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

# 2022级电子竞技运动与管理专业
# 人才培养方案

2021年 8 月

# 目　录

一、专业名称及代码 ..... - 1 -
二、入学要求 ..... - 1 -
三、修业年限 ..... - 1 -
四、职业面向 ..... - 1 -
五、培养目标与培养规格 ..... - 1 -
六、课程设置及要求 ..... - 2 -
七、教学进程总体安排 ..... - 21 -
八、实施保障 ..... - 23 -
九、毕业要求 ..... - 30 -

## 一、专业名称及代码

电子竞技运动与管理（570312）

## 二、入学要求

普通专业：高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

## 三、修业年限

三年。

## 四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

**表 1 本专业职业面向**

| 所属专业大类（代码） | 所属专业类（代码） | 对应行业（代码） | 主要职业类别（代码） | 主要岗位群或技术领域举例 | 职业技能等级证书 |
|---|---|---|---|---|---|
| 教育与体育大类（57） | 体育类（5703） | 体育（**89**）；广播、电视、电影和录制作业（**87**） | 体育经纪人（**4-13-05-02**）；其他文化、体育和娱乐服务人员（**4-13-09**）；剪辑师（**2-09-03-06**）；节目主持人（**2-10-04-02**）； | 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 | 普通话等级证书 ACAA 视频编辑师 |

五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，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，职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展能力；掌握本专业知识和技术技能，面向电竞赛事执行人员、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、剪辑师等职业群，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创新型、复合型、高素质技术技能人才。

### （二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1.素质目标

(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

社会主义思想指引下，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) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2.知识目标

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 掌握与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知识。

(3) 掌握电竞市场的现状和发展前景，国内外电竞行业发展等知识。

(4) 掌握电子竞技解说、直播的相关专业基础知识。

(5) 熟悉在电竞产业相关领域从事运营、管理和市场推广等的专业知识。

(6) 掌握 MOBA、FPS 和 RTS 等游戏类型的特点。

(7) 掌握音视频编辑方面的基础知识。

(8) 掌握电子竞技节目录制与后期处理方面的专业知识。

3.能力目标

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具有电竞赛事项目策划、推广以及实施的能力。

(4) 具备 MOBA、FPS 和 RTS 等游戏类型战术分析的能力。

(5) 具备熟练使用相关设备进行电竞赛事直播的能力。

(6) 具备运用播音知识进行电竞赛事解说与直播的能力。

(7) 具备对电竞赛事内容进行加工并在网络平台推广的能力。

(8) 具备电竞节目制作与包装的能力。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

**（一）公共基础课程**

1. 思想道德修养与法律基础

课程目标: 以马克思主义为指导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向，从当代大学生面临和关心的实际问题出发，针对大学生成长过程中面临的思想道德和法律问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育，引导大学生提高思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。

主要内容: 人生的青春之问、坚定理想信念、弘扬中国精神、践行社会主义核心价值观、明大德守公德严私德、尊法学法守法用法

教学要求 ：本课程 48 学时，3 学分；是面向大学生开设的高校思想政治理论课的必修课程，为提高教学的实效性，在教学中既要阐明理论又要努力做到理论联系实际，同时要加强针对性，突出本课程的思想政治教育功能，多途径、多形式提高学生将所学知识运用到实践当中；通过理论学习和实践体验，帮助学生形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国精神，确立正确的人生观和价值观，加强思想品德修养，增强学法、用法的自觉性，全面提高大学生的思想道德素质、行为修养和法律素养。

2.形势与政策

课程目标: 引导学生深入学习贯彻党的十九大精神，及时、准确、深入地学习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；帮助大学生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教材进课堂进学生头脑；引导大学生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。

主要内容:紧密围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想,把坚定“四个自信”贯穿教学全过程，重点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，引导学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较,正确认识时代责任和历史使命,正确认识远大抱负和脚踏实地;依据教育部每学期印发的《高校“形势与政策”课教学要点》安排教学，根据形势发展要求和学生特点有针对性地设置教学内容，及时回应学生关注的热点问题。

教学要求：本课程 32 学时，1 学分；要求配备高素质专职教师负责“形势与政策”课组织工作，积极邀请党政领导干部上讲台讲“形势与政策”课；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。

3. 军事理论

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，以提升学生的国防意识和军事素养。

主要内容：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。

教学要求：本课程 36 学时 2 学分；采用面授课 24 学时与网络课等信息化手段相结合（依托智慧树观看视频全部修完记 12 学时）和答卷考核方式进行成绩登统。

4. 大学生心理健康教育

课程目标：《大学生心理健康教育》课程是集知识传授、心理体验与行为训练为一体的公共课程。课程旨在使学生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。

主要内容：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。

教学要求：本课程共 32 学时，2 学分；面授，包含 2 课时实训教学。课程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. 实用英语

课程目标：通过《实用英语》的教学，可以使学生掌握大约 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。

主要内容: 本课程的学习内容涉及学习，生活和工作中经常遇到的一些流行话题，例如大学生活，学习方法，美食文化，体育精神，网络社交，校园爱情，工作求职以及职业规划等等，难度设计由浅入深，集知识性，趣味性，文化性和实用性于一体。

教学要求: 本课程在多媒体教室授课，共 6.5 学分；开设两个学期: 第一学期 48 学时；第二学期 56 学时。

6. 体育

课程目标: 通过体育课程的学习使学生掌握各类运动项目的基本知识，基本技术和基本技能，培养学生对某项运动项目的兴趣，养成自觉锻炼的习惯，为终身体育打下基础；引导学生积极参与体育活动，增强体质，增进健康，增强肌肉弹性，提高关节的灵活性以及机体的协调能力，促进呼吸系统、循环系统、神经系统以及身体素质的发展和完善；使学生的个性、潜力和创造力得到充分展示，改善心理状况，缓解心理压力，陶冶情操，培养学生积极乐观、热情、向上、自信等良好的个人品质；培养学生勇敢、顽强、拼搏的精神和团结协作的精神，建立良好的人际关系，并能正确处理竞争和合作的关系。

课程内容: 为满足学生的不同需求，开设了篮球、排球、足球、网球、乒乓球、瑜伽、健美操、跆拳道、空手道、轮滑、极限飞盘、散打、太极拳等体育项目。通过形式多样的教学手段、丰富多彩的教材内容,使学生通过体育课程的学习和实践，可以达到提高身体素质、掌握一种或几种锻炼身体方法的目的。

教学要求: 本课程 108 学时，7 学分；本课程以问题解决为核心组织教学，课程以讲授为主，讲练结合，课程考核方式采用形成性评价与终结性评价相结合。

7. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标: 通过马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程的讲授和实践教学，使学生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，从而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；引导学生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。

主要内容：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。

教学要求：本课程 64 课时，4 学分；要求理论讲授和实践教学相结合，利用课堂和实践教学基地使学生能够全面、深刻理解掌握教学内容。

8．大学生创新创业课

课程目标：通过该课程教学，使学生了解职业的特性，思考未来理想职业与所学专业的关系，确立长远稳定的发展目标，增强大学学习的目的性、积极性;使学生了解自我、了解职业，学习决策方法;引导学生意识到确立自身发展目标的重要性，思考未来理想职业与所学专业的关系，树立正确的就业观，指导学生建立适合自己的职业生涯规划，更好地应对未来生涯的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。

课程内容：国内外职业认知；职业生涯理论；自我认知；职业能力认知；职业兴趣认知；职业性格认知；职业价值观认知；生涯决策方案；职业生涯规划书撰写；求职信息甄别；求职技巧；笔试面试技巧；简历书写技巧；国家就业政策与相关法律知识、大学生创业概述、创业实践等内容。

教学要求：《大学生职业生涯规划》32 学时，2 学分；通过听课和答题等多种考核方式进行评价。《创就业指导》16 课时，1 学分；通过听课和答题等多种考核方式进行评价。

9．习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程目标：以习近平新时代中国特色社会主义思想为主要内容，使学生能够牢牢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。

主要内容：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。

教学要求：本课程 32 课时，2 学分；要求理论讲授和实践教学相结合，利用课堂和实践教学使学生能够全面、深刻理解掌握教学内容。

10. 劳动教育

课程目标：通过劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育，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。

主要内容：劳动观和价值观、劳动精神、劳模精神、工匠精神。

教学要求：本课程 16 学时，1 学分；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。

11. 数学

课程目标：通过课程学习使学生掌握函数的极限与连续、一元函数微积分学、多元函数微积分学、常微分方程、空间解析几何等方面的基础知识；培养学生一定的思维能力、逻辑推理能力、自学能力、空间想象能力、综合运用所学知识分析和解决实际问题的能力，基本运算能力；使学生认识到数学来源于实践又服务于实践，从而树立辩证唯物主义世界观，培养学生良好的学习习惯、优良的道德品质、坚强的意志品格，严谨思维、求实的作风，勇于探索、敢于创新的思想意识和良好的团队合作精神。

主要内容：函数与极限、导数与微分、中值定理与导数的应用、不定积分、定积分及其应用、常微分方程、空间解析几何及向量代数、多元函数微分学。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；以问题解决为核心组织教学，课程以讲授为主，讲练结合，课程考核方式采用形成性评价与终结性评价相结合。

12. 艾滋病、性与健康

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。

主要内容：艾滋病的概念，艾滋病在社会流行的情况，艾滋病的临床表现和治疗效果，两性交往和生殖健康，HIV 检测咨询，性心理和情感发展，艾滋病治疗的科学历程。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；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。

13. 生态文明

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。

主要内容：生态文明的概念，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，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等。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；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。

14. 美育

课程目标：带领学生学习、理解美学基本原理以及掌握艺术鉴赏方法，帮助学生懂美、爱美；引导学生厘清专业背后的美育之维，提高学生审美判断力和树立正确审美观；传承中国优秀传统文化，凝聚强大民族精神，塑造完美人格，引导学生具有高远的精神追求，成就美丽人生和美丽大学。

主要内容：认识美：自然美、社会美、艺术美、技术美，中国传统文化、经济精神、管理美学、法制文化与美育关系。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；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。

15. 中国传统文化

课程目标：使学生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理解，增强民族文化自信，通过学习，掌握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。

主要内容：中国传统文化的基本精神、儒家与中国传统文化、《老子》与中国传统文化、庄子、古典文学、中国传统音乐、中国传统绘画、中国传统文化与书法、中国传统史学文化概论。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；充分利用网络课程资源，搭建学生自主学习平台，通过典型的案例、故事、作品赏析引导学生积极思考，提高学生学习兴趣，增强学生自主学习意识，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。

16. 信息技术

课程目标：了解信息与信息技术及云计算和大数据等新一代信息技术；熟悉计算机系统及操作系统；了解计算机网络，认识网络协议、标准及网络安全；了解多媒体技术，完成音、视频、图像等多媒体信息的简单处理；熟悉 Microsoft Word、Excel、PPT 软件，完成文档、表格和幻灯片的处理和制作。

主要内容：信息技术基础理论，计算机系统、操作系统、计算机网络、多媒体技术和常用办公软件的使用。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；主要采用翻转式和半翻转式混合教学方法，相关技术的应用采用案例教学，为配合教学方法的实施和教学质量的提高，配有实验指导、PPT 课件、部分微视频课件、实验素材等教学资源。

17. 中国共产党历史

课程目标：通过本门课程的学习，学生能够了解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，引导广大青年学生以实现中华民族伟大复兴为己任，从党史学习中激发信仰、获得启发、汲取力量，不断坚定“四个自信”，不断增强做中国人的志气、骨气、底气。

主要内容：关于党的近百年历史的几个问题、伟大斗争与中国共产党的政治哲学、从“四史”看中国道路、中国共产党百年奋斗与全面建成小康社会、历史关键时刻对国家发展走向的战略指引、习近平总书记关于“四史”的重要论述、中国共产党历史起点、长征—长征精神—走好新时代长征路、中国共产党应对重大困难和风险

挑战的历程与经验、延安整风与延安精神、中国共产党对初心、宗旨的不渝坚守。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；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。

18. 职业发展与就业指导

课程目标：通过本课程的学习，帮助学生了解“自己”，了解“职业”，了解“社会”，平衡需求，从而做出适合自己的职业决策。帮助学生建立正确的职业发展观念，引导学生完成性格、职业兴趣及价值观方面的自我探索，并增强他们职业选择的信心与动力，另一方面使学生了解面对的社会发展现状和就业形势，了解当前的就业政策与规定，掌握环境探索、决策探索、机遇探索技能，掌握求职择业的基本方法与途径，培养职业素养，可以恰当运用求职择业的技巧，熟悉就业过程中的各种法律问题与求职中的自我保护，顺利实现就业，最终提升职业生涯管理能力。

主要内容：职业发展概述、职业性格理论与认知、职业兴趣理论与认知、职业能力理论与认知、职业价值观理论与认知、职业与职业环境认知、职业生涯发展与规划书。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；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。

19. 大学生就业指导与技能开发

课程目标：课程紧紧围绕高等职业教育的特点，针对不同专业、不同学生确定教学内容与教学方法，使学生学会认识自我、了解职业、掌握一定的职业规划能力和择业就业的一般技巧和方法。将学生的职业发展与就业指导有机结合，以职业指导促进学业指导，用就业指导推动学生职业能力的培养和职业素质的养成，为迎接未来社会挑战、提高生活质量、实现终身发展奠定基础。其核心目标是提高学生的职业素养。

主要内容：求职过程指导、就业流程与法律保障、职业适应、大学生创业前的准备。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；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。

20. 马克思主义理论

课程目标：通过对马克思主义理论的系统讲解，传播马克思主义科学理论，使

学生了解马克思主义的基本立场、观点和方法，引导学生了解国情、民情、党情，树立共产主义的理想信念，落实对大学生的马克思主义理论教育与思想政治教育，为学生一生成长奠定科学的思想基础;通过教授马克思主义基本原理使学生树立马克思主义科学的世界观、人生观、价值观，服务高校立德树人的根本任务；通过教授马克思主义基本立场、基本观点、基本方法，引导学生运用马克思主义基本原理，去分析问题和解决问题，提高认识世界和改造世界的能力。

主要内容：世界的物质性及其发展规律、认识的本职及其发展规律、人类社会及其发展规律、资本主义的形成及其本质、资本主义发展的历史进程、社会主义社会及其发展、共产主义是人类最崇高的社会理想

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；课程具有抽象性、思辨性的特点，为提高教学的实效性，在教学中既要阐明理论又要努力做到理论联系实际，同时要加强针对性，突出本课程的思想政治教育功能；拓展思想政治教育的空间，提高思政课教育教学的实效性和针对性，增强学生的获得感，督促学生按时完成网络的相关学习内容，多途径、多形式提高学生在实践中运用马克思主义基本原理分析、解决问题的能力。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。

21. 语文

课程目标：使学生掌握文学鉴赏的基本原理，掌握阅读、分析和欣赏文学作品的基本方法，能够熟练运用语文基础知识进行日常公文的写作，并能流畅的用语言进行日常的交流和工作。

主要内容：诗经、楚辞、唐诗、宋词、元曲等诗词曲、散文写作、小说、戏剧以及应用文写作和口语表达。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；采用范文讲解、作品鉴赏、思考和写作相结合，充分利用网络教学平台让学生积极参与专题研讨，交流学习中存在的问题，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。

22. 职业素养

课程目标：使学生掌握和提高与职业活动密切相关的学习能力、沟通能力、组织协调、自我管理能力，培养学生的敬业精神、团队意识、意志品质、创新意识、

劳动精神，使学生能够更好地适应职场环境，拥有核心竞争力。

主要内容：职业素养的内容及基本框架、职场礼仪、职业精神、沟通的基本理论和方法技巧、团队合作基础理论与方法、时间管理和健康管理的基本理论和方法、创新能力的结构体系及创新方法。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分；充分利用网络课程资源，搭建学生自主学习平台，通过案例分析、情景模拟等方法引导学生积极思考，提高学生学习兴趣，增强学生自主学习意识，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。

**（二）专业（技能）课程**

1. 电子竞技产业基础

课程目标：使学生了解电子竞技相关专业知识，认识电子竞技的起源和发展，了解电子竞技运动和文化、产业链和生态组成、每个部分的概况，培养对电竞产业的正确认知，为专业课学习打好基础。

主要内容：电子竞技概念，电子竞技运动和文化透视，电子竞技发展史，产业生态中的组成部分和各个要素，产业运营理念，市场发展现状分析，未来发展前景趋势。

教学要求：本课程 64 学时 4 学分，充分利用多媒体资源、网络课程资源，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，通过案例分析引导学生积极思考，提高学生学习兴趣，同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。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。

2. 竞技类游戏作品分析

课程目标：了解什么是竞技类游戏，掌握电子竞技产品特点，为后续的专业课程和从事电子竞技赛事相关工作打下基础。

主要内容：RTS 类型游戏产品、MOBA 类型游戏产品、FPS 类型游戏产品、卡牌类型游戏产品的代表作品，开发商介绍，创作理念、文化背景、故事理念，开发技术介绍，运营逻辑，商业模式，相关电子竞技赛事，用户群体分析，产品兴衰历程，对比同时期、同类型不同作品成败原因。

教学要求：本课程 64 学时 4 学分，充分利用多媒体资源、网络课程资源，采

用线上线下混合式教学模式,加强学生自主学习,通过案例分析引导学生积极思考,提高学生学习兴趣，同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习的过程性考核、作业提交情况和学习成果提交情况。

3.游戏心理学

课程目标：从心理学角度上分析心、身、物三者关系，通过生物学基础，感觉、知觉和认知的过程分析游戏为什么让人感觉快乐、愿意参与，帮助学生科学理解游戏、感受游戏，更好的参与游戏运营工作和为游戏用户服务。

主要内容：心理学基础知识介绍，游戏和生理的关系，游戏在心理上的映射，参与游戏和学习知识的关系，根据心理学原理提高用户对游戏的黏性，工作者和游戏用户的关系、互动形式，游戏中的社交心理、方式、作用，游戏中的心理学测量方法训练。

教学要求：本课程 32 学时 2 学分，充分利用多媒体资源、网络课程资源，加强学生自主学习，通过案例分析、模拟情境，提高学生学习兴趣，采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。采取学生互评的方式对学生学习的过程进行考核、作业提交情况和学习成果提交情况。

4.摄影摄像技术

课程目标：讲解以电竞比赛、网络直播、自媒体为核心目的相关摄影、摄像技法，为从事电子竞技赛事与传播、广告制作与传播、自媒体运营等相关工作培养必备技术。

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，拍摄技法。

教学要求：本课程 64 学时 4 学分，采用多媒体资源等信息化手段教学，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，通过案例分析引导学生积极思考，提高学生学习兴趣，同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。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.视听语言

课程目标：培养学生认知电竞赛事、个人游戏视频、自媒体中视频作品中的文化，提高艺术欣赏能力，从而形成自己的视频开发逻辑思维。

主要内容：电子竞技文化传播逻辑介绍，电子竞技赛事、活动现场氛围营造与渲染技术，个人游戏互动视频设计创意启发和训练，新媒体中游戏视频的创意思维、传播逻辑训练。

教学要求：本课程 72 学时 4.5 学分，采用多媒体资源等信息化手段教学，通过模拟情境等方式提高学生学习兴趣，加强自主学习的培养，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。

6.图像处理技术

课程目标：培养学生对电竞摄影素材和网络静态素材的处理和加工技术，做为电竞视频制作与包装、融媒体编辑、数字多媒体作品创作、广告策划与文案等课程的前导课程。

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。

教学要求：本课程 72 学时 4.5 学分，采用多媒体资源等信息化手段教学，通过项目化教学方式提高学生学习兴趣，加强自主学习的培养，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。

7.网络与新媒体应用基础

课程目标：了解网络与新媒体的主要应用模式原理和发展全貌，培养学生新型应用模式的创新设计能力、运营管理能力及战略规划能力，让学生更加符合网络与新媒体业界对创新能力和实践能力的要求。

主要内容：网络与新媒体应用模式和创新设计的基础理论与方法，信息获取、电子商务、互动交流和网络娱乐四类一级应用模式，最新的、最具创新性的、最具发展潜力的新型应用模式和应用产品，网络与新媒体应用运营战略的基本方法。

教学要求：本课程 72 学时 4.5 学分，充分利用多媒体资源、网络课程资源，加强学生自主学习，通过案例分析、模拟情境，提高学生学习兴趣，采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习的过程性考核、作业提交情况和学习成果提交情况。

8.非线性编辑

课程目标：使学生学会摄像剪辑技术，达到独立剪辑视频和处理动态图像素材的相关能力。

主要内容：Adobe Premiere概述、认识界面、视频编辑的基础知识、编辑技术、添加视频效果。

教学要求：本课程72学时 4.5学分，以理论讲授、课程实训、案例教学、互动教学、基于网络资源自主学习等多种教学方法，采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通等APP平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况，完成课程学习后可以考取普通话等级证书。

9.数字音频技术

课程目标：通过对数字音频工作概念、构成及应用的讲解，阐述了音频工作站的组成结构、原理，通过对其内部进行分析，使学生了解和掌握录音与数字音频制作的相关知识。

主要内容：音频的概念，讲解音频的分类、类型和音频工作站的组成，数字音频的原理，音频的工作原理，音频的应用，音频的存储，专业软件的使用方法。

教学要求：本课程72学时 4.5学分，以理论讲授、课程实训、互动教学、基于网络资源自主学习等多种教学方法，提高学生学习兴趣，课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

10.电竞解说技术基础

课程目标：树立学生对电竞解说岗位的认知，讲述解说工作在赛事中的作用、工作原理、所需外部条件、与赛事各岗位间的关系，以及基础技术。帮助学生在赛事组织与策划，赛事导播技术中娴熟处理电竞解说工作中的相关问题。

主要内容：电竞解说的起源、发展、现状和未来趋势，解说对赛事的作用、价值和工作原理，电竞解说所需基本技能，工作所需硬件条件和外部环境，电竞解说与赛事、活动现场的衔接协调技术，解说工作的相关职业延展（网络直播、自媒体等）。

教学要求：本课程36学时2学分，以理论讲授、课程实训、互动教学、等多种教学方法，提高学生学习兴趣，采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通

等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习的过程性考核、作业提交情况和学习成果提交情况。

11.电竞赛事组织与策划

课程目标：了解玩家用户对电竞赛事活动的需求，学校电子竞技赛事、活动的分级、分类和构成，不同规模、类型的赛事活动所需条件和工作拆分，实现学生满足参与赛事策划与执行相关工作的能力。

主要内容：电子竞技赛事&活动的分级、分类、分工，各岗位工作职能、关联性、衔接技术和统筹调度能力，以项目为单元培养策划、组织、管理、统筹的相关能力和工作衔接、协调、调度能力。带领学生参与项目实践，达到学以致用的目标。

教学要求：本课程 72 学时 4.5 学分，以理论讲授、课程实训、互动教学、基于网络资源自主学习等多种教学方法，采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

12.电竞赛事采编与评论分析

课程目标：培养学生对电子竞技相关的人物采访、事件报道、趋势跟踪、热点挖掘、数据分析，以及新闻传播稿件撰写、新闻视频创作的能力。

主要内容：本课程分为两大版块：1、采访版块：主要包括获取新闻线索、判断新闻价值、制作采访提纲、提问及观察技巧、隐性采访、记者招待会与新闻发布会等。2、创作版块：主要包括消息、通讯、深度报道及微博、微信、客户端新闻创作。

教学要求：本课程 72 学时 4.5 学分，以理论讲授、课程实训、互动教学、基于网络资源自主学习等多种教学方法，采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

13.数字多媒体作品创作

课程目标：课程旨在培养学生的视频后期制作专业技能，成为具有一定竞争力

的特效合成师。通过该课程的学习，学生应该掌握视频后期制作中一些基本概念，对常见的视频后期软件有一定的了解和认识，熟练掌握 Adobe Effects 软件制作技巧，并根据播放平台输出相应格式的视频。

主要内容：视频特效概述、认识 Adobe Effects、工作流程、特效基础、高级编辑基础、渲染和输出。

教学要求：本课程 72 学时 4.5 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用案例分析来进行教学活动。采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习的过程性考核、作业提交情况和学习成果提交情况。

14.游戏直播运营

课程目标：了解直播生态和运营流程，学习新主播招募、培养、维护、咨询等日常运营能力，训练主题策划、产品卖点总结、数据分析、复盘等相关技能。

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。

教学要求：本课程 72 学时 4.5 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，采用案例分析、模拟情景等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

15.电竞视频制作与包装

课程目标：系统化培训学生运营数字技术处理相关素材，并应用到电竞赛事和个人视频作品中，利用预备知识将静态图像、动态图像、音频等素材，实现独立完成相关视频的包装制作工作。

主要内容：认识电竞赛事直转播内容要素，个人视频内容要素，用户体验要素和交互要素，实践 UI 制作、片头片尾、转场特效等，制作满足用户需求的视频内容。

教学要求：本课程 40 学时 2.5 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，采用案例分析等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习的过程性考核、作业提交情况和学习成果提交情况。

16.电竞赛事导播技术

课程目标：培养学生了解电竞赛事表现和直播规则，熟练操作视频切换台并组织协调节目人员完成项目的直播与录制，熟练参与电竞赛事活动前期策划、统筹、现场舞美设计、赛事视频包装渲染输出，完成节目录制或直播后对素材进行整理备份，了解简单后期剪辑与视频制作，熟悉录制设备及基本音视频制作软件。

主要内容：教授赛事活动直播制作流程及各岗位的工作内容，镜头语言，画面衔接技巧，教授视频切换台、数字机等相关设备操作，教授演播室各岗位设备操作及维护技术，教授解决演播室系统的相关技术。

教学要求：本课程 40 学时 2.5 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，采用案例分析等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程学习的过程性考核、作业提交情况和学习成果提交情况。

17.新媒体技术与应用

课程目标：让学生能更好地掌握和应用多种技术处理数字化音频、图像、动画及视频等新媒体信息的能力，在微博、微信、抖音上发布音频、图片、文字、视频等。

主要内容：了解新媒体的概念，新媒体的关键技术，多媒体技术的概述，多媒体系统的组成，掌握数字图像处理、数字音频处理、动画制作技术、数字视频处理、新媒体传输技术和新媒体信息显示和发布的相关知识。

教学要求：本课程 40 学时 2.5 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，

采用案例分析、模拟情境等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程模拟中的过程性考核、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

18.融媒体编辑训练

课程目标：训练微信、微博、头条号、主要自媒体视频号及网站日常更新、运营、管理的实战能力，培养与客户沟通能力。

主要内容：以多种商业项目实训办公软件的熟练使用，视频素材信息收集和后期处理能力，结合具体项目的创意、设计、制图能力，产品传播运营能力。

教学要求：本课程 40 学时 2.5 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，采用案例分析、模拟情境等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程模拟中的过程性考核、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

19.互动艺术创新思维

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。

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。

教学要求：本课程 64 学时 4 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，采用案例分析、模拟情境等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程模拟中的过程性考核、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

20.科幻小说赏析及创意写作

课程目标：掌握创意写作基本理论，激发创意思维，培养写作兴趣，突破写作障碍，提升各类文体写作和文化创新能力，为后续课程奠定基础。

主要内容：创意写作基本理论、发展简史、创意思维训练、小说创作、剧情创作、自媒体写作、文学叙事、故事的创作与改编等。

教学要求：本课程共 64 学时 4 学分。课程采用理论与体验教学相结合、讲授与实践相结合的教学方法，注重培养学生实际应用能力。采用线上线下混合式教学模式，利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。采取过程性与结果性综合考核方式进行评价。

21.电子商务基础与应用

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。

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。

教学要求：本课程 64 学时 4 学分，采用理论结合实训的教学方法，以学生为主体，从学生认知规律入手，采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，采用案例分析、模拟情境等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。课程考核包括课程模拟中的过程性考核、参与研讨和交流情况、学习成果汇报情况。

22.电竞俱乐部运营与管理

课程目标：了解电子竞技俱乐部在电竞行业中的定位、价值，发展中的痛点和未来机遇，熟悉俱乐部的商业模式和运营技术，可以胜任在电子竞技俱乐部中从事基础岗位工作。

主要内容：电竞俱乐部发展史，电竞俱乐部市场定位，电竞俱乐部盈利模式、成本分析，电竞俱乐部发展现状，电竞俱乐部合作伙伴，电竞俱乐部核心竞争力，电竞明星价值和运作技术，IP 衍生价值与创造、运营。

教学要求：课时数 64，4 学分数；采用信息化教学，配以专业教室，为配合教学方法的实施和教学质量的提高，配有 PPT 课件、部分微视频课件。采用线上线下混合式教学模式，加强学生自主学习，采用案例分析、模拟情境等教学手段来进行教学活动。同时利用超星学习通等 APP 平台，提交作业，下载学习资料，进行学习互动，参与教师布置的讨论内容等，适应“互联网+职业教育”。考核方式包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况。**表 2 电子竞技运动与管理专业教学进程表**

## 七、教学进程总体安排

**表 1 电子竞技运动与管理专业教学进程表**

| 分类 | 序号 | 类别 | 课程名称 | 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 |
| | | | | | | | | | | | 16/20 | 18/20 | 18/20 | 18/20 | 10/20 | 0/20 |
| 公共基础课 | 1 | 必修课 | 思想道德修养与法律基础 | 48 | 48 | | | 3 | √ | | 4×12 | | | | | |
| | 2 | | 形势与政策Δ | 32 | 32 | | | 1 | | √ | - | - | - | - | | |
| | 3 | | 军事理论 | 36 | 36 | | | 2 | | √ | | 2 | | | | |
| | 4 | | 大学生心理健康 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | 2×16 | | | | |
| | 5 | | 实用英语 | 104 | 104 | | | 6.5 | √ | | 4×12 | 4×14 | | | | |
| | 6 | | 体育 | 108 | 108 | | | 7 | √ | | 2 | 2×14 | 2×12 | 2×12 | | |
| | 7 | | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论 | 64 | 64 | | | 4 | √ | | | 4×16 | | | | |
| | 8 | | 大学生创新创业课 | 48 | 48 | | | 3 | | √ | | 2×16 | | | 2×8 | |
| | 9 | | 习近平新时代中国特色社会主义思想 | 32 | 32 | | | 2 | √ | | | | | 2×16 | | |
| | 10 | | 劳动教育 | 16 | 16 | | | 1 | | √ | | | | 2×8 | | |
| | 11 | 限定选修课 | 数学 | 32 | 32 | | | 2 | √ | | 2 | | | | | |
| | 12 | | 艾滋病、性与健康 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | 2×16 | | | | | |
| | 13 | | 生态文明 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | 2×16 | | | | | |
| | 14 | | 美育 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | 2×16 | | | | | |
| | 15 | | 中国传统文化 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | 2×16 | | | | |
| | 16 | | 信息技术 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | 2×16 | | | | |
| | 17 | | 中国共产党历史 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | 2×16 | | | | |
| | 18 | | 职业发展与就业指导 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | 2×16 | | | | |
| | 19 | | 大学生就业指导与技能开发 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | | 2×16 | | | |
| | 20 | | 马克思主义理论 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | | 2×16 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 21 | | 语文 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | | 2×16 | | | |
| | 22 | | 职业素养 | 32 | 32 | | | 2 | | √ | | | 2×16 | | | |
| | 小计 | | | 712 | 712 | | | 43.5 | | | 10 | 16 | 2 | 6 | 2 | |
| 专业（技能）课 | 1 | 必修课 | 电子竞技产业基础 | 64 | 38 | 26 | | 4 | | √ | 4 | | | | | |
| | 2 | | 竞技类游戏作品分析*▲ | 64 | 32 | 32 | | 4 | √ | | 4 | | | | | |
| | 3 | | 游戏心理学 | 32 | 16 | 16 | | 2 | | √ | 2 | | | | | |
| | 4 | | 摄影摄像技术* | 64 | 32 | 32 | | 4 | | √ | 4 | | | | | |
| | 5 | | 视听语言 | 72 | 43 | 29 | | 4.5 | | √ | | 4 | | | | |
| | 6 | | 图像处理技术* | 72 | 36 | 36 | | 4.5 | √ | | | 4 | | | | |
| | 7 | | 网络与新媒体应用基础*▲ | 72 | 36 | 36 | | 4.5 | √ | | | | 4 | | | |
| | 8 | | 非线性编辑* | 72 | 36 | 36 | | 4.5 | | √ | | | 4 | | | |
| | 9 | | 数字音频技术* | 72 | 36 | 36 | | 4.5 | | √ | | | 4 | | | |
| | 10 | | 电竞解说技术基础*▲ | 36 | 18 | 18 | | 2 | | √ | | | 2 | | | |
| | 11 | | 电竞赛事组织与策划*▲ | 72 | 36 | 36 | | 4.5 | | √ | | | | 4 | | |
| | 12 | | 电竞赛事采编与评论分析▲ | 72 | 43 | 29 | | 4.5 | √ | | | | | 4 | | |
| | 13 | | 数字多媒体作品创作* | 72 | 36 | 36 | | 4.5 | | √ | | | | 4 | | |
| | 14 | | 游戏直播运营*▲ | 72 | 36 | 36 | | 4.5 | | √ | | | | 4 | | |
| | 15 | | 电竞视频制作与包装* | 40 | 20 | 20 | | 2.5 | √ | | | | | | 4 | |
| | 16 | | 电竞赛事导播技术* | 40 | 20 | 20 | | 2.5 | √ | | | | | | 4 | |
| | 17 | | 新媒体技术与应用* | 40 | 20 | 20 | | 2.5 | | √ | | | | | 4 | |
| | 18 | | 融媒体编辑训练* | 40 | 20 | 20 | | 2.5 | | √ | | | | | 4 | |
| | 19 | 选修课 | 互动艺术创新思维* | 64 | 32 | 32 | | 4 | | √ | | | 4×16 | | | |
| | 20 | | 科幻小说赏析及创意写作* | 64 | 32 | 32 | | 4 | | √ | | | 4×16 | | | |
| | 21 | | 电子商务基础与应用* | 64 | 32 | 32 | | 4 | | √ | | | | 4×16 | | |
| | 22 | | 电竞俱乐部运营与管理* | 64 | 32 | 32 | | 4 | | √ | | | | 4×16 | | |
| | 小计 | | | 1196 | 618 | 578 | | 74.5 | | | 14 | 8 | 18 | 20 | 16 | |
| | 1 | | 顶岗实习 | 720 | | | 720 | 24 | | ✓ | | | | | 8 周 | 16 周 |
| | 小计 | | | 720 | | | 720 | 24 | | | | | | | | |
| 毕业环节 | 1 | | 毕业设计 | 60 | | | 60 | 2 | | ✓ | | | | | | 2 周 |
| | 小计 | | | 60 | | | 60 | 2 | | | | | | | | |
| 总课时 | | | | 2688 | 1330 | 578 | 780 | 144 | | | 24 | 24 | 20 | 26 | 18 | |

说明：1.一体化课程以课程名称后加“*”的形式表示，专业核心课程以名称后加“▲”的形式表示；2.专题讲座名称后加“Δ”号表示；3.实习环节包括认知实习、跟岗实习、顶岗实习。4.公共基础课中限定选修课要求三年修满12学分，采取线上教学，不计周学时，专业（技能）课中选修课要求修完两门课程。5.《大学生创新创业课》分两个部分开设，第一学年开设职业生涯规划课程，第三学年开设就业指导课程。6.《形势与政策》每学期开设不少于8学时。7.《体育》课程安排在第一、二学年，共108学时（三年制），除去教学进程中体育课程，课外还有跑操等体育活动共50学时。8.学分计算说明：普通课程学分=学时/16,约分保留到0.5，按照四舍六入原则进行约分。集中实训课程或者顶岗实习一周30学时，计1学分。

表 2 电子竞技运动与管理专业教学环节分配表

| 学期 | 课程教学 | 实践性教学 | | | | 毕业环节 | 考试 | 军训 | 毕业教育 | 机动 | 合计 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 集中实训 | 1+X 取证 | 顶岗实习 | …… | | | | | | |
| 一 | 16 | | | | | | 1 | 2 | | 1 | 20 |
| 二 | 18 | | | | | | 1 | | | 1 | 20 |
| 三 | 18 | | | | | | 1 | | | 1 | 20 |
| 四 | 18 | | | | | | 1 | | | 1 | 20 |
| 五 | 10 | | | 8 | | | 1 | | | 1 | 20 |
| 六 | | | | 16 | | 2 | | | 1 | 1 | 20 |
| 总计 | 80 | | | 24 | | 2 | 5 | 2 | 1 | 6 | 120 |
| 说明 | | | | | | | | | | | |

表 4 电子竞技运动与管理专业理论与实践教学比例表

| 学年 | 学期 | 教学周数 | 理论教学 | | 实践教学 | | | | | | 教学做一体化 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 学时 | 占总学时比例 | 实验 | 实训 | 集中实训 | 顶岗实习 | 毕业设计 | 占总学时比例 | 学时数 | 占总学时比例 |
| 一 | 1 | 16 | 318 | 12% | | 106 | | | | 4% | 128 | 4.80% |
| | 2 | 18 | 399 | 15% | | 65 | | | | 2.50% | 72 | 2.70% |
| 二 | 3 | 18 | 254 | 9% | | 158 | | | | 6% | 316 | 12% |
| | 4 | 18 | 263 | 10% | | 169 | | | | 6.40% | 280 | 10% |
| 三 | 5 | 18 | 96 | 3% | | 80 | | 240 | | 12% | 160 | 6% |
| | 6 | 18 | | | | | 0 | 480 | 60 | 20.10% | | |
| 合计 | | 106 | 1330 | 49% | | 578 | 0 | 720 | 60 | 51% | 956 | 35.50% |

八、实施保障

**（一）师资队伍**

1. 队伍结构

本专业双师素质教师占比 100%，其中专任教师 8 人、副高职称 1 人、中级职称 7 人，35 岁以下教师 4 人，博士 1 人、硕士 5 人，从职称，年龄，学历等方面形成了合理的梯队，深化“三教” 改革，建设形成项目式、模块化教学需要的教学团队。

2. 专任教师

（1）有较高的政治思想素质和良好的职业道德，有理想信念，有道德情操，有扎实学识，有仁爱之心，爱岗敬业，为人师表。

（2）具备本专业或相关专业本科及以上学历和高校教师资格证。

（3）具备高等职业教育理念，师德高尚，具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力。

（4）具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究，能够进行教学资源开发。

（5）熟悉电子竞技运动与管理行业的现状和发展趋势，能及时将企业新技术、新设备等资源纳入课程，有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

（1）有较高的政治思想素质和良好的职业道德，爱岗敬业，为人师表。

（2）具有本专业或相关专业大学本科及以上学历，具有高级专业技术职称。

（3）负责本专业课程改革和课题研究工作，专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在专业建设中能起主导和带头作用。

（4）具备很强的专业能力、教学设计能力和教学能力，能系统独立讲授两门以上课程，教学效果好。

（5）能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，在本区域、本领域具有一定的专业影响力。

（6）兼职专业带头人要求具有高级专业技术职称、技师职称的技术人员或者具有丰富实践经验的能工巧匠，负责本专业课程改革和课题研究工作，在专业建设中能起主导和带头作用，在本区域、本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

本专业兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，聘请具有中级及以上相关专业职称或者具有丰富实践经验的能工巧匠，现岗在企业并连续工作 3 年以上，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有良好的语言表达能力，教学培训合格，在校的兼职教师主要参与校内专业课程教学、实习实训指导、学生职业发展规划指导、技术保障、学生技能大赛指导、参与课程改革、项目化教材编写、引入企业实践项目等，在企业的兼职教

师主要负责指导学生完成岗位体验、岗位见习、顶岗实习等实训环节。

**（二）教学设施**

1. 专业教室基本条件

本专业教室配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；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. 校内实训室

(1) 电竞游戏分析综合实训室

电竞游戏分析综合实训室配备服务器、投影设备、白板、计算机（1 台／人），网络覆盖，可运行 MOBA 类、FPS 类、RTS 类电竞游戏，支持 MOBA 类、FPS 类、RTS 类等电竞游戏分析实践课程的教学与实训；配备手游竞技设备，可满足小型手游比赛的需求。

(2) 电竞综合训练场馆

电竞综合训练场馆配备组织电竞赛事相关软硬件设备、导播设备、直播解说设备、大屏、摄像设备、网络覆盖，用于电竞赛事组织策划、电竞摄像技术、游戏直播运营、电竞赛事导播技术等模拟实践类课程的教学与实训；同时可满足小型电竞比赛的需求。

(3) 摄影摄像工作室

摄影摄像工作室配备摄影、摄像相关的装备与器材，照相机，摄像机，摄影灯光，计算机、音响、投影设备等，网络覆盖；用于电竞摄像技术、播音主持基础等模拟实践类课程的教学与实训。

(4) 视频编辑实训室

视频编辑实训室配备服务器、投影设备、白板、计算机（1 台／人），网络覆盖，可运行视频编辑类软件，支持电竞节目策划与制作、电竞视频制作与包装等实践课程的教学与实训。

(5) 视频特效实训室

视频编辑实训室配备服务器、投影设备、白板、计算机（1 台／人），网络覆盖，可运行视频特效类软件，支持视频特效、视频剪辑等实践课程的教学与实训。

3. 校外实训基地

本专业具有稳定的校外实训基地；能够开展电竞赛事的组织和实施、电竞比赛场所的管理和服务、电竞赛事推广以及电竞直播、解说等实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

4. 学生实习基地

本专业具有稳定的校外实习基地；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相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

5. 支持信息化教学方面

本专业具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

**（三）教学资源**

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所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1. 教材选用

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。优先选用高职高专近三年的教材，专业技能课程优先选择符合现代职业教育行动导向教学要求的项目化或模块化教材，积极开发活页式、手册式教材。

**表 1 专业核心课程教材一览表**

| 核心课程 | 教材名称 | 出版社 | 出版年份 | 作者 |
|---|---|---|---|---|
| 电竞营销与推广 | 网络营销与推广 | 人民邮电出版社 | 2019 年 | 纪亚楠 |
| 电竞摄像技术 | 摄影摄像技术 | 化学工业出版社 | 2019 年 | 叶君奋 |
| 视频后期处理 | 影视媒体后期处理 | 清华大学出版社 | 2019 年 | 陈幼芬 |
| 电竞赛事组织与策划 | 电子竞技赛事策划与管理 | 电子工业出版社 | 2019 年 | 姜汉烽 |
| 模拟赛事 | 电子竞技赛事与运营 | 清华大学出版社 | 2019 年 | 孙博文 |
| 电竞赛事解说 | 电竞解说概论 | 四川大学出版社 | 2017 年 | 张越舟 |

2. 图书文献配备

积极开展1+ X证书制度试点，同时配置必要的专业类图书资料，以供教师备课参考以及学生自主学习。专业类图书文献主要包括：行业政策法规资料、有关职业标准，电竞产业文献资料，有关网络策划营销类图书，电竞俱乐部运营、电竞游戏分析、解说、播音、视频剪辑等实例类图书，有关电竞赛事的标准与规范、教学与方法的图书等。

3. 数字教学资源配置

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。

**（四）教学方法**

总结推广现代学徒制试点经验，普及项目教学、案例教学、情境教学、模块教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，推动课堂教学革命。加强课堂教学管理，规范秩序，打造优质课堂。

1. 强化课程思政

积极构建“思政课程+课程思政”大格局，推进全员全过程全方位“三全育人”，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。结合职业院校学生特点，创新思政课程教学模式。强化专业课教师立德树人意识，结合不同专业人才培养特点和专业能力素质要求，梳理每一门课程蕴含的思想政治教育元素，发挥专业课程承载的思想政治教育功能，推动专业课教学与思想政治理论课教学紧密结合、同向同行。

2. 教学方法

结合课程特点和教学条件，针对学生的实际情况，包括教学做一体化教学法、情景教学法、案例教学法、探究式、讨论式、参与式教学法、启发引导式教学法，采用项目驱动法、头脑风暴法、游戏闯关法、分组教学法、角色扮演法、移动端互动教学、模块化教学等方法。

3. 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。

4. 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、项目协作和顶岗实习等组织形式。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。在整个教学过程中采用“行动导向教学方式”，一切以学生为第一视角，让学生利用各种可能性资源。

**（五）学习评价**

1. 日常课程学习评价

通过过程性、阶段性评价和结果性评价相结合的评价方法，学生互评与教师评价相结合，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，综合以上评分情况进行日常课程学习的总评。

2. 集中实训评价体系

集中实训是培养技能技术人才的关键教学环节，是培养和提高职业能力的重要手段。学生集中实训前应参加安全教育、职业道德教育，学习实训相关文件，明确实训目的，实训纪律；按照实训计划、工作任务和岗位特点，安排好学生的学习，工作和生活；自觉遵守设备安全操作规程规范，在使用未操作过的设备前，学生应熟知其使用说明书，并有企业指导教师在场，方能操作该设备；按照指导老师的要求认真做好各项实训课程的记录与报告，并将此作为实训成绩评定的重要依据；未经教师批准不得擅自离开实训岗位，擅自离开岗位者，实训考核按不合格处理。

对集中实训学生要实施全程跟踪管理，班主任、课程教师要到各集中实训点督导，检查学生实训进展情况、实训任务完成情况、分析实训中所出现问题、对实训工作提出意见或建议等。学生实训实行学校和实训单位、专任教师和兼职教师双重考核结合。

3. 顶岗实习评价体系

顶岗实习是人才培养模式改革的重要教学环节，也是人才培养方案中综合性最强的实践性教学环节，对培养学生良好的职业素质和认真负责的工作态度，提高学生的综合岗位能力具有重要的意义。通过顶岗实习，使学生与职业岗位零距离接触，牢固树立职业理想，养成良好的职业道德，练就过硬的职业技能。

顶岗实习采取学校推荐和个人自主选择实习单位双向选择相结合。无论是学校

安排还是学生自主联系实习单位，学生均须与实习单位签订实习协议，实习协议内容应包括双方的权利、义务，实习期间的待遇及工作时间、劳动安全卫生条件等，实习协议应符合相关法律规定。

实习单位负责实习学生的日常管理和安全工作，并与学校保持联系，定期接待学校实习指导教师和班主任的走访，客观真实地向学校实习指导教师反映学生在单位的实习情况。顶岗实习学生需要定期登录顶岗实习管理平台填写实习日志，由企业导师和学校专业教师共同指导、评价。

顶岗实习目标管理与过程管理并重，根据本专业顶岗实习特点并结合企业要求，在顶岗实习工作开始前成立顶岗实习工作小组。工作小组由二级学院主管领导、企业领导、教研室主任、学校指导教师和企业指导教师等共同组成，负责对顶岗实习工作的领导、组织、安排、协调、检查、考核评价等有关事项。

4. 毕业生第三方评价体系

由专业负责人牵头，委托第三方调查机构每年进行企业满意度调查和毕业生满意度调查。

5. 1+X 证书考核

鼓励将学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握的有关技术技能，按一定规则折算为学历教育相应学分。学院将根据行业需求申报相关领域 1+X 证书，目前学生毕业前应考取 ACAA 视频编辑师、普通话等级证书等相应的职业技能等级证书。

**（六）质量管理**

为进一步加强专业建设，适应高职教育人才培养工作的需要，在教学管理上，采取分级分层的管理模式，即在专业指导委员会的指导下，由主管领导、教研室主任、专业带头人、骨干教师、行业或企业人员按其工作职责不同，有的放矢的进行教学管理。

1. 培养运行机制

每年定期召开专业指导委员会工作会议，制定年度工作计划，根据行业企业相应岗位标准定位人才培养目标，校企共同设计、实施、评价人才培养方案，及时将新技术、新工艺、新规范纳入教学标准和教学内容。建立毕业生质量反馈网络，制定用人单位走访制度，定期赴企业开展调研工作，撰写调研报告。

2. 实训运行机制

校企共同建设校内外实训基地，开展校内外实训基地建设调研工作，组织企业技术专家进行论证，制定实习实训基地建设规划；制定《校企合作校内外实训基地管理办法》，保证学生校内外实训计划落实到位，有利于培养学生的社会能力与职业能力；制定以企业技术人员评价为主体的学生实训评价体系。

3. 培训鉴定运行机制

制订专业技能培训、鉴定工作实施细则，收集学生和企业员工技能培训、鉴定信息，制定年度学生和企业人员培训鉴定计划，配合国家职业技能鉴定第 63 所共同完成培训鉴定工作。

4. 第三方评价机制

由专业负责人牵头，委托第三方调查机构麦可思数据有限公司和津轻人才开发中心，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）。

根据调查结果，分析毕业生就业率、专业对口率、顶岗实习学生录用比例等指标，以此形成毕业生人才培养质量跟踪调查报告，提交用人单位和专业带头人，促进校企合作和专业教学改革，不断提高人才培养质量。

**九、毕业要求**

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。毕业要求应能支撑培养目标的有效达成。

（一）学分

学生毕业时，必须完成人才培养方案中全部学习任务，取得教学计划规定的 144 学分，其中选修课 20 学分（包括了公共选修和专业选修）完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。

（二）知识

学生毕业时，能够掌握电子竞技运动与管理的基本理论知识，系统掌握电子竞技运动与管理的专业技能。了解国内外电子竞技行业动态与发展前景。

（三）能力

学生毕业时具有电竞赛事组织与策划的能力。具备较强的竞技游戏分析、赛事分析能力。具有较强的宏观把握能力和实际操作能力，具备能够适应相关行业领域职位技术技能，同时具备沟通、组织、策划、创造、表现等方面的综合设计能力。

（四） 素质

了解有关电子竞技行业、产业仿真、政策和法规。具有市场调研、分析能力，并能适时掌握行业动态。具有从事电子竞技相关职业领域岗位的各种技能。具有较强的自学能力、责任意识、团队意识。具有一定的专业研究和实际工作能力。

（五） 职业技能等级证书

学生毕业前可选考取ACCA视频剪辑师、电子竞技赛事运营等与专业相关的1+X证书或相应的职业技能等级证书。