

# 湖北体育职业学院

## 电子竞技运动与管理专业人才培养方案

执笔人：张亮

系负责人：刘鸣鸣

教务处长：高华伟

主管院长：杨青

体育运营与管理系

## 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、招生对象

普通高中毕业生或同等学力者

## 三、学制及学习形式

三年 全日制

## 四、职业范围

所属专业大类	所属专业类	对应行业	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	体育类	体育	电子竞技赛事 组织、裁判、硬 件维护、电子竞 技数据分析师 游戏体验师	竞技管理助理师、电子 竞技级别运动员、游戏 策划助理师、场地管理 员资格证

## 五、培养目标

本专业培养政治思想坚定、德技并修、全面发展，适应地方经济和社会发展需要，具有诚信守纪、吃苦耐劳、敬业爱岗、团结进取等良好的职业素养，掌握必备的计算机基础、电子竞技理论、电竞体育赛事运维和俱乐部经营与场地管理知识，具备较熟练的将传统体育运动和现代电子竞技运动相结合的技能，并具备运用所学知识解决电子竞技赛事实际问题的基本技能，面向各类电子竞技赛事场馆、电子竞技类竞赛投资公司以及电子竞技类游戏设计公司等单位，从事电子竞技运动与管理工作的高素质电竞人才。

## 六、培养规格

### 1. 基本素质与能力

(1) 掌握马克思主义的基本理论和观点，具有站在正确的立场、应用正确的思想和观点、分析和认识社会形势和问题、抵制错误思想和思潮的能力；

(2) 知晓和践行社会主义核心价值观和价值体系、具备基本的人文社科知识、国防知识，具有良好的思想道德品质、团队合作意识和个人修养，遵纪守法；

(3) 掌握汉语言文字的应用表达和社会交往的基本知识和技巧，具有较强的口头表达、文字写作和人际沟通与交往能力；

(4) 掌握青年生理心理及体育锻炼的基本知识，具有自觉锻炼、终身锻炼身体意识和良好的意志毅力，具有健全的心理、健康的身体、较强的心理承受能力、良好的自我控制能力和社会适应能力；

(5) 具备一定的文学、美学、音乐、艺术等方面的知识，有一定的文学美学及艺术欣赏能力，具有有品位的兴趣爱好或艺术特长；

(6) 具备一定的组织管理、经营管理和创新创业知识，具有创新创业意识和一定的创新创业能力和管理能力；

(7) 掌握必备的数学和计算机应用知识，具备一定的数学计算和计算机应用能力；

(8) 具备学习和职业发展方面的知识，具有较强的接受新知识、新事物以及自主学习、终身学习的能力；

(9) 具备一定的英语听、说、读、写的基本知识，能运用英语进行一般的日常生活工作交流，能阅读较简单的电竞领域的文献资料。

## 2. 专业素质与能力

(1) 了解计算机系统的基本组成，Windows 操作系统的使用。掌握常用汉字输入法与操作技能；

(2) 熟练文字处理 Word 的使用操作技能、电子表格 Excel 的使用操作技能、演示文稿 PowerPoint 的使用操作技能；

(3) 了解计算机安全知识和网络基础知识；

(4) 熟悉电子竞技行业生态，了解电竞产业链上下游的定位和发展状况，掌握电竞俱乐部运营与管理；

(5) 学习电竞场馆运营管理，了解场馆建设，电竞馆的定位、产品、价格、品牌、促销活动，知道电竞设备（鼠标、键盘、转播台、灯光）的基本运作原理；

(6) 掌握赛事策划与管理，基本掌握各层次的电竞赛事的策划和执行；

(7) 学习电竞媒体技术，熟练掌握电竞媒体运维规律，包括图文报道、海报制作、短视屏制作等。运营电竞俱乐部媒体流量；

(8) 了解大数据的概念，掌握大数据理论的应用并具有一定的大数据理论基础，能将大数据应用于电子竞技比赛管理之中

(9) 熟悉电子竞技的运动特征，能有效的进行电子竞技的管理，具有运动组织的能力。

### 3. 拓展素质与能力

(1) 具备一定的软件开发能力，可以进行游戏的简单测试和改进；

(2) 具备卡牌类、射击类、对战类和策略类等游戏的基础理论和实践知识；

(3) 具有接受岗位新知识、新技术的能力；

(4) 具有获取及应用本专业新设备、新技术、新工艺等信息的能力；

(5) 具有较强的判断、选择、整合、获取和使用专业信息的能力。

## 七、培养模式

本专业采取以项目驱动课程教学及校企共同培养为特征的“三位一体”工学结合人才培养模式。与企业深度融合建立电子竞技现场型

教学平台，成立校内工作室、校外企业实践教学基地，采用项目实做、实战拟做、跟做等形式，通过项目将专业教学融入实际过程，将企业工作标准作为项目教学的质量标准，在项目实施过程中实现师生与岗位角色的互换，使培养的学生具有较强的专业基本生存能力、专业空间拓展能力、综合拓展能力等，充分的将教、学、做融为一体。

## 八、课程体系结构

### 电子竞技运动与管理专业课程体系

课程类别	课程
公共必修课程	入学教育、军事理论与军事技能训练、思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、中华优秀传统文化、大学生心理健康教育、大学生创新创业教育、大学英语、计算机应用基础、应用文写作、毕业教育、劳动课
专业基础课程	体育学概论、体育经济学、体育公共关系、体育市场营销学、体育心理学、体育赛事数据与多媒体技术、体育俱乐部运营与场馆管理、体育竞赛组织与管理、体育游戏与休闲、体育与健康、体育管理学、消费行为学等
专业核心课程	电子竞技运动概论、电子竞技赛事与营运、电子竞技运动心理学、电子竞技俱乐部管理与运营、电子竞技比赛分析与实践、电子竞技运动训练理论与方法等
专业实践课程	认识实习、跟岗实习、顶岗实习、毕业设计等
公共拓展课程	文学欣赏、音乐欣赏、体育文化、普通话、沟通与礼仪、现代企业管理、演讲与口才、人文与社会等

专业拓展课程	电子竞技防沉迷与应战心理、电子竞技竞赛规则分析与裁判法、电子竞技战术理论与方法、电子竞技运动直播营销与运营、电子竞技职业战队组建与管理、电子竞技产业与分析、电子竞技游戏解析、电子竞技媒体与新闻传播等
--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------

## 九、主要专业核心课程描述

### （一）电子竞技运动概论

课程名称：电子竞技运动概论

课程定位：专业核心课

参考学时：36

知识目标：初步了解电子竞技运动发展史以及电子竞技运动所涵盖的重要知识点。

能力目标：让学生对电竞教学与训练原则、技战术训练、体能训练、心智训练、竞赛管理规则以及常设项目的主要战略战术等基础知识有初步了解，明确学习、就业方向。

素质目标：通过本课程的学习，帮助学生充分了解电子竞技运动领域的知识范深度与宽度，树立正确的电子竞技运动观，促进学生在电子竞技运动职业化的道理上健康发展。

考核方式：期末闭卷考试与平时成绩分段按百分比计分。

### （二）电子竞技赛事与运营

课程名称：电子竞技赛事与运营

课程定位：专业核心课

参考学时：36

知识目标：了解国内外电竞赛事的发展史，掌握具体电竞赛事运营的策划、开展与宣传等所要具备的基础知识。

能力目标：了解具体赛事的运营要素，熟悉电子竞技赛事举办的资质、国家出台的相关规则，掌握申请和举办赛事的具体流程和操作方案，能和团队协作完成赛事举办、运营相关事宜。

素质目标：通过本课程的学习，使学生对目前国内国外名声较大的赛事及相关个体单位对从事电子竞技赛事相关的具体岗位和工作内容有较为充分的准备，为本专业学生就业打下良好基础。

考核方式：期末闭卷考试与平时成绩分段按百分比计分。

### （三）电子竞技运动心理学

课程名称：电子竞技运动心理学

课程定位：专业核心课

参考学时：36

知识目标：掌握青少年电子竞技运动员的心理特点、训练中的心理问题及应对、基础心理技能训练、电子竞技比赛前的心理状态及准备、电子竞技比赛中的心理调节、电子竞技比赛后的心理调控、电子竞技运动的团队行为以及电子竞技运动的心理测量内容。

能力目标：综合运用电子竞技运动中与运动员心理相关的知识，创新训练方法，提升竞赛水平，指导个人职业生涯。

素质目标：通过电子竞技心理学的运用，深刻理解电子竞技魅力，进一步推动电竞事业的发展。

考核方式：期末综合考试与平时成绩分段按百分比计分，包含一篇结课论文。

### （四）电子竞技俱乐部管理与运营

课程名称：电子竞技俱乐部管理与运营

课程定位：专业核心课

参考学时：36

知识目标：掌握电子竞技俱乐部运营与管理的基本知识

能力目标：能够开展有益于俱乐部发展的各种活动：赛事期间组织队员准时参赛，为队员提供各种后勤保障，发现并解决关于赛事的各项事宜；休赛期确保俱乐部良好运作，确保队员训练，保证队员处于良好的竞技状态。

素质目标：适应市场需求，培养电子竞技俱乐部管理市场急需的专型人才，增强学生就业能力。

考核方式：期末闭卷考试与平时成绩分段按百分比计分。

### （五）电子竞技比赛分析与实践

课程名称：电子竞技比赛分析与实践

课程定位：专业核心课

参考学时：108

知识目标：学会游戏比赛视频分析角度、方式、方法、手段

能力目标：通过对电子竞技比赛的复盘以及对比赛中出现的时间、经济、兵线、战略战术等进行分析，了解经典战例中比赛选手的优劣，优化游戏操作和策略、制定合理的比赛方案，从而提升竞赛、训练水平。

素质目标：运用课程知识，通过实际操作模拟让学生更真实的感受到竞技比赛，重点培养运动员、教练员对比赛的理解和掌控分析能力。

考核方式：期末案例实测与平时成绩分段按百分比计分，包含一篇结课论文。

### （六）电子竞技运动训练理论与方法



课程名称：电子竞技运动训练理论与方法

课程定位：专业核心课

参考学时：108

知识目标：热门游戏理论概述、经典案例分析和优化方法、游戏操作技巧、国内外电竞训练理论研究成果

能力目标：提升学生电竞游戏相关操作技巧和操作熟练度，使学生能准确利用所学知识分析电竞比赛中的经典打法和技巧，灵活制定团队作战战术以及打法，培养学生思维迁移能力，借鉴创新能力。

素质目标：针对电竞市场的热门需求：陪练、教练、战术指导等，指导学生通过综合运用所学知识，自我创新完善，形成独有的电竞理论训练方法。

考核方式：期末闭卷考试与平时成绩分段按百分比计分，包含一篇结课论文

## 十、课程结构

专业课程结构学分比例表

类别	学分数	占总学分比例	学时数	占总学时比例	备注
公共课程	42	30%	756	27%	含公共选修课
专业课程	96	70%	2028	73%	含专业选修课
合计	138	100%	2784	100%	

理论实践教学学时比例表

课程	学分	总学时	理论学时	实践学时	占总学时比率 (%)
纯理论课 (A)	32	576	576		20.7%

(理论+实践)课(B)	50	900	476	424	32.3%
纯实践课(C)	56	1308		1308	47%
合计	138	2784	1052	1732	100%
理论教学时数(不含公共课)%: 37.8%      实践教学时数%: 62.2%					

## 十一、（一）教学进程安排

课程属性	序号	课程代码	课程名称	课程类型	课程性质	考核方式	学分	教学时数			学期学时分配（周学时）					
								总学时	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六
公共课	1	143560101	入学教育	必修	A		2	36	36	0	2					
	2	143560102	军事理论与军事技能	必修	B		3	54	8	46	3*20					
	3	143560103	思想道德修养与法律基础	必修	B		4	72	54	18	4					
	4	143560104	毛泽东思想和中国特色社会主	必修	B		4	72	54	18		4				
	5	143560105	形势与政策	必修	A		2	36	36	0	2*2	2*2	2*2	2*2		
	6	143560106	中华优秀传统文化	必修	B		2	36	18	18	2					
	7	143560107	大学生心理健康教育	必修	B		2	36	18	18	2					
	8	143560108	大学生创新创业教育	必修	B		2	36	18	18		2				
	9	143560109	大学英语	必修	A		4	72	72		2	2				
	10	143560110	计算机应用基础	必修	B		4	72	36	36	2	2				
	11	143560111	应用文写作	必修	A		2	36	36			2				
	12	143560112	毕业教育	必修	C		1	18		18						1

	13	143560113	劳动教育	必修	C		2	36		36	1	1	1	1		
	14	G143560001	公共选修课 1	公选	A		2	36	36		2					
	15	G143560002	公共选修课 2	公选	A		2	36	36			2				
	16	G143560003	公共选修课 3	公选	A		2	36	36				2			
	17	G143560004	公共选修课 4	公选	A		2	36	36					2		
小计							42	756	530	226	15	15	3	3		1
专业基础课	18	670411101	体育学概论	必修	A		4	72	72		2	2				
	19	670411102	体育经济学	必修	A		2	36	36		2					
	20	670411103	体育公共关系	必修	A		2	36	36			2				

	21	670411104	体育市场营销学	必修	B		4	72	36	36	4							
	22	670411105	体育心理学	必修	A		4	72	72				2	2				
	23	670411106	体育赛事数据与多媒体技术	必修	B		3	54	18	36			2					
	24	670411107	体育俱乐部运营与场馆管理	必修	B		4	72	54	18		2		2				
	25	670411108	体育竞赛组织与管理	必修	B		2	36	18	18			2					
	26	670411109	体育游戏与休闲	必修	B		2	36	18	18		2						
	27	670411110	体育与健康	必修	B		2	36	18	18			2					
	28	670411111	体育管理学	必修	A		2	36	36				2					
	29	670411112	消费行为学	必修	B		2	36	18	18					2			
小计							33	594	432	162	8	8	10	6				
专业 实践 课、 专业 核心 课、 专业 选修 课	30	670411113	*电子竞技运动概论	必修	B		2	36	18	18			2					
	31	670411114	*电子竞技赛事与运营	必修	C		2	36		36				2				
	32	670411115	*电子竞技运动心理学	必修	C		2	36		36				2				
	33	670411116	*电子竞技俱乐部管理与运营	必修	C		2	36		36				2				
	34	670411117	*电子竞技比赛分析与实践	必修	C		6	108		108			2	4				

35	670411118	*电子竞技运动训练理论与方	必修	C		6	108		108			2	4		
36	670411301	认识实习	必修	C		1	30		30	2*15					
37	670411302	跟岗实习	必修	C		14	360		360					30*12	
38	670411303	毕业设计含毕业实习报告等	必修	C		4	60		60						4*15
39	670411304	顶岗实习	必修	C		16	480		480						30*18
40	670411305	专业拓展课程 1	专选	B		2	36	18	18	2					
41	670411306	专业拓展课程 2	专选	B		2	36	18	18		2				
42	670411307	专业拓展课程 3	专选	B		2	36	18	18			2			
43	670411308	专业拓展课程 4	专选	B		2	36	18	18				2		
小计						63	1434	90	1344	2	2	8	16		
全部课程总计						138	2784	1052	1732	25	25	21	25		

针对部分阶段性教学、周学时较多的课程（例：军事理论与军事技能等），不记入周总学时，原上周总学时应该控制在 24-26 学时。

## (二) 拓展课程一览表

课程类型	课程编码	课程名称	考核形式	学时	学分	理论学时	实践学时
专业拓展课  任选 4 门	670411201	电子竞技防沉迷与应战心理	●	36	2		36
	670411202	电子竞技竞赛规则分析与裁判法	●	36	2	36	
	670411203	电子竞技战术理论与方法	●	36	2	18	18
	670411204	电子竞技运动直播营销与运营	●	36	2	18	18
	670411205	电子竞技职业战队组建与管理	●	36	2		36
	670411206	电子竞技产业与分析	●	36	2	36	
	670411207	电子竞技游戏解析	●	36	2	18	18
	670411208	电子竞技媒体与新闻传播	●	36	2	36	
公共拓展课  任选 4 门	143560201	文学欣赏	●	36	2	36	
	143560202	音乐欣赏	●	36	2	36	
	143560203	体育文化	●	36	2	36	
	143560204	普通话	●	36	2	36	
	143560205	沟通与礼仪	●	36	2	36	
	143560206	现代企业管理	●	36	2	36	
	143560207	演讲与口才	●	36	2	36	
	143560208	人文与社会	●	36	2	36	

## (三) 实践教学计划一览表(含素质教育)

类别	序号	项目	考核形式	开课学期	总学时	安排方式	地点
专业 实践	1	认识实习	考查	1	30	讲座、参观	合作企业
	2	跟岗实习	考查	5	360	实习	合作企业
	3	顶岗实习	考查	6	480	实习	合作企业
	4	毕业设计	考查	6	60	毕业设计	合作企业
素质 养成	1	军事训练	考查	1	54	军训	学校
	2	入学教育	考查	1	36	讲座	学校
	3	专业教育	考查	1	4	讲座	学校教室
	4	安全教育	考查	1-6	58	讲座	学校教室
	5	心理健康教育	考查	1-6	48	咨询、讲座、 竞赛	校内
	6	文化讲座	考查	1-6	28	讲座	学校
	7	思想政治教育 (班会活动)	考查	1-6	116	讲座	校内
	8	毕业教育	考查	6	10	讲座、毕业 典礼	校内
社会 实践	1	社会调研	考查	1-6	24	实践、调研	校外
	2		考查	1-6	24	实践、调研	校外
	3		考查	1-6	24	实践、调研	校外
	4		考查	1-6	24	实践、调研	校外
小计：16 门					1380		

## 十二、毕业标准

本专业学生达到以下三个方面的要求，方可毕业：

(一) 学生思想品德符合要求，修完本专业教学计划规定的全部课程，所有课程（包括实践教学）考核成绩全部合格，至少修满145学分（包括课程学分125学分，素质课程学分20学分），同时，



专业核心课程成绩合格，准予毕业。

(二) 至少获得 1 个与本专业岗位相关的职业资格证书。

(三) 参加专业规定的顶岗实习并成绩合格。

### 十三、专业教学环境与教学条件

#### (一) 师资队伍要求

##### 1. 专业带头人条件

通过内培外聘方式，塑造专业带头人，将专业带头人培养成教学名师和现场专家，并以“产、学、研”相结合的模式，促进专业带头人的人才培养与专业的快速发展。

##### 专业带头人需具备的条件是：

(1) 具有扎实的理论基础，有坚实的专业理论和实践能力，积极承担教学任务，讲授本专业两门以上专业课或专业基础课，完成教学基本工作量，教学效果良好，学生满意率高；

(2) 学术造诣深，具有较强的科研能力和创新意识，了解本专业的前沿发展动态，能及时提出与本专业相关的科研方向和课题；

(3) 具有较强的生产实践和社会实践能力，能够较好从事和组织学生的实践教学，取得良好的效果；

(4) 负责制定专业发展规划及本专业人才培养方案的制定与实施；承担专业建设、专业教育教学研究及校内外实训基地的建设；

(5) 具有较好的团结协作精神和组织管理能力，组织制定了切实可行的专业建设规划，并在本专业人才培养方案及课程标准的制订和修订、带领本专业开展人才培养模式改革、开展课程、教材和实习实训基地建设等方面取得显著成绩；

(6) 具有较强的科研能力和创新意识，了解本专业的前沿发展动态，能及时提出与本专业相关的科研方向和课题；

(7) 近三年年度考核均在“合格”以上。

##### 2. 专任教师条件

- (1) 具有高校教师资格和本专业领域有关证书；
- (2) 有理想信念、道德情操、扎实学识、仁爱之心；
- (3) 具有电子竞技运动与管理等相关专业本科以上学历；
- (4) 具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；
- (5) 具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；

(6) 每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

### 3. 兼职教师条件

- (1) 来自电子竞技相关协会；
- (2) 具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神；
- (3) 具有扎实的社会体育专业知识和丰富的实际工作经验；
- (4) 能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导教学任务。

### (二) 校内实践教学条件要求

序号	实训室名称	主要设备及数量	服务课程	主要实训项目	鉴定工种
1.	电子竞技实训室	电脑 5 台 LED 屏 1 个	电子竞技比赛分析与实践、电子竞技运动训练理论与方法、电子竞技战术理论与方法、电子竞技运动直播营销	游戏竞技 电竞赛事制播 电子竞技数据分析 电子竞技游戏与技法 等	电竞运动员 电竞直播\导播 电竞裁判 场地工等

			与运营、电子竞技游戏解析等课程		
--	--	--	-----------------	--	--

### (三) 校外实训基地

序号	实训基地名称	功能	实习规模
1.	武汉梦竞科技有限公司	提供电竞赛事运维实训条件	每次可同时供 20 人左右 上实训课
2.	腾讯众创	提供电竞赛事支持类实训条件	每次可同时供 30 人左右 上实训课
3.	武汉怪兽科技有限公司	提供电竞赛事支持类实训条件	每次可同时供 30 人左右 上实训课

## 十四、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、图书及数字化资源等。

1. 教材选用基本要求。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。

2. 图书文献配备基本要求。图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：行业政策法规资料、有关职业标准，教学标准、教学与训练方法、教学与训练操作规范以及教学与训练实例类图书等。

3. 数字教学资源配备基本要求。建设、配备与本专业有关的音视频素材、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。

### 十五、专业教学考核、评价与管理

1. 为实现各专业人才培养目标规格和保证教育教学质量，体现办学理念 and 特色，使得学生的基本理论知识、基本技术技能、基本素养得到有效的培养，各门课程以过程性考核和期末考核相结合作为考核方式。

2. 学生能力测试以形成性考核为主，可以根据不同课程的特点和要求采取笔试、口试、实操、作品展示、成果汇报等多种方式进行考核。

3. 考核以能力考核为核心，综合考核专业知识、专业技能、方法能力、职业素质、团队合作等方面。