

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

经济与管理 系

二〇二一年五月

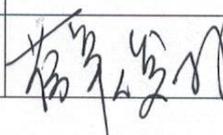
## 编制说明

本专业人才培养方案适于三年全日制高职专业，由经济管理(系)工商管理教研室与厦门虎剑教育科技有限公司等共同制订，于2021年5月8日，经专业指导委员会专家评审论证后上报给教务处。2021年5月15日院两委会组织专家进行了评审，提出了评审及修改意见，根据专家评审意见进行了修改，形成此稿。

主要编制人：

单位	姓名	职务/ 职称
三明医学科技职业学院	谢寿星	经济与管理系主任/教授
三明医学科技职业学院	薛俊林	商贸教研部主任/副教授
厦门虎剑教育科技有限公司	陈红勇	总经理
上海竞象文化传播有限公司	李哲俊	总经理
互联网上网服务行业协会	张钦荣	秘书长

审核人：

审核人	职务	姓名(签名)
薛俊林	商贸教研部主任	

# 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】普通高中毕业生、中专、技校、职高毕业生等。

【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“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）专业背景

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系于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。

## （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。

## （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2021级电子竞技运动与管理专业人才培养方案。

## 二、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。

## 三、职业面向

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)
体育类 (5703)	电子竞技运动与管理 (570312)	互联网游戏服务(6422) 体育竞赛组织(8911) 体育场馆管理(8921)	4-13-05-03 电子竞技运营师	电子竞技运营师

--	--	--	--	--

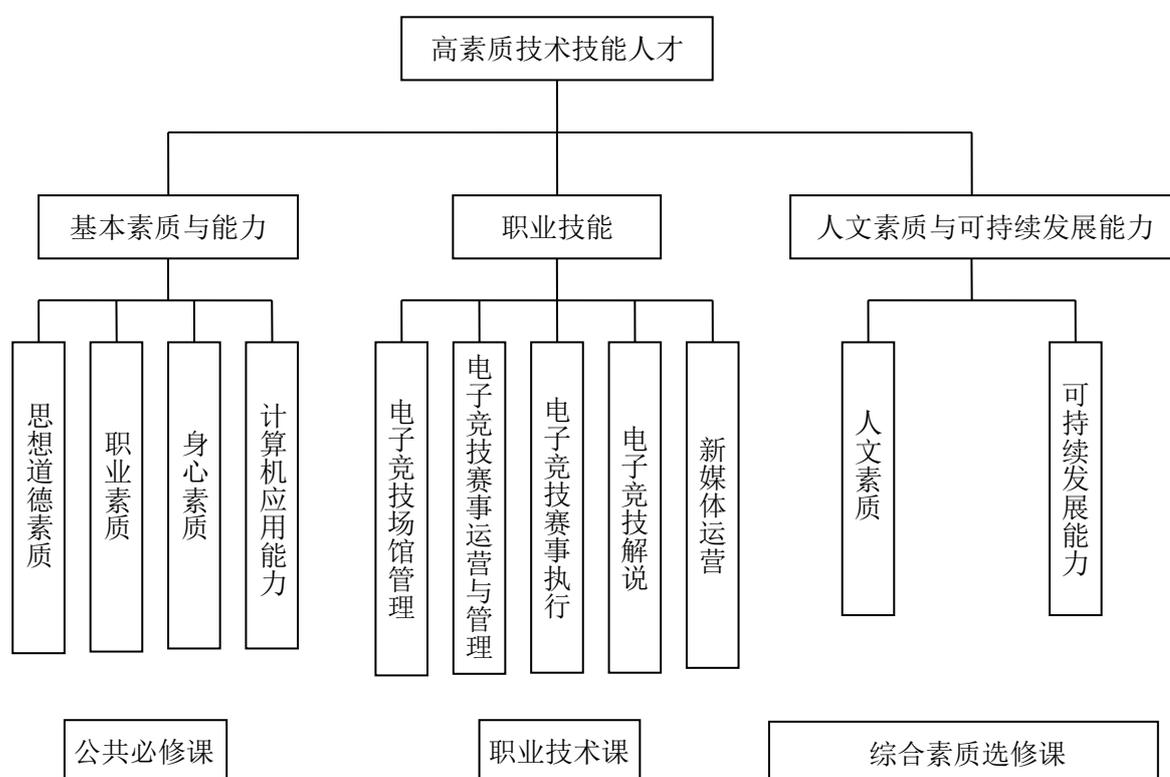
## 四、职业岗位能力分析、培养方案及资格证书要求

### (一) 职业岗位分析

序号	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
1	赛事策划	策划、执行赛事及相关活动，负责赛事全程统筹管控，分析赛事属性，制定赛事产品计划，完成赛事招商方案制定，负责与各单位的公共关系管理，负责开拓各级主管部门的赛事资源，建立并管理赛事执行团队，并对整体赛事项目负责。	具有市场营销的能力，拥有创意策划赛事、执行赛事活动的的能力；熟悉互联网或者游戏行业，具有强烈市场意识，是骨灰级游戏玩家，具备丰富的市场活动或策划与执行的能力。	电子竞技赛事运营与管理
2	赛事执行	做好赛事规划，执行相关工作，及时准确上报沟通工作内容，配合赛事部门同事做好本部门活动执行，对本公司一切赛事相关信息有保密义务。	具有影视媒体或者动画的制作能力，具备良好的逻辑思维及沟通能力，拥有较高的执行力，了解直播或游戏行业。	电子竞技赛事执行直播营销与运营
3	赛事直播	负责游戏赛事直播线上运营工作，保证各类赛事直播顺利进行。关注各个直播平台，获悉各方赛事信息。	了解游戏直播行业，热爱并熟悉市面上各类热门电竞类游戏，是高段位骨灰级玩家，拥有策划能力。	直播营销与运营 视频剪辑与制作
4	场馆管理	独立负责场馆管理问题，发现问题及时汇报，定期检查场馆各类设施，发现问题要及时汇报。	工作思维清晰，责任心强，有较强的服务意识，身体健康，爱岗敬业，对场馆设施	电子竞技场馆管理 电子竞技市场营销 连锁经营管理 体育经济学

		报维修。管理场馆卫生、灯光、各类设备。	了解，掌握场馆的基本业务知识，	
5	新媒体	管理新媒体内容岗位，负责运营承接客户的需求服务，制定服务策略，优化运营方案，拓展业务，提供新媒体内容侧的自支持。	责任心强，有团队合作思维，具有良好的项目推动能力和沟通协调能力，深入了解游戏行业。	数字媒体艺术制作 新媒体运营
	.....			

(二) 基于职业岗位能力培养的培养方案框架



(三) 职业资格证书要求

序号	职业资格证书名称	颁证单位	等级	备注
1	普通话二级（乙等）	国家语言文字工作委员会	资格证	必考
2	电子竞技赛事运营	中国教育部+完美世界	1+X 证书	必考
3	电子竞技场馆运营师	中国人事人才网	资格证	选考
4	电子竞技赛事运营师	中国人事人才网	资格证	选考
5	电子竞技陪练师	中国人事人才网	资格证	选考

## 五、专业主干课程介绍

### 1. 《电子竞技运动概论》（32 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。

### 2. 《电子竞技生态与文化》（32 学时/2 学分）

本课程主要讲述电子竞技与各个生态的融合以及电子竞技的文化延伸和文化内涵。主旨在于让学生更加深入了解泛娱乐电竞综合体建设与电竞赛事场景的多元化。

### 3. 《摄影摄像基础》（32 学时/2 学分）

本课程主要讲述摄影所涉及的最为主要的技术要领和艺术表现手法以及摄像机的基本原理和基本操作。主旨在于让学生以深入浅出的方式，对摄像艺术和技术做了详细而全面的介绍。

### 4. 《图形图像处理》（64 学时/4 学分）

本课程主要以当下主流的图形处理软件为例子从不同的侧面详细的讲解图形图像在设计中的具体应用。主旨在于让学生可以迅速、全面地掌握图形图像的处理方法和技巧。

### 5. 《视频剪辑与制作》（64 学时/4 学分）

本课程主要系统介绍视频的拍摄、编辑和制作技巧。重点突出非线性编辑的应用。主旨在于着重培养学生的动手能力，培养学生实际应用能力。

### 6. 《数字媒体艺术设计》（32 学时/2 学分）

本课程主要讲述常见应用型数字媒体内容艺术设计与制作基本原理、生产流程与方法。主旨在于培养学生对于数字媒体产品或应用内容的创意策划能力以及表达制作能力。

### 7. 《电子竞技场馆管理》（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。

### 8. 《电子竞技市场营销》（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。

### 9. 《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赛事的历史与背景，国内外电子竞技赛事的发展情况，如何策划运营电子竞技赛事，在运营和管理电子竞技赛事中会出现哪些问题，结合当下和未来的电子竞技环境对电子竞技赛事的未来运营管理做探讨和研究。

#### 10. 《电子竞技赛事执行》（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。

#### 11. 《新媒体运营》（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。

#### 12. 《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。

#### 13. 《电子竞技赛事运营实训》（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。

#### 14. 《企业岗位认知》（26 学时/1 学分）

本课程主要介绍企业文化的相应内容，提取工作信息，确定或边写出享用工作岗位执行标准。主旨在于让学生了解电竞行业相关岗位的相应内容，了解有关工作的全面信息。

#### 15. 《分岗位实操》（156 学时/6 学分）

本课程主要在于分组对地方性电竞企业进行深入学习，了解企业文化，规章制度，发展历程，岗位职能。课程主旨在于让学生了解企业运作模式，并且清楚各岗位的职责以及需要的技能。

#### 16. 《毕业顶岗实习》（364 学时/14 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。

## 六、课程设置及学时学分分配

### （一）专业课程设置表（见附件）

### （二）学分、学时分配说明

本专业规定学生修满 **143** 学分准予毕业，其中必修课程最低学分为 **125** 学分，选修课程为 **18**

学分（原则上要求，公选课中学生必须选修 2 个学分以上的艺术类课程）。

本专业总学时共计 2640 学时。实践教学总学时 1487 学时，其中中期实习和毕业实习共 546 学时。

## 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：其中，必须修满：基础素质（公共）课 44 学分、基础技能课 10 学分、专业技能课 38 学分、公共选修课 12 学分、平台课 6 学分、毕业实习与答辩 20 学分。

（二）获取的职业资格证书要求：鼓励取得普通话二级（乙等）和电子竞技赛事运营（1+证书）职业资格证书等电子竞技专业相关的 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

#### 1. 全国计算机等级一级合格证书（各专业根据专业要求确定）。

（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、办学条件

### （一）专业指导委员会

成 员：

序号	姓名	性别	单位	职务/职称	专业建设委员会职务
1	陈红勇	男	厦门虎剑教育科技有限公司	总经理	委员
2	薛俊林	男	三明医学科技职业学院	商贸教研部主任 副教授	主任委员
3	夏芳	女	三明医学科技职业学院	助教	委员
4	张钦荣	男	福建省互联网上网服务行业协会	秘书长	委员

5	李哲俊	男	上海竞象文化传播有限公司	总经理	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
新媒体运营	何婷	女	90.04	讲师	硕士	华侨大学	
1+X 电子竞技赛事运营	伊雅卉	女	96.05	助教	硕士	昆明理工大学	
摄影摄像基础	何玮	男	83.07	无	本科	福州大学	
图形图像处理	何玮	男	83.07	无	本科	福州大学	
视频剪辑与制作	徐纯	女	96.10	无	本科	三明学院	
数字媒体艺术设计	谭馥荔	女	99.01	无	本科	天津传媒学院	
电子竞技赛事运营与管理	卢广泉	男	90.12	无	本科	仰恩大学	
电子竞技赛事执行	卢广泉	男	90.12	无	本科	仰恩大学	
直播营销与运营	杨紫钦	男	98.07	无	本科	厦门理工	
游戏运营管理	杨紫钦	男	98.07	无	本科	厦门理工	
传播与策划	谭馥荔	女	99.01	无	本科	天津传媒学院	
游戏运营管理	卢广泉	男	90.12	无	本科	仰恩大学	
电子竞技赛事运营实训	顾子钰	女	95.11	无	本科	厦门理工	
MOBA 类项目实训	徐纯	女	96.10	无	本科	三明学院	
FPS 类项目实训	何玮	男	83.07	无	本科	福州大学	
卡牌类项目实训	房灵	男	83.02	无	本科	福建工程学院	
RTX 类项目实训	房灵	男	83.02	无	本科	福建工程学院	

## (三) 教学设施

### 1. 校内实验、实训设施

序号	名称	实验设施	备注
1	竞技舞台	大屏幕, 竞技电脑, 灯光, 音响, 录播	
2	导播	控制设备, 导播设备	
3	解说	电脑, 话筒	
4	电竞项目训练	高配电脑	
5	摄影棚	灯光, 幕布, 摄影机, 电脑	
6	直播间	电脑, 摄像头, 灯光, 声卡	

### 2. 校外实训基地

虎剑电竞、欢乐园、艾尔文、电竞蜂、悟空互娱、4399、吉比特、钛度教育、网鱼网咖、玩加电竞、网竞网络、大神电竞、大鹅电竞、顺网科技、网鱼网咖、豚首互娱、奇迹山、WE 俱乐部、XQ 俱乐部、LGD 俱乐部、OMG 俱乐部、KA 女子战队（盖奇）等。

附表…专业课程设置表（三个部分组成）

（一）…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		
									1	2	3	4	5	6	
									15	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		4	72	64	8		4				
		2	思想道德修养与法律基础	必/试		3	54	45	(9)	3					
		3	形势与政策	必/查		1	18	18	0	共3学期,每学期3次课					
		4	四史	必/查		1	16	16	0	1					
	5	英语	必/试		8	64+ (64)	64+ (64)	0	2+ (2)	2+ (2)					
	6	信息技术	必/试		4	72	64	8		4					
	7	体育	必/试		6	72+ (36)	4	68+ (36)	2	2	(2)				
	8	大学生健康教育	必/查		2	16+ (16)	16	(16)	1+ (1)						
	9	创新创业教育与职业生涯规划	必/查		2	32	32	0	2						
	10	大学生就业指导	必/查		1	16	8	(8)						(4次)	
	11	经济数学	必/试		4	72	72	0	2	2					
	12	应用文写作	必/试		2	32	16	16		2					

	13	军训	必/查		2	112	0	112							
	14	军事理论课	必/查		2	36	36	0	2						
	15	劳动教育	必/查		2	36	8	28	共4个学期,每学期9学时						
小计					<b>44</b>	<b>726</b>	<b>469</b>	<b>257</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
专业技能课	基础技能课	1	电子竞技运动概论	必/试		2	32	24	8		2				
		2	电子竞技生态与文化	必/查		2	32	24	8	2					
		3	电子经济法律法规	必/试		2	32	24	8				2		
		4	体育经济学	必/试		2	32	24	8				2		
		5	人力资源管理	必/试		2	32	24	8			2			
	专业技能课	1	摄影摄像基础	必/查		2	32	8	24	2					
		2	图形图像处理	必/查		4	64	16	48		4				
		3	视频剪辑与制作	必/查		4	64	16	48			4			
		4	数字媒体艺术设计	必/查		2	32	8	24			2			
		5	电子竞技场馆管理	必/试		4	64	48	16			4			
		6	电子竞技市场营销	必/试		4	64	48	16				4		
		7	1+X 电子竞技赛事运营	必/试		2	32	24	8			2			
		8	电子竞技赛事运营与管理	必/试		4	64	48	16			4			
		9	电子竞技赛事执行	必/查		2	32	16	16	2					
		10	新媒体运营	必/试		4	64	48	16				4		
11	直播营销与运营	必/查		4	64	36	28			4					
12	游戏运营管理	必/查		2	32	16	16				2				
小计					<b>48</b>	<b>768</b>	<b>452</b>	<b>316</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>22</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
选修课	专业选修课	1	网红经济	选/查		4	64	48	16			4			
		2	电子竞技礼仪与职业素养	选/查		2	32	16	16				2		
		3	传播与策划	选/查		4	64	48	16				4		

	4	电子竞技职业生涯规划	选/查		2	32	24	8					2	
		公共选修课 (理工类专业 4 学分, 文科类专业 6 学分)			6	96	96	0					6	
小计					18	288	232	56	0	0	0	8	10	0
学分/学时/周课时合计					110	1782	1153	629	24	24	22	22	10	0

备注：1. ( ) 数字是指课外时间实践或线上教学；

2. 公共选修课程由教务处统一组织开课（理工类专业 4 学分，文科类专业 6 学分）。

3. 公共基础课程学时应当不少于总学时的 1/4，选修课教学时数占总学时的比例均应当不少于 10%。

(二) …专业课程设置表[集中实践环节]

课类	序号	课程名称	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	MOBA 类项目实训	1	26	1	1					
	2	FPS 类项目实训	1	26	1		1				
	3	卡牌类项目实训	1	26	1			1			
	4	RTX 类项目实训	1	26	1				1		
	5	电子竞技赛事运营实训	8	208	8	2*	2*	2*	2*		
毕业综合实践	见习	6	企业岗位认知	1	26	1					1
		7	分岗位实操	6	156	6					6
	毕业实习	10	毕业实习	14	364	14					14
	毕业设计	11	毕业论文	(6)	(180)	(6)					(6)
<b>学时/学分/实践周数合计</b>			<b>33</b>	<b>858</b>	<b>33</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>14</b>

备注：若为打散实训可在数字后加“\*”，如 2\*表示每周为两课时实训课，不带符号的表示实践周数。

(三) …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	电子竞技项目实训	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。	1-2-3-4	104	实训室	校内评价 总结评价
2	电子竞技赛事运营实训	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	1-2-3-4	208	实训室 海选点 决赛点	过程考核 项目考核

3	企业岗位认知	企业文化 规章制度 发展历程 岗位职责	分组对地方性电竞企业进行深入学习，了解企业文化，规章制度，发展历程，岗位职责，让学生了解企业运作模式，并且清楚各岗位的职责以及需要的技能。	5	26	企业	过程考核 总结评价
4	分岗位实操	岗位技能 岗位模拟 顶岗操作 顶岗报告	根据电竞行业企业的实际岗位技能学习，模拟，以及顶岗操作，让学生把学习理论知识在实际岗位中真实操作，重点让学生实际岗位操作技能。	5	156	实训室	过程考核 项目考核
5	毕业实习		参与一线企业从事具体岗位操作，让学生最终胜任岗位技能。	6	364	电竞公司	校内校外考 核相结合

#### (四) 各类课程学时数分配表

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		
公共必修课	726	469	257	44	27.50%
专业必修课	768	452	316	48	29.09%
职业选修课	192	136	56	12	7.27%
通识课程（课程超市）	96	96	0	6	3.64%
集中实践	858	0	858	33	32.50%
总计	2640	1153	1487	143	100.00%

实践课比例：56.33%