

科技与工程学院

2022 版专业人才培养方案

专业名称: 电子竞技运动与管理

专业代码: 570312

修业年限: 3 年

专业负责人: 佟辉

学院专业建设委员会主任 林述琦

教务处审核: _____

校领导审批: _____

批准日期: _____

2022 版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

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：570312

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

3 年

四、职业面向与需求分析

（一）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) | 职业资格证书或技能等级证书举例 |
|----------------|---------------|--------------|----------------|-------------------|------------------|
| 67 | 570312 | C (891) | 211 | 专技岗位 管理岗位 | 电子竞技运营师 电子竞技员 |

（二）需求分析

1. 电竞发展的需要

电子竞技这项新兴的体育运动在我国乃至全球范围内的迅速发展已是不容否认的事实，是互联网时代市场需求所催生的必然产物。但正如任何新技术与新事物产生和发展一样，电子竞技在带来极大经济价值、文化价值与社会影响力。但同时也会带来一定的争议。

自 2003 年国家体育总局正式认证电子竞技为第 99 项体育运动以来，经过十余年的发展，电子竞技已成为一项不折不扣的国民性运动。

根据有关数据显示，2018年以后全国电子竞技用户已经达到3亿人。电子竞技产业已经发展成为了一个以赛事为核心，由厂商、俱乐部、联盟协会、经济公司、专业场馆、直播平台等领域跨界合作的庞大产业链。

目前，电子竞技教育尚处于起步阶段，有较大的发展空间，比如教育内容需要规范、培养模式需要优化，高校开展电子竞技专业教学，也需要系统的权威教学内容作支撑。

2、专业人才需求调研

截至2018年，电子竞技产业人才缺口已经高达21万人，缺口率高达83%。同时，从业人员素质和专业能力参差不齐。人才问题已经成为制约产业可持续发展的核心问题。由此可见，发展电子竞技教育，为行业输送人才，引导青少年正确认识电子竞技，已经成为行业发展的迫切需求。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念，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。面向电子竞技产业、体育行业等，掌握电子竞技专业技能、裁判等工作技能；电子竞技俱乐部经营与管理能力；电子竞技产业相关领域必备的专业基本知识和能力；电子竞技赛事组织与策划能力；电子竞技数据分析能力，具有较强的沟通能力和组织协调能力的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

(1) 素质

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，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。

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。

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，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；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) 公共基础知识

除必备的基本文化知识，如大学英语、思想修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论等。

专业技术基础知识

2) 掌握理论课程《电竞发展史》《电竞心理学》《电子竞技概论》等理论知识。

3) 专业知识

《MOBA 类游戏》《电竞体适能》等实践知识。

(3) 能力

1) 能够熟悉的掌握电竞发展历程，了解各大类型游戏的发展起源与未来前景。

2) 能运用市场经济、电竞经济基本原则分析和解决竞赛管理工作中的一般问题；

3) 能拥有策划一场点竞赛事的基本知识。

4) 能掌握基本的 RTS、MOBA、FPS 类型的游戏。

5) 能够进行 RTS、MOBA、FPS 等类型的游戏解说。

6) 能够进行 RTS、MOBA、FPS 等类型的竞赛策划。

7) 能进行 MOBA 类游戏的分析与 bp，FPS 类的游戏地图 bp，以及赛后复盘能力。

8) 能够独立策划并组织不同类型电竞赛事。

六、教学进程安排表

符号

| 学期 | 各 周 安 排 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 一 | √: | : | : | ← | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | → | × | ◆ |
| 二 | □ | ← | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | → | × | ◆ |
| 三 | ← | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | → | ▲ | ☆ | ☆ | × | ◆ |
| 四 | ← | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | → | ▲ | ☆ | ☆ | × | ◆ |
| 五 | ← | — | — | — | — | — | — | → | × | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ● | ● | ● | ● | ● |
| 六 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ~ | ◆ | | |

说明:

√ 入学教育
 : 军训
 ← → 课堂
 × 教学
 × 考试
 ≡ 假期

□认识实习 ☆课程实训（设计、论文） ▲跟岗实习

●岗位实习 ~毕业教育 ◆机动

七、教学计划安排表

电子竞技运动与管理专业教学计划表

| 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 学分 | 学时数分配 | | | 考核方式 | "岗课证赛" "融通" | 各学期周学时分配 | | | | | |
|----|----------|----------------------|-------|----|-------|----|----|------|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|---|
| | | | | | 理论 | 实践 | 合计 | | | 一 4-19 | 二 1-16 | 三 1-16 | 四 1-16 | 五 1-8 | 六 |
| 1 | S0000001 | 思想道德与法治 | 公共必修课 | 3 | 36 | 12 | 48 | 试 | | 3 | | | | | |
| 2 | S0000002 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 公共必修课 | 2 | 32 | 0 | 32 | 查 | | | 4 | | | | |
| 3 | S0000027 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 公共必修课 | 3 | 48 | 8 | 48 | 试 | | | | | | | |
| 4 | S0000017 | 形势与政策 | 公共必修课 | 1 | 48 | | 48 | 查 | | 每学期8课时 | | | | | |
| 5 | S0000024 | 大学英语（一） | 公共必修课 | 2 | 16 | 16 | 32 | 试 | | 2 | | | | | |
| 6 | S0000027 | 大学英语（二） | 公共必修课 | 2 | 16 | 16 | 32 | 试 | | | 2 | | | | |
| 7 | S0000026 | 信息技术 | 公共必修课 | 4 | 32 | 32 | 64 | 查 | | | 4 | | | | |
| 8 | S0000008 | 大学体育（一） | 公共必修课 | 2 | 4 | 32 | 36 | 查 | | 2 | | | | | |
| 9 | S0000009 | 大学体育（二） | 公共必修课 | 2 | 4 | 32 | 36 | 查 | | | 2 | | | | |
| 10 | S0000010 | 大学语文 | 公共必修课 | 2 | 32 | | 32 | 试 | | 2 | | | | | |
| 11 | S0000011 | 创造性思维与创新方法（网络课程） | 公共必修课 | 2 | 2 | 2 | 4 | 查 | | | | | 2 | | |
| 12 | S0000012 | 摄影基础（网络课程） | 公共必修课 | 2 | 8 | 8 | 16 | 查 | | | | 2 | | | |
| 13 | S0000023 | 劳动教育（网络课程） | 公共必修课 | 2 | 0 | 2 | 2 | 查 | | | | | | | |
| 14 | S0000015 | 职业规划与就业创业（一） | 公共必修课 | 1 | 16 | | 16 | 查 | | 1 | | | | | |
| 15 | S0000016 | 职业规划与就业创业（二） | 公共必修课 | 1 | 16 | | 16 | 查 | | | | | 1 | | |
| 16 | S0000019 | 军事理论 | 公共必修课 | 1 | 16 | | 16 | 查 | | 1 | | | | | |
| 17 | S0000020 | 入学教育、军事技能训练 | 公共必修课 | 2 | 0 | 0 | 0 | 查 | | 2W | | | | | |
| 18 | S0000021 | 中国优秀传统文化（网络课程） | 公共必修课 | 2 | 2 | | 2 | 查 | | 2 | | | | | |
| 19 | | 公共任选课(含体育限选) | 公共任选课 | 6 | 48 | 48 | 96 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-----------|------------|-------|-------|------|------|------|---|------|----|----|----|----|----|---|
| 公共基础课模块 | | | | 42 | 376 | 200 | 576 | 0 | 0 | 19 | 14 | 2 | 3 | 0 | 0 |
| 1 | S0206009 | 体育管理学 | 专业基础课 | 4 | 44 | 20 | 64 | 试 | | 4 | | | | | |
| 2 | S0206044 | 俱乐部运营与管理 | 专业基础课 | 4 | 50 | 14 | 64 | 查 | 课赛融通 | 4 | | | | | |
| 3 | S0206016 | MOBA 类游戏 | 专业基础课 | 4 | 38 | 16 | 64 | 试 | 课赛融通 | | | | 4 | | |
| 4 | S0206020 | 电子竞技竞赛 | 专业基础课 | 4 | 32 | 32 | 64 | 查 | 课赛融通 | | 4 | | | | |
| 5 | S0206024 | 游戏软件应用 | 专业基础课 | 2 | 20 | 12 | 32 | 查 | 课赛融通 | | | | | | |
| 6 | S0206020 | 电竞心理学 | 专业基础课 | 4 | 40 | 24 | 64 | 查 | 课赛融通 | | | 4 | | | |
| 7 | S0206032 | 竞技摄影 | 专业基础课 | 4 | 52 | 12 | 64 | 试 | 课赛融通 | | | | 4 | | |
| 8 | S0206031 | 各类实训 | 专业基础课 | 4 | 32 | 32 | 64 | 查 | 课赛融通 | | | | | 8 | |
| 9 | S0206001 | 电竞发展史 | 专业基础课 | 4 | 52 | 12 | 64 | 试 | 课赛融通 | | | | 4 | | |
| 10 | S0206022 | 棋牌类游戏 | 专业基础课 | 2 | 32 | 0 | 32 | 查 | 课赛融通 | | | | 4 | | |
| 11 | S0206006 | FPS 类游戏 | 专业基础课 | 8 | 64 | 64 | 128 | 查 | 课赛融通 | | 8 | | | | |
| 专业基础课程模块 | | | | 44 | 456 | 238 | 704 | 0 | 0 | 8 | 12 | 12 | 16 | 8 | 0 |
| 1 | S0203015A | 电竞运营与管理 | 专业核心课 | 4 | 44 | 20 | 64 | 试 | 课岗融通 | | | 4 | | | |
| 2 | S0206015 | 赛事策划与执行 | 专业核心课 | 8 | 64 | 64 | 128 | 试 | 课岗融通 | | | | | 4 | |
| 3 | S0206020 | 电子竞技概论 | 专业核心课 | 4 | 64 | 0 | 64 | 试 | 课岗融通 | | | 4 | | | |
| 4 | S0206012 | 竞技类游戏 | 专业核心课 | 4 | 0 | 64 | 64 | 试 | 课岗融通 | | | | | 8 | |
| 5 | S0206004 | 俱乐部运营与管理 | 专业核心课 | 4 | 40 | 24 | 64 | 查 | 课赛融通 | | | 4 | | | |
| 6 | S0206002 | 数据分析与解析 | 专业核心课 | 4 | 32 | 32 | 64 | 查 | 课赛融通 | | | 4 | | | |
| 专业核心课程模块 | | | | 28 | 244 | 204 | 448 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 0 | 12 | 0 |
| 1 | | 毕业设计（赛事策划） | 专业拓展课 | 8 | 0 | 28 | 28 | | | | | | | | |
| 2 | S0300045 | 认识实习 | 专业拓展课 | 0.5 | 0 | 14 | 14 | | | | | | | | |
| 3 | S0300046 | 岗位实习 1 | 专业拓展课 | 2 | 0 | 56 | 56 | | | | | | | | |
| 4 | S0300047 | 岗位实习 2 | 专业拓展课 | 8 | 0 | 504 | 504 | | | | | | | | |
| 专业拓展课程模块 | | | | 18.5 | 0 | 602 | 602 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 合计 | | | | 132.5 | 1076 | 1244 | 2330 | | 0 | 21 | 24 | 22 | 19 | 20 | 0 |

八、各模块学时与学分分配表

各模块学时与学分分配表

| 课程学分总量、学时的分配及其总比 (%) | | | | | | | | |
|----------------------|-------|--------|------|--------|---------|--------|------|--------|
| 课程模块 | 学分 | 总占比 | 时数 | 总占比 | 理实分配 | | | |
| | | | | | 理论 | | 实践 | |
| | | | | | 时数 | 占比 | 时数 | 占比 |
| 公共基础课程模块 | 42 | 31.69% | 576 | 24.72% | 376 | 65.27% | 200 | 34.73% |
| 专业基础课程模块 | 52 | 39.24% | 704 | 30.21% | 456 | 64.77% | 238 | 33.83% |
| 专业核心课程模块 | 20 | 15.09% | 448 | 19.22% | 244 | 54.46% | 204 | 45.54% |
| 专业拓展课程模块 | 18.5 | 13.96% | 602 | 25.83% | 0 | 0.00% | 602 | 100% |
| 合计 | 132.5 | 100% | 2330 | 100% | 实践学时数占比 | | 1280 | 54.93% |
| | | | | | 选修课学时占比 | | 288 | 12.36% |

九、专业核心课程及基本内容

| 序号 | 核心课程名称 | 基本教学内容 | 教学方法与手段 |
|----|----------|--|---------------------------|
| 1 | 电竞运营与管理 | 对电竞赛事的概念、特征、分类与效益。以及起源发展，赛事参与的方式进行教授。 | 多媒体； 案例分析； 视频观摩；互动法 |
| 2 | 电子竞技概论 | 从电竞的概念、起源与发展到电子竞技的赛事，以及项目的类型、场馆、设备到电子竞技运动的参赛人员等。 | 多媒体； 视频观摩；互动法 |
| 3 | 赛事策划与执行 | 赛制组织与策划作为一门理论兼实践的课，通过理论知识的支撑在进行各类游戏的赛事策划。 | 讲授法； 案例分析； 互动法 |
| 4 | 俱乐部运营与管理 | 从赞助、主场收费、周边、奖金融资等方面对电竞俱乐部的运营与管理进行全面解析。 | 多媒体；案例分析； 互动法；项目实践 |
| 5 | 竞技类游戏 | 根据学生们的专项（MOBA\RTS\FPS）进行专业的训练解说与复盘。 | 多媒体；视频观摩； 项目实践 |
| 6 | 数据分析与解析 | 数据分析在处理数据前有明确的目的与需求，是从电竞赛事的数据里面发现有价值的信息，从而帮助电竞赛事做更好的决策，是电子竞技在大数据时代重要的工具。 | 项目实践 |

十、主要实践教学环节（包括校内外实验、实训、认识实习、岗位实习）

（一）课程实训

| 序号 | 课程名称 | 主要实践内容 | 教学实施建议 |
|----|----------|-------------|-------------|
| 1 | 赛制组织与策划 | 电竞赛事策划助理 | 多累积经验，实践为主。 |
| 2 | 电子竞技解说 | 电竞赛事解说员 | 多累积经验，实践为主。 |
| 3 | 俱乐部运营与管理 | 进行俱乐部的运动与管理 | 从基本做起 |
| 4 | | | |

（二）校内技能实训

| 序号 | 课程名称 | 主要实践内容 | 教学实施建议 |
|----|---------|------------------------|-------------|
| 1 | 赛事策划与执行 | 进行校级电竞比赛的策划与执行 | 该实践需要学生协作完成 |
| 2 | 组织电竞赛事 | 以参赛选手、裁判、竞赛组织人员的身份参与比赛 | 该实践需要学生协作完成 |

（三）校外技能实训

1. 认识实习

认识实习是工程造价专业教学计划中的一个重要的实践性教学环节,是在学生学习完主要基础课程之后,即将转入专业课学习之前,对所学专业今后从事工作的性质和内容的一次实地考察和认识。

认识实习不但是教学实践环节,还是一次社会实践。学生通过向企业员工学习,激发热爱本专业的热情,端正专业思想,增强学习和从事本专业的自信心和自豪感,为后续课程的学习奠定坚实的基础。

1) 目的要求

通过实习,对电子竞技竞赛有较全面的了解;理论联系实际,巩固和深入理解所学的理论知识,并为后续课程的实习积累感性知识;了解各类游戏赛事的举办放视;了解目前我国电竞发展的历程,联系专业培养目标,树立献身社会主义现代化建设、提高我国电子竞技运动与管理水平的远大志向。参加实习的学生,应在实习指导教师和工程技术人员的帮助下,具体参观有关的技术工作和生产工作,在实习中参照本指导书的要求,全面地进行实习工作。实习期间要求做到:

- (1) 严格遵守实习纪律和实习工地的有关规章制度;
- (2) 严格遵守实习期间的作息时间;
- (3) 认真按时完成实习工程技术人员或指导教师布置的实习和工作;
- (4) 每天写好实习日记、心得体会、革新建议等。

2) 实习内容

实习中学生学习的主要内容为:

- (1) 数据分析与解析
- (2) 电竞主持与主播

- (3) 赛事策划与执行
- (4) 俱乐部运营与管理
- (5) 赛后分析与复盘

3) 时间安排

大一第二学期期初。

4) 考核形式、标准

学生在实习过程中应服从带队老师、实习单位的安排和管理，按认识实习要求纪律考勤。认识实习的成绩主要依据学生在实习中的表现、其所写的认识实习报告评定成绩，采用优秀、良好、中、及格、不及格五级评分。认识实习成绩评定标准：

2. 岗位实习 1

1) 实训的性质

岗位实习 1 是电子竞技运动与管理专业教学计划中的重要组成部分。它为实现专业培养目标起着重要作用；也是毕业后参加实际工作的一次预演。

岗位实习 1 学生是以实习生的身份在公司实践，在实训中应深入实际，认真实习，获取直接知识，巩固所学理论，完成实训指导人所布置的各项工作任务，培养和锻炼独立分析问题和解决问题的能力。

2) 实训的目标

了解和运用电子竞技行业知识，不断地保持新知识，新热点，，作为一名电竞专业的毕业生，应该结合工作实际，不断学习新知识，及时更新自己的知识库，用最新鲜的热点武装自己，以广博的社会知识拓展视野。

3) 实习内容

(1) 负责赛事期间每日的预告及通报的撰写和发布；

(2) 结合产品的调性，产出相应得原创内容，并负责日常微信推文排版；

(3) 从相关赛事中提取要点进行复盘，并协助配合其他需求。

(4) 实习时间安排

在第四学期和第五学期的 15 周和 16 周进行。

5) 成绩评定

实习指导人根据学生现场实习时理论联系实际情况、分析问题与解决问题的能力，并结合实际表现、工作态度、遵守纪律情况等，在实习成绩表中写出评语，再依据实习日记、实习报告、实习出勤表和实习答辩情况，由实习指导教师确定实习成绩。

3. 岗位实习 2

岗位实习 2 为本专业学生联结学校课堂学习与岗位就业创业的桥梁，是学生从学校到社会实现人生转折的一个必经阶段。实习内容：赛事策划与执行完成实习周记和实习报告。

(1) 岗位实习 2 管理模式

岗位实习 2 按照泉州华光职业学院相关规定制定实习计划、管理规定、评价标准，由各专业指导老师指导学生实习、评价学生成绩模式等开展实践教学，辅导员定期、分批、关心探望学生，了解学生实习状况，解决学生实际问题，确保实习工作顺利进行。

(2) 岗位实习 2 时间

岗位实习 2 时间主要安排在第五学期和第六学期完成，共 21 周。

(3) 岗位实习 2 地点

岗位实习 2 地点学生自主选定，学校推荐部分优秀毕业生到校企合作单位实习。

(4) 岗位实习 2 要求

职业态度要求：爱岗敬业，工作踏实，学习能力强，树立主人翁的思想。

职业道德要求：节约、安全、文明生产。在实习过程中，要求学生始终坚持“安全第一”的理念，严格遵守单位的规章制度，服从实习老师的统一管理。

实习岗位要求：岗位实习的岗位应该是与本专业有关的工作岗位。

考核材料要求：提交岗位实习记录、实习报告、实习考核表等相关材料，完成指导教师和学生实习各个阶段任务，并做好岗位实习过程材料整理归档工作。

(5) 岗位实习 2 成绩评定

岗位实习 2 结束，由实习单位和学校老师共同评定实习成绩。根据学生实习期间组织纪律、工作态度、任务完成情况、实习报告质量等内容，由实习单位意见和实习指导教师意见进行综合考核，评定实习成绩。其中，实习单位意见占 50%，实习指导教师意见占 50%。岗位实习 2 成绩按优秀、良好、中等、及格和不及格五级记分制评定。

有下列情况之一的，成绩按不及格处理：①未达到实习大纲规定的基本要求，实习报告马虎潦草，或内容有明显错误；②未参加实习的时间超过全部实习时间三分之一以上者；③实习中有违纪行为，教育不改或有严重违纪行为者。

十一、实施保障

（一）师资队伍

1. 专业带头人

专业带头人 1~2 名，应具有中级以上职称，并具备较高的教学水平和实践能力。能够主持专业建设规划、教学方案设计、专业建设工作，能够为企业提供技术服务，主持市地级及以上教学或应用技术科研项目或担任院级及以上精品课程负责人。专业带头人必须是“双师型”教师。

2. 师资数量

专业师生比 18:1，主要专任专业教师 2 人。

专任专业教师必须取得教师职业资格证，必须具备电子竞技专业及相关工程类专业大学本科及本科以上学历，具备扎实的电竞专业知识和专业技能，掌握本专业人才培养方案和课程标准，具备理实一体化和信息化教学的基本能力以及继续学习能力，具有一定的从事教育教学改革和科研的能力。同时必须具备“双师型”素质，“双师型”教师不低于 60%，有一定的工作经历。每年在施工企业一线挂职锻炼时间不得少于 1 个月。

本专业兼职教师应是来自电竞行业、企业。应具有丰富的实践经历和工作经验，中级以上专业技术职称，具有与本专业相关的执业资格证书。表达能力强，能够清晰地将自己的思想传授给学生。

本专业师资队伍结构如下：

| 分类 | 数量 | 比例 |
|------|----|-----|
| 专任教师 | 3 | 75% |
| 兼职教师 | 1 | |
| 高级职称 | 0 | |

| | | |
|------|---|-----|
| 中级职称 | 1 | 25% |
| 硕士 | 1 | 25% |

(二) 教学设施

1. 校内实训基地

| 序号 | 实训室 | 面积 |
|----|------|-----|
| 1 | 电竞馆 | 400 |
| 2 | 直播教室 | 60 |

2. 校外实践基地

实训基地应能提供与本专业培养目标相适应的职业岗位，并宜对学生实施轮岗实训。实训基地应具备符合学生实训的场所和设施，具备必要的学习及生活条件，并配置专业人员对学生进行实训指导。

| 序号 | 校外实训基地 |
|----|--------|
| 1 | 华硕电竞赛事 |
| 2 | 虎剑电竞 |
| 3 | 悟空互娱 |
| 4 | 艾尔文网咖 |

(三) 教学资源

1. 教材

所使用的教材均是国家或行业规划教材或校本教材。

2. 图书及数字化资料

生均纸质图书藏量在 30 册以上，其中专业图书不少于 60%，同时适用本专业的相关书籍不应少于 2000 册；与本专业相关的报刊种类

不少于 20 种，其中专业期刊不少于 10 种；应有电子阅览室、电子图书等。

以优质数字化资源建设为载体，以课程为主要表现形式，以素材资源为补充，利用网络学习平台建设共享性教学资源库。资源库建设内容应涵盖学历教育与职业培训。专业教学软件包应包括：试题库、案例库、课件库、专业教学素材库、教学录像库等。通过专业教学网站登载，为网络学习、函授学习、终身学习、学生自主学习提供条件，实现校内、校外资源共享。

3. 网络学习资源

1. 知网

2. 腾讯电竞

（四）教学方法

教师应当根据具体教学的实际，对所选择的教学方法进行优化组合和综合运用。无论选择或采用哪种教学方法，要以启发式教学思想作为运用各种教学方法的指导思想。教师在运用各种教学方法的过程中，还必须充分关注学生的参与性。

课堂教学中实用的教学方法多种多样和丰富多彩，常用方法有：

1. 讲授式的教学方法

教师主要运用语言方式，结合多媒体课件，系统地向学生传授科学知识，传播思想观念，发展学生的思维能力，发展学生的智力。

2. 问题探究式

教师引导学生提出问题，在教师组织和指导下，通过学生比较独立的探究和研究活动，探求问题的答案而获得知识的方法。

3. 训练与实践式

通过课内外的练习、实验、实习、社会实践、研究性学习等以学生为主体的实践性活动，使学生巩固、丰富和完善所学知识，培养学生解决实际问题的能力和多方面的实践能力。

（1）示范教学法

在示范教学中，教师对实践操作内容进行现场演示，一边操作，一边讲解，强调关键步骤和注意事项，使学生边做边学，理论与技能并重，较好地实现了师生互动，提高了学生的学习兴趣和学习效率。

（2）模拟教学法

是在模拟情境条件下进行实践操作训练的教学方法，模拟教学法通常在学生具备了一定的专业理论知识后，实践操作前进行。

（3）项目教学法

采用理实一体化教学，以实际应用为目的，通过实际案例分析，师生共同完成教学项目而使获得知识、能力的教学方法。

（三）教学评价

1. 对教师的教学评价

采用期末教师自评、同事互评、领导评价与学生评教相结合的方式对教师教学进行评价。

2. 学生学习的评价方式

采用终结性评价与过程性评价相结合的方式。

（1）过程性评价：过程性评价的成绩是综合学生平时各方面的表现给予评定的，包括平时成绩、实践成绩、小测成绩等。占期末综合成绩的60%。平时成绩、实践成绩、小测成绩比重由任课教师自定。平时成绩宜包含考勤、作业、课堂表现等方面。

（2）终结性评价：在学期末采取考查或考试的形式进行。占期

末综合成绩的 40%。

考试科目可根据课程特点选择开卷考试或闭卷考试形式。考查科目可上交作品、论文、报告、上机考试、实操测试、答辩等形式进行。

（四）质量管理

建立校院（系）两级的质量保障体系。学院成立二级学院督导制度。按规定进行日常教学督导。由学院院长助理拟定督导安排表。督导组由二级学院院长、书记、教研室组长、院长助理、秘书组成。督导组按照督导安排表进行巡课、听课并做好巡课和听课记录，把控教学质量，提高教师教学水平。各教师每学期要听课至少 8 次，互相学习，提高教学水平（新老师至少 10 次），并填写听课记录，对授课老师进行评分。

十二、教学实施要求

(一) “三堂联动，六化育人” 教学实施要求

| 序号 | 名称 | 课程名称（活动名称） | 目标及内容 | 学分统计 |
|----|------|---|---|------|
| 1 | 制度文化 | 本专业开设《电子竞技竞赛》、《电子竞技策划》等课程，加强学生对建筑领域的规章制度和各种国家规范标准的理解。 | 创设四规（规章、规范、规矩、规定）制度文化，以精细制度规范人。本专业组织学生认真学习《泉州华光职业学院学生管理规定》《学生手册》等活动，组织召开岗位实习动员大会，学习岗位实习实施方案等各种学院制度。 | 5 学分 |
| 2 | 环境文化 | 本专业开设《摄影基础》等课程 | 创设四有（有山水、有花木、有景观、有标识）环境文化，以高雅环境熏陶人。华光学院本是 3A 旅游景点区，有摄影文化艺术景观，如郎静山、吴印咸等纪念馆，摄影名人山庄，五代同堂等，有优秀传统文化景观，如二十四孝园等，有艺术教育文 | 2 学分 |

| | | | | |
|---|------|---|---|-------|
| | | | 化景观，如吴文季音乐厅，电视台等，有闽台交流文化景观，如粥会、余光中纪念馆、孙中山铜像等，让学生在美丽的校园环境中学习成长。 | |
| 3 | 行为文化 | 《入学教育及军事技能训练》 | 倡导四守（守法、守纪、守时、守信）行为文化，以严谨治校造就人。本专业开展学院党政联席会议和学生工作例会讨论和解决学生的各种难题；倡导无烟教室；无手机课堂；创建文明班级文明宿舍评比；感恩节活动；践行雷锋精神，开展义务大扫除等各种活动规范学生的行为。 | 2 学分 |
| 4 | 精神文化 | 开设《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》《形势与政策》《思想道德修养与法律基础》《中国优秀传统文化》《军事理论》《创造性思维与创新方法》等课程保障 | 要求营造四品（品德、品质、品行、品味）精神文化，以高尚道德培育人。本专业通过组织师生学习党的十九大会议精神，提升思想理论水平。举办易班思想活动、青马工程活动等，对学生进行思想政治教育。 | 13 学分 |

| | | | | |
|---|------|--|---|---------|
| | | 精神文化的建设。 | 通过开展抵制不良网贷安全教育班会，心理阳光工程等促进学生身心健康成长。 | |
| 5 | 艺术文化 | 本专业开设《摄影基础》《竞技摄影》等课程来增加学生的艺术品味。 | 弘扬四求（求真、求善、求美、求新）艺术文化，以艺术品味感染人。本专业通过举办学院晚会，表演艺术科技学院特色节目，举办学院合唱比赛，举办华光学院电竞海报设计大赛等活动提升学生的艺术组织能力。 | 6 学分 |
| 6 | 职场文化 | 本专业开设《电竞发展史》《电子竞技竞赛》《MOBA 类游戏》《电竞心理学》等课程，还安排了认识实习、跟岗实习和岗位实习等实践活动 | 打造四专（专注、专业、专攻、专精）职场文化、以工匠精神激励人。举办职业教育周活动，职业资格证书考证等，与企业签订十几个校企合作单位。积极组织和鼓励学生参加校级技能竞赛，福建省技能大赛等，让学生在在校期间就可以体会到建筑职场文化氛围 | 38.5 学分 |

（二）就业创业教学实施要求

（一）职业素质教育活动与就业创业能力培养

素质教育贯穿于教学活动全过程，分布于学生在校学习期间。将就业创业能力培养纳入人才培养方案，既是教育部的最新要求，也是技能型人才培养的需要。参加素质教育活动与就业创业能力培养所得学分最多可按4学分计入选修课成绩。

（二）就业创业能力培养

二十一世纪是以创造、创新、创业为特征的世纪。知识经济占主导地位，大学生创业是高校毕业生就业的一种新趋势，它所蕴含的生机和发展趋势势必引发一系列观念、体制、人才培养模式的变化，不仅对现行的教育提出了严峻的挑战，也预示着未来中国教育必将发生深刻变革。对大学生进行创业能力培养与教育，作为高等教育发展史上一种新的教育理念，是知识经济时代培养大学生创业精神和创造能力的需要，是社会和经济结构调整时期人才需求变化的需要，是以人为本，构建和谐社会的需要。因此，创业教育是时代的要求，祖国的呼唤，作为高等学校，理所当然地要探寻创业教育的途径和方法。培养学生创业能力、创新意识，迎接新世纪挑战。

1. 创业课程设置

①在学校教育中渗透创业教育。高校学科在长期的发展中形成完整体系，门类众多，领域广泛。每门学科都蕴含着丰富的创业教育内容，因此在学科教育中渗透创业教育，是培养大学生创业素质，提高大学生创业能力的有效途径。它一方面有效地利用了课堂资源，拓展了学科教育的应用领域，另一方面又节约了教育时间，优化教

育内容，可以起到事半功倍的效果。在学科教育中，渗透创业教育，注意关

键在“渗透”，不能本末倒置，必须根据创业教育的目标和内容来确定课堂内容，主要侧重创业社会知识，专业技能知识，经营管理知识和职业知识等内容的渗透。

②加强创业课程与专业课程的交叉融合。首先培养学生系统掌握本学科专业知识的基础上，开放经济学、管理学、法学等，拓宽学生的知识面，加强大学生的文化底蕴，其次，将原来在毕业前进行的就业指导课贯穿为大学期间全过程的就业指导与创业指导课，以必修或限制选修课的形式进行，侧重创业综合知识的传授，使大学生获得创业所需的知识，再次，加大选修课程比例，推行辅修制，增强课程的选择与弹性，拓宽学生自主选择空间，进一步激发学生学习兴趣，唤醒、启发、诱导、挖掘大学生创业潜能，培养大学生的主动精神与创业意识。

2. 掌握良好的校园创业文化氛围

①大力宣传创业的意义和价值。利用学校广播、校报、橱窗等宣传工具，进行创业宣传，使培养创业人才的思想深入人心，树立勇于创业的榜样，形成崇尚科学、求实创新、勇于进取、乐于创业的校园文化氛围。

②加强教师队伍建设。教师是培养创业型人才的主力军，他们不仅可以以自己的创业精神感染学生，成为激励学生创业的楷模，而且可将学生纳入自己的教学和科研活动中，直接培养学生的创业意识和创业能力。

③成立创业者协会，未来创业者协会要组织通过社团沙龙的组织管理、公共活动的设计组织、报刊杂志的创意策划、学术研究的立项申请、法律或金融实践的模拟等活动来渲染创业氛围。

3. 开展创业实践活动

创业教育是一门实践性很强的教育活动、培养学生的创业意识和技能、必须通过一系列的体验或实践活动,养成学生的创业个性心理特征。但长期以来,我国高等教育一直存在重理论轻实践,重知识传授轻能力培养的问题,培养自己人才缺乏严谨的科研训练,创业精神和创业意识不强。因此,开展丰富多彩的实践活动尤为重要。如成立模拟公司,进行角色扮演,模拟谈判,模拟签约,模拟交易,模拟结算等训练,在教师指导下寻找经营地点,设计方面,给企业取名,确定市场与市场定位,判断集目标,制定营销策略,讨论预算广告策划,通过这些以学生自主性活动为主的实践,可以培养更多的创业综合性人才,强化大学生的创业意识,提高创业者的综合素质。

4. 广泛宣传对毕业生自主创业的政策

鼓励自谋职业和自主创业,是党和国家的一项重要政策,各级政府对大学生自主创业出台不同的优惠政策,为大学生创业提供广阔的舞台,如驻马店市政府为毕业生的自主创业提供了良好的政策环境,对有创业需求的毕业生提供小额贷款、担保、贴息贴息,设立中小企业担保基金,对毕业生创办中小企业等自主创业提供贷款信用担保,设立“高等毕业生创业资金”,支持高校毕业生自主创业,对自主创业和从事个体经营的,除国家限制的行业外,由工商行政管理部门登记注册之日起免交登记类、管理类和证明类的各项行政事业性收费等等,为毕业生自主创业提供宽松的政策环境。

（三）毕业设计教学实施要求

毕业设计是本专业实务性应用研究的一门重要开放式、必修课程，主要是通过专题制作的过程培养学生掌握专业理论基础知识和基本技能，提升将知识与技能在实际工作中整合应用的能力、学习能力、团队合作的工作态度精神、独立思考研究及创新的能力、解决问题的逻辑思考能力、实际项目操作的能力、提升设计与研发的能力，提升论文撰写与口头报告能力等关键能力，并由此提供学生一个提升自我能力及训练的机会。为切实履行实务专题制作的教學理念、培养学生关键能力。

根据我院关于毕业设计的相关规定，以提高学生专业能力和关键能力为目标，在第三至第五学期分阶段修读，共计8学分。

1、毕业设计课程内容及要求

毕业设计课程主要来源于本专业相关企业产品研发、生产技术改造和科研课题等其中一部分（子项目）内容，也可来自专业课程教学中的某个模块，或学生与教师共同商定的其他领域内容。毕业设计必须是个人单独完成的作品或研究论文，其制作难度以小组通过努力就能完成为度。

毕业设计内容包括文献收集、编写设计方案、计算书与绘制相应图纸，毕业答辩等阶段性内容。毕业设计课程应综合考虑职业岗位专业知识技能和职业核心能力教育教学需要，编制出具有可行性课程实施计划和毕业设计任务书。

2、考核办法

毕业设计课程具体考核办法见毕业设计任务书。

（四）认识实习教学实施要求

首先要求学生掌握课本的基本理论知识,对电竞比赛进行全面的了解;对MOBA、FPS、RTS类的热门游戏有着基本的操作以及充分的了解;对端游和手游的模式予以区分,对不同模式的游戏载体有着充分的了解。联系专业培养目标,树立献身社会主义现代化建设、提高我国电子竞技发展水平的远大志向。

认识实习安排在第二学期,参加认识实习的学生,需要在实习指导教师和企业的电竞人员的带队下,具体参观有关企业的技术工作和生产工作,在实习中参照指导书的要求,全面地进行实习工作,完成实习内容。认识实习的成绩主要依据学生在实习中的表现、其所写的认识实习报告评定成绩,采用优秀、良好、中、及格、不及格五级评分。

实习期间要求做到:

- (1) 严格遵守实习纪律和实习公司的有关规章制度;
- (2) 严格遵守实习期间的作息时间;
- (3) 认真按时完成指导教师布置的实习和工作;
- (4) 每天写好实习日记,记录参观施工情况、心得体会、革新建议等。

实习中学生学习的主要内容为:

- (1) 电子竞技的组织与策划;
- (2) 电子竞技的分析与解说;
- (3) 电子竞技的场地布控;
- (4) 电子竞技的场地摄影;
- (5) 电子竞技赛事的后期工作;

此外，学生还应注意学习有关电竞赛事等方面的知识。

（五）岗位实教学习实施要求

1. 实训的性质

岗位实习是电子竞技运动与管理专业教学计划中的重要组成部分。它为实现专业培养目标起着重要作用；也是毕业后参加实际工作的一次预演。

岗位实习学生是以实习生的身份在公司实践，在实训中应深入实际，认真实习，获取直接知识，巩固所学理论，完成实训指导人所布置的各项工作任务，培养和锻炼独立分析问题和解决问题的能力。

2. 实训的目标

能了解和运用有关电子竞技专业的理论知识，进行各类项目的组织与策划。

3. 实习内容

- （1）运用理论知识进行竞赛的组织与策划
- （2）运用所学的理论知识进行赛事解说与复盘
- （3）进行各类游戏的测评与开发

4. 实习时间安排

电子竞技运动与管理专业的跟岗实习一般安排在第四学期和第五学期的15周和16周进行。

5. 成绩评定

实习指导人根据学生在施工现场实习时理论联系实际情况、分析问题与解决问题的能力，并结合实际表现、工作态度、遵守纪律情况等，在实习成绩表中写出评语，再依据实习日记、实习报告、实习出勤表和实习答辩情况，由实习指导教师确定实习成绩。

（六）岗位实习教学实施要求

在企业岗位实习中，要求学生与企业员工一样“同工同酬”，在企业开展文体活动，与企业员工联欢，为学生就业打下基础。岗位实习时间不少于6个月，实训期间按要求按时撰写月小结及实习总结报告，实行以出勤率和实习绩效为学分考核依据，以企业对学生实训评价项目满意度为评价依据。

1. 岗位实习管理模式

岗位实习按照泉州华光学院相关规定制定实习计划、管理规定、评价标准，由各专业指导老师指导学生实习、评价学生成绩模式等开展实践教学，辅导员定期、分批、关心探望学生，了解学生实习状况，解决学生实际问题，确保实习工作顺利进行。

2. 岗位实习时间

岗位实习时间主要安排在第五学期和第六学期完成，共21周。

3. 岗位实习地点

岗位实习地点学生自主选定，学校推荐部分优秀毕业生到校企合作单位实习。

4. 岗位实习要求

职业态度要求：爱岗敬业，工作踏实，学习能力强，树立主人翁的思想。

职业道德要求：节约、安全、文明生产。在实习过程中，要求学生始终坚持“安全第一”的理念，严格遵守工厂的规章制度，服从实习老师的统一管理。

实习岗位要求：岗位实习岗位应该是与本专业有关的工作岗位。

考核材料要求：提交岗位实习记录、岗位实习报告、岗位实习考核表等相关材料，完成指导教师和学生岗位实习各个阶段任务，并做好岗位实习过程材料整理归档工作。

5. 岗位实习成绩评定

岗位实习结束，由实习单位和学校老师共同评定岗位实习成绩。根据学生实习期间组织纪律、工作态度、任务完成情况、实习报告质量等内容，由实习单位意见和实习指导教师意见进行综合考核，评定实习成绩。其中，实习单位意见占 50%，实习指导教师意见占 50%。岗位实习成绩按优秀、良好、中等、及格和不及格五级记分制评定。

有下列情况之一的，成绩按不及格处理：①未达到实习大纲规定的基本要求，实习报告马虎潦草，或内容有明显错误；②未参加实习的时间超过全部实习时间三分之一以上者；③实习中有违纪行为，教育不改或有严重违纪行为者。

十三、毕业要求

学生通过规定年限的学习，完成各门课程学习及参与各教学环节活动，参加专业规定的实习，修满专业人才培养方案所规定的 140 学分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求，并取得至少 1 个与专业相关的职业资格证书，准予毕业。

十四、继续学习建议

（一）专升本对应相关专业

休闲体育、体育教育、计算机科学与技术、数字媒体技术、电子信息科学与技术。

（二）提升职业资格渠道

本专业毕业生可以通过应届毕业生专升本的在校、函授、网络、自学考试等渠道继续学习。

电子竞技运营师、电子竞技运动员、电子竞技裁判员、电子竞技教练员、普通话证（二级乙等）、计算机等级证。

十五、说明

1. 根据人才培养目标、专业特点和岗位对人才知识、能力、素质的要求，对课程作了调整和优化。

2. 本培养方案采取“2.25+0.25+0.5”的培养模式。

3. 学生必须修满综合能力拓展模块 10 学分，相关修读、认定标准见教学计划表。

4. 在执行本方案过程中，各二级学院可根据实际情况作适当调整，但必须通过规定程序报教务处审核、分管副校长审批，经批准后方可按调整方案执行。