



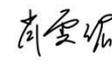
2025 级电子竞技运动与管理专业 (电子竞技运动与管理方向) 人才培养方案

专业负责人：肖雯璐

二级学院：教育与艺术学院

2025 年 5 月

人才培养方案内容提要

专业名称	电子竞技运动与管理	专业代码	570312		
学制	三年制，实行弹性学制 3-6 年				
合作企业	1. 广东碧游宫产教管理有限公司 2. 深圳鱼豚科技有限公司 3. 碧职教育直播基地 4. 湖南深软科技有限公司				
目标岗位 (毕业 3-5 年的) 描述	电竞新媒体运营员、电竞管理与运营员、电竞赛事策划专员、电竞赛事活动执行员				
课程门数	48	专业核心课程门数	7		
专业核心课程名称	电子竞技媒体后期基础，电子竞技赛事活动策划，电子竞技俱乐部运营与管理，电子竞技视频特效制作，电子竞技赛事执行与商务，电子竞技场馆运营，电子竞技影像技术与后期剪辑				
毕业考核方式	考试，考查				
职业技能等级证书	photoshop 技能等级证书、Premiere 技能等级证书、电子竞技俱乐部运营证书				
公共基础课总学分	38.5	公共基础课总学时	799		
必修课程总学分	106.5	必修课程总学时	2929		
选修课程总学分	20	选修课程总学时	360		
总学时数/总学分	2569/136.5	理论总学时	1019	实践总学时	1550
理论课占学时比例	40%	实践课占总学时比例	60%		
其他说明	无				
编制（签名）	1. 广东碧桂园职业学院：  2. BGY 电竞产业学院： 				
审核（签名）					

专业教学指导 委员会主任 (签名)		二级学院 部门负责人 (签章)	
教务(科研)处 负责人(签章)		学校教学工作 委员会主任 (签名)	
校 长 (签名)		学校党委书记 (签名)	

目 录

一、专业名称及代码	2
二、入学要求	2
三、修业年限	2
四、职业面向	2
五、培养目标与培养规格	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	3
六、课程设置及要求	4
(一) 公共基础课程	6
(二) 专业课程	6
(三) 实践性教学环节	9
(四) 职业技能等级(资格)证书与相关专业课程的关系	9
(五) 职业院校技能竞赛与相关专业课程的关系	10
七、教学进程总体安排	10
(一) 全学程教学周分配	10
(二) 教学进程	10
(三) 学时比例	10
八、师资队伍	11
(一) 队伍结构	11
(二) 专业带头人	11
(三) 专任教师	12
(四) 兼职教师	12
九、实施保障	12
(一) 校企共育人才培养机制	12
(二) 教学设施	13
(三) 教学资源	15
(四) 教学方法	16
(五) 学习评价	17
十、质量保障和毕业要求	18
(一) 质量保障	18
(二) 毕业要求	19
十一、附录	20

2025 级电子竞技运动与管理专业人才培养方案

为深入学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，贯彻党的二十大精神，落实立德树人根本任务，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人，根据《国家职业教育改革实施方案》

《全面推进“大思政课”建设的工作方案》《高等学校课程思政建设指导纲要》《国务院办公厅关于深化产教融合的若干意见》《深化新时代教育评价改革总体方案》《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》《中国教育现代化 2035》

《中华人民共和国职业教育法》等文件精神，落实《广东碧桂园职业学院“创新强校工程”（2023—2025 年）建设规划》《广东碧桂园职业学院全面推进“三段递进、三全育人”课程思政建设实施方案》《广东碧桂园职业学院推进“五育融通、校企共育”实施方案》《广东碧桂园职业学院人工智能赋能教学与管理发展战略行动计划（2025—2030）》，践行“慈心善行、爱教乐学、勤德砺能”办学理念，开展人才培养方案的制定工作。

为适应数字经济发展和电子竞技产业升级的新趋势，顺应赛事运营、俱乐部管理、内容制作、智能技术应用等领域数字化、智能化、专业化的发展要求，对接电竞运动策划、赛事活动执行、竞技数据分析、新媒体运营、电竞解说与经纪、数字化管理等相关岗位（群）的新需求，持续满足电子竞技行业高质量发展对复合型技术技能人才的需要，推动职业教育专业优化与数字化转型升级，提升人才培养质量，遵循现代职业教育高质量发展的总体部署，参照国家相关标准与规范，制定本专业人才培养方案。

一、专业名称及代码

专业名称：电子竞技运动与管理

专业方向：电子竞技运动与管理方向

专业代码：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者。

三、修业年限

基本修业年限3年，最长不超过6年（含休学）。

四、职业面向

表1 职业面向

所属专业大类（代码）	教育与体育大类（67）
所属专业类（代码）	体育类（6704）
对应行业（代码）	互联网游戏服务（6422）
主要职业类别（代码）	体育工作人员（GBM2-6）
主要岗位（群）或技术领域	电竞新媒体运营、电竞管理与运营员、 电竞赛事策划专员、电竞赛事活动执行员
职业类证书	photoshop 技能等级证书、Premiere 技能等级证书、 电子竞技俱乐部运营证书

五、培养目标与培养规格

（一）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顽强拼搏的体育精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向体育行业的电子竞技运营师职业，能够从事电子竞技活动策划与执行、内容加工与推广等工作的高技能人才。

（二）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基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要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，具备社会责任感和担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的外语（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）掌握电子竞技文化、电子竞技心理应用、电子竞技技（战）术、体育管理方面的专业基础理论知识；

（6）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；

（7）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；

(8) 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；

(9) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

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

(11) 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；具备一定的心理调适能力；

(12) 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

(13) 树立正确的劳动观，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。

六、课程设置及要求

按照遵循规律、体现培养特色的原则，结合本专业实施“产教融合，校企共育”和采用“三段式”教学组织方式，培养理想信念坚定，身心健康，具有良好的人文素养、职业道德和创新意识的基层一线技术骨干（或管理干部）的要求，构建“三段式”课程体系：

第一阶段（第 1-3 学期）的公共基础课和专业技术平台课，围绕培养学生坚定的理想信念，良好的人文、职业素养和专业基础能力目标，设置公共基础课程和专业技术平台课课程模块。专业技术

平台课程模块体现精准对接岗位需求特色，依据岗位需求整合传统课程，精选课程内容。

第二阶段（第 4-5 学期）的岗位知识深化学习和技能强化训练课程，围绕提升学生完成分流岗位典型工作任务的专业实践能力，构建以典型工作任务为载体的岗位专业知识应用深化学习和技能强化训练项目，体现聚焦学生分流岗位专业实践能力，突出专业知识应用，并能过深入企业，采用工学交替的教学模式，开展企业课堂学习，从实践中及时收集并集中解决学生岗位职务工作中共性问题，培养学生职业能力与职业精神的特色。

第三阶段（第 6 学期）的岗位职务能力企业实践教学培养课程，围绕提升学生专业岗位职务能力，通过岗位实习，实现本专业培养基层一线管理干部或技术骨干的目标，并将对学生的创新思维和创新能力的培养，落实到指导学生毕业设计之中。

本专业的核心课程包括《电子竞技新媒体运营基础》、《电子竞技赛事基础》、《电子竞技赛事活动策划》、《电子竞技战术设计与运用》、《电子竞技媒体后期基础》、《电子竞技俱乐部运营与管理》、《电子竞技影像技术与后期剪辑》、《电子竞技用户分析》等课程。

本专业要构建与“三段递进、校企共育”人才培养模式相配套、具有学校办学特色的课程思政、思政课程、思想教育三者相融合的“大思政”体系，形成协同效应。将“价值塑造、知识传授和能力培养”三者有机融入每一门课程中，突出产教融合、职业技能和时代精神并重，让课程思政真正成为塑造学生灵魂、培养时代新人的有效载体。

在每门课程的“课程标准”中，设立独立的“课程思政目标”，并与具体的知识点、技能点、教学情境（如实训、实习、项目等）紧密结合，做到“一课程一特色”，充分挖掘本专业、本行业特有的思政资源（如行业楷模、行业历史、行业法规、行业文化、优秀企业文化等），形成独具特色的课程思政案例库。通过“如盐化水、润物无声”，自然融合且有机渗透到人才培养的全过程、各环节，通过案例教学、项目教学等方法，以及评教和考核，确保课程思政落地见效。

（一）公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。将习近平新时代中国特色社会主义思想概论、马克思主义理论等思想政治理论课程、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育、创新创业教育、美育教育、人工智能导论、职业发展与就业指导、国家安全教育、安全急救教育、企业文化教育等列为公共基础必修课程。将中华优秀传统文化、人文素养、科学素养和创新创业实践等列为限定选修课程。同时，根据广东省教育厅文件，新增1门《走在前列的广东实践》课程，课程安排详见具体实施方案。

（二）专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程；专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程；专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程，是提升综合职业能力的延展课程。

本专业结合区域/行业实际、办学定位和人才培养需要自主确定课程，进行模块化课程设计，依托体现新方法、新技术、新工艺、新标准的真实生产项目和典型工作任务等，开展项目式、情境式教学，结合人工智能等技术实施课程教学的数字化转型。有条件的专业，可结合教学实际，探索创新课程体系。

(1) 专业基础课程

主要包括：电子竞技概论、电子竞技新媒体运营基础、电子竞技赛事基础、电子竞技战术设计与运用等领域的内容。

(2) 专业核心课程

主要包括：电子竞技媒体后期基础、电子竞技赛事活动策划、电子竞技俱乐部运营与管理、电子竞技影像技术与后期剪辑、电子竞技用户分析、电子竞技赛事运营与推广等领域的内容，具体课程由学校根据实际情况，按国家有关要求自主设置。

表2 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	电子竞技战术设计与运用 (1)	<ul style="list-style-type: none"> ①主流项目战术分析：研究分析主流电竞项目的战术体系和特点。 ②基础战术设计应用：根据比赛情况设计基础战术并应用于实战。 ③战术训练组织实施：组织队员进行战术训练，提高战术执行能力。 	<ul style="list-style-type: none"> ①掌握主流电竞项目战术体系的专业基础理论知识。 ②掌握基础战术设计与应用的技术技能，具有根据比赛情况设计并实施战术的能力。 ③掌握战术训练组织的技术技能，具有制定训练计划、组织训练实施的能力。
2	电子竞技战术设计与运用 (2)	<ul style="list-style-type: none"> ①高阶战术研发创新：研发创新性的高阶战术体系。 ②复合战术搭配运用：熟练运用多种战术的组合搭配。 ③战术复盘优化改进：通过比赛复盘分析战术效果，持续优化改进。 	<ul style="list-style-type: none"> ①掌握高阶战术研发创新的专业理论知识。 ②掌握复合战术搭配运用的技术技能，具有多种战术组合运用的能力。 ③掌握战术复盘优化的技术技能，具有通过复盘分析优化战术体系的能力。

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
3	电子竞技媒体后期基础	①赛事视频素材处理：对赛事视频素材进行剪辑、合成等处理。 ②特效包装制作应用：为视频内容添加特效和包装元素 ③音效处理合成输出：处理音频效果并完成最终成品输出。	①掌握赛事视频素材处理的技术技能，具有视频剪辑、合成等后期处理能力。 ②掌握特效包装制作应用的技术技能，具有特效添加、包装制作的能力。 ③掌握音效处理合成输出的技术技能，具有音频处理、成品输出的能力。
4	电子竞技赛事活动策划	①赛事全案策划设计：完成电竞赛事的全案策划方案设计。 ②赛事资源整合协调：整合赛事所需的各类资源并进行协调管理、 ③赛事品牌合作推进：推进赛事品牌合作和商业开发。	①掌握赛事全案策划设计的专业基础理论知识。 ②掌握赛事资源整合协调的技术技能，具有资源整合、协调管理的能力。 ③掌握赛事品牌合作推进的技术技能，具有品牌合作、商业开发的能力。
5	电子竞技俱乐部运营与管理	①俱乐部日常运营管理：负责俱乐部的日常运营管理工作。 ②队员训练生活管理：管理队员的训练和日常生活。 ③商业合作与品牌建设：推进俱乐部商业合作和品牌建设等工作。	①掌握俱乐部日常运营管理的专业基础理论知识、 ②掌握队员训练生活管理的技术技能，具有训练计划制定、生活管理的能力。 ③掌握商业合作与品牌建设的技术技能，具有商业合作洽谈、品牌推广的能力。
6	电子竞技影像技术与后期剪辑	①电竞赛事影像拍摄：负责电竞赛事的现场影像拍摄工作。 ②后期剪辑合成处理：对拍摄素材进行后期剪辑和合成处理。 ③直播内容制作输出：制作直播节目内容并完成输出。	①掌握电竞赛事影像拍摄的技术技能，具有多机位拍摄、现场取景的能力。 ②掌握后期剪辑合成处理的技术技能，具有素材剪辑、特效合成的能力。 ③掌握直播内容制作输出的技术技能，具有直播节目制作、内容输出的能力。

(3) 专业拓展课程

主要包括：电子竞技视频特效制作、电子竞技赛事场地设计、电子竞技赛事执行与商务、电子竞技赛事运营与推广、电子竞技赛事直播等内容。

（三）实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。

（1）实训

在校内外进行电子竞技基本技术、文案撰写、赛事运营、俱乐部运营、场馆管理、多媒体剪辑、毕业设计等实训，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

（2）实习

严格执行《职业学校学生实习管理规定》和相关专业岗位实习标准要求。在电子竞技行业的内容制作、活动执行类企业进行内容制作、新媒体运营、活动策划和赛事执行等实习，包括认识实习和岗位实习。学校应建立稳定、够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展专业对口实习，加强对学生实习的指导、管理和考核。

（四）职业技能等级（资格）证书与相关专业课程的关系

学生获得以下职业技能等级（资格）证书（经提交证书原件验证），可获得本专业相关1门专业课程学分。（如若有多项职业技能等级证，以最高等级核定为准）

表3 电子竞技运动与管理专业职业技能等级（资格）证书与相关专业课程的关系

序号	证书名称	证书等级	颁证单位	置换课程名称	学分
1	电子竞技运营师	中级	人社部	电子竞技俱乐部运营与管理	2
2	电子竞技员	中级	人社部	电子竞技概论	2
3	电子竞技主播	中级	工信部	直播实训	2

序号	证书名称	证书等级	颁证单位	置换课程名称	学分
4	电子竞技解说	中级	工信部	赛事解说语言基础	2
5	电子竞技战术分析师	中级	工信部	电子竞技战术设计与运用	4
6	电子竞技数据分析师	中级	工信部	电子竞技用户分析	2

(五) 职业院校技能竞赛与相关专业课程的关系

学生参加市级及以上职业院校技能大赛获奖，可获得本专业相关1或多门专业课程学分。（如若获多个级别职业技能大赛奖项，以最高等级核定为准）

七、教学进程总体安排

(一) 全学程教学周分配

表4 全学程教学周分配表

按学期/周数分配									
第一 学年	第一学期（20周）				寒 假	第二学期（20周）			暑 假
	新生入学、军训 及入学教育	课程 教学	考试	社会实践		6	课程 教学	考试	
	周数	3	15	1	1		18	1	1
第二 学年	第三学期（20周）				寒 假	第四学期（20周）			暑 假
	课程教学		考试	专业实践		5	课程教学	考试	
	周数	18		1	1		18	1	1
第三 学年	第五学期（20周）				寒 假	第六学期（20周）		暑 假	
	岗位能力强化 训练		岗位实践共性 问题解析			春 节	岗位实习与毕 业设计		毕业教育 与离校
	周数	18		2		1	20	3	

(二) 教学进程

见附件1。

(三) 学时比例

表5 学时比例表

课程类别与性质		学时分配			课程类别总计	占总学时比例 (%)
		总学时	理论学时	实践学时		
公共基础课	必修课	655	333	322	799	31%
	限选课	72	40	32		
	任选课	72	40	32		
专业(技能)课	专业基础平台课(必修)	222	138	84	1770	69%
	专业技术平台课(必修)	468	234	234		
	专业拓展课(限选)	216	108	108		
	专业实践训练	504	54	450		
	岗位实习与毕业设计	360	72	288		
学时合计		2569	1019	1550		
学时比例		100%	40%	60%		

八、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。

(一) 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专兼职教师年龄、学历结构合理。现有专任教师 11 人，其中高级职称 4 人，占 36.6%；双师素质 6 人，占 54.55%。

(二) 专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外电子竞技行业、专业发展，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，主持专业建设、开展校企共育、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

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；原则上具有电子竞技运动与管理、计算机科学与技术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。

（四）兼职教师

主要从电子竞技运动行业相关行业企业的高技能人才中聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的电子竞技运动与管理专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称、高级工及以上职业技能等级或中层及以上职务，了解教育教学规律，承担专业技能课程教学、企业实践教学培养、集中授课、岗位指导、学生职业发展规划指导等教学任务。

九、实施保障

（一）校企共育人才培养机制

持续深化“产教融合、校企共育”人才培养模式，建立本专业与广东碧游宫产教管理有限公司、深圳鱼豚科技有限公司公司等企业之间的校企共同育人工作机制，包括签订战略合作框架协议，建

立专业教学指导委员会，建立产业学院，校企共同制（修）订专业人才培养方案、岗位职务工作标准、课程标准和共同编写教材，建立企业兼职教师、岗位导师教学培训制度、企业实践教学培养教学管理和学生管理制度等，确保校企共同育人各项工作规范有序扎实推进。

（二）教学设施

紧靠行业，联合企业，整合校内资源，建设集教学、职业培训、技能鉴定和生产于一体的专业实验、实训基地。电子竞技运营与管理专业相关实训仪器设备总值达 355 多万元，教学仪器设备值不低于 12000 元/生，基本满足新能源装备技术专业教学需求。教学计划中规定的实验、实训课的开出率在 90%以上。

1. 专业教室基本条件

校内实践教学条件按照完成专业学习领域核心课程的学习情境教学要求配置，每个场地满足一次性容纳 50 名学生进行基于行动导向的理论实践一体化教学的需要。配备适当数量的黑（白）板、多媒体计算机、一体机或投影设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 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. 校内外实验、实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展电子竞技场馆的管理与服务、电子竞技赛事

策划与执行、电子竞技俱乐部运营、电子竞技技（战）术解析、电子竞技多媒体制作、毕业设计等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

表 6 校内实训室一览表

序号	实训室名称	主要实训项目	对应课程名称
1	数字媒体实训室	电子竞技二维特效制作、电子竞技三维技术应用、时装数码设计、室内外空间效果图设计、游戏视频制作	电子竞技俱乐部运营与管理
2	视频拍摄实训室	电子竞技实操课程、项目化教学、赛事承办与演练、战队对战训练平台	数码摄影使用技巧
3	电子竞技教学产业基地	电子竞技实操课程、项目化教学、赛事承办与演练、战队对战训练平台	电子竞技赛事活动策划
4	数字媒体创意实训室	电子竞技实操课程、项目化教学、赛事承办与演练、战队对战训练平台	电子竞技新媒体运营基础、电子竞技视频特效制作
5	数码图像处理实训室	电子竞技实操课程、项目化教学、赛事承办与演练、战队对战训练平台	电子竞技赛事运营与推广
6	电脑艺术设计实训室	电子竞技实操课程、项目化教学、赛事承办与演练、战队对战训练平台	电子竞技赛事基础
7	绘画室（一） 绘画室（二） 绘画室（三）	电子竞技实操课程、项目化教学、赛事承办与演练、战队对战训练平台	电子竞技影像与后期
8	周边产品设计工作坊	电子竞技实操课程、项目化教学、赛事承办与演练、战队对战训练平台	短视频后期剪辑制作

（2）企业实践教学基地

企业实践教学基地主要为学生提供企业实习项目，深化产教融合、校企合作的内容。

表7 校外实践基地

序号	基地企业名称	主要合作内容
1	广东碧游宫产教管理有限公司	跟岗实习、顶岗实习、 创新创业实践
2	深圳鱼豚科技有限公司	跟岗实习、顶岗实习、 创新创业实践、课程建设
3	碧职教育直播基地	跟岗实习、顶岗实习、 创新创业实践、课程建设
4	湖南深软科技有限公司	跟岗实习、顶岗实习、 创新创业实践、课程建设

3. 实习场所基本要求

本专业的实习场所符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供电子竞技活动策划与执行、内容加工与推广等与专业对口的相关实习岗位，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；学校和实习单位双方共同制订实习计划，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，实习单位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，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有保证实习学生日常工作、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。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

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、借阅。专业类图书主要包括：电竞概论、电竞心理学、电子竞技技术、游戏解析、电竞俱乐部管理与运营、电竞节目管理与运营、赛事组织策划、电竞产业分析与管理、电竞赛事营销、电竞法律法规、电竞伦理与道德、竞技战队战术设计与优化、电竞活动策划与执行等；5种以上电子竞技运动与管理专业学术期刊。

3. 数字资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、名师课堂、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，种类丰富、使用便捷、动态更新、满足教学。主要满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施的国家规划教材、课程标准、授课计划、教案、课件、各种案例、教学视频、各种参考资料图书、网络平台课程资源，以及企业的观摩教学、现场演示教学资源等。建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字教材、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，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

对专业技术平台课程和岗位分流课程，建议采取理实一体、教学做一体以及项目教学法组织教学，同时建议利用智慧职教云平台

的课程资源配合课室多媒体设备进行线上线下教学。教学目标以企业需求为依据，通过仿真企业工作环境完成岗位的典型工作任务，其核心是考核学生的职业技能。企业岗位能力提升课程采取现场真实岗位以工学交替的形式进行教学。

1. 主要教学方法

(1) 示范教学法。以教师的示范性操作为主，主要适合实操类（B类或者C类）课程教学。

(2) 模拟教学法。通过模拟工作流程实训教学，主要适合理实一体化的课程教学。

(3) 岗位教学法。通过实践案例解析实现教学，主要适合直播实训、电竞赛事等课程。

2. 教学手段

(1) 多媒体教学。通过文字、图片、照片、语音旁白、动画、影片以及互动功能为教学的基本途径。

(2) 现场教学。按电子竞技技术及电子竞技赛事的岗位要求，对学生梳理相关知识点和技能点。

(3) 虚拟现实教学。以模拟真实的场景为依托实现教学。

(4) 网络教学。以互联网和校园网为依托实现教学，充分利用网络教学资源。

(5) 学生分组研讨式教学。学生带着问题学，培养学生发现问题、独立解决问题的能力。

（五）学习评价

1. 定期评价课程体系的合理性和课程目标的达成度，并能够根据评价结果进行修订。评价与修订过程应有利益相关方参与。

2. 教育实践管理评价，能够对重点环节实施质量监控，实行教育实践评价与改进制度，依据相关标准，对教育实践表现进行有效评价。

3. 定期对培养目标的合理性进行评价，并能够根据评价结果对培养目标进行必要修订，评价和修订过程应有利益相关方参与。

4. 建立形成性评价机制，监测学生的学习进展情况，保证学生毕业时达到毕业要求。

5. 建立就业质量评建机制，毕业生的初次就业率不低于本地区高校毕业生就业率的平均水平，获得教师资格证书的比例不低于75%，且主要从事教育工作。

6. 社会声誉评价，毕业生社会声誉较好，用人单位满意度较高。

十、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1. 按照学校《关于进一步加强“产教融合、校企共育”人才培养的实施意见》文件精神，建立校企共同育人工作机制，校企双方协同做好育人过程管理，强化对人才培养实施的全过程监控，确保人才培养质量。同时，电子竞技运动与管理专业在学院教学质量管理机制下，严格执行教学质量管理制度，形成常态化的人才培养质量管控体系，以确保专业人才培养质量，全面实现专业人才培养目标。

2. 学校和二级学院建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程

标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

3. 学校和二级学院完善教学管理机制，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. 专业教研组织建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

5. 学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，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

学生在规定的修业年限内，完成本专业人才培养方案规定的全部课程和教学环节的学习，修满专业人才培养方案所规定的学分和课外素质拓展学分，达到专业人才培养目标和培养规格的要求以及《国家学生体质健康标准》相关要求，准予毕业，颁发毕业证书。

1. 学分要求

学生最低要求应修满总学分 136.5 学分，其中公共限选课 4 学分，公共任选课 4 学分；学生可参照学校相关学分认定和转换办法获得素质拓展和课程学分，素质拓展学分不低于 12 分。学校准予毕业并颁发毕业证书。

2. 体能测试要求

体能测试成绩须达到《国家学生体质健康标准（2014年修订）》要求，成绩未达标者按结业或肄业处理。

十一、附录

1. 专业教学进程表

知识深化学习和专业技能强化训练	课	限选课程	设计	74130177	数码摄影使用技巧(1-2)	B	4	72	36	36					2	2				
			模块(二) 电子竞技赛事	74130191	电子竞技赛事场地设计(1-2)	B	4	72	36	36						2	2			
				74130192	电子竞技赛事执行与商务(1-2)	B	4	72	36	36	★						2	2		
				74130193	电子竞技赛事运营与推广(1-2)	B	4	72	36	36							2	2		
			小计			12	216	108	108							6	6			
	专业实践训练	74130194	直播实训	C	2	36	0	36							2					
		74130195	电子竞技场馆运营	C	2	36	0	36	★	▲					2					
		74130196	电子竞技动态视频制作	B	2	36	18	18							2					
		74130197	电子竞技剪影制作	C	2	36	0	36							2					
		74130198	岗位能力强化训练	C	18	324	0	324									18W			
		74130199	岗位实践共性问题解析	A	2	36	36	0									2w			
		小计			28	504	54	450							2	6				
	第三阶段 基层管理干部或者技术骨干 岗位职务能力企业实践教学培养	岗位企业实践教学培养限选	74130200	岗位实习与毕业设计	C	20	360	72	288									20w		
			小计			20	360	72	288	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
专业(技能)课合计			98	1770	606	1164	0	0	10	14	18	18	20w	20w						
学时、学分及学期周学时总计					136.5	2569	1019	1550	0	0	21	23	24	20	20w	20w				

注：*表示课外实践；★表示核心课程；▲表示考试课程，其余为考查；w表示集中实践教学周
 学生素质拓展贯穿全学程，素质拓展学分为12学分以上

专业技术拓展课程，群内一个专业一个模块，应列明所有专业的专业技术拓展课程，学生可自由选择其中一个或多个模块学习。