



三明医学科技职业学院

Sanming Medical And Polytechnic Vocation College

# 人才培养方案

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：570312

学 制：3年

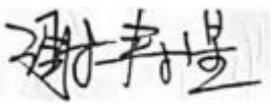
专业带头人：薛俊林

二级院系：经济与管理系

二〇二四年二月制订

## 人才培养方案审核意见表

本专业人才培养方案适用于 2024 年全日制高职专业，由电子竞技运动与管理专业建设委员会与厦门虎剑教育科技有限公司等共同制订，经专业建设委员会论证后，于 2024 年 5 月上报院学术委员会评审，提出评审及修改意见，并根据专家评审意见进行修改，形成此稿，于 2024 年 6 月经院党委会审议通过。

|                 |   |     |    |               |           |         |
|-----------------|---|-----|----|---------------|-----------|---------|
| 专业名称            |   |     |    | 电子竞技运动与管理     |           |         |
| 课程门数            |   |     |    | 54            | 总学时数      | 2714    |
| 实践课时比例          |   |     |    | 62.94%        | 毕业学分      | 143     |
| 专业建设委员会         | 序号  | 姓名  | 性别 | 单 位           | 职称/职务     | 委员属性    |
|                 | 1   | 薛俊林 | 男  | 三明医学科技职业学院    | 副教授/专业带头人 | 专业带头人   |
|                 | 2   | 黄江辉 | 男  | 中国互联网上网服务行业协会 | 教培委/主任    | 行业企业专家  |
|                 | 3   | 陈红勇 | 男  | 厦门虎剑教育科技有限公司  | 高管/总经理    | 行业企业专家  |
|                 | 4   | 范英楠 | 男  | 完美世界教育        | 电竞事业部/总经理 | 行业企业专家  |
|                 | 5   | 江晓晖 | 男  | 三明医学科技职业学院    | 助教/教师     | 一线教师    |
|                 | 6   | 董俊阳 | 男  | 苏州钛度教育科技有限公司  | 运营/经理     | 学生（毕业生） |
|                 |   |     |    |               |           |         |
| 专业建设委员会<br>论证意见 | <p>培养目标定位符合市场需求，课程设置全面优化，更具有合理性。</p> <p style="text-align: right;">负责人签字：<br/>2024 年 3 月 15 日</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div> |     |    |               |           |         |
| 二级院系<br>审核意见    | <p style="text-align: right;">负责人签字（盖章）：<br/>2024 年 3 月 18 日</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>                                  |     |    |               |           |         |

# 电子竞技运动与管理 专业人才培养方案

【专业名称】 电子竞技运动与管理

【专业代码】 570312

【学 制】 全日制，3 年

【招生对象】 普通高中、中专、技校及职高等毕业生

【简史与特色】 电子竞技运动与管理专业从 2018 年起开始招生，是福建省首个电子竞技运动与管理专业，专业围绕培养行业专业人才为核心，贯彻实施课证融通、理实一体的专业特色。

## 一、专业介绍与人才培养方案说明

### （一）专业背景

福建省是我国沿海的经济强省，虽然人口基数不大，但人均 GDP 位列前茅。一直以来，福建人以低调的姿态在全国乃至全球建立了庞大的商业版图。然而在电子竞技领域，福建在近几年一直没有特别突出的声浪，不论是在上游的研发层面还是在下游的战队层面都缺乏头部品牌。2021 年福建省发改委印发《福建省促进电竞产业发展行动方案（2021-2023）》提出发展壮大电竞产业，加快构建电竞产业生态布局。政策的出台也促使福建的一些企业和机构纷纷献计献策、着手执行。

2022 年 5 月 29 日，在福建省福州市一场关于电竞行业发展和就业创业交流的沙龙成功举办。活动主办方邀请到了众多电竞爱好者、互联网企业专家、人力资源专家、创业指导师、职业电竞俱乐部教练和体育、人社、文旅等部门共聚一堂，就福建省的电竞产业如何发展、年轻人如何将电竞作为职业选择、有没有机会在电竞赛道进行创业进行了充分交流。沙龙活动现场，也发布了福建本土电竞爱好者俱乐部 IP“钢兔电竞”，旨在培育更多福建本土的企业家和爱好者从运营研发、职业赛事、延伸产业等维度进入电子竞技这一新兴产业。

### （二）专业发展历程与特色

三明医学科技职业学院于 2016 年经教育部批准开设电子竞技运动与管理专业，是福建省首个开设电子竞技运动与管理专业的学校，经过一年的筹备，于 2018 年正式招生，本专业 2018 级招生报到率达到 98%，2019 年整体规模翻倍，总人数达到 119 人，20 级 83 人，21 级 76 人，22 级、23 级持续稳定 2 个班。

经济与管理系 2019 到 2024 年各专业建设情况（成果）

| 序号 | 专业          | 年份   | 项目       |                 |         |        |        |
|----|-------------|------|----------|-----------------|---------|--------|--------|
|    |             |      | 教师教学能力竞赛 | 学生技能竞赛          | 教学成果奖   | 课程思政   | 在线精品课程 |
| 1  | 电子竞技运动与管理专业 | 2019 |          |                 |         |        |        |
|    |             | 2020 |          | 互联网+大学生创新创业大赛铜奖 |         |        | 省级 1 门 |
|    |             | 2021 |          |                 |         |        |        |
|    |             | 2022 | 省级（三等奖）  | CEST 总决赛第四名     | 省级（特等奖） | 校级 1 门 |        |
|    |             | 2023 | 省级（二等奖）  | 教育厅海峡赛三等奖       |         |        |        |
|    |             | 2024 | 省级（一等奖）  |                 |         |        |        |

### （三）人才培养方案说明

本专业旨在为支援电子竞技产业发展，探索电子竞技专业建设标准，并为有志于从事电子竞技行业的年轻人开拓更加广阔与光明的职业前景；我校开设电子竞技运动与管理专业旨在培养了解电子竞技行业，掌握现代企业经营管理知识，具备优秀职业素质和持续发展能力，能够对场馆，赛事进行正确经营决策和有效运营管理的专业人才。

### （四）人才培养方案设计理念

认真学习领会国务院《国家职业教育改革实施方案》（职教 20 条）、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》《高等学校课程思政建设指导纲要》、中共中央办公厅国务院办公厅《关于推动现代职业教育高质量发展的意见》《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》。贯彻落实职业教育实现 5 个对接：“服务经济社会发展和人的全面发展，推动专业设置与产业需求对接，课程内容与职业标准对接，教学过程与生产过程对接，毕业证书与职业资格证书对接，职业教育与终身学习对接”的指导思想，以教促产、以产助教、产教融合、产学合作，功能定位由“谋业”转向“人本”，设计 2024 级电子竞技运动与管理专业人才培养方案。

### （五）主要衔接专业

| 序号 | 层次 | 专业大类  | 专业名称      | 专业代码   |
|----|----|-------|-----------|--------|
| 1  | 中职 | 计算机类  | 数字媒体技术应用  | 710204 |
| 2  | 中职 | 艺术设计类 | 动漫与游戏设计   | 750109 |
| 3  | 本科 | 艺术设计类 | 游戏创意设计    | 350109 |
| 4  | 本科 | 体育类   | 电子竞技技术与管理 | 370304 |

1. [职业教育专业简介（2022 年修订）](#)（要求：专业课程、核心课程等要基本一致！）

2. [高等职业学校专业教学标准（2019 年）](#)（注：请参照，部分提法已过时）

3. [国家标准信息公共服务平台](#)

4. [国家职业技能标准查询系统](#)

5. 国民经济行业分类（GB/T 4754—2017）

6. 中华人民共和国职业分类大典（2022年版）

7. 国家职业资格目录（2021年版）

## 二、职业面向

电子竞技运动与管理专业对接三明及省内文娱行业发展，职业面向电竞场馆管理、电竞赛事策划、电竞新媒体等岗位。本专业职业面向如下表：

| 所属专业大类<br>(代码)  | 所属专业类<br>(代码) | 对应行业<br>(代码)                   | 主要职业类别<br>(代码)  | 主要岗位类别或<br>技术领域举例        | 职业资格证书和职<br>业技能等级证书 |
|-----------------|---------------|--------------------------------|---|--------------------------|---------------------|
| 教育与体育大类<br>(57) | 体育类<br>(5703) | 体育 (R+88)<br><br>娱乐业<br>(R+89) | 2-11-01-01 教练员<br>2-11-01-02 裁判员<br>2-11-01-99 其他体育<br>工作人员 | 如：<br>赛事策划、场馆管<br>理、视频制作 | 1+X 电子竞技赛事运营        |

## 三、培养目标

本专业培养理想信念坚定，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、职业道德和创新意识、精益求精的工匠精神、较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握电子竞技运营知识，管理、策划、组织、执行等技能；能够从事赛事策划、场馆管理、视频制作等工作；面向三明及省内电子竞技产业和体育赛事相关产业群的具有良好的职业道德和综合管理能力的复合型技术技能人才。

## 四、培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

### （一）素质

- 1、拥护党的领导，践行社会主义核心价值观，树立正确的世界观、人生观、价值观。
- 2、具有良好的职业道德和职业素养。
- 3、具有良好的心理素质、身体素质和人文素养。

### （二）知识

- 1、具有电子竞技运动的数据分析能力。
- 2、具有赛事组织、管理、运营能力。
- 3、具有游戏视频制作、节目编导策划能力。
- 4、掌握电子竞技运动基本理论与方法、电子竞技管理运营机制等理论知识。
- 5、掌握从事电子竞技运动技能指导、电子竞技运动娱乐管理、电子竞技管理的科学方

法。

### (三) 能力

- 1、具有较好的语言文字表达、英语基本应用及计算机操作能力。
- 2、具有较好的体育综合素养，具备一定的运动能力。
- 3、具备较强的专项运动技战术能力和竞赛指导能力。
- 4、具有较强的运动能力和训练指导能力。

## 五、课程设置与要求

### (一) 公共基础课模块

本专业公共基础课程是培养学生人文素质、职业素质、思想道德、人文基础、沟通交流及职业自我发展能力的课程。

| 序号 | 课程名称                 | 教学目标   | 教学内容   | 教学要求  | 备注 |
|----|----------------------|--|--|---|----|
| 1  | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 1. 素质目标：提升思想政治教育亲和力 and 针对性，完善学生成长发展需求的政治思想知识体系；<br>2. 知识目标：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系；<br>3. 能力目标：培养学生的政治素养，提高对政策形势分析判读的能力，保障文化安全。  | 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。 | 1. 教学方法：现代信息化组织教学<br>2. 课程思政：思政课程<br>3. 考核评价：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   | 1. 素质目标：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；<br>2. 知识目标：马克思主义中国化最新理论成果；<br>3. 能力目标：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。   | 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。  | 1. 教学方法：探究式教学<br>2. 课程思政：思政课程<br>3. 考核评价：多元考核形式     |    |
| 3  | 思想道德与法治              | 1. 素质目标：帮助大学生提升思想道德素质和法治素养，成为自觉担当民族复兴大任的时代新人。<br>2. 知识目标：以马克思主义为指导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向，以思想教育、道德教育、法治教育为主要内容，将社会主义核心价值观贯穿教学的全过程。<br>3. 能力目标：培养优秀的思想道德素质和法治素质，为逐渐成为德、智、体、美全面发展的中国特色社会主义 | 针对当代大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义的人生观、价值观、道德观和法治观教育，在理论学习和实践体验中，帮助大学生领悟人生真谛、把握人生方向，追求远大理想、坚定崇高信念，继                                      | 1. 教学方法：案例教学法<br>2. 课程思政：思政课程<br>3. 考核评价：多元考核形式     |    |

| 序号 | 课程名称  | 教学目标  | 教学内容  | 教学要求  | 备注 |
|----|-------|---|---|---|----|
|    |       | 伟大事业的合格建设者和可靠接班人，打下扎实的思想道德和法律基础。  | 承优良传统、弘扬中国精神，培育践行社会主义核心价值观  |   |    |
| 4  | 形势与政策 | <p>1. 素质目标：帮助学生正确认识和把握当前的国内形势与国际环境，增强贯彻、执行党和国家各项路线、方针、政策的自觉性，明确自己肩负的历史使命与社会责任。</p> <p>2. 知识目标：了解国内改革开放和社会发展动态；了解和掌握党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施；了解当前国际形势与国际关系状况、发展趋势和我国的对外政策、原则立场。</p> <p>3. 能力目标：通过教学，培养学生观察社会形势问题敏锐的洞察力，培养学生处理、应对复杂社会问题的能力，提升学生的综合素质；使学生基本掌握该课程的基础理论知识、分析问题的基本方法，并能够运用这些知识和方法去分析现实生活中的一些问题，把理论渗透到实践中，指导自己的行为。</p> | <p>坚持以马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论、三个代表重要思想和科学发展观为指导，深入贯彻落实习近平治国理政新思想，在当前和今后一个时期，着重进行党的基本理论、基本路线、基本纲领和基本经验教育；进行我国改革开放和社会主义现代化建设的形势、任务和发展成就教育；进行党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施教育；进行当前国际形势与国际关系的状况、发展趋势和我国的对外政策，世界重大事件及我国政府的原则立场教育；进行马克思主义形势观、政策观教育。</p> | <p>1. 教学方法：讲授法与教学辅导法相结合</p> <p>2. 课程思政：思政课程</p> <p>3. 考核评价：多元考核形式</p> |    |
| 5  | 英语    | <p>1. 素质目标：应具有正确的世界观、人生观和价值观，良好的道德品质，中国情怀与国际视野，社会责任感，人文与科学素养，合作精神和创新精神。</p> <p>2. 知识目标：达到教育部高等教育司《大学英语课程教学要求》一般要求。</p> <p>3. 能力目标：要求学生基本掌握英语语言基础知识，熟悉英美文学一般知识和中国语言文化知识，了解人文社会科学与自然科学基础知识与理论。</p>  | <p>通过学习，学生应掌握以下有关英语听力与口语知识与技能：英语辨音，辨别易混淆的音素、单词和词组等；对语言信息作出相应的判断和分析，其中包括对数字、简单句、短对话、长对话、短文（新闻、讲座等）的训练以及短文听写训练；口语交流语言基本功，如语音、语调、语法、朗读、复述能力等；基本的语言知识，条理清晰、逻辑严谨地口头表达观点与思想的能力。同时教师还应兼顾以下几方面的能力培养：学习策略能力、语言尝试能力、语言思维能力。</p>                 | <p>1. 教学方法：讲授法</p> <p>2. 课程思政：思政课程</p> <p>3. 考核评价：多元考核形式</p>          |    |
| 6  | 信息技术  | <p>1. 素质目标：培养学生在信息环境下良好的价值观、道德观、法律意识，使学生具备迅速的筛选和获取信息、准确地鉴别信息的真伪、创造性的加工和处理信息的能力，使学生熟悉信息化社会中的网络环境，为他们的自主学习、终生学习奠定良好的基础。</p> <p>2. 知识目标：了解计算机硬件、计算机系统组成及信息的表示；操作系统基础；程序设计基础和软件开发方法；多媒体技术基础计算机网络基础；数据库基础及Office操作等内</p>   | <p>学习并掌握信息技术基础，计算机组成原理，计算结软件，计算机网络，信息表示与处理，数据库技术基础以及Windows及Office的使用。</p>  | <p>1. 教学方法：讲授法</p> <p>2. 课程思政：思政课程</p> <p>3. 考核评价：多元考核形式</p>          |    |

| 序号 | 课程名称          | 教学目标   | 教学内容   | 教学要求   | 备注 |
|----|---------------|--|--|--|----|
|    |               | 容。<br>3. 能力目标：要求学生计算机信息处理相关的基本知识有一个全景式的了解，同时加强上机动手操作能力，将来在后续课程的学习后工作实践中在进一步加深对它们的理解。   |  |  |    |
| 7  | 体育            | 1. 素质目标：以身体练习为主要手段，以增进学生体质、增进健康和提高体育素养为主要目标，把体育理论知识和技能与健身健康知识和方法有机结合起来，把学习体育技能和身体锻炼作为增强体质、增进健康的主要手段。<br>2. 知识目标：体育专项理论知识和专项基础动作<br>3. 能力目标：讲透体育锻炼与身体健康的关系，培养学生的健身意识，掌握所学内容的基本知识、基本技能、培养学生良好的心理素质和意志品质，使学生喜欢体育的同时也喜欢体育课教学。  | 了解体育锻炼理论常识，专项技术及专项身体素质。  | 1. 教学方法：动作示范法<br>2. 课程思政：思政课程<br>3. 考核评价：多元考核形式          |    |
|    | 大学生健康教育       | 1. 素质目标：具有提高自身和他人健康及预防疾病的能力，从而促进身心健康，提高健康素质。<br>2. 知识目标：帮助大学生树立现代的健康意识，培养良好的心理素质和社会适应能力。<br>3. 能力目标：增进大学生健康保健意识，获得一定的卫生知识及急救操作技能。  | 使大学生掌握必要的常见病防治知识、非处方药的使用知识和现场急救技术，了解公共卫生常识，熟悉预防常见传染病的知识。   | 1. 教学方法：课堂讲授、实践操作及课外练习<br>2. 课程思政：思政课程<br>3. 考核评价：多元考核形式 |    |
|    | 创新创业教育与职业生涯规划 | 1. 素质目标：树立起职业生涯发展的自主意识；树立正确的人生观、价值观和就业观念，把个人发展和国家需要相结合；确立职业的概念和意识，愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力。<br>2. 知识目标：基本了解职业发展的阶段特点；较为清晰地认识自己的特质、职业的特性以及社会环境；了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识以及创业的基本知识。<br>3. 能力目标：掌握自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能、求职技能等，还应该通过课程提高学生的各种通用技能，比如沟通技能、问题解决技能、自我管理技能和人际交往技能等。 | 建立生涯与职业意识，形成初步的职业发展目标。了解相关职业和行业，掌握搜集和管理职业信息的方法；具体分析已确定职业和该职业需要的专业技能、通用技能，以及对个人素质的要求，了解就业信息，搜集就业信息，分析与利用就业信息                | 1. 教学方法：课堂讲授法<br>2. 课程思政：思政课程<br>3. 考核评价：多元考核形式          |    |
|    | 大学生就业指导       | 1. 素质目标：树立起职业生涯发展的自觉意识，树立起积极正确职业态度和就业观念，能够把个人发展和国家需要、社会发展相结合，确立职业的概念和意识，为实现个人的生涯发展和社会发展主动做出积极的努力<br>2. 知识目标：了解职业发展的阶段特点；清晰地了解自身角色特性、未来职业的特性以及社会环境；了解就业形势与政策法规；掌握基本的就业市场相关信息、相关的职业分类知识以及就业的基本知识。<br>3. 能力目标：掌握自我认识与分析技能、信息搜索与管理技能、生涯决策  | 了解影响大学生职业生涯发展规划的因素，掌握制定职业生涯规划步骤。会使用相关理论进行自我探索，对自身兴趣、性格、技能和价值观有一个系统全面的了解。掌握社会环境、家庭环境、专业环境及职业发展环境对大学生职业生涯发展与规划的作用与影响。了解职业生涯发 | 1. 教学方法：案例法教学<br>2. 课程思政：思政课程<br>3. 考核评价：多元考核形式          |    |

| 序号 | 课程名称  | 教学目标  | 教学内容   | 教学要求   | 备注 |
|----|-------|---|--|--|----|
|    |       | 和求职技能等。帮助学生提升沟通技能、解决问题技能、自我管理技能和人际交往技能等。  | 展过程中常见的决策类型及困难解决方法                                 |  |    |
|    | 军事理论课 | 1. 素质目标: 坚定对马克思主义理论和中国特色社会主义理论的政治认同, 坚信“两个必然”, 树立“四个自信”, 立志做时代新人和中国特色社会主义的建设者。<br>2. 知识目标: 学会运用马克思主义的立场、观点和方法, 结合军事理论的基本内容, 分析、研判在国防、国家安全等实践中出现的新情况和新问题。<br>3. 能力目标: 掌握基本军事理论知识, 增强国防观念和国家安全意识, 强化爱国主义、集体主义观念, 加强组织纪律性教育, 促进综合素质的提高, 为中国人民训练储备后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。 | 掌握军事理论的相关涵义、概念、基本原理和基本观点, 掌握国防教育的基本内容, 理解国防教育的重要意义 | 1. 教学方法: 课堂讲授<br>2. 课程思政: 思政课<br>3. 考核评价: 多元考核形式 |    |
|    | 劳动教育  | 1. 素质目标: 引导学生树立正确的劳动观, 充分认识新时代培养社会主义建设者和接班人对加强劳动教育的新要求, 提升大学生的劳动精神面貌、劳动价值取向, 塑造崇尚劳动、热爱劳动的美德。<br>2. 知识目标: 劳动内涵与价值、劳动品质与精神、劳动安全与法规、提升职业劳动素养<br>3. 能力目标: 通过专业内容与劳动教育有机融合的实践活动, 提倡自学拓展, 结合实际问题进行思考和展开讨论, 并在此基础上, 学会分析案例, 解决实际问题, 切实提高创造性劳动的能力。                        | 对劳动理论的学习, 系统掌握劳动内涵、劳动关系、劳动法规、劳动安全生等劳动科学基础知识        | 1. 教学方法: 课堂讲授<br>2. 课程思政: 思政课<br>3. 考核评价: 多元考核形式 |    |

## (二) 专业(技能)课模块

本专业专业(技能)课程是培养学生赛事运营, 场馆管理、电竞新媒体的课程。

### 1. 专业基础课程

| 序号 | 课程名称      | 教学目标   | 教学内容   | 教学要求   | 备注 |
|----|-----------|--|--|--|----|
| 1  | 电子竞技概论    | 1. 素质目标: 提高他们的理论水平和分析问题、解决问题的能力, 使他们更加热爱自己的职业, 明确自己未来的使命。<br>2. 知识目标: 主要讲述了电子竞技运动的起源、现状与展望<br>3. 能力目标: 培养合格的电子竞技工作者, 加深他们对电子竞技本质的理解和认识, 掌握电子竞技运动的基本规律。 | 详细介绍了电子竞技运动的概念、电子竞技产业的概况、电子竞技的概况、电子竞技的发展以及演变过程。通过本课程的学习可以对电子竞技运动有基本的了解, 正确地认知电子竞技运动。 | 1. 教学方法: 课堂讲授<br>2. 课程思政: 培养思想政治坚定, 德技并修, 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, 职业道德和创新意识<br>3. 考核评价: 多元考核形式 |    |
| 2  | 普通话二级(乙等) | 1. 素质目标: 教育学生热爱祖国语言, 积极主动地宣传贯彻国家语言文字工作的方针政策。<br>2. 知识目标: 掌握普通话语音基本知识和普通话声、韵、调、音变的发音要领; 具备较   | 针对普通话水平测试进行有针对性的训练, 把握应试要领, 使学生能顺利地通过普通话水平测试并达到相应的等级标准。                              | 1. 教学方法: 理论与实践相结合<br>2. 课程思政: 教会学生如何学习、如何做、如何做事, 提升学   |    |

| 序号 | 课程名称     | 教学目标  | 教学内容   | 教学要求  | 备注 |
|----|----------|---|--|---|----|
|    |          | 强的方音辨正能力和自我训练能力<br>3. 能力目标：培养大学生普通话口语表达能力，提高大学生普通话口语表达水平  |  | 生树立正确的民族自信和文化自信，是顺应新时代中国特色社会主义发展的必然要求。<br>3. 考核评价：讲评  |    |
| 3  | 摄影摄像基础   | 1. 素质目标：具有清晰的新闻从业者的角色认知，具备较强的创新意识与服务精神；具备积极乐观、竞争协作的良好个性；掌握新闻传播基本知识和能力，具备创业基本素质。<br>2. 知识目标：通过学习摄影摄像理论和技巧，掌握人像、风景、体育、夜景等照片和视频拍摄的技能。<br>3. 能力目标：具备计算机和现代新媒体技术的应用能力。 | 了解摄影与摄像的器材及附件；熟悉数码相机和数码摄像机的操作；掌握运用摄影和摄像器材拍摄人像、风景、体育、夜景等照片和视频；能初步建立影像思维，掌握会议、新闻照片和视频的拍摄方法与技巧。 | 1. 教学方法：理论加实践<br>2. 课程思政：坚持中国共产党的领导，坚持正确的政治立场和方向；坚持新闻工作的党性原则，坚持马克思主义新闻观。<br>3. 考核评价：提交作品分为摄影作品和摄像作品 |    |
| 4  | 体育经济学    | 1. 素质目标：广泛了解我国在市场经济条件下体育产品受宏观与微观环境变化而不同规律。<br>2. 知识目标：通过对体育经济活动的描述及其分析，使学生系统掌握体育经济活动的理论及其从事体育经济活动的方法。<br>3. 能力目标：通过若干体育经济活动实例的介绍，加深学生对体育经济活动的认识。                  | 包括绪论、国外体育经济、体育经济活动、体育经济人、体育经济组织、体育经济的管理、体育赛事经济、运动员经济、体育组织经济、体育经济实例与分析等。                      | 1. 教学方法：课堂讲授<br>2. 课程思政：有效学习中华文化、了解中华瑰宝、感悟民族气节、坚持民族自信、加强协作精神、增进团结凝聚力等具有重要的价值和意义。<br>3. 考核评价：多元考核形式  |    |
| 5  | 电子竞技法律法规 | 1. 素质目标：为经济交易关系提供准则，保护合同当事人的合法权益，维护正常的交易秩序方面具有重大意义<br>2. 知识目标：了解基本的电子竞技运动项目规章制度和合同法相关法律知识。<br>3. 能力目标：规避行业乱象，提高自身权益的保护能力。   | 《电子竞技运动项目规章制度》、《合同法》、《劳动法》、《商标法》、《刑法》  | 1. 教学方法：案例分析法<br>2. 课程思政：对电子竞技行业的法规有促进作用。<br>3. 考核评价：多元考核形式   |    |
| 6  | 图形图像处理   | 1. 素质目标：培养良好的职业道德，树立正确的职业理想，规划自己的职业生涯，具有合作精神和创新能力。<br>2. 知识目标：熟练掌握Photoshop CS等软件。<br>3. 能力目标：在学习中提高自主学习、自主实践、服务社会能力，全面锻炼学生的沟通能力、团队合作能力。                          | 《计算机应用基础》、《动画设计与制作》、《网页设计与制作》  | 1. 教学方法：案例教学和实操训练<br>2. 课程思政：增强学生对党的创新理论的思想认同和情感认同。<br>3. 考核评价：项目作品考核                               |    |

## 2. 专业核心课程

| 序号 | 课程名称     | 教学目标  | 教学内容   | 教学要求  | 备注 |
|----|----------|---|--|---|----|
| 1  | 电子竞技视频剪辑 | 1. 素质目标：培养艺术感觉和审美能力，以便能够创作出具有个人风格和创意的作品。<br>2. 知识目标：熟练掌握PR、AE等软件。 | 本课程从短视频商业变现方式到制作全流程，从构图到录制，从移动端短视频制作到PC端短视频制 | 1. 教学方法：案例教学和实操训练<br>2. 课程思政：培养思想政治坚定，德技并修，德、智、体、美、劳全面发 |    |

| 序号 | 课程名称        | 教学目标   | 教学内容   | 教学要求   | 备注 |
|----|-------------|--|--|--|----|
|    |             | 3. 能力目标:通过学习剪辑软件的操作和功能,了解各种剪辑工具和技巧,学会基本的剪辑流程和操作规范。   | 作,从短视频制作APP到专业级的视频编辑软件Premiere使用,全书列举了大量精彩案例,并详细介绍了案例的操作过程与方法。   | 展,具有一定的科学文化水平.良好的人文素养,职业道德和创新意识<br>3. 考核评价:项目作品考核  |    |
| 2  | 电子竞技赛事运营与管理 | 1. 素质目标:培养对赛事运营把握能力,使整个赛事顺利举办。<br>2. 知识目标:电子竞技运动概述,电子竞技赛事策划,电子竞技赛事组织,电子竞技赛事宣传与推广,电子竞技赛事运营,电子竞技赛事管理,电子竞技赛事的商业化与产业化<br>3. 能力目标:具有电子竞技企业的管理与运营能力。 | 本课程重点讲述电子竞技赛事运营与管理内容,让学生明确电子竞技运动赛事在体育项目中的地位和作用,熟悉我国电子竞技运动赛事的发展概况,掌握电子竞技赛事的赛制和具体规则,电子竞技赛事的基本种类、执行方法,以及职业赛事对场地的要求,提高学生的竞技意识,培养学生对电子竞技赛事的操控能力教学改革中尽量通过学生分析案例的教学方法拓展学生的综合能力。 | 1. 教学方法:案例分析<br>2. 课程思政:培养思想政治坚定,德技并修,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,职业道德和创新意识<br>3. 考核评价:多元考核形式  |    |
| 3  | 电子竞技场馆管理    | 1. 素质目标:对电子竞技场的维护和运营能力,有利于自身实力的提升。<br>2. 知识目标:具备日常运营管理知识,具备一定的人力资源管理知识,具备一定的计算机基础<br>3. 能力目标:熟练使用电子竞技语言进行电子竞技解说主持的能力。具备市场调查分析与营销策划能力。          | 本课程主要讲述了常见电子竞技场馆的运营与管理方式。主旨在于悉实体场馆建设标准,具备日常运营管理知识,具备一定的人力资源管理知识,具备一定的计算机基础,实体连锁经营的常识,基础的赛事策划知识,熟悉市场与客户需求,具备市场调查分析与营销策划能力。  | 1. 教学方法:课堂讲授法<br>2. 课程思政:培养思想政治坚定,德技并修,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,职业道德和创新意识<br>3. 考核评价:多元考核形式 |    |
| 4  | 电子竞技解说      | 1. 素质目标:为电子竞技的直播进行现场解说,使观众更了解赛事的进展情况。<br>2. 知识目标:以传播学基础知识为开篇,重点介绍电子竞技解说员的相关知识<br>3. 能力目标:培养文字撰写能力,现场反应能力。                                      | 本课以传播学基础知识为开篇,重点介绍电子竞技解说员的相关知识,主要从文字撰写、播音主持的基本素养、电子竞技解说员的专业性等角度进行介绍。此外,为兼顾更为广泛的学习人群,在书中加入了主播、直播幕后理论。   | 1. 教学方法:理论加实践<br>2. 课程思政:培养思想政治坚定,德技并修,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,职业道德和创新意识<br>3. 考核评价:多元考核形式 |    |
| 5  | 新媒体运营       | 1. 素质目标:具备分析问题和解决问题的能力,能有效的开展新媒体运营相关活动。<br>2. 知识目标:掌握新媒体运营常用工具,了解用户运营的具体工作。<br>3. 能力目标:具备与新媒体传   | 本课程以新媒体为研究对象,探讨新媒体的定义、特点、构成及应用,分析新媒体的内容生产、新  | 1. 教学方法:课堂讲授法<br>2. 课程思政:培养思想政治坚定,德技并修,德,智,体,美,劳全面发  |    |

| 序号 | 课程名称     | 教学目标   | 教学内容  | 教学要求   | 备注 |
|----|----------|--|---|--|----|
|    |          | 播实践的发展变化相适应的业务动手能力和实践创新能力；具备网络与新媒体的应用能力和行业实践技能。  | 媒体的广告传播、新媒体的创意营销、新媒体的商业模式、新媒体和政治生态以及与新媒体和社会变迁等。本课程主要通过对新媒体相关基础知识和理论的讲授，增强新媒体理论素养，提升批判性思维能力和创意思维能力。本课程强调从理论层面阐述新媒体及其交叉领域的学术研究成果，通过系统性知识学习和整体性理论建构，让学生掌握新媒体的相关概念和应用范畴，把握中国当代的新媒体发展现状、特点和趋势，培养学生的学习能力、实践能力和创新能力。 | 展,具有一定的科学文化水平.良好的人文素养,职业道德和创新意识<br>3.考核评价:多元考核形式   |    |
| 6  | 电子竞技直播技术 | 1.素质目标:对电子竞技直播技术熟练应用,对电子竞技行业发展发挥新动力。<br>2.知识目标:电子竞技赛事直播制作与传统体育赛事直播制作,包含视频和音频两大部分。<br>3.能力目标:对电子技术,电子竞技和现场直播的熟练掌握 | 包含视频和音频两大部分。包括画面采集输入,信号传输,信号调度,信号处理,信号存储。   | 1.教学方法:案例分析<br>2.课程思政:培养思想政治坚定,德技并修,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,职业道德和创新意识<br>3.考核评价:多元考核形式 |    |

### (三) 专业拓展课程

本类课程侧重于岗位职业能力的提升及培养学生的可持续发展能力。专业拓展课程为选修课程，学生可根据自己职业发展规划及个人兴趣进行选修。

| 序号 | 课程名称   | 教学目标  | 教学内容                                    | 教学要求  | 备注 |
|----|--------|---|---|---|----|
| 1  | 游戏运营管理 | 1.素质目标:掌握游戏运营过程中的基础知识和相关理论<br>2.知识目标:从游戏运营角度出发,掌握游戏基础知识的综合提高能力。<br>3.能力目标:帮助学生在运营过程中迅速、准确地将游戏产品商业化。 | 了解游戏市场概况,游戏运营概述,运营策略,运营团队管理,技术管理,游戏周边等。 | 1.教学方法:课堂讲授法<br>2.课程思政:培养思想政治坚定,德技并修,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,职业道德和创新意识<br>3.考核评价:多元考核形式 |    |

| 序号 | 课程名称         | 教学目标   | 教学内容  | 教学要求   | 备注 |
|----|--------------|--|---|--|----|
| 2  | 电子竞技俱乐部运营与管理 | <p>1. 素质目标：对电竞俱乐部的相关知识有全面了解，培养相关技能</p> <p>2. 知识目标：对电子竞技俱乐部运营计划和实施的掌握，对俱乐部日常的维护。</p> <p>3. 能力目标：对电子竞技俱乐部分析能力，对危机处理能力。</p>                               | <p>了解职业俱乐部概述，掌握电子竞技俱乐部历史和发展趋势，建设和管理、运营。</p>   | <p>1. 教学方法：案例分析</p> <p>2. 课程思政：培养思想政治坚定，德技并修，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，职业道德和创新意识</p> <p>3. 考核评价：多元考核形式</p>   |    |
| 3  | 电子竞技人力资源管理   | <p>1. 素质目标：对电子竞技人力资源管理的起步现状有推动作用</p> <p>2. 知识目标：人才培养，人才管理技能，熟练掌握OA系统。</p> <p>3. 能力目标：组织协调能力，信息获取能力，基本的科研能力。</p>  | <p>(1) 掌握人力资源管理及相关学科基本理论和基本原理，了解本学科的理论前沿和发展动态；(2) 掌握人力资源管理以及相关学科的定性和定量分析方法；(3) 了解与人力资源管理领域相关的政策、法规、制度、准则和国际惯例；(4) 能够较好的把人力资源管理理论知识与管理活动联系起来，做到理论与实践相结合；(5) 掌握计算机及网络基本知识，具有良好的操作技能；熟练运用OA系统、excel表格以及相应统计工具；(6) 能够熟练的掌握一门外语，具有听、说、读、写、译的基本能力；(7) 具有较强的语言与文字表达、人际沟通、组织协调、信息获取能力；(8) 掌握文献检索、资料查询的基本方法，具备基本的科研能力；(9) 普通话水平达到二级乙等以上。</p> | <p>1. 教学方法：案例分析法</p> <p>2. 课程思政：培养思想政治坚定，德技并修，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，职业道德和创新意识。</p> <p>3. 考核评价：多元考核形式</p> |    |
| 4  | 网红经济         | <p>1. 素质目标：了解网红经济的起始，掌握网红经济发展规律，对该模式培育过程奠定基础。</p> <p>2. 知识目标：了解网红经济的营销手段，发展过程，抓住营销点的技术。</p> <p>3. 能力目标：对网红的培育能力，掌握对网红经济的营销手法，信息传播能力，粉丝社群的管控研究能力等等。</p> | <p>了解网红经济的内涵和本质，网红出现的影响因素分析，以及未来研究展望。</p>   | <p>1. 教学方法：案例分析法</p> <p>2. 课程思政：培养思想政治坚定，德技并修，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，职业道德和创新意识</p> <p>3. 考核评价：多元考核形式</p>  |    |

#### (四) 实践教学环节

实践教学环节主要包括实验、实训、认识实习、岗位实习、社会实践等。实践教学环节

主要在校内实训室、校外实训基地等开展完成；社会实践、岗位实习由学校组织在本专业相关企业开展完成；实训实习主要包括岗位认知、企业文化等。应严格执行教育部等八部门关于印发《职业学校学生实习管理规定》的通知和《电子竞技运动与管理专业岗位实习标准》。具体实践性教学环节要求如下表。

| 序号 | 课程名称       | 内容与要求   | 教学场地   | 考核方式          |
|----|------------|---|--------|---------------|
| 1  | 认识实习       | 了解企业岗位需求  | 实训室    | 过程+项目考核       |
| 2  | MOBA 类项目实训 | 针对MOBA类项目实操练习，通过实战，复盘，分析，解读等真正让学生了解电竞比赛项目的细节，掌握解说及赛事运营必须掌握的游戏内核。            | 教室、实训室 | 校内形成性评价+总结性评价 |
| 3  | FPS 类项目实训  | 针对FPS类项目实操练习，通过实战，复盘，分析，解读等真正让学生了解电竞比赛项目的细节，掌握解说及赛事运营必须掌握的游戏内核。             | 教室、实训室 | 校内形成性评价+总结性评价 |
| 4  | TCG 类项目实训  | 针对TCG类实操练习，通过实战，复盘，分析，解读等真正让学生了解电竞比赛项目的细节，掌握解说及赛事运营必须掌握的游戏内核。               | 教室、实训室 | 校内形成性评价+总结性评价 |
| 5  | RTX 类项目实训  | 针对RTX类实操练习，通过实战，复盘，分析，解读等真正让学生了解电竞比赛项目的细节，掌握解说及赛事运营必须掌握的游戏内核。               | 教室、实训室 | 校内形成性评价+总结性评价 |
| 6  | 电子竞技赛事运营实训 | 由高年级学生带新生进行一对一组队，完成真正的电竞赛事活动完整过程比赛，过程中根据学生的不同表现                             | 实训室    | 过程+项目考核       |
| 7  | 电子竞技场馆经营实训 | 根据实体电竞馆运营情况，分设不同岗位不同情况对学生进行操作模拟，重点考核学生在过程中对岗位的理解和处理方式，考核学生的应变和沟通能力。         | 企业、实训室 | 过程+项目考核       |
| 8  | 多岗位综合实训    | 通过一次完整的不同公司，不同板块针对同一赛事让参与同学在仿真企业环境中扮演不同角色，体验不同岗位职能进行工作的实践训练，核心锻炼学生的配合和沟通能力。 | 企业、实训室 | 校内校外考核相结合     |

## 六、教学进程总体安排

(一) 教学进程表 (见附表)

(二) 学时分配表

### 学时分配汇总表

| 课程类别     | 总学时  | 比例     | 理论   | 理论比例   | 实践   | 实践比例   | 学分  | 备注             |
|----------|------|--------|------|--------|------|--------|-----|----------------|
| 公共基础课    | 808  | 29.95% | 515  | 19.09% | 293  | 10.86% | 48  | 中职阶段不少于总学时的1/3 |
| 其中:公共选修课 | 96   | 3.56%  | 48   | 1.78%  | 48   | 1.78%  | 6   | 高职阶段不少于总学时的1/4 |
| 专业(技能)课程 | 608  | 22.54% | 360  | 13.34% | 248  | 9.19%  | 40  |                |
| 专业拓展课程   | 192  | 7.12%  | 136  | 5.04%  | 56   | 2.08%  | 12  |                |
| 实践教学环节   | 1090 | 40.40% | 0    | 0.00%  | 1090 | 40.40% | 41  |                |
| 合计       | 2698 | 100%   | 1011 | 37.47% | 1687 | 62.53% | 141 |                |
| 其中:选修课程  | 288  | 10.67% | 184  | 6.82%  | 104  | 3.85%  | 18  | 不少于总学时的10%     |

## 七、大学生德育课程

学生德育课程成绩由学生处具体负责考评办法的制定、完善和实施指导。德育课程成绩由学生处负责考核评定，学生德育课程以学期为单位，每学期测评一次，学生德育课程满分为100分，及格分为60分。

## 八、成绩考核与毕业

(一) 修完规定课程，成绩合格，修够143学分。

(二) 职业资格证书要求：鼓励学生（工作后）考取1+X电子竞技赛事运营职业资格证书，

在校期间职业资格证书要求如下表：

| 序号 | 类别        | 证书名称        | 颁证单位     | 等级 | 备注 |
|----|-----------|-------------|----------|----|----|
| 1  | 基本能力证书    | 全国计算机等级考试   | 教育部考试中心  | 一级 | 必考 |
| 2  | 1+X证书     | 1+X电子竞技赛事运营 | 教育部&完美世界 | 中级 | 必考 |
| 3  | 普通话二级（乙等） | 国家语言文字工作委员会 | 资格证      | 二级 | 必考 |
|    |           |             |          |    |    |

(三) 工作经历证书的要求：学生在校学习期间，需要在2个冬季学期、2个夏季学期参与社会实践与企业实习，按要求填写工作经历证书。

(四) 体质健康测试达标：按照《国家学生体质健康标准（2014年修订）》测试的成绩达不到50分者按结业或肄业处理。符合免测条件、按规定提交免测申请并获得批准者不受本条毕业资格的限制。

(五) 德育合格：学生处规定的德育课程成绩合格，没有处分，或者处分已经撤销。

## 九、教学条件

(一) 教学团队建设

### 1. 专业建设委员会

由行业企业专家、教科研人员、一线教师和学生（毕业生）代表组成专业建设委员会，开展专业行业企业调研、毕业生跟踪调研和在校生学情调研，结合实际落实专业教学标准，明确专业人才培养目标与培养规格，合理构建课程体系、安排教学进程，明确教学内容、教学方法、教学资源、教学条件保障等要求，制（修）订专业人才培养方案。专业人才培养方案经专业建设委员会论证后，提交院党委会审定。

### 2. 专业负责人简介或专业负责人基本要求

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，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

### 3. 专业教学团队

| 序号 | 姓名  | 性别 | 出生年月  | 毕业院校及专业       | 职称  | 学历  | 备注    |
|----|-----|----|-------|---------------|-----|-----|-------|
| 1  | 薛俊林 | 男  | 74.09 | 华侨大学/物流管理     | 副教授 | 研究生 |       |
| 2  | 何婷  | 女  | 90.04 | 华侨大学/工商管理     | 讲师  | 硕士  | 中级经济师 |
| 3  | 夏芳  | 女  | 95.12 | 集美大学/电子商务     | 助教  | 本科  |       |
| 4  | 江晓晖 | 男  | 89.04 | 京都情报大学/信息技术   | 助教  | 硕士  |       |
| 5  | 陈昕  | 男  | 92.1  | 福建师范大学/教育学    | 助教  | 本科  |       |
| 6  | 陈红勇 | 男  | 79.03 | 厦门大学/计算机科学与技术 |     | 本科  | 兼职    |
| 7  | 凌航鹏 | 男  | 97.01 | 福建江夏学院        |     | 本科  | 兼职    |
| 8  | 徐纯  | 女  | 96.1  | 三明学院/新媒体      |     | 本科  | 兼职    |
| 9  | 卢广泉 | 男  | 90.12 | 仰恩大学/物流管理     |     | 本科  | 兼职    |
| 10 | 何玮  | 男  | 83.07 | 福州大学环境/艺术设计   |     | 本科  | 兼职    |
| 11 | 苏国昕 | 男  | 83.02 | 福建工程大学 土木工程   |     | 本科  | 兼职    |

### (二) 教学设施

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、校内实训室和校外实训基地等。

#### 1. 专业教室

配备黑（白）板、多媒体计算机、视频设备、音响设备、校园网接入及 WIFI；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<br>导播间：控制设备、导播设备<br>解说间：电脑、话筒<br>电竞项目训练设备：高配电脑<br>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 | 电竞赛事执行 |    |
| 2  | 欢鹿电竞 | 场馆管理   |    |
| 3  | 4399 | 游戏运营   |    |
| 4  | 游龙网络 | 游戏销售   |    |
| 5  | 钛度教育 | 电竞教育   |    |
| 6  | 虎剑电竞 | 电竞教育   |    |

### (三) 教学资源

1. 教材建设：成立三明医学科技职业学院教材建设与选用管理委员会，制定《三明医学科技职业学院教材建设与选用管理办法》，规范教材选用制度。意识形态课程选用国家统编教材，其它公共基础课程，专业核心课程选用国家职业教育规划教材；公共选修课程、专业（技能）课程、专业方向课程可采用校本教材。

2. 课程建设：完善“岗课赛证”综合育人机制，按照生产实际和岗位需求设计开发课程，开发模块化、系统化的实训课程体系，提升学生实践能力。及时更新教学标准，将新技术、新工艺、新规范、典型生产案例及时纳入教学内容。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、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新。必修课程、专业核心要有配套数字资源，支持线上教学，满足教学要求，并融入课程思政，要求课程思政全覆盖。

3. 专业图书资料建设：图书馆和系部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、借阅。建设满足本专业师生需要的电子图书、期刊、在线文献检索等电子阅览资源和设备。

## 十、质量保障

（一）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。

（二）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。

（三）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。

（四）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。

十一、附表：电子竞技运动与管理专业教学进程表

| 课<br>类                           | 序<br>号                | 课<br>程<br>名<br>称        | 性<br>质               | 学<br>分 | 学<br>时    | 学时分配             |                  | 学年及学期周学时数  |           |           |          |          |          |          |
|----------------------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------|--------|-----------|------------------|------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|
|                                  |                       |                         |                      |        |           | 理<br>论<br>教<br>学 | 实<br>践<br>教<br>学 | 一          |           | 二         |          | 三        |          |          |
|                                  |                       |                         |                      |        |           |                  |                  | 1          | 2         | 3         | 4        | 5        | 6        |          |
| 公<br>共<br>基<br>础<br>课            | 思<br>政<br>课           | 1                       | 思想道德与法治              | 必/试    | 2.5       | 46               | 46               |            | 2.5       |           |          |          |          |          |
|                                  |                       | 2                       | 四史                   | 限选     | 1         | 18               | 16               | 2          | 1         |           |          |          |          |          |
|                                  |                       | 3                       | 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         |          |          |          |          |
|                                  |                       | 4                       | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论   | 必/试    | 2.5       | 46               | 46               |            |           | 2.5       |          |          |          |          |
|                                  |                       | 5                       | 思想政治理论课综合实践          | 必/试    | 1         | 16               |                  | 16         | 0.5       | 0.5       |          |          |          |          |
|                                  |                       | 6                       | 形势与政策                | 必/查    | 1         | 30               | 30               |            | 3次        | 3次        | 3次       | 3次       | 3次       |          |
|                                  | 7                     | 英语                      | 必/试                  | 8      | 64+ (64)  | 41+ (41)         | 23+ (23)         | 2+ (2)     | 2+ (2)    |           |          |          |          |          |
|                                  | 8                     | 信息技术                    | 必/试                  | 4      | 72        | 36               | 36               |            | 4         |           |          |          |          |          |
|                                  | 9                     | 体育                      | 必/试                  | 6      | 108       | 6                | 102              | 2          | 2         | (2)       |          |          |          |          |
|                                  | 10                    | 大学生心理健康教育               | 必/查                  | 2      | 16+ (16)  | 16               | (16)             |            | 1+ (1)    |           |          |          |          |          |
|                                  | 11                    | 创新创业教育与职业生涯规划           | 必/查                  | 2      | 36        | 24               | 12               | 2          |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 12                    | 大学生就业指导                 | 必/查                  | 1      | 16        | 16               |                  |            |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 13                    | 经济数学                    | 必/选                  | 4      | 64        | 58               | 6                | 2          | 2         |           |          |          |          |          |
|                                  | 14                    | 大学语文                    | 必/选                  | 4      | 64        | 56               | 8                | 2          | 2         |           |          |          |          |          |
|                                  | 15                    | 军事理论课                   | 必/查                  | 2      | 36        | 36               |                  | 2          |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 16                    | 劳动教育                    | 必/查                  | 2      | 36        | 8                | 28               | 9学时        | 9学时       | 9学时       | 9学时      |          |          |          |
|                                  | 17                    | CPR (心肺复苏)              | 限选                   | 0.5    | 8         |                  | 8                |            |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 18                    | 常见中草药识别、治未病管理常识、纺织面料鉴别  | 选修                   | 0.5    | 8         |                  | 8                |            |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 19                    | 茶艺品鉴、三明食疗乡土药膳           | 选修                   | 1      | 16        |                  | 16               |            |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 20                    | 膳食平衡食疗养生科普、市场营销实务、管理学实务 | 选修                   | 1      | 16        |                  | 16               |            |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 21                    | 生态文明通论                  |                      |        |           |                  |                  |            |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 22                    | 线上美育选修课程                | 限选                   | 4/6    | 64/96     | 32/48            | 32/48            |            |           |           |          |          |          |          |
|                                  | 23                    | 国家安全教育                  | 必/查                  | 1      | 16        | 16               |                  |            |           | 1         |          |          |          |          |
| <b>小计：808学时，48学分，占总学时29.95%</b>  |                       |                         |                      |        | <b>49</b> | <b>824</b>       | <b>531</b>       | <b>293</b> | <b>14</b> | <b>16</b> | <b>1</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> |
| <b>其中选修课程最少修满96学时，6学分，占3.56%</b> |                       |                         |                      |        |           |                  |                  |            |           |           |          |          |          |          |
| 专<br>业<br>（<br>技<br>能<br>）<br>课  | 专<br>业<br>基<br>础<br>课 | 1                       | 电子竞技概论               | 必/试    | 4         | 64               | 48               | 16         | 4         |           |          |          |          |          |
|                                  |                       | 2                       | 普通话二级（乙等）            | 必/查    | 2         | 32               | 8                | 24         | 2         |           |          |          |          |          |
|                                  |                       | 3                       | 摄影摄像基础               | 选/查    | 2         | 32               | 20               | 12         |           | 2         |          |          |          |          |
|                                  |                       | 4                       | 体育经济学                | 选/试    | 2         | 32               | 20               | 12         |           | 2         |          |          |          |          |
|                                  |                       | 5                       | 电子竞技法律法规             | 选/查    | 4         | 64               | 48               | 16         |           |           | 4        |          |          |          |
|                                  |                       | 6                       | 图形图像处理               | 必/查    | 4         | 64               | 16               | 48         |           |           | 4        |          |          |          |
|                                  | 专<br>业<br>课           | 1                       | 电子竞技视频剪辑             | 必/查    | 4         | 64               | 16               | 48         |           |           | 4        |          |          |          |
|                                  |                       | 2                       | 电子竞技赛事运营与管理          | 必/试    | 4         | 64               | 48               | 16         |           |           | 4        |          |          |          |

| 课<br>类                                  | 序<br>号 | 课<br>程<br>名<br>称 | 性<br>质 | 学<br>分     | 学<br>时      | 学时分配        |             | 学年及学期周学时数 |           |           |           |           |          |
|---|--------|------------------|--------|------------|-------------|-------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
|   |        |                  |        |            |             | 理论<br>教学    | 实践<br>教学    | 一         |           | 二         |           | 三         |          |
|   |        |                  |        |            |             |             |             | 1         | 2         | 3         | 4         | 5         | 6        |
| 核<br>心<br>课                             | 3      | 电子竞技场馆管理         | 必/试    | 4          | 64          | 48          | 16          |           |           |           | 4         |           |          |
|   | 4      | 电子竞技解说           | 必/查    | 4          | 32          | 20          | 12          |           |           |           |           | 2         |          |
|   | 5      | 新媒体运营            | 必/试    | 4          | 64          | 48          | 16          |           |           |           | 4         |           |          |
|   | 6      | 电子竞技直播技术         | 必/试    | 2          | 32          | 20          | 12          |           |           |           | 2         |           |          |
| <b>小计：608学时，40学分，理论59.21%，实践40.79%</b>  |        |                  |        | <b>40</b>  | <b>608</b>  | <b>360</b>  | <b>248</b>  | <b>6</b>  | <b>4</b>  | <b>16</b> | <b>10</b> | <b>2</b>  | <b>0</b> |
| 专<br>业<br>拓<br>展<br>课                   | 1      | 游戏运营管理           | 选/试    | 2          | 32          | 20          | 12          |           |           |           |           | 2         |          |
|   | 2      | 电子竞技俱乐部运营与管理     | 选/试    | 4          | 64          | 48          | 16          |           |           |           |           | 4         |          |
|   | 3      | 电子竞技人力资源管理       | 选/试    | 2          | 32          | 20          | 12          |           |           | 2         |           |           |          |
|   | 4      | 网红经济             | 选/查    | 4          | 64          | 48          | 16          |           |           |           |           | 4         |          |
| <b>小计：最少修满4门，192学时，12学分，占7.12%</b>      |        |                  |        | <b>12</b>  | <b>192</b>  | <b>136</b>  | <b>56</b>   | <b>0</b>  | <b>0</b>  | <b>2</b>  | <b>0</b>  | <b>10</b> | <b>0</b> |
| 实<br>践<br>教<br>学<br>环<br>节              | 1      | 入学教育及军事训练        | 必/查    | 3          | 120         |             | 120         | 3周        |           |           |           |           |          |
|   | 2      | 毕业教育             | 必/查    | 1          | 60          |             | 60          |           |           |           |           | 1周        |          |
|   | 3      | 认识实习             | 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)   |          |
|   | 11     | 岗位实习             | 必修     | 24         | 480         |             | 480         |           |           |           |           | 6周        | 18周      |
|   | 12     | 毕业设计(论文)         | 必修     | (6)        | (180)       |             | (180)       |           |           |           |           |           | (6)      |
| <b>小计：1090学时，42学分，占40.40%</b>           |        |                  |        | <b>42</b>  | <b>1090</b> |             | <b>1090</b> | 4周+(2周)   | 3周        | 3周        | 2周+(2周)   | 12周+(2周)  | 18周      |
| <b>合 计</b><br>其中：选修课程300学时，18学分，占10.67% |        |                  |        | <b>143</b> | <b>2714</b> | <b>1027</b> | <b>1687</b> | <b>20</b> | <b>20</b> | <b>19</b> | <b>10</b> | <b>12</b> | <b>0</b> |