

高等职业教育

专业代码：670411

电子竞技运动与管理专业人才培养方案

(三年制)

负责人：尹国柱

执笔人：孙 硕

审核人：尹国柱

2019年8月

高等职业教育电子竞技运动与管理专业 人才培养方案

(三年制)

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：670411

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

全日制三年。

四、职业面向

1. 职业岗位

	岗位	典型工作任务
初始岗位	职业运动员	1. 完成日常训练 2. 完成职业比赛
	主播	1. 完成直播任务 2. 参加直播活动
	赛事运营	1. 完成各项赛事的工作安排 2. 完成各项赛事的合作安排
	俱乐部运营	1. 俱乐部日常管理工作 2. 俱乐部发展规划
	赛事策划	1. 赛事策划
发展岗位	教练	1. 运动员训练安排 2. 运动员能力提升
	分析师	1. 赛事数据收集分析 2. 运动员数据收集分析

网红	1. 完成直播任务 2. 参加直播活动 3. 积聚粉丝
俱乐部经理	1. 俱乐部日常管理工作 2. 俱乐部发展规划 3. 俱乐部人员管理
赛事执行商	1. 赛事的承办申请 2. 赛事的举办

2.工作项目与职业能力

工作项目	工作任务	职业能力
1. 俱乐部管理	1-1 俱乐部商务管理	1-1-1 熟悉俱乐部基本运营程序 1-1-2 了解行业基本知识 1-1-3 具有企业运营与管理理论知识
	1-2 俱乐部队员管理	1-2-1 熟悉人力资源管理
	1-3 俱乐部业务管理	1-3-1 企业战略管理
2. 赛事策划	2-1 赛事方案策划	2-1-1 熟练使用办公软件 2-1-2 熟悉电竞赛事流程 2-1-3 能独立策划各种类型赛事
3. 主持/主播	3-1 赛事主持	3-1-1 具有语言表达能力 3-1-2 具有主持能力 3-1-3 对电子竞技有一定的理解
	3-2 赛事解说	3-2-2 具有优秀语言表达能力 3-2-2 具有深刻游戏理解能力 3-2-3 能独立完成赛事现场解说
	3-3 游戏直播	3-3-1 具有优秀语言表达能力 3-3-2 能熟练使用主流直播工具
4. 赛事执行	4-1 赛事执行	4-1-1 熟悉赛事所有流程
	4-2 赛事招商	4-2-1 能进行赛事商务拓展
5. 裁判	5-1 电竞赛事规则执行	5-1-1 熟悉参与赛事规则 5-1-2 熟悉规则执行流程

五. 培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业面向电子竞技相关产业领域的生产、服务、管理一线岗位，培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应新时期社会发展对高素质应用型人才的需要；具有良好的职业道德和思想品质；具有娴熟的专业知识和技能；具有创新和可持续发展能力；掌握电子竞技运动与管理专业所需要的文化基础知识和实践操作技能；掌握电子竞技赛事裁判、策划、执行、运营的基本技能；掌握赛事舞美，电子竞技节目制作、影像与后期的工作流程和操作方法；掌握电竞新媒体运营、节目主持、赛事解说的基本技能；了解电子竞技相关产业的发展方向与动态，能够在一线电子竞技赛事裁判、策划、执行、运营，电子竞技企业管理、运营人才，网络直播主持、赛事解说、电竞自媒体等电子竞技相关产业的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 专业知识和技能

（1）了解主流电子竞技行业的运营规律，具有本专业的专业知识和技能，了解本专业学科前沿和发展趋势，了解相关的电子竞技运动的最新发展；

（2）具有本专业所必需的电竞运动的技术、分析、指导能力；

（3）具有专业的电竞赛事知识水平，专业素养,专业裁判能力，赛事策划能力，赛事执行能力；

（4）具有电子竞技企业的管理能力；

(5) 具有一定英文水平，具备日常英文交流能力；

(6) 具有网络直播的基本素质及专业能力。

2.综合素质

(1) 思想道德素质

热爱社会主义，拥护中国共产党领导，掌握马列主义、毛泽东思想和建设有中国特色社会主义理论基本知识，加强社会主义核心价值观宣传教育，引导学生在新的时代环境中健康成长。诚实守信，崇尚文明，工作勤奋踏实，有法律意识，热爱本职，有公德意识，遵纪守法追求上进。

(2) 业务素质

具备电子竞技相关的基本理论知识，熟悉国家相关法律、法规；掌握电竞运动的技术、分析、指导能力；有赛事策划、执行能力。

善于理论联系实际，勤于实践，勇于创新，能综合地分析和解决问题，反应敏捷，处理问题果断；

善于收集信息，了解电子竞技行业发展动态。具有较广的知识面，能够利用新技术解决实际问题；

职业习惯良好，整理并保持有序的工作环境，做到工作有计划、有记录、有总结。

(3) 文化素质

具备高等应用型技术人才所必需的文化知识和应用能力，有较好的语言表达能力；

作风严谨，实事求是。善于观察，讲究科学的工作方法。谦虚好

学，能适应科学技术的发展。尊重科学，对伪科学有初步的识别能力；

思想开放，易于接受新思想、新技术和新事物。有独立主见，勇于创新。具有较强的参与、竞争和合作意识。追求效率，时间观念强；

严于律己，正确对待成功和失败。举止文雅，待人有礼。热爱生活，兴趣广泛，具有高尚的生活情操和审美情趣。勤俭节约，善于计划；

善于与他人交流，尊重和理解他人，有一定的社会活动能力。

（4）身体和心理素质

具有基本体育运动和卫生保健知识。身体健康，养成体育锻炼身体习惯，达到《国家体育锻炼标准》要求。能应付紧张的工作和承受一定强度的体力工作；

遇事沉着冷静，自控能力强，对环境的变化有良好的适应性。

六. 课程设置及要求

（一）公共基础课程

根据党和国家有关规定，将思想政治理论课、马克思主义理论课程、中华优秀传统文化、艺术课、体育课、军事课、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育、信息技术、大学英语、创新创业教育等课程列为公共基础必修课程。

（二）专业技能课程

1. 电子竞技概论

本课程讲授电子竞技运动发展史；电子竞技运动政策；电竞整个产业链，生态环境等。基本技能目标：熟悉世界电子竞技运动发展历

史和规律；熟悉国内、国际电子竞技运动政策法规；熟悉电竞整个产业链，生态环境，电竞企业的发展情况；熟悉电竞各产业链上企业之间的相互关系，合作机制。

2. 电竞俱乐部运营与管理

本课程主要讲授电子竞技俱乐部的运营发展；日常管理。基本技能目标：了解电子竞技游戏的市场环境，根据游戏项目环境进行分析，决策出发展的方向。了解电子竞技俱乐部的部门组成，熟悉基本的管理办法，建立良好的俱乐部内部环境。

3. 电竞赛事策划与商务

本课程主要讲授如何编写电子竞技赛事的策划书和招商引资。基本技能目标：了解电子竞技市场环境，合理编写电子竞技赛事策划案。掌握商家联系沟通技巧，为赛事搭建更好的合作资源，如何让商家权益最大化。

七. 教学进程总体安排

附表一 电子竞技运动与管理专业教学活动时间分配表

学年	教学周	入学教育与军训	实习(含顶岗实习)	设计(含毕业设计)	毕业教育	考试	假期	合计
一	30	2	6			2	12	52
二	26		12			2	12	52
三	12		18	7	1	2	12	52
合计	68	2	36	7	1	6	36	156

附表二 电子竞技运动与管理专业教学进程表

学期 \ 周数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	一	★	★					×	×				15							
二							×	×				15			×	×				:
三							×	×				15			×	×				:
四						×	×	×	×	×	×	11			×	×				:
五												12	※	※	※	※	※	※	※	:
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	:
备注	★入学教育与军训 ×课程实习 ○课程设计 ※毕业设计(论文) ▲专业资格证课 ●顶岗实习 △毕业教育 :考试																			

附表三 电子竞技运动与管理专业课程设置表

课程分类	序号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年		修读方式
							1	2	3	4	5	6	
							15	15	15	11	12	19	
公共基础课	1	入学教育与军训	3	60		60	2周						必修
	2	思想道德修养与法律基础	3	60	52	8	2	2					
	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	52	44	8			2	2			
	4	大学英语	5	90	90		2	2	2				
	5	信息技术	2	44	44					4			
	6	职业规划	1	15	15			1					
	7	就业指导	1	11	11					1			
	8	军事理论	2	30	30		2						
	9	心理健康教育	2	30	30		2						
	10	艺术	2	30	30		2						
	11	中华优秀传统文化	2	30	30		2						
	12	体育	6	112	112		2	2	2	2			
	13	创新创业教育	1	26	26				1	1			
	14	毕业教育	2	30	30							1周	

专业技能课程	1	电子竞技概论	2	30	30		2						必修
	2	电竞心理学	1	22	22				2				
	3	电竞产业概论	2	30	30				2				
	4	电竞俱乐部运营与管理	2	30	30			2					
	5	电竞赛事策划与商务	3	60	60		2	2					
	6	电竞赛事运营与执行	2	30	30				2				
	7	舞美直播技术	5	82		82		2	2	2			
	8	舞美直播技术(实训)	5	90		90		1周	1周	1周			
	9	电竞新媒体运营	2	30	30				2				
	10	互联网直播概述	1	22	22					2			
	11	普通话语音和播音发声	2	30		30	2						
	12	播音与主持	2	30		30		2					
	13	播音.主持与解说(实训)	2	30		30		1周					
	14	媒体编辑平面设计(PS)	2	30		30		2					
	15	Premiere 视频制作	2	30		30		2					
	16	后期合成软件(AE)	3	52		52			2	2			
	17	电子竞技节目制作	1	22		22				2			
	18	电子竞技节目制作实训	2	30		30				1周			
	19	电子竞技影像与后期	2	30		30			2				
	20	电子竞技影像与后期实训	2	30		30			1周				
	21	英雄联盟实操	6	112		112	2	2	2	2			
	22	其他类游戏实操	5	82		82		2	2	2			
	29	核心技能训练	18	330		330					12周		
	30	毕业设计(论文)	12	210		210					7周		
	31	顶岗实习	30	540		540						18周	
专业选修课程	1	英雄联盟团队赛项目	7	120		120		2周		2周		二选一	
	2	DOTA2团队赛项目						2周		2周			
	3	王者荣耀团队赛项目	7	120		120			2周	2周		二选一	
	4	绝地求生赛项目						2周		2周			
	5	CSgo 赛项目	7	120		120			2周	2周		二选一	
	6	FIFA OnLine4 赛项目						2周		2周			
合计			166	2994	798	2196	22	23	23	24			

附表四 电子竞技运动与管理专业实习安排表

序号	实习名称	周数	第一学年		第二学年		第三学年		修读方式
			1	2	3	4	5	6	
1	舞美直转播技术(实训)	3		1周	1周	1周			必修
2	播音.主持与解说(实训)	1		1周					
3	电子竞技节目制作实训	1				1周			
4	电子竞技影像与后期实训	1			1周				
5	英雄联盟团队赛事项	4		2周		2周			二选一
6	DOTA2 团队赛事项目		2周			2周			
7	王者荣耀团队赛事项目	4			2周	2周			二选一
8	绝地求生赛事项目			2周		2周			
9	CSgo 赛事项目	4			2周	2周			二选一
10	FIFA Online4 赛事项目		2周			2周			
11	核心技能训练	11				11周			
12	毕业设计(论文)	7					7周		
13	顶岗实习	18						18周	

附表五 电子竞技运动与管理专业设计安排表

序号	设计名称	设计内容	周数	第一学年		第二学年		第三学年	
				1	2	3	4	5	6
1	电子竞技策划案	制作一份电子竞技赛事策划案	1			1			
2	毕业设计	电子竞技产业、赛事、俱乐部、场馆运营、教育等方面的论文	7					7	
合计			8			1		7	

附表六 电子竞技运动与管理专业资格证书一览表

资格证书类别	资格证书名称	等级	必修	选修
职业资格证	电子竞技员			✓
职业资格证	电子竞技裁判员	二级		✓
职业资格证	电子竞技运营师			✓
职业资格证	演出经纪资格证			✓
职业资格证	社会体育指导员（专项）	初级		✓

教学总学时：2994

公共基础必修课学时：620, 占教学总学时的 20.71%;

专业技能必修课学时：2014, 占教学总学时的 67.27%;

实践性教学学时：2196, 占教学总学时的 73.35%;

选修课学时：360, 占教学总学时的 12.02%。

八. 实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

（一）师资队伍

本专业有一支结构较合理、整体素质优良的电子竞技运动与管理专业师资队伍。本专业现有 11 名专兼职电竞教师。学校教学骨干均有丰富电子竞技从业经验,他们不仅业务能力强、专业理论知识丰富,而且具有较高的学术水平。本院十分重视师资队伍建设工作,不仅利用假期组织骨干教师培训学习,丰富专业知识,还引进本行业经验丰富的优秀从业人员,以补充到电子竞技运动与管理专业教师队伍中。

随着教师队伍建设政策与措施的进一步落实，学院已逐步形成一支“结构合理、素质优良、精干高效、富有活力”的师资队伍。

（二）教学设施

对教室，校内、校外实习实训基地等提出有关要求。

校内实训教室配备 50 台专业电脑，高速网络传输，可供 150 人学生同时进行上课，打造精品小班授课。

校内电竞馆占地 350 平方米，是一个集电竞比赛、观赛、赛事直播、现场解说、舞台演艺等综合演播大厅。电竞馆配备 43 平米的高清 LED 显示屏，84 台专业灯光，9 台专业音响，薄雾机等共同塑造舞美效果；并配备 3 台 4k 高摄像机，12 通道便携移动导播设备，推流编码器等专业大型赛事导播直播设备；及专业的解说舞台。为赛事、演艺等提供优质平台。

校外与 FIFA 足球项目影霜 SC 俱乐部进行校外实训合作，该俱乐部与中超山东鲁能泰山、河南建业进行合作。合作的俱乐部有 RW、RNG、WE、OMG 等；合作的直播平台有爱奇艺、斗鱼、虎牙等；合作的公司有杭州网竞科技、上海盖奇电竞、上海鹏塔科技、重庆忠县电竞小镇、杭州数娱电竞小镇等。

（三）教学资源

根据电子竞技运动与管理专业的内容选用教材。在此基础上，制定符合本校专业发展校本教材，开发电子竞技运动与管理教学资源。

（四）教学方法

教师应结合自身教学风格，依据电子竞技运动与管理专业人才培养

养能够从事电子竞技赛事执行、电竞战队管理、电竞活动运营、电子竞技媒体等工作的高素质技术技能型人才目标。根据各专业课程教学要求，学生自身学习和接受能力与可利用的实体、信息化和实训等教学资源，建议采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学，以达成预期教学目标。针对不同学生倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，已完成专业人才培养目标。

（五）学习评价

坚持过程性评价与终结性评价相结合，实施多维度、多主体多阶段考核制度相结合。需要从专业能力、团队景胜、学习能力等多维度进行评价；教师、专家、学生互评等进行多主体进行评价；实训战绩比例、教师、专家对阶段课程的评价等多方面进行评价，让学生在多方面对教学引起重视。

（六）质量管理

学生完成一个大型赛事策划以及具体执行情况是检验电子竞技运动与管理专业人才培养质量的主要途径。要完成这些电竞赛事项目，不是体育部一个部门的事情，需要全校各个处室系部的支持与配合，也需要学校各个处室系部领导的关心与指导。比如，河南省级的电子竞技比赛项目策划、组织与执行需要各系部学生会、学生社团和系部辅导员、班主任的支持才能够使策划书能够付诸实践，切实提高学生理论结合实践的能力，使学生电子竞技策划与组织能力得到真正的锻炼。

九. 毕业要求

(一) 学业要求

按规定修完所有课程、成绩全部合格。学分达到毕业学分 160 学分规定。

(二) 考证要求

要求取得的职业资格证书：电子竞技员、电子竞技裁判员、电子竞技运营师、演出经纪资格证、社会体育指导员（专项）或技术等级证书之一。

(三) 其它要求

参加半年的顶岗实习并考核合格。

十、附录

(一) 教学进程安排表

电子竞技运动与管理专业教学进程表

周数 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	★	★					×	×				15								:
二							×	×				15			×	×				:
三							×	×				15			×	×				:
四						×	×	×	×	×	×	11			×	×				:
五												12	※	※	※	※	※	※	※	:
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	:
备注	★入学教育与军训 ×课程实习 ○课程设计 ※毕业设计（论文） ▲专业资格证课 ●顶岗实习 △毕业教育 :考试																			

(二) 人才培养方案执行变更审批表

人才培养方案执行变更审批表

申请单位	
申请时间	
申请变更培养方案的专业、年级	
申请变更理由及其课程调整方案	申请变更理由： 调整方案：（写明调整前的课程名称、学时、学分、考核形式、开课学期及调整后的课程名称、学时、学分、考核形式、开课学期）
系部意见	负责人签名（公章）： _____ 年 月 日
教务处意见	负责人签名（公章）： _____ 年 月 日
主管院长意见	签 名： _____ 年 月 日
备注	