



2026 级电子竞技运动与管理专业 人才培养方案

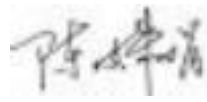
专业负责人： 何泳娆

二级学院： 教育与艺术学院

2026 年 6 月

人才培养方案内容提要及审批表

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	毕业 1—2 年：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，电竞赛事裁判员（中级），电竞主播，电竞赛事解说员，电竞数据专员，电竞助理分析师 毕业 3—5 年：电竞新媒体运营主管，电竞管理与运营主管，电竞赛事策划主管，电竞赛事活动执行主管，电竞赛事裁判员（高级），电竞主播（资深 / 签约主播），电竞赛事解说（签约解说），电竞数据分析师，电竞战术分析师				
课程门数	48		专业核心课程门数	8	
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，电子竞技影像技术与后期剪辑，电子竞技场馆运营与管理，电子竞技视频特效制作，电子竞技赛事执行与商务，电子竞技战术设计与运用				
毕业考核方式	考试、考查				
职业技能等级 证书	电子竞技裁判员（中级）证书，电子竞技运营师（中级）证书，电子竞技员（中级）证书，电子竞技主播（中级）证书，电子竞技解说员（中级）证书，电子竞技战术分析师（中级）证书，电子竞技数据分析师（中级）证书				
公共必修课程 总学分	31.5		公共必修课程 总学时	673	
专业必修课程 总学分	62		专业必修课程 总学时	1116	
选修课程总学分	42		选修课程总学时	756	
总学时数/总学分	2545/135.5	理论总学时	1040	实践总学时	1505
理论课占学时比例		40.86%	实践课占总学时比例		59.14%
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 (签章)		二级学院 部门负责人 (签章)	
教务处负责人 (签章)		学校教学工作 委员会主任 (签章)	
校 长 (签章)		学校党委书记 (签章)	

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	10
(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	11
(三) 学时比例	11
八、师资队伍	11
(一) 队伍结构	11
(二) 专业带头人	12
(三) 专任教师	12
(四) 兼职教师	12
九、实施保障	13
(一) 校企共育人才培养机制	13
(二) 教学设施	14
(三) 教学资源	16
(四) 教学方法	17
(五) 学习评价	18
十、质量保障和毕业要求	19
(一) 质量保障	19
(二) 毕业要求	20
十一、专业能力图谱	21
十二、课程思政矩阵	26
十三、人才培养特色	27
十四、附录	27

2026 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，贯彻党的二十大和二十届历次全会精神，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《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》（教职成〔2019〕13号）《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）《教育部关于深化职业教育教学关键要素改革的意见》（教职成〔2026〕1号）等文件精神，落实《广东碧桂园职业学院关于做好 2026 级人才培养方案制（修）订工作的通知》（校教字〔2026〕32号）《以“三有”课堂引领“课堂革命”：广东碧桂园职业学院深化教学改革实施方案（2026—2028 年）》等文件要求，践行“慈心善行、爱教乐学、勤德砺能”办学理念，深化教育教学关键要素改革，推进“三有”课堂建设，着力培养“会做人、会做事”“对人好、对社会好”服务基层一线技术和管理的高技能人才，组织开展 2026 级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	电竞赛事裁判员（中级）、电竞管理与运营员/主管等 电竞职业选手、电竞主播、电竞赛事解说、电竞战术分析师、电竞 数据分析师、电竞赛事策划专员/主管、电竞 赛事活动执行员/主管、电竞新媒体运营员/主管
职业类证书	电子竞技裁判员（中级）证书、电子竞技运营师（中级）证书、电 子竞技员（中级）证书、电子竞技主播（中级）证书、电子竞技解 说员（中级）证书、电子竞技战术分析师（中级）证书、电子竞技 数据分析师（中级）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，并通过深入企业，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》《电子竞技场馆运营与管理》《电子竞技视频特效制作》《电子竞技赛事执行与商务》《电子竞技战术设计与运用》等。

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。

本专业结合电子竞技运动与管理行业实际、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。

（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、电子竞技场馆运营与管理、电子竞技视频特效制作、电子竞技赛事执行与商务、电子竞技战术设计与运用等领域的内容。

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。
2	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。
3	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。
4	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。
5	电子竞技场馆运营与管理	①电竞场馆开放、设备巡检与环境维护； ②赛事 / 活动进场、搭台、彩排与现场保障； ③观众接待、秩序维护与安全管理；④场馆资产、耗材、数据统计与成本管控	①掌握场馆设备操作、日常运维与安全规范； ②具备赛事进场保障、现场调度与应急处置能力； ③能开展场馆接待、资产管理与运营统计。
6	电子竞技视频特效制作	①电竞片头、角标、字幕条等动态特效制作； ②转场、粒子、光效、跟踪等特效合成； ③赛事海报、KV 动态化与短视频特效包装； ④特效素材管理、渲染输出与格式优化	①掌握 AE 等工具基础特效制作与合成流程； ②具备赛事视觉包装、动态字幕与高光特效能力； ③能按播出要求完成特效合成、优化与输出。
7	电子竞技赛事执行与商	①赛事现场统筹、岗位分工	①掌握电竞赛事现场执行与流程管控技

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
	务	与流程管控； ②赞助商权益落地、物料布置与露出执行； ③媒体接待、直播配合与数据统计； ④赛事结算、复盘报告与商务总结	能。 ②掌握岗位分工与协同工作方法。③掌握赞助商权益落地、物料布置与商务执行规范；具有赛事数据统计、复盘总结与商务对接能力。

（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。（若有多个职业技能等级证书，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	电子竞技裁判员	中级	工信部	电子竞技赛事基础	2
2	电子竞技运营师	中级	工信部	电子竞技俱乐部运营与管理	2
3	电子竞技员	中级	工信部	电子竞技概论	2
4	电子竞技主播	中级	工信部	直播实训	2
5	电子竞技解说员	中级	工信部	赛事解说语言基础	2
6	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
7	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 门或多门专业课程学分。（若有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	社会实践	6
	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	专业实践	7
	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	7
	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	673	343	330	817	32.10%
	限选课	72	40	32		
	任选课	72	40	32		
专业（技能）课	专业技术平台课（必修）	756	383	373	1728	67.90%
	专业岗位课（限选）	612	162	450		
	岗位实习与毕业设计	360	72	288		
学时合计		2545	1040	1505		
学时比例		100%	40.86%	59.14%		

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。对标职业教育改革教学关键要素，细化电子竞技运动与管理专业教师能力清单，健全教师培训及校企人员双向流动机制，推进“三有课堂”建设，适配电子竞技教学、赛事执裁、俱乐部与场馆运营管理、赛事策划执行、新媒体运营与内容制作、战术与数据分析等岗位教学需求。

（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%。吸纳电子竞技俱乐部、赛事运营机构、电竞新媒体与内容制作企业、电竞场馆运营企业等一线技术、管理及执裁人才充实师资队伍，保障模块化、项目化课程与“三有课堂”落地实施。

（二）专业带头人

本专业带头人原则上具有副高及以上职称或具备同等行业资历与影响力，具有电子竞技教练员、数据分析师资格，能够较好地把握国内外电子竞技行业、专业发展，紧密对接合作电竞企业、电竞俱乐部、赛事运营机构与行业协会，充分掌握行业企业对电子竞技专业人才的实际需求，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，在区域电子竞技行业内具备专业影响力。牵头开展专业教学标准、课程标准、活页式教材开发，推进虚拟教研室建设与教师企业实践，引领本专业“三有课堂”教学改革与专业内涵建设。

（三）专任教师

本专业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；具有电子竞技运动与管理、计算机科学与技术、数字媒体技术、体育教育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；具备本专业理论教学与实操实训指导双重能力；能够落实课程思政要求，充分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；能够跟踪电子竞技行业新技术、新模式发展前沿，开展技术研发与社会服务。

落实教师数字素养提升要求，建立教师能力数字画像与专业发展档案袋，推行“项目制、伴随式”企业实践；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，参与俱乐部运营、赛事执行、内容制作、直播运

营、战术数据分析等真实项目。立足“三有课堂”优化教学设计，将工匠精神、体育职业规范、公平竞赛精神融入课堂教学全过程。

（四）兼职教师

主要从本专业相关电子竞技俱乐部、赛事运营机构、电竞新媒体与内容制作企业、直播平台、行业协会等高技能人才中聘任，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一线实操工作经验，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。

落实校企人员双向流动，聘请行业技能大师、电竞赛事裁判、电竞运营师、冠军选手、教练员、数据分析师等担任行业导师，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，深度参与课程开发、实训项目设计、活页教材编写，将行业真实岗位标准、赛事案例引入课堂教学。

九、实施保障

对标职教改革“专业、课程、教材、教师、实习实训”五大关键要素，结合电子竞技运动与管理赛事运营、内容制作、俱乐部与场馆管理的专业特点，围绕“三有课堂”健全全方位保障体系，推动教学内容对接电子竞技行业岗位标准。

（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。电子竞技运动与管理专业相关实训仪器设备总值达 355 万元，教学仪器设备值不低于 12000 元/生，基本满足电子竞技运动与管理专业教学需求。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、理实一体化教学，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	电竞端游实训室	电子竞技二维特效制作、电子竞技三维技术应用、游戏视频制作	电子竞技媒体后期基础、电子竞技俱乐部运营与管理
2	电竞手游实训室	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、电子竞技战术设计与运用
3	电竞对战实训室	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	电子竞技赛事活动策划
4	数字媒体创意实训室	电子竞技实操课程、赛事承办与演练、电竞视频特效制作	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：电子竞技概论、电子竞技心理学、电子竞技技术、电子竞技游戏解析、电子竞技俱

乐部管理与运营、电子竞技节目管理与运营、电子竞技赛事组织策划、电子竞技产业分析与管理、电子竞技赛事营销、电子竞技法律法规、电子竞技伦理与道德、电子竞技战队战术设计与优化、电子竞技活动策划与执行等；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，坚持理实结合，推行线上线下混合式、虚实结合、理实一体教学，落地“三有课堂”。课前依托智慧职教云等教学平台推送微课、课件、习题开展自主学习；课后布置实操任务，开展答疑反馈。遵循“教学做合一”，依据课前学情设计课堂任务。综合运用示范教学法、模拟教学法、岗位教学法、案例教学、任务驱动、小组研讨等教法，引入电子竞技俱乐部真实运营、赛事承办、内容制作等真实项目案例，强化实操

训练，兼顾价值引领、知识传授与技能训练，达成课堂“有趣、有效、有用”，培育学生诚信自律、精益求精的体育职业素养。

主要教学手段包含多媒体教学、现场教学、虚拟现实教学、网络教学、学生分组研讨式教学。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。

（五）学习评价

按照过程评价、结果评价和增值评价相结合的原则，全面考核学生的素质、能力、知识等掌握情况。

评价维度	聚焦定位	评价方式	线上/线下	具体考核内容与要点	学分认定/置换
过程评价	聚焦课堂有效、学习有用	线上评价	线上	依托网络教学平台，考核学生课程学习进度、知识点预习复习、课后作业完成、线上互动答疑、拓展资源学习等情况，检验学生自主学习有效性。	—
		线下评价	线下	聚焦实体“三有课堂”，严格考核课堂纪律、课堂互动活跃度、课堂实操任务完成质量、小组协作实训、阶段技能达标情况，重点考察学生是否掌握可落地、可应用专业技能。	—
结果评价	聚焦成果落地、实效验证	理论类课程考核	线上	1. 采用数字化题库组卷，实现题库抽题、线上组卷、纸质输出； 2. 考后利用数字化平台完成试卷分析、成绩统计、学情数据分析。 3. 重点考核电子竞技理论、俱乐部管理、赛事组织等专业知识掌握程度，检验课堂及“三有课堂”理论教学成效，通过数据反向反馈课程、教学改进方向。	—
		技能实践类课程考核	线下	1. 采用数字化题库组卷，实现题库抽题、线上组卷、纸质输出； 2. 考后利用数字化平台完成试卷分析、成绩统计、学情数据分析。 3. 重点考核电子竞技理论、俱乐部管理、赛事组织等专业知识掌握程度，检验课堂及“三有课堂”理论教学成效，通过数据反向反馈课程、教学改进方向。	—
增值评价	聚焦成长提升、素养赋能	社会公益与劳动实践	课内外延伸	参与电子竞技运动科普推广、全民健身志愿服务、劳动实践活动。	可按学校学分制管理办法认定对应学分、置换课程学分
		竞赛获奖	课内外延伸	参加各级政府、教育主管部门、行业协会主办的专业技能竞赛并获奖。	可按学校学分制管理办法认定对应学分、置换课程学分
		证书考取	课内外延伸	考取电子竞技运营师、电子竞技裁判员等职业技能等级证书。	可按学校学分制管理办法认定对应学分、置换课程学分

十、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

按照学校相关文件精神，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，对标省职教五大关键要素改革要求，将专业动态调整、课程模块化建设、活页教材使用、“三有课堂”实施、产教融合实训开展情况纳

入监控范畴，重点对电子竞技技术实训、赛事实操、企业岗位实习等环节开展专项督查，确保人才培养质量。

1. 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、电子竞技合作企业等参与评价，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。

2. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，将“三有课堂”建设成效、教师企业实践、产业导师课堂授课、校企协同教学实施情况纳入课堂巡查、听课评价指标，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。

3. 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。

4. 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。充分利用评价分析结果有效优化人才培养方案、迭代课程与实训项目，实现专业建设与电子竞技产业发展同频。

（二）毕业要求

1. 学分要求

学生最低要求修满总学分 136 学分，其中公共限选课 4 学分，公共任选课 4 学分；此外，素质拓展学分不低于 12 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。

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）》合格标准的要求，成绩未达标者按结业或肄业处理。

十一、专业能力图谱

本表依据电子竞技运动与管理产业升级趋势与行业头部企业对人才岗位的实际需求，结合互联网游戏服务、体育行业职业标准，电子竞技新媒体运营、电子竞技赛事策划执行、电子竞技俱乐部管理、电子竞技场馆运营等岗位能力要求及课程思政建设要求，系统梳理专业核心能力体系。为顺应电子竞技行业数字化、智能化、职业化发展新趋势，本图谱将 AI 赋能理念融入人才培养全过程，采用“基础打底-核心筑基-岗位专精-拓展赋能”的递进式逻辑框架，将人才能力拆解为四大层级：

第一层：基础通用能力层（职业底色）：聚焦学生思想政治素养、职业道德、数字化基础工具应用及通用表达协作能力，完成从“学生”到“准职场人”的素养打底，适配电子竞技行业全岗位基础要求。

第二层：专业核心能力层（行业基石）：覆盖电子竞技运动与管理核心专业技能，重点培养电子竞技行业认知、战术基础、新媒体运营基础、赛事基础等跨岗位通用的核心业务能力，是电子竞技相关岗位的必备专业基础。

第三层：岗位专项能力层（核心竞争力）：对应专业教学岗位分流，打造“电子竞技新媒体运营”“电子竞技赛事策划与执行”“电子竞技俱乐部与场馆管理”三大核心岗位方向，形成差异化竞争优势，精准匹配毕业3—5年目标岗位要求。

第四层：综合拓展能力层（职场进阶）：依托校企共育机制与双导师制，结合企业真实赛事运营、新媒体创作、场馆管理场景，培养学生的电子竞技数字内容创新、跨项目实操、行业资源整合、职业进阶创新能力，适配行业未来发展与职业进阶需求。

表8 第一层：基础通用能力层（职业底色·全岗位必备）

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型 生产任务 /职业场景	支撑课程 (模块化 /项目化)	支撑教材与资源 (含思政资源库)	对应教师 能力要求 (含思政育人能力)	评价/观测 手段(含 素养评价)
职业素养 (课程思政)	二级： 思想政治与行业素养 三级： ①社会主义核心价值观践行 ②电竞行业职业道德恪守 ③电竞职场/赛事职业礼仪遵守 ④团队协作与赛事应急抗压能力	新员工入职适应、 赛事运营团队配合、 新媒体运营跨部门沟通、 赛事现场突发状况应对	思想道德与法治 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 大学生职业发展与就业指导 碧桂园企业文化	马工程系列思政教材、 电竞行业职业道德规范文本、 电竞职场/赛事礼仪案例库、 电竞行业楷模思政微课资源包	具备课程思政设计能力；能结合电竞赛事/运营真实案例开展价值引领；熟悉电竞行业职业规范与思政资源挖掘	主题班会表现、素质拓展评分、职业礼仪情景模拟、综合素养测评 (纳入课外素质拓展学分，≥12分)
通用业务工具能力	二级： 数字化办公与电竞工具应用 三级： ①Office/WPS办公软件熟练操作 ②基础电竞素材处理工具使用 ③AI电竞辅助工具基础应用 ④电竞数据统计与分析基础工具操作	电竞运营文案、 赛事素材简单剪辑、 AI电竞内容创作辅助、 赛事/运营数据统计整理	人工智能导论 大学计算机基础 电子竞技用户分析 电子竞技新媒体运营基础	办公软件操作手册、 《电竞新媒体运营基础》教材、 AI电竞创作工具操作指南、 思政元素融入数字化电竞教学资源包	具备数字化办公实操能力； 掌握基础电竞素材处理与数据统计技能； 能指导学生使用AI电竞辅助工具； 具备课程思政融入数字化电竞教学的能力	办公软件操作测试、 电竞素材处理实操考核、 数据统计作业、 AI电竞工具应用成果展示

表9 第二层 专业核心能力层（专业基石·跨岗位通用）

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型 生产任务 /职业场景	支撑课程 (模块化 /项目化)	支撑教材与资源 (含思政 资源库)	对应教师能力要 求(含思政育人 能力)	评价/观测 手段(含 素养评价)
电竞行业 认知能力	二级：电竞产业与项目认知 三级： ①电竞行业发展历程与生态体系掌握 ②主流电竞项目规则与特点分析 ③电竞产业链各环节运营逻辑理解 ④电竞文化与行业发展趋势研判	电竞项目运营前期调研、赛事策划项目定位、俱乐部运营方向规划、电竞行业分析报告撰写	电子竞技运动概论 电子竞技战术设计与运用 (1-2)	《电子竞技运动概论》规划教材、主流电竞项目规则手册、电竞产业分析报告集、红色电竞文化传播案例资源包	具备扎实的电竞行业理论功底；持有电竞相关双师型资质；能结合电竞行业发展案例开展思政教学；能主导理实一体化教学	行业理论笔试、电竞项目分析报告、行业趋势研判作业、课堂案例研讨评分
电竞新媒体运营基础能力	二级：电竞新媒体基础运营与创作 三级： ①主流电竞新媒体平台规则掌握 ②基础电竞文案撰写与内容发布 ③电竞粉丝基础运营与互动 ④简单电竞图文/短视频素材制作	电竞新媒体账号日常运营、基础电竞内容创作发布、粉丝评论互动与维护、电竞活动新媒体初步宣传	电子竞技新媒体运营基础 数码摄影使用技巧 (1-2) 电子竞技图像处理	《电子竞技新媒体运营基础》教材、新媒体平台运营手册、电竞图文制作教程、正能量电竞内容创作资源包	具备电竞新媒体运营实操能力；“双师型”教师；能结合正能量电竞内容开展思政教学；具备新媒体运营指导能力	平台规则笔试、文案创作考核、账号运营实操、粉丝运营成果评价
电竞赛事基础能力	二级：电竞赛事基础筹备与执行 三级： ①电竞赛事基本流程与规范掌握 ②赛事前期基础筹备工作开展 ③赛事现场基础执行与配合 ④赛事基础物料设计与制作	小型电竞赛事筹备配合、赛事现场签到/引导等执行工作、赛事海报/宣传网页基础制作、赛事资料整理归档	电子竞技赛事基础 电子竞技赛事活动策划★	《电子竞技赛事基础》规划教材、电竞赛事运营规范手册、赛事物料设计案例库、公益电竞赛事策划资源包	具备电竞赛事基础运营能力；“双师型”教师；能结合公益电竞赛事案例开展思政教学；具备赛事筹备指导能力	赛事理论笔试、筹备方案设计、现场执行模拟、物料制作考核
电竞战术与用户分析能力	二级：电竞战术基础与用户画像分析 三级： ①主流电竞项目基础战术分析 ②简单电竞战术设计与应用 ③电竞用户画像基础构建 ④电竞用户需求与行为初步分析	电竞战队基础战术指导、小型赛事战术规划、电竞产品用户调研、运营/赛事用户需求分析	电子竞技战术设计与运用 (1-2) 电子竞技用户分析	《电子竞技战术设计与运用》教材、电竞用户分析手册、电竞战术案例库、电竞用户精准服务思政案例资源包	具备电竞战术分析与用户调研能力；“双师型”教师；能结合电竞战术设计与用户服务案例开展思政教学；具备数据分析指导能力	战术分析笔试、战术设计实操、用户画像报告、需求分析作业

表 10 第三层 岗位专项能力层（岗位核心，精准匹配）

核心岗位	能力指标点 (二级/三级)	对应典型 生产任务 /职业场景	支撑课程 (模块化 /项目化)	支撑教材与资 源(含思政资 源库)	对应教师能力要 求(含思政育人 能力)	评价/观测手 段 (含素养评 价)
电竞新 媒体运 营岗	二级：专业电竞新媒 体运营与内容创作 三级： ①中高阶电竞图文/ 短视频创作与剪辑 ②电竞新媒体账号精 准定位与矩阵运营 ③电竞直播基础策划 与运营 ④电竞新媒体流量变 现与商业合作初步对 接	电竞新媒体账 号爆款内容创 作、多平台账 号矩阵运营、 电竞赛事/俱 乐部直播策划 执行、新媒体 商业 合作洽谈与落 地	电子竞技动态视 频制作电子竞技 媒体后期基础★ 短视频后期 剪辑制作 电子竞技影像与 后期(1-2) 电子竞技剪影制 作 电子竞技影像技 术与后期 剪辑★ 直播实训	中高阶电竞 内容创作教 程、新媒体 矩阵运营手 册、电竞直 播运营指 南、正能量 电竞直播内 容资源包	具备专业电 竞新媒体运 营实战经 验；持有 Photoshop/P remiere 技 能等级证 书；“双师 型”教师； 能结合正能 量电竞内容 创作开展思 政教学与运 营指导	内容创作 现场考 核、账号 运营成果 展示、直 播策划与 执行实 操、商业 合作方案 设计
电竞赛 事策划 与执行 岗	二级：专业电竞赛 事全案策划与落地执行 三级： ①中大型电竞赛事全 案策划设计 ②赛事资源整合与商 业开发 ③赛事场地设计与现 场统筹执行 ④赛事数据复盘与效 果优化	中大型电竞赛 事全案策划、 赛事赞助招商 与资源对接、 赛事场地布局 与现场调度、 赛事赛后数据 复盘与总结优 化	电子竞技赛事活 动策划★ 电子竞技赛事场 地设计 电子竞技赛事执 行与商务(1- 2)★ 电子竞技赛事运 营与推广(1- 2) 赛事解说语言基 础 电子竞技赛事编 导	中大型电竞赛 事策划案 例库、赛事 商业开发手 册、赛事场 地设计教 程、红色主 题电竞赛事 策划资源 包、赛事解 说语言训练 手册	具备中大型 电竞赛事策 划与执行实 战经验；持 有电子竞技 运营师证 书；“双师 型”教师； 能结合红色 主题电竞赛 事开展思政 教学与策划 指导	赛事全案 策划评 审、资源 整合实操 考核、现 场执行模 拟、赛事 复盘报告 评价
电竞俱 乐部与 场馆管 理岗	二级：电竞俱乐部与 场馆专业运营管理 三级： ①电竞俱乐部队员训 练与生活管理 ②俱乐部商业运营与 品牌建设 ③电竞场馆日常运营 与设备管理 ④场馆赛事场地保障 与服务管理	电竞俱乐部队 员训练计划制 定与执行、俱 乐部品牌宣传 与商业合作、 电竞场馆日常 开放与设备维 护、大型赛事 场馆场地保障 与服务	电子竞技俱乐部 运营与管理★ 电子竞技场馆运 营与管理★ 电子竞技用户分 析	电竞俱乐部 运营管理手 册、场馆运 营规范文 本、俱乐部 品牌建设案 例库、电竞 场馆公益活 动运营资源 包	具备电竞俱 乐部/场馆运 营管理实战 经验；持有 电子竞技俱 乐部运营证 书；“双师 型”教师； 能结合俱乐 部/场馆公益 运营开展思 政教学与 管理指导	俱乐部运 营方案设 计、场馆 管理实操 考核、品 牌建设成 果展示、 赛事场馆 保障 模拟

表 11 第四层 综合拓展能力层（竞争力提升·面向未来发展）

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型 生产任务 /职业场景	支撑课程 (模块化 /项目化)	支撑教材与资源 (含思政资源库)	对应教师能力要求 (含思政育人能力)	评价/观测手段 (含素养评价)
电竞数字内容创新能力	二级：电竞高阶数字内容创作与创新 三级： ①电竞视频高级特效制作与剪辑 ②电竞动态视频与剪影创意制作 ③AI 赋能电竞内容创新创作 ④电竞数字内容 IP 孵化初步打造	电竞赛事高光视频特效制作、电竞创意动态短视频创作、AI 生成电竞内容优化、电竞数字内容 IP 打造与推广	电子竞技视频特效制作 (1-2)★ 电子竞技影像与后期 (1-2) 电子竞技动态视频制作 电子竞技剪影制作人工智能导论	电竞高级特效制作教程、AI 电竞内容创作指南、电竞内容 IP 打造案例库、电竞数字内容创新思政资源包	具备电竞高阶数字内容创作能力；掌握 AI 电竞创作进阶技术；“双师型”教师；能结合电竞内容创新开展思政教学与创作指导	特效制作实操考核、创意内容创作大赛、AI 内容创新成果展示、IP 打造方案评审
电竞跨项目实操能力	二级：电竞多岗位跨项目统筹与实操 三级： ①电竞新媒体+赛事+管理跨项目协作 ②大型电竞综合体项目全流程实操 ③电竞项目跨团队沟通与协调 ④电竞项目突发问题综合解决	电竞综合体项目全流程运营、跨岗位跨团队电竞项目执行、电竞项目突发状况应急处理、多项目资源调配与统筹	岗位能力强化训练 岗位实践共性问题解析 电子竞技赛事活动策划★	大型电竞项目实操案例库、跨项目协作手册、电竞项目应急处理指南、校企合作电竞项目实操资源包	具备大型电竞项目统筹实操经验；企业挂职或项目合作经历；“双师型”教师；能结合校企合作电竞项目开展思政教学与实操指导	跨项目策划案评审、项目实操现场考核、应急处理模拟、跨团队协作评分
电竞行业资源整合能力	二级：电竞行业资源整合与商业拓展 三级： ①电竞行业上下游资源对接与整合 ②电竞项目全方位商业开发与合作 ③电竞行业政企校资源联动 ④电竞品牌全域化推广与运营	电竞项目全产业链资源对接、电竞商业合作全方位落地、政企校联合电竞项目策划、电竞品牌多平台全域推广	电子竞技赛事执行与商务 (1-2)★ 电子竞技俱乐部运营与管理 ★ 创新创业教育	电竞行业资源手册、电竞商业开发案例库、政企校合作电竞项目案例项目案、电竞品牌正能量推广资源包	具备丰富的电竞行业资源与商业拓展经验；持有高级电子竞技运营师证书；“双师型”教师；能结合电竞商业合作开展思政教学与资源整合指导	资源整合方案设计、商业开发实操考核、政企校项目策划、品牌推广成果评价
职业进阶与创新能力	二级：电竞行业终身学习与创新发展 三级： ①电竞行业新技术/新业态学习与应用 ②电竞项目运营模式创新设计 ③电竞+文旅/教育/文创跨领域融合应用 ④电竞创新创业项目策划与落地	电竞新技术/新业态落地应用、电竞运营模式创新实践、电竞+文旅/教育跨领域项目策划、电竞创新创业项目孵化	岗位实习与毕业设★ 电子竞技赛事活动策划★ 创新创业教育	电竞行业前沿资料库、电竞运营模式创新案例库、电竞+跨领域融合案例集、电竞创新创业计划书模板	具备电竞行业前沿研究与创新创业指导能力；掌握电竞跨领域融合技术；“双师型”教师；能指导学生开展电竞领域创新创业实践并融入思政教育	行业新技术应用考核、运营模式创新方案评审、跨领域融合项目设计、毕业设计评价、企业导师岗位评价

十二、课程思政矩阵

课程名称 课程思政面 与课程 思政线	思政面 1 (精益求精)			思政面 2 (团队协作)			思政面 3 (责任担当)			思政面 4 (积极主动)			思政面 5 (家国情怀)		
	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3
	品质 至上	超越 自我	笃行 不怠	合作 共赢	互信 共进	分工 协作	主动 担当	恪尽 职守	勇于 负责	勇攀 高峰	进取 不止	创新 创优	热爱 祖国	忠诚 奉献	弘扬 国魂
电子竞技运动概论		●			●			●			●		●	●	●
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 (1-2)	●	●		●	●	●			●	●	●				
电子竞技媒体后期 基础	●	●	●									●			
电子竞技赛事编导	●		●	●		●		●				●			
电子竞技图像处理	●	●	●									●			
短视频后期剪辑制作	●	●	●									●	●		
赛事解说语言基础		●					●	●		●	●		●		●
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							●	●			●	●			
电子竞技视频特效 制作 (1-2)	●	●	●			●						●			
电子竞技影像与后期 (1- 2)	●	●	●			●						●			
数码摄影使用技巧 (1- 2)	●	●	●									●			
电子竞技赛事场地 设计 (1-2)	●		●	●		●	●	●				●	●		●
电子竞技赛事执行 与商务 (1-2)			●	●	●	●	●	●	●		●				
电子竞技赛事运营 与推广 (1-2)		●	●	●		●	●	●	●		●	●			
直播实训		●		●		●	●	●		●	●		●		●
电子竞技场馆运营与管理			●	●	●	●	●	●	●		●				
电子竞技动态视频 制作	●	●	●									●			

电子竞技剪影制作	●	●	●									●			
电竞岗位能力强化训练	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●		
岗位实践共性问题解析	●			●					●	●					
岗位实习与毕业设计	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●			

十三、人才培养特色

本专业紧扣电子竞技产业发展需求，围绕学校“三段递进、校企共育”核心人才培养模式，深化产教融合与校企合作，共建 BGY 电竞产业学院，重点打造岗课赛证创融通的多元化人才培养模式。

“岗课赛证创”各要素深度融通、互为支撑：“课”为核心，以电竞岗位典型工作任务为导向构建“三段式”课程体系，夯实专业知识与技能；“岗”为导向，通过工学交替、岗位实习实现校园学习与企业实践无缝衔接；“证”为标准，将电子竞技裁判员（中级）证书、电子竞技运营师（中级）证书等职业技能等级证书要求融入课程，证书考取可置换对应学分；“赛”为抓手，以各类专业技能竞赛促学促练，参赛获奖可认定课程学分；“创”为提升，将创新与创业能力培养贯穿培养全过程，依托校企资源开展创新创业实践。通过以上模式创新，实现人才培养与电竞行业岗位需求精准匹配，培养兼具专业技能、职业素养与创新意识的电子竞技运动与管理领域高技能人才。

十四、附录

1. 专业教学进程表

广东碧桂园职业学院 2026 级电子竞技运动与管理专业教学进程表

专业方向：电子竞技运动与管理方向

人才培养阶段	课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	课程类型	总学分	总学时	学时分配		核心课程	考核方式	学期周学时安排						
								理论学时	实践学时			1	2	3	4	5	6	
第一阶段 职业素养培养与专业岗位基础能力训练	公共基础课	必修	991110010	思想道德与法治	A	3	54	45	9*			3						
			991110033	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	2	36	32	4		▲		2					
			991110030	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	A	3	54	48	6		▲			3				
			991130006	走在前列的广东实践	B	1	18	10	8					1				
			991110011	形势与政策	A	1	48	48					每学期 8 学时					
			981120017	军体融合课	C	6	108	8	100			3	3	1	1			
			981120008	军事技能	C	2	112		112			2w						
			981110013	军事理论	A	2	36	36						2				
			984130010	大学生心理健康教育	A	2	36	24	6+6*			2						
			981110022	大学生职业发展与就业指导	B	2	38	18	20*				每学期 6 学时					
			981130005	大学生创新创业	B	2	36	18	18*				2					
			981110012	国家安全教育	A	1	18	18							1			
			981120058	体育体质健康测试	C	0.5	9		9				每学年 3 学时					
			981120019	劳动教育	C	1	18	4	14*				1					
			981110024	美育概论	A	1	18	18				1						
			111110001	人工智能导论	B	1	18	8	10				1					
			981110023	碧桂园企业文化	B	0.5	8	8					每学期 2 学时					
			981120077	安全急救教育	C	0.5	8		8			2						
			小计				31.5	673	343	330			11	9	7	2		
		限选	----	中华优秀传统文化类课程	A	2	36	20	16			课程设置面向全校，学生在限定课程中选择修学						
			----	创新创业类课程	A	2	36	20	16									
			小计				4	72	40	32								
		任选	----	人文素养类课程	A	2	36	20	16			课程设置面向全校，学生在给定范围内任选						
			----	科学素养类课程	A	2	36	20	16									
			小计				4	72	40	32								
		公共课合计						39.5	817	423	394			11	9	7	2	
	专业技能课	专业技术平台课程（必修）	74110081	电子竞技运动概论	A	1.5	30	20	10			2						
			74130176	电子竞技用户分析	B	1.5	30	15	15			2						
			74130175	图形图像处理	B	3.5	60	30	30		▲	4						
			74130190	电子竞技项目技（战）术基础	B	3.5	60	30	30	★	▲	4						
			74130181	游戏测试与测评	B	2	36	18	18				2					
			74130182	电子竞技赛事运营与管理	B	4	72	36	36	★	▲		4					
			74130183	电子竞技视频剪辑与制作	B	4	72	36	36	★	▲		4					
74130180			电子竞技技（战）术解析	B	4	72	36	36	★	▲		4						
74130186			电子竞技俱乐部运营与管理	B	2	36	18	18	★	▲			2					
74130185			电子竞技场馆运营与管理	B	2	36	18	18					2					
74130174			直播运营	B	4	72	36	36	★	▲			4					
74130187			电子竞技新媒体运营	B	4	72	36	36	★	▲				4				
74130179			电子竞技品牌运营	B	2	36	18	18						2				
74130194			电子竞技赛事导播	B	2	36	18	18						2				

				电子竞技视频特效制作		B	2	36	18	18						2				
			小计			42	756	383	373			12	14	8	10					
			专业拓展 限选课	模块一 电竞数字能力拓展 板块	1	AIGC 电竞数字内容创作	B	2	36	18	18					2				
		2			电竞场景数码摄影	B	2	36	18	18					2					
		3			电竞新媒体运营实训	B	4	72	36	36					4					
		4			游戏内容策划与创意设计	B	2	36	18	18						2				
		5			直播项目综合实训	B	4	72	36	36						4				
		模块二 电竞产业实务拓展 板块		6	电子竞技心理应用	B	2	36	18	18						2				
				7	电子竞技产品运营实务	B	2	36	18	18						2				
				8	电竞模拟对战综合实训	B	4	72	36	36						4				
				9	虚拟演播厅电竞数字解说实务	B	2	36	18	18							2			
				10	电竞赛事导播模拟实训	B	4	72	36	36							4			
					11	电竞岗位能力强化训练	C	18	324	0	324								18W	
					12	岗位实践共性问题解析	A	2	36	36	0								2w	
		小计			34	612	162	450						8	6	20w				
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	74130200	岗位实习与毕业设计	C	20	360	72	288								20w			
			专业（技能）课合计				96	1728	617	1111			12	14	16	16	20w	20w		
学时、学分及学期周学时总计							136.0	2545	1040	1505			23	23	23	18	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。