



天津现代职业技术学院
TIANJIN MODERN VOCATIONAL TECHNOLOGY COLLEGE

2026 级电子竞技运动与管理专业 人才培养方案

专业类别： 体育类

专业名称： 电子竞技运动与管理

专业负责人： 张文鹏

二级学院审核： 魏真

教务部审核：

教务部 制

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、基本修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标	1
六、培养规格	2
七、课程设置	4
八、教学进程总体安排	29
九、师资队伍	30
十、教学条件	33
十一、质量保障和毕业要求	39
十二、附录	43

天津现代职业技术学院

电子竞技运动与管理专业 2026 级人才培养方案

一、专业名称及代码

电子竞技运动与管理（570312）

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力。

三、基本修业年限

三年。

四、职业面向

所属专业大类（代码）	教育与体育大类（57）
所属专业类（代码）	体育类（5703）
对应行业（代码）	体育业（89）
主要职业类别（代码）	电子竞技运营师（4-14-05-06）
主要岗位（群）或技术领域	电子竞技活动策划与执行、内容加工与推广；电竞直播主持；新媒体运营商；剪辑师
职业类证书	电子竞技赛事运营、电子竞技运营师

五、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握电竞产业基础理论、赛事策划与执行、电竞营销与推广、直播与解说、新媒体制作及数据分析，具备职业综合素质和行动能力，

面向电子竞技行业的电竞赛事执行人员、电竞赛事策划人员、电竞赛事营销（推广）人员、电竞直播主持、新媒体运营商、剪辑师等职业，能够从事电子竞技赛事组织与策划、电竞赛事主播、直播、解说、电子竞技新媒体制作与传播等工作的高技能人才。

六、培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训的基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并且能够实际运用岗位（群）所需的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展所必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（5）掌握电子竞技活动策划、执行等技术技能，具有组织电子竞技活动的实践能力。

（6）掌握电子竞技软硬件设备操作等技术技能，具有电子竞技内容加工能力。

（7）掌握较好的电子竞技项目操作、技（战）术分析等技术技能，具有电子竞技项目指导与推广能力。

（8）熟练掌握信息技术基础知识和相关人工智能知识，具备适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（9）具有探究学习、终身学习和可持续发展能力，具备整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

（10）熟练掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯，具备良好的心理调适能力；

（11）掌握必备的美育知识，具备一定的文化修养和审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

（12）树立正确劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

七、课程设置

（一）课程体系结构图

电子竞技运动与管理专业课程体系					
面向 职业 岗位	公共 基础 课程	身心健	核心价值观课程	基本素	创新创业课程
		体育	思想道德与法治	实用英	创新创业教育
劳动教		形势与政策	数学	大学生创业实践	
大学生		毛泽东思想和中国特	信息技	职业发展与就业	
艾滋		习近平新时代中国特	人工智		
.....					
电子 竞技 活动 策划 与执 行、内 容加 工与 推广； 电竞 直播 主持； 新媒 体运 营商； 剪辑 师	专业 基础 课程	图像处理技术（AIGC）、视听语言、电子竞技概论、摄影摄像技术、赛事视觉应用、电子竞技产业生态、可视化 H5 页面与交互动画设计制作、视频剪辑、电子竞技设备实务、游戏直播运营			
	专业 核心 课程	电子竞技俱乐部运营与管理、电子竞技场馆运营与管理、电子竞技赛事运营与管理（AIGC）、电子竞技活动文案策划（AIGC）、电子竞技技（战）术解析、电子竞技多媒体应用基础（AIGC）			
	专业 拓展 课程	互动艺术创新思维、平面设计基础、电子商务基础与应用、电子竞技运动损伤与营养康复			
	实践 性教 学环	综合实践、岗位实习、毕业设计			
职业技能等级 证书		电子竞技赛事运营、电子竞技运营师等职业技能 等级证书			
		全国职 业院校 技能大 赛、天 津市海 河工匠 杯职业 技能大 赛			

（二）公共基础课程

1.思想道德与法治（课程代码 1100111001，48 学时，3 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）课程目标：掌握马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观的相关知识，能坚定理想信念，明辨是非善恶，自觉砥砺品行，掌握理性分

析现实生活中道德和法律问题的能力，提高学生的思想道德素质、行为修养和法治素养，成长为让党放心、爱国奉献、担当民族复兴重任的时代新人。

（3）课程内容：包含六个模块：一是领悟人生真谛，把握人生方向；二是追求远大理想，坚定崇高信念；三是继承优良传统，弘扬中国精神；四是明确价值要求，践行价值准则；五是遵守道德规范，锤炼道德品质；六是学习法治精神，提升法治素养。

（4）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（5）考核类型：考试课

2.形势与政策（课程代码 11011111000，48 学时，1 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）课程目标：深入理解党的二十大精神，能及时、准确、深入贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，宣传党中央大政方针；能正确认识新时代国内外形势，第一时间推动党的理论创新成果进头脑；准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略，牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，成为担当民族复兴大任的时代新人。

（3）课程内容：包括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，世界和中国发展大势，中国特色和国际比较，国家战略、时代责任和历史使命。

（4）教学要求：教师应具备较高的政治素养和专业能力，可以邀请党政领导干部承担授课任务；可采取灵活多样的方式组织课堂教学，积极运用现代信息技术手段，扩大优质课程的覆盖面，提升“形势与政策”课教学效果。

（5）考核类型：考查课

3.实用英语（课程代码 0102111011，128 学时，8 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）课程目标：使学生掌握大约 3000 个词汇，基本的语法规则，听懂日常和涉外业务活动中的对话，进行简单的口语交流，阅读或翻译中等偏下难度的英文资料，写出简单的短文，掌握英语语言的基础知识，具有一定的听、说、读、写、译等涉外交际沟通能力。

（3）课程内容：包括社交中常用的生词及短语，必要的语法、翻译和写作知识。其中本课程学习的交际话题涉及：大学生活，校园美食，学习方法，体育锻炼，AI 人工智能，纯真友谊，英雄人物，校园爱情、审美标准、时间管理、社交媒体和环境保护等多个方面。

（4）教学要求：在多媒体教室授课，采用情景模拟、角色扮演等互动教学法，结合音视频资源强化听说应用能力，课程考核采取过程性评价和结果性评价相结合的方式。

（5）考核类型：考查课

4.体育（课程代码 1200111000，108 学时，7 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）课程目标：系统掌握篮球、排球等运动项目的基础理论知识，熟练掌握 1-2 项运动技能；培养科学锻炼习惯，形成终身体育意识；提升身体素质，增强心肺功能与肢体协调性；塑造勇敢拼搏、团结协作的职业素养，强化抗压能力与团队协作意识。

（3）课程内容：包括篮球、排球、足球等十余个体育项目，每个项目包含运动理论、基础技术、实战训练等内容。

（4）教学要求：采用“理论讲解+实操训练+分组竞赛”的教学组织形式，运用示范教学法、任务驱动法、分层教学法开展教学。课程考核采用过程性评价

（课堂表现、训练成果、考勤）与结果性评价（技能测试、理论考试）相结合的方式。

（5）考核类型：考查课

3.军事理论（课程代码 2000111001，36 学时，2 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）课程目标：以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为遵循，全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观，围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求，提升学生的国防意识和军事素养。

（3）课程内容：中国国防的概述、法规、建设、武装力量、国防动员；国家安全形势、国际战略形式；中国古代军事思想、当代中国军事思想；新军事革命的内涵、发展历程、信息化战争；信息化作战平台武器装备发展趋势和战略应用。

（4）教学要求：采用线上线下相结合的授课方式，线上学习要完成全部视频的学习，课程考核采取过程性评价和结果性评价相结合的方式。

（5）考核类型：考试课

6.人工智能技术与应用（课程代码 0200111900，32 学时，2 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）课程目标：掌握人工智能基础知识，了解人工智能行业应用，实践人工智能大模型，进而提升自身的人工智能基本素养，为后续专业课的学习打下坚实基础。学会利用人工智能技术解决实际生产生活中所遇到的问题，培养创新精神和责任感。

（3）课程内容：包括人工智能的发展史、人工智能行业应用、人工智能大模型、人工智能软硬件技术、人工智能的技术生态、人工智能的伦理道德等。

（4）教学要求：采取线上与线下相结合，理论与实践相结合的教学方式。

运用项目驱动、案例分析、分组教学、情境引入、师生互动等教学方法。须配套教学资源丰富，包括微课、动画、虚拟仿真、交互训练、操作视频、在线测试等。

(5) 考核类型：考查课

7.大学生心理健康教育（课程代码 2000111000，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 课程目标：明确心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。

(3) 课程内容：心理健康的基础知识、自我意识与培养、人格发展与心理健康、情绪管理、学习心理、人际交往、性心理及恋爱心理、压力管理与挫折应对、生命教育与心理危机应对。

(4) 教学要求：采用理论与体验教学相结合、讲授与训练相结合的教学方法，注重培养学生实际应用能力。采取过程性考核方式进行评价。

(5) 考核类型：考查课

8.毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（课程代码 1100111000，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 课程目标：能够系统掌握马克思主义中国化的重要理论成果：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，坚定在新时代在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，立志听党话、跟党走；树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想；增强学生的中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，激励其成为为中国特色社会主义奋斗终身的有用人才。

(3) 课程内容：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。

(4) 教学要求：从课前准备、课堂教学和课后拓展全链条做好教学组织，积极运用案例式、问题式、情景式、探索式等教学方法，调动学生学习积极性。课程考核方式采用过程性评价与结果性评价相结合。

(5) 考核类型：考试课

9.创新创业教育（课程代码 2100111003，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 课程目标：帮助学生掌握创新创业核心理论知识，熟悉国家双创政策与财务融资实务；具备商业计划书撰写、用户需求定位、团队组织设计等实践能力；塑造科学决策思维与企业家精神，强化创新意识、风险管控能力及社会责任担当。

(3) 课程内容：包含四大模块：创业认知模块解析模型递进逻辑与政策背景，核心要素模块聚焦产品定位、市场分层、团队架构与商业模式构建，财务融资模块涵盖现金流管理、资金投向优化及股权设计策略，实践转化模块通过商业计划书撰写、创业大赛模拟和企业孵化实现“赛课融合”。各模块均设置理论讲授与实操训练环节，形成“认知-设计-管理-转化”的完整培养链条。

(4) 教学要求：课程采用“理论讲授+案例研讨+创新创业实践”三维教学法，结合互联网及新消费领域典型案例分析，通过分组项目制学习完成包含用户画像、财务预测等要素的商业计划书，并组织模拟路演答辩；建立课堂表现、项目成果与路演表现相结合的过程性考核体系，重点考察项目的创新性、可行性及社会价值，最终对接省级创新创业大赛资源，为优质项目提供孵化指导与资源对接服务，实现“学-赛-创”闭环培养。

(5) 考核类型：考查课

10.职业发展与就业指导（课程代码 2100111004，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 课程目标：掌握自我探索、信息搜索、生涯决策、求职技巧等专业技能，提高沟通技巧、问题解决、自我管理和人际交往等通用技能，树立积极正确的人生观、价值观和就业观念，确立职业的概念和意识，把个人发展和国家需要、社会发展相结合，愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力。

(3) 课程内容：个人职业生涯规划咨询、职业人格特质认知与分析、职业兴趣认知与分析、职业性格认知与分析、职业价值观认知与分析、职业能力认知与分析、职业生涯规划书撰写与指导、简历的撰写与指导、面试技巧、职场适应、如何获取求职信息、应聘准备、职场利益与指导、职场适应、大学生就业法律指引、就业权益保护和心里调适。

教学要求：采用理论与体验教学相结合、讲授与训练相结合的教学方法，注重培养学生实际应用能力。采取过程性考核方式进行评价。

(5) 考核类型：考查课

11.习近平新时代中国特色社会主义思想概论（课程代码 1100111002，48 学时，3 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 课程目标：能够把握新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义，怎样坚持和发展中国特色社会主义这个重大时代课题，深入理解习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、科学体系、丰富内涵、精神实质、实践要求，引导学生立德成人、立志成才，树立正确世界观、人生观、价值观，坚定对马克思主义的信仰，坚定对社会主义和共产主义的信念，增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。

(3) 课程内容：中国梦、我国社会主要矛盾的变化、社会主义核心价值观、坚持党对一切工作的领导、以人民为中心、“四个全面”战略布局、“五位一体”总体布局、建设美丽中国、总体国家安全观、把人民军队全面建成世界一流军队、“一带一路”、构建人类命运共同体、坚持“一国两制”和推进祖国统一等。

(4) 教学要求：采取线上+线下、理论+实践的教学方式，通过基础层、深化层、实践层三个层面不断深化教学内容，充分利用校内外红色基地，以“行走的思政课”形式开展实践教学，体现以学生为中心的教学理念，打造“有模式、有内涵、有风景、有评价”的思想政治理论“第一课程”。

(5) 考核类型：考试课

12.劳动教育（课程代码 2000111002，16 学时，1 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 课程目标：引导学生树立正确的马克思主义劳动观，尊重劳动、崇尚劳动、热爱劳动和劳动人民，养成劳动习惯，结合专业开展生产劳动和服务性劳动，让学生在劳动中增阅历、长才干、坚意志、熟技能、知荣辱、懂感恩，增强学生职业荣誉感和诚实劳动意识，培育务实求精的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。

(3) 主要内容：包括劳动观和价值观等专题讲座，日常生活、生产、服务性劳动所需的基础知识和基本技能，劳动实践（教室与公共区域清洁维护、值日生职责、活动协助等）。

(4) 教学要求：采用线上学习+线下实践相结合的教学组织形式，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况、学习成果提交以及劳动实践等情况。

(5) 考核类型：考查课

13.国家安全教育（课程代码 0000113205，16 学时，1 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 课程目标：了解基本的安全知识，提高自身的避害能力，学会紧急事故的处理和救护；增强防范和自我保护意识；了解和掌握总体国家安全观的基本内涵、地位作用、践行要求；维护各领域国家安全的途径与方法。

(3) 课程内容：国家总体安全观、政治安全、军事安全、文化安全、人身安全、财产安全、消防安全等内容。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核类型：考查课

14.大国工匠与职业理想（课程代码 0000113206，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：选择性必修课

(2) 课程目标：引导学生厚植爱国敬业、诚信友善、精益求精的职业价值观，强化学生的责任意识与创新意识，树立技能报国、服务社会的职业理想；注重将个人职业发展与国家“制造强国”战略深度融合，培育兼具精湛技艺、职业道德和家国情怀的新时代技能人才，助力实现个人价值与社会价值的统一。

(3) 课程内容：包括讲述社会主义核心价值观 24 个字的内涵，社会主义核心价值观的引领作用，正确认识高职学段与制造类专业，探索自我与职业世界，积极求职就业并主动适应职场等。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核类型：考查课

15.宪法与法治中国（课程代码 0000113207，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：选择性必修课

(2) 课程目标：帮助学生深入理解宪法作为国家根本法的核心地位，掌握

法治中国建设的理论基础与实践路径。培养学生运用宪法思维分析社会问题的能力,增强维护宪法权威的自觉性;强化对中国特色社会主义法治道路的政治认同,树立以宪法精神为核心的法治观念;引导学生关注宪法实施与公民权利保障,提升参与法治社会建设的责任感,推动社会主义核心价值观与法治实践的有机融合。

(3) 课程内容: 包括宪法的基本原理,宪法的指导思想和基本原则,国家性质和国家形式,国家基本制度,公民的基本权利和义务,宪法实施与监督等内容。

(4) 教学要求: 采用网络授课等信息化手段教学,课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核类型: 考查课

16.限定选修课(课程代码见附录,三年制要求选5门,修满176学时,11学分;两年制要求选4门,修满144学时,9学分)

(1) 课程性质: 限定选修课

(2) 课程目标: 提供信息技术类选修课(二选一)、美学教育类选修课(二选一)、思想政治类选修课(八选一)、文化素养类选修课(四选一)及其他选修课(三选一),让学生根据自己的兴趣和职业规划选择相关课程,提供学习和探索其他领域的机会,丰富和优化课程内容、拓宽视野、培养多样化的兴趣爱好,提升个人综合素质。

(3) 课程内容: 课程目录及具体课程描述见附录。

(4) 教学要求: 采用网络授课等信息化手段教学,课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核类型: 考查课

(三) 专业课程

1.专业基础课程

1.1 图像处理技术（AIGC）（课程代码 600221125，56 学时，3.5 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）涉及的主要技术领域：平面设计、色彩搭配、图像分割与特征提取、图像压缩平面设计、色彩搭配、图像分割与特征提取、图像压缩。

（3）对应的典型工作任务：赛事宣传推广、内容创作。

（4）课程目标：掌握数 Photoshop 软件的核心工作原理与高级应用技巧；具备图像修饰、创意合成、视觉设计等全流程技术操作能力，并能独立完成各类常见商业设计需求；培养审美素养、创新思维，增强版权意识，强化职业规范意识与团队协作精神。

（5）主要内容：Photoshop 基本操作、建立与编辑选区、绘画与修饰图像、图像的色彩与色调的调整、图层的应用、通道和蒙版、矢量工具的使用。

（6）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（7）考核类型：考查课

1.2 视听语言（课程代码 600221714，56 学时，3.5 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）涉及的主要技术领域：

（3）对应的典型工作任务：

（4）课程目标：掌握视听语言基础理论与电竞场景专属视听表达逻辑，熟练运用主流 AIGC 视听创作工具完成视听内容创意制作，形成符合行业标准的内容审美、原创设计能力与数字创作职业素养。

（5）主要内容：运用经典视听语言原理拆解电竞赛事直播、高光混剪、电

竞短视频、游戏宣传短片等作品；学习剖析优秀电竞视听作品的镜头调度、剪辑节奏、声画搭配与叙事手法；指导学生熟练完成脚本策划、分镜设计、素材整合、镜头剪辑与后期包装；掌握 AIGC 提示词撰写、AI 分镜生成、智能素材制作等进阶技能，实现传统视听创作与 AIGC 的高效融合。

（6）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（7）考核类型：考查课

1.3 电子竞技概论（课程代码 600221709，28 学时，1.5 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）涉及的主要技术领域：赛事执行技术、内容制作技术、数据分析技术。

（3）对应的典型工作任务：赛事活动策划与执行、电竞内容创作与传播、赛事数据采集分析。

（4）课程目标：掌握电子竞技产业生态、电竞发展史及社会影响等基础理论；理解赛事组织流程，具备解说主持技巧、市场推广策略等基础从业能力；培育行业认知度、团队协作精神与职业伦理观念，建立健康的电竞价值观与批判性思维。

（5）主要内容：电子竞技产业架构、赛事体系、俱乐部管理、产业链分析；电竞文化发展、历史沿革、社会影响、政策法规及基础技术应用、赛事直播技术、数据统计工具、内容制作流程。

（6）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（7）考核类型：考查课

1.4 摄影摄像技术（课程代码 600221104，56 学时，3.5 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）涉及的主要技术领域：赛事现场拍摄、设备与灯光管理、多平台适配。

（3）对应的典型工作任务：赛事活动直转播、赛事宣传推广。

（4）课程目标：掌握光学成像原理、构图美学法则及影视镜头语言等核心知识；培养熟练操作专业设备、完成人像/风光/纪实等题材创作，掌握后期修图与视频剪辑的全流程技术能力；培育视觉审美素养、创作伦理意识与团队协作精神，强化版权保护意识与跨媒介叙事能力。

（5）主要内容：摄影摄像技术的基础知识，各类器材的工作原理，不同设备的特点和差异，商业摄影、时尚摄影等，风景摄影专题图集、社会人文摄影专题图集、商业摄影图集、时尚摄影图集等制作。

（6）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（7）考核类型：考查课

1.5 赛事视觉应用（AIGC）（课程代码 600221715，68 学时，4 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）涉及的主要技术领域：Illustrator 核心功能、AI 设计工具、赛事视觉标准化工作流。

（3）对应的典型工作任务：电竞赛事主 KV 设计、赛事宣传推广、赛事 LOGO、战队徽章、视觉标识。

（4）课程目标：掌握矢量图形设计的相关知识与 Illustrator 应用技能。

（5）主要内容：从平面设计的基础原理出发，学习电竞领域中矢量图形的设计逻辑与制作规范，分析赛事 LOGO、战队徽章、视觉标识等作品的构成方

法与风格特点，引导学生熟练运用 **Illustrator** 完成图形绘制、路径编辑、色彩搭配与版式编排。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考试课

1.6 电子竞技产业生态（课程代码 600221710，60 学时，3.5 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：赛事活动策划与内容加工推广、赛事数据分析、新媒体运营。

(3) 对应的典型工作任务：赛事活动策划与营销、赛事数据分析与采集、内容创作与传播。

(4) 课程目标：掌握电竞产业链结构、行业发展趋势及政策法规等专业知识；理解产业运作逻辑、具备分析市场数据、制定商业策略的实务能力；培育行业洞察力、商业思维与职业伦理观念，强化创新意识与可持续发展理念。

(5) 主要内容：涵盖电竞全产业链解析、赛事 IP 运营、俱乐部商业模式、内容制作分发、赞助与商业化开发；行业政策与市场分析、国内外电竞政策、用户画像、市场规模预测以及新兴技术应用。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考试课

1.7 可视化 H5 页面与交互动画设计制作（课程代码 600221716，60 学时，3.5 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：可视化交互动画设计技术、无代码/低代码 H5 制作平台（如木疙瘩、Epub360 等）应用技术、响应式设计 with 移动端适配技术、多媒体素材处理与优化技术、交互逻辑与用户体验设计技术

(3) 对应的典型工作任务：企业营销推广类 H5 页面设计与制作、品牌活动/邀请函类交互动画 H5 开发、数据可视化 H5 页面设计与实现、教育课件/互动科普类 H5 制作、移动端小游戏类轻交互 H5 开发、新媒体内容传播类 H5 的优化与发布。

(4) 课程目标：本课程旨在使学生掌握 H5 页面的基础原理、交互动画的实现逻辑、主流制作工具的核心功能与工作流程，以及用户体验与移动端适配的基础规范；使其能够独立完成从需求分析、原型设计、素材制作到交互动画开发、发布上线的完整 H5 项目，实现复杂的交互动画、数据可视化效果与用户交互逻辑，并具备解决兼容性、性能优化等常见问题的能力；同时培养学生严谨的项目思维、创新的设计思维，树立以用户为中心的设计理念，形成新媒体内容传播与视觉表达的职业素养。

(5) 主要内容：本课程内容涵盖 H5 基础理论与行业应用（包括技术发展、应用场景、行业规范及趋势）、基础素材处理（图片、音频、视频的优化与适配）、无代码制作工具（如木疙瘩）的操作（界面、元件、时间轴动画及基础交互）、交互动画进阶（路径、遮罩、联动动画及多场景交互逻辑）、数据可视化 H5 设计（图表组件、动态展示与表单交互）、响应式与移动端适配（设备适配、性能优化与兼容性处理）、项目实战（从需求分析、原型设计到开发测试与发布的全流程训练），以及拓展应用（轻游戏、科普互动等特殊场景的实现技巧），旨在系统培养学员的 H5 综合开发能力。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多

样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

1.8 视频剪辑（课程代码 600221060，64 学时，4 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：剪辑软件操作技术领域、影视剪辑艺术领域、后期制作技术领域。

(3) 对应的典型工作任务：素材整理、粗剪叙事、精剪节奏把控、色彩渲染、特效制作、音频情绪渲染、输出与交付。

(4) 课程目标：掌握剪辑理论和软件操作等核心知识；培养素材整理、镜头组接、转场特效、音频处理及成品输出的全流程技术能力；强化视听审美、创意表达和团队协作意识，建立规范的职业操守与版权意识。

(5) 主要内容：剪辑基础理论、软件操作技能、Premiere 工具运用、多轨道编辑、特效与转场应用、关键帧动画、过渡效果、动态图形、音频处理技术、音效搭配、降噪处理、混音平衡、格式转换、压缩设置、多平台适配。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

1.9 电子竞技设备实务（课程代码 600122002，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：赛事活动执行、赛事系统管理。

(3) 对应的典型工作任务：赛事现场设备管理、直播技术保障、训练室设备运维。

(4) 课程目标：掌握电竞专业设备原理及赛事级系统运维等专业知识；掌握电竞 PC 组装调试、外设性能测试、赛事网络搭建等工程能力，并能运用智能化工具进行设备状态监测；培育技术严谨性、赛事安全意识与团队协作精神，强化其设备管理规范意识与技术创新思维。

(5) 主要内容：电竞硬件系统、高性能 PC 组装、外设参数调校、赛事网络架构、低延迟组网、局域网优化、赛事级设备标准、比赛用机配置、裁判系统搭建、智能运维技术、远程监控、自动化检测。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

1.10 游戏直播运营（课程代码 600221150，68 学时，4 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：电竞直播运营。

(3) 对应的典型工作任务：直播内容策划、直播间流量管理、主播培养与合作。

(4) 课程目标：掌握直播平台生态与运营技术等核心知识；具备完成直播内容设计、粉丝社群运营、商业化变现的全流程能力，掌握多平台运营策略与危机公关技巧；培育网络素养、合规意识与创新思维，强化职业主播道德规范与品牌运营。

(5) 主要内容：主要直播平台介绍，直播行业规则和机制分析，脚本内容编辑，直播活动策划，直播流程设计，媒体流量提升技巧训练，经纪人能力训练，公会、社区、粉丝运营和维护等。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多

样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

2.专业核心课程

2.1 电子竞技俱乐部运营与管理（课程代码 600222005，28 学时，1.5 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：电子竞技俱乐部运营与管理。

(3) 对应的典型工作任务：电子竞技俱乐部的参赛活动组织；电子竞技俱乐部的日常训练管理；电子竞技俱乐部的商务活动组织。

(4) 课程目标：掌握俱乐部管理体系与行业运作规范等专业知识；具备制定商业计划、管理战队日常、策划粉丝活动等实务能力，掌握数据分析工具优化俱乐部决策；培育战略思维、合规意识与领导力，强化其电竞职业伦理与社会责任担当，为电竞产业培养具备商业化运营与战队管理能力的复合型管理人才。

(5) 主要内容：电子竞技俱乐部概述（类型、发展、商业模式）；电子竞技俱乐部建设（人员构建、品牌建设、后勤保障）；电子竞技俱乐部管理（人员管理、会员活动、商务合作）；电子竞技俱乐部运营案例分析；岗位情景模拟实验。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

2.2 电子竞技场馆运营与管理（课程代码 600221170，60 学时，3.5 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：电子竞技场馆管理与活动安排

(3) 对应的典型工作任务：电子竞技场馆设备管理；电子竞技场馆活动安排。

(4) 课程目标：掌握电竞场馆规划与运营体系等专业知识；具备制定场馆运营方案、执行赛事标准流程、管理多业态商业空间的能力，掌握智慧场馆系统与数据分析工具的应用；培育服务意识、风险管控能力与创新思维，强化电竞文化传播使命与可持续发展理念。

(5) 主要内容：电子竞技场馆类型概述；电子竞技场馆设备设施基本要求介绍；电子竞技场馆岗位配置；电子竞技场馆服务要求介绍；电子竞技场馆品牌运营；电子竞技场馆设备维护；电子竞技场馆安全管理要求介绍；岗位情景模拟实践。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

2.3 电子竞技赛事运营与管理（AIGC）（课程代码 600221171，68 学时，4 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：电子竞技赛事运营。

(3) 对应的典型工作任务：电竞赛事活动的各项资源整合；赛事活动的执行；赛事活动直转播。

(4) 课程目标：掌握赛事全流程管理与 AI 赛程优化等核心知识；具备运用 AI 工具进行赛事风险评估、资源调度及观众体验优化的能力，掌握多平台协同的赛事执行技术；培育创新思维、危机应对意识与跨文化协作能力，强化电竞伦理规范与智能技术应用的辩证思维。

(5) 主要内容：电子竞技赛事概述；电子竞技赛事运营、管理的理论及方法；电子竞技赛事推广、招商；电子竞技赛事执行；电子竞技赛事案例分析；电子竞技中、小型赛事运营与管理实践。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考试课

2.4 电子竞技活动文案策划（AIGC）（课程代码 600221172，64 学时，4 学分）

(1) 课程性质：必修课

(2) 涉及的主要技术领域：电子竞技赛事策划、电子竞技活动文案策划。

(3) 对应的典型工作任务：电子竞技活动文案写作、电子竞技活动文案编辑、电子竞技多媒体账号宣传。

(4) 课程目标：掌握电竞文案创作规范及 AI 智能生成创意文案、热点预测等专业知识；具备完成赛事宣传文案、活动策划案、社交媒体内容等创意输出能力，掌握 AI 工具提升创作效率与传播精准度的技巧；培育电竞文化理解力、版权合规意识与跨平台运营思维，强化创意表达的行业适配性与社会责任意识。

(5) 主要内容：电子竞技活动概述、电子竞技活动文案的格式与要求、电子竞技活动文案撰写、电子竞技活动案例分析、电子竞技中小型活动虚拟项目策划、电子竞技活动实践项目策划、文案的新媒体表达。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

2.5 电子竞技技（战）术解析（课程代码 600221173，30 学时，2 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）涉及的主要技术领域：电竞战术解析技术。

（3）对应的典型工作任务：电子竞技项目指导、赛事战术分析。

（4）课程目标：掌握主流电竞项目的核心战术体系与竞技决策原理等专业知识；精准解读比赛局势、拆解战术逻辑、优化战略决策的专业能力，掌握数据分析工具提升技（战）术研究效率；同时注重培育学生的竞技思维、团队协作精神与职业素养，强化电竞道德规范与批判性思维能力。

（5）主要内容：电子竞技项目概述；电子竞技主流项目技（战）术解析；电子竞技主流项目典型对战案例解析；电子竞技项目战术设计；电子竞技项目技战术复盘与实践。

（6）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（7）考核类型：考查课

2.5 电子竞技多媒体应用基础（AIGC）（课程代码 600221175，68 学时，4 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）涉及的主要技术领域：多媒体应用。

（3）对应的典型工作任务：加工电子竞技活动的音视频内容；发布电子竞技活动的音视频内容。

（4）课程目标：掌握电竞内容创作的核心技术及 AI 智能素材生成等专业知识；具备完成赛事集锦制作、直播包装设计、短视频创作等多媒体内容生产能力，掌握 AI 工具提升内容产出效率与创意表现力的技巧；培育数字审美素养、版权

合规意识与跨平台运营思维，强化技术创新能力与行业伦理观念。

（5）主要内容：电子竞技多媒体应用概述；多媒体应用软件的基本操作；多媒体作品脚本设计；多媒体素材收集与制作；多媒体技术特效应用；多媒体作品输出与推广；多媒体作品典型案例分析；综合实践。

（6）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（7）考核类型：考查课

3.专业拓展课程

3.1 综合实践（课程代码 0000321001，120 学时，7.5 学分）

（1）课程性质：选修课

（2）涉及的主要技术领域：内容创作、平面设计、视频剪辑、媒体账号运营与维护。

（3）对应的典型工作任务：策划方案、内容制作与后期处理、平面广告宣传、自媒体账号运营与维护啊。

（4）课程目标：本课程定位于电竞内容整体制作与传播全流程，包括电竞平面设计、电竞短视频剪辑与后期特效处理、自媒体账号运营与传播，致力于培养学生对电竞行业全流程内容创作能力，能够独立完成自媒体账号搭建、头像背景图封面设计、短视频剪辑及特效、账号数据分析及推广、游戏直播运营等综合实训内容，培养目标为电竞俱乐部自媒体运营、电竞赛事策划公司自媒体运营、电竞游戏自媒体博主等职务。

（5）主要内容：电竞自媒体账号定位、账号头像封面设计、自媒体文案写作、自媒体视频内容整理与剪辑、视频特效处理、账号数据分析、账号运营策略、电竞直播技术、账号推广策略、综合实训案例创作等。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

3.2 互动艺术创新思维（课程代码 600221707，64 学时，4 学分）

(1) 课程性质：选修课

(2) 涉及的主要技术领域：艺术创作技术

(3) 对应的典型工作任务：创新艺术设计

(4) 课程目标：通过国内外最新的创新思维理论，并结合艺术创作实践，引导学生利用多种媒介进行创意表达，从多角度、多维度启发学生的创新思维，以提升艺术创作的原创力。

(5) 主要内容：讲解互动、互动艺术、互动创意、互动表现、互动艺术新哲思等，互动艺术的类型、特征、表现、人文思考等方面的内容，并结合教学实践，阐述了互动艺术创意理论。

(6) 教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7) 考核类型：考查课

3.3 平面设计基础（AIGC）（课程代码 600221718，64 学时，4 学分）

(1) 课程性质：选修课

(2) 涉及的主要技术领域：矢量图形设计、版式编排、色彩系统应用、LOGO 与徽章设计、赛事视觉物料规范、矢量素材制作与优化。

(3) 对应的典型工作任务：赛事品牌视觉搭建、电竞物料制作、直播与新媒体视觉素材创作。

(4)课程目标:掌握 Illustrator 软件的核心工作原理与专业级矢量设计技巧;具备图形绘制、路径编辑、版式编排、视觉识别系统搭建的全流程操作能力,能独立完成电竞相关商业设计需求;培养专业审美素养、品牌思维与规范意识,强化职业设计伦理与团队协作能力。

(5)主要内容: Illustrator 基础操作与界面管理、路径绘制与锚点编辑、图形变换与变形工具应用、赛事视觉元素与矢量物料实战。

(6)教学要求:结合学生特点、课程内容、教学环境等因素,采取形式多样的教学方法,包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7)考核类型:考查课

3.4 电子商务基础与应用 (课程代码 600221174, 64 学时, 4 学分)

(1)课程性质:选修课

(2)涉及的主要技术领域:电子商务技术、数据分析技术

(3)对应的典型工作任务:电商运营、数据分析、直播商务

(4)课程目标:借助场景案例理解技术创新带来的商务模式革新,借助项目实训体验技术在商务活动的场景应用,借助与专业融合的应用创新启发互联网思维,提升创新精神、创业意识和创新创业能力。

(5)主要内容:电子商务的宏观经济学和微观经济学基础介绍,电子商务发展的必然性和必要性,电商市场应用,微信营销实战技术,网络商务创新应用的具体内容和技术,电商运营实战训练。

(6)教学要求:结合学生特点、课程内容、教学环境等因素,采取形式多样的教学方法,包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

(7)考核类型:考查课

3.5 电子竞技运动损伤与营养（课程代码 600221181，64 学时，4 学分）

（1）课程性质：选修课

（2）涉及的主要技术领域：损伤鉴定技术、损伤康复技术。

（3）对应的典型工作任务：运动损伤康复。

（4）课程目标：掌握电竞选手常见运动损伤的病理机制及预防策略，以及科学营养管理的专业知识；具备制定个性化防护方案、实施康复训练、设计营养膳食的能力，掌握损伤评估工具与营养分析技术的应用；培育健康管理意识、科学防护观念与职业责任感，强化运动医学伦理与健康生活理念。

（5）主要内容：传统体育运动和电子竞技运动训练学理论、电子竞技运动训练方法、电子竞技运动训练理念、电子竞技运动战术及其训练方法、心理技能训练方法等，帮助学生培养正确的运动训练习惯、方法和损伤后营养康复注意事项和技巧。

（6）教学要求：结合学生特点、课程内容、教学环境等因素，采取形式多样的教学方法，包括讲授法、讨论法、案例法、情景教学法等。课程考核采用过程性评价和结果性评价相结合方式。

（7）考核类型：考查课

（四）实践性教学环节

1.实习

1.1 岗位实习（课程代码 0000331002，720 学时，24 学分）

（1）课程性质：必修课

（2）课程目标：在顶岗实习过程中完成企业布置的任务，并独立完成学校要求的毕业设计作品。以“职业素养筑基—实战能力强化—创新思维激活”为培养路径，通过校企双元制教学模式实现从课堂到产业的无缝衔接。

（3）主要内容：赛事执行与运营管理、内容创作与媒体运营、直播技术与

设备运维、俱乐部运营与战队管理。

(4) 教学要求: 1) 双师指导, 企业导师占比 40%以上, 负责赛事执行、俱乐部运营等实践教学; 2) 课程衔接, 需完成《电竞赛事运营》等 6 门核心课程, 掌握 OB 系统操作、战术分析等技能; 3) 分阶段考核, 包含岗前培训、实习报告及成果答辩; 4) 规范内化, 实践《电竞行业法律法规》及应急处理能力训练。

(5) 考核类型: 考查课

2. 毕业环节

2.1 毕业设计 (课程代码 0000341002, 150 学时, 5 学分)

(1) 课程性质: 必修课

(2) 课程目标: 整合专业知识、解决行业实际问题, 培养学生综合运用赛事运营、商业策划、数据分析等能力, 完成符合行业规范的完整项目, 并具备职业素养与成果表达能力。

(3) 主要内容: 结合电竞产业实际需求, 在赛事运营、俱乐部管理、商业开发、用户分析等领域选定课题, 运用专业理论、工具及研究方法, 完成毕业作品设计, 涵盖方案设计、数据收集、执行分析及成果总结等环节, 最终通过规范的书面报告和答辩展示其解决行业问题的综合能力。

(4) 教学要求: 采用理论与体验教学相结合、讲授与训练相结合的教学方法, 注重培养学生实际应用能力。采取过程性考核方式进行评价。

(5) 考核类型: 考查课

八、教学进程总体安排

(一) 教学计划进程表

见附录 1

(二) 教学环节分配表

电子竞技运动与管理专业教学环节分配表（单位：周）

学期	课程教学	其中，集中实践教学			考试	军训	入学教育	机动	合计
		集中实训	实习环节	毕业环节					
一	14	0	0	0	1	2	1	2	20
二	18	0	0	0	1	0	0	1	20
三	18	0	0	0	1	0	0	1	20
四	18	0	0	0	1	0	0	1	20
五	18	6	12	0	1	0	0	1	20
六	17	0	12	5	0	0	0	3	20
总计	103	6	24	5	5	2	1	9	120
说明	1. 合计=课程教学+考试+军训+机动+入学教育								

(三) 理论教学与实践教学比例配置表

学年	学期	总学时	理论教学		实践性教学						
			学时	占总学时	合计学时	占总学时比例%	实验实训	集中实训	实习环节	毕业环节	其他活动
							学时	学时	学时	学时	学时
一	1	388	298	11.0%	90	2.5%	90	0	0	0	0
	2	476	372	13.0%	104	3.5%	104	0	0	0	0
二	3	424	294	10.6%	130	5.0%	130	0	0	0	0
	4	506	305	11.0%	201	8.0%	201	0	0	0	0
三	5	488	8	0.2%	480	17.0%	0	120	360	0	0
	6	518	8	0.2%	510	18.0%	0	0	360	150	0
合计		2800	1285	46.0%	1515	54.0%	525	120	720	150	0
说明：如填写计算学时的其他实践性活动，请在此处列举具体活动和学时。											

九、师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例小于 25:1，“双师型”教师占专业课教师数比例 92%，高级职称专任教师 3 人，中级职称 5 人，专任教师队伍在职称、年龄上形成了合理的梯队结构。整合合作企业优质人才资源，建立本专业兼职教师

库，每学期从教师库中选聘担任兼职教师，同时聘请了 8 名产业导师，组建本专业产教融合虚拟教研室，并建立定期开展专业教研机制。

表 1 专业师资队伍一览表

专任教师					兼职教师		
总数	双师型教师比例	研究生以上教师比例	高级职称比例	高级职业技能比例	总数	双师型教师比例	高级职业技能/职称比例
12	92%	67%	25%	100%	8	25%	100%

（二）专业带头人简介

本专业带头人具有高级职称和高级职业技能证书，较强的实践能力，能够较好地把握电子竞技行业行业发展动态，能广泛联系企业，了解行业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

（三）专任教师

具有高校教师资格；原则上具有电子竞技等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。（学校根据实际情况修改，原则上不得低于国家专业教学标准要求）

表 2 专任教师情况一览表

序号	姓 名	最高学历	职 称	技能证书/等级	是否双师
1	王尉	硕士研究生	副高	广告设计师高级	是
2	张文鹏	硕士研究生	副高	广告设计师高级	是
3	赵海生	硕士研究生	副高	包装设计师高级	是
4	陈姝彤	硕士研究生	讲师	动画制作员高级	是

序号	姓 名	最高学历	职 称	技能证书/等级	是否双师
5	冯久程	硕士研究生	讲师	动画制作员高级	是
6	孟祥霄	硕士研究生	讲师	动画制作员高级	是
7	孙弘宸	本科	讲师	动画制作员高级	是
8	邢卓	本科	讲师	动画制作员高级	是
9	孟文清	硕士研究生	助教	动画制作员高级	否
10	王碧滢	本科	助教	广告设计师高级	是
11	许杨	硕士研究生	助教	动画制作员高级	是
12	白俊林	本科	助教	广告设计师高级	是

（四）兼职教师

主要从电子竞技、电视转播、商务营销等相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。同时，根据产教融合需要聘请了流动岗产业导师等高技能人才，承担电子竞技运动与管理专业课程。

表 3 兼职教师情况一览表

序号	姓 名	工作单位	职务	职称/职业技能/管理职务	承担任务	是否双师
1	陈磊	完美世界 教育科技 （北京）有 限公司	资深电竞讲 师	高级工程师	电子竞技 技（战）术 解析	是
2	范英楠	完美世界 教育科技 （北京）有 限公司	职员	电子竞技产品总 监	电子竞技 赛事运营	是

序号	姓 名	工作单位	职务	职称/职业技能/管理职务	承担任务	是否双师
3	孟庆斌	天津市建工集团建筑工程有限公司	艺术设计总监	高级工程师	造型基础	否
4	周海峰	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司	资深电竞讲师	职员	电子竞技场馆运营	否
5	梁吉	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司	资深电竞讲师	院校合作经理	电子竞技俱乐部运营与管理	否
6	岳耀欣	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司	资深电竞讲师	高级副总裁	游戏直播运营	否
7	李婷	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司	游戏UI设计高级讲师	职员	赛事平面设计	否
8	谭黎莉	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司	资深游戏UI设计讲师	职员	赛事平面设计	否

十、教学条件

（一）教学设施

1.专业教室

配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或无线

网络环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2.校内外实训场所

建有满足专业人才培养目标与技术技能训练要求的校内实训基地，包括电竞游戏分析综合实训室、电竞综合训练场馆、摄影摄像工作室、视频编辑实训室、视频特效实训室等。

表 4 校内实训场所一览表

序号	实训室名称	占地面积	支撑课程	主要实训项目	主要设备		工位 数
					名称	数量	
1	电竞游戏分析综合实训室	80 m ²	电子竞技(战)术解析	电竞游戏分析、技战术分析	Lenovo 拯救者刃 7000K-28IMB 台式机	5	5
					LenovoThinkVision S24e-10 显示器	5	
2	电竞综合训练场馆	80 m ²	游戏直播运营、电子竞技场馆运营与管理	电竞综合实训	LenovoThinkVision S24e-10 显示器	10	10
					Lenovo 拯救者刃 7000K-28IMB 台式机	10	
3	摄影工作室	80 m ²	摄影摄像技术	摄影摄像	数码单反相机	41	30
					摄像机	2	
					SeewoC08EA	1	
					手机稳定器	4	
					三脚架	30	
					相机稳定器	3	
4	非线性工作	80 m ²	视频剪辑	视频剪辑	RG-NBS3200-48GT4XS	1	61

	室				SeewoC08EA	1	
					联想 23 英寸电脑	61	
5	影视后期实训室	80 m ²	可视化 H5 页面与交互动画设计制作	网页设计与交互动画制作	VTRON/V-MT075L	1	51
					ThinkStation P340 工作站	51	
					H3C M4-241F	51	
					SeewoC08EA	1	
6	图文处理工作室	80 m ²	数字图文处理	图像处理、赛事视觉设计	SeewoC08EA	1	31
					DELL OPTIPLEX 9020 台式机	31	
7	3D 打印工作室	80 m ²	游戏直播运营	游戏周边模型	计算机	1	5
					SeewoC08EA	1	
					3D 打印设备	4	

表 5 校外实训场所一览表

序号	基地名称	占地面积	支撑课程	主要实训项目	主要设备		工位数量
					名称	数量	
1	京东电竞中心	3000 m ²	电竞赛事运营与策划	赛事运营、主持解说	大屏幕、主舞台	-	20
2	数创（天津）影视文化有限公司	200 m ²	摄影摄像、游戏直播运营、电子竞技视频	视频拍摄与后期	XR 大屏	6	20

			制作与包装				
3	亿和鼎盛（天津）数字科技有限公司	100 m ²	电子竞技 视频制作 与包装、 摄影摄像	视频拍摄与后期	计算机	30	20
4	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司	100 m ²	电子竞技 赛事运营、 电子竞技场馆 运营与管理	赛事运营与策划	计算机	20	10

3.实习场所

建有能提供电竞场馆管理人员、电竞赛事执行人员、电竞赛事策划人员、电竞赛事营销（推广）人员、电竞赛事直播人员、电竞赛事解说人员等实习岗位的稳定的校外实习基地，能够安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习实训质量评价，做好学生实习、实训服务和管理工作的，有保证实习实训学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。（现有实习条件概述，应对应专业教学标准有关要求填写）

表 6 实习场所一览表

序号	实习单位	主要实习岗位	接纳学生数	指导教师数
1	亿和鼎盛（天津）数字科技有限公司	影视后期岗位	30	2

2	数创（天津）影视文化有限公司	影视拍摄与制作	30	3
3	天津壹众文化传媒有限公司	平面设计	10	2
4	天津聚彩广告传媒有限公司	平面设计	10	2
5	山之巅（天津）文化传播有限公司	视频剪辑与后期	20	2
6				2

（二）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1.教材选用

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

表 7 专业核心课程参考书目

序号	课程名称	教材名称	ISBN 书号	是否规划教材
1	电子竞技多媒体应用基础	《多媒体技术与应用》	9787308223102	是
2	电子竞技活动文案策划	《互联网文案写作》	9787115642806	是
3	电子竞技赛事运营与管理	《电子竞技赛事运营与管理》	9787040540949	否
4	电子竞技俱乐部运营与管理	《电子竞技俱乐部运营实务》	9787115588324	否

5	电子竞技场馆运营与管理	《电子竞技场馆建设与运营指南》	9787111708521	否
6	电子竞技技(战)术解析	《电子竞技战术学》	9787500958324	否

2. 图书文献配备

表 8 主要图书文献

序号	类型	图书文献名称
1	纸质	《电竞营销与品牌建设》
2	纸质	《电子竞技法律实务》
3	纸质	《全球顶级电竞俱乐部运营解密》
4	纸质	《王者荣耀职业联赛(KPL)运营白皮书》
5	纸质	《电竞数据分析与应用》
6	纸质	《电子竞技解说与主持》
7	纸质	《电竞场馆智能技术应用》
8	纸质	《大型电竞赛事现场管理》
9	纸质	《全球十大电竞场馆运营案例集》
10	纸质	《电竞赛事安全与应急管理》

3. 数字资源配置

建设、配备网络课程教学资源，包括教学视频、教学课件、数字化教学案例库、数字教材、虚拟仿真软件、在线自测题库等，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，充分利用网络信息化教学资源、网络教学平台，引导学生进行线上线下自主学习，实现“互联网+职业教育”的混合式教学模式。

表 9 主要数字资源

序号	资源名称	资源链接
1	电子竞技视频制作	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
2	电子竞技直播包装	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
3	赛事运营	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
4	电子竞技赛事策划-赛事设	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service

	计	
5	电子竞技赛事策划-宣传与招商	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
6	电子竞技赛事策划-策划与执行	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
7	电子竞技赛事执行	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
8	电子竞技赛事执行-MOBA	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
9	电子竞技赛事执行——FPS	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service
10	电子竞技视频制作	https://xdxy.c.pwrdedu.com/service

（三）教学方法

1.教学手段

讲授与多媒体教学相结合，视频演示与认知实习相结合，教师示范与动手实践相结合，虚拟仿真与实际操作相结合，专项技术教学与综合实际应用相结合等。

2.教学方法

本专业课程教学广泛运用启发式、探究式、讨论式、角色扮演式、案例引导式、任务驱动式、演示法等教学方法提升课堂效率。专业核心课程采用任务驱动式、案例引导式、探究式教学方法，公共基础课采用启发式、探究式、讨论式、角色扮演式教学方法。（根据专业课程采取的教学方法做修改）

3.教学组织形式

结合课程特点、教学环境支撑情况，采用整班教学、分组交流、现场体验、项目协作和岗位实习等组织形式。采用课前引导预习、课上指导学习、课后辅导拓展的方式，让原本课上教学的时间和空间能够得到更加灵活的补充和辅助。

十一、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1.质量保障机制

学校建立了专业建设与教学指导委员会和二级学院专业建设与教学执行委员会，校院两级协同对专业人才培养方案制定与实施、课程标准制定与实施、课堂评价、实践教学评价、毕业设计以及教学资源建设等进行过程监控和质量评价，保证各专业人才培养达到预期人才培养规格要求。

学校建立了多元教学质量考核评价体系，教学质量评价包括同行评价、聘课部门评教、学生评教和教师自评，各占 25%、25%、45%和 5%。每个学期的教学质量评价覆盖全体专兼职教师 and 所有教学周。同时，还建立了教学质量动态反馈机制，通过线上评教意见反馈以及学生座谈会等多种形式，听取学生对课程教学效果的意见和建议，并对提出的问题及时整改，切实保证教育教学质量。

2.学习评价制度

（1）线上课程学习评价

根据线上课程设置的考核标准进行考核，考核主要包括过程性考核和期末考核两部分，过程考核包括学习进度、学习习惯、互动情况、章节测试情况、见面课表现等。

（2）线下课程学习评价

采取过程化考核与结果性考核相结合，过程考核占 40%，主要考察学生的出勤、学习态度、职业素养、学习任务完成情况、学习成果质量等，过程考核可采取个人自评、小组互评和教师评价相结合的方式。结果性考核占 60%，学生完成课程学习后，进行综合性考核，考察学生学习完整个课程后是否达到预定教学目标的要求。

（3）综合实践课程学习评价

根据学生的出勤情况、综合实操技能、职业素养、职业道德、团队协作情况、

实践成果等给予综合性评价。

（4）岗位实习评价

由指导教师会同企业指导教师依据学生实习过程记录、实习报告、实习自我鉴定、单位鉴定等相关资料，进行综合考核评定，考核评定结果分优秀、良好、中等、及格和不及格五个等次。

（5）毕业设计评价

毕业设计评价包含毕业设计成果评价和毕业答辩评价组成。毕业设计成果评价占 50%，由指导教师根据学生毕业设计工作量、毕业设计质量以及毕业设计过程表现进行评定；毕业答辩评价占 50%，由答辩工作小组根据学生毕业设计成果质量以及答辩过程中的表现予以评定。毕业设计成绩根据综合折算成绩确定相应等级：优秀（90-100 分）、良好（80-89 分）、中等（70-79 分）、及格（60-69 分）、不及格（60 分以下）。

3.教学管理机制

学校制定了《线上教学管理办法》《天津现代职业技术学院教材建设与管理办法(修订)》《天津现代职业技术学院学生实习管理规定（试行）》《天津现代职业技术学院毕业设计工作管理办法（试行）》《天津现代职业技术学院教学责任事故认定及处理办法（修订）》等一系列教学管理制度，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

4.教科研工作机制

本专业成立了产教虚拟教研室，建立了线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，科学制定课程标准、授课计划，共同开发课程教学资源和新形态教材，积极探索“学生中心、问题牵引、任务驱动、成果导向”的项目化

课程教学改革，持续深化课堂革命，不断提高人才培养质量。

5.毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。

学校建立了在校生课堂满意度、用人单位满意度调查机制，以及毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。委托第三方调查机构麦可思数据有限公司每年进行企业满意度调查（包括毕业生岗位适应能力、职业素养、专业技能、综合素质、录用人数等）和毕业生满意度调查（包括学习的知识和技能的适用性、发展空间、岗位对口情况、薪酬水平、人际关系、对企业的认可度等），并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（二）毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。

1.学分要求

学生毕业时，必须完成人才培养方案中全部课程学习任务，并考核合格，取得教学计划规定的 163.5 学分（含军事训练 2 学分、社会实践 14 学分、入学教育 1 学分、毕业教育 1 学分）学分，其中选修课 19 学分。

2.职业素养要求

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引下，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识。

3.技能要求

毕业生能够通过所学知识独立完赛事活动策划与执行、赛事内容加工与推

广、赛事直转播、新媒体账号运营与维护等毕业设计作品的制作、可以熟练掌握电子竞技领域的专业技术技能。

学生毕业前取得《电子竞技赛事运营》、《电子竞技运营师》等职业技能等级证书。

4.学习成果认定与转换

取得《天津现代职业技术学院学习成果认定与转换管理办法》规定中的学习成果，可以申请学习成果认定，并按规定转换为相应的学分。

十二、附录

1.教学计划进程表

2.限定选修课课程目录及课程描述

3.人才需求调研报告

4.能力图谱（职业岗位、典型工作任务、核心技能）

5.修订说明

附录 1: 电子竞技运动与管理专业教学计划进程表

课程属性与类别	课程编码	课程性质	课程名称	课内总学时				学分	考试	考查	学时分配					
				合计	理论教学	实验实训	集中实践教学				第一学年		第二学年		第三学年	
											1	2	3	4	5	6
											14/20	18/20	18/20	18/20	18/20	17/20
公共基础课	1100111001	必修课	思想道德与法治	48	42	6		3	✓		4×12					
	1101111000		形势与政策 Δ	48	48			1		✓	-	-	-	-	-	-
	0102111011		实用英语	128	128			8		✓	4×14	4×18				
	1200111000		体育	108	108			7		✓	2×14	2×16	2×12	2×12		
	2000111001		军事理论	36	36			2		✓		2×18				
	0200111900		人工智能技术与应用	32	32			2		✓		2×16				
	2000111000		大学生心理健康教育	32	32			2		✓		2×16				
	1100111000		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	28	4		2	✓			2×16				
	按公共课代码规定		高等数学/经济数学													
	2100111003		创新创业教育	32	32			2		✓			2×16			
	2100111004		职业发展与就业指导	32	32			2		✓	4×8					
	1100111002		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	42	6		3	✓				4×12			
	2000111002		劳动教育	16	8	8		1		✓		○				
	0000113205		国家安全教育	16	12	4		1		✓				○		
	0000113206	选择性必修课	大国工匠与职业理想	32	32			2		✓			○			
	0000113207		宪法与法治中国													
	必修课小计				640	612	28		38			14	14	8	2	
	见附录 2	限选课	信息技术类选修课	48	48			3		✓	○					
	见附录 2		美学艺术类选修课	32	32			2		✓		○				
	见附录 2		思想政治类选修课	32	32			2		✓			○			
见附录 2	文化素养类选修课		32	32			2		✓				○			

	见附录 2		其他类选修课	32	32			2		✓				○		
	选修课小计			176	176			11								
	合计			816	788	28		49			14	14	8	2		
专业 课	专业基础课	必修课	600221125	图像处理技术（AIGC）●	56	28	28		3.5		✓	4×14				
			600221714	视听语言	56	28	28		3.5		✓	4×14				
			600221709	电子竞技概论	28	14	14		1.5		✓	2×14				
			600221104	摄影摄像技术●	56	28	28		3.5		✓		4×14			
			600221715	赛事视觉应用（AIGC）●	68	34	34		4	✓			4×17			
			600221710	电子竞技产业生态	60	30	30		3.5	✓			4×15			
			600221716	可视化 H5 页面与交互动画设计制作 ●	60	30	30		3.5		✓			4×15		
			600221060	视频剪辑●	64	32	32		4		✓			4×16		
			600221712	电子竞技设备实务●	32	16	16		2		✓				2×17	
			600221150	游戏直播运营●	68	34	34		4		✓				4×17	
	专业核心课	必修课	600222005	电子竞技俱乐部运营与管理●※	28	14	14		1.5		✓	2×14				
			600221170	电子竞技场馆运营与管理●※	60	30	30		3.5		✓			4×15		
			600221171	电子竞技赛事运营与管理（AIGC） ●※	68	34	34		4	✓					4×17	
			600221172	电子竞技活动文案策划（AIGC）●※	64	32	32		4		✓				4×16	
			600221173	电子竞技技（战）术解析●※	30	15	15		2	✓					2×15	
			600221175	电子竞技多媒体应用基础（AIGC） ●※	68	34	34		4	✓					4×17	
	专业拓展课	修	0000321001	综合实践	120			120	7.5		✓					6 周
		必修课小计			986	433	433	120	59.5			12	12	12	20	
		选修课 ：	600221707	互动艺术创新思维	64	32	32		4		✓			4×16		
			600221718	平面设计基础（AIGC）	64	32	32		4		✓			4×16		
			600221708	电子商务基础与应用	64	32	32		4		✓				4×16	
			600221181	电子竞技运动损伤与营养康复	64	32	32		4		✓				4×16	

			选修课小计	128	64	64		8					4	4		
			合计	1114	497	497	120	67.5			12	12	16	24		
实习 环节	0000331002	必修	岗位实习	720			720	24		√					12 周	12 周
			合计	720			720	24								
毕业 环节	0000341002	必修	毕业设计	150			150	5		√						5 周
			合计	150			150	5								
总计				2800	1285	525	990	145.5			26	26	24	26		
说明：1. 公共基础课学时占比 29%、选修课学时占比 11%。 2. 限定选修课要求三年制修满 11 学分，两年制修满 9 学分；专业拓展选修课应选 2 门。 3. “●”为理实一体化课程，“※”为专业核心课程，“△”为专题讲座。 4. 学分计算说明：普通课程学分=学时/16, 约分保留到 0.5，按照四舍六入五保留原则进行约分。 5. 军事训练 2 学分、社会实践 14 学分、入学教育 1 学分、毕业教育 1 学分，不计入总学时。“○”表示线上授课，不计周课时。																

附录 2.限定选修课课程目录及课程描述

一、限定选修课课程目录

分类	序号	类别	选修门数	课程代码	课程名称	学时				学分	考试	考查
						合计	理论教学	实验实训	集中实践教学			
公共基础课（限定选修课）	1	信息技术类选修课	任选其一	0000113203	信息技术	48	48			3		✓
	2			0000113208	大学生信息素养							
	3	美学教育类选修课	任选其一	0000113211	大学美育	32	32			2		✓
	4			0000113209	艺术与审美							
	5	思想政治类选修课	任选其一	0000113210	大国精神	32	32			2		✓
	6			0000113215	红色中国							
	7			0000113216	中国共产党史							
	8			0000113217	新中国史							
	9			0000113218	改革开放史							
	10			0000113219	社会主义发展史							
	11			0000113220	铸牢中华民族共同体意识							
	12			0000113212	马克思主义理论							
	13	文化素养类选修课	任选其一	0000113221	中国传统文化	32	32			2		✓
	14			0000113213	大学语文							
	15			0000113222	物理与人类生活							
	16			0000113223	改变世界的化学							
	17	其他选修课	任选其一	0000113201	艾滋病、性与健康	32	32			2		✓
	18			0000113224	创新创业实践							
	19			0000113202	生态文明							

说明：公共基础课中限定选修课要求三年制选修 5 门课，修满 11 学分；两年制选修 4 门课，修满 9 学分。

二、限定选修课课程描述

（一）信息技术类选修课

1.信息技术（课程代码 0000113203，32 学时，2 学分）

（1）课程性质：限定选修课

（2）课程目标：掌握信息技术的基础知识和基本操作技能，加强学生信息技术的应用意识，培养学生的综合信息素养，了解云计算、大数据、机器人流程自动化、物联网、人工智能、数字媒体、虚拟现实、区块链等新兴技术，增强学生的创新能力，使用常见搜索引擎进行信息的检索，提升学生信息处理的能力，为后续专业课程的学习做好必要的知识准备。

(3) 课程内容： 计算机基础知识，WPS 文字、表格、演示，信息检索，信息技术概述，信息安全。

(4) 教学要求： 采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式： 考查课

2.大学生信息素养（课程代码 0000113208，32 学时，2 学时）

(1) 课程性质： 选择性必修课

(2) 课程目标： 培养大学生信息获取、信息评价以及即时捕获有用信息的能力，搜索、利用和开发信息的能力，使之与信息化社会相适应，促进自身全面发展。能够利用现代信息技术，全方位分析、获取有关信息提供相关的知识。

(3) 课程内容： 大学生信息素养概论，大学生的信息需求，信息检索绪论，搜索引擎应用技巧，搜索引擎进阶，中文信息检索，例说中文信息检索，中国知网-CNKI 介绍，CNKI 文献检索技巧，EXCEL 信息处理，信息伦理与网络信息安全，知识产权保护，让信息为学习和科研服务，文献调研与论文撰写。

(4) 教学要求： 采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式： 考查课

（二）美学教育类选修课

3.大学美育（课程代码 0000113211，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质： 限定选修课

(2) 课程目标： 培育学生对艺术形式、自然生态、社会文化的审美感知力，提升学生审美和人文素养、塑造美好心灵、完善健全人格、激发创新创造活力，从而形成健康完整的人格。

(3) 课程内容： 包括美育新识，美术之美、诗歌之美、戏剧之美、人生之

美内容。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

4.艺术与审美（课程代码 0000113209，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：提高学生的艺术教养与审美素质，引导学生追求更有意义、更有价值、更有情趣的人生，引导学生拥有高远的精神追求，追求高尚的精神生活。

(3) 课程内容：包括什么是艺术，绘画，雕塑，建筑，设计，书法，音乐，舞蹈，戏剧，电影，摄影，艺术与宗教，美育与人生，中华美学精神等基础认知概念。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

（三）思想政治类选修课

5.大国精神（课程代码 0000113210，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：深刻体会一代代共产党人特别是革命烈士、英雄人物、先进模范感人至深的事迹中展现出来的艰苦奋斗、牺牲奉献、开拓进取的伟大品格，感悟一代代共产党人在血与火的考验中凝练形成的伟大精神，传承一代代共产党人用鲜血和生命、用汗水和奋斗培育形成的红色基因，激励广大青年大学生争做堪担民族复兴重任的时代新人。

(3) 课程内容：重点讲授中国共产党在百年征程中孕育形成的伟大精神谱

系，包括红船精神、井冈山精神、伟大长征精神、延安精神、南泥湾精神、红岩精神、西柏坡精神、抗美援朝精神、雷锋精神等。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

6.红色中国（课程代码 0000113215，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：以习近平新时代中国特色社会主义思想为引领，充分挖掘红色资源，赓续红色历史，凝聚红色力量，用英雄人物、英雄故事、英雄精神教育人、感染人、激励人，把中华儿女精神血脉里的红色基因传承好。坚持“英雄故事”与“红色感悟”相结合，打造红色课堂，把丰富的实物史料转化为思想教育的鲜活教材，让青年大学生在“看、听、思、悟”的过程中，不断增强对“红色中国”的感知度、体验度、鲜活度，在“身临其境”中真正触及思想、震撼心灵！

(3) 课程内容：包括利用典型案例讲述初心不改 坚定红色信仰，家国情怀 执着红色求索，矢志报国 坚守红色奉献，众志成城 追求红色卓越。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

7.中国共产党史（课程代码 0000113216，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：深刻理解中国共产党诞生的历史必然性及对近代中国的重要意义，深刻理解中国共产党的初心和使命。了解中国共产党的发展历程，把握党在不同历史时期的重大贡献，了解党在历史上的重大事件、重要会议、重要文

件、重要人物等，深刻理解中国共产党改革开放以来尤其是进入新时代中国特色社会主义建设的各项方针政策，建构系统的党史知识体系，为提升综合素养夯实必要的知识和理论基础。

（3）课程内容：讲授中国共产党从创立到领导中国人民进行新民主主义革命、社会主义革命、建设和改革的伟大征程。本课程有助于大学生深刻理解中国共产党诞生的历史必然性及对近代中国的重要意义，了解中国共产党百折不挠、顽强奋斗的光辉历程。

（4）教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

（5）考核方式：考查课

8.新中国史（课程代码 0000113217，32 学时，2 学分）

（1）课程性质：限定选修课

（2）课程目标：弄清楚新中国成立之后的历史进程和伟大成就，更加深刻认识新中国成立之后的历史主线是中国共产党领导中国人民进行社会主义道路探索。学明白新中国成立之后的宝贵经验和重要启示，更加自觉把握新中国成立之后的历史主题是国家的社会主义现代化建设。深化对“只有中国特色社会主义才能发展中国”的认识，树立正确历史观，更加坚定跟党走中国特色社会主义道路的信心和决心。

（3）课程内容：讲述新中国成立之后的伟大历程和伟大成就、宝贵经验和重要启示，新中国成立之后历史的主线与主题，社会主义建设事业来之不易，中国特色社会主义道路来之不易，中国共产党为什么“能”、马克思主义为什么“行”、中国特色社会主义为什么“好”。

（4）教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

9.改革开放史（课程代码 0000113218，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：了解中国共产党带领全国各族人民改革开放的历史进程和发展路线，正确认识改革开放是决定当代中国命运的关键一招，是实现“两个一百年”奋斗目标、实现中华民族伟大复兴的关键一招。明确认识到改革开放只有进行时没有过去式，增强对改革开放事业的信心和恒心。

(3) 课程内容：包括改革开放的酝酿和起步，改革开放的全面展开，改革开放深入发展，全面深化改革等内容。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

10.社会主义发展史（课程代码 0000113219，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：弄清楚世界社会主义发展的六个时间段，了解掌握世界社会主义发展大背景及重大问题，全面把握“两个必然”和“两个决不会”，思考探究世界社会主义发展史的意义。

(3) 课程内容：空想社会主义的产生和发展，科学社会主义的创立及其实践，世界第一个社会主义国家的建立，社会主义从一国到多国发展与苏联模式，中国共产党对社会主义建设道路的探索，世界社会主义的曲折与奋进，中国特色社会主义开辟社会主义新纪元，中国特色社会主义进入新时代，世界社会主义的发展态势与历史启示。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

11.铸牢中华民族共同体意识（课程代码 0000113220，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：系统掌握中华民族共同体意识的基础知识。理论联系实际，增强辨别问题、分析问题、解决问题的能力。牢固树立正确的祖国观、民族观和历史观，增强中华民族共同体意识，为实现中华民族伟大复兴做出自己的贡献。

(3) 课程内容：包括马克思主义民族学，中国特色社会主义，理解铸牢的文明基础、现代文明、中华文明，民族国家体系，中华人民共和国民族政策，中国民族共同性等内容。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

12. 马克思基本理论（课程代码 0000113212，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：了解马克思主义的内涵、产生、和发展理解马克思主义的鲜明特征和当代价值认同马克思主义的态度运用马克思主义的方法

(3) 课程内容：世界的物质性及发展规律，实践与认识其发展规律，人类社会及其发展规律，资本主义的本质及规律，资本主义的发展及其趋势，社会主义的发展及其规律，共产主义崇高理想及其最终实现。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

（三）文化素养类选修课

13. 中国传统文化（课程代码 0000113221，32 学时）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：体会中国传统文化内容的丰富性与层次性，并感知诸层次内容在文化品格上的互动。增强对中国传统文化思想的认同与体认，增强民族文化自信。通过学习，体知中国传统文化思想的内涵，并关照现实生活，以文化养情、养志、养性。

(3) 课程内容：课程以中国传统文化的基本精神为主线，分模块，从多层次、多角度展示了儒道释文化，史学、文学、音乐、绘画、书法等中国传统文化的主要内容和特色，最后归结到世界格局中的中国文化和新世纪中国文化的展望。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

14. 大学语文（课程代码 0000113213，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：通过赏析古今中外经典文学作品，感悟中华母语的语言魅力，同时拓宽学生的文化视野，提高其审美能力和艺术鉴赏能力，雅化学生的审美情趣，增强民族文化自信，提升人格品位。通过语言沟通与写作技能的学习与训练，培养与开发学生的实践能力，增强学生的职业素养与技能。

(3) 课程内容：包括古今中外经典文学作品赏析、语言能力与思维训练、现代文写作与表达等。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

15. 物理与人类生活（课程代码 0000113222，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：使非物理专业的学生对物理学有个宏观的了解，提高学生科学文化素养

(3) 课程内容：包括无形的力量之手，世界冷暖的奥妙，改变世界的电磁，人类光明的使者，台阶主导的世界，弯曲的时空世界等内容。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

16.改变世界的化学（课程代码 0000113223，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：使学生了解化学学科在不同时期的发展以及对人类生活的改变。使学生了解化学家获得科学发现的过程，感受科学思维、科学方法和协作精神在科学研究的应用。提高学生的科学素养，培养学生用科学的观点认识公众关注的环境、能源、材料、生命科学等社会热点问题的能力。

(3) 课程内容：包括古代化学介绍，近代科学化学的萌芽，原子-分析学说的建立，有机化学的诞生等内容。

(4) 教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

(5) 考核方式：考查课

(三) 其他类选修课

17.艾滋病、性与健康（课程代码 0000113201，32 学时，2 学分）

(1) 课程性质：限定选修课

(2) 课程目标：帮助学生了解艾滋病的发病机理、传播途径、易感染艾滋病危险行为，提升防范艾滋病意识、能力，了解相关法律知识，达到自觉规避危

险行为的目的，尊重生命、珍爱生命。从社会伦理和法律的视角引导学生，正确处理性别角色和性关系，启迪学生学会理解和尊重，理解感染者的心理、行为，不歧视、不抛弃，保护自己的同时也要有同情心和人道主义的救助行动。

（3）课程内容：艾滋病的概念，艾滋病在中国的基本情况，艾滋病的传播途径，艾滋病治疗现状，HIV 检测咨询，量刑交往与生殖健康，大学生的性心理发展与健康，性别培养及行为规范，性与法律，艾滋病治疗的科学历程。

（4）教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

（5）考核方式：考查课

18.创新创业实践（课程代码 0000113224，32 学时，2 学分）

（1）课程性质：限定选修课

（2）课程目标：培养系统性创新思维和创业实战能力，能够独立完成市场痛点分析、商业模式设计及产品原型开发，熟练运用众创空间资源（如技术工具、导师网络、产业链资源），掌握商业计划书撰写、路演表达与团队协作技巧，同时强化风险意识与社会责任感，最终具备将创意转化为商业价值或社会价值的综合素养，为未来创业或参与创新项目奠定基础。

（3）课程内容：包括创新思维训练、商业模式构建、产品开发实践、资源整合落地，以及设计思维、精益创业等理论知识，还包括产品原型开发，参与商业模式画布设计、48 小时创业挑战赛等实战环节，并依托众创空间的企业导师和投融资资源，优化商业计划书、进行项目路演，最终实现从概念验证到孵化落地的全链条实践，同步融入知识产权、风险管理等实务知识。

（4）教学要求：围绕“理论指导-实践操作-项目孵化”教学主线，充分整合创新创业实践基地的硬件设施（如 3D 打印、智能实验室）和众创空间的产业资源，设计分阶段、可落地的实践任务；全程动态跟踪学生团队的项目进展，定

期邀请企业导师参与阶段性评审与资源对接，针对性提供技术指导与风险预警；严格把控商业计划书与路演成果的创新性、可行性及合规性，协调法律、投融资等专业支持；对优质项目持续跟进，联合孵化器推动成果转化（如专利申请、参赛孵化），同时通过学生反馈与项目数据优化课程设计，形成“教学-实践-反馈”闭环，切实提升学生创新创业综合能力。

（5）考核方式：考查课

19.生态文明（课程代码 0000113202，32 学时，2 学分）

（1）课程性质：限定选修课

（2）课程目标：建立生态文明观念，了解全人类所面临的环境挑战。突破学科专业局限，从不同角度思考问题。养成生态文明品格，积极实现行为方式、生活方式和学术进路的“绿色”转向。

（3）课程内容：生态文明建设与当代青年的责任，全球环境治理与中国的责任担当，守护中国文明的自然根基，关怀生命-中国近代以来的疫病与公共卫生，新能源、新材料革命与生态文明建设，化学、环境与生态修复，绿色化学与绿色生活，人口-可持续发展的关键因素，循环经济，生态学与生态文明建设，生态文明建设的环境法治保障，留住田园风光-农村生态环境保护。

（4）教学要求：采用网络授课等信息化手段教学，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。

（5）考核方式：考查课

电子竞技运动与管理专业人才需求调研报告

一、调研目的与对象

（一）调研目的

为增强电子竞技运动与管理专业人才培养与电竞行业高速发展需求的契合度，本次调研将系统收集并深入分析电竞行业对相关专业人才的需求状况信息。通过调研，精准把握社会、电竞行业及企业对电子竞技运动与管理专业人才在知识体系、专业技能、综合职业素养等方面要求的动态变化趋势。为我院电子竞技运动与管理专业的学科规划、招生规模调整、毕业生就业指导方案优化提供数据支撑，同时为专业人才培养目标的精准定位、课程体系设计、教学计划与课程标准修订、教学模式改革创新、教学资源开发以及专业实训室建设等工作提供科学依据，全面提升电子竞技运动与管理专业人才培养质量，增强毕业生在电竞行业的就业竞争力与职业发展潜力。

（二）调研对象

本次调研构成信息采集重点的渠道有两方面：

专业性渠道：

电竞行业企业专家：涵盖电竞俱乐部运营负责人、电竞赛事策划与执行专家、电竞内容制作与传播领域专业人士、电竞数据分析专家等，深入了解企业对人才的实际需求与用人标准。

开设该专业的职业院校：与其他开设电子竞技运动与管理专业的职业院校相关负责人、专业教师进行交流，学习先进的专业建设经验与人才培养模式。

本校近几年毕业生：通过问卷调查、访谈等方式，了解毕业生在电竞行业的就业岗位、职业发展情况，以及对专业培养的反馈与建议。

辅助性渠道：

行业报告查阅：收集并分析艾瑞咨询、伽马数据等权威机构发布的电子竞技行业发展报告，掌握行业整体发展态势与人才需求趋势。

文献检索：检索国内外电子竞技教育、人才培养等相关学术文献，获取理论研究成果与实践经验。

网络招聘信息查阅：调研 BOSS 直聘、前程无忧等招聘平台上电竞相关岗位的招聘信息，分析企业招聘要求与岗位需求数量。

表 1 调研企业名单

序号	调研企业	调研时间
1	完美世界教育科技（北京）有限公司	2026.4.7
2	维沃移动通信有限公司	2026.4.12
3	天津市三匠网络科技有限公司	2026.4.17

表 1 调研学校名单

序号	调研企业	调研时间
1	天津体育职业学院	2026.4.1
2	北京京北职业技术学院	2026.4.10
3	天津传媒学院	2026.4.15

表 1 调研毕业生名单

序号	毕业生姓名	毕业时间	调查时间
1	金甲辰	2022.6	2026.5.8
2	刘佳佳	2023.6	2026.5.8
3	贾夏月	2023.6	2026.5.9
4	于杉	2024.6	2026.5.9
5	刘帅	2024.6	2026.5.10
6	曾帅	2024.6	2026.5.10

二、调研方法与内容

（一）调研方法

针对电子竞技运动与管理专业所涉及的行业企业采用现场考查和问卷调查相结合,针对开设本专业的职业院校的调查主要采用问卷调查和电话访谈的方式,针对毕业生的调查主要通过电话访谈和电子邮件的方式进行问卷调查。

（二）调研内容

1. 面向毕业学生的问卷设计

电子竞技运动与管理专业毕业生调查问卷

亲爱的校友:

您好!为进一步提升电子竞技运动与管理专业人才培养质量,完善专业建设,特开展本次调研。您的宝贵意见对我们至关重要,问卷答案无对错之分,请根据实际情况填写。问卷信息将严格保密,感谢您的支持与配合!

一、基本信息

您的毕业年份是?

☐ 2021 年 ☐ 2022 年 ☐ 2023 年 ☐ 2024 年 ☐ 其他-----

您目前的就业地区是?

☐ 华北地区 ☐ 华东地区 ☐ 华南地区 ☐ 华中地区 ☐ 西北地区
☐ 西南地区 ☐ 东北地区 ☐ 港澳台地区 ☐ 国外

二、就业相关情况

您主要通过以下哪种途径找到工作?(可多选)

☐ 学校双选会 / 校园招聘 ☐ 企业官网 / 公众号招聘 ☐ 招聘平台
(如 BOSS 直聘、前程无忧) ☐ 熟人推荐 ☐ 自主创业 ☐ 其他-----

您认为本专业就业难度如何?

☐ 非常容易 ☐ 比较容易 ☐ 一般 ☐ 比较困难 ☐ 非常困难

您目前就职单位的性质是?

☐ 电竞俱乐部 ☐ 电竞赛事运营公司 ☐ 游戏开发公司 ☐ 直播平台
☐ 教育培训机构 ☐ 广告传媒公司 ☐ 其他-----

您目前从事的岗位是?

☐ 电竞选手 ☐ 赛事策划 ☐ 赛事执行 ☐ 游戏运营 ☐ 电竞主播
☐ 电竞数据分析 ☐ 电竞教练 ☐ 电竞媒体编辑 ☐ 其他-----

您目前的月收入大致范围是?

☐ 3000 元以下 ☐ 3000 - 5000 元 ☐ 5001 - 8000 元 ☐ 8001 - 12000 元 ☐ 12000 元以上

三、专业培养方案合理情况

您认为本专业培养方案的课程设置与实际工作需求的匹配程度如何？

☐ 非常匹配 ☐ 比较匹配 ☐ 一般 ☐ 不太匹配 ☐ 完全不匹配

您认为专业培养方案在培养目标的达成上效果如何？

☐ 非常好 ☐ 较好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 非常差

四、专业课程设置需求程度

您认为以下哪些课程对您的工作帮助较大？（可多选）

☐ 电子竞技概论 ☐ 电竞赛事策划与管理 ☐ 电竞俱乐部运营 ☐ 游戏设计基础 ☐ 电竞直播与解说 ☐ 电竞数据分析 ☐ 新媒体运营 ☐ 市场营销 ☐ 其他-----

您认为目前专业课程中最需要增加的课程方向是？

☐ 电竞法律与知识产权 ☐ 电竞心理学 ☐ 电竞英语 ☐ 电竞设备维护与管理 ☐ 其他-----

五、专业技能掌握需求程度

您认为在校期间培养的哪些技能对工作最有帮助？（可多选）

☐ 赛事策划与执行能力 ☐ 团队协作能力 ☐ 沟通表达能力 ☐ 数据分析能力 ☐ 新媒体运营能力 ☐ 游戏操作能力 ☐ 其他-----

您认为工作中最急需提升的技能是？

☐ 电竞项目管理能力 ☐ 直播带货能力 ☐ 电竞用户运营能力 ☐ 赛事现场应急处理能力 ☐ 其他-----

六、对学校教学模式的建议

您对学校目前的教学模式（如理论授课、实践教学、校企合作等）满意度如何？

☐ 非常满意 ☐ 比较满意 ☐ 一般 ☐ 不太满意 ☐ 非常不满意

您认为学校教学模式最需要改进的方面是？

☐ 增加实践课程比例 ☐ 加强校企合作深度 ☐ 引入行业前沿案例教学 ☐ 优化师资队伍 ☐ 其他-----

七、对专业建设发展的建议

您对本专业未来发展方向的建议是？（开放题）

再次感谢您抽出宝贵时间填写问卷！祝您工作顺利，生活愉快！

2. 面向企业的问卷设计

尊敬的企业负责人：

您好！为进一步优化电子竞技运动与管理专业建设，培养更符合行业需求的高素质人才，特开展本次调研。您的意见对我们至关重要，问卷答案无对错之分，请根据企业实际情况填写。问卷信息将严格保密，感谢您的支持与配合！

一、企业基本信息

企业名称：-----

企业成立时间：-----

企业规模（员工人数）：

☐ 20 人以下 ☐ 21 - 50 人 ☐ 51 - 100 人 ☐ 101 - 300 人 ☐ 300 人以上

企业主营业务类型：（可多选）

☐ 电竞俱乐部运营 ☐ 电竞赛事策划与执行 ☐ 电竞直播与内容制作
☐ 电竞游戏开发 ☐ 电竞教育培训 ☐ 电竞设备研发与销售 ☐ 其他

二、专业人才需求情况

贵企业未来 1 - 3 年对电子竞技运动与管理专业人才的需求数量大致是？

☐ 5 人以下 ☐ 5 - 10 人 ☐ 11 - 20 人 ☐ 21 - 50 人 ☐ 50 人以上

贵企业更倾向招聘的人才层次是？（可多选）

☐ 专科生 ☐ 本科生 ☐ 硕士研究生 ☐ 其他-----

贵企业认为电子竞技专业人才应具备的核心综合素质有哪些？（可多选）

☐ 良好的团队协作能力 ☐ 较强的沟通与表达能力 ☐ 创新思维与应变能力 ☐ 扎实的专业知识 ☐ 抗压能力 ☐ 行业敏感度 ☐ 其他

三、专业对应岗位设置分析

贵企业目前设置的与电子竞技运动与管理专业相关的岗位有哪些？（可多

选)

☐ 赛事策划专员 ☐ 赛事执行主管 ☐ 电竞俱乐部运营经理 ☐ 电竞主播 / 解说 ☐ 电竞数据分析专员 ☐ 电竞新媒体运营 ☐ 电竞培训讲师 ☐ 其他-----

贵企业未来计划新增的岗位有哪些? (开放题)

四、企业新技术、新工艺、新设备情况

近三年,贵企业引入的与电子竞技相关的新技术有哪些? (可多选)

☐ 虚拟直播技术 ☐ 赛事智能数据分析系统 ☐ 电竞场馆智能管理系统 ☐ VR/AR 电竞技术 ☐ 电竞内容 AI 创作工具 ☐ 其他-----

贵企业在新技术、新工艺、新设备应用过程中,对人才技能的新要求主要体现在哪些方面? (可多选)

☐ 新技术操作能力 ☐ 技术应用与创新能力 ☐ 跨领域知识融合能力 ☐ 设备维护与管理能力 ☐ 其他-----

五、课程设置与专业技能需求

您认为电子竞技运动与管理专业应重点开设哪些课程? (可多选)

☐ 电子竞技赛事运营与管理 ☐ 电竞俱乐部经营策略 ☐ 电竞直播与节目制作 ☐ 电竞用户行为分析 ☐ 电竞新媒体营销 ☐ 电竞法律与知识产权 ☐ 其他-----

贵企业最看重毕业生的专业技能有哪些? (可多选)

☐ 赛事策划与执行能力 ☐ 数据分析与解读能力 ☐ 直播运营与解说能力 ☐ 团队管理与协作能力 ☐ 新媒体内容创作能力 ☐ 其他-----

六、专业职业技能证书需求

贵企业在招聘时,更认可哪些电子竞技相关的职业技能证书? (可多选)

☐ 电子竞技运营师职业技能等级证书 ☐ 电子竞技裁判证书 ☐ 电竞解说员资格证书 ☐ 直播电商运营证书 ☐ 不看重证书 ☐ 其他-----

您认为还应增设哪些职业技能证书以满足行业需求? (开放题)

七、人才招聘渠道情况

贵企业招聘电子竞技专业人才的主要渠道有哪些？（可多选）

☐ 校园招聘（高校双选会） ☐ 专业招聘平台（如 BOSS 直聘、前程无忧） ☐ 行业内推荐 ☐ 企业官网 / 公众号招聘 ☐ 电竞行业展会 / 活动
☐ 其他-----

您认为哪种招聘渠道的效果最好？

☐ 校园招聘 ☐ 专业招聘平台 ☐ 行业内推荐 ☐ 企业官网 / 公众号 ☐ 电竞行业展会 / 活动 ☐ 其他-----

八、对专业建设发展的建议

您对电子竞技运动与管理专业建设发展有哪些建议？（开放题）

再次感谢您对本次调研的支持！如有后续交流需求，欢迎随时联系！

3. 面向职业院校的问卷设计

尊敬的贵校负责人：

您好！为促进电子竞技运动与管理专业在职业教育领域的高质量发展，加强校际交流与经验共享，特开展本次调研。您提供的信息将为专业建设研究提供重要参考，所有数据仅用于学术研究并严格保密。感谢您拨冗填写！

一、专业基本信息

贵校电子竞技运动与管理专业首次开设时间：-----年-----月

近三年平均每年招生规模（人数）：

☐ 50 人以下 ☐ 51 - 100 人 ☐ 101 - 200 人 ☐ 200 人以上

贵校该专业主要招生学生层次为：（可多选）

☐ 中职对口升学 ☐ 高中毕业生 ☐ 高职扩招学生 ☐ 五年一贯制学生 ☐ 其他-----

您认为贵校该专业近三年招生质量整体水平如何？

☐ 非常高 ☐ 较高 ☐ 一般 ☐ 较低 ☐ 非常低

二、学生就业情况

贵校该专业毕业生主要就业单位类型为：（可多选）

☐ 电竞俱乐部 ☐ 电竞赛事运营公司 ☐ 直播平台 ☐ 游戏开发企业 ☐ 教育培训机构 ☐ 广告传媒公司 ☐ 其他-----

毕业生从事的主要就业岗位有：（可多选）

☐ 赛事策划与执行 ☐ 电竞主播 / 解说 ☐ 俱乐部运营管理 ☐ 游

戏运营 ☐ 电竞数据分析 ☐ 新媒体运营 ☐ 其他-----

近三年该专业毕业生就业对口率约为:

☐ 90% 以上 ☐ 80% - 89% ☐ 70% - 79% ☐ 60% - 69% ☐ 60% 以

下

您认为贵校该专业毕业生就业质量(薪资、职业发展等)如何?

☐ 非常好 ☐ 较好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 非常差

三、师资队伍情况

贵校该专业专职教师总人数为: -----人

专职教师学历结构:

☐ 博士: -----人 ☐ 硕士: -----人 ☐ 本科: -----人 ☐ 其他:
-----人

专职教师职称结构:

☐ 正高级: -----人 ☐ 副高级: -----人 ☐ 中级: -----人 ☐ 初
级: -----人

具有“双师型”资格的教师人数占比约为:

☐ 80% 以上 ☐ 60% - 79% ☐ 40% - 59% ☐ 40% 以下

近三年专职教师参与进修培训的平均频次为:

☐ 每年 3 次及以上 ☐ 每年 2 次 ☐ 每年 1 次 ☐ 几乎没有

四、兼职教师队伍情况

贵校该专业兼职教师总人数为: -----人

兼职教师主要来源为: (可多选)

☐ 电竞企业技术骨干 ☐ 行业专家 ☐ 其他院校教师 ☐ 退役电竞
选手 ☐ 其他-----

兼职教师授课内容主要集中在: (可多选)

☐ 实践技能课程 ☐ 行业前沿讲座 ☐ 项目实战指导 ☐ 其他

五、课程设置与建设

贵校该专业核心课程包括: (可多选)

☐ 电子竞技概论 ☐ 电竞赛事策划与管理 ☐ 电竞俱乐部运营 ☐
电竞直播与解说 ☐ 电竞数据分析 ☐ 新媒体运营 ☐ 其他-----

近三年课程体系修订次数为: -----次

课程建设过程中最主要的困难是: (可多选)

☐ 教学资源不足 ☐ 行业变化快, 内容更新滞后 ☐ 缺乏标准化课程
标准 ☐ 其他-----

六、学生见习与实习

该专业学生平均实习时长为:

☐ 3 个月以下 ☐ 3 - 6 个月 ☐ 6 - 12 个月 ☐ 12 个月以上

学生实习基地主要合作单位类型为: (可多选)

☐ 电竞俱乐部 ☐ 电竞赛事公司 ☐ 直播平台 ☐ 游戏企业 ☐ 其
他-----

实习过程中最常出现的问题是: (可多选)

☐ 岗位与专业匹配度低 ☐ 实习管理难度大 ☐ 企业指导不足 ☐
其他-----

七、“教、学、做”一体化课程

“教、学、做”一体课程占专业课总课程的比例约为:

☐ 80% 以上 ☐ 60% - 79% ☐ 40% - 59% ☐ 40% 以下

此类课程实施过程中的主要优势是: (可多选)

☐ 提升学生实践能力 ☐ 增强学习兴趣 ☐ 促进校企合作 ☐ 其他

八、教材使用与建设

目前主要使用的专业教材来源为: (可多选)

☐ 国家级规划教材 ☐ 校企合作开发教材 ☐ 自编教材 ☐ 其他

贵校未来教材建设的主要方向是: (可多选)

☐ 开发校企合作活页式教材 ☐ 编写行业前沿案例教材 ☐ 数字化教
材建设 ☐ 其他-----

九、实训基地建设

校内实训基地主要功能包括: (可多选)

☐ 电竞对战实训 ☐ 赛事模拟运营 ☐ 直播与解说实训 ☐ 数据分
析训练 ☐ 其他-----

校外实训基地数量为: -----个

校外实训基地合作模式主要为: (可多选)

☐ 订单式培养 ☐ 顶岗实习 ☐ 共建工作室 ☐ 其他-----

十、专业建设问题与建议

目前贵校电子竞技运动与管理专业建设面临的主要问题是：（可多选）

☐ 师资力量不足 ☐ 实践教学资源短缺 ☐ 校企合作深度不够 ☐ 社会认可度低 ☐ 其他-----

您对该专业未来建设发展的建议是：（开放题）

再次感谢您的支持与配合！如有任何疑问，欢迎随时联系！

三、调研分析

（一）行业发展对本专业人才需求的趋势

一、主要发达城市

北京：作为我国的文化、科技和政治中心，汇聚了众多头部电竞企业、大型电竞赛事主办方以及游戏研发公司。北京对电竞人才的需求呈现多元化、高层次特点。一方面，赛事运营与管理人才需求旺盛，像《英雄联盟》全球总决赛等国际顶级赛事在此举办，需要专业团队负责赛事策划、场地运营、现场执行等工作；另一方面，游戏研发与创新人才也备受青睐，以字节跳动旗下的游戏业务为例，其不断投入资源开发新游戏，需要具备游戏设计、程序开发、美术设计等专业技能的人才。同时，电竞行业与媒体、广告等领域深度融合，对电竞媒体传播、市场营销等方面的人才需求也持续增长。

上海：堪称国内的电竞之都，拥有完善的电竞产业链。众多知名电竞俱乐部，如EDG、IG等总部坐落于此，对俱乐部运营管理人才，包括战队经理、选手经纪人、后勤保障等岗位需求极大。此外，上海的电竞直播产业十分发达，以斗鱼、虎牙等为代表的直播平台在上海设有重要业务部门，急需电竞主播、直播运营、内容策划等专业人才，负责打造优质直播内容，吸引观众流量。同时，电竞赛事制作公司云集，对赛事导播、舞美设计、赛事解说等人才也有较高需求，以提升赛事的观赏性与专业性。

深圳：依托强大的科技产业基础，在电竞硬件研发、电竞技术创新方面优势明显。华为、腾讯等科技巨头纷纷布局电竞领域，对硬件工程师、软件开发工程师、AI电竞技术研发人才需求突出，致力于研发更先进的电竞设备、游戏引擎以及智能电竞辅助系统。同时，深圳活跃的创业氛围催生了大量电竞创业公司，涵盖电竞教育、电竞电商等细分领域，这些公司对具有创新思维、市场开拓能力的复合型人才需求较大，以推动新兴电竞业务的发展。

2. 各省情况

广东：作为经济强省，电竞产业发展迅速。除了深圳，广州等城市也积极发展电竞产业。在电竞内容创作方面，广东拥有众多动漫、影视制作企业，与电竞结合催生了对电竞动画制作、影视化改编人才的需求，如将热门电竞 IP 改编为动画、影视作品。同时，电竞线下场馆建设蓬勃发展，需要场馆运营管理人才，负责场地规划、活动组织、设备维护等工作，以举办各类电竞赛事和电竞主题活动。

浙江：电商产业发达，电竞与电商融合趋势显著。杭州等地的电商平台积极涉足电竞周边产品销售、电竞直播带货等业务，对电商运营、市场营销人才提出新的要求，需要他们熟悉电竞行业特点，能够精准推广电竞相关产品与服务。此外，浙江的电竞教育产业也在逐步兴起，一些高校和培训机构开设电竞专业课程，需要具备教学能力、行业经验的电竞教育人才。

四川：成都以其独特的文化魅力和政策支持，成为电竞产业发展的新兴热土。当地大力举办各类电竞赛事，对赛事执行、活动策划人才需求较大，以打造具有地域特色的电竞赛事品牌。同时，成都的游戏产业也在不断发展，需要游戏测试、游戏运营等人才，确保游戏产品的质量和稳定运营，推动电竞产业生态的完善。

二、天津市及周边地区对本专业人才需求趋势

（一）天津本地

近年来，天津的电竞产业发展态势良好。据职友集数据显示，2026 年天津电子竞技行业招聘职位量相比 2025 年增长 20%，市场需求呈上升趋势。地区分布上，武清区成为电竞企业聚集的热点区域。从岗位需求来看，赛事策划与执行岗位需求旺盛，随着越来越多的电竞赛事在天津举办，如天津国际电子竞技节等，需要专业人员负责赛事的整体规划、流程设计、现场调度等工作。同时，电竞俱乐部运营人才也备受关注，天津本地及周边地区的电竞俱乐部在选手管理、战队运营、商业合作等方面需要专业人才支持，以提升俱乐部的竞争力和影响力。此外，电竞新媒体运营人才需求增长，负责通过社交媒体、网络平台等渠道推广电竞俱乐部、赛事及相关产品，吸引粉丝关注，提升品牌知名度。

（二）周边地区

北京周边辐射：廊坊、保定等城市紧邻北京，受北京电竞产业外溢效应影响。一方面，承接了部分电竞产业转移，如一些电竞设备制造企业、电竞内容制作工作室在周边布局，需要生产制造、内容编辑等基础岗位人才；另一方面，为北京的电竞企业提供人才储备，当地高校培养的电竞专业学生有机会进入北京的企业工作，因此对电竞专业基础人才培养提出一定需求。

河北沿海区域：唐山、秦皇岛等城市依托自身的旅游资源，开始探索电竞与文旅融合发展模式。举办电竞主题旅游活动、建设电竞主题酒店等，需要具备文旅策划、活动运营能力且熟悉电竞行业的复合型人才，将电竞元素融入旅游产业，吸引游客，推动当地文旅产业升级。

三、未来三年毕业生就业情况预测

（一）就业岗位持续增加

随着电竞产业的持续扩张，未来三年电竞行业将创造更多就业岗位。除了传统的电竞选手、教练、裁判等岗位，电竞数据分析、电竞产品运营、电竞市场营销等新兴岗位需求将进一步增长。据人力资源和社会保障部发布的报告显示，预计未来 5 年，中国电子竞技员人才需求量近 200 万人，电子竞技运营师人才需求量近 150 万人。电子竞技运动与管理专业毕业生可凭借专业知识和技能，在这些岗位中找到发展机会，就业选择更加丰富多样。

（二）就业质量有望提升

随着行业的规范化发展和企业对人才的重视程度提高，未来三年电竞专业毕业生的就业质量将得到提升。企业为吸引和留住优秀人才，将提供更具竞争力的薪资待遇、完善的福利保障以及良好的职业发展空间。以电竞选手为例，头部选手的薪资水平不断提高，同时选手在职业生涯规划、退役转型等方面也将得到更多支持。对于赛事运营、俱乐部管理等岗位，毕业生将有机会参与到大型赛事和重要项目中，积累丰富的行业经验，实现个人价值与职业发展的双赢。

（三）跨领域就业成为趋势

电竞行业与其他领域的融合日益加深，未来三年毕业生跨领域就业将成为趋势。例如，电竞与教育融合催生了电竞教育行业，毕业生可从事电竞教学、课程研发等工作；电竞与医疗融合，需要具备电竞知识的运动康复、心理咨询等专业人才；电竞与金融融合，在电竞俱乐部融资、赛事赞助等方面需要金融专业背景的人才。电子竞技运动与管理专业毕业生具备电竞行业知识和一定的综合素养，能够适应跨领域就业需求，在不同行业的电竞相关岗位上发挥专业优势，拓展职业发展路径。

（二）企业对本专业人才的需求情况

1. 人才需求分析

（一）赛事运营岗位

赛事运营涵盖赛事策划、执行、推广等多个关键环节。随着全球电竞赛事数量与规模的不断攀升，如《英雄联盟》全球总决赛、《王者荣耀》世界冠军杯等

知名赛事影响力持续扩大，对赛事运营人才的需求极为旺盛。据相关行业报告显示，赛事策划人员缺口巨大，预计未来几年内，仅国内赛事策划岗位人才需求将以每年 20%-30% 的速度增长。赛事执行人员负责赛事现场的具体操作，包括场地布置、设备调试、流程把控等，一场中等规模的线下电竞赛事，幕后执行团队往往需要 100-200 人，其人才需求规模同样可观。赛事推广人员则通过各种渠道提升赛事知名度与影响力，吸引观众与赞助商，此类岗位需求也随赛事发展不断增加。

（二）俱乐部运营岗位

电竞俱乐部作为电竞产业的重要主体，其运营涉及战队管理、选手经纪、后勤保障、商业合作等多方面。战队经理需统筹战队日常训练、比赛安排、战术制定等工作，对战队成绩起着关键作用，目前专业的战队经理供不应求。选手经纪人负责选手的商务活动、形象管理等，帮助选手拓展商业价值，随着电竞选手商业价值的不断挖掘，该岗位需求日益增长。后勤保障人员负责选手生活起居、训练环境维护等，确保选手能全身心投入训练与比赛，此类基础岗位需求数量也较多。据不完全统计，一家成熟的电竞俱乐部，从管理层到基础运营岗位，人员配置可达 50-100 人，而全国范围内活跃的电竞俱乐部数量众多，整体对俱乐部运营人才需求规模庞大。

（三）游戏研发岗位

游戏是电竞产业的核心载体，游戏研发岗位至关重要。游戏策划师负责设计游戏玩法、剧情、系统等，需具备丰富的创意与对游戏市场的敏锐洞察力，当前创新型游戏策划人才稀缺。游戏程序员承担游戏程序开发工作，将策划方案转化为可运行的游戏产品，对专业技术能力要求高，由于游戏行业不断发展，对各类技术方向的程序员需求持续增加。游戏美术设计师负责游戏画面、角色、场景等美术设计，打造游戏视觉风格，优秀的美术设计师备受青睐。以一款大型电竞游戏研发项目为例，策划、程序、美术等核心岗位人员往往需要数十人甚至上百人，随着游戏企业不断推出新游戏，游戏研发岗位人才需求长期处于高位。

（四）直播与内容创作岗位

电竞直播与内容创作近年来发展迅猛。电竞主播通过直播游戏过程、解说比赛等吸引观众，头部主播影响力巨大，吸引大量粉丝与商业合作。但具备专业游戏知识、良好解说能力与直播风格的优质主播依然短缺。直播运营人员负责主播管理、直播间策划推广等工作，保障直播业务顺利开展，岗位需求随直播行业发展而增长。内容创作人员包括电竞视频制作、图文编辑等，为电竞粉丝提供丰富

的内容，在社交媒体发达的当下，此类岗位需求也不断上升。据行业调研，直播与内容创作相关岗位人才需求增长率在过去几年保持在 30% 以上。

（五）数据分析岗位

在电竞行业，数据分析对战队战术制定、选手评估、赛事优化、游戏平衡调整等方面作用显著。电竞数据分析师通过收集、整理与分析比赛数据、选手数据、市场数据等，为决策提供依据。如通过分析比赛数据帮助战队找出对手弱点、优化战术体系；通过分析选手数据评估选手状态、潜力。随着电竞行业对数据重视程度不断提高，专业的数据分析师供不应求，预计未来几年内该岗位人才需求将以每年 50% 左右的速度增长。

二、人才需求结构中，低中高专业技术人才的需求比例情况

（一）初级技术人才

初级技术人才主要从事基础操作与执行工作，在电竞人才需求结构中占比较大，约为 40%-50%。例如赛事执行中的现场布置人员、俱乐部后勤保障人员、游戏研发中的初级测试员、直播运营中的基础客服人员等。他们通常需要掌握基本的专业技能，熟悉相关工作流程，能在上级指导下完成任务。这些岗位门槛相对较低，适合刚进入电竞行业的新人，通过实践积累经验，为后续职业发展打下基础。

（二）中级技术人才

中级技术人才具备一定专业能力与经验，能独立承担重要工作任务，在人才需求结构中占比约 30%-40%。如赛事策划中的项目策划人员、俱乐部的选手经纪人、游戏研发中的程序员、美术设计师、电竞数据分析中的普通分析师等。他们需要深入掌握专业知识与技能，能够解决工作中的复杂问题，对项目或业务的推进起到关键作用。这类人才往往是企业业务的中坚力量，需求较为稳定且持续增长。

（三）高级技术人才

高级技术人才属于行业稀缺资源，在人才需求结构中占比约 10%-20%。包括资深赛事运营专家、知名电竞俱乐部的战队经理、游戏研发中的主策划、主程序、美术总监、电竞数据分析领域的专家等。他们拥有深厚的专业知识、丰富的行业经验与卓越的领导能力，能够引领行业发展方向，制定战略决策。例如在游戏研发中，高级人才主导游戏核心玩法设计、技术架构搭建；在赛事运营中，他们策划大型国际赛事，提升赛事影响力与商业价值。此类人才市场供不应求，是企业争夺的焦点。

三、学历需求情况

（一）专科及以下学历

专科及以下学历在电竞人才中占据一定比例，约为 40%-50%。在一些对实践操作技能要求较高、知识体系相对集中的岗位，如电竞赛手（多数选手年龄较小，学历普遍不高）、赛事执行基层人员、俱乐部后勤人员、电竞直播中的部分主播等，专科及以下学历人员凭借其对电竞的热爱与实践经验，能够胜任相关工作。这些岗位更注重实际操作能力与行业经验积累，对学历要求相对较低。

（二）本科学历

本科学历人才在电竞行业中是重要组成部分，占比约 40%-50%。本科教育提供了较为系统全面的知识体系，在电竞行业多个领域发挥关键作用。在赛事运营中，本科毕业生可从事赛事策划、推广等工作，凭借其市场营销、活动策划等知识，提升赛事组织水平；在游戏研发领域，本科相关专业毕业生（如计算机科学与技术、数字媒体艺术等）具备扎实专业知识，能够参与游戏程序开发、美术设计等核心工作；在电竞数据分析、俱乐部运营管理等岗位，本科毕业生也凭借其综合素养，能够较好地适应岗位需求，成为行业发展的中坚力量。

（三）硕士及以上学历

硕士及以上学历人才在电竞行业占比较小，约为 5%-10%，但在特定领域具有重要价值。在电竞科研、高端战略咨询、前沿技术研发等方面，高学历人才优势明显。例如在电竞心理学研究（用于提升选手心理素质）、电竞产业经济研究（为行业发展提供战略规划）、新型电竞技术研发（如利用人工智能提升游戏平衡性、优化赛事裁判系统）等领域，硕士及以上学历人才凭借其深厚学术背景与科研能力，为行业发展提供创新驱动力，推动电竞行业向更高层次发展。

2. 岗位需求分析

在电竞行业蓬勃发展的当下，各岗位对专业人才的素质与能力提出了明确且多样化的要求，具体可从职业素养和职业能力两方面展开分析。

一、职业素养要求

（一）良好的心理素质

电竞行业节奏快、压力大，无论是选手、赛事策划人员还是运营人员，都需要具备良好的心理素质。以电竞赛手为例，在高强度的训练和激烈的比赛中，不仅要承受长时间的精神高度集中带来的疲惫，还要面对比赛胜负带来的巨大心理压力。在国际赛事中，面对国外顶尖战队的挑战，选手需保持冷静，避免因紧张、焦虑导致操作失误。赛事策划人员在筹备大型电竞赛事时，常面临时间紧迫、突

发状况多的问题，例如活动当天可能出现设备故障、嘉宾缺席等情况，这就需要他们能够快速调整心态，从容应对，确保赛事顺利进行。

（二）职业道德

电竞行业的职业道德体现在多个方面。对于选手而言，公平竞赛是最基本的要求，杜绝使用外挂、代打等作弊行为，维护比赛的公正性和行业的良好风气。例如，在《英雄联盟》全球总决赛等重大赛事中，一旦选手被查出作弊，将面临严厉的处罚，这不仅影响个人声誉，也会损害俱乐部和国家的形象。对于电竞内容创作者，如主播、解说，要坚守真实、客观的原则，不传播虚假信息，不恶意诋毁他人或其他战队。同时，尊重版权，不盗用他人的游戏素材、创意等。

（三）较高的政治素质

电竞行业作为文化产业的一部分，从业人员需要具备较高的政治素质。在内容创作和传播过程中，要确保所传达的价值观符合国家主流意识形态，避免出现不良导向。例如，电竞游戏的剧情设计、角色设定等内容，不能包含违反法律法规、损害国家利益、破坏民族团结等元素。在国际交流赛事中，选手和工作人员要展现出良好的国家形象和民族精神，维护国家尊严和荣誉。

（四）较高的业务素质

电竞行业涵盖领域广泛，各岗位对业务素质要求极高。电竞运营师需要熟悉电竞行业市场动态，掌握数据分析技能，能够通过数据挖掘用户需求，制定精准的运营策略。例如，通过分析玩家的游戏时长、消费习惯等数据，优化游戏内的活动和道具设计，提高用户活跃度和付费率。电竞教练要具备深厚的游戏理解和战术分析能力，能够根据不同对手制定针对性的战术方案，指导选手训练和比赛。同时，还要了解选手的心理状态，进行有效的心理辅导。

二、职业能力要求

（一）较强的实践能力

电竞行业注重实践操作，各岗位都需要具备扎实的实践能力。电竞赛事执行人员要能够熟练掌握赛事流程，从场地搭建、设备调试到现场活动组织，都需要亲力亲为。例如，在举办线下电竞赛事时，要准确调试比赛电脑、网络设备，合理安排选手和观众的入场、退场流程，确保赛事顺利进行。电竞主播需要具备良好的镜头表现力和语言表达能力，通过不断的直播实践，积累与观众互动的经验，提高直播效果和粉丝粘性。

（二）更新知识的能力

电竞行业技术和玩法更新换代迅速，从业人员必须具备更新知识的能力。游

戏开发者要紧跟行业技术前沿，不断学习新的开发语言、引擎和技术，以满足玩家对游戏画面、玩法的更高要求。例如，随着 AIGC 技术在电竞领域的应用逐渐增多，开发者需要及时掌握相关技术，开发出更具创新性的电竞产品。电竞运营人员要关注行业动态和市场变化，及时调整运营策略。例如，随着短视频平台的兴起，运营人员需要学习短视频营销技巧，将其应用到电竞产品推广中。

（三）较强的社会活动能力

电竞行业涉及多方合作与交流，较强的社会活动能力必不可少。电竞俱乐部管理人员需要与赞助商、合作伙伴、媒体等进行沟通协调，争取资源支持和良好的宣传效果。例如，与赞助商谈判合作条款，制定互利共赢的合作方案；与媒体保持良好关系，及时发布俱乐部动态，提升俱乐部知名度。电竞市场营销人员要具备出色的市场推广和活动策划能力，能够组织线上线下的营销活动，吸引用户关注。例如，策划电竞主题的粉丝见面会、线下比赛等活动，增强用户与品牌的互动和粘性。

四、调研结论

通过对电竞行业人才需求的全面调研与分析，结合行业发展趋势和岗位实际需求变化，为进一步优化电子竞技运动与管理专业建设，得出以下调研结论：

一、职业面向的调整

随着电竞产业与多领域的深度融合，职业面向需进一步拓宽。在传统电竞岗位如电竞解说、赛事策划与执行、俱乐部运营的基础上，应新增电竞与教育融合产生的电竞教育培训讲师、课程研发专员；电竞与电商结合衍生的电竞电商运营、直播带货专员；以及电竞与文旅融合出现的电竞文旅活动策划、电竞主题场馆运营等新兴岗位。同时，鉴于电竞数据分析、人工智能技术应用等领域的发展，职业面向应向电竞技术研发辅助、电竞智能系统运维等方向延伸，使专业培养的人才能够更好地适应电竞产业多元化发展需求。

二、人才培养目标的调整

人才培养目标需更加贴合行业发展趋势和企业实际需求。培养具有良好职业道德、政治素养和心理素质，掌握扎实电竞专业知识，具备较强实践能力、创新能力和终身学习能力的高素质复合型人才。不仅要培养能够胜任电竞行业核心岗位工作的专业人才，还要注重培养具有跨领域整合能力，能够在电竞与其他行业融合发展中发挥积极作用的综合型人才。例如，培养既懂电竞运营又熟悉教育教学规律的电竞教育人才，以及具备电商营销和电竞产品推广能力的跨界人才。

三、人才培养规格的调整

在知识结构上，除了电子竞技基础理论、赛事运营管理、俱乐部运营等专业知识外，应增加电竞法律与知识产权、电竞心理学、电竞人工智能生成等拓展性知识模块，提升学生的综合知识素养。在能力要求方面，强化实践操作能力，如赛事全流程模拟实践、电竞直播实战训练；着重培养学生的创新能力和问题解决能力，以应对电竞行业快速变化带来的挑战；同时，加强团队协作能力、沟通表达能力等通用能力的培养。在素质培养上，进一步加强职业道德教育、政治素养教育和心理素质训练，确保学生具备良好的职业操守和适应行业高强度工作的心理素质。

四、课程设置调整

课程体系应进行优化重组，增加新兴领域课程。在专业基础课程中，增设《视听语言》《赛事视觉应用》等课程，拓宽学生视野。专业核心课程方面，对传统课程进行更新升级，如将《电子竞技赛事运营与管理》课程内容结合最新赛事技术和运营模式进行调整；新增《可视化 H5 页面与交互动画设计制作》等课程，满足新兴岗位需求。实践课程比例应提高至总课程的 50% 以上，增加校企合作项目实践、真实赛事参与等实践环节，如安排学生参与企业的电竞项目策划、运营等实际工作，提升学生的实践操作能力和就业竞争力。

五、实施保障条件的优化

（一）师资队伍建设

加强师资引进和培养，一方面引进具有丰富电竞行业实践经验的专业人才，如电竞企业高管、资深赛事策划人担任兼职教师；另一方面鼓励现有教师参加行业培训、企业实践，提升教师的实践教学能力。同时，建立教师定期进修机制，支持教师参与国内外电竞学术交流活动，及时了解行业动态和前沿技术，更新教学内容和教学方法。

（二）实训基地建设

加大校内外实训基地建设投入，校内实训基地应按照电竞行业真实工作场景进行建设，配备先进的电竞设备、直播设备和数据分析系统，满足学生课程实践和项目实训需求。校外实训基地要进一步深化与电竞企业的合作，拓展合作范围和深度，建立长期稳定的合作关系，为学生提供更多的实习和就业机会。

（三）教学资源开发

组织教师和行业专家共同开发适应专业发展需求的教学资源，包括教材、教学案例库、在线课程等。教材编写应注重理论与实践结合，融入行业最新案例和技术；建设丰富的教学案例库，为教学提供生动的教学素材；开发优质在线课程，

利用信息化教学手段，满足学生自主学习需求，提升教学效果。

附录 4.能力图谱

电子竞技运动与管理专业 2026 级人才培养方案修订说明

一、修订依据

依据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》《职业教育专业教学标准（2025 版）》、专业人才需求调研结果以及学校办学定位。

二、主要修订内容

1. 培养目标与规格调整

从单一技能转向“技术+管理”复合能力，新增电竞产业链中赛事运营与管理、内容制作与传播、俱乐部管理、直播解说等岗位适配性培养目标；

强调应对电竞产业 AI 化趋势，融入电竞 AI 内容制作与传播、电竞 AI 赛事策划等新兴领域能力要求。

2. 课程体系重构

融合电子竞技与 AI 技术，开设《赛事视觉应用（AIGC）》、《电子竞技活动文案策划（AIGC）》等课程，强化复合知识结构；

引入《电子竞技多媒体应用基础（AIGC）》《视频剪辑》等技术课程，提升 AI 电竞内容生产能力。

3. 考核评价改革

构建“技术素养+管理能力+AI 赋能”三维评价框架，涵盖电竞内容制作与传播（技术层）、电竞赛事运营与管理（管理层）、AI 平面设计及视频剪辑（人工智能层）等指标。

4. 思政教育与双创教育融入

在《视频剪辑》等 3 门专业课程中增设“课程思政典型案例库”；

开设《大学生创业实践》选修课，设置 16 学时的双创实践学分。

三、修订过程说明

组建行业企业专家、毕业生代表、专任教师组成的调研团队，走访 30 家企业、20 家职业院校、30 名往届毕业生，召开 3 次调研会。

对标国家专业教学标准，整合电竞行业建议，依据电竞人才需求调研报告，

形成修订初稿。

经传媒设计学院专业建设与教学执行委员会审核后，组织 3 位专家、多名一线教师、毕业生等进行论证，并经天津现代职业技术学院专业建设与教学指导委员会进一步审核后，由学校组织校外专家论证完善后，提交学校党委会审定。