**2019级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】670411

【学 制】全日制，三年

【招生对象】普通高中毕业生、中专、技校、职高毕业生等

【简史与特色】本专业从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“学做结合，技能与素质全面提升”的人才培养模式,采用以实训、实践、实战项目为引领，实施项目化教学模式。

一、专业介绍与人才培养方案说明

**（一）专业介绍**

2003年，经国家体育总局批准，电子竞技正式成为我国第99个体育项目，并在2008年被重新定义为第78号体育运动项目。经十余年蓬勃发展，至2016年，我国电子竞技用户规模已高达1.7亿人，占全球电子竞技用户总人数的50.7%，市场规模达到504亿元， 2018年突破千亿；产业的高速发展亦带来巨大的人才需求，当前我国电子竞技整体产业链所需人才约为31万人，从业人员5万人，其中具备专业培训（含企业培训）背景者仅有9000人，人才缺口率达83%，专业人才缺口率则高达97%；在此大背景下，2016年9月2日，教育部职业教育与成人教育司发布《关于做好2017年高等职业学校拟招生专业申报工作的通知》，正式增补“电子竞技运动与管理专业”。

我国电子竞技运动已经处在飞速发展时期，作为一个新兴的体育项目,受到了各个层次、不同群体的广泛关注和参与。在各种资本对电竞产业链头部进行布局的同时，行业本身已经逐渐成熟进入了主场化赛事的新时代; 另一方面，更具娱乐性与观赏性的新产品大量登陆市场，与移动电竞共同成为行业发展的新助力，2017年电竞行业整体市场规模突破650亿元，2018年电竞赛事迈入联盟化时代，更多主场赛事以及线下场馆激活各地电竞市场。据报道，2017年，中国电竞用户规模同比16年增长了104.9%，达到2.6亿，这其中有46.3%来自手游。2005李晓峰代表中国队参加世界电子竞技大赛，在代表世界电子竞技最高水平的WCG上取得了令国人瞩目的辉煌成绩，第一次让五星红旗飘扬在全球电子竞技的最高峰。并在2006年再次获得了WCG的世界冠军,成为卫冕WCG魔兽争霸项目的世界第一人,并且进入了WCG名人堂,与BOXER等电子竞技前辈享受同等高的荣誉。自李晓峰一战成名后，中国电竞选手也不断在国际电竞赛事中斩获佳绩，2018年5月Uzi带领RNG战队斩获2018MSI季中赛世界冠军荣誉。然后在高速发展的中国电竞行业，行业人才的空缺，待提高的行业规范，待完善的行业制度也是中国电竞急需解决的问题所在。

三明医学科技职业技术学院经济管理学院于2016年经教育部获批，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。经过一年的孵化与筹备，2018年正式招生，招生人数为46人。

**（二）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。

**（三）人才培养方案设计理念**

认真学习领会《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》国发〔2014〕19号文件精神，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，设计2019级电子竞技运动与管理专业人才培养方案。

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

三年

四、职业面向

本专业毕业生的职业面向主要如下：

1．初始岗位:国内各类电竞场馆经理助理，电竞赛事运营助理，电竞赛事策划助理，赛事执行，电竞解说，电竞媒体，电竞裁判等岗位；

2．相近岗位：体育场馆经理、体育赛事总监、会展、媒体等岗位

3．发展岗位：电竞场馆经理、电竞赛事运营总监等岗位

**（一）职业岗位分析**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 岗位类别 | 职业岗位 | 岗位描述（典型工作任务） | 职业能力要求 | 相应课程或教学环节 |
| 场馆管理 | 初始岗位 | 电竞场馆经理助理 | 协助场馆经理，运营电竞场馆，做好对内管理与对外宣传，负责馆内赛事策划与管理 | 具备电竞场馆日常运营和管理能力，能够策划和组织馆内常规赛事，对当地电竞市场和客户有一定的敏锐度和活动掌控能力。 | 电子竞技场馆运营与管理，电子竞技场馆市场营销，场馆经营实训 |
| 相近岗位 | 体育场馆经理 | 主持活动场馆运营，做好对内管理与对外宣传，负责馆内赛事策划与管理 | 具有一定的人力资源管理能力，具备运动场馆日常运营和管理能力，能够策划和组织馆内常规赛事，对当地市场和客户有较高的敏锐度和活动掌控能力。 | 电子竞技场馆运营与管理，电子竞技场馆市场营销，场馆经营实训，人力资源管理，会计基础，连锁经营管理 |
| 发展岗位 | 电竞场馆经理 | 主持电竞场馆运营，做好对内管理与对外宣传，负责馆内赛事策划与管理 | 具有一定的人力资源管理能力，具备电竞场馆日常运营和管理能力，能够策划和组织馆内常规赛事，对当地电竞市场和客户有较高的敏锐度和活动掌控能力。 | 电子竞技场馆运营与管理，电子竞技场馆市场营销，场馆经营实训，人力资源管理，会计基础，连锁经营管理 |
| 赛事管理 | 初始岗位 | 电竞赛事运营助理 | 协助总监执行电子竞技相关赛事的策划有执行 | 具备一定的赛事整体策划能力，熟悉城市级以上的电竞赛事，能负责执行赛事现场 | 电子竞技赛事活动策划，赛事运营实训 |
| 相似岗位 | 体育赛事总监 | 负责电子体育相关赛事的整体策划与运营 | 具备大型赛事整体策划能力，能够筹办城市级以上的赛事，具备独立的活动策划能力，具备较强文字、语言表达能力和沟通能力。具备市场调研与分析能力； | 电子竞技赛事活动策划，电子竞技赛事运营与管理，新媒体运营与管理，赛事运营实训 |
| 发展岗位 | 电竞赛事运营总监 | 负责电子竞技相关赛事的整体策划与运营 | 具备大型赛事整体策划能力，能够筹办城市级以上的电竞赛事，具备独立的活动策划能力，具备较强文字、语言表达能力和沟通能力。具备市场调研与分析能力； | 电子竞技赛事活动策划，电子竞技赛事运营与管理，新媒体运营与管理，赛事运营实训 |
| 　 | 　 | …… | 　 | 　 | 　 |

1. **基于职业岗位能力分析的培养方案框架**

基本素质与能力

人文素质与可持续发展能力

思想道德素质

职业素质

身心素质

计算机应用能力

电子竞技场馆运营与管理

电子竞技赛事运营与管理

电子竞技赛事活动策划

电子竞技赛事网络编辑

人文素质

职业技能

可持续发展能力

公共必修课

职业技术课

综合素质选修课

高素质技术技能人才才

电子竞技活动媒体传播

**（三）职业资格证书要求（可选）**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 职业资格证书名称 | 颁证单位 | 等级 | 备注 |
| 1 | 电子竞技员 | 人力资源和社会保障部 | 资格证 | 无 |
| 2 | 电子竞技运营师 | 人力资源和社会保障部 | 资格证 |

五、培养目标与培养规格

**（一）培养目标**

本专业培养面向全国，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；掌握本专业知识和技术技能，面向电竞行业和体育赛事相关产业群，能够从事管理，运营，策划等工作的高素质技术技能人才。

**（二）培养规格**

电子竞技运动与管理专业实行“学做互动推进，技能递进提升”的专业人才培养模式，其中“学”代表专业知识学习，“做”代表专业技能实训，即结合电子竞技岗位的知识与技能需求设置专业课程体系，通过学做互动推进，使学生的电子竞技业务水平由浅入深、循序渐进，从基本技能实训到仿真综合实训，再到就业顶岗实习，完成“知岗——习岗——顶岗”三阶段，实现学生技能水平递进提升。

 1.基本素质要求

培养学生树立正确的信念、理想、态度，培养良好的身心素质及职业操守，成为一名遵纪守法、文明礼貌，有较高的文化艺术修养，较强的质量意识和市场意识，较强的团队合作意识和良好的人际关系以及良好的心理素质和健康的体魄的人。

2.专业知识要求

了解电子竞技、计算机应用、管理学的基本知识；掌握电子竞技场馆标准和赛事规则的基本知识；掌握网络信息收集、媒体制作与发布的基本知识；掌握新媒体运营、连锁经营、市场营销的基本知识。

3.专业能力要求

拥有较强的电子竞技信息检索、搜集、制作与发布的能力；较强的赛事策划与执行的能力；较强的小型电子竞技赛事运营与推广能力；初步的电子竞技项目计划与管理能力；初步依据组织现状，制订电子竞技应用计划与实施，促进组织发展的能力。

4.职业态度要求

不断学习新知识、新技术、新方法，有一定创新意识，有较强的沟通与合作能力。 立足本职岗位、明确工作目标、较强的执行能力，完成岗位职能。

六、课程设置及要求

**（一）公共基础课**

1.《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》（72学时/4学分）

旨在从整体上阐释马克思主义中国化理论成果，既体现马克思主义中国化理论成果形成和发展的历史逻辑，又体现这些理论成果的理论逻辑;既体现马克思主义中国化理论成果的整体性，又体现各个理论成果的重点和难点，力求全面准确地理解毛泽东思想和 中国特色社会主义理论体系，尤其是马克思主义中国化的最新成果——习近平新 时代中国特色社会主义思想，引导学生增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，努力培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

2.《思想道德修养与法律基础》（54学时/3学分）

旨在运用辩证唯物主义和历史唯物主义世界观和方法论，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，解决成长成才过程中遇到的实际问题，更好适应大学生活，促进德智体美劳全面发展。

3．《形势与政策》课程目标（30学时/2学分）

通过教学，使学生较为全面系统地掌握有关形势与政策的基本概念和正确分析形势的方法，理解政策的途径及我国的基本国情、党和政府的基本治国方略，形成正确的政治观，学会用马克思主义的立场、观点和方法观察分析形势，理解和执行政策。

4.《大学英语》（132学时/8学分）

英语教学主要培养学生具有较强的阅读本专业英语书刊的能力，并能在实践中以英语为工具，获取本专业所需要的信息，为进一步提高英语水平打下较为坚实的基础。通过学习，使学生能够在日常交往中熟练地用英语进行简单会话，教学中注重学生听、说能力的培养。

5.《计算机应用基础》（60学时/4学分）

使学生了解计算机的基础知识，能够熟练地进行Windows98的操作，以及利用Word2000、Excel2000等常用的办公自动化软件进行文档编辑，了解数据库的基本应用以及计算机网络等相关知识，为适应现代化网络时代的社会打下基础

6.《体育》（66学时/4学分）

目的要求：通过体育训练，学习体育常识，增强学生体质，提高学生运动系统的灵活性、控制力和形体表现力，从而培养学生良好的体态，优美的气质与风度。

7.《创新创业教育与职业生涯规划》（30学时/2学分）

课程结合当前大学生的就业形势，针对高职大学生的特点，理论联系实际，内容具有针对性、实用性、时代性和指导性。既有理论方面的深入阐述，又有切合高职大学生职业发展实际的能力训练、操作方法。《职业生涯规划与指导》不仅有利于引导高职大学生正确对待就业难题，从容应对就业竞争，而且还可以帮助他们树立职业目标，合理规划自己的学业，为将来个人职场成功奠定基础。

8.《经济数学》（96学时/6学分）

通过经济数学的学习，使学生掌握微积分的基本概念与原理，能够运用微积分知识解决经济问题中数量分析，建立相应的数学模型；掌握线性代数的基本概念与相关定理，能够用矩阵与线性方程组的有关知识分析、处理生产实际中的相关数据；掌握概率论与统计学的基本知识，能够对现实生活中的随机现象作出基本正确的判断与估计。

9.《大学生健康教育》（32学时/2学分）

提高全体学生的健康素质，优化每一个学生的人格，帮助学生解决成长发展中的各种困惑及问题，增强其适应现代社会生活的能力，开发个体心理潜能，使全体学生都能得到全面而健康的发展。

10.《军事理论课》（36学时/2学分）

普通高等学校通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，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。

**（二）职业技术课**

1.《电子竞技应用外语》（56学时/3学分）

本课程主要讲述电子竞技相关的主要韩语及英语词汇，语言基本技能训练方法。主旨在于使学生在以后的工作岗位上更具备专业性、国际性，对以后在电竞行业发展具备优势。

2.《电子竞技产业概论》（56学时/3学分）

本课程主要讲述电子竞技体育产业的基本概念，电子竞技体育产业链的基本流动模式，电子竞技职业赛事、电子竞技社会运动、电子竞技赛事影响力竞技等盈利模式。主旨在于让学生深层次的了解电子竞技的产业、运作、发展以及赛事，并为之后的核心课程打下基础。

3.《电子竞技运动概论》（34学时/2学分）

本课程主要讲述电子竞技运动电子竞技政策、电子竞技受众群体、受众群体、电子竞技企业发展过程。主旨在于让学生了解电竞专业的历史以及特性对从前、当下和未来的电子竞技事业的了解与思考。

4.《电子竞技受众心理学》（56学时/3学分）

本课程主要讲述了电子竞技受众群体的基础特征，地理分布特征，行为心理特诊和文化习惯特征。主旨在于对大众电竞的了解，电竞受众人群的心理特征以及职业选手的心理疏导，如何帮助职业选手缓解心里压力。

5. 《新媒体运营与管理》（64学时/4学分）

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。

6. 《电子竞技场馆市场营销》（64学时/4学分）

本课主要讲授营销战略规划，电子竞技场馆中产品的市场推广，电子竞技场馆中营销体系的打造、价格体系建设和招商策划。

7. 《电子竞技赛事运营与管理》（64学时/4学分）

本课主要讲授电子竞技俱乐部的历史与背景，国内外电子竞技俱乐部的发展情况，在运营和管理电子竞技俱乐部会出现哪些问题，如何正确认识电子竞技俱乐部，结合当下和未来的电子竞技环境对电子竞技俱乐部的未来运营管理做探讨和研究。

8. 《电子竞技场馆运营与管理》（64学时/4学分）

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。

9. 《电子竞技赛事活动策划》（64学时/4学分）

本课主要讲授电子竞技赛事活动流程，掌握电子竞技赛事规则，制作电子竞技活动策划和方案，了解赛事举办地需要的先行条件，学会处理在赛事中出现的突发情况 。

**（三）集中实践环节**

1.《场馆经营实训》（26学时/1学分）

本课程主要包括了解电竞馆、电竞俱乐部等电竞场馆的的具体运作方式、盈利模式、赛事耗材，设备和场地标准。主旨在于进行模拟经营，增强以后就业的体验感和代入感，以实地的考察和实际经营为目标，培养学生的专业意识和专业素养并能够学以致用。

2.《电竞项目实训》（130学时/5学分）

本课主要讲授MOBA类、FPS类、RTS类、卡牌类当下主流电竞项目并掌握对这些主流项目的历史、受众及玩法，了解当下火热电竞项目战术如：41分推体系、四保一体系、POKE流打法等等。学会进行电竞项目复盘，对未来的电竞项目玩法和趋势做探讨研究。

3.《赛事运营实训》（208学时/8学分）

在赛事理论课程的基础上，通过真实落地的电竞完整赛事，让学生全场参与赛事前期筹备、策划，分组进行赛事相关宣传、海选报名选拔、进阶赛事、决赛等环节完整的参与到线下电竞赛事，在赛事后进行经验总结，理论与实践相结合，让学生真正掌握赛事相关知识

4. 《多岗位综合实训》（78学时/3学分）

本课主要讲授在电子竞技场馆、俱乐部等其他电竞行业部门和岗位的职业职责，提前进行电竞多行业多岗位实训，掌握当下电竞企业的管理模式和行业资源，提高学生工作能力和未来就业能力。

5.《毕业顶岗实习》（540学时/18学分，地点：校外）

通过顶岗实习，进一步提高学生的专业实践技能，增强社会适应能力、就业能力，了解社会，熟悉企业生产经营活动业务全过程，增强对职业岗位认识，为顶岗从事专业工作奠定坚实的基础。

**（四）大学生德育课程**

学生德育课程成绩由团学处具体负责考评办法的制定、完善和实施指导。德育课程成绩由团学处负责考核评定,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。

七、教学进程总体安排（见附件）

八、实施保障

**（一）专业建设委员会**

为适应高职教育人才培养的要求，促进电子竞技运动与管理专业建设与教学改革的不断深化，使专业人才培养规格更加符合和满足三明地区经济建设对人才结构、产业结构与经济结构的客观需求，根据学校工作部署，经研究决定，成立电子竞技运动与管理专业建设委员会。电子竞技运动与管理专业带头人担任专业建设委员会主任，聘请本地区电竞行业专家和龙头企业技术骨干为副主任和成员。电子竞技运动与管理专业建设委员会定期召开研讨会，对本专业规划、专业发展、专业建设等予以具体指导和工作协调。电子竞技运动与管理专业建设委员会成员名单，详见下表：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 姓名 | 性别 | 单位 | 职务/职称 | 专业建设委员会职务 |
| 1 | 蔡维灿 | 男 | 三明医学科技职业学院 | 经济管理学院院长/教授 | 委员 |
| 2 | 黄江辉 | 男 | 厦门虎剑教育科技有限公司 | 总经理 | 委员 |
| 3 | 李哲俊 | 男 | 上海鹿竞教育科技有限公司 | 总经理 | 委员 |
| 4 | 黄德福 | 男 | 北京文华互联会展有限公司 | 总经理 | 委员 |
| 5 | 方坤松 | 男 | 福建省上网服务行业协会 | 会长 | 委员 |
| 6 | 陈红勇 | 男 | 厦门虎剑教育科技有限公司 | 副总经理 | 副委员 |
| 7 | 薛俊林 | 男 | 三明医学科技职业学院 | 专业带头人/副教授 | 主任委员 |

**（二）师资队伍**

|  |  |
| --- | --- |
| 课程名称 | 配 备 教 师 情 况 |
| 姓名 | 性别 | 出生年月 | 职称 | 学历 | 毕业院校及专业 | 备注 |
| 电子竞技应用外语 | 万嵩 | 男 | Nov-89 | 电子竞技运营师 | 硕士 | 英国考文垂大学 |  |
| 电子竞技产业概论 | 徐永琦 | 男 | Oct-92 | 讲师 | 本科 | 东北电力大学 |  |
| 电子竞技运动概论 | 徐永琦 | 男 | Oct-92 | 讲师 | 本科 | 东北电力大学 |  |
| 互联网经济学 | 张博 | 男 | Mar-90 | 中级工程师 | 本科 | 大连理工大学 |  |
| 电子竞技受众心理学 | 张博 | 男 | Mar-90 | 中级工程师 | 本科 | 大连理工大学 |  |
| 新媒体运营与管理 | 田慧 | 女 | Apr-90 | 电子竞技员 | 本科 | 北京广播电视大学 |  |
| 电子竞技场馆市场营销 | 田慧 | 女 | Apr-90 | 电子竞技员 | 本科 | 北京广播电视大学 |  |
| 电子竞技场馆运营与管理 | 薛俊林 | 男 | Mar-74 | 副教授　 | 硕士 | 华侨大学 |  |
| 电子竞技赛事运营与管理 | 沈军 | 男 | Oct-76 | 电子竞技运营师 | 本科 | 三明学院 |  |
| 电子竞技赛事活动策划 | 沈军 | 男 | Oct-76 | 电子竞技运营师 | 本科　 | 三明学院 |  |
| 场馆经营模拟沙盘 | 薛俊林 | 男 | Mar-74 | 副教授　 | 硕士 | 华侨大学 |  |
| 电竞项目实训 | 杨紫钦 | 男 | Dec-97 | 电竞解说 | 本科 | 厦门理工学院 |  |
| 赛事运营实训 | 杨紫钦 | 男 | Dec-97 | 电竞解说 | 本科 | 厦门理工学院 |  |
| 多岗位综合实训 | 万嵩 | 男 | Nov-89 | 电子竞技运营师 | 硕士 | 英国考文垂大学 |  |

**（三）教学设施**

1.校内实验、实训设施

| 序号 | 名称 | 实训设施 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 电子竞技训练室 | 服务器、网络、电脑、大屏幕 | 筹划 |
| 2 | 电子竞技舞台 | 舞台大屏幕、电脑、灯光音响，话筒，导播系统，录播系统 | 筹划 |

2.校外实训基地

虎剑电竞、竞界、华体电竞、星汇电竞、小米互娱、西山居、大神电竞、大鹅电竞、伐木累、WUCG、盛天科技、长甲集团、顺网科技、网鱼网咖、Stargo 赛 狗、WE俱乐部、VG俱乐部、LGD俱乐部、NEWBEE俱乐部、Eclipse 战队、OM 战队（onemore）、KA女子战队（盖奇）等

 **(四)教学资源**

1.部分课程参考教材一览表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 教材名称 | 编者 | 出版单位 | 书号 | 备注 |
| 电子竞技产业概论 | 电子竞技产业生态 | 直尚电竞 | 高等教育出版社 | 9787040505207 |  |
| 电子竞技运动概论 | 电子竞技导论 | 直尚电竞 | 高等教育出版社 | 9787040494396 |  |
| 电子竞技赛事运营与管理 | 电子竞技赛事运营与管理 | 虎剑教育 |  |  | 校本教材 |
| 电子竞技场馆运营与管理 | 电子竞技场馆运营与管理 | 虎剑教育 |  |  | 校本教材 |
| 电子竞技赛事活动策划 | 电子竞技赛事执行 | 虎剑教育 |  |  | 校本教材 |

2.数字资源配备

在线课程：电子竞技解赛事执行、电子竞技场馆标准。专业资源库、 学习通平台、智慧职教平台等。

**（五）教学方法**

1. 关于理论课教学内容

组织教学必须紧扣培养目标，贯彻理论与实践并举，教学、生产、服务相结合的原则。加强基础课，提高学生深造和就业适应性。低年级主要开设基础课及专业基础课，理论联系实际，注重内容的实用性，强调基础知识够用的原则。在教学实施中，学完基础知识模块后再学习专业知识模块，专业知识模块对应不同的就业岗位，一环紧接着下一环，最后完成从基础知识到工作岗位所需专业知识。

2. 关于实践课

主要依托厦门虎剑教育科技有限公司开展实践课，采取理论和实践教学交叉、交融的方式，将有关理论知识和实践教学环节结合起来，提高学生的技能和应用能力。在安排上，低年级以学习单项技能为主，高年级以掌握新技术和综合技术为主。

3．关于产学结合的培养途径

以厦门虎剑教育科技有限公司为依托，开发电竞项目和电竞赛事项目，重点培养学生在真实环境下开展赛事执行活动的实战能力，在团队实战项目中，贯彻“学教做合一”人才培养模式，真正实现“在做中学、在学中做”，对应专业人才培养，强化专业核心技能的培养，实现学生综合能力和就业竞争力的进一步提高。

**（六）学习评价**

1.结合培养目标与专业特色，把知识评分标准与能力检测标准有机结合起来。根据学校的办学特色和培养目标的要求，将传统的命题标准、知识评分标准与能力检测标准有机结合起来，在全面考核过程中，引导学生把精力更多地用在强化动手能力和提高专业技能方面。实践教学课程教学实行的是“与电子竞技行业的岗位能力要求相结合”的开放式教学模式，理论与实践一体化。通过讲授、示范、实训三位一体的教学方法，实现教、学、做一体化。

2.结合学生的个性特点选择不同考核方式，充分挖掘个人优势和特长，注重评价的发展性。　　在制定培养方案及授课计划的过程中，在很多方面和层次上要考虑到因材施教和学生个性发展的问题，就是因材施教，鼓励学生个性发展。本专业的做法是结合学生的个性特点选择不同考核方式，充分挖掘个人优势和特长，注重评价的发展性。

3.结合高职院校考试评价改革的要求，教师改革教育思想，提高自身素质。体现素质教育的教学改革，相对弱化了考试的评价功能，强化了考试的信息反馈和分析判断功能，使考试成为因材施教的调节手段。高职院校的考试改革要求教师依据考试信息，及时调整、设计和改进教育教学工作，不断更新教学观念、知识结构和教学方法。

4.结合学生实践能力训练,做到理论与实践统一，应特别突出对学生实践能力的考核。学生实践能力的考核中所涉及的理论的点与面要体现“必须与够用”的原则，考核内容要重基础、重覆盖面、重学生对基础知识的灵活掌握；“运用与实践”部分重基本方法和基本原理的掌握运用；与学生职业能力形成无直接关系的内容不纳入考核范围；提倡学生参与并执行各种规模的赛事；“以人为本”，正确对待学生学习中的强项与弱项，在教学考核机制上给学生扬长避短的机会。

5.结合社会实践的要求，注重实习实训考评，突出强调学生的实际动手能力的培养和提高。学生在校期间提高实践动手能力的重要途径就是增加学生的社会实践活动次数，实践有“课程实训”“顶岗实训”“毕业实习”等多种方式。通过社会实践活动，使学生深入到社会生活“第一线”，深入到企事业单位去锻炼和提高自己。

 **(七）质量管理**

为保证培养规格，促使教学效果达到专业教学标准及课程质量标准所规定的要求，对教学过程和效果进行指导、控制的活动。学生在学校学习阶段主要依据教学三维目标的分解、具体化，进行教学质量管理检查和评价，对照比较，发现问题，改进教学，进行教学质量分析，找出解决或改进教学的路线和方法。对毕业生就业进行跟踪调查，对用人单位进行调查访问，依据分析结果，反馈教学质量控制，实施改进措施。

九、毕业要求

（一）学分、学时分配说明

本专业规定学生修满139学分准予毕业。

本专业总学时共计2797学时。实践教学总学时为1622学时。

（二）获得全国计算机等级一级证书（注：入校前，已取得以上基本能力证书的学生，可提出申请免修相应课程）。

（三）获取的基本能力证书的要求（社会实践或志愿服务经历等）：至少需要参加为期2周的企志愿者服务。

（四）工作经历证书的要求：学生在校学习期间，需要参与电子竞技赛事执行实践或参与企业实习实践。

（五）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。

（六）德育合格：学生处规定的德育成绩合格，没有处分，或者处分已经撤销。

**十、附件：电子竞技运动与管理专业课程设置表（三个部分组成）**

**（一）电子竞技运动与管理专业课程设置表[不含集中实践环节]**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课类 | 序号 | 课程名称 | 性质 | 课程代码 | 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 |
|
| 学时 | 场地 | 师资 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 14 | 17 | 16 | 16 | 14 | 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 | 10010000010 | 4 | 72 | 64 | 8 | 学校 | 专任 |  | 4 |  |  |  |  |
| 2 | 思想道德修养与法律基础 | 必/试 | 10010000020 | 3 | 45+（9） | 45 | （9） | 学校 | 专任 | 3 |  |  |  |  |  |
| 3 | 形势与政策 | 必/查 | 10010000030 | 2 | 30 | 30 | 0 | 学校 | 专任 | (3次) | (3次) | (3次) | (3次) | (3次) |  |
| 4 | 大学英语 | 必/试 | 10010000060 | 8 | 132 | 132 | 0 | 学校 | 专任 | 4 | 4 |  |  |  |  |
| 5 | 计算机应用基础 | 必/试 | 10010000090 | 4 | 60 | 30 | 30 | 学校 | 专任 | 4 |  |  |  |  |  |
| 6 | 体育 | 必/试 | 10010000170 | 4 | 66+（48） | 4 | 62+（48） | 学校 | 专任 | 2 | 2 |  |  |  |  |
| 7 | 大学生健康教育 | 必/查 | 10010000100 | 2 | 16+（16） | 16 | （16） | 学校 | 专任 |  | 2 |  |  |  |  |
| 8 | 创新创业教育与职业生涯规划 | 必/查 | 10010000080 | 2 | 30 | 14 | 16 | 学校 | 专任 | 2 |  |  |  |  |  |
|
| 9 | 大学生就业指导 | 必/查 | 10010000210 | 0.5 | 8 | 4 | 4 | 学校 | 专任 |  |  |  |  | 2(4次) |  |
| 10 | 经济数学 | 必/试 | 10010000230 | 6 | 96 | 96 | 0 | 学校 | 专任 | 4 | 2 |  |  |  |  |
| 11 | 阅读与欣赏 | 必/试 | 10010000250 | 1 | 20 | 10 | 10 | 学校 | 专任 | (2次) | (2次) | (2次) | (2次) | (2次) |  |
| 12 | 军训 | 必/查 | 10010000160 | 2 | 112 |  | 112 | 学校 | 专任 |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 军事理论课 | 必/查 | 10010000040 | 2 | 36 | 36 |  | 学校 | 专任 |  | 2 |  |  |  |  |
| 14 | 公共选修课（课程超市）CPR必选 | 选/查 | 10020000024 | 6 | 96 |  | 96 | 学校 | 专任 |  | 2 | 2 | 2 |  |  |
|
| 小计 | **46.5** | **819（73）** | **481** | **338（73）** |  |  | **19** | **18** | **2** | **2** |  |  |
| 职业技能课程 | 基础技能课 | 1 | 人力资源管理 | 必/试 | 3670411011 | 2 | 34 | 18 | 16 | 学校 | 专任 |  | 2 |  |  |  |  |
| 2 | 电子竞技应用外语 | 选/查 | 3670411022 | 3 | 56 | 42 | 14 | 学校 | 企业 |  |  |  |  | 4 |  |
| 3 | 会计基础 | 选/试 | 3670411013 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校 | 专任 |  |  | 4 |  |  |  |
| 4 | 视频剪辑与制作 | 选/查 | 3670411021 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校 | 专任 |  |  |  | 4 |  |  |
| 5 | 企业经营预测与决策 | 必/试 | 3670411006 | 2 | 64 | 56 | 8 | 学校 | 专任 |  |  |  | 4 |  |  |
| 专业技能课 | 1 | 电子竞技产业概论 | 必/试 | 3670411002 | 3 | 56 | 42 | 14 | 学校 | 企业 | 4 |  |  |  |  |  |
| 2 | 电子竞技运动概论 | 必/试 | 3670411001 | 2 | 34 | 28 | 6 | 学校 | 企业 |  | 2 |  |  |  |  |
| 3 | 电子竞技受众心理学 | 必/查 | 3670411003 | 3 | 56 | 42 | 14 | 学校 | 企业 |  |  |  |  | 4 |  |
| 4 | 新媒体运营与管理 | 必/试 | 3670411016 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校 | 企业 |  |  |  | 4 |  |  |
| 5 | 电子竞技场馆市场营销 | 必/查 | 3670411009 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校 | 企业 |  |  |  | 4 |  |  |
| 6 | 电子竞技场馆运营与管理 | 必/试 | 3670411014 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校+企业 | 企业 |  |  | 4 |  |  |  |
| 7 | 电子竞技赛事运营与管理 | 必/试 | 3670411007 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校+企业 | 企业 |  |  |  | 4 |  |  |
| 8 | 电子竞技赛事执活动策划 | 必/查 | 3670411010 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校+企业 | 企业 |  |  | 4 |  |  |  |
| 小计 | **43** | **748** | **550** | **198** |  |  | **4** | **4** | **12** | **20** | **8** | **0** |
| 专业选修课 | 专业选修课（选4门） | 1 | 商务谈判 | 必/查 | 3670411012 | 4 | 68 | 48 | 20 | 学校 | 专任 |  |  | 4 |  |  |  |
| 2 | 连锁经营管理 | 必/查 | 3670411015 | 3 | 56 | 42 | 14 | 学校 | 专任 |  |  |  |  | 4 |  |
| 3 | 商务礼仪 | 选/查 | 3670411018 | 2 | 34 | 18 | 16 | 学校 | 专任 |  | 2 |  |  |  |  |
| 4 | 演讲与口才 | 选/查 | 3670411020 | 4 | 68 | 48 | 20 | 学校 | 专任 |  | 4 |  |  |  |  |
| 5 | 区域经济学 | 选/查 | 3630607022 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校 | 专任 |  |  | 4 |  |  |  |
| 6 | 商务公文写作 | 选/查 | 3630607023 | 4 | 64 | 46 | 18 | 学校 | 专任 |  |  | 4 |  |  |  |
| 小计 | **13.5** | **222** | **154** | **68** |  |  | **0** | **2** | **8** | **0** | **4** | **0** |
| *学分/学时/周课时合计* |  |  | **103** | **1789** | **1185** | **654** |  |  | **23** | **24** | **22** | **22** | **12** | **0** |

备注：1.（）数字是指课外实践；

2. 实训周期间的公共基础课程各专任教师进行调课。

**（二）电子竞技运动与管理专业课程设置表[集中实践环节]**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课类 | 序号 | 课程名称 | 课程代码 | 实践周数 | 学时 | 学分 | 学年及学期实践周数 |
| 一 | 二 | 三 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 校内技能专周实训 | 1 | 场馆经营模拟实训 | 3670411023 | 1 | 26 | 1 |  |  | 1 |  |  |  |
| 2 | 电竞项目实训 | 36704110243670411025367041102636704110273670411028 | 5 | 130 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |  |
| 3 | 赛事运营实训 | 3670411029367041103036704110313670411032 | 8 | 208 | 8 | 2\* | 2\* | 2\* | 2\* |  |  |
| 4 | 礼仪实训 | 3670411033 | 1 | 26 | 1 |  |  |  | 1 |  |  |
| 5 | 多岗位综合实训 | 3670411034 | 3 | 78 | 3 |  |  |  |  | 3 |  |
| 毕业综合实践 | 顶岗实习 | 6 | 实习实训 | 3670411035 | 18 | 540 | 18 |  |  |  |  |  | 18 |
| 毕业设计（论文） | 7 | 毕业论文 | 3670411036 | （6） | （180） | （6） |  |  |  |  |  | （6） |
| *学时/学分/实践周数合计* |  |  | 36（6） | 1008（180） | 49（6） | 1+2\* | 1+2\* | 2+2\* | 2+2\* | 4 | 18（6） |

备注：若为打散实训可在数字后加“\*”，如2\*表示总课时2周打散执行，不带符号的表示实践周数。实训周期间的公共基础课程各专任进行调课

**（三）电子竞技运动与管理专业集中实践环节课程教学主要内容与要求**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 纲要　 | 内 容 与 要 求 | 学期 | 学时 | 地点 | 考 核 |
| 1 | 场馆经营模拟实训 | 岗位模拟突发事件活动现场 | 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实操模拟，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。 | 3 | 26 | 实训室 | 过程+项目考核 |
| 2 | 电竞项目实训 | 数据分析战术分析团队配合专业术语 | 每学期针对当前核心电竞游戏项目实操练习，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。 | 1-5 | 130 | 教室、实训室 | 校内形成性评价+总结性评价 |
| 3 | 赛事运营实训 | 前期策划活动招商现场秩序结案曝光 | 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 | 1-4 | 208 | 实训室、海选点、决赛点 | 过程+项目考核 |
| 5 | 多岗位综合实训 | 场馆运营赛事策划主持解说赛事运营 | 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。 | 5 | 78 | 实训室、校内运动馆、三明电竞馆 | 校内形成性评价+总结性评价 |
| 6 | 顶岗实习 | 　 | 参与一线企业从事具体岗位操作 | 6 | 540 | 电竞公司 | 校内校外考核相结合 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | 学时数 | 学分数 | 学时数比例 |
| 总学时 | 理论学时 | 实践学时 |
|
| 公共基础课（含课程超市） | 819 | 481 | 338 | 46.5 | 29.28% |
| 职业技术课 | 748 | 550 | 198 | 43 | 26.74% |
| 选修课（含课程超市） | 318 | 154 | 164 | 19.5 | 11.37% |
| 集中实践环节 | 1008 | 0 | 1008 | 36 | 36.04% |
| 总 计 | 2797 | 1141 | 1622 | 139 | 100.00% |

1. **各类课程学时数分配表**

注：总课时共计2797课时，其中实践教学课时1622课时占总课时57.99%。