



廣東舞蹈戲劇職業學院
Guangdong Dance and Drama College

电子竞技运动与管理专业 人才培养方案

2023 年 5 月

2023 级电子竞技运动与管理专业人才培养方案

(三年制)

一、专业名称与代码

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：570312

二、入学要求

普通高中毕业生或同等学力者。

三、修业年限

三至五年。

四、职业面向

所属专业 大类	所属专业 类	对应行业 (代码)	主要职业 类别	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 8911	4-13-05-02 体育经纪人	电子竞技技术员、 电子竞技运营师、 直播平台电子竞技 主播、游戏解说、	电子竞技裁判员证； 普通话证书；1+X 职业 技能证书；电子竞技 运动员证书；电子竞 技运营师证书
		体育场馆管理 8921		4-13-04-01 电子竞技裁判员、 电子竞技视频剪辑、 电子竞技自媒体 运营、电子竞技 场馆管理、电子竞 技赛事策划、各类 俱乐部运营管理。	
		文化活动 9051	4-13-04-01 社会体育指 导员	电子竞技裁判员、 电子竞技视频剪辑、 电子竞技自媒体 运营、电子竞技 场馆管理、电子竞 技赛事策划、各类 俱乐部运营管理。	
		体育经纪人 9054	4-13-04-02 社会体育指 导员	电子竞技裁判员、 电子竞技视频剪辑、 电子竞技自媒体 运营、电子竞技 场馆管理、电子竞 技赛事策划、各类 俱乐部运营管理。	
		体育表演 9052	4-13-04-02 社会体育指 导员	电子竞技裁判员、 电子竞技视频剪辑、 电子竞技自媒体 运营、电子竞技 场馆管理、电子竞 技赛事策划、各类 俱乐部运营管理。	

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持立德树人根本任务，培养适合电竞行业赛事服务产业链发展需要，理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有良好的科学人文素养和创新意识的创新型人才；为各类电子竞技赛事场馆、电子竞技类竞赛投资公司、电子竞技类游戏设计公司、电竞体育媒体、MCN 机构等公司输送具备电子竞技赛事策划、编导、制作与电竞赛事主持与解说等方面的专业知识与技能，熟练从事语言艺术相关职业岗位实际工作的基本能力和基本技能，具有一般主持解说基础理论知识和电竞主持与解说的专门知识，具有电竞主持人、解说员的职业道德和敬业精神，能够熟练的在各级各类赛事中从事语言艺术工作的专门人才；培养熟练应用现代数字技术进行艺术创作和设计，将设计手段和艺术思维相融合，具有较强的游戏创作实践能力，能够从事游戏项目管理与运营、游戏测试、电竞俱乐部运营、电竞赛事执行与编导等相关工作的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

（2）具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

（3）具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本电竞行业知识和一两项专业技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项其他艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识

（1）掌握电子竞技运动概论和电子竞技运动心理学，熟练使用电子竞技语言进行电子竞技解说主持的能力。

(2) 了解电子竞技产业的链条和新媒体运营知识，可以运用电子竞技新媒体知识进行电子竞技新媒体宣传推广的能力。

(3) 掌握计算机网络技术的基础知识，熟悉 TCP/IP 网络的理论并了解计算机网络的体系结构。熟练掌握网络中直播导播的原理及应用。

(4) 了解电子竞技赛事、俱乐部、电竞综合场馆管理与运营知识，能将电竞管理与运营的知识在实践中运用。

(5) 了解大数据概念及赛事数据分析对电子竞技的作用与影响，掌握大数据理论的应用并具有一定大数据理论基础，能将大数据应用于电子竞技比赛管理知识。

(6) 掌握电子竞技赛事复盘的技巧与能力，掌握基础的游戏设计方法，熟悉游戏的关卡设计，能进行游戏的图文测评。

(7) 掌握电子竞技图文制作、视频剪辑的审美能力，掌握图文制作、视频剪辑的能力。

(8) 了解电子竞技教练员基本知识与运动康复相关技巧，掌握基础运动损伤后的康复训练要点，能进行一定的运动员伤情判断和处理。

3. 能力

(1) 具有操作电子竞技 MOBA 类游戏并达到中级水平、FPS、RTS 类游戏并达到一定等级的能力。

(2) 具有赛事主持技巧，完成校级联赛主持工作的能力。

(3) 具有分析赛事内容，完成赛事现场解说和赛后复盘工作的能力。

(4) 具有根据电子竞技项目完成赛事策划和场馆和俱乐部落地工作的能力。

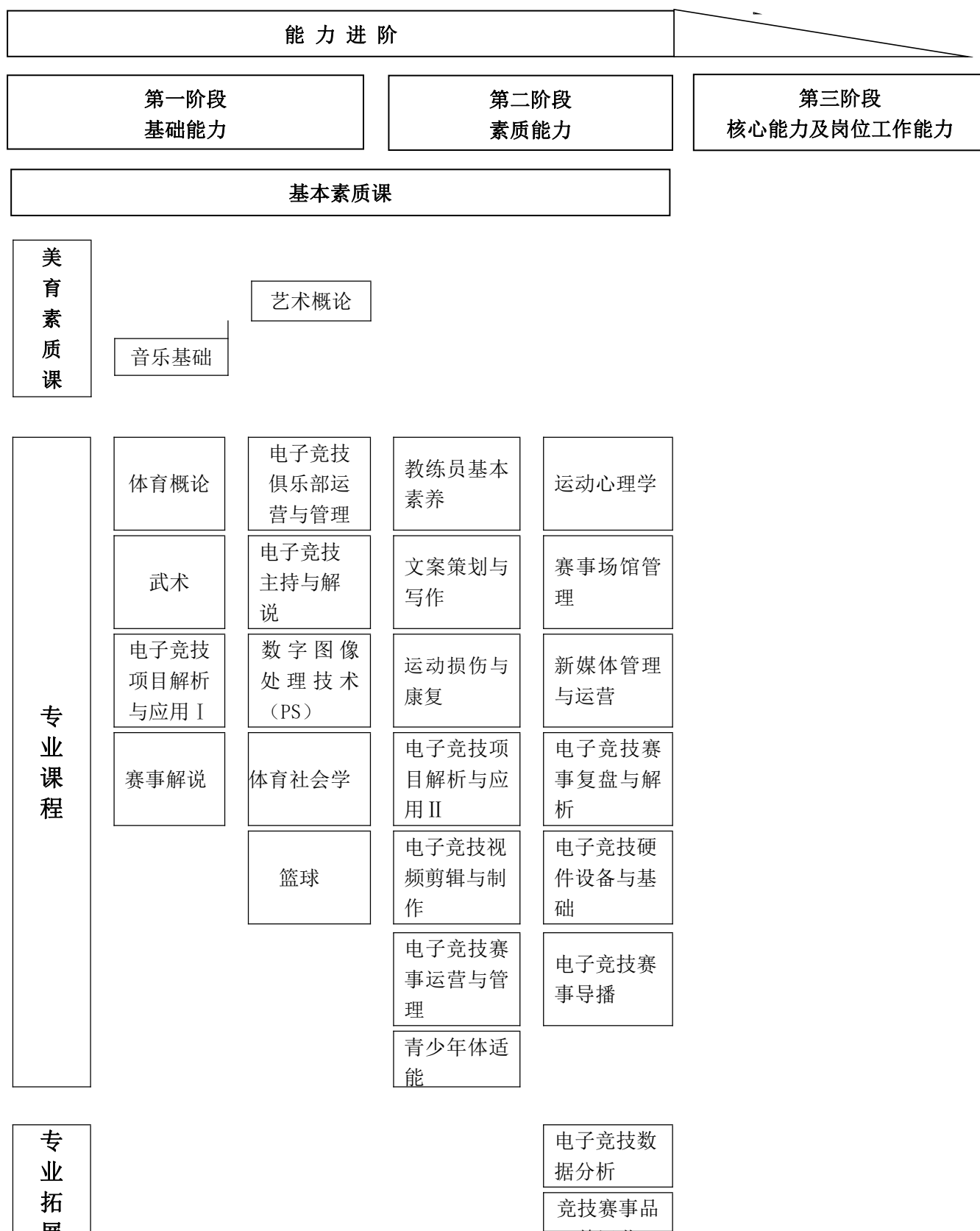
(5) 具有使用视频剪辑软件制作赛事视频的能力。

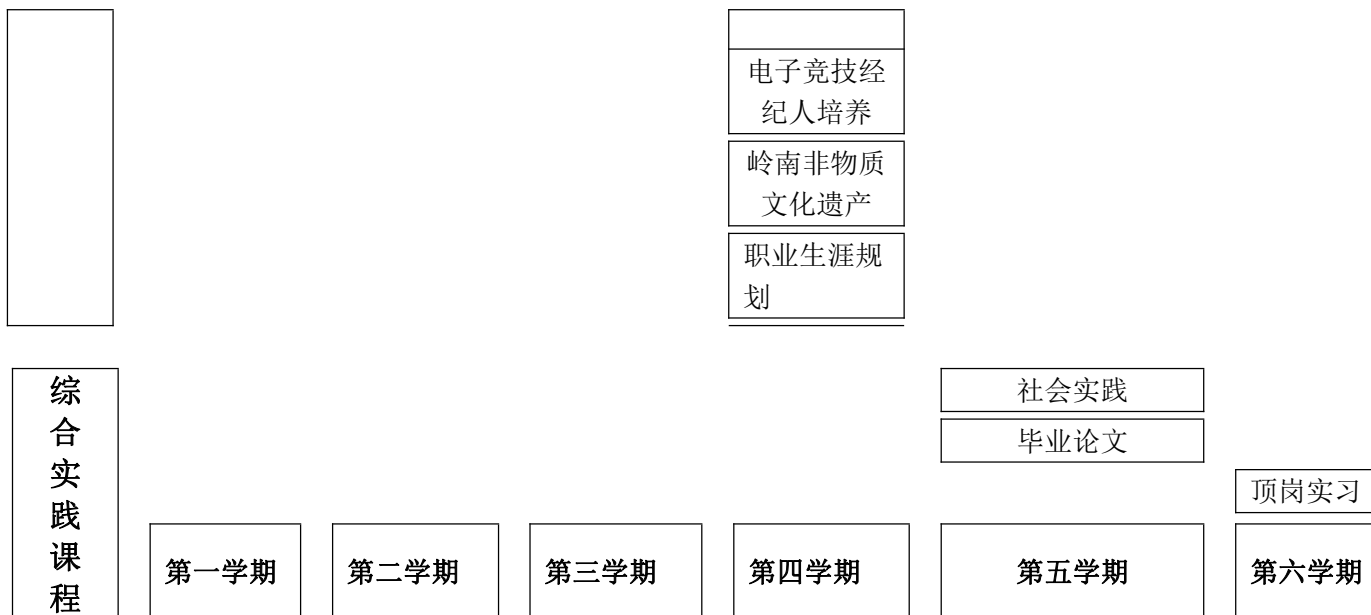
(6) 具有掌握各大赛事品牌运营的方案并能将其运用到实际工作中的能力。

(7) 具有掌握电子竞技大数据的动向，并运用数据决策项目工作的能力。

六、课程设置与专业核心课程

(一) 课程体系的架构与说明





(二) 专业核心课程设置

序号	课程名称	教学内容	能力要求	总课时
1	电子竞技赛事管理与运营	1. 学习电子竞技赛事管理基础及标准认知。 2. 学习电子竞技赛事宣传训练。 3. 学习电子竞技赛事的盈利认知。 4. 学习电子竞技赛事的后勤保障训练。	1. 能够掌握电子竞技赛事的基础管理内容。 2. 能够掌握赛事常见的宣传模式。 3. 能够掌握电子竞技赛事内容生产与不同工作人员的作用。 4. 掌握如何申办赛事的详细流程。	64

2	电子竞技项目解析与应用 II	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习电子竞技 MOBA、FPS、MOBA 项目综合训练。 2. 《绝地求生》项目竞技战术及经典案例教学。 3. 《CS: GO》项目竞技战术及经典案例教学。 4. 《和平精英》项目竞技战术及经典案例教。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够正确对 MOBA、FPS、英雄联盟、王者荣耀类游戏的发展有一定认知。 2. 能够独立完成绝地求生项目赛事赏析并生成报告。 3. 能够掌握 CS: GO 项目的游戏技巧并独立完成对 CS: GO 项目赛事赏析, 生成报告。 4. 能够具备独立鉴赏和平精英赛事的技能。 	64
3	电子竞技视频剪辑与制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习媒体创意原理与视频剪辑基本方法。 2. 学习广播电视的策划与设计方法。 3. 学习视频剪辑软件的基本知识 	<ol style="list-style-type: none"> 1 熟知电子竞技视频剪辑与制作的基础概念; 2. 掌握电子竞技视频剪辑与制作的相关知识; 3. 掌握电子竞技视频剪辑与制作的实际运作知识; 4. 掌握电子竞技视频剪辑与制作的软件运作知识 	64
4	电子竞技俱乐部运营	<ol style="list-style-type: none"> 1. 建立职业体育俱乐部基本认知。 2. 学习电子竞技俱乐部运营中的常见问题及优化措施。 3. 学习中国电子竞技俱乐部的现状和困局。 4. 学习中国电子竞技俱乐部的发展方向。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够掌握职业体育俱乐部的整体概况和现状。 2. 掌能够握电子竞技俱乐部营销管理、盈利模式的管理知识。 3. 能合理根据俱乐部实际情况提出营销推广方案。 	64

5	电子竞技主持与解说	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习主持与解说礼仪 2. 学习赛事主持与解说技巧 3. 掌握赛事主持与解说基本语言组织能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解主持礼仪和解说规范用语 2. 能够独立书写主持稿件和解说稿件。 3. 了解各个游戏赛事的基本特点。 4. 掌握临时处理突发事件的能力。 5. 能够独立完成赛事主持或赛事解说。 	32
6	电子竞技赛事复盘与解析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习赛事分析基础知识。 2. 学习赛事分析方法与技巧。 3. 学习电竞赛事复盘技巧。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够正确认知 MOBA 类、FPS 类游戏的基本情况以及基础战术打法、能够总结每场比赛并书写报告。 2. 能够掌握 MOBA、FPS 类游戏的基本数据分析，能够根据比赛实际情况指出进圈时机并进行搭配，并且能够根据阵容分析，指出团队阵容的优劣势并进行合理搭配。 3. 能够掌握赛事复盘的基本能力和技巧，并能够独立完成赛事复盘分析报告。 4. 能根据比赛选点解析队伍的地图分配，能够通过比赛录像复盘分析，书写报告并测试。 	64

七、学时学分安排

电子竞技运动与管理专业课程学时与学分分配表

课程模块	学时数	学时占%	学分数	学分占%
基本素质课	620	24.68%	32	21.62%
美育素质课	64	2.53%	4	2.7%
专业基础课（含专业群平台课）	288	11.39%	18	12.16%
专业核心课	480	18.98%	30	20.27%
专业拓展课 （含系内限选和公共选修）	544	21.51%	34	22.97%
综合实践课	528	20.88%	30	20.27%
合计	2524	100%	148	100%
理论课总学时	977	38.56%		
实践课总学时	1547	61.43%		
合计	2524	100%	148	100%

八、教学进程表（见附表）

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	学分	考核方式	学时总数	理论教学	实践教学	按学年及学期教学周数					
										第一学年		第二学年		第三学年	
										16	16	16	16	16	16
										各课程每周学时数					
基本素质课	1	1A01010001	思想道德与法治 I	必修	1.5	考试	24	24	0	1.5					
	2	1A01010002	思想道德与法治 II	必修	1	考试	16	16	0		1.0				
	3	1A01010003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	1.5	考试	28	28	0			1.5			
	4	1A01010004	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必修	3	考试	48	48	0				3.0		
	5	1A01010005	形势与政策 I	必修	0.25	考查	8	8	0	0.25					
	6	1A01010006	形势与政策 II	必修	0.25	考查	8	8	0		0.25				
	7	1A01010007	形势与政策 III	必修	0.25	考查	8	8	0			0.25			
	8	1A01010008	形势与政策 IV	必修	0.25	考查	8	8	0				0.25		
	9	1A01010009	思想政治教育实践活动 I	必修	0.5	考查	8	0	8		0.5				
	10	1A01010010	思想政治教育实践活动 II	必修	0.5	考查	8	0	8			0.5			
	11	1A01010011	中国共产党简史	必修	1	考查	18	18	0	1.0					

	12	1A01010012	大学生心理健康教育	必修	2	考试	32	32	0	2.0					
	13	1A07010001	大学语文 I	必修	1	考试	16	12	4	1.0					
	14	1A07010002	大学语文 II	必修	1	考试	16	12	4		1.0				
	15	1A07010003	实用英语 I	必修	1	考试	16	12	4	1.0					
	16	1A07010004	实用英语 II	必修	2	考试	32	22	10		2.0				
	17	1A07010005	应用写作	必修	1	考查	16	12	4			1.0			
	18	1A07010006	中国优秀传统文化	必修	1	考查	16	12	4				1.0		
	19	1A07010007	大学生就业指导	必修	1	考查	16	16	0					1.0	
	20	1A07010008	军事理论	必修	2	考查	32	32	0	2.0					
	21	1A07010009	军事技能	必修	2	考查	112	0	112	2.0					
	22	1A07010010	国家安全教育	必修	1	考查	16	6	10	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1
	23	1A07010011	大学生健康教育	必修	1	考查	16	16	0					1.0	
	24	1A07010012	劳动教育	必修	2	考查	32	16	16	1.10	0.30	0.20	0.20	0.10	0.10
	25	1A08010001	计算机应用基础 I	必修	1	考试	18	9	9	1.0					
	26	1A08010002	计算机应用基础 II	必修	2	考试	36	18	18		2.0				
	27	1A12010001	创新创业通识课	必修	1	考试	16	14	2					1	
	小计				32	0	620	407	213	13.05	7.25	3.65	4.65	3.2	0.2
美育 素质 课	1	1A07020078	艺术概论	必修	2	考试	32	32			2				
	2	1A04010001	音乐基础	必修	2	考试	32		32	2					
	小计				4		64	32	32	2	2				
专业	1	1A09010016	体育概论*	必修	2	考试	32	28	4	2					

基础课 (含专业群平台课))	2	1A09010025	运动心理学*	必修	2	考试	32	12	20				2		
	3	1A09010049	教练员基本素养	必修	1	考试	16	8	8			1			
	4	1A09010018	体育社会学*	必修	2	考试	32	28	4		2				
	5	1A09010029	运动损伤与康复*	必修	2	考查	32	16	16			2			
	6	1A09010050	赛事场馆管理	必修	2	考试	32	28	4				2		
	7	1A09010051	文案策划与写作	必修	1	考查	16	8	8			1			
	8	1A09010052	新媒体管理与运营	必修	2	考查	32	22	10				2		
	9	1A09010053	数字图像处理技术 (Photoshop)	必修	2	考查	32	12	20		2				
	10	1A09010054	赛事解说	必修	2	考查	32	12	20	2					
	小计					18		288	174	114	4	4	4	6	
专业核心课	1	1A09010055	电子竞技项目解析与应用(I)	必修	4	考试	64	16	48	4					
	2	1A09010056	电子竞技项目解析与应用(II)	必修	4	考试	64	16	48			4			
	3	1A09010057	电子竞技视频剪辑与制作	必修	4	考试	64	16	48			4			
	4	1A09010058	电子竞技赛事管理与运营	必修	4	考试	64	24	40			4			
	5	1A09010059	电子竞技赛事复盘与解析	必修	4	考试	64	16	48				4		
	6	1A09010060	电子竞技俱乐部运营与管理	必修	4	考试	64	24	40		4				
	7	1A09010061	电子竞技硬件设备	必修	2	考试	32	16	16				2		

			与基础													
	8	1A09010062	电子竞技赛事导播	必修	2	考试	32	16	16				2			
	9	1A09010063	电子竞技主持与解说	必修	2	考试	32	16	16		2					
	小计				30		480	160	320	4	6	12	8			
专业拓展课 (含专业拓展课、公选课)	1 电子竞技方向	1A09010064	电子竞技数据分析	专选	2	考查	32	12	20				2			
		1A09010065	竞技赛事品牌运营	专选	2	考查	32	12	20				2			
		1A09010066	电子竞技经纪人培养	专选	2	考查	32	12	20				2			
		1A09010067	岭南非物质文化遗产	专选	2	考查	32	12	20				2			
		1A09010068	职业生涯规划	专选	2	考查	32	12	20				2			
	2 社会体育方向 (任选4门)	1A09010069	武术(专选)	专选	4	考查	64	4	60	4						
		1A09010070	篮球(专选)	专选	4	考查	64	4	60		4					
		1A09010071	体操(专选)	专选	4	考查	64	4	60				4			
		1A09010072	足球(专选)	专选	4	考查	64	4	60		4					
		1A09010073	羽毛球(专选)	专选	4	考查	64	4	60			4				
		1A09010074	青少年体适能(专选)	专选	4	考查	64	4	60			4				
	3		公选课	选修	8	考查	128	128		2	2	2	2			

	小计				42		672	212	460	6	10	10	16		
	实计				34		544	204	340	4	6	6	16		
综合 实践 课	1	1A09010076	毕业设计（电子竞技运动与管理）	必修	2	考查	32		32						2
	2	1A09010075	校内外实践（电子竞技运动与管理）	必修	4	考查	64		64					2	2
	3	1A09010077	顶岗实习（电子竞技运动与管理）	必修	24	考查	432		432					6	18
	小计				30		528		528					8	22
总计				148		2524	977	1547	29.05	25.25	25.65	34.65	11.2	22.2	

九、实施保障

(一) 师资队伍

1. 专任教师

序号	核心课程	主讲教师（条件）	数量
1	电子竞技主持与解说	本科或以上学历，并具有高等职业学校教师任职资格。了解和关注本专业的行业动态与相关技术发展，对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力，双师资格，有相关电子竞技发展史研究经验的教师。	1
2	电子竞技俱乐部管理与运营	本科或以上学历，并具有高等职业学校教师任职资格。了解和关注本专业的行业动态与相关技术发展，对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力，双师资格，有相关电子竞技俱乐部管理经验的教师。	1
3	电子竞技赛事导播	本科或以上学历，并具有高等职业学校教师任职资格。了解和关注本专业的行业动态与相关技术发展，对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力，双师资格，有相关新媒体运营经验的教师。	1
4	电子竞技赛事管理与运营	本科或以上学历，并具有高等职业学校教师任职资格。了解和关注本专业的行业动态与相关技术发展，对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力，双师资格，有相关电竞赛事运营经验的教师。	1
5	电子竞技赛事复盘与解析	本科或以上学历，并具有高等职业学校教师任职资格。了解和关注本专业的行业动态与相关技术发展，对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力，双师资格，且丰富电竞比赛实践经历的教师。	1
6	电子竞技项目解析与应用	本科或以上学历，并具有高等职业学校教师任职资格。了解和关注本专业的行业动态与相关技术发展，对本专业课程有较为全面	1

		的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力，有相关电竞赛事运营经验的教师。	
--	--	---	--

2. 兼职教师

序号	课程	兼职教师（条件）	数量
1	电子竞技数据分析	本科或以上学历，具有扎实的专业知识和技能，且具有本专业相关企业岗位工作经验或参加竞技大数据与5G创作实践的经历，能承担起电子竞技与运动管理专业的教学任务。	1
2	竞技赛事品牌运营	本科或以上学历，具有扎实的专业知识和技能，且具有本专业相关企业岗位工作经验或参加竞技赛事品牌运营创作实践的经历，能承担起电子竞技与运动管理专业的教学任务。	1
3	岭南非物质文化遗产	本科或以上学历，具有扎实的专业知识和技能，且具有本专业相关企业岗位工作经验或参加岭南非物质文化遗产创作实践的经历，能承担起电子竞技与运动管理专业的教学任务。	1
4	职业生涯规划	本科或以上学历，具有扎实的专业知识和技能，且具有本专业相关企业岗位工作经验或有创业经历，能承担起电子竞技与运动管理专业的教学任务。	1

（二）教学设施

1. 校内实训基地

电子竞技运动与管理专业校内实训环境

序号	实训室名称	实训项目	对应课程名称	学生数
1	电竞实训室 11-301	电竞解说 电子竞技专业教学	电子竞技俱乐部管理与运营 电子竞技赛事复盘与解析 电子竞技硬件设备与基础 电子竞技项目解析与应用 电子竞技视频剪辑与制作	50人

1	文体馆 3-101	电竞摄影摄像技能 电竞对外赛事活动 电竞专业实践教学汇报 电竞专业讲座与分享	电子竞技赛事管理与运营 电子竞技赛事导播 赛事解说	50 人
2	小剧场 8-114	毕业项目实践毕业作品 展示	毕业设计 综合剧场管理 电子竞技综合场馆商业运营	50 人
3	报告厅 8-212	电子竞技与运动管理专 业讲座与分享	电子竞技新媒体与运营	50 人
4	录音棚 5-204	电竞配音、音频录制	电子竞技主持与解说 声音质量主观评价	25 人
5	计算机辅助设计实 训室 11-304	PR 非编剪辑、PS 制作	电视画面编辑 (pr) 数字图像处理技术 (ps)	25 人
6	影音实训室 11-308	智慧教室 微课录制 电竞赛事鉴赏	电子竞技数据与分析 电子竞技赛事管理与运营 电子竞技俱乐部管理与运营	25 人

2. 校外实践基地

序号	基地所在单位名称	主要合作内容	接纳学生数
1	DUG 电子竞技俱乐部	俱乐部各级联赛比赛、电子竞技员训练和培养、电子竞技赛事分析复盘、社会实践、顶岗实习	30-35 人
2	陀螺游戏	电子竞技场馆运营、电子竞技赛事项目合作、电子竞技品牌招商、社会实践、顶岗实习	20 人
3	佛山 DRG 电子竞技俱乐部	俱乐部各级联赛比赛、电子竞技员训练和培养、电子竞技赛事分析复盘、社会实践、顶岗实习	10 人
4	前海有一	电子竞技直播、电子竞技项目宣传与推广、社会实践、顶岗实习	30 人

5	佛山 DRG 电子竞技俱乐部	俱乐部各级联赛比赛、电子竞技员训练和培养、电子竞技赛事分析复盘、社会实践、顶岗实习	30 人
6	深圳冰川网络股份有限公司	电子竞技场馆运营、电子竞技赛事项目合作、电子竞技品牌招商、社会实践、顶岗实习	20 人

教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书资料及数字资源等。

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课堂。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。选用符合课程标准，优先选用国家教育部、省级或高等教育出版社出版的、充分体现高职院校电子竞技业特色的规划教材；辅以结合课程与学生实际，自主开发的校本教材。例如：

- (1) 李金明、李金蓉著.中文版 Photoshop 2023 入门教程[M].人民邮电出版社.2023.04。
- (2) 唯美世界 曹茂鹏编著.Premiere Pro2021 从入门到实战[M].中国水利水电出版社.2021.07。
- (3) 超竞教育 腾讯电竞著.电子竞技俱乐部运营与管理[M].高等教育出版社.2020.07。
- (4) 超竞教育 腾讯电竞著.电子竞技俱乐部赛事导播[M].高等教育出版社.2020.07。
- (5) 亓建洪、周军、陈世益著.运动创伤学[M].高等教育出版社.2020.10。

2. 图书、文献配备

图书配备应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。其中专业类图书主要包括：有关电子竞技、游戏、场馆运营以及实务操作类图书、广播影视行业政策法规、电子竞技行业相关职业标准、电子竞技行业技术前沿信息相关图书资料，电子竞技行业政策法规资料，文化艺术类文献等。

3. 数字教学资源

建设、配备与本专业有关的直播间、PC 房、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、满足教学。

(四) 教学方法

根据本专业课程体系的特点，结合现有教学平台，为有效调动学生学习的积极性、主动性和创造性，增强学生的应用能力、实践能力和创新能力，适应经济社会发展、工作岗位发展的需要，教学上依据行动导向与项目任务教学原则，主要开展一体化教学模式，包括案例分析法、项目教学法、分组学习法、情境模拟教学法、头脑风暴法等一体化教学方法。

（五）学习评价

教学评价和考核中贯彻能力本位的理念。变单向教学评价为多元评价，将静态教学评价变为动态评价。变学生被动应对考试为主动参与考核，将结果式考核变为分阶段分层次的过程考核。

1.课程考核

为了能够对学生的综合能力进行有效评价，课程采用多种方式相结合的考核方式：（1）日常记录：对学生日常出勤、课堂互动、提交作业等情况做记录，考核学生的学习态度。（2）过程考核：课堂上按照学生任务完成的时长及完成质量给予评分，考核学生技能掌握熟练程度。（3）集中闭卷笔试（项目或任务成果）：理论掌握情况，采用了闭卷集中考试的方式。

2.评价方式

课程教学评价=平时成绩（主要包括考勤、课堂互动）×20% + 过程考核（主要包括任务完成情况、单元测试）×40% + 期末集中笔试成绩（项目或任务成果）×40%）。

未按时或未按标准提交课程学习成果的同学成绩按 60 分以下处理；作品出现抄袭情况的同学，一经查实等同于考试作弊，成绩做 0 分处理，并按学校相关规定给予纪律处罚。

（六）质量管理

1. 建立保障机制

（1）建立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。

2. 实施多元化评价体系

(1) 主体评价体系多元化：由学科专家、行业专家、专业教师及学生（在校学生和毕业生）组成为评价主体。

(2) 评价标准多元化：课程体系包含多门课程，要针对课程的具体情况，每门课程建立课程评价的标准，做到标准多元化。

(3) 评价内容多元化：职业专门化课程既包括知识性和创新思维性的内容，也包括操作性的内容，同时教学中又要注重学生职业道德的培养，这些教学目标既包含知识领域和创新思维领域，也包含操作技能领域和道德情感领域。通过评价，做到既要关注学生的能力形成过程，还要注重培养他们的情感，做到让学生的专业知识技能和创新思维能力以及道德情感同步提高；通过评价还要激发学生学习的兴趣和养成团队协作的精神，促进学生树立正确的人生观、价值观和提高知识技能的可持续发展能力。

十、毕业要求

(一) 毕业要求

本专业本方向学生取得 148 学分，其中，必修课合格，以及以下职业资格证书之一，准予毕业。学生提前修满学分者，可提前毕业。对于在规定年限内难以完成所要求学分者，可申请延长学习时间，最长可延期 2 年。参加 6 个月岗位实习并取得合格成绩。

(二) 职业资格证书要求

证书名称	认证机构
电子竞技赛事运营 1+X 职业技能等级证书(初级)	完美世界教育科技(北京)有限公司
国家电竞二级裁判员证书(推荐)	各省市体育局
国家电竞三级裁判员证书(推荐)	各省市体育局
普通话水平测试等级证书(推荐)	国家语言文字工作委员会
全国计算机二级考试合格证书(推荐)	教育部考试中心

电子竞技运营师（推荐）	中国化管理协会电子竞技管理委员会
-------------	------------------

十一、校企合作

本专业构建融合创新的合作体制机制，逐步实现与企业的“合作办学、合作育人、合作就业、合作发展”的路线。同时，与电竞相关企业共同研发《电子竞技主持与解说》、《电子竞技新媒体运营》等课程。建立校内实训基地，引进电子竞技校级联赛，使学生通过项目操作促进对专业技术的掌握，有效进行产教融合，教学做一体化。今后将进一步深度合作，将“电子竞技产业链”中的各项环节通过校企合作的电竞馆推向市场，打造专业标杆并成为我院的特色品牌项目，共同探索培养高素质复合型技术技能人才。