

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

高中毕业生

三、修业年限

三年

四、职业面向

（一）职业面向服务

表 1 职业面向一览表

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位类别（或技术领域）	职业资格证书或技能等级证书举例
教育与体育大类（57）	体育类（5703）	体育组织（911）	文化和教育服务人员（4-13-05-03）	电子竞技运营师 电子竞技员	电子竞技运营师 电子竞技员

（二）职业岗位及职业能力分析

表 2 主要工作岗位及其岗位能力分析表

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	对应职业能力课程	所需职业资格证书
电子竞技运营师	赛事运营与管理； 品牌合作与商业化运营； 内容生态运营； 数据分析与策略优化； 团队管理与跨部门协作。	电竞产业与游戏知识储备； 商业化与品牌运营能力； 数据分析与决策能力； 内容创意与传播能力； 跨领域协作与资源整合。	基础理论课程：电竞产业概论、游戏理论与用户行为学、数字媒体与传播学基础； 核心技能课程：赛事运营与管理、电竞商业化与品牌管理、数据分析与决策、内容生态运营、法律与合规实务。	电子竞技赛事运营师

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	对应职业能力课程	所需职业资格证书
电子竞技员	日常训练与技能提升；赛事参与与竞技表现；战术研究与创新；个人形象与品牌管理；健康管理与心理调节；职业发展与转型规划。	游戏操作与战术执行能力； 高强度抗压与心理调节能力； 团队协作与沟通能力； 版本适应与战术学习能力； 职业健康管理能力； 职业道德与职业形象管理； 持续学习与职业规划能力。	基础能力课程：电竞项目专项训练、电竞心理学基础；战术与竞技能力课程：游戏战术理论与实战分析、版本适应与战术创新、对手分析与策略制定。	电子竞技职业认证师； 多媒体作品制作员。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德技并修、全面发展的高素质技能人才，掌握电竞行业分析、战术策略、运筹学、心理学及数据分析等专业知识，熟悉相关法规。注重培养快速反应力、精准判断力及战术执行能力，强化团队协作与战略配合素养。毕业生具备赛事数据分析、战术优化、赛事解说与策划、视频制作与直播运营、品牌营销等核心技能，能胜任电子竞技产业的数据分析、赛事运营、内容制作及管理岗位。通过系统化培养，使学生成为兼具竞技思维与职业素养的复合型人才，适应电竞行业快速发展需求。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升素质、知识、能力，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. 素质

（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）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）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维、全球视野和市场洞察力；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和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) 热爱劳动，具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

2. 知识

(1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等相关知识；

(3) 掌握电竞技术、概论、裁判、赛事组织策划等方面基本理论知识；

(4) 掌握电子竞技数据分析、战队战术策略信息、分析与设计、电子竞技比赛、方案的规划、赛事组织管理等方面知识；

(5) 熟悉电子竞技数字多媒体技术、电子竞技礼仪与职业素养、卡牌类电子竞技项目训练、竞技精神与团队合作、电子竞技赛事举办与执行的新知识、新技术；

3. 能力

(1) 具有探究学习和终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(3) 具备电子游戏运营与管理的能力，能够从事电子竞技俱乐部日常管理等工作；

(4) 具备影视编导与制作、自媒体应用和产业分析、赛事实践、赛事数据分析、心理学的的能力；

(5) 能够开展电子竞技俱乐部运营管理、电子竞技赛事策划、电子竞技游戏开发等工作；

六、课程设置

课程设置及教学内容应基于国家相关文件规定，强化对培养目标与人才规格的支撑，融入有关国家教学标准要求，融入行业企业最新技术技能，注重与职业面向、职业能力要求以及岗位工作任务的对接。主要包括公共基础课程、专业课程和拓展课程（网络在线课程）。

（一）课程体系设计思路

1. 总体思路

根据专业人才培养目标、培养规格和毕业要求，结合电子竞技运动与管理行业职业标准，按照“确定职业岗位（群）→解读关键能力→细化能力要素→提供课程支撑”

的基本思路，设计符合教育教学规律和学生成长成才规律的课程体系。

表 3 电子竞技专业“岗位→能力→课程”表

职业岗位	职业关键能力	能力要素	主要课程
电子竞技运营师	能够策划并组织各种规模的电竞赛事，包括制定赛事规则、赛程安排、选手管理等	能进行电竞活动的策划和规划，设计并制定活动方案； 掌握线上、线下媒体渠道关系的维护； 能协调电竞活动的各项资源，组织电竞活动； 会制作和发布电竞活动的音视频内容； 能对电竞活动进行总结报告，对相关档案进行管理。	电子竞技赛事运作与风险管控； 媒介战略策划与实践； 电子竞技视频编导； 电子竞技俱乐部管理与运营
电子竞技员	不仅涉及到专业技巧，还包括了管理、沟通、决策等多个方面。通过持续学习和实践，不断提升自己的职业素养	能体验电竞游戏并提出建议； 能收集和 research 电竞战队动态、电竞游戏内容，掌握专业的电竞数据分析； 了解电竞活动的表演、陪练、训练活动的流程；	电子竞技项目数据统计与分析； 游戏案例分析与练习； 电子竞技艺术鉴赏分析； 电子竞技技能训练

2. 理论知识体系设计思路

课程设置及教学内容应基于国家相关文件规定，强化对培养目标与人才规格的支撑，融入有关国家教学标准要求，融入行业企业最新技术技能，注重与职业面向、职业能力要求以及岗位工作任务的对接。本专业课程体系构建的基本原则为以职业能力培养为主线，进行理论实践一体化的专业核心课程设置，构建系统的基础知识学习的理论教学体系和系统的实践能力培养的实践教学体系。依据岗位的实际业务流程，依据职业岗位的任职要求，分析岗位工作任务，从技能、知识、态度、价值观等方面总结归纳所需职业能力，根据本专业理论知识体系和所需的科学文化知识、专业技能知识，依托本专业岗位任务及职业能力要求（操作技术、数据分析、合规管理、跨文化沟通）等构建理论知识体系，形成课程体系。根据学生认知规律、职业成长规律构建素质、知识、能力并举的知识链，形成通识知识模板、职业基础模块、职业核心能力模块、素质拓展模块。包括必修课、选修课（含限选课和任选课）。

3. 实践技能体系设计思路

基于岗位技能要求，结合本专业“赛事运营、战队训练、内容制作、电竞解说、

用户运营”等岗位工作任务，根据各岗位工作任务，结合理论知识、整合各种资源，形成校内基础实验课、技能课、综合实训课、认知实习、岗位实习的实践教学体系。

4. 素质教育体系设计思路

高等职业教育坚持“三全育人”，实施“全员参与、全程育人、全体成长的“三全”育人工程。坚持“五育并举”，坚持“十大育人体系”，坚持以学生为本，以提高学生整体素质为基础，以能力为本位的指导思想，全面推进素质教育，以职业素质教育为核心的素质教育体系。

（二）课程体系设计要求

1. 公共基础课程

公共基础课是各专业学生均需学习的有关基础理论、基本知识和基本素养的课程。根据党和国家有关文件明确规定，高等职业学校应当将思想政治理论课、体育、军事课、心理健康教育等课程列为公共基础必修课程，并将大学语文、高等数学、大学英语、信息技术、美育、职业素质养成、中华优秀传统文化、职业生涯规划与就业指导、创新创业教育（专业导论）、马克思主义理论类课程、党史国史、公共关系与人际交往能力、劳动教育、大学生安全文化等列为选修课、限定选修课或必修课。

2. 专业课程

专业课程是支撑学生达到本专业培养目标，掌握相应专业领域知识、能力、素质的课程。课程设置要与培养目标相适应，课程内容要紧密联系生产劳动实际和社会实践，突出应用性和实践性，注重学生职业能力和职业精神的培养。按照相应职业岗位（群）的能力要求，确定6-8门专业核心课程，并明确教学内容及要求。专业课程设置要注重引导和体现理实一体化教学。实践性教学环节主要包括集中实训、社会实践、跟岗实习、岗位实习等。应依据国家发布的有关专业岗位实习标准，严格执行《职业学校学生实习管理规定》有关要求，组织好集中实训、社会实践、跟岗实习和岗位实习。

应根据有关文件规定开设关于安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、管理等人文素养、科学素养方面的选修课程，并将有关知识融入到专业教学内容中；还应组织开展志愿服务活动及其他社会实践活动。

3. 拓展课程

根据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》精神和“双高”建设要求，各专业人才培养方案除设公共基础课（必修课、选修课）专业

课（基础课、核心课、选修课）之外，还应设置基于网络在线（学院通过超星在线课程平台提供）、企业现场学习的拓展课程，学生可通过网络自主选择学习、企业师傅指导，所获取的学分可以置换除专业核心课之外的其他课程学分。

（三）课程体系结构设置

表 4 专业课程体系结构明细表

课程体系		课时				学分	
		理论		实践			
		学时数	比例	学时数	比例	学分数	比例
公共基础课程	必修课	208		224		21	
	选修课	192		48		15	
专业（技能）课	职业基础模块	440		182		38.6	
	职业核心能力模块	356		108		29	
素质拓展课	公共素质拓展模块	32		0		2	
	专业素质拓展模块	64		0		4	
集中实践教学	集中实训	0		420		14	
	岗位实习及毕业答辩	0		780		26	
合计		1292		1762		149.6	

（四）职业能力证书、职业资格证书（或技能竞赛）对应课程及要求

表 5 职业能力证书和职业资格证书（或技能竞赛）要求

序号	证书（或竞赛）名称	颁证（或主办）单位	等级	学分	对应课程	备注
1	电子竞技赛事运营师	完美世界教育科技（北京）有限公司	初级	2	电子竞技赛事运作与风险管控	
2	全国计算机水平考试合格证书	教育部考试中心	一级及以上	2	大学生计算机基础	
3	普通话证书	国家语言文字工作委员会	二级乙等及以上	2		
4	高等学校英语应用能力考试等级证书	高等学校英语应用能考试委员会	B 级及以上	2	大学英语	
5	驾驶证	市公安局交通警察支队	C 证以上	1		
6	电子竞技职业认证师	国际电子竞技协会	初级及以上	1		
7	多媒体作品制作员	人社部	中级	2		

（五）公共基础课简介

1. 思想道德与法治

教学目标：帮助学生形成崇高的理想信念，确立正确的人生观和价值观，牢固树立社会主义荣辱观，培养良好的思想道德亲质和法律亲质，进一步提高分辨是非、普

恶、美丑和加强自我修养的能力，为逐渐成为社会主义事业的合格建设者和接班人，打下扎实的思想道德和法律基础。

教学内容：包括理想信念教育、爱国主义与民族精神教育、人生观与价值观教育、社会主义与共产主义教育、社会公共生活中的道德与法律规范教育、职业生活中的道德与法律规范教育、恋爱婚姻中的道德与法律规范教育、社会主义法律精神与法治观念教育、我国基本法律制度与规范知识教育等。

教学要求：通过学习勇做时代新人、创造有价值的人生、树立科学的理想信念、社会主义核心价值观的践行、新时期的爱国主义、弘扬社会主义道德、恪守公民基本道德规范、树立法治权威和观念、加强法律修养等内容，使学生系统、全面了解掌握思想道德修养与法律基础方面知识，增强社会主义法治理念，提高思想道德素质，解决成长成才过程中遇到的实际问题。

2. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

教学目标：认识中国共产党把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程，理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系是马克思主义中国化的两大理论成果。讲清讲透习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、重大意义、科学体系、精神实质、实践要求，全面推进习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂进学生头脑，打牢大学生成才的科学思想基础，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观，不断提高大学生对思想政治理论课的获得感。

教学内容：讲授毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系的科学涵义，毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想、科学发展观的形成发展过程、科学体系、历史地位、指导意义、基本观点以及中国特色社会主义建设的路线方针政策。

教学要求：由马克思主义学院制定课程实施方案，各二级学院按照课程内容和课程标准具体组织、安排、落实；教学团队由马院专兼职教师组成；课程考核方式为过程考核，主要由平时考核、社会实践考核和期末考试三部分组成，课程任课教师负责成绩评定和上传工作；成绩为百分制评定。

3. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

教学目标：本课程全面系统的讲授习近平新时代中国特色社会主义思想，使大学生深入领会其时代意义、理论意义、实践意义、世界意义，深刻理解其核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求，深刻把握其贯穿的马克思主义立场观点方法，不断提高马克思主义理论水平，增进政治认同、思想认同、情感认同、切实做到学、思、用

贯通，知、信、行统一。

教学内容：课程以“八个明确”“十四个坚持”的核心内容，阐释习近平总书记关于新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义、怎样坚持和发展中国特色社会主义论述的重大理论创新和现实意义；阐释其中所包含的坚定理想信念，真挚人民情怀，高度历史自觉，鲜明问题导向，无畏斗争精神，深厚天下情怀；阐明习近平总书记思想与马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观既一脉相承又与时俱进的关系，以及在马克思主义发展史、中华民族复兴史、人类文明进步史上具有特殊重要地位。

教学要求：由马克思主义学院制定课程实施方案，各二级学院按照课程内容和课程标准具体组织、安排、落实；教学团队由马院专兼职教师组成；课程考核方式为过程考核，主要由平时考核、社会实践考核和期末考试三部分组成，课程任课教师负责成绩评定和上传工作；成绩为百分制评定。

4. 形势与政策

正确认识当前国内外经济政治形势，正确理解党的路线、方针和政策，牢固树立在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路、为实现中华民族伟大复兴而奋斗的共同理想和坚定信念，提高理论思维水平和适用马克思主义科学世界观、方法论观察和分析问题的能力，积极投身到中国特色社会主义建设的伟大事业中去。

教学内容：习近平新时代中国特色社会主义思想等重要理论的贯彻落实；党和国家重大会议精神；党的路线、方针和政策；我国经济建设、政治建设、文化建设和社会建设的形势；改革开放的形势发展；国际形势和国际热点问题，我国政府的基本原则、基本立场与应对政策。

教学要求：通过对重大国内国际时事的介绍，引导和帮助学生正确认识和判断重大国内国际时事的有正确的认识和正确的判断；通过对重大国内国际时事的分析，引导和帮助学生学会正确的形势与政策分析方法，特别是对我国的基本国情、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，使之能科学预测和准确把握形势与政策发展的客观规律，不受错误舆论和思潮的影响，形成正确的政治观。

5. 体育与健康

教学目标：通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，达到增强体质，增进健康和提高体育素养为主要目标的公共必修课程，能够掌握2-3项运动项目的基本技术技能，并达到《国家学生体质健康标准》合格等级，能科学地进行体育锻炼，提高运

动水平，掌握常见运动创伤的处理方法，为终身体育奠定基础。

教学内容：体育课程分为基础体育课、选项课体育课和体育保健课，各体育项目内容涵盖基础理论教学、基本技术技能教学、基本身体素质练习等；体育保健课主要是针对伤、病、残、体弱等特殊体格的学生开设，教学内容选择导引养生功、保健康复等轻体育活动，结合学生个体状况有针对性的组织康复、保健体育教学。

教学要求：结合课程内容特点，充分运用现代化教学手段，在理论教学和实践技能教学中融入启发式教学、情景教学、讲解示范教学等教法手段。充分弘扬民族传统体育，在太极拳教学中运用分解教学法、完整示范法、攻防涵义演练、分组练习等教学方法把复杂的动作技术简单化，使学生易于接受、乐于接受；在选项教学中适当融入游戏、教学比赛等元素，充分提高课堂教学的氛围，提高学生参与练习的积极性。使学生获得一定的体育知识储备，掌握2-3项运动技能，全面提高学生的身体素质、职业素养和体育文化素养，养成终身锻炼的习惯。

6. 心理健康

系统地获得学校心理健康教育的基本知识、基本理论；明确心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识；能够应对日常生活中人际、情绪、挫折和压力等问题；掌握自我探索技能，心理调适技能及心理发展技能；切实提高心理素质，促进全面发展。

教学内容：课程主要包括理论课和实践课程两个部分。理论课包括：心理健康基本知识、自我意识与自我发展、自我调整与自我适应、自我管理与自我规划；实践包括生存际遇挑战大赛、校园心理情景剧大赛、心理专家专题讲座、阳光文化心理广场、心理电影赏析、就业心理准备与调适等。

教学要求：通过本课程的理论教学，使学生了解心理学的有关理论和基本概念，明确心理健康的标准及意义，了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我调适的基本知识；通过本课程的实践+体验性教学，使学生树立心理健康发展的自主意识，了解自身的心理特点和性格特征，能够对自己的身体条件、心理状况、行为能力等进行客观评价，正确认识自己、接纳自己，在遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助，掌握自我探索技能，心理调适技能及心理发展技能。

7. 大学英语

全方位训练学生的听、说、读、写、译技能，切实提高学生的听、说、读、写、译能力，实现基本的英语口语、书面交流。

教学内容：围绕大学英语应用能力等级考试，培养英语综合应用能力，包括听力理解能力、口语表达能力、阅读理解能力、书面表达能力、翻译能力、口头和书面表达常用词汇。

教学要求：语音：能借助国际音标正确拼读单词，朗读课文时语音语调基本正确。听、说能力：能听懂简单的社会交际用语及课文录音；会说常见的生活、交际口语，能用英语回答课文提出的问题。阅读能力：掌握基本阅读技能。阅读校园生活、日常交际等题材、语言难度中等的文章时，每分钟 80-100 个词，理解正确率不低于 70%。写作能力：能完成各种题型的英语应用文写作。翻译能力：能借助词典阅读并翻译简单的英语语句。

8. 大学生职业发展规划与就业指导

教学目标：激发大学生关注自身的职业发展；了解职业生涯规划的基本概念和基本思路；明确大学生活与未来职业生涯的关系；掌握生涯规划基本理论知识，具备根据自身情况制定合适学业生涯规划的能力，培养学生在工作过程中的计划性和目的性，提高学生自我管理自我约束的素质；了解影响职业发展与规划的内外重要因素，为科学、有效地进行职业规划做好铺垫与准备。

教学内容：职业发展与规划导论、职业规划影响因素、自我与环境探索、职业发展决策。为学生提供职业生涯规划、求职心理等方面的指导，实现自己的人生价值。

教学要求：通过教师的讲解，使学生了解职业生涯规划的基本概念和基本思路，掌握职业生涯规划的基本理论知识；通过比例的教学，使学生明确大学生活与未来职业生涯的关系，激发大学生关注自身的职业发展，提高学生自我管理自我约束的素质；通过案例剖析，使学生能结合自身实际合理制定职业生业规划，为未来的职业规划做好铺垫与准备。

9. 军事理论与军事训练

教学目标：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，激发民族自豪感和责任感。使学生掌握军事基础知识，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。

教学内容：包括中国国防、国家安全、军事思想、现代化战争、信息化装备等。

教学要求：教师结合课程内容通过讲授、多媒体教学演示、视频图像播放、经典案例分析、实景参观等教学手段的合理运用；把信息技术、慕课、微课、视频公开课等在线课程融入到课堂教学中。结合时事热点问题，如结合国庆阅兵、电影《战狼》

等经典片段，以直观形象的教学让学生直接感受军事理论课程的魅力。辅以小组研讨、研学、课堂交流等教学模式，使学生掌握军事基础知识，增强国防观念。

10. 劳动教育

教学目标：准确把握社会主义建设者和接班人的劳动精神面貌、劳动价值取向和劳动技能水平的培养要求，全面提高学生劳动素养，使学生树立正确的劳动观念。正确理解劳动是人类发展和社会进步的根本力量，认识劳动创造人、劳动创造价值、创造财富、创造美好生活的道理，尊重劳动，尊重普通劳动者，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的思想观念。培育积极的劳动精神，养成良好的劳动习惯和品质，能够自觉自愿、认真负责、安全规范、坚持不懈地参与劳动，践行垃圾分类，形成诚实守信、吃苦耐劳的品质。珍惜劳动成果，养成良好的消费习惯，杜绝浪费。

教学内容：主要包括劳动课程概述、劳动与职业、职业道德、职业精神、职业意识、劳动素养、劳动价值等；结合劳动的含义、意义和价值，让学生理解和掌握“劳动创造了人本身”“劳动创造世界”等历史唯物主义基本理论主张以及劳动相关法律、法规、政策。围绕劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动组织等内容，强化马克思主义劳动观、劳动安全和劳动法规等结合专业特点，增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。

教学要求：重点结合专业特点，增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。开展日常生活劳动，自我管理生活，提高劳动自立自强的意识和能力；开展校内外公益服务性劳动，做好校园环境秩序维护，运用专业技能为社会、为他人提供相关公益服务，培育社会公德，厚植爱国爱民的情怀；依托实习实训，参与真实的生产劳动和服务性劳动，增强职业认同感和劳动自豪感，提升创意物化能力，培育不断探索、精益求精、追求卓越的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度，坚信“三百六十行，行行出状元”，任何职业都很光荣，都能出彩。

11. 计算机文化基础

教学目标：能够熟练运用 Word 编辑文档，使用 Excel 数据统计与分析，熟练运用 PowerPoint 制作电子演示文档，熟练的使用 windows 操作系统，掌握上网的基本操作，熟练掌握 windows 图像、音频和视频的基本操作技能。

教学内容：掌握计算机的基本概念、计算机的组成及各功能部件的特点，数值在

计算机中表示形式及数制的转换；掌握 Windows 的文件、文件夹、控制面板、桌面等基本操作；了解 Internet 基本知识，掌握电子邮件的应用；熟练掌握一种汉字输入法；了解 Windows 的画图工具、音频工具、视频工具的基本操作；了解常用数码设备的基本功能；

教学要求：教师通过案例教学、项目化教学手段，信息化教学方式，使学生通过本课程学习，了解计算机软硬件的基本术语和概念，掌握数制转换能力；掌握常用办公设备的安装与使用；掌握 Windows 操作系统的基本操作及基本设置；熟练掌握 Word、Excel、Powerpoint 的基本操作，具备处理常用办公文档的能力。熟练掌握 Internet 基本知识及基本操作，掌握电子邮件应用；掌握汉字输入法的设置与使用。

12. 高等数学

教学目标：通过本课程的学习，要使学生获得必需、够用的线性代数、概率论基础的基本知识和常用的运算方法，为日后应用数学知识、方法研究和解决实际问题打下基础。培养学生运用数学思想和方法，提高自主学习、终身学习能力、知识应用能力、问题解决能力，使学生具有思维严密、推理合理、表达准确、创新探索的科学精神。

教学内容：使学生熟练掌握重要的数学概念、定理、公式、方法、思想，即：（1）理解并熟练掌握：函数与常用经济函数、极限、连续与间断、导数与微分、原函数与不定积分、定积分、微分方程、矩阵、线性方程组、投入产出基本原理、回归分析基本原理等概念，熟记其几何意义及经济意义；（2）熟练掌握并会正确使用极限计算公式与方法、导数计算公式和求法、极值与最值求法、边际值与弹性值求法、曲线凹向与拐点判定方法、不定积分公式和求法、牛顿—莱布尼兹公式用法、第一换元法、一阶微分方程解法、矩阵运算方法、线性方程组的解法、投入产出数学模型的建立方法、一元线性回归方程建立与分析等解决问题；（3）掌握常用数学思想，包括：函数思想、转化思想、数形结合思想、极限思想、变化率思想、最优化思想、微元法思想、线性分析思想、定量定性分析思想、建模思想等思想；（4）会利用 MATLAB 计算极限、求函数导数、计算积分、求解微分方程、矩阵运算。

教学要求：在指导思想，教师要突破传统数学教学内容体系和教学模式，衔接专业人才培养要求，衔接目前高职学生的实际数学水平，重视数学思想，重视软件解题，重视经济应用；学生要注重数学思想的形成、强化训练、强化实际应用。在教学的内容上，要由浅入深，由易到难，循序渐进，符合学生的认识规律。在教学方法上，

注意从专业经济案例或问题出发，展开知识、方法、思想和应用。要运用数形结合法、启发式、案例驱动式等多种方法教学，努力调动学生的学习积极性。采用传统教学手段与现代教学手段相结合的方式提高教学效果，充分利用网络、数学软件提高学习效率。

13. 美育

教学目标：引导学生认识美、发现美、保护美、鉴赏美、感悟美、分享美，促成将课堂上所学知识融化在生活中，由他律走向自律，最终引导大学生实现人生价值的升华，立志为实现共产主义理想和创造一切美好的事物而奋发向上。

教学内容：包括三个系列，一是赏析系列，如影视、美术、摄影、音乐、文学、舞蹈等；二是史论系列，如审美文化、中西方音乐史、美术史、商品美学、技术美学、网络文化艺术等；三是技艺系列，如水彩、书法、合唱、音乐、舞蹈、插花等。

教学要求：运用现代化教学手段，将理论教学与实践教学合理融合，运用引导式、启发式、情境式教学等手段，普及、传承中华传统美育文化。运用视频、音频等教学方法，使学生了解、感悟中西艺术经典作品魅力；将区域技艺大师、专家引进校园，让学生感受经典，传承、弘扬中华技艺文化。

教学内容：包括三个系列，一是赏析系列，如影视、美术、摄影、音乐、文学、舞蹈等；二是史论系列，如审美文化、中西方音乐史、美术史、商品美学、技术美学、网络文化艺术等；三是技艺系列，如水彩、书法、合唱、音乐、舞蹈、插花等。

（六）专业课程简介

1. 专业导论：

教学目标：通过本课程的学习，使学生明确电子竞技专业的人才培养定位、课程设置内容、毕业生去向，从而明确大学阶段专业学习目标。

教学内容：了解本专业的发展历史及现状、人才培养定位、毕业生必须具备的能力和素质、课程设置。

教学要求：了解专业核心课程的基本内容、本专业就业基本形势、本校本专业师资队伍建设情况等。

2. 电子竞技心理学

教学目标：帮助学生了解和应用心理学原理及技巧，以优化他们的游戏表现和决策能力；培养学生的心理韧性，包括应对高压情境、管理比赛压力、处理失败与挫折

的能力；加强学生的沟通与协作能力，增进团队内的凝聚力和效率；理解内在与外在动机，学会自我激励和调动他人的积极性，以持续提高个人和团队的表现；重视运动员的心理健康状况，学习平衡训练、比赛与生活的技巧，确保长期的竞技状态

教学内容：不仅要理论学习，还要实践应用。这可能涉及实际的游戏情境模拟、案例研究分析以及个人或团队项目。

教学要求：学生应能够展示对心理学原理的理解，并能将其应用于电子竞技的具体场景中。此外，鼓励学生进行自我反思，以便更好地了解自己的心理状况，并采取适当的行动来提升自己的竞技水平。

3. 电子竞技概论（教练/裁判方向）

教学目标：专为那些希望在电子竞技领域内追求教练或裁判职业的学生设计。该课程的目标是培养学生对电子竞技的深入理解，并为他们提供所需的技能和知识，以便在未来担任教练或裁判的角色。

教学内容：不仅要理论学习，还要积极参与到实践环节中去。这可能包括实际参与电子竞技的训练和裁判工作，模拟赛事的管理和判决，以及对真实比赛的分析。

教学要求：学生应能够展示出对电子竞技规则的熟练掌握，以及在模拟情况下应用教练和裁判技能的能力。此外，学生还应该能够展现出良好的团队合作精神和个人职业素养。

4. 游戏解说与分析

教学目标：培养学生具备专业游戏解说员和分析师的技能，使他们能够在电子竞技行业中提供专业的游戏讲解、战术分析和评论。需要对所解说的游戏有深入的理解，包括游戏规则、角色技能、战术策略等。

教学内容：模拟解说、实际比赛分析、角色扮演等。

教学要求：学生应能够展示出对游戏的深入理解，以及良好的语言表达和分析能力。此外，学生还需要学会使用各种直播设备和软件，以确保在实际工作中能够顺利地进行解说和分析。

5. 色彩基础

教学目标：帮助学生理解色彩的基本概念和原理，掌握色彩的运用技巧，并培养学生的审美能力和创造力。讲解色彩之间的相互关系，如互补色、对比色等，以及它们在画面中的作用和效果。介绍色彩搭配的原则和技巧，如相邻色搭配、对比色搭配等，帮助学生提高审美能力和创造力。

教学内容：色彩的观察与分析、色彩的调配与运用、色彩的创作与表现等。

教学要求：学生应能够展示出对色彩的深入理解，以及良好的色彩运用能力。此外，学生还需要学会如何通过色彩来表达自己的情感和思想，以培养自己的审美能力和创造力。

6. C 语言程序设计

教学目标：《C 语言程序设计》课程的目标是使学生掌握 C 语言的基本语法和编程技巧，培养学生使用 C 语言解决实际问题的能力。通过本课程的学习，学生将能够理解 C 语言的基本结构、数据类型、控制语句、函数、数组、指针等核心概念，并能够熟练地应用这些知识来设计和实现简单的数据结构和算法。此外，课程还旨在通过编写和调试程序的实践活动，提高学生的逻辑思维和问题解决能力，为学生今后的专业学习和职业发展奠定坚实的编程基础。

教学内容：《C 语言程序设计》课程的主要教学内容涵盖 C 语言的基础知识和核心编程技术。这包括 C 语言的基本语法，数据类型，运算符，控制语句，函数，数组，指针，结构体，文件操作等。课程还会介绍动态内存管理和预处理指令等高级话题。除此之外，学生将通过一系列的编程实践，如实验室编程任务和项目作业，来应用所学知识解决具体问题。教学要求学生不仅要理解理论知识，还要能够熟练运用 C 语言编写程序，并进行调试和优化。

教学要求：学生需要具备良好的逻辑思维能力和独立解决问题的能力，课程的完成依赖于学生在实验和项目中的表现，这些实践活动将帮助他们巩固理论知识，并提高编程技能。

7. 网页设计与制作

教学目标：《网页设计与制作》课程的目标是使学生掌握现代网页设计的基本原理和制作技巧。通过本课程的学习，学生将能够理解网页设计的基础知识，包括 HTML、CSS 和 JavaScript 等前端技术，学习如何设计并实现具有良好用户体验和交互性的网站。课程还将教授响应式设计原则，确保网站可以在不同设备上正常显示和操作。此外，学生将通过项目实践，学习如何从用户需求出发，进行网站的规划、设计、开发与测试，最终能够独立完成一个功能完整的网站。课程旨在培养学生的创新设计能力和技术实现能力，为他们在网页设计和开发领域的职业生涯或进一步学习打下坚实的基础。

教学内容：《网页设计与制作》课程的主要教学内容包括网页设计的基本原则、

HTML 和 CSS 的基础知识、JavaScript 编程基础，以及响应式网页设计的技术和方法。学生将学习如何设计和创建用户友好、视觉吸引力强、功能完备的网站。课程还会涵盖网站布局的策划、图像处理、多媒体内容的整合以及网站的发布与维护。此外，还会介绍现代网页设计的趋势和工具，如 Bootstrap、jQuery 和其他前端框架的使用。

教学要求：教学要求学生通过实际操作来掌握网页设计与制作的技术，完成从简单的静态网页到复杂的动态网站的设计与实现。学生需要参与多个项目，这些项目旨在提升他们的设计创意、技术实现能力以及解决实际问题的能力，为未来在网页设计或相关领域的职业生涯做好准备。

8. Python 程序设计

教学目标：《Python 数据处理与分析》课程的目标是使学生掌握使用 Python 进行数据处理和分析的基本方法和技术。课程将重点介绍 Python 编程语言在数据科学中的应用，包括如何使用 Python 的数据处理库如 Pandas 和 NumPy 进行数据清洗、转换、分析和可视化。学生将学习如何处理大规模数据集，执行统计分析，以及使用 Matplotlib 和 Seaborn 等库创建数据图表和可视化。此外，课程还将探讨机器学习基础，教授如何使用 Python 的机器学习库如 scikit-learn 来建模和预测。通过本课程的学习，学生将能够熟练使用 Python 解决实际数据分析问题，并为相关领域的职业生涯或进一步的学术研究奠定坚实的基础。

教学内容：《Python 数据处理与分析》课程的主要教学内容围绕使用 Python 语言进行数据处理和分析的各种技术和方法。课程内容包括 Python 编程基础，数据结构，使用 Pandas 进行数据清洗和处理，NumPy 用于数值数据处理，以及使用 Matplotlib 和 Seaborn 进行数据可视化。此外，学生将学习如何使用 SciPy 进行科学计算和统计分析，以及如何利用 Scikit-learn 进行机器学习。课程还会探讨从不同来源（如文件、数据库、互联网）获取数据的技术。教学要求学生通过实际项目和练习来深化理解，并能独立完成数据分析的全流程，从数据获取和清洗到分析和可视化。

教学要求：学生需要展现出批判性思维能力，解决实际数据分析中遇到的问题，并有效地使用 Python 工具来提取洞察和制定基于数据的决策。

9. 电子竞技运筹学

教学目标：电子竞技运筹学课程的目标是培养学生运用运筹学的理论和方法来提高电子竞技团队的竞争力，包括战术分析、选手管理、比赛策略等方面。教授如何运用数学模型和算法来解决优化问题，如线性规划、整数规划、非线性规划等。讲解如

何利用数据进行分析 and 挖掘，发现潜在的规律和趋势，为战术制定提供支持。

教学内容：构建数学模型、进行优化计算、分析比赛数据等。

教学要求：学生应能够展示出对运筹学的深入理解，以及良好的分析能力和解决问题的能力。此外，学生还需要学会如何将理论知识应用于电子竞技的实际场景中，以提升团队的整体实力和竞争力。

10. 计算机网络

教学目标：《计算机网络》课程的目标是使学生能够全面理解计算机网络的基本原理、体系结构、功能组成及其工作机制。课程旨在通过详细讲解网络协议栈各层的功能和操作，使学生掌握如何在不同层次上实现数据交换和网络通信。此外，学生将学习网络设计、配置、分析和安全管理，以及网络安全的基本概念和策略。通过本课程的学习，学生将具备设计、实施和维护网络的基本能力，并能够解决实际网络中出现的问题。课程还鼓励学生探索最新的网络技术和发展趋势，以适应快速变化的技术环境，并为未来的学习或职业发展打下坚实的基础。

教学内容：《计算机网络》课程的主要教学内容包括网络基础理论、网络层次结构、网络标准和协议、网络设备及其功能、网络设计与管理。具体来说，课程将详细探讨 OSI 七层模型和 TCP/IP 模型，涵盖数据链路层、网络层、传输层和应用层的关键技术和协议，例如以太网、IP 协议、TCP 和 UDP 协议、HTTP、FTP 和 SMTP 等。此外，学生将学习无线和移动网络技术，网络安全基础，包括加密技术、VPN、防火墙和入侵检测系统。课程还包括网络故障诊断与排除。

教学要求：培养学生掌握计算机网络基础原理及电竞场景应用能力。学生应能配置赛事专用网络，诊断常见故障（延迟、丢包），保障赛事直播稳定。

11. 计算机辅助设计

教学目标：计算机辅助设计（CAD）课程的目标是帮助学生掌握计算机辅助设计的基本原理和技能，了解其在不同领域的应用，并能够熟练使用相关软件进行设计工作。教授如何使用主流的 CAD 软件，如 AutoCAD、SolidWorks 等，进行二维绘图和三维建模。

教学内容：绘制二维图形、创建三维模型、进行图形编辑和修改等。

教学要求：学生应能够展示出对 CAD 软件的熟练掌握，以及良好的设计能力和创新能力。此外，学生还需要学会如何将设计思路转化为具体的 CAD 图形，以培养自己的表达能力和解决问题的能力。

12. Photoshop 图像设计

教学目标： Photoshop 图像设计课程的目标是帮助学生掌握 Photoshop 的基本操作和技巧，了解图像设计的基本原理和方法，能够运用 Photoshop 进行图像编辑、修饰和创意设计。介绍各种滤镜和特效的使用方法，如模糊、锐化、扭曲等，以及如何利用滤镜制作特殊的艺术效果。

教学内容： 对图片进行基本的处理、进行色彩校正和调整、使用图层和蒙版等技巧进行创意设计等。

教学要求： 学生应能够展示出对 Photoshop 软件的熟练掌握，以及良好的审美能力和创造力。此外，学生还需要学会如何将设计思路转化为具体的视觉效果，以培养自己的表达能力和解决问题的能力。

13. 游戏项目开发 1

教学目标： 游戏项目开发的第一部分教学目标包括引导学生了解游戏项目开发的基本概念和流程，培养学生的游戏开发思维和实践能力，使他们能够完成一个简单的游戏项目。

教学内容： 介绍游戏行业的发展历程、现状及未来趋势，解析不同类型的游戏；教授游戏策划的基本原理，使学生掌握游戏设计文档的编写技巧；讲解游戏设计的基本原理，包括游戏机制、关卡设计、游戏平衡等。

教学要求： 通过分析经典游戏案例，培养学生的游戏设计思维和创新力；介绍游戏美术制作的基本原理，包括角色设计、场景建模、贴图处理等。让学生了解美术资源的制作流程，培养基本的美术审美和创作能力。

14. 游戏项目开发 2

教学目标： 游戏项目开发的教学目标是培养学生在游戏开发领域的技能和知识，以便能够参与到实际的游戏开发项目中去。理解游戏项目开发的整体流程；掌握游戏开发所需的核心编程技术；学习常用的游戏开发工具和引擎的使用方法；熟悉游戏设计和美术制作的基本原理；培养团队协作和沟通能力。

教学内容： 介绍常用的游戏开发软件和工具，如 Unity3D、Unreal Engine 等，讲解其基本功能和使用方法，引导学生完成环境的搭建和配置；介绍游戏设计的基本原理和要素，如游戏规则、关卡设计、角色设计等，培养学生的创意思维和游戏设计能力；讲解基本的游戏编程概念和技术。

教学要求： 学生应能使用合适的编程语言（如 C#、Python）编写游戏代码；进行

实际的游戏开发练习，包括场景搭建、角色动画、交互逻辑等；介绍游戏测试的方法与重要性，如何对游戏性能进行优化。

15. 电子竞技俱乐部运营与管理

教学目标：随着电子竞技的国际化发展，学生将了解国际电子竞技市场的发展状况和趋势，并学习如何与国际同行进行合作与交流为学生提供全面的电子竞技俱乐部运营与管理知识和技能，使他们能够成功地参与到电子竞技产业中，并为该产业的可持续发展做出贡献。

教学内容：介绍电子竞技行业的发展背景、市场规模、赛事组织与运营等基础知识。

教学要求：学生应对电子竞技行业有一个全面的了解；掌握电子竞技俱乐部的营销与推广方法，包括品牌建设、赛事和选手推广、社交媒体营销等，能独立制定有效的市场营销策略。

16. 电子竞技赛事运营与管理

教学目标：培养学生对电子竞技行业的全面理解和实际操作能力。通过此课程，学生将了解电子竞技赛事的策划、组织、宣传、运营和商业化等方面的知识，并掌握实际操作技能，以便能够在未来的电子竞技行业中胜任相关工作。

教学内容：电子竞技赛事的基本概念、发展历程和趋势，赛事策划与组织，赛事宣传与推广，赛事运营与维护，商业化运作与盈利模式，以及相关法律法规与合规性等。此外，还会涉及电子竞技比赛的具体项目、战队管理、比赛规则、赛程安排等方面的知识和技能。

教学要求：学生应具备电竞赛事全流程运营能力，强化理论与实践融合。掌握赛事策划（赛制设计、预算编制）、执行标准（直播技术、设备调试）及商业化模式（赞助对接、IP开发）。能独立完成中小型赛事落地，协调场地、直播、安保资源，应对突发问题（网络中断、舆情危机）。

17. 电子竞技场馆运营与管理

教学目标：培养学生掌握电子竞技场馆的运营和管理技能，包括场馆的规划、设计、建设、维护、安全等方面的知识和能力。

教学内容：电子竞技场馆的基本概念、分类和发展趋势，场馆的规划与设计，场馆的建设与装修，场馆的运营和维护，场馆的安全保障，以及相关法律法规与合规性等。此外，还会涉及电子竞技比赛的具体规则、设备配置、人员管理等方面的知识和

技能。

教学要求：学生应具备电竞场馆全流程管理能力。掌握场馆选址规划、功能区设计（主舞台、观赛区、设备间）、智能系统（网络、灯光、音控）及安全规范（消防、网络安全）。能制定运营计划（日常开放、赛事承接、商业活动），维护高并发场景设备稳定，优化用户体验与营收平衡。能模拟大型赛事场馆调度（人流管控、多线程直播支持）。

18. 电子竞技多媒体应用

教学目标：培养学生掌握电子竞技多媒体应用的基本知识和技能，包括多媒体制作、视频处理、音效设计等方面的能力。

教学内容：电子竞技多媒体应用的基本概念、技术原理和制作流程，各种多媒体制作软件的使用，视频剪辑、特效制作、动画设计等技能的培养，音效设计、音频编辑等技术的学习，以及针对电子竞技行业的多媒体内容创作等。此外，还会涉及电子竞技赛事、游戏制作等方面的知识和技能。

教学要求：学生应具备电竞多媒体内容创作与传播能力。掌握音视频剪辑（Premiere、AE）、直播推流技术（OBS、虚拟导播）、互动视觉设计（H5、AR特效）及版权合规要求。能独立制作赛事集锦、宣传片、直播包装素材，适配多平台（抖音、Twitch）传播特性。

19. 电子竞技战术解析

教学目标：培养学员对于电子竞技游戏中的战术理解和能力，使其能够有效地分析、制定和执行游戏战术策略，从而提高个人和团队的竞技水平。

教学内容：电子竞技基本战术原则和策略的讲解，例如团队协作、资源分配、目标设定等，同时也会结合实际赛事案例进行深入剖析，让学生了解不同战术在实际比赛中的应用和效果。

教学要求：学生应具备电竞战术分析与实战应用能力。掌握主流项目（MOBA/FPS）战术体系（阵容搭配、地图控制、资源运营）及版本迭代规律。能通过赛事录像拆解战术逻辑，设计针对性方案（Ban/Pick策略、分推/团战决策），指导模拟对抗演练。

20. 电子电竞艺术鉴赏分析

教学目标：电子电竞艺术鉴赏分析的教学目标主要有两个方面。首先，提高学生的审美能力。通过深入分析电子电竞的艺术元素，让学生能够更好地欣赏和理解电子电竞的美学价值。其次，培养学生的创造力。通过引导学生探索电子电竞的艺术风格

和表现形式，激发他们的创新思维和想象力，让他们能够创造出更具艺术价值的电子竞技作品。

教学内容：电子竞技中的视觉艺术设计、音效设计、角色和场景设计等方面的分析。这些内容是电子竞技艺术的重要组成部分，对于理解电子竞技的艺术风格和表现形式至关重要。通过这些内容的学习，学生将能够深入了解电子竞技的艺术特点和表现手法。此外，还会介绍一些电子竞技的艺术流派和风格，让学生能够更加全面地了解电子竞技的艺术发展历程和现状。

教学要求：学生应掌握电子竞技中的主题和意义，以及电子竞技与社会文化背景的关系等，让他们能够更加深入地理解电子竞技的艺术内涵和价值。

21. 电子竞技战术实施

教学目标：电子竞技战术实施的教学目标是为了提高选手的整体竞技水平和团队协作能力，使他们能够在比赛中更好地应对各种局势和对手的策略。教学目标包括培养选手的游戏意识和战术思维能力。选手需要学会分析比赛情况，制定合理的战术方案，并根据对手的策略调整自己的策略。**教学内容：游戏知识和技巧：**选手需要掌握游戏的基本规则和机制，了解不同角色的特点和技能，并熟练运用各种技巧和操作方法。

战术分析和策略制定：选手需要学会分析比赛中的局势和对手的策略，包括对地图、资源、敌我双方实力等情况的评估。在此基础上，选手可以制定适合自己团队的战术方案，并在比赛中不断调整和优化。**团队协作和沟通：**团队协作是电子竞技中的关键要素之一。选手需要学会与队友进行有效的沟通，包括传递信息、制定战术、分工合作等。此外，选手还需要学会在紧张的比赛保持冷静和集中，以便更好地配合队友执行战术。**实战演练和反思总结：**通过实战演练，选手可以将理论知识应用到实际比赛中，并不断积累经验和提高技术水平。同时，选手需要学会对比赛进行反思和总结，分析赛局胜负的原因，找出团队和个人存在的问题，并制定改进方案。

教学要求：学生应具备战术从理论到实战的转化能力，强化团队执行力。掌握MOBA/FPS类项目战术执行要点（团战时机、资源分配、临场指挥）及版本适应策略。能在高压环境下精准执行既定战术，动态调整策略（如逆风局止损、优势局滚雪球）。

22. 电子竞技活动文案策划

教学目标：通过课程学习，学生能够了解电子竞技活动的定义、特点以及文案策

划在电子竞技中的作用，建立起基本的理论知识框架；学生需要熟悉电子竞技项目的规则与流程，了解如何设计电子竞技活动的文案内容、确定目标受众和传播渠道，掌握撰写各类电子竞技文案的技巧和方法；通过培养学生对电子竞技活动的敏锐洞察力和创新思维，使他们能够思考并提供有吸引力和有效的文案策划方案，在实践中不断完善与改进；电子竞技活动文案策划往往需要与不同专业背景的人员进行合作，因此学生需要具备良好的团队协作和沟通能力，能够有效地与设计师、市场人员等各方进行合作，共同完成文案策划任务。

教学内容：介绍电子竞技的发展背景、国内外赛事情况，让学生对电子竞技有一个整体的认识；介绍文案策划的基本原理、方法和流程，包括目标受众分析、文案撰写技巧、传播渠道选择等内容；通过案例分析和实际操作，教授学生如何为电子竞技活动撰写各类文案，包括宣传口号、赛事公告、新闻稿等，培养他们的实际操作能力；通过创意训练和团队合作项目，培养学生的创造力、想象力和创新思维，帮助他们在文案策划中提供有吸引力和独特的创意方案；通过小组讨论、角色扮演等教学方法，培养学生的沟通与协作能力，使他们能够与其他团队成员有效合作，共同完成文案策划任务。

教学要求：学生应具备电竞活动创意策划与传播能力。掌握文案创意设计（赛事主题、品牌 slogan）、多平台（微博、抖音、Twitch）传播逻辑及用户心理分析。能撰写赛事宣传文案、直播互动脚本、粉丝活动策划案，适配电竞圈层语言风格。以真实项目（如战队周年庆、新赛季发布会）为背景，完成全案策划（预热→执行→复盘）。

七、教学进程总体安排

教学进程总体安排是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养模式的具体体现。要求尊重学生的学习规律，科学构建课程体系，注重公共基础课程与专业课程的衔接，优化课程安排次序，明确学期周数分配，科学编制教学进程安排表。

具体安排按照附表 6 结构设计和填写。

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

本专业学生数与专任教师数比例为 10:1，其中，“双师素质”教师占专业教师的比例为 40%，研究生及以上学历占比 60%，副高及以上职称占比 20%。专业核心课程主要由校内专任专业教师和行业兼职教师共同完成教学。

2. 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；具有计算机科学与技术、电子信息、软件工程、数学、统计学等相关专业本科及以上学历；具有扎实的理论功底和实践能力，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；具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展社会服务；近 5 年均累计有 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

本专业带头人具有副高以上职称，能够较好地把握国内外信息技术与软件开发行业、专业发展，能够广泛联系行业企业，了解行业企业对电子竞技专业人才的实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

本专业兼职教师主要从中竞(浙江)教育科技有限公司、杭州电魂网络科技有限公司等相关企业聘用，具有良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实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、就业指导等教学任务。

(二) 教学设施

1. 专业教室

本专业教室均为多媒体教室，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件，配备了黑板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入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. 校内实训室

本专业拥有电竞机房等组成的校内实训基地，可以全方位实现教学实训功能，为学生提供一个身临其境的电竞实训操作平台，可以满足校内理论、实践教学的需要，

满足学生电子竞技岗位项目业务内容的教学与实训需要，提高学生业务岗位的适应能力。

序号	实训室	主要实训项目
1	电竞机房	高性能电脑和显示器、舒适的座椅、稳定高速的网络连接，以及必要的路由器、交换机等网络设备，确保在线游戏的顺畅和数据传输的稳定性，电竞实训室的建设和配置需要综合考虑实用性、舒适性和安全性，以满足电子竞技运动与管理专业学生的教学和实践需求

3. 校外实训基地

本专业与中竞(浙江)教育科技有限公司、杭州电魂网络科技有限公司等企业合作建立稳定的校外实训实习基地。实训(实习)设施齐备，实训(实习)管理及实施规章制度完善，能够满足本专业综合实践、岗位实习和部分课程项目化教学的需要。

(三) 教学资源

1. 教材选用

严格执行《职业院校教材管理办法》，不断完善教材建设与管理制，健全教材选用、建设与评价工作机制，保障优质教材进课堂。优先选用国家和省级规划教材、精品教材，获得省部级以上奖励的优秀教材及行业企业优秀教材。鼓励教师联合相关行业企业，对接主流生产技术，根据学生特点创新教材形态，选用科学严谨、深入浅出、图文并茂、形式多样的活页式、工作手册式、融媒体教材。思想政治理论课教材以及意识形态属性较强的教材和涉及国家主权、安全、民族、宗教等内容的教材，选用国家统编教材。

2. 图书文献

本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。专业类图书文献主要包括：《电子竞技概论》、《电子竞技产业分析》、《电子竞技心理学》等专业教学和发展的专业图书、电子竞技类的专业期(报)刊、电子竞技类法律法规文件资料和规范、技术情报资料等。

3. 数字资源配备

本专业建设、配备与专业相关的音视频素材、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，持续引入精品线上线下课程教学资源，逐步建成网络化、共享型专业教学资源库，实现优质教学资源共享。

(四) 教学方法

在教学过程中突出学生的中心主体地位，科学运用信息化教学模式，激发学生的学习兴趣，实行项目教学、案例教学、模拟教学、任务驱动、角色扮演、情境教学、互动交流等多种形式的“做中学、学中做”的教学方法，应用多媒体课件、工作任务单、网络、视频、实物、现场操作等教学手段，以小组、团队为单位进行协作性学习。

（五）学习评价

本专业的人才培养以专业培养目标、课程教学目标为核心，结合职业岗位要求和国家职业技能标准制定考核内容、考核办法和评价标准，实行过程性评价与终结性评价相结合、理论考核与技能考核相结合、学校考核与企业考核相结合、教师评价与学生评价相结合的考核评价方法，全面评价学生的专业能力、方法能力、社会能力，重视学生个性化发展和创新能力的培养。公共基础课程以理论考核为主、实践考核为辅；职业技术基础课程理论考核与实践考核并重；职业技术课程侧重专业技能与实践能力的培养，以实践考核为主、理论考核为辅；实习实训课程由学校实训实习指导教师和企业指导教师从实习实训纪律、实习实训任务完成情况、实习实训过程表现、实习实训成果等方面进行综合评价。过程性考核包括纪律、参与课堂教学情况、作业任务完成情况、团队合作情况等方面。

（六）质量管理

1. 建立院系（部）专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面的质量标准建设，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. 完善院系（部）两级教学管理机制，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. 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。

4. 院系（部）、教研室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

毕业要求是学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的课程或学分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。毕业课程成绩合格或总学分最低不少于 143.6 分。

十、附录

一般包括教学进程安排表等。

附表6 课堂教学进程总体安排

类别	课程	序号	课程类型	课程名称	考核方式	总学时	理论学时	实践学时	学分	一		二		三		备注	
										1学期	2学期	3学期	4学期	5学期	6学期		
公共基础课程	必修课	1	B	思想道德与法治	考试	48	32	16	3	4							
		2	B	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	考试	48	32	16	3			4					
		3	B	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试	32	24	8	2		2						
		4	A	形势与政策	考查	32	32		2	每学期专题讲授8学时							
		5	B	体育与健康	考试	48	8	40	3	2	2						
		6	B	心理健康教育	考查	32	24	8	1			1					
		7	B	军事理论与军事训练	考查	144	32	112	4	1							
		8	B	计算机文化基础	考查	48	24	24	3	4							
			小计				432	208	224	21							
	限选课	9	A	高等数学(2)	考试	48	48		3	2	2						
		10	B	大学英语	考试	64	48	16	4	4	4						
		11	B	职业发展与就业指导	考查	32	24	8	2			1					
		12	A	中华优秀传统文化	考查	16	16		1		1						
		13	A	党史国史	考查	16	16		1		1						
		14	B	劳动教育	考查	16	4	12	1	1							
		15	A	国家安全教育	考查	16	16		1	1							
	选修课	16	B	体育选修课	考查	16	4	12	1								任选2门
		17	B	创新创业教育	考查	16	16		1		1						
		18	A	美育(2)	考查	16	16		1		1						
19		A	艺术鉴赏	考查	16	16		1									
		小计				240	192	48	15								
		合计				672	400	272	36								
		20	A	专业导论	考查	10	10		0.6	2							
专业(技能)课程	专业基础课	21	A	电子竞技心理学	考试	36	36		2.2		2						
		22	A	电子竞技概论(教练/裁判方向)	考试	36	36		2.2			2					
		23	B	游戏解说与分析	考试	36	18	18	2.2			2					
		24	B	色彩基础	考试	40	40		2.5	2							
		25	B	C语言程序设计	考试	64	32	32	4		4						
		26	B	网页设计与制作	考试	48	24	24	3		4						
		27	B	Python程序设计	考试	64	32	32	4			4					
		28	A	电子竞技运筹学	考试	36	36		2.2				2				
		29	B	计算机网络	考试	40	32	8	2.5			2					
		30	B	计算机辅助设计	考试	36	36		2.2		2						
		31	B	Photoshop图像设计	考试	56	28	28	3.5			4					
		32	B	游戏项目开发2	考查	48	48		3					2			
		33	B	游戏项目开发1	考查	72	32	40	4.5				4				
			小计				622	440	182	38.6							
	专业核心课	34	A	电子竞技俱乐部运营与管理	考试	56	56		3.5				4				
		35	A	电子竞技赛事运营与管理	考试	56	56		3.5				4				
		36	A	电子竞技场馆运营与管理	考试	56	56		3.5					4			
		37	B	电子竞技多媒体应用	考试	64	48	16	4			4					
		38	B	电子竞技战术解析	考试	48	48		3					4			
		39	B	电子竞技艺术鉴赏分析	考试	64	32	32	4						4		
		40	B	电子竞技战术实施	考试	56	28	28	3.5				4				
		41	B	电子竞技活动文案策划	考试	64	32	32	4						4		
			小计				464	356	108	29							
	集中实训	42	C	岗位实习	考察	780		780	26						1		
		43	C	电子竞技运动竞赛项目类别概论视频课--主流竞赛项目赛事分析实训	考查	60		60	2			1					
		44	C	游戏项目开发2实训-MOBA/即时战略类游戏	考试	30		30	1					1			
		45	C	电子竞技多媒体应用-视频编导实训	考试	60		60	2				1				
		46	C	电子竞技多媒体应用-赛事导播实训	考查	30		30	1						1		
		47	C	电子竞技运动裁判学视频课--赛事裁判案例分析实训	考查	30		30	1						1		
		48	C	主流电子竞技项目体验	考查	30		30	1			1					
		49	C	游戏项目开发1实训-射击类游戏	考查	30		30	1				2				
		50	C	电子竞技多媒体应用实训	考查	30		30	1			2					
		51	C	游戏项目开发1实训-卡牌类游戏	考查	30		30	1				2				
52		C	计算机辅助设计实训	考查	30		30	1		2							
53		C	Python程序设计实训	考查	30		30	1		2							
54	C	电子竞技战术解析实训	考查	30		30	1						2				
		小计				1200		1200	40								
		合计				2286	796	1490	107.6								
拓展课程	55	A	职业素质养成	考试	32	32		2		1						教务处提供网络在线课程学习平台,学生自主选择学习	
	56	A	公共关系与人际交往能力	考试	32	32		2			1						
	57	A	专业拓展课1	考试	32	32		2				1					
	58	A	专业拓展课2	考试	32	32		2					2				
		小计				128	128		8								
		总计				2958	1196	1762	143.6								

说明: 1. 课程类别中的A表示纯理论课程, B表示理论加实践课程, C表示纯实践课程。

2. 课证融通课程和课赛融通课程分别用“Z”“S”在备注栏标注。

3. 公共基础课和专业课每16学时折合为1学分; 综合实习实训按每周30学时计算, 折合1学分。