

三明医学科技职业学院

电子竞技运动与管理专业人才培养方案

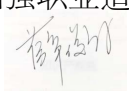
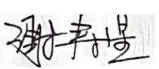
2023 级(三年制)

经济与管理系

二〇二三年四月

人才培养方案审核意见表

本专业人才培养方案适用于 2023 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 2023 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 2023 年 6 月 15 日经院党委会审议通过。

专业名称				电子竞技运动与管理专业		
课程门数				42	总学时数	2780
实践课时比例				66.91%	毕业学分	144
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	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	会长	行业企业专家
	3	陈红勇	男	厦门虎剑教育科技有限公司	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	行业企业专家
	5	江晓晖	男	三明医学科技职业学院	助教	一线教师
	6	董俊阳	男	苏州钛度教育科技有限公司	运营	学生（毕业生）
专业建设委员会论证意见		专业人才培养方案凸显了校企合作、工学结合特色，培养目标定位准确，能根据专业特点，创新人才培养模式，采用现代化的教学模式，尤其是理实一体化课程具有鲜明的工学结合特色，可操作性强，能保证培养目标顺利实现。建议要培养高素质技能型专门人才就要同时注重理论素养和实践能力，按照企业和社会的需求不断修正人才培养规格，让学生熟悉真实工作情景，掌握专业技能，加强职业道德修养。 负责人签字：  2023 年 6 月 6 日				
二级院系审核意见		专业人才培养目标设定明确，课程设置及时间安排合理，开设实训项目符合专业需要，教育教学措施可行。 负责人签字（盖章）：  2023 年 6 月 6 日				

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】普高、中专、技校、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。

（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》、《国务院关于加强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 2023 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

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，培养具备扎实的策划与执行基本理论及相关管理知识，具备电竞赛事策划能力，掌握赛事流程的运作，具有较强的创新意识和继续发展的潜力，适应区域经济发展和职业岗位需要的，具有良好的职业道德和综合管理能力的技术技能人才。

电子竞技运动与管理专业毕业生的职业面向主要如下：

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别或技术领域举例	职业资格证书和职业技能等级证书
教育与体育大类 (57)	体育类 (5703)	体育 (R+88) 娱乐业 (R+89)	2-11-01-01 教练员 2-11-01-02 裁判员 2-11-01-99 其他体育工作人员	如： 赛事策划、场馆管理、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。（参照教育部专业标准，提出各自特色标准）

（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。主要包括：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德修养与法律基础等课程，建议采用讲授式教学方法。采用自我评估与考核自评对学生考核评价。

（二）专业(技能)课模块

本专业专业(技能)课程是培养学生管理能力，组织能力，设计能力，执行能力，团队写作能力及职业自我发展能力的课程。建议采用讲授与实践教学教学方法。采用自我评估与考

核自评对学生考核评价。

1. 专业基础课程

本专业的专业基础课程主要包括：电子竞技概论、电子竞技生态与文化等课程组成。

2. 专业核心课程

本专业的专业基础课程主要包括：电子竞技场馆管理、电子竞技赛事组织与运营等课程组成。专业核心课程主要学习内容如下表。

序号	课程名称	知识目标	能力目标	素质目标
1	电子竞技视频剪辑	PR\AE 操作	视频处理能力	现实执行力
2	电子竞技赛事组织与运营	赛事流程、赛事执行	赛事组织运营能力	现实执行力
3	电子竞技赛事设计	赛事内容、工具操作	赛事设计能力	现实执行力
4	电子竞技场馆管理	管理方法	场馆管理能力	现实执行力
5	电子竞技解说	游戏理解、解说技巧	游戏解说能力	整体规划意识
6	电子竞技俱乐部运营与管理	俱乐部运作	俱乐部管理能力	团队协作精神
7	电子竞技直播技术	直播操作	直播能力	团队协作精神

（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。主要由以下专业方向及课程组成，电子竞技运营师专业方向：电子竞技主持解说、游戏运营管理等。

（四）实践教学环节

实践教学环节主要包括实验、实训、认知实习、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。（专业群各专业实践性教学环节，“中层分立”（建议各专业分立课程学分、学时尽量一致）“顶层贯通”，建议增一列“专业名称”分专业列表呈现）

序号	课程名称	内容与要求	学期	学时	教学场地	考核
----	------	-------	----	----	------	----

序号	课程名称	内容与要求	学期	学时	教学场地	考核
1	专业认知	解读人才培养方案	1	2	校内电竞馆	实习单位考核 70%+学校考核 30%
2	MOBA 类项目实训	MOBA 类游戏学习与训练	1	26	校内电竞馆	校内形成性评价+总结性评价
3	FPS 类项目实训	FPS 类游戏学习与训练	2	26	校内电竞馆	校内形成性评价+总结性评价
4	卡牌类项目实训	卡牌类游戏学习与训练	3	26	校内电竞馆	校内形成性评价+总结性评价
5	RTX 类项目实训	RTX 类游戏学习与训练	4	26	校内电竞馆	校内形成性评价+总结性评价
6	电子竞技赛事运营实训	实际赛事策划与执行	1-4	208	校内电竞馆	校内形成性评价+总结性评价
7	电子竞技场馆经营实训	模拟场馆经营实训	4	26	校内电竞馆	校内形成性评价+总结性评价
8	多岗位综合实训	电竞赛事、俱乐部、电竞媒体公司的岗位训练（岗位职责和岗位模拟操作）	5	104	校内电竞馆	校内形成性评价+总结性评价

六、教学进程总体安排

（一）教学进程表（见附件）

（二）学时分配表

课程类别	学时						学分
	总学时	比例	理论	理论比例	实践	实践比例	
公共基础课	704	25.32%	498	17.91%	206	7.41%	47
其中：公共选修课	64	2.30%	64	2.30%	0	0.00%	4
专业(技能)课程	624	22.45%	260	9.36%	364	13.09%	39
专业拓展课程	256	9.21%	162	5.83%	94	3.38%	16
实践教学环节	1196	43.02%	0	0.00%	1196	43.02%	42
其中:选修课程	320	11.51%	162	5.83%	94	3.38%	16
合 计	2780	100%	920	33.09%	1860	66.91%	144

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 144 学分：其中，必须修满：基础素质（公共）课 47 学分、基础技能课 14 学分、专业技能课 26 学分、公共选修课 4 学分、平台课 2 学分、毕业实习与答辩 6 学分。

（二）获取的职业资格证书要求：鼓励取得 1+X 电子竞技赛事运营职业资格证书等电子竞技运动与管理专业相关的 1 项职业资格证书或职业技能等级证书。

（三）获取的基本能力证书的要求：在校期间取得（计算机、外语、普通话、社会实践或志愿服务经历等，全国计算机等级一级合格证书（各专业根据专业要求确定））等证书。

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

（四）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。

（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：学生处规定的德育课程成绩合格，没有处分，或者处分已经撤销。

（七）其他要求：

九、教学条件

（一）教学团队建设

1. 专业指导委员会

序号	姓名	性别	单位	职称	职务
1	谢寿星	男	三明医学科技职业学院	系主任/教授	教科研人员
2	薛俊林	男	三明医学科技职业学院	专业带头人/副教授	专业带头人
3	黄江辉	男	中国互联网上网服务行业协会	会长	行业企业专家
4	陈红勇	男	厦门虎剑教育科技有限公司	总经理	行业企业专家
5	范英楠	男	完美世界教育	电竞事业部经理	行业企业专家
6	江晓晖	男	三明医学科技职业学院	助教	一线教师和
7	董俊阳	男	苏州钛度教育科技有限公司	运营	学生（毕业生）

2. 专业负责人

薛俊林，男，出生于 1974 年 9 月，现任三明医学科技职业学院经济与管理系商贸教研室主任，电子竞技运动与管理专业带头人。

2015 年开始，先后接受 11 家物流企业委托，为企业提供物流标准化建设咨询和制定整体方案，11 家企业都通过物流企业 AAA 评估，获得相应资质。

2013 年-2017 年，接受三明市物流行业的委托，为 32 家企业制定油品集中采购、电动三轮车商业保障集中谈判等技术方案，为企业累计节约成本 1000 万元以上。

2016 年组建跨境电商网络营销科研创新团队，组织物流管理专业和电子商务专业的教师开展生产性实训基地建设，并引进省内知名企业开展合作。

2017 年参与策划总投资达 5000 万元的闽中快递物流园项目，该项目成为三明地区最大的快递集散地。

2017 年受邀参加三明市国家物流标准化试点工作，作为市商务局物流标准化工作小组技术专家为企业提供咨询、企业标准化建设等服务。

2018 年牵头组建梅园商务学院，项目获得福建省教育厅立项。

承担教学任务：承担《电竞场馆管理》、《电竞市场营销》、《企业实训》、《劳动法与劳动关系》、《职业生涯管理》等课程教学。

承担教学研究：先后编写《电竞场馆管理》、《电竞市场营销》、《企业实训》、《职业生涯管理》、《社会保障概论》等课程的课程标准。编撰《经济法》、《企业实训》2 部教材。

发表学术论文：《闽西南物流职教联盟协同发展之构想》、《增强行业协会功能 提升三明市现代物流业可持续发展能力》、《契约型基金经理人职业信用危机的思考——基于“法律价值人”的视角》、《论公司股权结构与职业经理人代理权的独立》、《从完善基金仲裁规则的角度谈基民权益的保障》等。

承担科研课题 5 个，主持建设 2 个国家级示范专业。

3. 专业教学团队

专业教学团队由老中青三部分组成，校内 5 个，校企合作企业教师 6 个，其中副教授 1 名，双师 1 名。

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

序号	姓名	性别	出生年月	毕业院校及专业	职称	学历	备注
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	竞技舞台	大屏幕，竞技电脑，灯光，音响，录播	竞技舞台
2	导播	控制设备，导播设备	导播
3	解说	电脑，话筒	解说
4	电竞项目训练	高配电脑	电竞项目训练
5	摄影棚	灯光，幕布，摄影机，电脑	摄影棚
6	直播间	电脑，摄像头，灯光，声卡	直播间
7	竞技舞台	大屏幕，竞技电脑，灯光，音响，录播	竞技舞台

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. **教材选用制度**，成立《学校教材选用委员会》；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. **数字化教学资源平台**，支持线上教学，教学资源由云课堂、在线课程、专业资源库。

3. **课程数字资源门数、资源个数和容量等配备教学资**；必修课程、专业核心要有配套数字资源。

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。

附表：电子竞技运动与管理专业教学进程表

课类	序号		课程名称	性质	学分	学时	学时分配		学年及学期周学时数					
							理论教学	实践教学	一		二		三	
									1	2	3	4	5	6
									16	16	16	16	16	18
公共基础课程	思政课	1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必/试	2	36	32	4		2				
		2	思想道德与法制	必/试	3	54	48	6	3					
		3	形势与政策	必/查	1	30	18	12	3次	3次	3次	3次	3次	
		4	四史	限选	1	18	16	2	1					
		5	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必/试	3	54	48	6		2				
	6		英语	必/试	8	64+ (64)	64+ (64)	0	2+ (2)	2+ (2)				
	7		信息技术	必/试	4	72	8	64		4				
	8		体育	必/试	6	72+ (36)	4	68+ (36)	2	2	(2)			
	9		大学生心理健康教育	必/查	2	16+ (16)	16	(16)		1+ (1)				
	10		创新创业教育与职业生涯规划	必/查	2	32	32	0	2					
	11		大学生就业指导	必/查	1	16	16	0					(4次)	
	12		经济数学	必/试	4	72	72	0	2	2				
	13		应用文写作	必/试	2	32	16	16		2				
	14		军事理论课	必/查	2	36	36	0		2				
	15		劳动教育	必/查	2	36	8	28	9学时	9学时	9学时	9学时		
	16		公共选修课	必/查	4	64	64	0						
小计：704学时，47学分，占总学时 25.32%					47	704	498	206	12	19	0	0	0	0
其中选修课程最少修满 64 学时，4 学分，占 2.30%														
课类	序号		课程名称	性质	学分	学时	学时分配		学年及学期周学时数					
							理论教学	实践教学	1	2	3	4	5	6
									16	16	16	16	16	18

专业 技能课	基础 技能课	1	电子竞技概论	必/试	2	32	20	12		2				
		2	电子竞技生态与文化	必/试	2	32	20	12	2					
		3	电子竞技项目解析（上）	必/试	2	32	8	24	2					
		4	电子竞技项目解析（下）	必/试	2	32	8	24			2			
		5	普通话二级（乙等）	必/查	2	32	8	24	2					
		6	图形图像处理	必/查	3	48	12	36			3			
	专业 技能课	1	电子竞技视频剪辑（上）	必/查	2	32	8	24			2			
		2	电子竞技视频剪辑（下）	必/查	2	32	8	24				2		
		3	电子竞技赛事组织与运营	必/试	2	32	8	24			2			
		4	电子竞技赛事设计（上）	必/查	2	32	8	24			2			
		5	电子竞技赛事设计（下）	必/查	2	32	8	24				2		
		6	电子竞技场馆管理	必/试	4	64	48	16				4		
		7	电子竞技解说	必/查	2	32	20	12				2		
		8	电子竞技营销	必/试	2	32	20	12				2		
		9	电子竞技直播技术	必/试	2	32	20	12				2		
		11	电子竞技新媒体运营与推广	必/试	2	32	20	12				2		
		12	1+X 电子竞技赛事运营	必/查	4	64	16	48			4			
	计：624 学时，39 学分，理论 41.67%，实践 58.33%				39	624	260	364	6	2	15	16	0	0
专业 拓展课	1	电子竞技职业生涯规划	选/查	2	32	22	10					2		
	2	电子竞技法律法规	选/查	2	32	22	10			2				
	3	摄影摄像基础	选/查	2	32	22	10		2					
	4	电子竞技直播包装	选/查	2	32	8	24				2			
	5	电子竞技俱乐部运营与管理	选/试	2	32	22	10					2		
	6	电子竞技人力资源管理	选/试	2	32	22	10			2				
	7	游戏运营管理	选/试	2	32	22	10					2		
	8	体育经济学	选/试	2	32	22	10	2						
最少修满 8 门，256 学时，16 学分，占 9.21%					16	256	162	94	2	0	6	2	6	0

合计				102	1584	920	664	20	21	21	18	6	0
实践教学环节	1	入学教育及军事训练	必/查	2	120		120	2 周					
	2	毕业教育	必/查	1	60		60					1 周	
	3	专业认知	必/查	0	2		2	1 次					
	4	MOBA 类项目实训	必/查	1	26		26	1 周					
	5	FPS 类项目实训	必/查	1	26		26		1 周				
	6	卡牌类项目实训	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	8	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	2	52		52					2 周	
	11	岗位实习	必/查	24	624		624					4 周	20 周
	12	毕业论文	必/查	(6)	(180)		(180)						(6)
	小计：1196 学时，40 学分，占 43.02%			42	1196	0	1196	3 周	1 周	1 周	2 周	7 周	20 周
总计				144	2780	920	1860						

