



三明医学科技职业学院

电子竞技运动与管理专业

人才培养方案

编制部门：经济与管理系

审批部门：教务处

制定时间：2021.5

修订时间：2022.6

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	2
（一）培养目标	2
（二）培养规格	2
六、课程设置及要求.....	3
（一）课程设置	3
（二）课程内容及要求	4
七、教学进程总体安排	14
（一）教学周分配表	14
（二）教学计划进程表	14
（三）学时统计表	17
八、实施保障.....	17
（一）师资队伍	17
（二）教学设施	18
（三）教学资源	19
（四）教学方法	19
（五）学习评价	20
（六）质量管理	21
九、毕业要求.....	21

电子竞技运动与管理专业人才培养方案

一、专业名称及代码

电子竞技运动与管理 570312

二、入学要求

普通高级中学毕业生

三、修业年限

基本修业年限 3 年，根据学生灵活学习需求可拓展到 5 年。

四、职业面向

电子竞技运动与管理专业对接国内省内电子竞技行业发展，职业面向电子竞技运营师、电子竞技员等职业，电竞赛事运营、电竞俱乐部管理、电竞内容制作、电竞赛事直播等岗位（群）。本专业职业面向如下表：

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 术领域举例	职业资格证书和职业技 能等级证书
教育与体育大 类 (57)	体育类 (5703)	体育竞赛组织 (R8911)	电子竞技运营师 (4140506)		电子竞技赛事运营职业 技能等级证书
		体育场馆管理 (R8921)	电子竞技员 (4140507)	电竞赛事运营	电子竞技员职业技能等 级证书
		体育中介代理服务 (R8991)	体育经理人 (2090705)	电竞俱乐部管理	电子竞技运营师
		体育咨询 (L7246)	其他体育工作人员 (20999)	电竞场馆管理	电子竞技解说员
				电竞新媒体运营	电子竞技裁判员
				电竞赛事制播	

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和电子竞技赛事运营、俱乐部运营、场馆管理、内容制作及相关政策法规与技术标准等知识，具备电子竞技赛事策划与组织、电竞场馆管理、电竞新媒体内容制作、电竞赛事直转播、电竞赛事解说裁判基本技能等能力，具有体育竞技精神、工匠精神和信息素养，具有结合信息化平台和创新科技设备为电竞公司、游戏公司、电竞俱乐部等电竞产业和体育赛事相关产业提供规范、创新的电竞运动相关运营与管理工作的能力，能够从事电竞赛事策划运营、电竞品牌活动规划咨询、电竞场馆经营与管理、电竞内容制播等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质

（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）具有与本专业职业发展相适应的质量意识、环保意识、安全意识、数字素养、劳动素养、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。

（7）具有团结协作、顽强拼搏、创新、探索的精神。

2. 知识目标

（1）掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

（2）熟悉职业定位、岗位职责、职业道德、职业素质与职业能力以及专业岗位发展路径及管理岗位发展路径的知识。

（3）熟悉与本专业相关的伦理与相关的法律法规以及环境保护、安全消防等。

（4）熟悉与本专业相关知识体育竞赛行业的服务礼仪及沟通知识。

- (5) 掌握电子竞技运动的安全风险和安全防范知识以及赛事风险和应对知识。
- (6) 掌握电子竞技运动项目的基本理论机制知识。
- (7) 熟悉电子竞技运动的数据分析方法。
- (8) 掌握电子竞技赛事组织管理运营、电子竞技运动内容视频制作、电子竞技项目编导策划、电子竞技赛事直播等基础知识和业务操作知识。
- (9) 熟悉电竞场馆、电竞俱乐部的运行和管理方法。

3. 能力目标

- (1) 具有电子竞技项目解说、裁判的能力
- (2) 具有电竞赛事策划、组织、实施、品牌营销、风险管理的能力。
- (3) 具有为电子竞技赛事进行内容设计制作、营销、直播的能力。
- (4) 具有电竞俱乐部赛训安排、人员管理、选手管理、品牌运营的能力。
- (5) 具有电竞场馆筹建、运营及使用智能化信息平台管理的能力。
- (6) 具备从事电子竞技行业的技术服务工作和基层管理工作的能力。
- (7) 能够对各类电竞场馆中的赛事组织运营技术服务工作实施指导与管理。
- (8) 具有电子竞技项目运动技战术训练指导能力和竞赛指导能力。
- (9) 具备组织开展电子竞技运动品牌活动的的能力。
- (10) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。
- (11) 具有适应产业数字化、体育赛事活动品牌体系化发展需求的能力。

六、课程设置及要求

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。

(一) 课程设置

本专业的课程主要包括公共基础课程和专业课程。

1. 公共基础课程

根据党和国家相关文件规定，本专业开设毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、形势与政策、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、英语、信息技术、体育、大学生健康教育、创新创业教育与职业生涯规划、大学生就业指导、军事理论课、劳动教育等公共基础必修课，开设四史等公共选修课。

2. 专业课程

专业课程包括专业基础课、专业核心课、专业拓展（选修）课及实践教学环节。

- (1) 专业基础课包括：电子竞技概论、电子竞技生态与文化、电子竞技项目解析、

图形图像处理等。

(2) 专业核心课包括：电子竞技视频剪辑、电子竞技赛事组织与运营、电子竞技赛事设计、电子竞技场馆管理、电子竞技解说、电子竞技营销、电子竞技直播技术、电子竞技新媒体内容策划、电子竞技新媒体运营与推广等。

(3) 专业拓展（选修）课包括：电子竞技职业生涯规划、电子竞技法律法规、摄影摄像基础、电子竞技直播包装、电子竞技俱乐部运营与管理、电子竞技人力资源管理、网红竞技、游戏运营管理、体育经济学。

(4) 实践教学环节包括：入学教育及军事训练、毕业教育、专业认知、实训周、岗位实习。

(二) 课程内容及要求

1. 公共基础课程

(1) 公共基础必修课

序号	课程名称	主要内容及要求
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，能够引导学生更加准确地把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果，对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程有更加深刻的认识；提高大学生对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力。 主要内容：以马克思主义中国化为主线，以毛泽东思想以及邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观等马克思主义中国化理论成果为主要内容，帮助学生理解和掌握马克思主义中国化理论成果的形成过程、精神实质、历史地位和指导意义，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 48 学时 3 学分	课程目标：通过本课程学习，能够引导学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想，系统学习这一思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义，更好地把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义，实现从知识认知到信念生成的转化，增强新时代青年学生的使命担当，自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。 主要内容：围绕马克思主义中国化最新理论成果，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，全面解读习近平总书记关于重大时代课题的一系列原创性治国理政新理念新思想新战略。使学生自觉运用习近平新时代中国特色社会主义思想武装自己的头脑，把爱国情、强国志、报国行自觉融入到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。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。

3	思想道德与 法治 48 学时 3 学分	课程目标：通过本课程学习，能够教育引导加强自身道德修养，提高思想道德素质；加强法律观念和法律知识教育，提高法律素养；培养学生爱岗敬业、诚实守信等道德品质。 主要内容：社会主义道德教育和法制教育，帮助学生增强社会主义法制观念，提高思想道德素质，解决成长成才过程中遇到的实际问题。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
4	形势与政策 18 学时 1 学分	课程目标：通过本课程学习，能够引导学生掌握认识形势与政策问题的基本理论和知识，学会正确的形势与政策分析方法，特别对我国的基本国情、国内外重大事件、社会热点和难点等问题的思考、分析和判断能力。 主要内容：着重进行我国改革开放和社会主义现代化建设形势、任务和发展成就教育；党和国家重大方针政策、活动和改革措施教育；当前国际形势与国际关系状况、发展趋势和我国对外政策原则立场教育。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
5	英语 128 学时 8 学分	课程目标：通过本课程学习，能够培养学生阅读英文资料获取前沿信息的能力、涉外口头交际和书面表达能力、跨文化交流能力、学生未来职业发展和英语终身学习能力。 主要内容：包括学习、生活、工作等多个方面的主题单元，通过视听说、精读、翻译写作等模块，全面提高学生听、说、读、写、译各方面英语能力。 教学要求：课堂教学以讲授法，讲练法为主，以小组合作、讨论、互动式、启发式等教学方法为辅；课堂教学理论和实践相结合，每次上完课均要布置课外相应作业，包括口头和书面作业，每单元上交一次书面作业给老师批改。
6	信息技术 64 学时 4 学分	课程目标：通过本课程学习，能够引导学生理解计算机系统与计算环境基本原理，理解信息获取、数据管理与处理分析、信息表达与发布等知识和理论。具备使用应用工具软件获取信息、处理数据、解决问题的能力，形成分析和解决问题的计算思维与素养。 主要内容：包括计算机与信息社会、计算机系统、计算机网络、信息安全、数据库基础、办公软件、大数据云计算、人工智能等计算机新技术。 教学要求：本课程注重理论与实践相结合，同时兼顾计算机应用领域的前沿知识，采用理论教学与实验教学方式。
7	体育 108 学时 6 学分	课程目标：通过本课程学习，能够引导学生正确认识体育锻炼目的意义，了解基本的体育理论知识，掌握必要的运动技术和技能，学会科学锻炼身体的方法，养成锻炼身体的良好习惯。 主要内容：公共体育、专项体育等。包含篮球、排球、足球三大球和乒乓球、羽毛球、健美操、太极拳等各项运动（任选一项）概述、竞赛规则、各种球类的技战术；武术、健美操运动概述、基本功和规定套路等。

		教学要求：教学方法采用语言传授（示范、讲解）、实践学习、问题讨论等方法进行教学，采用分组教学法、循环练习法，并通过竞赛法或游戏法练习进入情景教学，从而较好掌握技术动作的目的。
8	大学生健康教育 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，能够培养学生了解心理健康的标准及意义，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，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，切实提高心理素质。 主要内容：心理健康基础知识，了解自我、发展自我，提高自我心理调适能力，如生涯规划、学习心理、人际交往、情绪管理、压力管理、生命教育能力等，注重培养学生实际应用能力。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
9	创新创业教育与职业生涯规划 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，能够培养学生创新思维，提升创新能力，以创新促进创业；提升创业能力，培育创客精神，以创业带动就业。 主要内容：包括线下《创新创业基础》和线上《创新创业与创业》。线下部分教学以培养创业者精神，介绍开展创业活动所需要的基本知识为主，包括创业者素质和创客精神，创业的基本概念、原理、方法和相关理论。线上部分《创新创业与创业》侧重培养学生理解创新、应用创新、设计创新的行动力。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
10	大学生就业指导 16 学时 1 学分	课程目标：通过本课程学习，能够培养学生了解生涯规划意义和方法，引导学生认识自我和职业世界，了解职业素养和职业能力要求，了解就业形势和就业创业政策，掌握求职材料和面试技巧，提高依法维权意识，培养学生具备解决职场适应和职业发展实际问题能力。 主要内容：职业生涯规划基本理论、自我认知、认识职业世界、职业生涯规划及大学生涯规划、职业素养与职业能力、求职和应聘、劳动者权益、毕业手续办理及人事代理、职场适应等内容。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
11	军事理论课 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，能够培养学生了解军事基础知识，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。 主要内容：中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备五个方面内容。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
12	劳动教育 36 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，能使學生掌握与自身未来职业发展密切相关的通用劳动科学知识，理解和形成马克思主义劳动观，树立正确的劳动价值取向和积极的劳动精神面貌，促进学生德智体美劳全面发展。 主要内容：劳动教育基础知识和技能，以劳动教育为主，兼具我校特色专业教育、实习实训、社会实践、创新创业等各学科的联动性教育。建立以提升劳动素养为核心的

		“三大教学任务”——劳动情感、品德为主体的思政教育，劳动知识、技能学习的劳动实践，实验研究、分析探索的劳动创新。 教学要求：采取多种教学方法，采取多元考核形式。
--	--	--

(2) 公共选修课

序号	课程名称	主要内容及要求
1	四史 16 学时 1 学分	课程目标：通过本课程学习，能使教育引导学清楚当今中国所处的历史方位和己所应担负的历史责任，深刻理解中华民族从站起来、富起来到强起来的历史逻辑、理论逻辑和实践逻辑，厚植爱党、爱国、爱社会主义的情感，增强听党话、跟党走思想和行动自觉，牢固树立中国特色社会主义的道路自信、制度自信、理论自信、文化自信，努力成长为担当中华民族伟大复兴大任的时代新人。 主要内容：帮助学生全面认识四史（“党史、中华人民共和国史、改革开放史、社会主义发展史”）主要是全面落实立德树人根本任务，提升学生的政治认同、思想认同、情感认同，真正做到“学史明理、学史增信、学史崇德、学史力行”，坚定对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
2	中国传统文化 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，使学生系统认识中国传统文化的内容、性质、特点等，提升学生人文素质和个人修养，提升民族自信心和凝聚力。培养学生把传统文化融入专业学习的意识和能力。 主要内容：中华优秀传统文化性质和特点、各文化领域的发展脉络（传统思想、传统艺术、传统科技、政治制度、婚姻文化、建筑文化、饮食文化、传统节日等）、传统文化现代化、传统文化与专业学习等。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
3	急救医学 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，培养学生对电竞场馆重大意外事件（例如火灾、地震等）进行现场处理能力，加强“学习急救，救人自救”的理念。 主要内容：创伤救护的基本概念，火灾、地震、触电、溺水等的自救、救人现场处理方法。电竞场馆有关这些灾害的预防措施。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。

2. 专业课程

(1) 专业基础课

序号	课程名称	主要内容及要求
1	电子竞技概论 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，认知电子竞技的基本概念、特点、价值创造及利益来源；认知电子竞技目前的产业结构；认知电子竞技的历史来源和界定范围；对电子竞技的数据进行探讨分析；对电子竞技的选手选拔和训练方法和原则有一定了解；能针对电竞企业实际分析电竞企业发展战略。 主要内容：电子竞技运动的概念、电子竞技运动的起源与发展、电子竞技赛事、电子竞技运动项目、电子竞技运动场馆与设备、电子竞技运动参与人员、电子竞技运动发展的影响因素及趋势。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
2	电子竞技生态 与文化 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解电子竞技运动的发展历程，了解电子竞技在不同国家和地区的发展情况，了解电子竞技粉丝群体的行为模式、社区文化和粉丝经济，能够进行初步的电子竞技跨圈层的商业营销案例分析 主要内容：电子竞技运动文化产业、政策发展历程、电子竞技粉丝经济、泛电竞的娱乐休闲模式、电子竞技跨圈层商业营销、全球电竞文化产业新趋势 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
3	电子竞技项目 解析（上） 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解 MOBA、FPS、RTS 电竞项目的基本概念、发展历程、特点、设计原理和代表游戏，了解该类型项目的电竞选手训练方法、比赛策略，能够分析该类型电竞比赛的战术和策略 主要内容：MOBA、FPS、RTS 电竞项目概述、竞技机制、角色设计、技战术分析 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
4	电子竞技项目 解析（下） 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解 SPG、TCG、RPG、休闲类电竞项目的基本概念、发展历程、特点、设计原理和代表游戏，了解该类型项目的电竞选手训练方法、比赛策略，能够分析该类型电竞比赛的战术和策略 主要内容：SPG、TCG、RPG、休闲类电竞项目概述、竞技机制、角色设计、技战术分析 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
5	普通话二级 （乙等） 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，提高学生的普通话发音、语言表达、听力理解以及交流沟通能力，达到或者接近国家普通话水平测试二级乙等的标准。 主要内容：普通话水平测试的流程和要求 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
6	图形图像处理 48 学时	课程目标：通过本课程学习，掌握 Photoshop 的使用技巧、掌握图像基本处理方法。

	3 学分	掌握图层的，色彩的使用方法，能正确认知需要处理的图像，通过实训的方法全方位的对图形图像软件进行的整体认知。 主要内容：创建与编辑选区、编辑图像、绘制修复图像、调整图像色彩与色调、图层应用、应用通道与滤镜。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
--	------	---

(2) 专业核心课

序号	课程名称	主要内容及要求
1	电子竞技视频剪辑（上） 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解电子竞技视频内容制作流程和特点，了解视频剪辑理论和技术，熟悉视频拍摄技巧，掌握 PR 的基本操作技能 主要内容：电子竞技视频内容制作流程、视频拍摄技巧镜头运用、场景设置、PR 实操技术讲解 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
2	电子竞技视频剪辑（下） 64 学时 4 学分	课程目标：通过本课程学习，了解视频剪辑技巧，能够识别和分析电子竞技内容视频的不同风格 and 特点，了解电竞社区的特点和粉丝文化，能够通过 PR 进行电子竞技相关视频剪辑，包括竞赛精彩瞬间、比赛集锦等，培养学生创意思维和制作电竞视频内容的创新性 主要内容：PR 实操技术、视频特效、动画制作、音频处理、电子竞技视频后期制作流程、电子竞技视频案例分析 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
3	电子竞技赛事组织与运营 64 学时 4 学分	课程目标：通过本课程学习，能够培养学生具有团结协作的体育竞技精神和组织规划的管理意识，具备为不同项目不同等级的电竞赛事进行赛事策划、宣传、管理的基本理论知识，具有简单赛事的现场执行能力，能够对赛事进行总结评价。 主要内容：休闲类、射击类（FPS）、卡牌类（TCG）、体育竞技类（SPG）、策略类（MOBA）等不同类别电竞赛事的策划、宣传、执行、复盘评估。 教学要求：本课程注重理论与实践相结合，同时兼顾电子竞技领域的前沿知识，采用理实一体化的教学方式，实行“三主体四维度”的评价方式。
4	电子竞技赛事设计（上） 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解电子竞技赛事的整体运作流程，掌握不同项目、不同级别赛事的竞赛规程设计方法 主要内容：电子竞技赛事概述，MOBA 项目、FPS 项目的常见赛事赛制，电子竞技赛事设计案例分析 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
5	电子竞技赛事设	课程目标：通过本课程学习，了解赛事品牌建设、广告宣传方法，了解赞助和商业合

	计（下） 32 学时 2 学分	作基本内容，了解赛事的风险管理内容，了解提升赛事观众体验的方法，能够根据要求进行电竞赛事的设计，培养学生电竞赛事设计专业人士的职业素养 主要内容：电竞赛事品牌运营、赞助商管理、电子竞技赛事技术创新与应用、电竞赛事媒体合作、电子竞技赛事设计案例分析 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
6	电子竞技场馆管理 64 学时 4 学分	课程目标：通过本课程学习，了解电子竞技场馆的管理基本内容、场馆的运营模式，能够策划电竞场馆的相关活动 主要内容：场馆管理软件、场馆经营管理目的、场馆赛事运营、场馆设备设施、场馆设备维护保养、场馆卫生管理、场馆消防管理、场馆治安管理、场馆组织架构、活动结案报告 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
7	电子竞技解说 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解电子竞技主持解说发展概述，初步掌握电子竞技主持的基本要求，能够进行简单级别的电竞赛事解说，培养学生电竞解说的职业素养 主要内容：电子竞技主持解说职业素养、电子竞技主持实务（赛事、综艺节目、其他节目）、电子竞技赛事解说要点、案例分析、解说员分析、电子竞技主持解说形象塑造 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
8	电子竞技营销 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解营销观念的发展，能够进行电子竞技行业的营销环境分析，能够制定电子竞技目标营销战略，策划电子竞技营销活动。 主要内容：市场营销简介、电子竞技市场调研、STP 战略、电子竞技产品策略、电子竞技价格策略、电子竞技分销策略、电子竞技促销策略、电子竞技市场营销计划的撰写。 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
9	电子竞技直播技术 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解电子竞技赛事的直播的工作模块，了解不同电竞赛事的直播工作模式，熟悉电竞赛事的直播标准与流程，能够进行简单级别赛事的直播操作 主要内容：电子竞技赛事直播的定义、传统体育赛事与电竞赛事直播的特点、电竞赛事直播的发展历程、电子竞技赛事直播标准、电子竞技直播工作模块、电子竞技赛事直播技术支持与保障 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
10	电子竞技新媒体内容策划 32 学时 2 学分	课程目标：通过本课程学习，了解新媒体的发展历程、新媒体内容策划的基本概念、可以进行电子竞技新媒体的文案创作、图文策划、短视频策划、直播策划、营销数据分析等内容，掌握一定的实践操作技能。 主要内容：新媒体发展概述、新媒体平台简介、电子竞技新媒体文案创作、图文策划、短视频策划、直播活动策划、营销数据分析等。

		教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
11	电子竞技新媒体运营与推广 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解新媒体平台的运营推广方式,可以根据电子竞技新媒体内容和要求,在图文平台、短视频平台、直播平台进行运营和推广,能够进行各个平台的推广数据分析,进行新媒体平台推广的效果优化。 主要内容:新媒体平台运营方式、图文平台运营、短视频平台运营与推广、直播活动运营、运营推广数据分析等。 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
12	1+X 电子竞技赛事运营 64 学时 4 学分	课程目标:通过本课程学习,能够掌握 1+X 电子竞技赛事运营职业技能等级标准的知识点,通过 1+X 电子竞技赛事运营证书(中级)等级考试 主要内容:1+X 电子竞技赛事运营职业技能等级(中级)要求,电竞赛事海报设计、电竞赛事策划 PPT 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。

(3) 专业拓展课(选修)

序号	课程名称	主要内容及要求
1	电子竞技职业生涯规划 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解电子竞技行业结构和发展趋势,能够识别电子竞技行业的职业机会(选手、教练、运营、赛事组织等),能够进行自我评估,了解自己的兴趣价值观,确定合适的职业路径,能够简单分析运动员、电子竞技从业者的职业发展计划 主要内容:电子竞技行业概论、电子竞技职业机会分析、个人职业定位、职业规划策略、求职简历及面试技巧、个人品牌建设、电子竞技行业的挑战与机遇、电竞行业职业转换与多样化 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
2	电子竞技法律法规 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解电子竞技相关基本概念、了解合同法中有关选手团队赞助商的相关法律内容,了解知识产权法相关内容,了解劳动法、广告法的相关内容,了解基本的争议解决途径(仲裁、诉讼),了解电竞协会和监管机构的地位和作用,培养学生体育竞技精神、职业道德和职业责任感 主要内容:合同法、知识产权法、劳动法、反作弊与公平竞赛、仲裁和诉讼 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
3	摄影摄像基础 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,能够初步掌握摄影和摄像的基本技术,能够使用常见类型的相机和摄像设备,了解其功能和限制,能够运用构图原理创造电子竞技运动影像内容,提高学生的审美观念,增强学生通过摄影摄像表达电竞运动创意的能力 主要内容:摄影摄像原理、相机和摄像设备、构图技巧、拍摄技巧、视频拍摄基础

		教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
4	电子竞技直播包装 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解不同级别、不同项目的电竞赛事直播的内容和工作模式,能够根据不同赛事要求,进行直播的创意策划,了解不同直播项目的管理要素,能够初步分析直播效果 主要内容:电子竞技赛事制播机构、电竞赛事制播对比分析(传统体育赛事、综艺晚会演唱会、线下公关活动、线上线下赛事)、电子竞技赛事制播创意策划、电子竞技赛事制播项目管理 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
5	电子竞技俱乐部运营与管理 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解电子竞技俱乐部的架构、运行机制、赛训机制、选手管理模式,能够分析电子竞技俱乐部的盈利模式,初步掌握俱乐部品牌建设方法。 主要内容:传统体育俱乐部与职业电子竞技俱乐部分析、电子竞技俱乐部的架构、电子竞技俱乐部的赛训管理、选手合同管理、电子竞技俱乐部的运营模式、品牌建设、电子竞技俱乐部的发展方向 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
6	电子竞技人力资源管理 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解人力资源管理的基本内容,规划、招聘、配置、培训等,能够分析电子竞技行业的人力资源需求,能够撰写职位分析表,能够初步的进行电竞运动员职业生涯规划 主要内容:人力资源管理概述、人力资源相关法规、人力资源管理战略与分析、招聘与管理、薪酬管理、电子竞技运动员管理 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
7	网红经济 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解网红经济的产生与发展,了解网红经济的价值、商业模式,了解网红经济内容制作的基本方式,能够初步分析电竞选手、游戏主播的成长、变现方式。 主要内容:网红经济时代演变、网红经济产业链分析、盈利模式分析、网红直播平台发展现状、网红经济变现渠道、网红经济内容产出、网红经济典型案例分析(电竞选手、游戏主播 KOL) 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
8	游戏运营管理 32 学时 2 学分	课程目标:通过本课程学习,了解游戏产业发展情况,了解游戏运营的进本内容,了解游戏运营思维,了解影响游戏消费者行为的因素,初步掌握游戏运营的相关策略。 主要内容:游戏市场概况(北美、日本、韩国、中国)、游戏运营概述、游戏运营策略、游戏新产品生成、游戏运营团队管理、游戏营销管理、游戏市场推广、游戏销售渠道、游戏技术支持、游戏售后服务、游戏周边 教学要求:采取多种教学方法,采取现代信息化组织教学,采取多元考核形式。
9	体育经济学 32 学时	课程目标:通过本课程学习,了解体育场景下的经济活动规律,加深对体育价值的认识,树立正确的体育价值观,熟悉体育的经济功能。

	2 学分	主要内容：体育经济学导论、体育消费、体育厂商、体育价格、体育赛事、体育场馆、体育运动员、体育教育、体育彩票、国际体育 教学要求：采取多种教学方法，采取现代信息化组织教学，采取多元考核形式。
--	------	--

(4) 实践教学环节

序号	实践环节名称	主要内容、课程目标和教学要求	周数	学分
1	入学教育及军事训练	了解学校基本规章制度，掌握基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。	2	2
2	毕业教育	培养学生综合运用本学科的基本理论、专业知识和基本技能，提高分析与解决实际问题的能力及独立工作的能力，包括文献资料查阅，技术手册的正确使用，设计说明书（论文）的撰写等方面的能力。 通过实际设计项目，增强学生对电子竞技运动与管理专业的感性认识，从而加深对课堂教学内容的理解，激发学生学习专业知识的热情，为今后创造性地从事专业工作打下良好的基础。	1	1
3	专业认知	使学生认识本专业以及电子竞技运动环境及日后工作大致流程和内容，逐步认知岗位，逐步形成职业素养和职业道德。	1	
4	实训周	电子竞技项目实训周要求学生掌握各个类型电子竞技项目的竞技规则和基础操作技能，树立体育竞技精神，增强对不同流行电竞项目的了解，能够为设计电竞赛事、执行解说裁判工作、运营管理电竞场馆、管理电竞俱乐部提供知识基础。为学生树立终身学习和持续发展打下扎实的基础，并通过多种学习方式兼顾其他能力的培养。 主要内容包括与职业资格证书和职业技能等级证书相关的内容、职业认知、MOBA 类项目实训、FPS 类项目实训、TCG 类项目实训、RTX 类项目实训。策划组织电子竞技赛事、模拟电竞场馆经营、电竞俱乐部运营多岗位综合实训的等。	12	14
	岗位实习	岗位实习主要在电竞公司、游戏公司等电子竞技行业公司进行。为培养高素质的一线技能型人才。根据企业需求，由校企双方制订专门的课程计划，主要包括对企业文化、职业道德和企业专项技能的学习。学校和企业共同培养，以实践操作技能	18	15

5		训练为主，对企业需要的技能进行强化，同时对学生进行企业的文化教育和养成教育，使学生在企业环境中，为尽快成长为一名合格的高素质技术技能人才奠定基础，也为学生的毕业工作做好心理上的准备。		
---	--	---	--	--

七、教学进程总体安排

（一）教学周分配表

活动名称 \ 学期	一	二	三	四	五	六	合计	备注
入学教育	1						1	
军 训	(2)						(2)	安排在假期进行
课程教学	16	16	16	16	16		80	
实 训 周	1	3	3	2	3		12	
岗位实习						18	18	
毕业教育						1	1	
考 试 周	1	1	1	1	1		5	
机 动 周	1			1		1	3	
合计	20	20	20	20	20	20	120	

（二）教学计划进程表

课类	序号	课程名称	性质	学分	学时	学时分配		学年及学期周学时数					
						理论教学	实践教学	一		二		三	
								1	2	3	4	5	6
								16	16	16	16	16	18
公共基础课程	思政课	1 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必/试	2	36	32	4		2				
		2 思想道德与法制	必/试	3	54	48	6	3					
		3 形势与政策	必/查	1	30	18	12	3次	3次	3次	3次	3次	
		4 四史	限选	1	18	16	2	1					
		5 习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必/试	3	54	48	6		2				

课类	序号	课程名称	性质	学分	学时	学时分配		学年及学期周学时数					
						理论教学	实践教学	一		二		三	
								1	2	3	4	5	6
								16	16	16	16	16	18
	6	英语	必/试	8	64+ (64)	64+ (64)	0	2+ (2)	2+ (2)				
	7	信息技术	必/试	4	72	8	64		4				
	8	体育	必/试	6	72+ (36)	4	68+ (36)	2	2	(2)			
	9	大学生健康教育	必/查	2	16+ (16)	16	(16)		1+ (1)				
	10	创新创业教育与职业生涯规划	必/查	2	32	32	0	2					
	11	大学生就业指导	必/查	1	16	16	0					(4次)	
	12	经济数学	必/试	4	72	72	0	4					
	13	应用文写作	必/试	2	32	16	16		2				
	14	军事理论课	必/查	2	36	36	0		2				
	15	劳动教育	必/查	2	36	8	28	9学时	9学时	9学时	9学时		
	16	公共选修课	必/查	4	64	64	0						
小计：674 学时，47 学分，占总学时 25.13%													
其中选修课程最少修满 64 学时，4 学分，占 2.39%				47	704	498	206	14	17	0	0	0	0
专业基础课	1	电子竞技概论	必/试	2	32	20	12		2				
	2	电子竞技生态与文化	必/试	2	32	20	12	2					
	3	电子竞技项目解析（上）	必/试	2	32	8	24	2					
	4	电子竞技项目解析（下）	必/试	2	32	8	24		2				
	5	普通话二级（乙等）	必/查	2	32	8	24	2					
	6	图形图像处理	必/查	3	48	12	36			3			
专业技能课	1	电子竞技视频剪辑（上）	必/查	2	32	8	24			2			
	2	电子竞技视频剪辑（下）	必/查	4	64	16	48				4		
	3	电子竞技赛事组织与运营	必/试	4	64	16	48			4			
	4	电子竞技赛事设计（上）	必/查	2	32	8	24			2			
	5	电子竞技赛事设计（下）	必/查	2	32	8	24				2		
	6	电子竞技场馆管理	必/试	4	64	48	16				4		

课类	序号	课程名称	性质	学分	学时	学时分配		学年及学期周学时数					
						理论 教学	实践 教学	一		二		三	
								1	2	3	4	5	6
								16	16	16	16	16	18
	7	电子竞技解说	必/查	2	32	20	12				2		
	8	电子竞技营销	必/试	2	32	20	12				2		
	9	电子竞技直播技术	必/试	2	32	20	12				2		
	10	电子竞技新媒体内容策划	必/试	2	32	20	12			2			
	11	电子竞技新媒体运营与推广	必/试	2	32	20	12				2		
	12	1+X 电子竞技赛事运营	必/查	4	64	16	48			4			
计：736 学时，46 学分，理论 40.76%，实践 59.24%				45	720	296	424	6	4	17	18	0	0
专业拓展课	1	电子竞技职业生涯规划	选/查	2	32	20	10					2	
	2	电子竞技法律法规	选/查	2	32	20	10			2			
	3	摄影摄像基础	选/查	2	32	20	10		2				
	4	电子竞技直播包装	选/查	2	32	8	24				2		
	5	电子竞技俱乐部运营与管理	选/试	2	32	20	10					2	
	6	电子竞技人力资源管理	选/试	2	32	20	10			2			
	7	网红经济	选/查	2	32	20	10					2	
	8	游戏运营管理	选/试	2	32	20	10					2	
	9	体育经济学	选/试	2	32	20	10	2					
最少修满 9 门，288 学时，18 学分，占 10.60%				18	288	168	104	2	2	4	2	8	0
合计				110	1682	929	737	23	22	21	20	8	0
实践教学环节	1	入学教育及军事训练	必/查	2	120		120	1 周+ (2)					
	2	毕业教育	必/查	1	60		60						1 周
	3	专业认知	必/查	0	2		2	1 次					
	4	MOBA 类项目实训	必/查	1	26		26	1 周					
	5	FPS 类项目实训	必/查	1	26		26		1 周				
	6	TCG 类项目实训	必/查	1	26		26			1 周			
	7	RTX 类项目实训	必/查	1	26		26				1 周		
	8	电子竞技赛事运营实训	必/查	4	208		208	(2 周)	2 周	2 周	(2 周)		
	9	电子竞技场馆经营实训	必/查	1	26		26				1 周		
	10	多岗位综合实训	必/查	5	120		120					5 周+ (2 周)	

课类	序号	课程名称	性质	学分	学时	学时分配		学年及学期周学时数					
						理论教学	实践教学	一		二		三	
								1	2	3	4	5	6
								16	16	16	16	16	18
	11	岗位实习	必/查	15	360		360						18周
	12	毕业论文	必/查	(6)	(180)		(180)						(6)
	小计: 1000 学时, 36 学分, 占 36.82%			36	1000			2周	3周	3周	2周	5周	18周
	总计			146	2712								

(三) 学时统计表

课程类别	学时						学分
	总学时	比例	理论	理论比例	实践	实践比例	
公共基础课	704	25.96%	498	18.36%	206	7.60%	47
其中: 公共选修课	64	2.36%	64	2.36%	0	0.00%	4
专业课程	720	26.55%	296	10.91%	424	15.63%	45
专业拓展课程	288	10.62%	168	6.19%	104	3.83%	18
实践教学环节	1000	36.87%	0	0.00%	1000	36.87%	36
其中: 选修课程	288	10.62%	168	6.19%	104	3.83%	18
合 计	2712	100%	962	35.47%	1734	63.94%	146

八、实施保障

(一) 师资队伍

电子竞技运动与管理专业拥有一支教学经验丰富, 教学质量高, 结构合理, 实践能力强的双师型师资队伍, 专业课教师师生比为 15:1。现有专兼职教师 12 人, 其中专任教师 6 人, 企业兼职教师 6 人, 专任教师中双师素质教师 2 人, 取得本科及以上学历的教师占教师总数的 100%, 4 人为硕士。1 人具有副高以上职称。

1. 专任教师具有高校教师资格和本专业领域有关证书; 有团结协作、顽强拼搏的体育竞技精神和创新、探索的电竞精神; 具有扎实的相关电子竞技专业的理论功底和实践能力; 具有较强信息化教学能力, 能够开展课程教学改革和相关学术研究; 每 5 年累计有不少于 6 个月的企业实践经历。专业带头人具备高等职业技术教育教学相关素

质与要求，具有较强科研能力和企业工作经验，有丰富的专业理论知识和相应领域较高的操作技能；具有在相关行业实际工作或顶岗实习经验；教育教学工作经验丰富。专任教师和教学管理人员梯队合理，作用显著。经过几年努力，教师总体的学历层次和专业水平有很大的提高，形成了一支结构合理、专业水平高的师资队伍。

2. 企业兼职教师主要从电子竞技行业、体育赛事运营相关、摄影摄像制作企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和敬业精神，具有扎实的电竞行业运营管理的专业知识和丰富的实际工作经验，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和校外实训基地。

1. 专业教室 一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 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. 校内实验、实训设施。

序号	名称	实验、实训设施	备注
1	电竞馆	竞技舞台：大屏幕、竞技电脑、灯光、音响、录播设备 导播间：控制设备、导播设备 解说间：电脑、话筒 电竞项目训练设备：高配电脑 摄影棚：灯光、幕布、摄影机、电脑	电竞赛事组织、电竞场馆经营、电竞项目训练解说裁判
2	PS/PR 机房实训中心 1	电脑、智慧屏	电竞内容制作
3	PS/PR 机房实训中心 2	电脑、智慧屏	海报、短视频制作
4	直播间 1	电脑，摄像头、灯光、话筒、声卡	电竞项目解说
5	直播间 2	电脑、摄影机、照相机、灯光、话筒、声卡、导播设备	电竞赛事直播
6	直播间 3	电脑、摄影机、照相机、灯光、话筒、声卡、导播设备、演示台、幕布	电竞节目直播、录制

3. 校外实训基地

序号	企业名称	实训项目	备注
1	悟空互娱	岗位实习	电竞赛事执行
2	欢鹿电竞	岗位实习	场馆管理
3	4399	岗位实习	游戏运营

序号	企业名称	实训项目	备注
4	游龙网络	岗位实习	游戏销售
5	钛度教育	岗位实习	电竞教育
6	虎剑电竞	岗位实习	电竞教育

4. 信息化教学方面具有数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件，不断引导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、提升教学效果。

（三）教学资源

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堂。由专业教师、行业专家和教研负责人等参与教材选用，建立教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教学科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：电子竞技赛事运营与管理、电子竞技概论、认识电竞、中国电子竞技产业文化概论、电子竞技用户分析、电子竞技数据分析等有关法律法规、技术标准、操作规范等类图书及专业学术期刊。

3. 数字教学资源配置已建设完成“电子竞技运动与管理”专业资源库。建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、1+X 电子竞技赛事运营职业等级证书题库、数字教材、在线开放精品课程等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷，能更好地满足教学。

（四）教学方法

以学生为中心，树德立人为核心，校企协同育人。根据本专业学生特点、兴趣、爱好，激发学生学习兴趣、职业信心、学习动力、服务潜能；运用案例分析、情境模拟法、过程式教学、任务驱动、虚实情境驱动、赛项驱动、第二课堂拓展驱动、项目导向等多种形式的教学方法，坚持学中做、做中学。培养学生具有体育竞技精神、体育强国责任感，养成电子竞技运动管理应具备的职业素养。

1. 任务驱动、案例分析法。针对实践性强的课程，如《电子竞技赛事组织与运营》、《电子竞技视频剪辑》等课程，教师可在课前设计好案例，根据案例设计出相应任务布置给学生，课堂上再与学生一起解决任务，这样能调动、激发学生的积极性，自主性与创新性等。

2. 信息化教学法。本专业课程也可以大量的使用多媒体课件资源。如《电子竞技赛

事设计》、《电子竞技解说》利用多媒体课件中的视频进行详细的讲解，让学生熟悉电子竞技赛事设计和赛事解说的内容，直观的了解这些知识点；《电子竞技项目解析》也可使用专业教学资源库资源以及电竞外接操作等实训设备，让学生了解、学习更多的资源。

3. 情境教学法。在电子竞技赛事组织与运营相关课程里，可让学生承接真实赛事，进行赛事组织运营的实践教学，既让学生能真实体验赛事进行时的状态，也能培养学生体育竞技精神、体育强国的责任感，把思政教育融入课程之中。

（五）学习评价

创新评价方式，改革学校、企业参与评价的多元质量评价方式。推广“知识+技能”的考试考查方式，以能力为核心，推进评价模式改革。本专业邀请行业兼职教师和专业指导委员会共同参与建立课程和技能测试试题，制定职业素质拓展、课程阶段性测试、岗位实习、毕业实践报告考核办法与评分标准，采用笔试、技能测试等考核方式，实现对专业课程、实习实训、职业素质行为、职业技能鉴定、个性特长表现等全过程考核，综合评价学生能力、素质等职业技能、创业就业能力。考核评价方法呈现“四多”特点：

1. 多元评价主体：考核评价主要包括自我评价、小组评价、教师评价（包括企业技术专家评价）。

2. 多维度：围绕理论运用、实践技能、职业素养、劳动观念四个维度。

3. 多种评价：方式根据不同的课程，采取灵活多样的考核、考试形式，着重考核学生综合运用所学知识、解决实际问题的能力。可采用口试、笔试、技能操作、上交作业、完成规定任务等多种评价方式。借助电子竞技运动与管理资源库云课堂、超星学习通等，采用在线实时评价为主的方法进行。

4. 多个评价环节：课堂引导训练评价，学生对课堂示范内容掌握程序；课堂同步训练评价，评价学生应用所学知识、所具备的技能独立完成类似任务的能力；课外拓展评价，评价学生学习的主动性、自觉性，借助于各种参考资料解决问题的能力以及团队协作精神。

5. 多样考核内容：考核内容主要分为态度评价、过程评价和终结评价，将组织纪律、团队合作、时间观念、实操规范纳入考核评价内容。过程评价与终结评价相结合，以过程评价为主，以终结评价为辅，过程评价以项目为评价单元，各个项目得分的累计即为过程考核成绩。实践性课程（含学期实训、假期社会实践、岗位实习等）的考核以行业或企事业单位指导教师（行业专家）的考核为主，校内指导教师或课程授课教师为辅。通过测试方法改革使学生牢固掌握所学的理论知识，学以致用，重视职业能力的培养。建立健全校系二级质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，

依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。主要质量管理评价质量有：（1）人文素养培养质量指标。加强德育工作，突出职业道德和职业精神培养；专业核心课程和教学内容应覆盖相应职业资格要求，学生具有较好的专业知识和基本技能。（2）职业技能培养质量指标。学生职业技能考核与社会职业技能等级证书接轨，鼓励学生获取职业等级证书中、高级证书，组织学生参加全省电子竞技运动项目赛事。（3）社会声誉质量指标。毕业生就业率高，毕业生普遍受到用人单位好评，社会声誉高。

6. 探索增值评价：通过学生任务学习前后的多维度数据对比，可提取个人学习成长的增值对比，更准确反馈学生学习轨迹。

（六）质量管理

1. 学校和二级院系应建立专业建设和教学过程质量监控机制，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，达成人才培养规格。

2. 学校和二级院系及专业应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，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。

3. 学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、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。

4. 专业教研组织应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、毕业要求

本专业学生应达到以下标准方可毕业：

1. 修完本专业计划规定的所有课程，成绩合格，修够 146 学分：其中，必须修满：基础素质（公共）课 47 学分、专业技能课 45 学分、公共选修课 4 学分、毕业实习提交实习作业。

2. 1+X 职业技能证书转换学分，1+X 职业技能证书必须融入专业核心课程，体现“三教改革”和课证融通。

其中：（1）电子竞技赛事运营初级证书，2 学分 （2）电子竞技赛事运营中级证

书，4 学分（3）与专业相关的其他证书、创新创业的学分认定，由学校另外规定。

3. 学生职业技能竞赛成绩规定：学生获得省级竞赛二等奖以上该学期相关课程成绩认定为“优秀”；获得省级级竞赛三等奖该学期相关课程成绩认定为“良好”。

附录：

人才培养方案变更审批表

申报单位			申报日期		专业 年级	
变更内容	原方案					
	新方案					
变更原因 (可另附变更论证报告)		二级学院(系)院长(主任)签字(盖章): 年 月 日				
教务处意见		教务处负责人签字(盖章): 年 月 日				
主管教学 院长意见		教学院长签字(盖章): 年 月 日				

说明：1. 变更教学培养方案必须填写此表，一式两份（交教务处一份，提出变更

的院部存一份)。

2. 培养方案一经制定签发必须保持相对稳定,确需变更的须在前一学年的第十周前申报。

3. 课程增加或课程的学时/学分变更,请附上新的课程标准。