

电子竞技运动与管理专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：570312

二、入学要求

招生对象：普通高中毕业生、中等职业学校毕业生及同等学力者

三、修业年限

学 制：三年制专科

学习形式：全日制

四、职业面向

（一）职业岗位分析

通过广泛的调查，本专业计划将学生培养成能在电子竞技相关企业或体育部门的赛事运营与管理、裁判、俱乐部运营与管理、教练、主持与主播等工作的高素质应用技能型人才。

主要就业面向：电子竞技相关企业运营与管理部门；体育部门赛事的裁判；电竞运动俱乐部的教练、主持与主播；

（二）职业范围

本专业毕业的学生可以适应以下几个方面的工作岗位：

主要工作岗位：电子竞技相关企业或体育部门的赛事运营与管理、裁判、教练。

其他就业岗位：俱乐部运营与管理、主持与主播等，详见附表 1。

五、人才培养目标与规格

电子竞技运动与管理专业主要培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好职业素质和创新精神，掌握体育管理学、运动心理学、体育营销等体育基本知识，具备电子竞技基本理论、基础知识和基本技能，掌握电子竞技工作规律和电子竞技专业知识。具有良好的语言沟通能力、团队合作能力及实践能力，能从事电子竞技相关企业或体育部门的赛事运营与管理、裁判、俱乐部运营与管理、教练、主持与主播等工作的高素质应用技能型人才。

（一）素质要求

热爱祖国，具有良好的职业道德素质、健全的心理和健康的体魄。

具有强烈的事业心和社会责任感，具有团队精神、合作与协作能力和一定的语言文字表达能力。

具有一定的专业基础知识和技能。

工作态度端正，诚实守信，能把个人发展与企业发展紧密结合，有长远职业

生涯规划，保守企业机密，不出卖企业利益。

(二) 知识要求

掌握电子竞技、运动心理学、体育管理学等基础知识与技能，具备电竞俱乐部运营与管理知识；

掌握电子竞技的训练方法与手段，具备从事专项训练指导的能力；

掌握运动竞赛、执裁、解说等基本理论与实务，具备赛事策划执行、临场执裁、评论与主播的能力；

掌握数理统计与战术应用知识，具备数据分析与战术实施的能力；

掌握计算机动漫、游戏制作的基础知识和技能，具备游戏内测、游戏开发的能力；

掌握体育经纪人的基本理论和实务，具备从事电竞职业经理人的能力。

(三) 能力要求

学习能力：具有掌握新技术、使用新设备的能力。

工作能力：提出工作方案，完成工作任务；具有组织管理、协调各方面公共关系的能力。

创新能力：发现问题和解决问题的能力；进行科学研究实验、引进、改进技术的能力。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

1. 思想道德与法治(课时:54 学时 学分:3 学分)

(1) 课程目标：通过本课程的学习，把大学生的爱国主义情感、科学的理想信念落实到职业岗位中去，培养学生的道德情感、职业精神和法律观念，使学生不断提高自身的职业道德和法律素质，增强诚实守信品质、敬业精神、责任意识、法制意识和创新精神。同时为学生学会适应社会、学会交流沟通和团队协作及可持续发展能力打下坚实的基础，使之成为思想政治素质合格、具有可持续发展能力的技能型人才，以适应未来工作岗位的需要。

(2) 主要内容：习近平新时代中国特色社会主义思想、道德教育、理想信念教育、法制观教育。

(3) 教学要求：坚持以立德树人为根本任务，充分利用校内优良的各专业实训中心实现教书育人；通过开展校内丰富多彩的校园文化活动实现活动育人；营造校内良好的物质环境和精神环境实现环境育人；制定校内良好的制度环境实现管理育人。

2. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(课时:72 学时 学分:4 学分)

(1) 课程目标：本课程立足于对大学生进行系统的马克思主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的教育，指导学生运用马克思主义的世界观和方法论去认识和分析问题，正确认识中国国情和社会主义建设的客观规律，确立建设中国特色社会主义的理想信念，增强在中国共产党领导下全面建设小康社会、加快推进社会主义现代化的自觉性和坚定性。引导大学生正确认识肩负的历史使命，努力成为德智体美全面发展的中国特色社会主义事业的建设者和接班人，为学生的健康成长、文明生活、科学发展打下良好的基础。

(2) 主要内容：马克思主义中国化两大理论成果、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设理论，中国特色社会主义建设理论，实现祖国完全统一理论，外交和国际战略等。

(3) 教学要求：在开展实践教学和网络教学的同时，本课程以课堂教学为中心，全面采用多媒体教学手段，灵活运用了参与式、讨论式、演讲式、辩论式、案例式等多种教学方法，构筑“教”与“学”的良性互动平台。

3. 形势与政策(课时:96 学时 学分:1 学分)

(1) 课程目标：帮助学生全面正确地认识党和国家面临的形势和任务，拥护党的路线、方针和政策，增强实现改革开放和社会主义现代化建设宏伟目标的信心和社会责任感，提高新时代大学生投身于国家经济建设事业的自觉性和态度，明确自身的人生定位和奋斗目标。

(2) 主要内容：党的路线、方针、政策宣传与教育；国内外重大时事宣传与教育国家安全教育；节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养、科学素养方面知识。

(3) 教学要求：全面采用现代多媒体教学手段，灵活运用参与式、讨论式、调查研究式、案例式等多种教学方法，以力求通过多种教学方法在教学过程中的结合运用，使理论具体化、观点问题化，过程互动化，构筑“教”与“学”的良性互动平台。

4. 国防教育与军事技能训练(课时:148 学时 学分:4 学分)

(1) 课程目标：通过学校历史的教育，提高学生对学校的了解和热爱。通过军事理论知识的讲解，提高学生爱国主义情怀。通过军事训练，提高学生的身体素质和保卫祖国的本领。

(2) 主要内容：学校历史、专业介绍，军事理论知识，军事动作。

(3) 教学要求：坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主渠道作用，重视信息技术、多媒体技术和慕课、微课、视频公开课等在线课程应用。《军事理论》教学进入正常授课课堂，实行小班授课，严禁以集中讲座等形式替代课堂教学。《军事技能》训练应坚持按纲施训、依法治训原则，积极推广仿真训练和

模拟训练，结合各地爱国主义教育基地资源，组织学生现地教学。

5. 高职职业体育(课时:126 学时 学分:6 学分)

(1) 课程目标：通过本课程的学习，使学生掌握锻炼身体、提高身体素质的方法；掌握一到两个专长项目；掌握对自身体质评价的方法。

(2) 主要内容：简化二十四式太极拳、足球、篮球、排球、乒乓球、健美操、跆拳道、散打、田径、大学生体质健康标准测试。

(3) 教学要求：利用现有的体育设施、器材，使学生在理论和实践中掌握锻炼身体、提高身体素质的方法；掌握一到两个专长项目；掌握对自身体质评价的方法。

6. 职业规划与职业素质养成训练(课时:24 学时 学分:1.5 学分)

(1) 课程目标：通过课程教学，大学生应当在态度、知识和技能三个层面均达到以下目标。态度层面：大学生树立起职业生涯发展的自主意识，树立积极正确的人生观、价值观和就业观念。知识层面：让学生基本了解职业发展的阶段特点；较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境；

(2) 主要内容：打造最好的自己、导航职业生涯，丰富大学生活、奠定职业发展，科学认识自我、准确职业定位，提升职业素养、成为合格的职业人，提升职业能力、实现职场的可持续发展，把握就业形势和就业政策、决定求职方向，为进入工作而准备，完善自我成就幸福人生。

(3) 教学要求：坚持实践教学为主，坚持多样化、综合化教学。在教学过程中综合运用多种教学方法，如角色扮演、参观考察、案例教学、现场观摩、场景模拟等，多种方法能充分调动学生感官，帮助学生深刻理解教学内容。坚持学生参与性、互动式教学。

7. 就业指导(课时:24 学时 学分:1 学分)

(1) 课程目标：通过课程教学，使学生了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识以及创业的基本知识。技能层面：掌握信息搜索与管理技能、生涯决策技能、求职技能、沟通技能、问题解决技能、自我管理技能和人际交往技能等。

(2) 主要内容：“双创”的时代背景、内涵和对大学生的要求，创业的方式方法，就业的途径。

(3) 教学要求：教学中坚持理论与实践相结合，提高学生的参与度，根据学生市场营销专业特点开展相关的职业分析和创业指导。

8. 专业创新创业指导(课时:12 学时 学分:1 学分)

(1) 课程目标：本课程既强调职业在人生发展中的重要地位，又关注学生的创新创业意识培养，通过激发大学生生涯发展规划的自主意识，树立正确的创

业、就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并在学习过程中自觉地提高创业和就业能力。

(2) 主要内容：认清就业形势；就业准备与信息收集；就业心理及其调适；求职技巧与求职礼仪；求职安全；就业政策与法规；大学生创新创业概述；大学生创业者素质提升；创业机会与市场商业模式；新企业创办与管理；互联网背景下的大学生创业。

(3) 教学要求：引导学生了解当前就业形势，熟悉相关就业政策，准确进行自我定位。掌握就业信息收集的方法与途径，提升学生收集、处理、利用就业信息的能力。帮助学生树立求职安全意识，通过合理方法与途径维护自身合法权益。认识创业计划书的作用，了解创业规划书的主要内容，能够独立制作创业计划书。了解互联网背景下创新创业的时代意义；准确把握创新创业与职业生涯发展的关系。

9. 高职生心理健康(课时:36 学时学分:2 学分)

(1) 课程目标：通过系统心理健康教育，帮助学生树立正确的生命观，学会正确的面对挫折，学会交往。

(2) 主要内容：心理健康知识、自我分析性格、生命观、心理疾病的筛查和预防。

(3) 教学要求：运用大量的事例，通过视频教学和学生讨论，提高教育教学的参与度。

10. 高职应用语文(课时:36 学时 学分:2 学分)

(1) 课程目标：突出语文教学的实用性，在听、说、读、写等方面提高学生能力素质；以人文精神为支点，追求知识的多元化，把渗透着高尚社会道德、价值观、审美情趣和科学思维方式的优秀文化作品，转化为受教育者的人格气质和品德修养，彰显人格内涵。

(2) 主要内容：口语表达能力训练、写作能力训练、书写能力训练。

(3) 教学要求：以中国文学所体现的人文精神及优秀传统熏陶学生。要培养具有全面素质的人才，必须做到知识、能力、做人三者相互统一。在阅读理解文学作品的过程中提高学生的思维品质和审美悟性。进一步提高和强化对本国语文的理解能力和运用水平。

11. 高职公共英语(课时:98 学时 学分:5 学分)

(1) 课程目标：经过本课程的学习，使学生掌握一定的英语基础知识和技能，具有一定的听、说、读、写、译的能力，从而能借助词典阅读和翻译有关英语业务资料，在涉外交际的日常活动和业务活动中进行简单的口头和书面交流，并为今后进一步提高英语的交际能力的学习打下基础。在加强英语语言基础知识

和基本技能训练的同时，重视培养学生实际使用英语进行交际的能力。同时，培养学生养成良好的学习作风和正确的学习方法，提高学生的逻辑思维能力和独立工作的能力，丰富学生社会文化知识，增强学生对文化差异的敏感性。

(2) 主要内容：英语交际听说，应用读译，实用写作等方面知识。

(3) 教学要求：采用以学生为中心的“主题教学”模式，以听、说交际实例引入，以完成某项听说任务驱动，开展项目的任务教学，讲练结合，实现教学过程的“教、学、做”合一。

12. 计算机应用基础(课时:46 学时 学分:2 学分)

(1) 课程目标：经过本课程的学习，培养学生熟练掌握计算机的基本操作技能，使学生能够进行 Windows 中文操作系统的基本操作；能熟练的进行文字输入、编辑、设置和排版；能够进行电子表格的编辑和数据管理；具有使用计算机进行网上浏览获取信息的能力，能够掌握收发电子邮件、下载文件、网上交流等操作技能。

(2) 主要内容：计算机基础知识、Windows 7、Internet 应用、文字处理、应用电子表格、制作演示文稿。

(3) 教学要求：采用以学生为中心的“多媒体演示实例”、“任务驱动”教学模式，以实际案例引入，来完成每章节任务，开展本课程基于工作项目的任务教学，讲、练、演示相结合，实现教学过程的“教、学、做”合一。

13. 中国传统文化(课时:32 学时 学分:1.5 学分)

(1) 课程目标：中国文化史是文化学与中国历史学相结合的人文学科知识，反映中华族群物质文明和精神文明构建的历史样态和传承重构中对于中国社会进程的动态影响。本课程将在导引学生初步解读中国文化基本状态的基础上，拓展、增进学生的人文学科知识和人文素质修养。

(2) 主要内容：《中国文化通论》是对中国文化的发展历程、中国文化的历史地理环境、中国文化各领域诸如语言文字、哲学、史学、宗教、文学、艺术、科技、道德伦理、选举科举等的发展脉络及其成就以及中国传统文化的基本精神、基本特征的概述。

(3) 教学要求：了解中国古代文化赖以产生、发展的主、客观条件及其发生发展的历史进程；了解传统文化中哲学、史学、教育、宗教、文学、艺术、科学技术、伦理道德、科举等的基本内容及其发展演变；把握传统文化的基本精神和基本特征，正确认识传统文化中的精华与糟粕，树立继承、弘扬传统文化的自觉意识；以史为鉴、放眼未来、把握文化转型与发展的趋势，积极为社会主义新文化的构建贡献力量。

14. 社交礼仪(课时:32 学时 学分:1.5 学分)

(1) 课程目标：在教学中，对学生进行社交礼仪理念的培养、懂得一定的社交礼仪理论，实际操练一般社交礼仪行为规范，既要让学生学习了解不同文化背景习俗知识，又要模拟实践社交礼仪活动。

(2) 主要内容：仪容仪态礼仪，服饰礼仪，交往礼仪，宴请礼仪等。

(3) 教学要求：讲授、案例分析、电子教案、多媒体课件，广泛应用到教学中，重点得到突出，难点得到化解。让学生完成虚拟设计，优化了教学过程，提高了学生的设计能力。

15. 劳动专题教育(课时:30 学时 学分:1 学分)

(1) 课程目标：使学生树立正确劳动观念，具备完成一定劳动任务所需要的设计、操作能力及团队合作能力，培育积极的劳动精神，养成良好的劳动习惯和品质。

(2) 主要内容：主要包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观。

(3) 教学要求：结合专业特点，增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。组织学生持续开展日常生活劳动，自我管理生活，提高劳动自立自强的意识和能力；定期开展校内外公益服务性劳动，做好校园环境秩序维护，运用专业技能为社会、为他人提供相关公益服务，培育社会公德，厚植爱国爱民的情怀；依托实习实训，参与真实的生产劳动和服务性劳动，增强职业认同感和劳动自豪感，提升创意物化能力，培育不断探索、精益求精、追求卓越的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。

16. 艺术鉴赏(课时:32 学时 学分:1.5 学分)

(1) 课程目标：使学生了解艺术的发展历史，提高学时对古代和现代东西方艺术的鉴赏能力，研究各个时期艺术作品的风格形式，培养学生对艺术的审美感，提高学生的艺术修养和艺术鉴赏力，完善学生的人格及艺术个性表现能力。

(2) 主要内容：了解美术、绘画、书法、戏曲、文学、舞蹈、影视、建筑等艺术的历史，并学会欣赏八大艺术。

(3) 教学要求：了解艺术鉴赏的意义和作用，熟悉艺术语言，认识艺术形象，理解艺术意蕴，提高艺术鉴赏力。

17. 国家安全教育(课时:18 学时 学分:1 学分)

(1) 课程目标：使学生能够深入理解和准确把握总体国家安全观，理解中国特色国家安全体系，掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，牢固树立国家利益至上的观念，树立国家安全底线思维，增强自觉维护国家安全意识，具备维护国家安全的能力，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当。

(2) 主要内容：主要学习国土安全、军事安全、经济安全、网络安全等领

域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。

(3) 教学要求：围绕总体国家安全观和国家安全各领域，确定综合性或特定领域的主题。实践学时通过组织讲座、参观、调研、体验式实践活动等方式，进行案例分析、实地考察、访谈探究、行动反思，积极引导學生自主参与、体验感悟。

(二) 专业基础课程设置

1. 电子竞技概论（课时：32 学时 学分：2 学分）

(1) 课程目标：本课程是电子竞技运动与管理专业必修的专业课，是一门以培养学生技能为主的课程，也是理论与实操紧密联系的课程。通过本课程的学习，学生掌握电子竞技运动的概念、电子竞技运动选手的培养及电竞赛事的管理与常设电竞运动项目的战术战略。要求学生通过本门课程的学习，掌握电竞赛事、电竞选手的培养、电竞赛事的管理等相关概念和方法。

(2) 主要内容：了解游戏的起源、电子游戏的发展历程；了解游戏心理学在游戏设计中的应用。掌握电子游戏的分类，掌握游戏公司运营及产品研发流程，掌握游戏产业及市场发展。能够描述电子游戏的发展阶段，能够说明游戏心理学在游戏设计中的应用特点，能根据不同维度对电子游戏进行分类。能够熟知游戏制作大师及其作品，能够说明电子游戏产业发展的现状。养成细心耐心的习惯，具有良好的服务意识。加强团队精神，能够与周围的同学和谐相处，有合理化建议及时提出

(3) 教学要求：课上采用多媒体的教学手段，有电子课件和视频演示课件，有机配合板书进行教学；带领大家一起参与电子竞技运动项目中，通过实战让学生对战术战略有更好的掌握。

2. 游戏概论（课时：64 学时 学分：4 学分）

(1) 课程目标：本课程是依据专业人才培养目标和相关职业岗位的能力要求而设置的，专业人员应当了解游戏的起源、电子游戏的发展历程，了解游戏心理学在游戏设计中的应用，掌握电子游戏的分类、游戏公司运营及产品研发流程、游戏产业及市场发展等内容。

(2) 主要内容：了解游戏的起源、电子游戏的发展历程；培养学生具有较丰富的电子游戏基础知识、了解电子游戏发展历程、掌握电子游戏产业发展，同时了解 MOBA、FPS、RTS 等游戏的类别、内容、相应的国内国外游戏赛事、基本技能以及实战应用技巧。

(3) 教学要求：本课程对于教学设备的需要，可分为软、硬件资源两部分。硬件教学资源主要指多媒体投影系统等设备。软资源包括教学所需课件和资源，同时要求每台计算机能连接到互联网，以便学生查阅资料。

3. 运动心理学（课时：64 学时 学分：4 学分）

（1）课程目标：使学生学会掌握青少年电竞运动员的心理特点，能够根据心理特点对心理问题进行应对并训练基础心理技能，培养学生具备电竞赛前心理准备、赛中心理调节、赛后心理调控的能力，并具备电子竞技运动相关心理测量的能力。真正实现案例教学和项目教学，提高学习者电竞心理训练、调控、测量等方面的实际工作能力。

（2）主要内容：了解青少年电子竞技运动员的心理特点；处理训练中的心理问题及应对；进行基础心理技能训练；电竞比赛前的心理状态及准备；电竞比赛中的心理调节；电竞比赛后的心理调控；电竞运动相关的心理测量。

（3）教学要求：本课程对于教学设备的需要，可分为软、硬件资源两部分。硬件教学资源主要指多媒体投影系统等设备。软资源包括教学所需课件和资源，同时要求每台计算机能连接到互联网，以便学生查阅资料。

结合课程性质和教学方式设置适应学生合作学习和独立操作的真实性或仿真性的学习场景。

（三）专业能力课程设置

1. 赛事策划与运营（课时：64 学时 学分：4 分）

（1）课程目标：《电竞赛事策划与运营》由电子竞技运动与管理专业典型职业活动整合而来，具有一定知识性和实践性。本课程是依据专业人才培养目标和相关职业岗位的能力要求而设置的，专业人才要能够根据赛事的定位完成赛事的整体策划，编写策划方案，同时完成赛事赞助商招募，并完成赛事运营管理。在课程设置上，本门课的前置课程有《电子游戏概论》和《电子竞技概论》，其后续课程有《赛事组织与执行》。

本课程的主要任务是使学生学会如何编写赛事策划方案，并策划电竞赛事宣传活动，掌握赛事赞助商招募方法，培养电竞赛事策划能力，并逐渐形成电竞赛事运营管理思维。真正实现案例教学和项目教学，提高学习者赛事策划与运营的实际工作能力。

（2）主要内容：了解运动竞赛学的相关概念，了解运动竞赛的基本方法，了解电子竞技竞赛的起源与发展概况，了解运动竞赛学发展现状与意义。了解国内外大型电竞赛事的基本情况，了解我国体育竞赛管理相关制度掌握运动竞赛裁判员的管理，掌握运动竞赛组织与编排，来掌握电子竞技竞赛规则要点。能够根据电子竞技赛事项目制定竞赛规程，能够根据电子竞技赛事项目制定竞赛制度，能够根据电子竞技赛事赛制进行竞赛选手管理。能够根据电子竞技赛事赛程赛制进行赛事编排，能够根据电子竞技赛事赛程赛制进行竞赛管理。

（3）教学要求：本课程对于教学设备的需要，可分为软、硬件资源两部分。

硬件教学资源主要指多媒体投影系统等设备。软资源包括教学所需课件和资源，同时要求每台计算机能连接到互联网，以便学生查阅资料。

结合课程性质和教学方式设置适应学生合作学习和独立操作的真实性或仿真性的学习场景。

2. 电竞运动竞赛学（课时：64 学时 学分：4 分）

（1）课程目标：《电竞运动竞赛基础》由电子竞技运动与管理专业全部典型职业活动整合而来，具有一定知识性和实践性，是本专业学生必须学习的专业核心课程。本课程是依据专业人才培养目标和相关职业岗位的能力要求而设置的，专业人才掌握电子竞技运动竞赛的相关知识和技能，能够完成电子竞技竞赛管理。在课程设置上，本门课的前置课程有《电子竞技运动概论》、《电子竞技发展史》，后续课程有《电子竞技数据分析与应用》。

本课程的主要任务是培养学习者运动竞赛的相关知识基础，掌握竞赛规则和竞赛制度编排的方法与原理，能够完成各种电子竞技项目竞赛的管理。

（2）主要内容：熟知赛事体系、赛事规则、赛事规程、赛事策划方案基本框架与内容，了解电竞赛事体系搭建的基础知识，掌握赛事规则和赛事规程的核心内容，明确电竞赛事策划方案的基本内容与编写规范。能够与主管领导进行有效沟通，看懂行业资料、典型电竞赛事相关资料和案例、策划方案标准与模板等，明确工作要求。能够根据工作内容，制定工作计划。能够根据赛事整体要求，进行电竞赛事的整体规划并规划赛事体系。

根据电竞赛事的特点编制赛事规则，制定电竞赛事必须遵守的技术规范和各类准则。能够根据赛事的整体定位，制定赛程赛制和技术方案，编制赛事规程。能够根据赛事方案的编写要求，完成策划方案的编写。能够借鉴行业现有赞助案例，进行赞助体系和权益设计，并完成赞助商拓展。能够遵守企业规章制度，遵守甲方技术保密管理规定。

（3）教学要求：本课程对于教学设备的需要，可分为软、硬件资源两部分。硬件教学资源主要指多媒体投影系统等设备。软资源包括教学所需课件和资源，同时要求每台计算机能连接到互联网，以便学生查阅资料。

3. 电子竞技赛事执行（课时：80 学时 学分：5 学分）

（1）课程目标：《电子竞技赛事执行》由电子竞技运动与管理专业全部典型职业活动整合而来，具有一定知识性和实践性。本课程是依据专业人才培养目标和相关职业岗位的能力要求而设置的，专业人才要能够通过赛事活动筹备、竞赛管理、人力资源管理、后勤管理和风险管理等方面，完成电竞赛事的现场执行与管理。在课程设置上，本门课的前置课程有《电子竞技运动竞赛学》、《电子竞技运动概论》，其后续课程有《电竞赛事直播》和《电竞赛事策划与运营》。

本课程的主要任务是使学生学会如何完成电竞赛事活动筹备、电竞赛事竞赛管理、电竞赛事后勤保障和电竞赛事人员管理等工作。具备安全意识、质量意识、职业健康与环境保护意识，养成沟通协调、团队合作、独立分析和解决复杂问题等职业素养。

(2) 主要内容：了解电竞赛事的基本概念，了解电竞赛事管理的相关概念和基本概论，了解电竞赛事组织机构的常见类型。掌握电竞赛事场地选择、报批的相关流程，掌握电竞赛事活动协调的基本内容。掌握电竞赛事直播组织的基本内容，掌握电竞赛事后勤管理的基本内容，掌握电竞赛事风险管理的基本概念。能够根据赛事目标选择场地，能够完成电竞赛事的竞赛管理，能够进行直播现场组织与管理，能够完成电竞赛事人力资源管理。能够进行电竞赛事的接待服务，能够进行电竞赛事的安保与医疗管理，能够完成电竞赛事风险识别与评估，能够针对电竞突发事件进行处理。

(3) 教学要求：本课程对于教学设备的需要，可分为软、硬件资源两部分。硬件教学资源主要指多媒体投影系统等设备。软资源包括教学所需课件和资源，同时要求每台计算机能连接到互联网，以便学生查阅资料。结合课程性质和教学方式设置适应学生合作学习和独立操作的真实性或仿真性的学习场景。

4. 电子竞技赛事解说（课时：80 学时 学分：5 学分）

(1) 课程目标：本课程是电子竞技运动与管理专业必修的专业课，是一门以培养学生技能为主的课程，也是理论与实操紧密联系的课程。通过本课程的学习，培养学习者解说基础技巧、解说方法与电子竞技赛事解说的相关职业能力，树立电子竞技赛事主持与解说的职业思维。真正实现案例教学和项目教学，提高学习者电子竞技赛事解说的实际工作能力。要求学生通过本门课程的学习，能够针对性地向观众介绍参赛队伍和选手信息，能够与主播互动详细介绍比赛流程、赛制等相关资料，能够针对比赛项目进行战术分析与预估，能够针对赛事比赛过程和结果进行胜负分析、数据分析及战术解析等。

(2) 主要内容：了解电竞解说的概念、分类、基本特征及功能，熟悉电竞解说的流派及历史发展，掌握电竞解说的选拔和培养机制。了解电竞解说包含的基本原则。了解电竞主持的工作，熟悉电竞解说的工作内容及彼此之间是如何配合完成解说工作的。了解电子竞技解说中的技巧，学会如何更有效地进行电子竞技赛事解说。了解电竞解说员在解说电竞赛事前需要做哪些筹备工作，特殊情况下的电竞解说包括哪几种，单场赛事解说的内容包含哪些。熟悉几种常见类型电竞赛事的解说。了解电竞解说的从业现状，国家及地方政府对电竞解说这个行业提供了哪些政策，电竞解说这个行业的未来发展前景如何。

(3) 教学要求：建立以学习者为主体的“学导结合”教学模式，即学习者

自学和教师导学相结合，学习者利用多种媒体资源开展自主学习与协作学习；教师基于教学设计进行多种方式的引导与辅导；学校通过教学云平台实现全程教学支持服务。

5. 电竞俱乐部管理（课时：40 学时 学分：3 学分）

（1）课程目标：本课程依托企业真实案例，培养学习者赛事组织与管理、赛事现场执行与管理的相关职业能力，树立电子竞技赛事组织管理职业思维。真正实现案例教学和项目教学，提高学习者赛事组织与执行的实际工作能力。

（2）主要内容：了解电子竞技俱乐部的构成要素及其搭建方法。让学生熟悉俱乐部是如何获取参赛信息，如何申请参赛以及在参赛中俱乐部成员是如何协同工作的。了解俱乐部的日常训练活动及定期或不定期举行的战队训练赛。让学生了解俱乐部是如何开展商务合作的，包括合作的对象、合作的模式等，及如何拓展商务合作的范围与渠道。

（3）教学要求：要求学生通过本门课程的学习，了解和掌握俱乐部团队搭建、俱乐部参赛管理、战队训练及俱乐部商务合作等知识。

6. 电竞视频剪辑技术（课时：90 学时 学分：6 学分）

（1）课程目标：本课程是电子竞技运动与管理专业的必修专业课，由于目前电竞产业的迅猛发展，电竞周边产品制作，尤其是电竞短视频、长视频等领域需要大量的人员进入，此时，了解电竞产业并且同时可以自行进行视频剪辑的人才就尤为重要，因此此门课程的培训目标就是要知道学习视频剪辑的相关基础知识，掌握电竞视频的运营方式和方法，能够独立完成电竞视频的创作和运营工作。

（2）主要内容：学习视频剪辑技术相关软件及技术，了解电竞短视频制作思路方式和方法，学习电竞短视频周边产品制作方法，实践电竞短视频软件运营实践。

（3）教学要求：要求学生通过本门课程的学习，学习 PR/AE 等多款视频剪辑软件，同时学习和了解抖音 B 站等短视频平台电竞方向短视频的剪辑技巧和。

7. 电竞数据统计与分析（课时：60 学时 学分：4 学分）

（1）课程目标：本课程是电子竞技运动与管理专业必修的专业课，是一门以培养学生技能为主的课程，也是理论与实操紧密联系的课程。通过本课程的学习，学生掌握电子竞技数据分析基础、MOBA 类游戏基础内容、《英雄联盟》战队赛事数据分析、《英雄联盟》个人行为数据分析及《英雄联盟》赛事数据分析报告撰写等相关知识点。要求学生通过本门课程的学习，掌握电子竞技数据分析的方法及其应用。

（2）主要内容：了解统计学的概念、统计的分类及“总体”与“样本”的概念。了解概率的概念、随机试验的概念及概率的测量方法。了解统计数据的搜

集方法及类型，掌握描述统计中的相关参数，熟悉推论统计的使用方法。了解并掌握什么是线性回归，并熟练地将回归分析应用到电竞赛事的数据分析中。

(3) 教学要求：对于《英雄联盟》游戏的介绍、英雄角色的介绍，老师应该让学生切身地参与到游戏中，这样利于加深学生对该游戏的了解程度。老师应该让学生切身地参与到《英雄联盟》游戏中，这样学生对该游戏中产生的数据的理解会更到位，有利于学生对相关数据的分析。了解《英雄联盟》游戏中的个人行为数据分析，包括选手训练数据指标分析、选手赛事基础指标分析、打野选手数据分析与中单选手数据分析。数据分析报告基本内容结构，数据分析报告撰写要点难点。

8. 电竞赛事宣传推广（课时：36 学时 学分：2 学分）

(1) 课程目标：本课程是电子竞技运动与管理专业必修的专业课，是一门以培养学生技能为主的课程，也是理论与实操紧密联系的课程。通过本课程的学习，学生掌握市场宣传计划制定、内容传播、官方平台运营、新媒体运营和品牌宣传等相关知识点。要求学生通过本门课程的学习，了解电子竞技赛事的市场具体是如何进行推广的。

(2) 主要内容：了解电竞市场的宣传推广具体包括哪些渠道，该如何进行选择，宣传计划该如何制定及宣传活动该如何进行策划。了解要进行电竞赛事的市场宣传活动，需要从哪些方面着手去收集传播素材，该以何种渠道进行传播。了解官方网站应当如何进行规划和设计，如何进行推广与维护以及在运营网站内容方面需要考虑哪些核心的要素。了解新媒体运营的方式，以及不同的运营方式具体是如何进行营运的。了解电竞赛事时如何进行品牌宣传的，包括品牌的宣传对象该如何定位，如何营运赛事的粉丝以及如何利用品牌效应来设计和制作衍生品。

(3) 教学要求：老师带着学生参加某单位举办的电竞赛事活动，观看该单位在进行内容传播的时候是如何收集传播素材的，在选择传播渠道上应当遵循哪些原则。了解官方网站应当如何进行规划和设计，如何进行推广与维护以及在运营网站内容方面需要考虑哪些核心的要素。

（四）专业拓展课程设置

1. 电竞导播设备认知（课时：32 学时 学分：2 学分）

(1) 课程目标：本课程主要了解导摄系统的构成要素，学会赛事素材的制作，掌握导摄系统的设计与搭建。

(2) 主要内容：赛事素材的制作，导摄系统设计与搭建要遵循哪些原则。

(3) 教学要求：老师带领学生参加具体的某项电竞赛事，熟悉摄像现场执行、赛事 OB 现场执行与导播现场执行；此外，可以让学生自由分组，相互配合

着完成导摄系统的设计与搭建和赛事素材的制作。

2. 电竞音视频技术（课时：36 学时 学分：2 学分）

（1）课程目标：电竞赛事要能顺利地进行直转播，直转播现场的各种技术均应得到相应的保障，包括网络保障、电力保障和设备保障。学生需了解这三项技术保障具体都包含哪些方面，如何能有效地对这三项技术进行行之有效地保障。

（2）主要内容：直转播技术保障的范围包括哪些，具体应该怎样去进行保障。

（3）教学要求：让学生参加电竞赛事的直转播实习，体验和学习赛事现场导演如何管理现场观众、现场演艺和舞美灯光现场。

七、教学进程总体安排

（一）教学进程总体安排

见附表 3

（二）课程体系特色

贯彻“学院+企业”双主体人才培养模式的总体要求；注重校企合作开发课程、建设教学资源，构建“C+P”（C:Case,P:Project）能力训练体系相适应的课程体系，实施 FMS 教学组织模式；注重双师素质与双师团队的建设，提高教师的项目能力；注重教学工厂型实训基地的建设，营造真实的学习情境，注重学习与工作的一致性，实施工学结合的学习模式；与专业特色相对应的教学方法，突出学生的综合职业能力的训练。

（三）教学模式

采用六步教学法：资讯、决策、计划、实施、检查、评价。在教学过程中，突出学生的主体地位，在工作过程的六步骤中，根据实际需要辅以讲授法、演示法、案例法、项目教学法、小组讨论法、四步教学法（计划、演示、实施、检查）、角色扮演法等。以工作过程为导向，校企合作、工学结合，形成职业特色鲜明，行业特色突出的专业课程体系；在职业素质课上，对学生进行正确的人生观、道德观教育，注重人文素质的训练，提高学生的软技能；在专业课上，注重知识“必须、够用”，技术“先进、实用”，通过案例教学加强的综合职业能力训练；在综合实践课程中，采用学期项目与毕业项目加强学生的主动完成任务与做成事能力的训练，使学生具有可持续发展能力；在课程组织上，采用柔性化、模块化、学段化的 FMS 教学组织模式，保证项目制教学的开展。

八、实施保障

（一）师资队伍

包括专任教师和兼职教师。本专业在校生与该专业的专任教师之比不高于 25:1（不含公共课）。专业带头人原则上应具有高级职称，“双师型”教师一般不

低于 60%。兼职教师应主要来自于行业企业。

1. 专业带头人

专业带头人应具有丰富的教学经验和教学管理经验，专业知识全面，对职业教育有深入研究，有较强的教育研究能力，能够把握本专业领域发展方向，在专业建设和人才培养模式改革方面起到领军作用；同时应该具有较强的实践能力，在行业内具有一定的知名度。其主要工作有：组织行业、企业调研，进行人才需求分析，确定人才培养目标定位；组织召开专业指导委员会会议；主持课程体系构建工作，制定专业课程建设规划，组织课程开发与建设工作；统筹规划教学团队建设；主持满足教学实施的教学条件建设；主持建立保障教学运行的机制、制度。

2. 骨干教师队伍

骨干教师应具有较丰富的专业知识和教学经验，能够密切联系行业企业发展需要开展教学工作，教学效果良好；对职业教育有一定的研究，具有职业课程开发与实施教学改革的能力；同时还应具有丰富的专业实践能力，能够组织实施理实一体化教学。其主要工作有：参与人才培养方案制定的相关工作；进行专业核心课程的开发与建设，编写相关教学文件；进行理实一体化专业教室建设；参与专业教学管理制度的制定。

3. 兼职教师队伍

兼职教师应为从事会计工作的企业一线技术人员和管理人员，具备中级以上技术职称，具有良好的与学生沟通和交流的能力，教学质量控制能力，其主要工作有：参与人才培养方案的制定；承担本专业核心课程、企业生产性实习、岗位实习等教学任务；参与课程开发与建设，参与相关教学文件的编写；参与理实一体化专业教室建设及实训基地建设。

（二）教学设施

根据培养高等技术应用性人才的要求，按照贴近生产、自我发展的建设思路，营造真实的职业环境，使校内实训基地成为学生专业技能训练中心和职业素质训导中心；同时具备职业技能培训与鉴定、职业技术教育师资培训功能；与行业、企业紧密结合，探索校企合作的校外实训基地建设模式与机制，遵照校企共建、互惠互利的原则，建成校企资源互补、资源共享的校外实训基地。

校内实训室配置要求：原则上按学生人数为 40 人为一行政班，根据现有各专业实验设备及全院实训设备情况，在资源共享基础上，配置要求详见下表。

校内实训实习基地一览表

实训室名称	主要实训项目	设备总值 (万)	面积 (m ²)	工位数 (个)	是否为生产 性实训场
电竞实训中心	教学实践一体化（赛	92	100	50	是

	事策划执行)				
--	--------	--	--	--	--

(三) 教学资源

1. 教学资料

本专业充分利用各种形式的教学资料,包括多媒体资源、高职高专教学改革信息、国家级高职高专精品课程、高职高专教材等。教材、图书和数字资源等教学资源结合实际具体提出,满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。

2. 专家资源库

本专业采用引进与自主培养相结合、动态更新积累的方式,建设既符合高职教育特点又突出本专业及其所涵盖的行业特色的专家资源库。包括专家基本信息库、专家专业电子教案库、实训指导库、课件库、习题库、试题库、论坛以及视频库、图片库等素材库的建设。通过资源库的建设和应用,整合各种优质资源,促进教学改革,满足学生自主学习需要,为高端技能型人才的培养和构建终身学习体系搭建起公共资源平台,充分发挥专业优质教学资源的辐射服务能力,使其产生更大的社会效益。

(四) 教学方法

在课程教学过程中,突出“以学生为中心”,采用任务驱动教学法、项目教学法、案例教学法、模拟教学法等教学方法,教学过程体现“做中学、做中教”,理实结合,讲练结合,整个教学中,理论与实践交替进行,直观与抽象交替出现,理中有实,实中有理。学生通过完成工作任务的行动,在获取专业相关知识与技能的同时培养职业能力,提高人才培养质量。

(五) 教学评价

本专业教学评价体系如下:

1. 评价主体

考核评价主要包括自我评价、小组评价、教师评价(包括企业技术专家评价)。

2. 评价方式

采用口试、笔试、技能操作、上交作业、完成规定任务等多种评价方式。

3. 考核内容

考核内容主要分为三类:态度评价、过程评价和终结评价,将组织纪律、团队合作、时间观念、规范操作纳入考核评价内容,过程评价与终结评价相结合,以过程评价为主,以终结评价为辅,过程评价以项目为评价单元,各个项目得分的累计即为过程考核成绩。

专业课程教学考核评价方式,要突出能力考核评价,建立形式多样化的课程考核评价体系,实现对学生专业技能的综合素质评价,激发学生自主性学习,鼓励学生个性发展,培养学生的创新意识和创造能力,这更有利于培养学生的专业

能力。所有必修课和学生选定的选修课及实习实训等，均在教学过程中或完成教学目标时进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。评价体系包括笔试，实践技能考核，职业资格技能鉴定等多种考核方式。根据课程的不同特点，每门课程评价采用其中一种或多种考核方式相结合的形式进行。

(1) 基本的专业理论课采用闭卷考试方式，同时注意在实训、实践中有意识地测试理论知识，加深学生对理论知识的理解和把握；平时占 40%，期末占 60%

(2) 专业技能课与专业实践课采用工作过程与物化成果相结合的考核评价方式，通过学生工作过程中检验学生技能的把握程度，过程占成绩的 60%，结果占 40%。

(六) 质量管理

为保障专业人才培养方案的运行实施，本专业对质量管理有以下要求：

以课程为核心，根据理论实训一体课程、生产性实训和顶岗实习的需要，推进机制与制度建设，在教学运行与质量管理、生产性实训与顶岗实习管理、教学团队建设、校内外实训基地建设、校企合作等方面建立有效的运行机制，制定和完善课程考核、生产性实训、顶岗实习等方面制度，保障工学结合人才培养方案的有效实施。

序号	主要机制或制度	主要内容
1	教学管理制度	教师及教学管理人员的岗位职责；教学检查制度；教学过程监控与反馈制度；教学进度检查表；日常教学检查登记表；教师教学质量综合评价标准；课程评价标准；教师教学质量学生评价表。
2	师资团队的保障制度	专业带头人评审标准；骨干教师评审标准；优秀教学团队推荐表；优秀教学团队评审标准。
3	学生管理制度	学生学籍管理规定；学生违纪处分条例；学生考勤及请销假制度；学生评优评先条例；国家助学管理条例；学生考试违纪处理办法；学生宿舍管理条例。
4	实训实习保障制度	实习实训安全管理制度；实训室安全守则；学生教学实习申请表；实训实习指导教师工作规范；实训实习学生守则；学生课程教学实训（实习）检查登记表；学生实训实习管理办法；学生实训实习成绩考核办法与评价标准。
5	校企合作机制制度	校企合作工作领导小组职责及工作制度；创新机制深化校企合作的意见；学生顶岗实习工作管理办法；校外实训基地建设及管理办法；专业教师到企（行）业顶岗实践管理办法。

九、毕业要求

(一) 必修课程成绩全部合格；

(二) 公共选修课程修满 5 学分；

(三) 获得以下证书中 1 个以上（含 1 个）专业职业技能资格证书：社会体育指导员（电子竞技）、电子竞技裁判员、电子竞技教练员、电子竞技数据分析师、电子竞技主持人、体育经纪人、电子竞技多媒体技术员。

十、各类附表

附表 1：工作任务与职业能力分解对照表

附表 2：教学周数安排表

附表 3：按学期开设课程进程表（含学分分配）

附表 4：课程结构比例表

附表 5：取得资格证书一览表

附表 6：专业主干、核心课程说明

附表 1:

工作任务与职业能力分解对照表

序号	职业岗位	主要工作任务	职业资格证书
1	赛事策划	1.结合行业成熟赛事定义规则，根据公司实际情况制定面向不同人群和定位的赛事体系；2.设计赛事相关的盈利点，包括商业赞助、直转播版权、赛事竞猜、产品推广等方式，深度挖掘赛事商业化能力，做好结构设计；3.规划的参赛项目类型、数量，根据年度电竞项目的火热程度；以及竞技性、用户规模、日活、直播平台资源支持力度、资源匹配度、职业战队数量等确定每年的比赛项目；4.比赛赛程安排，不同赛事体系下各赛事环节的时间安排，以及根据不同项目的特点安排赛制以及晋级规则；5.制定赛事执行规范，包括赛事组织架构、流程标准、仪式标准、运动员及裁判员规范、赛场内外运动员守则、比赛相关细则、犯规处罚、仲裁办法等；6.规划赛事体系的规模，包括赛事整体规模以及分场次活动的具体规模：覆盖区域、参赛选手数量、落地赛场地、观众数量、嘉宾数量、场馆规模等；7.制定不同赛事体系和比赛项目的奖金规则和额度；规划设计奖杯、奖牌、荣誉证书等荣誉体系。	电子竞技运营师
2	赛事运营	1.负责赛事的前期准备工作，中期执行，后期评估等工作；2.制定赛制、赛程，负责与赛事相关单位的联系，协调各参赛单位及人员，确保赛事顺利进行；3.合理实施各项计划统筹，掌握赛事的工作进度及方向，使其达到预期的目标和效果；4.负责监控赛事项目实施情况，及时根据赛事的要求和变化提出解决方案并向赛事组委会提供合理化建议；5.解决现场活动中出现的问题、灵活应对突发事件；6.协助赛事推广活动的组织、策划及执行。	
3	电子竞技裁判	1.电竞比赛赛前，进行比赛机器和设备调试，确保选手能够正常进行比赛；2.比赛过程中，确保网络及各种设备正常运作，能够根据情况及时处理各种异常；3.面对首次参赛的选手，需介绍基本的参赛规范；4.面对比赛队伍双方出现矛盾和分歧，进行现场处理和协调；5.比赛过程中，维护比赛现场的和谐，保证比赛的顺利进行；6.比赛数据记录，比赛结果提交。	电子竞技裁判员
4	电竞赛事解说	1.电子竞技比赛的“专业讲评”；2.了解整场比赛的活动流程、安排，与主播互动详细介绍比赛流程、赛制等相关资料；3.熟悉参赛战队历史资料、选手个人资料以及历史战绩等等，并针对性向观众介绍；4.熟悉所解说游戏的相关信息，比如地图、战术、英雄等等；5.熟练掌握常用电子竞技战术，并能够进行战术分析和预估；6.能够针对赛事比赛过程和结果进行胜负分析，数据分析以及战术解析等。	广播电视播音员主持人证
5	游戏主播	1.电竞比赛前，对赛事、参赛队伍、参赛选手、比赛赛制等资料进行介绍；2.比赛空挡时间，适时与观众或解说进行互动，让场面持续凝聚气氛；3.能够灵活应变各种异常，并能够及时进行处理；4.详细配合主办单位提供的转播流程，引导观众进	广播电视播音员主持人证

		入赛事；5.配合专业的现场导播，熟悉现场的转播硬件、动线流程的内容、赛制规章、赞助商、破口(广告时间)，以及填补暖场空档时间；6.能够从初浅的观赛角度来与解说讨论比赛情况，好让刚接触的观众能快速进入状况，理解比赛内容；7.保持良好的仪态和个人形象。	
6	电竞节目策划	1.根据电竞节目发展现状策划要制作电竞节目的制作目的和目标人群；2.根据电竞节目的目的和目标人群，设计节目呈现风格、核心内容等等；3.设计电竞节目相关的盈利点，包括商业赞助、直播版权、产品推广等方式，深度挖掘电竞节目商业化能力，做好结构设计；4.规划电竞节目规模，包括覆盖区域、观众面向、节目场地、观众梳理、嘉宾梳理、场地规模等等；5.设计电竞节目详细的流程，时间安排，执行规范等等。	体育经纪人
7	电竞节目导演	1.电竞节目前期影片素材收集，包括：赛事的宣传片、参赛队伍的宣传片、选手访问等等；2.电竞节目细节确认，根据电竞节目的主题颜色和风格，设计节目版型和 logo 应用；3.根据电竞节目内容和风格，设计不同的节目画面和侧重点，比如解说侧重战略还是侧重操作技巧；节目画面侧重游戏画面还是侧重选手现场表现等；4.整体把握电竞节目细节，为让节目有一致性及专业度，应当安排节目嘉宾、主持、解说服装符合节目视觉需求；5.节目录制现场的实时掌控，及时稳定应对各种异常，且对节目时间具备一定的掌控能力。	体育经纪人
8	电子竞技教练	1.选手训练、管理；2.数据分析、录像分析；3.对外活动；4.与相关事务性部门沟通交流。	电子竞技裁判员、电子竞技数据分析师
9	电竞经纪人	1.策划与推广体育赛事；2.协助电竞组织从事市场开发以及处理日常事务；3.代理电竞选手转会、表演或参赛和日常事务；4.代理电竞选手无形资产的经营和投资；5.包装和代理电竞运动队；6.代理电竞行业之外的公司企业介入电竞事务。	体育经纪人
10	俱乐部运营	1.建立完善俱乐部各项规章制度与内部流程，负责俱乐部的市场运营与日常管理；2.合理规划和组建俱乐部团队构架，管理及优化各种资源；3.负责俱乐部整体活动策划与市场推广；4.维护、整合及定位外部关系及客户资源；5.撰写/审核相关对外宣传软文、协议合同、执行方案等文字性内容。	体育经纪人

附表 3:

教学进程表 (含学分分配)

课程模块	课程序号	课程名称	学分	学时			课程类别	考核方式		学期授课周数及学时分配						修读方式		备注
				计划学时	理论学时	实践学时		考试	考查	第1学期	第2学期	第3学期	第4学期	第5学期	第6学期	必修	选修	
										15	16	18	16	18	10			
基础能力课程模块 %	公共素质课程	1 思想道德与法治	3	54	30	24	B		1	30							√	
		2 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系	4	72	46	26	B	2			46						√	
		3 形势与政策	1	96	36	60	B		1-6	6	6	6	6	6	6		√	
		4 国防教育与军事技能训练	4	148	36	112	B		1	148							√	
		5 高职职业体育	6	126	20	106	B		1-4	30	32	32	32				√	体质健康证
		6 职业规划与职业素养训练	1.5	24	20	4	B		2		24						√	
		7 就业指导	1	24	20	4	B		4				24				√	双选课程
		8 专业认知与指导	1	12	10	2	B		5					12			√	双选课程
		9 高职生心理健康	2	36	20	16	B		1	36							√	
	公共技能课程	1 高职应用语文	2	36	30	6	B		1	36							√	
		2 高职公共英语	5	98	66	32	B	1、3	2	30	32	36					√	英语等级证
		3 计算机应用基础	2	46	20	26	B		1	46							√	
		4 中国传统文化	1.5	32	22	10	B		1		32						√	
		5 社交礼仪	1.5	32	22	10	B		2		32						√	
		6 艺术鉴赏	1.5	32	22	10	B		2		32						√	
		7 劳动专题教育	1	30	16	14	C					30					√	
专业能力课程模块 %	专业基础课程	1 体育管理学	2	32	32		B	1	32							√		
		2 电子竞技概论	2	32	16	16	B	1	32							√		
		3 游戏概论	4	64	32	32	B	2			64					√		
		4 运动心理学	4	64	40	24	B	2			64					√		
	专业能力课程 (核心课程)	1 赛事策划与运营	4	64	24	40	B	2			64						√	
		2 电竞运动竞赛学	4	64	40	24	B	2			64						√	
		3 电子竞技赛事执行	5	80	30	50	B	3				80					√	
		4 电子竞技赛事解说	5	80	30	50	B	3				80					√	
		5 电子竞技俱乐部管理	3	40	20	20	B	3				40					√	
		6 电竞视频剪辑技术 (短视频)	6	90	40	50	B	4					90				√	
		7 电竞数据统计与分析	4	60	15	45	B	4					60				√	
		8 电竞赛事宣传推广	2	36	18	18	B		4				36				√	
	专业实践课程	1 暑期专业自主实践	1	40		40	C										√	暑假出示, 2周
		2 专项实习实训	10	200		200	C			40	40	40	40	40			√	1-5学期, 每期2周
		3 课程设计	5	100		100	C			20	20	20	20	20			√	1-5学期, 每期1周
		4 职业认知实习	1	20		20	C			20							√	学期中分散出示, 共1周
5 岗位实习		14	280		280	C							140	140		√	5-6学期, 每期8周	
6 毕业论文		5	120		120	C							120			√	4学期, 4周	
专业拓展课程	1 Photoshop	2	36	18	18	B		3			36					√		
	2 会展项目策划与运作	2	36	18	18	B		3			36					√		
	3 文案策划	2	32	16	16	B		4				32				√		
	4 电竞导播设备认知	2	32	16	16	B		4				32				√		
	5 电子竞技音视频技术	2	36	18	18	B		3			36					√		
	6 广告策划与创意	4	64	32	32	B	2				64					√		
社会能力课程模块 %	暑期学生社会实践	2	40	0	40	C										√		
	学生社团活动	0.5				C										√	每学期一个社团+0.5学分	
合计			136	2658	903	1755			506	566	538	494	218	146				
比例					0.34	0.66												
周课时									29	29	25	19	1	1				

附表 4:

课程结构比例表

模块名称		课程类别	学时数			学分	学时比例 (%)		
			总学时	理论学时	实践学时				
基础能力课程模块	公共素质课程	A	0	0	0	0	22%	33%	
		B	592	238	354	23.5			
		C	0	0	0	0			
	公共技能课程	A	0	0	0	0	11%		
		B	294	194	100	15.5			
		C	30	16	14	0			
专业能力课程模块	专业基础课程	A	0	0	0	0	7%	64%	
		B	192	120	72	12			
		C	0	0	0	0			
	专业能力课程	A	0	0	0	0	19%		
		B	514	217	297	33			
		C	0	0	0	0			
	专业实践课程	A	0	0	0	0	29%		
		B	0	0	0	0			
		C	760	0	760	36			
	专业拓展课程	A	0	0	0	0	9%		
		B	236	118	118	14			
		C	0	0	0	0			
社会能力课程模块		C	40	0	40	6		3%	
合 计			2658	903	1755	136			
占总学时比例	A 类课程		B 类课程			C 类课程			
	0		69%			31%			

说明：课程类别分为纯理论课程（A 类）、理论+实践课程（B 类）、纯实践课程（C 类）。

附表 5:

取得资格证书一览表

证书类别	资格证书名称	发证单位	等级	学分	必修	选修	建议考取时间
英语	全国公共英语等级考试合格证书	教育部考试中心	二级	2		选修	第二学期
体育	大学生体质健康合格证书	三门峡社会管理职业学院	合格	2	必修		第一学期
普通话	国家普通话水平测试等级证书	河南省语言文字工作委员会	二级乙等以上	2	必修		第一学期
专业职业资格证书	电子竞技裁判员	河南体育局	中级	2	必修		第三学期
	电子竞技运动员	人力资源与社会保障厅	中级	2		选修	第四学期
	电子竞技运营师	人力资源与社会保障厅	中级	2		选修	第四学期

附表 6:

专业主干、核心课程说明

序号	课程名称	主要内容	主要项目	建议教材	教学方式	考核方式	开设学期	学时数
1	TC1: 电子竞技概论	1. 了解游戏的起源、电子游戏的发展历程；了解游戏心理学在游戏设计中的应用；2. 掌握电子游戏的分类，掌握游戏公司运营及产品研发流程，掌握游戏产业及市场发展；3. 能够描述电子游戏的发展阶段，能够说明游戏心理学在游戏设计中的应用特点，能够根据不同维度对电子游戏进行分类；4. 能够熟知游戏制作大师及其作品，能够说明电子游戏产业发展的现状；5. 养成细心耐心的习惯，具有良好的服务意识；6. 加强团队精神，能够与周围的同学和谐相处，有合理化建议及时提出	电子竞技运动的概论 电子竞技运动的教学与训练原则 电子竞技运动选手技术、战术及训练 电子竞技运动选手的体能、心智能力及训练 电子竞技运动的竞赛管理与裁判法	电子竞技运动概论 高等教育出版社 9787040516951	面授	笔试	第二学期	64
2	TC2: 赛事策划与运营	1. 熟知赛事体系、赛事规则、赛事规程、赛事策划方案基本框架与内容，了解电竞赛事体系搭建的基础知识，掌握赛事规则和赛事规程的核心内容，明确电竞赛事策划方案的基本内容与编写规范；2. 能够与主管领导进行有效沟通，看懂行业资料、典型电竞赛事相关资料和案例、策划方案标准与模板等，明确工作要求；3. 能够根据工作内容，制定工作计划；4. 能够根据赛事整体要求，进行电竞赛事的整体规划并规划赛事体系；5. 根据电竞赛事的特点编制赛事规则，制定电竞赛事必须遵守的技术规范和各类准则；6. 能够根据赛事的整体定位，制定赛程赛制和技术方案，编制	赛事体系制定 赛事规则制定 赛事规程制定 赛事策划方案编写 赛事赞助商招募	电子竞技赛事与运营 清华大学出版社 9787302524052	面授	笔试	第二学期	64

		赛事规程；7.能够根据赛事方案的编写要求，完成策划方案的编写；8.能够借鉴行业现有赞助案例，进行赞助体系和权益设计，并完成赞助商拓展；9.能够遵守企业规章制度，遵守甲方技术保密管理规定。						
3	TC3: 电竞运动竞赛学	1.了解运动竞赛学的相关概念，了解运动竞赛的基本方法，了解电子竞技竞赛的起源与发展概况，了解运动竞赛学发展现状与意义；2.了解国内外大型电竞赛事的基本情况，了解我国体育竞赛管理相关制度；3.掌握运动竞赛裁判员的管理，掌握运动竞赛组织与编排，来掌握电子竞技竞赛规则要点；4.能够根据电子竞技赛事项目制定竞赛规程，能够根据电子竞技赛事项目制定竞赛制度，能够根据电子竞技赛事赛制进行竞赛选手管理；5.能够根据电子竞技赛事赛程赛制进行赛事编排，能够根据电子竞技赛事赛程赛制进行竞赛管理。	电子竞技竞赛的起源与发展 运动竞赛学及其类型 中外大型电子竞技赛事简介 我国体育竞赛管理制度 电子竞技赛事赛程赛制编排 电子竞技运动员的培养与管理 电子竞技竞赛的组织与裁判工作	企业教材	面授	笔试	第三学期	64
4	TC4: 电子竞技赛事执行	1.了解电竞赛事的基本概念，了解电竞赛事管理的相关概念和基本概论，了解电竞赛事组织机构的常见类型；2.掌握电竞赛事场地选择、报批的相关流程，掌握电竞赛事活动协调的基本内容；3.掌握电竞赛事直播组织的基本内容，掌握电竞赛事后勤管理的基本内容，掌握电竞赛事风险管理的基本概念；4.能够根据赛事目标选择场地，能够完成电竞赛事的竞赛管理，能够进行直播现场组织与管理，能够完成电竞赛事人力资源管理；5.能够进	赛事与赛事管理 电竞赛事活动筹备 竞赛执行与管理 赛事直播管理 赛事组织机构及人力资源管理 电竞赛事后勤管理 电竞赛事风	企业教材	面授	笔试	第三学期	64

		行电竞赛事的接待服务，能够进行电竞赛事的安保与医疗管理，能够完成电竞赛事风险识别与评估，能够针对电竞突发事件进行处理。	险管理					
5	TC5: 电子竞技赛事解说	1. 了解电竞解说的概念、分类、基本特征及功能，熟悉电竞解说的流派及历史发展，掌握电竞解说的选拔和培养机制；2. 了解电竞解说包含的基本原则；3. 了解电竞主持的工作，熟悉电竞解说的工作内容及彼此之间是如何配合完成解说工作的；4. 了解电子竞技解说中的技巧，学会如何更有效地进行电子竞技赛事解说；5. 了解电竞解说员在解说电竞赛事前需要做哪些筹备工作，特殊情况下的电竞解说包括哪几种，单场赛事解说的内容包含哪些；6. 熟悉几种常见类型电竞赛事的解说；7. 了解电竞解说的从业现状，国家及地方政府对电竞解说这个行业提供了哪些政策，电竞解说这个行业的未来发展前景如何。	电竞解说的基本概况 电竞解说的基本原则 电子竞技运动选手技术、战术及训练 电竞解说的技巧 电竞解说的实践	电子竞技解说教程 机械工业出版社 97871111646297	面授	笔试	第三学期	32
6	TC6: 电子竞技俱乐部管理	1. 了解电子竞技俱乐部的构成要素及其搭建方法；2. 让学生熟悉俱乐部是如何获取参赛信息，如何申请参赛以及在参赛中俱乐部成员是如何协同工作的；3. 了解俱乐部的日常训练活动及定期或不定期举行的战队训练赛；4. 让学生了解俱乐部是如何开展商务合作的，包括合作的对象、合作的模式等，及如何拓展商务合作的范围与渠道。	俱乐部团队搭建 俱乐部参赛管理 战队训练 俱乐部商务合作	电子竞技俱乐部管理与运营 高等教育出版社 9787040510515	面授	笔试	第三学期	64
7	TC7: 电竞视频剪辑	1. 学习视频剪辑技术相关软件及技术；2. 了解电竞短视频制作思路方式和方法；3. 学习电竞短视频周边产品制作方法；4. 实践电	PR/AE 技术学习 电竞视频剪辑技巧	企业教材	面授	笔试	第四学期	64

	技术 (短视频)	竞短视频软件运营实践。	电竞视频发布技巧 新媒体运营技巧					
8	TC8: 电竞数据统计与分析	1. 了解统计学的概念、统计的分类及“总体”与“样本”的概念； 2. 了解概率的概念、随机试验的概念及概率的测量方法； 3. 了解统计数据的搜集方法及类型，掌握描述统计中的相关参数，熟悉推论统计的使用方法。 4. 了解并掌握什么是线性回归，并熟练地将回归分析应用到电竞赛事的数据分析中。	电子竞技数据分析基础 MOBA 类游戏基础内容 《英雄联盟》战队赛事数据分析 《英雄联盟》个人行为数据分析 《英雄联盟》赛事数据分析报告撰写	企业教材	面授	笔试	第四学期	64
9	TC9: 电竞赛事宣传推广	1. 了解电竞市场的宣传推广具体包括哪些渠道，该如何进行选择，宣传计划该如何制定及宣传活动该如何进行策划； 2. 了解要进行电竞赛事的市场宣传活动，需要从哪些方面着手去收集传播素材，该以何种渠道进行传播； 3. 了解官方网站应当如何进行规划和设计，如何进行推广与维护以及在运营网站内容方面需要考虑哪些核心的要素； 4. 了解新媒体运营的方式，以及不同的运营方式具体是如何进行营运的； 5. 了解电竞赛事时如何进行品牌宣传的，包括品牌的宣传对象该如何定位，如何营运赛事的粉丝以及如何利用品牌效应来设计和制作衍生品。	市场宣传计划制定 内容传播 官方平台运营 新媒体运营 品牌宣传	企业教材	面授	笔试	第四学期	64