# 2023级电子竞技运动与管理专业人才培养方案

**一、专业名称与代码**

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：570312

**二、招生对象**

普通高中毕业生、中等职业学校毕业生或同等学历者。

**三、学制**

三年

**四、职业面向**

本专业所属专业大类为教育与体育大类，对应大类代码为57，属于该大类下的体育类专业类，主要职业类别为电子竞技运营师，可取得的职业资格证书或技能等级证书包括职业资格证书或技能等级证书举例、电子竞技赛事运营、电子竞技员、电子竞技裁判员等（具体详见表4.1）。

表4.1 职业面向分析表

| **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）** | **主要岗位类别（或技术领域）** | **职业资格证书或技能等级证书举例** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教育与体育大类  （57） | 体育类  （5703） | 电子竞技运动与管理  （570312） | 电子竞技运营师  （2-02-13-03） | 电子竞技活动组织、内容加工。 | 电子竞技赛事运营  其他证书：电子竞技运营师、电子竞技员、电子竞技裁判员。 |

表4.2 岗位能力分析表

| **序号** | **岗位名称** | **岗位类别** | |
| --- | --- | --- | --- |
| **初始岗位** | **发展岗位** |
| 1 | 电子竞技员 | 电竞项目陪练  电子竞技运动员 | 电竞战队教练  电子竞技裁判员 |
| 2 | 电子竞技运营管理 | 电竞赛事解说员  电子竞技赛事内容加工 | 电竞赛事主播  电竞赛事导播  电子竞技职业经理人 |
| 3 | 游戏体验、测试与开发 | 游戏体验师 | 游戏开发工程师 |

表4.3 工作任务和职业能力分析表

| **岗位领域** | **工作任务** | **职业能力、知识** | **对应课程** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.电子竞技项目选手 | 1-1签约各电子竞技俱乐部，作为比赛选手参加电子竞技职业比赛 | 1-1-1具有良好的身体素质、高超的游戏技巧、应对强压的心理素质和长期的赛事经验  1-1-2熟知各大电竞赛事，熟悉多款游戏，并对某一类型游戏有深刻理解 | 1.电子竞技运动概论  2.电子竞技心理学  3.数据分析与解析 |
| 2.电子竞技教练员 | 2-1在电子竞技俱乐部、战队承担技术训练、战术分析制定，能够承担领队相关工作 | 2-1-1对国内外电子竞技大赛竞技项目有全面理解  2-1-2能针对电子竞技运动员、战队的实际情况制定训练计划与方案，并带领其进行系统性训练  2-1-3能充分的对竞赛项目进行理解，对数据进行分析，研究并制定相应战术  2-1-4熟悉电子竞技心理学，能对运动员或战队进行心理素质建设 | 1.电子竞技运动概论  2.电子竞技心理学  3.数据分析与解析 |
| 3.电子竞技裁判员 | 3-1在电子竞技赛事中担任裁判工作 | 3-1-1对国内外电子竞技大赛竞技项目有全面理解  3-1-2熟悉各类竞赛项目的比赛规则  3-1-3熟练运用各类竞赛项目的比赛OB系统 | 1.电子竞技运动概论  2.电子竞技赛事策划与管理  3.数据分析与解析 |
| 4.电子竞技导播、解说 | 4-1通过即时视频工具，直播游戏内容，进行内容输出 | 4-1-1具备良好的游戏技术能力，熟悉多款游戏，并有较为深刻理解  4-1-2善于表达，开朗大方，具有较好沟通能力  4-1-3具有基础的视频剪辑和策划能力，能够就直播内容的创新和丰富进行有效工作 | 1.电子竞技运动概论  2.电子竞技赛事导播  3.数据分析与解析  4.电子竞技传播与解说 |
| 5.电子竞技职业经理人 | 5-1电子竞技俱乐部、电子竞技场馆运营与管理  5-2代表电竞运动员或电子竞技战队进行商务赛事的洽谈与管理  5-3 电子竞技赛事策划与管理 | 5-1熟悉了解电子竞技俱乐部、电子竞技场馆的运营与管理流程  5-2熟悉了解国内外各大电竞比赛，对电子竞技运动员或电子竞技战队有相当高的了解和控制  5-3 熟悉电子竞技赛事策划与管理 | 1.电子竞技运动概论  2.电子竞技俱乐部管理与运营  3.电子竞技赛事策划与管理  4.数据分析与解析  5.电子竞技心理学  6.电子竞技职业生涯规划 |
| 6.游戏体验、测试与开发 | 6-1 进行新游戏的体验并出具体验报告  6-2 对游戏进行测试，反馈测试信息并提出优化建议  6-3 进行游戏开发 | 6-1 熟悉游戏体验、测试相关流程  6-2 熟悉游戏开发引擎及游戏开发编辑器操作 | 1.电子竞技运动概论  2.数据分析与解析  3.游戏开发工具  4.游戏开发引擎 |

**五、培养目标与规格**

**（一）培养目标**

培养有觉悟、讲责任，德技兼修，德智体美劳全面发展，适应区域经济社会发展和产业发展需要，面向粤港澳大湾区领域，掌握电子竞技运动概论、电子竞技心理学、电子竞技赛事策划与运营、电子竞技直播与解说、电子竞技项目解析与实操、电子竞技新媒体运营、电子竞技商业场馆运营与实践、电子竞技俱乐部管理与运营、电子竞技商业赞助与品牌管理、电子竞技赛事复盘与解析等知识和技术技能的高素质劳动者和技术技能人才。

**（二）培养规格**

1.素质结构

（1）思想品德素质

具有正确的世界观、人生观、价值观、苦乐观和公民观，践行社会主义核心价值观；具有爱国主义精神、法律意识、责任心和社会责任感; 具有良好的职业道德与职业操守；具有较强的组织观念和集体意识(有服从分配、干一行爱一行的观念和自觉地按照集体规范要求自己的意识)。

（2）身心素质

具备健康的体魄，全面发展的身体耐力与适应性，合理的卫生习惯与生活规律等；具备稳定向上的情感力量，坚强恒久的意志力量，鲜明独特的人格力量。能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

（3）人文科技素质

具备政治学、经济学、社会学、法学、管理学、思想道德、职业道德、沟通与演讲及传统文化、国学经典、红色经典等基本素质。

2.知识结构

（1）工具性知识

能正确阅读和理解计算机和计算机网络常见的英文；理解计算机网络新技术及其发展趋势；掌握计算机基础（人工智能等现代信息技术）；具有良好的创新创业精神。

（2）人文社会科学知识

了解包括政治学、经济学、社会学、法学、管理学、思想道德、职业道德、沟通与演讲及传统文化、国学经典、红色经典等基本的人文科技知识。

具有合理的知识结构和一定的知识储备；具有不断更新知识和自我完善的能力；具有一定的人文和艺术修养；具有良好的人际沟通能力；具有持续学习和终身学习的能力；具有良好的科学精神、态度和价值观及一定的创新意识、创新精神和创业能力。

（3）自然科学知识

力争培养学生做到三个基本理解：一是基本理解包括数学在内的科学技术的基本术语和概念；二是基本理解科学技术活动的性质；三是基本理解科学技术在社会和文化中的角色。

（4）专业技术知识

包括对公共基础知识、专业知识和专业相关知识等的培养规格要求。

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熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

③清晰描述电子竞技运动的定义、特征与发展；

④掌握电子竞技IP定位，价值挖掘、IP运营策略设计、PS、视频编辑、软文写作技能，以及电子竞技特定群体的社群定位、实用运营引流技巧技能；

⑤了解电子竞技产业中各类型企业组织的定位、商业模式与组织形式；

⑥清晰描述电子竞技运动项目、赛事以及常用设备与表现形式；

⑦清晰描述电子竞技产业链的构成及构成原因；

⑧清晰描述电子竞技用户的定义及规模趋势，可以从深层次陈述电子竞技用户观看比赛的心理动机；

⑨清晰描述电子竞技相关政策与法规，分析电子竞技产业的发展环境以及出现的问题，提出相应措施或者发展设想。

3.能力结构

（1）学习能力：

能用各种现代的话学习工具，通过不同渠道了解掌握电子竞技行业相关信息、技术及新知识。在学习和工作中不断为自己专业知识拓能，关注电子竞技行业未来发展趋势，能够掌握适应电子竞技行业发展的相关其他学科（如：数字媒体）的专业基础知识。

（2）实践能力：

包括对通用能力和专业技术技能等的培养规格要求。

具备一定的软件开发能力，可以进行游戏的简单测试和改进，具备电子竞技四大比赛项目类型（卡牌类游戏、射击类游戏、对战类和策略类等游戏的基础理论和实践知识）；具备接受岗位新知识、新技术的能力；具有获取及应用本专业新设备、新技术、新工艺等信息的能力；具有较强的判断、选择、整合、获取和适用专业信息的能力。

（3）适应能力：

能在电子竞技领域不同岗位上具备良好的团队协作能力、人际交往和善于沟通的能力；面对相关电子竞技项目具有较好的判断力、自律能力、[自我评价](https://baike.baidu.com/item/%E8%87%AA%E6%88%91%E8%AF%84%E4%BB%B7)能力和接受他人评价的承受力，并能够从成败经历中有效吸取经验教训。

**六、毕业学分**

学生须修满专业人才培养方案规定的年限、学分和实践教学环节，达到人才培养方案的素质、知识和能力等方面的要求，方可毕业。其中：公共必修课（含军事技能和创新创业与就业类课程）、专业课、企业实践教学、“三全育人、五育并举”十大育人体系（13.5学分）等各模块的学分详见《2023级电子竞技运动与管理专业人才培养方案教学进程表（三年制）》《广州华南商贸职业学院“十大育人体系”系列活动实施方案》。

**七、课程设置与要求**

（一）通识课程平台

1.公共必修课模块

（1）思想道德与法治

课程目标：帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，树立正确的世界观、人生观和价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威，提升思想道德素质、职业道德和法治素养，使学生成为担当民族复兴大任的时代新人。

教学内容：担当复兴大任，成就时代新人；领悟人生真谛，把握人生方向；追求远大理想，坚定崇高信念；继承优良传统，弘扬中国精神；明确价值要求，践行价值准则；遵守道德规范，锤炼道德品格；学习法治思想提升法治素养。

（2）习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程目标：帮助学生理解习近平新时代中国特色社会主义思想是马克思主义中国化新的飞跃，是中国特色社会主义理论体系的最新成果；科学把握习近平新时代中国特色社会主义的创立过程、科学内涵和时代价值，引导青年学生自觉用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑、指导实践，成为担当民族复兴大任的时代新人。

教学内容：习近平新时代中国特色社会主义思想是马克思主义中国化新的飞跃；坚持和发展中国特色社会主义总任务；坚持以人民为中心的发展思想；坚持党的全面领导；以新发展理念引领高质量发展，全面深化改革开放；发展全过程人民民主；全面依法治国；更好构筑中国精神、中国价值、中国力量，加强以民生为重点的社会建设；坚持人与自然和谐共生；建设一支听党指挥、能打胜仗、作风优良的人民军队；全面落实总体国家安全观；坚持“一国两制”和推进祖国统一；推动构建人类命运共同体；全面从严治党。

（3）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标：让学生掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论的基本原理，用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑，指导实践，提高运用马克思主义立场、观点和方法分析问题、解决问题的能力，成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

教学内容：毛泽东思想；邓小平理论；“三个代表”重要思想；科学发展观。

（4）形势与政策

课程目标：帮助大学生正确认识新时代国内外形势，深刻领会党的十八大以来党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历史性机遇和挑战，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，确立建设有中国特色社会主义的理想和信念。

教学内容：党的理论创新最新成果形势与政策专题；全面从严治党形势与政策专题；我国经济与社会发展形势与政策专题；港澳台工作形势与政策专题；国际形势与政策专题。

（5）马克思主义中国化进程与青年学生使命担当

课程目标：帮助学生理解不同时代青年对马克思主义及其中国化的不同探索和实践，深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的理解，强化新时代青年的使命担当精神,引导青年学生成长为担当民族复兴大任的时代新人。

教学内容：19世纪科学社会主义的创立；五四精神；新中国建立、社会主义建设；改革开放时代；中国特色社会主义新时代；新时代我国社会主要矛盾；建设美丽中国；中国特色社会主义文化自信，构建人类命运共同体；中国共产党领导；全面建设社会主义现代化国家；中国共产党的百年历史等，并关联青年使命。

（6）体育与健康

课程目标：通过合理的体育教育和科学的体育锻炼，达到增强体质、增进健康，培养终身体育意识，促进学生全面发展。

教学内容：学生以身体练习为主要手段，以体育与健康知识、技能和方法为主要学习内容:通过身体活动，将思想品德教育，文化科学教育，生活与运动技能教育有机结合，促进身心.和谐发展。

（7）大学生心理健康教育

课程目标：宣传普及心理健康知识，指导大学生学会正确认识自我，客观评价自我，积极悦纳自我，增强适应能力、情绪管理能力、学习能力、人际交往能力等。预防心理疾病和危机事件的发生，促进学生健康成长。

教学内容：心理健康与身体健康的关系，自我心理调适与技能，缓解不良情绪的基本方法，维护良好人际关系与有效交流的方法，珍爱生命。

（8）中华优秀传统文化（美育）

课程目标：以弘扬爱国主义精神为核心，系开展以天下兴亡，匹夫有责为重点的家国情怀教育，开展以仁爱共济立己达人为重点的社会关爱教育，开展以振兴笃志，崇德弘毅为重点的人格修养教育。普及美育教育，引领学生树立正确的审美观念、陶冶高尚的道德情操、塑造美好心灵。

教学内容：自强不息的民族精神；“修齐治平”的家国情怀；崇德向善的道德追求；“内圣外王”的人格理想；文化传承创新。

（9）劳动教育

课程目标：组织学生运用专业技能开展校园公益服务，增强职业荣誉感和责任感；开展专题讲座、主题演讲、劳动项目实践等，培育劳动光荣、创造伟大的校园劳动文化；组织开展劳动模范、大国工匠、科学家等进校园，弘扬劳模精神、工匠精神和创新精神；开展多样化社会劳动实践。组织参加公益劳动和志愿服务，利用知识和技能为他人和社会提供服务，树立服务意识，实践服务技能，强化社会责任感；依托实习实训，增强职业认同感和劳动自豪感。

教学内容：劳动创造历史，养成良好劳动习惯，通过劳动精神专题教育、劳模精神专题教育、工匠精神专题教育，设立劳动周。劳动实践分为校内劳动实践和校外劳动实践2部分。校内劳动实践包括:实训室、课室、洗手间、楼道，周边草坪及指定区域的清洁；校外劳动实践包括:暑假自主参加实习、实训或其它有益于身心发展的劳动实践。

（10）军事理论

课程目标：让学生理解国防内涵和国防历史，正确把握和认识国家安全的内涵，了解军事思想的内涵和形成与发展历程，了解信息化战争和信息化装备的特点，树立正确的国防观念和保密意识，及科学的战争观和方法论，激发学生的爱国热情。

教学内容：包括中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备五个专题。

（11）安全教育

课程目标：通过了解学习有关知识，明确危害安全的行为，树立正确的安全防卫心理，加强安全防卫意识教育，时刻提高警惕，自觉做好防范工作。认识安全的必要性，树立安全意识，增强安全责任感。

教学内容：包括《防诈篇》《防纠纷》《消防演练》《高校学生行为准则》《高校学生管理规定》《宿舍管理规定》《主题班会教育》《法治教育》《心康教育》《公共卫生管理条例》以及上级有关文件的精神的学习和传达等线上线下的宣传教学手段和方法。

（12）高职英语

课程目标：使学生掌握一定的英语基础知识和基本技能，具有一定的英语语言综合应用能力，并为进一步提高英语水平打下较好的基础。

教学内容：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。

（13）信息技术基础

课程目标：掌握计算机信息技术基本原理及应用；掌握0office办公软件的应用；培养运用办公软件解决本专业及相关领域实际问题的能力。

教学内容：计算机原理；Word 文档排版； Excel数据处理；PPT 设计与制作。培养大学生运用信息技术的基本素质，帮助大学生了解电子商务、物联网、大数据等信息技术，支撑各专业学生使用办公软件及相关工具软件的职业能力。

2.公共选修课

课程目标：扩大学生的知识面，完善学生知识能力结构，培养和发展学生的兴趣和潜能。

教学内容：“四史”（党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史）、中华文化与历史传承、科学与科技、社会与文化、艺术鉴赏与审美体验、绿色低碳生态文明教育等。

**（二）专业课程平台**

1.专业群共享课程（专业群共享课程）

（1）电子竞技概论

课程目标：了解电子竞技的概念和电子竞技现状和发展的趋势。

教学内容：电子竞技的概念、电子竞技的发展、电子竞技的影响、电子竞技的问题、电子竞技的未来方向等内容。

（2）电子竞技项目（战）术基础

课程目标：掌握各类电竞项目的玩法

教学内容要点：MOBA类游戏的竞技技法、FPS类游戏的竞技技法、RTS类游戏的竞技技法、SPG及卡牌类的竞技技法。

（3）网络技术基础

课程目标：了解网络架构和设计网络拓扑结构，掌握网络设备的方法。

教学内容：网络架构、设计网络拓扑结构、设计IP方案、设计路由器方案、实施网络设备配置、实施路由器配置、实施网络资源和用户管理、实施网络服务管理。

（4）视频制作与剪辑

课程目标：掌握视频的拍摄和制作方法。

教学内容：视频拍摄、视频后期剪辑、视频特效、视频内容逻辑。

（5）3D模型制作

课程目标：掌握3DMAX建模和渲染方法。

教学内容：3DMAX基础、建模、材质、灯光、渲染等内容。

（6）电子竞技多媒体应用基础

课程目标：掌握电竞赛事内容的基本原理和制作方法。

教学内容要点：电竞赛事内容设计的基本知识和基本原理，包括静态和动态的视觉效果以及在设计中的应用等内容。

（7）电子竞技心理应用

课程目标：掌握电子竞技心理学的理论和一般研究方法。

教学内容要点：电子竞技心理学概述，电子竞技心理学的应用，电子竞技心理学的发展等内容。

（8）电子竞技IP运营

课程目标：掌握电子竞技IP的运营方法。

教学内容要点：电子竞技赛事的体系及规划、电子竞技赛事的利益关系、电子竞技赛事的运营管理机构、电子竞技赛事的赞助商及营销管理等。

2.专业核心课

（1）电子竞技活动文案策划

课程目标：掌握电子竞技活动文案的撰写方法。

教学内容：电竞赛事媒体文案的概念、类型、特点，以及电竞赛事媒体文案的前期准备和写作方法。

（2）电子竞技主播

课程目标：了解电子竞技主播的工作内容和掌握直播工具的使用方法。

教学内容：播行业平台与职业化，直播工具的使用，风格定位与内容规划，直播互动技巧，粉丝积累与维护，个人IP打造等内容。

（3）电子竞技赛事运营与管理

课程目标：掌握赛事的组织管理和策划方法。

教学内容：电竞比赛活动策划的概念、性质与分类、赛事策划案的撰写知识、赛事组织管理、赛事策划过程中的技巧知识等内容。

（4）电子竞技俱乐部运营与管理

课程目标：了解电竞俱乐部组件要素和组织架构，以及掌握电竞俱乐部战队招募、组建方式。

教学内容：电竞俱乐部组件要素、组织架构，电竞俱乐部的分析方法、电竞俱乐部战队招募、组建流程以及招募方案与执行手册的制作方法。

（5）电子竞技场馆运营与管理

课程目标：了解电子竞技场馆的分类以及各类场馆的运营方式。

教学内容：电子竞技场馆的分类和等级划分，电子竞技场馆的运营的概念、运营要素、运营基础、运营目的和运营手段，电子竞技场馆的租借和日常维护。

（6）游戏开发引擎

课程目标：掌握游戏开发引擎的操作技巧。

教学内容：课程基于虚幻4（UE4）游戏开发引擎，对游戏引擎所包含的游戏系统如：蓝图系统、渲染引擎、物理引擎、碰撞检测、音效、脚本引擎、动画引擎、人工智能、网络引擎以及场景管理等内容。

（7）游戏开发工具

课程目标：掌握游戏开发工具的使用方法。

教学内容：课程基于Unity3D游戏开发工具，结合2D游戏开发和3D游戏开发实例，详细介绍Unity编辑器、游戏脚本、UGUI界面、动画系统、持久化数据、静态对象、多媒体、资源加载与优化、自动化与打包等内容。

3.专业延展课程

（1）游戏软件测试

课程目标：掌握游戏软件测试的一般方法。

教学内容：游戏软件测试的模型和分类，游戏软件测试的原则、策略、流程，游戏软件测试的流程，游戏软件生命周期，游戏软件的改进等。

（2）电子竞技设备务实

课程目标：掌握电竞赛事常用设备的组装、使用和维护的方法。

教学内容：电竞赛事常用设备的类型、用途，设备的介绍、维护和组装。

（3）电子竞技赛事场景设计

课程目标：了解电竞赛事现场的组成，掌握电竞赛事现场的设计和搭建方法。

教学内容：电竞赛事现场的组成，电竞舞台的设计和搭建、电竞赛事现场各场景设置和搭建。

4.专业拓展课程

（1）电子竞技用户分析

课程目标：了解电子竞技用户的分析和效果评估的方法。

教学内容：电子竞技用户概述，电子竞技用户行为测量的基本方法，电子竞技用户模型和思维方式，电子竞技用户测量与效果评估。

（2）电子竞技数据分析与解析

课程目标：掌握电子竞技项目数据的收集和处理方法。

教学内容：大数据与数据分析，基于互联网的数据存储，数据分析工具，各类网站数据分析与应用等内容。

（3）电竞短视频制作实务

课程目标：掌握电竞短视频的制作和发布的方法。

教学内容：电竞短视频的营销、运营和制作方法，电竞短视频的相关平台及分发，电竞短视频的发布及核查复盘以及电竞短视频娱乐化思路。

（4）电竞节目编导与制作

课程目标：掌握电竞节目的制作方法。

教学内容：电竞节目的特点，电竞节目的制作方法，电竞节目的前期准备，电竞节目的包装和推广。

（5）电子竞技赛事导编播

课程目标：掌握电竞赛事导播的技术。

教学内容：导播技术基础、镜头切换、主镜头顺序、实时赛事回放、导播过程中插入游戏角色的简介以及分时段转播技术等。

（6）电子竞技传播与解说

课程目标：掌握电子竞技解说员的技巧以及电子竞技相关写作。

教学内容：电子竞技解说员的相关知识、电子竞技新闻采访与写作、电子竞技赛事战报的撰写、电子竞技解说艺术、电子竞技直播的主播技术运用等内容。

（7）电子竞技赛事内容制作

课程目标：掌握电竞赛事内容的制作方法。

教学内容：KV、UI界面、字幕、转场动画等赛事内容相关的素材制作以及掌握计划工作表制作的方法。通过本门课程学习，使学生掌握电竞赛事活动中各类素材和内容的制作方法。

（8）电子竞技职业生涯规划

课程目标：掌握电竞职业生涯的规划方法。

教学内容：职业生涯规划概述、电子竞技职业、职责要求与职业发展、电子竞技职业选择与就业准备、电子竞技职业适应、电子竞技从业环境等内容。

**（三）实践课程平台**

1.专项实践课程

（1）入学教育与专业概述

教学内容：

（2）军事实践

课程目标：了解中国人民解放军三大条令的主要内容,掌握队列动作的基本要领,养成良好的军事素养,增强组织纪律 观念,培养学生令行禁止、吃苦耐劳、团结奋进的集体荣誉精神。

教学内容：包括《内务条令》《纪律条令》《队列条令》《格斗基础》《战场医疗救护》《战备规定》《紧急集合》《行军拉练》《国防动员》教育。集合、离散、整齐、报数、出列、入列、行进、 停止、方向变换，走进军营,学唱军营歌曲,走进爱国主义教育基地，了解军事思想的内涵和形成与发展历程，了解中国国防、国家安全、军事思想、现代战争等。

2.综合技能课程

（1）电子竞技赛事策划与组织

课程目标：掌握电子竞技赛事策划与组织的一般方法。

教学内容：电子竞技赛事的体系及规划、电子竞技赛事的利益关系、电子竞技赛事的运营管理机构、电子竞技赛事的赞助商及营销管理等。

（2）电子竞技主播实训

课程目标：掌握电竞赛事主播的内外部技巧。

教学内容：塑造网红的基本方法、电子竞技主播的主要类型、发音基础、电子竞技主播的内部技巧与外部技巧。

（3）电子竞技赛事内容加工和推广

课程目标：掌握电子竞技赛事内容的制作和推广方法。

教学内容：电子竞技赛事内容的制作方法、电子竞技赛事内容的包装和推广。

3.企业实践教学

（1）专业认知

教学内容：专业介绍、专业课程介绍、专业教育。

（2）认识实习

教学内容：选择电子竞技运动技法、电子竞技教练技术、电子竞技赛事策划、电子竞技运营管理等以及相关岗位其中一个岗位进行跟岗实习。

（3）岗位实习

课程目标：将电子竞技的相关理论应用到实践中。

教学内容：选择电子竞技运动、电子竞技教练、电子竞技赛事策划、电子竞技运营管理等以及相关岗位其中一个岗位进行岗位实习。

**（四）就业与十大育人体系平台**

1.双创就业课程

（1）创新创业通识课程

课程目标：激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，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。

教学内容：正确认识自我，适应大学生活；职业与成才的关系，职业生涯规划的意义与基本内容；如何做好职业生涯规划，职业生涯规划书的制作；就业形势分析，就业政策；求职准备与求职技巧，就业权益保护等。

（2）就业与职业规划

课程目标：培养学生创新意识，树立创新强国的理念，掌握开展创新创业活动所需的相关知识，锻炼学生发现问题并创新地解决问题的能力。

教学内容：通过痛点分析、创新性地寻找解决方案、商业模式分析等步骤，从0到1开发一个创新创业项目，撰写创业计划书。

2.“三全育人、五育并举”十大育人体系

根据《广州华南商贸职业学院”三全育人 五育并举“工作实施方案》《广州华南商贸职业学院“十大育人体系”系列活动实施方案》，学校通过课程、科技创新、实践、文化、网络、心理、管理、服务、资助、组织等方面工作的育人功能，组织学生所取得的学分，用作毕业所需最低“三全育人、五育并举”十大育人体系学分，还可作为评优评先的重要依据。

**八、实施保障**

**（一）师资队伍**

按有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的要求，依据普通高等学校基本办学条件合格标准，做好本专业师资队伍建设规划，以本专业学生为基数，配备数量足够、学历学位达标、本专业领域扎实理论功底和实践能力、较强信息化教学能力、专兼结合、双师素质、职称年龄梯队合理的专业教师团队。

表8.1师资队伍情况

| **项目** | **要求** |
| --- | --- |
| **教师总数** | 本专业教师总数按生师比18:1配备教师。 |
| **专兼职教师比** | 按4:1比例配备专、兼职教师。 |
| **双师素质结构** | 专任教师中，具有双师素质教师的比例80%以上。 |
| **骨干教师比** | 骨干教师占教师总数的25%以上。 |
| **年龄结构（老中青）** | 以中青年教师为主。 |
| **专业带头人** | 具备副高以上职称、熟悉行业企业的最新技术动态，把握专业发展方向，具备较强的专业水平和专业能力，能够带领教学团队完成专业建设、课程建设、教学改革等工作,具备较强的科研能力。 |
| **教师储备要求** | 引进企业能工巧匠、行业技术大师，建立一个与教学团队人数相当的专兼教师库。 |
| **学历与职称** | 专任教师中具有研究生学位的教师比例达到50%以上，专任教师职称要求中，获得高级职业技能证书的比例达到80%以上，其中高级职称教师达到20%以上。 |
| **教科研能力** | 具有较强的语言表达能力，具备专业课程的教学能力和实践教学能力，能够立足电子竞技运动与管理行业企业岗位进行课程建设与校企合作课程开发，能从事、承担本专业核心课程及电子竞技运动与管理相关专业教学任务，具备较强的科研能力和教学实践指导能力。 |
| **专业经验** | 专任教师具有半年以上的本行业企业实践经历或三年内参加行业企业实践时间累计达到三个月以上；对物联网应用技术行业企业工作岗位有较充分的了解；熟悉电子竞技运动与管理行业企业岗位的工作流程和典型工作任务，具有较强的电子竞技运动与管理企业管理能力。 |

**（二）教学设施**

依据人才培养方案设置的课程体系、实践教学体系和岗位实习的要求，做好本专业实习实训基地建设规划，配备能够满足本专业正常的课程教学、专业实训、岗位实习等所需，设施安全、设备先进、工位数足够、具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件的专业教室、校内实训室、稳定的校外实训基地和岗位实习基地。

表8.2校内实训室、生产性基地一览表

| **序号** | **实训室名称** | **主要设备** | **实训功能** | **实训项目** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 端游电子竞技对抗训练机房 | 1.微型计算机50台：多核，3GHz以上，6M缓存以上，DDR内存，固态硬盘或者混合硬盘，独立显卡，1080P显示输出，23寸以上LED显示器，LED背光，防眩光，机械键键盘，专业游戏鼠标，头戴式耳机，千兆网卡  2.裁判机5台：多核，2GHz以上，5M缓存以上，DDR内存，SATA硬盘，独立显卡，1080显示输出，23寸以上LED显示器，LED背光，防眩光，机械键鼠套装，头戴式耳机，千兆传输  3.LED显示屏1大2小  4.专业音响1套 | 1.电子竞技对抗训练  2.赛事对抗及模拟对抗 | 1.MOBA类游戏分析与应用  2.FPS类游戏分析与应用  3.RTS类游戏分析与应用  4.卡牌类游戏分析与应用  5.赛事模拟对抗  6.电子竞技运动训练  7.电子竞技赛事组织与裁判  8.承接赛事 |
| 2 | 手游/VR电子竞技对抗训练机房 | 1.VR一体机（配VR眼镜、手机）20台：2K清晰度以上，24帧以上，3M码率以上，支持其他设备（如游戏摇杆、PS游戏手柄等设备）  2.带宽：独享30M/机位  3.VR信号源：3台以上  4.裁判机2台，配置与端游电子竞技对抗训练机房裁判机一致  5.LED显示屏1大2小  6.专业音响一套 | 1.电子竞技对抗训练  2.赛事对抗及模拟对抗 | 1.MOBA类游戏分析与应用  2.FPS类游戏分析与应用  3.RTS类游戏分析与应用  4.卡牌类游戏分析与应用  5.赛事模拟对抗  6.电子竞技运动训练  7.电子竞技赛事组织与裁判  8.承接赛事 |
| 3 | 主播、解说训练用房（一体化课室） | 1.主播微机2台：多核，8G内存，200G以上固态硬盘，23寸以上LED显示器，独立显卡，1080P显示输出，LED背光，防眩光，独立声卡，高清晰摄像头，监听耳机  2.直播手机2部（主流电竞手机），手机声卡  3.麦克风支架2个，专业录音（福克斯特）2套  4.LED显示屏2台（大）  5.多功能教学平台1个  6.学生座椅50个以上（可选用多媒体课室学生座椅）  7.专业音响一套 | 1.摄影摄像  2.视频加工制作  3.电子竞技赛事直播与解说 | 1.电子竞技解说课程  2.电竞自媒体制作  3.主播与经纪 |
| 4. | 主持、解说训练用房（一体化课室） | 1.LED显示屏1大2小  2.全数字高清视频拼接器1套  3.调音台1套：高保真前置放大器、内置双核解码器、左右通道平衡调节、各通道音频电平连接（+/- 10 dB）、输入灵敏度（250mV/47KΩ阻抗）、高音/低音调节（+/- 10 dB）、光纤数码接口（2入）、音频同轴数码接口（2入）、模拟音频输入（5组）、取样率（44.1 k or 48 k/24 bit）、失真度（0.003% @ 1 k）、信噪比（95db）、频响（20 Hz - 20 kHz,±0.5 dB）、性能达到杜比高性能A级标准  4.5.1声道环绕立体声音响1套  5.多功能控制台1套：支持多功能讲台控制LED屏信号切换  6.控制系统1套  7.学生座位120个（可采用多媒体阶梯课室） | 主持人培养教学 | 1.普通话语音  2.电子竞技解说教程  3.主播与经纪 |
| 5 | 普通机房 | 1.微机配置50台（主流配置）  2.教师微机1台  3.教学音响1套 | 一般教学 | 1.数字平面制作  2.摄影摄像技术  3.影视剪辑与特效  4.电竞自媒体制作  5.数据分析与解析 |

表8.3校外生产实训基地一览表

| **序号** | **基地类别及数量** | **工作（实训）岗位** | **工作（实训）任务** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 广州朱雀电竞有限公司 | 赛事执行 | 协助俱乐部日常运营，赛事策划、组织，竞赛后勤服务 |
| 2 | 广州王牌电竞俱乐部有限公司 | 战队助理教练 | 协助战队主教练进行战术分析、战术制定、日常训练 |
| 3 | 广州君威网络有限公司 | 主播 | 负责电竞赛事内容解说与主播 |

**（三）教学资源**

按照国家规定配备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。规范教材选用程序，严格执行教材选用规定，禁止不合格的教材进入课堂；专业图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询和借阅；建设和配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，逐步达到种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

**（四）教学方法**

按本专业人才培养的特点，以提高教育教学质量为目标，组织专业教学团队运用现代教育教学技术，结合专业课程特色改革教学方法，加强培训提高教师有效使用音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库的能力，积极探索混合式教学、理实一体教学（教中学、做中学、做中练）、“双主”（教师主导，学生主体）教学模式，采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式和启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法实施教学，教师要利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

**（五）学习评价**

学生的学习评价包括考核与评价的内容、方式、标准与权重等。本专业注重过程评价，学生考核与评价方式根据具体课程性质和内容，采取多样化的考试考核方法，如闭卷、开卷笔试，上机考试，或采取论文、设计、制作，撰写报告与答辩相结合；逐步建立起“考核形式多样，注重学生能力培养，强调过程性评价”的观念。本专业基本上以机考为主，告别了传统的单一的试卷笔试、特别是闭卷考试的考核方式，创新适应课程特点的多种方式综合考核方式，突出考核学生实际操作能力和职业能力与素质。

考核标准应与本专业学生上岗条件相结合，与相对应的职业资格证书、专本衔接、专插本、自考相沟通等相对接。

**（六）质量管理**

严明教学纪律，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，执行好巡课、听课、评教、评学等制度，执行校企联动的校外实习实训环节的督导制度，确保各教学环节的质量。建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，提高人才培养规格的达成度。执行毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。教研组织充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

**九、教学进程安排**

教学进程是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养方案实施的具体体现。详见《专业人才培养方案教学进程表》。

**十、课证融通**

详见《专业人才培养方案教学进程表》。

**十一、附件**

附件：2023级电子竞技运动与管理专业人才培养方案教学进程表（三年制）