生基本完成《游戏引擎技术》课程内容之后，进行的集中时间、地点和精力的项目实训练习。旨在进一步复习、巩固学生在先修环节中的知识和技能，并训练其对两者的综合应用能力、团队内部及之间的协作能力、学生对项目的管理和执行能力、学生创新能力等；有一定的综合性和很强的实践性。通过使用 UE4 游戏引擎软件，掌握虚拟制片拍摄的技术和方法，了解虚幻引擎 CG 制作的全过程，提高学生的游戏引擎技术和实践能力。

⑤电竞活动应急预案编制训练 1周

实训课程是电子竞技运动与管理专业的一门重要实践课程。本课程旨在通过模拟实际电竞活动的情景，让学生学习并掌握编制电竞活动应急预案的基本步骤、方法和技巧，提高学生在紧急情况下的应急处理能力，确保电竞活动的顺利进行；强调实际操作与模拟演练，而非单纯的理论学习。学生需要在模拟的电竞活动环境中，亲自编制应急预案，体验应急处理的整个过程。实训课程不仅涉及电竞活动的组织与管理知识，还融合了风险评估、事件分类、对策制定等多方面的内容，旨在提升学生的综合素质和综合能力。在实训过程中，学生需要分组合作，共同完成任务。这有助于培养学生的团队协作精神和沟通能力，提高他们在团队中的协作能力。由于电竞活动的新颖性和快速发展性，预案编制过程中需要学生发挥创新思维，结合实际情况制定具有针对性的对策。通过本课程的学习，学生可以掌握电竞活动应急预案的编制要点和方法，包括风险评估、事件分类、对策制定等环节。有利于提高学生应对电竞活动中突发事件的快速反应能力和处理能力，确保比赛安全、顺利进行。有利于培养学生的团队协作精



神和责任心，增强学生在实际工作中的应变能力和综合素质。

⑥赛事环境搭建实训 1周

本实践课程是旨在训练学生在电竞赛事落地环节，涉及场馆、户外、棚厅等不同场所，进行的与赛事执行相关的电、网、通信方面的环境搭建，为后续赛事顺利开展创造安全、规范、可靠、舒适的环境。涉及训练内容包括安全用电操作与意识、网络通信规范和技术、不同通讯设备器材连接方法与技巧、主机与中继域名解析与地址设置方法等方面。

⑦新生入学教育 1周

通过新生入学教育，学生能够获得全面的指导和支持，为他们在学校的学习和生活奠定坚实的基础。有利于学生适应学校环境；规划学习路径；提升社交能力；树立正确的价值观。

⑧职业认知实习 1周

通过本实习，使学生对专业有一个全面的感性认识，了解专业概况、就业面向等行业发展现状，为后续专业知识的学习奠定良好的基础。同时，使学生对本行业的工作性质、工作环境有初步的了解，培养学生对本专业的向往及热爱。

⑨顶岗实习 5周

通过顶岗实习，让学生零距离接触行业知识和技能，在校内导师和企业行业专家的带领下以完成工作内容。此阶段使学生深入企业，从事各工种的助理工作，并在实际项目中促进职业技能及职业素养的提升。并为下一步就业实习的选岗与对接做好准备。

⑩毕业实习 20周

通过毕业实习，使学生将职业技能与就业岗位形成无缝对接。同时培养学生的职业意识，完成学生到职业人的转变，可采用学校推荐实习与学生自主实习相结合的方式进行。



七、教学进程总体安排

(一) 教学进程安排表

教学计划进程表

专业名称：电子竞技运动与管理

所属系：影视系

学制：三年

课程类型		项目序号	教学 项目名称	总学时	理论学时	实践学时	学分	各学期周学时数						备注
课程 板块	学习 项目							第一学年		第二学年		第三学年		
								1	2	3	4	5	6	
								16周	17周	19周	16周	19周	19周	
公共 必修 课	1	思想道德与法治	48	32	16	3	3							
	2	军事理论	36	36	0	1	1							16 学时线上课，16 学时线下课。
	3	军事训练	112	0	112	2								2 周
	4	心理健康教育	16	16	0	1	1							
	5	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	32	0	2		2						
	6	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	32	16				3					
	7	实用英语	128	128	0	8	4	4						



电子竞技专业人才培养方案

	8	形势与政策	48	48	0	3			1				第3学期16课时线下课，其他学期每学期6-8学时线上课。
	9	大学生职业生涯规划与就业指导	38	16	22	2			1				第3学期16课时线下课，剩余22课时由教师进行职业生涯规划与设计指导。
	10	体育	96	16	80	6	2	2	2				
	11	劳动教育	32	16	16	2							16学时通过线上学习。16学时由学生处组织学生劳动实践。
	小计	22.37%	634	372	262	30	11	8	7				
通识板块	12	游戏概论	32	20	12	2	2						
	13	电子竞技文化与发展史	32	20	12	2	2						
	14	电竞图像处理	64	32	32	4	4						X
	15	电竞媒体技术	64	32	32	4	4						
	小计	6.77%	192	104	88	12	12						
赛事运营板块	方案模块	16	*赛事项目策划	102	72	30	6		6				X
	宣推模块	17	电竞图片摄影	68	40	28	4		4				
		18	新媒体策划与运营	68	40	28	4		4				
		19	赛事宣推	68	40	28	4			4			
模块执行	20	*赛事组织与管理	114	80	34	6			6			X	



电子竞技专业人才培养方案

		21	主持艺术与技巧	76	44	32	4			4				
		22	*赛事转播技术	76	44	32	4			4				X
		23	数据分析技术	38	28	10	2			2				
		小计		21.52%	610	388	222	34	0	14	20			
赛事内容板块	内容输出模块	24	*赛事视频剪辑	64	40	24	4				4			
		25	*电竞内容包装	64	44	20	4				4			
		26	*电竞内容创作	64	44	20	4				4			
		27	电竞赛事设备与通信	32	22	10	2				2			
		28	新闻采访与写作	40	32	8	2					4		
	衍生市场模块	29	电竞俱乐部运营与管理	32	28	4	2				2			
		30	游戏引擎技术	64	44	20	4				4			
		31	电竞运动与用户心理	32	30	2	2				2			
		32	电竞赛事应急与安全	40	36	4	2					4		
	小计		15.24%	432	320	112	26				22	8		
选修课	公共选修课	33	实训安全教育	16	16	0	1	1						
		34	中华优秀传统文化	32	32	0	2		2					
		35	美育	32	16	16	2			2				
		36	信息技术	32	16	16	2	2						



电子竞技专业人才培养方案

		37	高等数学	64	32	32	4	2	2						
		38	应用文写作	32	16	16	2				2				
	专业选修课	39	体适能训练	38	18	20	2					2		2 选 1	
		40	电子竞技产业分析	32	30	2	2				2				
	专业创新实践课程 (第二课堂)	41	专业社会实践	32			2							由学生处和团委认定 2 学分	
		42	科研创新项目												
		43	专业技能竞赛												
		44	专业技术讲座												
		小计		9.81%	278	176	102	17	5	4	2	4	2		
	学期周学时								28	26	29	26	10		
理论课时合计				2146	1360	786	119								
集中实践模块	专项技能训练	1	电竞图像后期实训	16	6	10	1	1 周						X	
		2	转播技术实训	32	8	24	2					2 周		X	
		3	赛事视频剪辑艺术与素养实训	16	6	10	1					1 周			
		4	游戏引擎技术实训	16	6	10	1					1 周			
		5	电竞活动应急预案编制训练	16	6	10	1					1 周			
		6	校内(外)电竞赛事执行综合实践	128	28	100	8						8 周/6 周		X
		7	电竞赛事节目制作综合实践	32	8	24	2						2 周		
		8	赛事环境搭建实训	16	6	10	1						1 周		



电子竞技专业人才培养方案

顶岗实 习	9	顶岗实习	128	0	128	8					8周		
就业实 习	10	就业实习（毕业实习）	256	0	256	16						16周	
统一 安排	11	认知实习	16	0	16	1	1周						
	12	新生入学教育	16	0	16	1	1周						
学期实践课学时数			688	74	614	43	3周	2周	0周	3周	19周	16周	
学期总学时			2834	1434	1400	162							

说明：每个专业需清晰界定6-8门专业基础课程和专业核心课程，专业（技能）课程中具有网络教学资源，能够支撑在线开放学习的课程，在教学进程附表中备注栏标注“E”；与“1+X”证书对接的课程，在教学进程附表中备注栏标注“X”；校企合作开发的课程，在教学进程表附表中备注栏标注“C”。



(二) 课程结构比例

课程类别	学时数	占总学时比例	按必修与选修划分		按理论与实践划分	
			必修学时	选修学时	理论学时	实践学时
公共基础课	842	29.7%	634	208	500	342
专业课	1992	70.3%	1922	70	934	1058
合计	2834	100%	2556	278	1434	1400
占总学时比例	——	——	90.2%	9.8%	50.6%	49.4%

(三) 教学活动周进程安排

周次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	△	×	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	:	#	※	
2	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	×	×	□	□	□	□	□	:	※	
3	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	:	※	
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	:	#	#	#	#	※	
5	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	:	※
6	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	※	※	※	

符号：□课堂教学 :考试 #实训 ×实习 ☆顶岗实习 ○课程设计 △入学毕业教育 ※机动



学年	学期	教学	认识实习 (认岗实习)	集中实践课 (课程实训、专题实训、综合实训)	生产实习 (跟岗实习)	毕业设计	顶岗实习	毕业教育	考试	机动	共计
一	1	15	2	1	0	0	0	0	1	1	20
	2	16	0	2	0	0	0	0	1	1	20
二	3	17	0	0	0	0	0	1	1	1	20
	4	15	0	3	0	0	0	0	1	1	20
三	5	0	0	10	0	0	8	0	1	1	20
	6	0	0	0	0	(10)	18	0	1	1	20
合计		63	2	16	0	(10)	26	1	6	6	120

(四) 实践教学环节安排

序号	实践教学课程名称	实习实训项目	实践学期	实践周数	实践地点
1	认知实习	认知实习	1	1	校内■ 校外■
2	新生入学教育	新生入学教育	1	1	校内■ 校外□
3	电竞图像后期实训	电竞图像后期实训	1	1	校内■ 校外□
4	赛事视频剪辑艺术与素养实训	赛事视频剪辑艺术与素养实训	4	1	校内■ 校外□
5	电竞活动应急预案编制	电竞活动应急预案编	4	1	校内■



	训练	制训练			校外□
6	校内(外)电竞赛事执行综合实践	校内(外)电竞赛事执行综合实践	6	1	校内■ 校外□
7	转播技术实训	转播技术实训	5	2	校内■ 校外□
8	电竞赛事节目制作综合实践	电竞赛事节目制作综合实践	5	2	校内■ 校外□
9	赛事环境搭建实训	赛事环境搭建实训	5	1	校内■ 校外□
10	顶岗实习	顶岗实习	5	8	校内□ 校外■
11	毕业实习	毕业实习	6	16	校内□ 校外■
12	军事训练	军事训练	2	2	校内□ 校外■

(五) 职业资格证书考取安排

序号	证书名称	考取学期	对应课程
1	普通话水平测试登记证书	三	主持艺术与技巧
2	电子竞技赛事运营职业技能等级证书	五	电竞图像处理、新媒体策划与运营、赛事组织与管理、赛事转播技术、赛事视频剪辑
3	全国高职高专英语应用能力考试 A/B 级证书	一、二、三、四	英语



(六) 其他教学活动安排

- (1) 第二课堂;
- (2) 社团活动;
- (3) 专业活动;
- (4) 校企合作项目。

八、实施保障

(一) 师资队伍

1.队伍结构

(1) 专业师生比

按照一个标准班 (30 人), 生师比适宜, 能满足本专业教学工作需要, 不高于 16:1。

(2) 100%双师素质, 80%高级职称, 80%研究生学历, 60%具备 “1+X” 证书考评员资质。

2.教师配置

师资来源	教师类别	任职资格及专长			承担课程	教师数量
		年龄	学历学位	任职专长		
校内 专任 教师	专业带头人	40 岁	研究生 / 硕士	高等职业教育教学规律、电子竞技专业建设、电子竞技战术等	游戏概论、电竞赛事直播技术、电竞赛事综合实践等	1
	专业教师	45 岁 以下	研究生 / 硕士	熟悉电子竞技产业、电子游戏产业、数据分析、电竞项目落地与赛事执行、电竞赛事组织与管理、电竞内容策划制	电竞项目策划、电竞赛事组织与管理、电竞内容创作与包装、电竞内容剪辑、赛事宣推、主持与解说等	3
			本科 / 学士			1



				作与包装、电竞直播技术等		
	兼职教师	30岁以下	研究生/硕士	通信技术、电竞俱乐部管理、电竞心理学、人工智能等	电竞赛事通信、电竞俱乐部管理、电竞用户与心理、游戏引擎技术等	3
企业兼职教师	技术专家	45岁以下	研究生/博士	电竞赛事运营、电竞产业数据支持、电竞企业资源合作与落地	电竞产业分析、电竞文化与发展史、顶岗实习与毕业实习等	1

(二) 教学设施

对教室，校内、校外实习实训基地等提出有关要求：教学设施应满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等应达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障应能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

为了保障实践教学的质量，按照一个标准班（30人），根据教学实施和学生能力培养的需要，校内实践教学条件配置与要求如下所示。

1. 专业教室条件

最少要求能容纳一个标准班（30人）室内场所，至少配备基本学生用桌椅30台/套，多媒体教师机1套，投影仪与幕布1套，音响话筒设施1套。

2. 校内实训室要求

(1) 电竞对战实训室。

为配合人才培养方案，充分考虑到专业特色，要求配备能够满足5V5（6V6）小型赛事的对战硬件设施，要求有两个独立空间，容纳5套电竞桌椅（或在共同空间但能通过物理设施隔开，



或两组最近边缘相距超过 5 米)，12 台（套）电竞主机（含电竞键鼠耳麦等外设），高动态显示大屏 1 个，功放 1 组，需要全程互联网支持，而且外部网的带宽要达到 1000M 以上。

电竞主机基本配置要求应达到或超过以下表述：

CPU：英特尔 core i7-8700@3.20GHz 六核；

内存：16GB（DDR4 2666MHz）；

显卡：NVIDIA GeForce GTX 1080（8GB）；

硬盘：SATA-SSD(256GB/固态硬盘)+机械式硬盘 SATA-1000G(1T)；

主机系统：Windows 10（64 位）；

主机软件：另附。

（2）电竞教学实训室

要求能满足容纳一个标准班（30 人）室内场所，至少配备基本学生用桌椅 30 台/套，投影系统或大屏幕系统 1 台（套），音响话筒设施 1 台（套），配套 30 台电竞主机，要求可适当低于“电竞对战实训室”主机需求，根据具体学习或训练项目需求确定，但应具备后期拓展升级能力，包括但不限于硬盘、显卡、内存等。

能够满足日常电竞活动项目训练、赛事视频剪辑、电竞内容包装、直转播技术、游戏引擎技术等课程对硬件需求。终端软件根据专业、课程具体需求设置、更新。

（3）电竞直转播实训室

要求能满足容纳超过 15 人的室内场所，且应具备吸音消音措施，能够支撑电竞赛事活动的现场导播、直转播以及相关专业课程和实训。要求具备包括但不限于：

12 路高清融合导播系统、高清硬盘录像机、VCR/电竞合成系统、无线 Tally 通话系统（一拖八）、高清返看屏、转换盒（3G/HD/SD SDI and HDMI）、采集盒、无线耳麦、监听耳机、调音台等及相关配套使用专业或教学软件。



(4) 电竞内容创作实训室

要求能满足容纳超过 15 人的室内场所，具备室内实景拍摄条件，基本具备会议室、访谈室、休息室、化妆间等或同类实景场景（不要求同时具备，但应有切换或布景条件和设施）。要求具备至少 2 个机位以上的摄像机放置空间或机构，具备绿幕背景。拍摄硬件要求基本具备拍摄灯、聚光灯、反光板、提词器、无线图传系统、双工内部通话系统等，以及全画幅级别相机、摄像机 2 台（套）。

3.校外实训基地基本要求

校外实训基地是高职院校实训系统的重要组成部分，是校内实训基地的延伸和补充，是全面提高学生综合职业素质的实践性学习与训练平台。提升校外实践教学基地的功能，在合作企业中建立企业现代学徒制教育中心，选拔师傅团队，设立高级学徒岗和研习岗，全面推行现代学徒制教育。积极探索相关领域技术技能积累与创新的实现途径，由我校与科研院所、本科高校和企业等协作共建创新研发中心。

按照一个标准班（30 人），根据专业教学计划中综合实训、生产性实训、毕业设计、顶岗实习和就业的需要，专业校外实践基地配置与要求见下表所示。

企业名称	合作类型	功能	接纳学生人数
电竞项目开发商/ 版权商	企业学徒制教育中心/企业 创新研发中心/工作室	现场教学/研发创新/ 跟岗实习	10-15 人
电竞赛事承办商/ 第三方赛事公司	企业学徒制教育中心/企业 创新研发中心/工作室	现场教学/研发创新/ 跟岗实习	10-15 人
电竞内容创作/发 行商	企业学徒制教育中心/企业 创新研发中心/工作室	现场教学/研发创新/ 跟岗实习	10-15 人



(三) 教学资源

1.教材选用机制和要求

对教材选用、图书文献配备、数字资源配备等提出有关要求：侧重有利于学生自主学习，内容丰富、使用便捷、更新及时的数字化专业学习资源要求。

2.图书文献配备要求

书目	主编	出版社	版次
Photoshop 基础与应用项目化教程	梁建平	航空工业出版社	2024年3月
Cinema 4D R18 基础与实战教程（全彩版）	宋鑫	人民邮电出版社	2020年7月第1版
普通话水平测试专用教材	普通话水平测试命题研究组	光明日报出版公司	2023年12月
虚幻引擎（Unreal Engine）基础教程	刘小娟	清华大学出版社	2024年2月第2版
中文版 Premiere Pro 2021 入门教程	时代印象	人民邮电出版社	2021年第2版
电子竞技发展史	查天奇	机械工业出版社	2024年第2版
电子竞技解说教程	李季涛	机械工业出版社	2022年1月重印版
电子竞技游戏解析	林旭	机械工业出版社	2024年1月第2版



电子竞技概论	浙江网竞教育科技有限公司组编	机械工业出版社	2022年8月重印版
电子竞技史	张轩	电子工业出版社	2018年版
电子竞技运动概论	李宗浩	人民体育出版社	2005年版
体育解说评论	武学军	华中科技大学出版社	2017年版
电子竞技赛事与运营	孙博文	清华大学出版社	2024年1月第2版
电子竞技赛事制作与传播	郑夺	清华大学出版社	2023年11月第2版
电子竞技场馆运营与管理	七煌原初	清华大学出版社	2022年9月第1版
电子竞技职业生涯规划	龙马电竞	清华大学出版社	2021年12月第1版
电子竞技赛事解说与表达艺术	王思行	清华大学出版社	2024年1月第2版

3.数字教学资源配置要求

丰富的教学资源是保证专业教学质量的重要条件，考虑到专业的特殊性，线上学习资源比较匮乏，应积极鼓励教师开发精品课程尤其是线上资源，收集整理学生活动素材，编撰校内实习实训线上学材，丰富第二课堂内容。本专业可参考现有相关专业线上教学资源和国家公开教育教学平台资源。



(四) 教学方法

“以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“教、学、训、做、评”一体化教学模式。具体有以下方法可以为授课老师提供参考依据：

1. 理论课程及理实一体化课程建议：

(1) 讨论法

讨论法是在教师的指导下，学生以全班或小组为单位，围绕教材的中心问题，各抒己见，通过讨论或辩论活动，获得知识或巩固知识的一种教学方法。优点在于，由于全体学生都参加活动，可以培养合作精神，激发学生的学习兴趣，提高学生学习的独立性。在三年制和五年制学生的教学中都可以采用。运用讨论法的基本要求是：①讨论的问题要具有吸引力。讨论前教师应提出讨论题和讨论的具体要求，指导学生收集阅读有关资料或进行调查研究，认真写好发言提纲。②讨论时，要善于启发引导学生自由发表意见。讨论要围绕中心，联系实际，让每个学生都有发言机会。③讨论结束时，教师应进行小结，概括讨论的情况，使学生获得正确的观点和系统的知识。对于理论课教学，要更多应用课堂讨论的方法，让学生在讨论中激发热情，开动脑筋，避免理论课教学的生硬。

(2) 直观演示法

演示法很适应电竞专业的理论授课，具体方法是教师在实训教室课堂上通过软件展示各种操作、设计、构建等，让学生通过观察获得感性认识的教学方法。是一种辅助性教学方法，要和讲授法、谈话法等教学方法结合使用。运用演示法的基本要求是：目的要明确；密切结合教学目标和能力目标；尽量排除次要因素或减小次要因素的影响。

(3) 练习法

练习法是学生在教师的指导下巩固知识、运用知识、形成技



能技巧的方法。在教学中，练习法被各科教学广泛采用。练习一般可分为以下几种：其一，语言的练习。包括口头语言和书面语言的练习，旨在培养学生的表达能力。其二，解答问题的练习。包括口头和书面解答问题的练习，旨在培养学生运用知识解决问题的能力。其三，实际操作的练习。旨在形成操作技能，在电竞专业理论教学中占重要地位。

(4) 读书指导法

读书指导法是教师指导学生通过阅读教科书或参考书，以获得知识、巩固知识、培养学生自学能力的一种方法。一般要求学生在课前预习时候使用。这种方法不仅对于电子竞技专业很重要，对其他学科的理论、实践教学也有很深的借鉴意义。

2. 实习、实践类课程建议：

(1) 任务驱动教学法

在实践教学环节，教师要多给学生布置探究性的学习任务，学生查阅资料，对知识体系进行整理，再选出代表进行讲解，最后由教师进行总结。任务驱动教学法可以以小组为单位进行，也可以以个人为单位组织进行，它要求教师布置任务要具体，其他学生要积极提问，以达到共同学习的目的。任务驱动教学法可以让学生在完成“任务”的过程中，培养分析问题、解决问题的能力，培养学生独立探索及合作精神。

(2) 自主学习法

为了充分拓展学生的视野，培养学生的学习习惯和自主学习能力，锻炼学生的综合素质，通常给学生留思考题或对遇到一些生产问题，让学生利用网络资源自主学习的方式寻找答案，提出解决问题的措施，然后提出讨论评价。一般要求学生在课后复习时候使用。

(3) 案例教学法

教师应精心挑选与教学内容相关的案例，事先由学生做好案例分析的准备，在课堂上进行分组讨论，由小组代表陈述观点，



教师进行点评。通过组织案例教学，培养学生分析问题和解决问题的能力。特别是对于综合性实训，要更多采用案例教学。

(4) 启发式教学

在实践类课程中，教师要通过提出问题或陈述案例，启发学生对某一问题的思考，培养学生逻辑思维能力，同时可以辅之于讨论式、头脑风暴等教学方法，这样的实践才能达教、学、训、做、评一体化。

(5) 角色扮演法

设计某一情境，给出背景资料，如就某个赛事活动现场执行，由学生扮演不同的角色，分别陈述自己的观点。通过角色扮演，加强学生快速思考、捕捉信息、语言表达等能力的训练。

(五) 学习评价

对学生学习评价的方式方法提出要求和建议：突出能力的考核评价方式，体现对综合素质和工匠精神等职业素养的评价和增值评价，利用信息化实现对学生全过程生命周期的评价分析；吸纳更多行业企业和社会有关方面组织参与考核评价。

1.引入行业企业标准，突出能力的考核评价方式，体现对综合素质的评价

以学生岗位适应性与职业生涯的发展性作为根本标准，引入国际高端企业及行业龙头/品牌企业的工艺要求、质量标准，通过改革工学结合课程的考核与评价方法，将评价内容与实际工作过程相结合，将过程性考核与终结性考核相结合，将理论知识考核与操作技能考核相结合，将学历证书与职业资格证书并重。实训课程的考核，要注重对学生综合职业能力的考核，重点推进评、展、鉴、赛等课程考核方式、方法的改革。

在考核方式上，采用过程性评价与终结性评价相结合方式，在学习过程中，考核学生对基本理论和技能的掌握情况、工作态度、行为能力和努力程度，采取学生自评、团队互评、教师（师



傅) 对学生评价和团队评价等方式进行。课程结束后, 以答辩、操作、理论与操作一体等形式, 对学生的分析与解决问题的综合运用能力进行结果考核。对于课证结合类课程, 以证代考。对于实习实训课程和顶岗实习课程, 由双导师对学生的工作态度、操作技能水平、团队合作等方面进行综合性评价。

2. 多方独立测评教师教学质量, 加强实践课程的监控与评价
采用多方独立测评的方式评价课堂教学质量, 从不同观测点评价教师的教学准备、教学实施、教学能力和教学效果。企业专家权重占 22%、学生权重占 30%、教师同行权重占 8%、教学系和学院(部) 权重占 20%、教务权重占 8%、校领导权重占 12%。

针对“理实一体化”课程学生活动空间大、教师教学方式多、教学周期长等特点, 学校重点采取听教师说课、巡查教学现场、听关键单元教学、随机访谈学生、抽查学生作品等方式, 由企业专家、学生、同行教师、校内督导进行独立测评, 评价结果作为教师年度考核、评优晋级的主要依据。

毕业设计质量控制采用抽查教学文件、听教师开题讲课、看学生答辩、抽查论文的方式进行。通过跟踪毕业设计环节的质量, 对毕业设计选题是否来自企业真题、是否专业对口和毕业答辩质量等进行集中检查, 以此规范毕业设计的全过程, 提高毕业设计质量。

顶岗实习质量监控通过“顶岗实习信息管理系统”进行, 监控教师与学生的互动状态、教师与企业的联系状况, 检查教师到企业指导学生顶岗实习情况, 保证顶岗实习质量。

3. 不断完善多元化教育质量监控体系, 保障人才培养质量持续提高

学校建立用人单位、行业协会、学生及其家长、研究机构等利益相关方共同参与的多元人才培养质量评价机制, 将毕业生就业率、就业质量、企业满意度、创业成效等作为衡量专业人才培养质量的重要指标, 促进学校对学生的培养与社会对人才的要求



同步。实行第三方评价，采取内审、外审、考官相结合的评价方式，引入行业企业产品质量标准和生产规范，过程性评价和终结性评价相结合考核学生的学习质量。

（六）质量管理

1.理论课教学管理

教师要紧密结合电子竞技前沿发展组织教学内容，教学内容要涵盖电子竞技领域最新的理论动态、业务种类、赛事类型、发展趋势等。授课教师要及时更新课程标准、授课教案等教学文件，保证教学材料的前沿性、权威性。

2.理实一体化课程教学管理

授课教师要严格按照学校规定安排课程中的理论讲解和实训课时的比例，实训课时的内容安排要紧密结合理论课时的教学内容。授课过程中可以邀请企业专家进入课堂，以讲座形式或其他形式授课。授课过程中要尽可能引入企业项目、企业考核标准等，缩短课堂教学与企业工作内容之间的距离。

3.实习、实训类课程教学管理

校内实习、实训要根据人才培养规格、电子竞技不同岗位群的业务变化来安排、调整实训内容，实训内容要饱满，要能够起到对知识、技能、职业素养的深化、强化作用。校外实习的管理要与企业岗位管理相结合，实习过程中既要有校内教师的指导，也要有企业导师的指导，要综合考虑两方面的意见对学生评价。

4.其他管理

因电子竞技专业日常教学与网络结合紧密，故需要大量使用实训室，因此要对学生日常使用实训教室进行安全教育，并建立严格的实训室管理制度。



九、毕业要求

（一）学分要求

按培养方案修完所有必修课程和限选课程的学分。

（二）获取的职业证书

无。