

上海电子信息职业技术学院

人才培养方案

2023 级中高职贯通适用

电子技术与工程学院

教务处汇编

2023 年 7 月

目录

电子竞技运动与管理（中高贯通）专业人才培养方案	1
一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修学年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
六、课程设置及要求	2
七、教学进程总体安排	12
八、实施保障	22
九、毕业要求	26
十、课程标准	27
十一、附录	29
附件 1 专业人才需求与专业改革调研报告	30
附件 2 专业建设指导委员会审定意见	38
附件 3 学术委员会评审意见	39

电子竞技运动与管理（中高贯通）专业人才培养方案

一、专业名称及代码

中职：电子竞技运营与管理（710212W）

高职：电子竞技运动与管理（570312）

二、入学要求

本市应届初中毕业生

三、修学年限

五年

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示：

表 1 职业面向表

所属专业大类	所属专业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位群或技术领域举例	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	电子竞技行业 游戏行业 会展 新媒体	电子竞技运营师： 运动赛事组织、策划、运营管理、现场执行人员；电子竞技新媒体内容策划、内容制作、直转播、新媒体营销与推广； 电子竞技员： 电子竞技俱乐部运营、电子竞技运动管理； 游戏美术设计等	电子竞技运动赛事策划、编导、摄像、赛事解说；电子竞技场馆舞美设计、活动会展设计与布展；电子竞技运动赛事现场专员、宣传推广设计、电子竞技文案策划、新媒体运营、自媒体主播、视频后期处理；电子竞技俱乐部运营专员、经纪人、助教、康复师、裁判员、教练员等；3D 场景建模、人物角色建模等	教育部 1+x 电子竞技赛事运营证书；1+X 游戏设计职业技能证书；人社部国家新职业电子竞技运营师证书；人社部国家新职业电子竞技员证书。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人、德技并修、学生全面发展,主要面向赛事服务、内容制作、场馆运维等行

业和企事业单位，培养具有一定的文化水平、良好的职业道德和人文素养，能从事赛事组织执行、赛事摄像剪辑、赛事解说、赛事现场专员、场馆运维、场馆舞美设计、活动会展设计、文案策划、新媒体运营、自媒体主播、视频后期处理等相关工作，具有职业生涯发展基础的知识型、发展型、高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素养

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感的品德。

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力，具有较强的集体意识和团队合作精神。

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

（6）具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2. 知识

（1）熟悉电子竞技主流项目理论知识。

（2）掌握电子竞技核心赛事及工作流程知识。

（3）掌握电子竞技新媒体内容传播理论知识。

（4）掌握电子竞技舞台搭建相关设计知识。

（5）掌握游戏美术设计相关理论知识。

3. 能力

（1）具备电子竞技赛事运管所需的组织和执行能力。

（2）具备电子竞技赛事的运营、推广能力。

（3）具备电子竞技运动场馆的维护与管理能力。

（4）具备电子竞技运动俱乐部的运营管理能力。

（5）具备电子竞技运动相关各类内容（含视频拍摄和剪辑、文案制作、3D 动画、特效）制作与传播能力。

（6）具备各类主流游戏软硬件的测试和保障能力。

（7）具备电子竞技装备的调试、维护能力及相关衍生产品的制作能力。

（8）具备电子竞技运动市场的供需对接、营销与管理能力。

六、课程设置及要求

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

（一）公共基础课程

公共基础课程包括公共基础必修课程和公共基础选修课程。

1. 公共基础必修课程

公共基础必修课程主要包括：

职业道德与法治、历史、中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、形势与政策、

互联网+创业实践、思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、语文、数学、英语、物理、军事理论与训练、信息技术基础、体育、应用文写作、心理健康教育、职业生涯规划与职业指导、大学生安全教育以及劳动教育等课程。

公共基础选修课程包括公共艺术选修课程和公共通识选修课程。

表 2 部分公共基础必修课程介绍

序号	课程	主要教学内容和要求	参考学时
1	职业道德与法治	<p>内容：感悟道德力量、践行职业道德基本规范、提升职业道德境界、坚持全面依法治国、维护宪法尊严、遵循法律规范、</p> <p>要求：本课程着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。</p>	36
2	历史	<p>内容：中华文明的起源与早期国家、诸侯纷争与变法运动、秦统一多民族封建国家的建立、西汉与东汉一统一多民族封建国家的巩固、三国两晋南北朝的政权更迭与民族交融、从隋唐盛世到五代十国、隋唐制度的变化与创新、三国至隋唐的文化、两宋的政治和军事、辽夏金元的统治、辽宋夏金元的经济与社会、辽宋夏金元的文化、从明朝建立到清军入关、清朝前中期的鼎盛与危机、明至清中叶的经济与文化、两次鸦片战争、国家出路的探索与列强侵略的加剧、挽救民族危亡的斗争、辛亥革命、北洋军阀统治时期的政治、经济与文化等。</p> <p>要求：通过历史学习，使学生能够从历史角度关心国家命运，关注世界发展，成为德智体美全面发展的社会主义建设者和接班人。培养学生自我实现与社会和谐发展的高素质国民，有助于个体的终身发展，有利于获得成功的个人生活。让学生养成主动担当民族复兴大任的自觉意识，做有理想有本领有担当的时代新人，成为走在时代前列的奋进者、开拓者、奉献者。</p>	72
3	中国特色社会主义	<p>内容：透视经济现象、投身经济建设、拥护社会主义政治制度、参与政治生活、共建社会主义和谐社会，共享美好生活。</p> <p>要求：通过本课程的学习，在观念上促进学生清醒的认识到国家的经济、政治与社会发展和人民群众生活联系紧密，形成正确的经济建设、政治建设、社会建设的有关知识，并以此规范和调整自己的行为，增强提高学生的思想政治素质，坚定走习近平新时代中国特色社会主义思想道路的信念；提高辨析经济、政治、社会现象，加强主动参与社会生活的能力。关注自身的可持续发展，把个人发展与经济、政治、社会发展融为一体，树立大局观，并付诸行动，逐步达到理想职业目标，为祖国的发展做贡献。</p>	36
4	哲学与人生	<p>内容：坚持从实际出发，脚踏实地走好人生路；用辩证的观点看问题，树立积极的人生态度；坚持实践与认识的统一，提高人生发展能力；顺应历史潮流，树立崇高的人生理想；在社会中发展自我，创造人生价值。</p> <p>要求：通过本课程的学习，帮助学生运用辩证唯物主义和历史唯物主义的观点和方法，正确看待自然、社会的发展，正确认识和处理人生发展中的基本问题，树立和追求崇高理想，逐步形成正确的世界观、人生观和价值观。</p>	36

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
5	形势与政策	<p>内容：根据教育部每学期发布的最新形势与政策课教学要点，结合学校实际灵活选择相应主题开展教学。</p> <p>要求：帮助学生认清国内外形势，增强学生的爱国主义责任感和使命感。</p>	2
6	思想道德与法治	<p>内容：坚定理想信念、弘扬中国精神、践行社会主义核心价值观、明大德守公德严私德。</p> <p>要求：教育学生加强思想道德修养，继承和弘扬中华传统美德和中国革命道德，树立为人民服务的思想，弘扬集体主义精神，培养良好的道德品质和高尚的道德人格。</p>	48
7	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>内容：毛泽东思想及其历史地位、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设道路初步探索的理论成果、“三个代表”重要思想、习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位。</p> <p>要求：全面认识我国革命、建设和改革的基本国情，了解马克思主义中国化的历史进程和理论成果，理解社会主义本质论、社会主义初级阶段论、社会主义改革开放论等，深入认识和理解中国共产党领导是中国特色社会主义最本质的特征和中国特色社会主义制度的最大优势。</p>	32
8	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	<p>内容：习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位、坚持和发展中国特色社会主义的总任务、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局、实现中华民族伟大复兴的重要保障、中国特色大国外交、坚持和加强党的领导。</p> <p>要求：通过学习本课程，让学生在学理上认识和把握“习近平新时代中国特色社会主义思想是一个系统完整的理论体系”的重要定位，理解习近平新时代中国特色社会主义思想的丰富内涵和实践要求，掌握运用习近平新时代中国特色社会主义思想贯穿的立场观点方法来全面客观认识当代中国、看待外部世界的能力，增强对习近平新时代中国特色社会主义思想科学体系的政治认同和情感认同，自觉以习近平新时代中国特色社会主义思想的科学理论体系来武装头脑、指导行动。</p>	48
9	数学	<p>内容：本课程采用模块化设计方式，由基础模块和拓展（选学或选修）模块构成。基础模块是本课程的基础性内容和应达到的基本要求，主要包括数学基础知识和基本技能；拓展（选学或选修）模块是适应学生学习专业需要的限定选修内容。</p> <p>要求：通过本课程学习，使学时获得必要的数学基础知识和基本技能，了解概念、结论等产生的背景及应用，体会其中所蕴涵的数学思想方法，以及它们在后续学习中的作用。通过不同形式的自主学习、探究活动，合作学习，提高空间想象、逻辑推理、运算求解、数据处理、运用现代信息技术等能力。</p>	352
10	英语	<p>内容：本课程设置了英语听力和英语读写两个教学模块，围绕职场英语交际等职业能力，设置了听力，口语，阅读，写作和文化五个学习项目。</p> <p>要求：通过本课程学习，学生具备一定的英语词汇量和实际运用能力，能运用英语在日常生活以及未来求职、学习和工作中进行交流，掌握英语基本听说读写译的能力，达成提高学生实际运用英语能力，培养学生的英语综合素质的目标。</p>	352

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
11	军事理论与训练	内容：中国国防、军事思想、信息化战争、战略环境 要求：了解我国国防历史和国防建设的现状及其发展趋势，熟悉国防法规和国防政策的基本内容，明确我军的性质、任务和军队建设的指导思想，了解信息化战争的形成、发展趋势和与国防建设的关系，熟悉信息化战争的特征，树立打赢信息化战争的信心。了解国际战略格局的现状、特点和发展趋势，正确认识我国的周边安全环境，现状和安全策略，增强国家安全意识。	62
12	信息技术基础	内容：计算机基础知识、Win7 操作系统、Word 软件、Excel 软件、PowerPoint 软件、多媒体、网络基础应用、网页制作 要求：能达到全国计算机一级考试大纲的要求	162
13	体育	内容：体育理论、身体素质、篮球、排球 要求：掌握各项目的动作技能、培养吃苦耐劳，顽强拼搏的意志品质。	288
14	应用文写作	内容：日常生活中常用的应用文体。 要求：能按岗位要求完成书面写作。	36
15	心理健康教育	内容：心理保健知识。 要求：培养创造性思维，训练坚强意志，优化心理品质，培养健全人格，开发心理潜能，促进全面人才。	16
16	职业生涯规划与职业指导	内容：掌握求职申请与面试准备、求职面试技巧、创业规划和实施。 要求：培养学生通用的职业意识，提高其可雇用能力。	16
17	大学生安全教育	内容：饮食安全、学习安全、交通安全、人身安全、财产安全、网络安全、心理安全、社会实践安全、消防安全、国家安全以及救护知识等。 要求：养成良好的安全习惯，提高安全意识，掌握安全知识和防范技能，增强自我防范能力。	42
18	劳动教育	内容：劳动观点、劳动习惯。 要求：树立学生正确的劳动观点，培养学生热爱劳动和劳动人民的情感。养成劳动的习惯。	16

2. 公共基础选修课程

公共基础选修课程主要包括公共艺术选修课和公共通识选修课，具体课程按照学校实际情况实施。

（二）专业课程

专业课程包括专业必修课程和专业选修课程。

1. 专业必修课程

包含专业基础课程和专业核心课程。

(1) 专业基础课程：包含电子竞技概论、电子竞技发展史、美术基础、数字绘画基础、电子电工基础、图形图像技术、电子竞技网络基础及电子竞技项目解析等。

(2) 专业核心课程：包含电子竞技赛事策划、电子竞技赛事执行、电子竞技赛事项目管理、三维设计技法、电子竞技内容编辑（拍摄与剪辑）、电子竞技内容传播、电子竞技舞台设备与系统控制、电子竞技场馆网络与通信技术、电子竞技俱乐部运营与管理等，课程名称后带有★标识。

2. 专业选修课程

为专业拓展课程：包含创新创业教育、电子竞技通用英语、AutoCAD 平面制图、游戏赏析与体验、创业手绘、景观设计、角色服装、道具制作、程序设计基础、Unity/Unreal 4 引擎基础、Python 程序设计基础等。

其中纯实践性教学课程为：认识实习、三维设计技法、AutoCAD 平面制图、Unity/Unreal 4 引擎基础、岗位实习等。

(三) 专业必修课程主要教学内容

1. 专业必修课程主要教学内容如表 3 所示。

表 3 专业课程主要教学内容

序号	课程名称	主要教学内容与要求	课时
1	电子竞技概论	内容： 了解电子竞技产业概况、介绍电子竞技项目、电子竞技赛事与俱乐部管理、电子竞技场馆运营与赛事执行、电子竞技内容制作、电子竞技营销、电子竞技赛事参与与赛训支持。 要求： 通过学习和训练，学生能分析判断电子竞技行业、产业的发展现状与未来发展趋势。	36
2	电子竞技发展史	内容： 了解电子竞技的概念沿革、从游戏到体育的演变、游戏走上屏幕、韩国：关键推手、欧美：顶层枢纽、中国：新兴热土、电子竞技的全球化、新一轮体育化进程、电子竞技的发展趋向。 要求： 通过学习和训练，学生能阐述电子竞技从游戏到体育的发展历程。	36
3	电子竞技项目解析	内容： 掌握电子竞技项目解析概述、即时战略类项目、多人在线战术竞技类项目、射击类项目、虚拟体育类项目、棋牌类项目。 要求： 通过学习和训练，学生能操作《魔兽争霸 3》《星际争霸》《刀塔》《英雄联盟》《王者荣耀》《反恐精英：全球攻势》《和平精英》《FIFA 足球世界》《炉石传说》等当下主流电子竞技项目。	108
4	美术基础	内容： 了解素面空间深刻认知、基础几何体绘画、图案的分析与解读等基础知识，掌握结构素描绘制技巧、握布与纸团的静物组合深入、石膏头像造型、色彩四大关系的表现、色彩对人感知、色彩绘	216

序号	课程名称	主要教学内容与要求	课时
		制语言等知识。 要求: 通过学习和训练, 学生能绘制素描几何体、静物和人体速写, 使用黑白灰的关系塑造形体, 塑造空间距离, 能熟练绘制静物写实素描。	
5	数字绘画基础	内容: 掌握数码绘画、造型元素训练——石膏几何体、造型元素训练——人物石膏像、造型元素训练——人物头部、数码场景绘画、CG 绘画创作等知识。 要求: 通过学习和训练, 学生能完成石膏像、人物头像、快速场景表现和 CG 绘画创作的绘制。	108
6	图形图像技术	内容: 了解图形图像原理及方法, 了解掌握一定的数字排版和输出技术。 要求: , 能够利用专业软件理论结合实践完成电竞舞台设计产品的前期制作。	72
7	电子电工基础	内容: 直流电路分析、交流电路分析、直流稳压电源电路分析、电压放大电路分析、功率放大器电路分析、信号发生器电路分析、数字电路及集成电路的运用、组合逻辑电路分析、时序逻辑电路分析、自激多谐振荡电路分析。 要求: 通过学习和训练, 学生能熟练使用常用仪器仪表, 能对典型电子电路进行功能分析, 能对典型电子电路进行仿真实现, 能对典型电子电路进行搭建、调试和排故。	128
8	电子竞技网络基础	内容: 电竞网络的概述、电竞网络硬件构成、电子网络软件系统、Internet 及应用、Windows 操作系统应用基础、局域网技术基础、IP 地址与子网划分、虚拟局域网技术、网络互连技术、无线局域网技术、互联网接入技术、常见的网络服务、VPN 技术、网络编程基础。 要求: 通过学习和训练, 学生能形成对电子竞技运动的正确认识, 了解电竞网络基础基本知识, 激发学生对于电子竞技运动学习的热情, 初步认识及掌握电竞网络运行的基础知识。	144
9	电子竞技赛事策划	内容: 电子竞技赛事策划概述、赛事规划、赛事招商方案、赛事成本方案、赛事推广方案、现场执行方案。 要求: 通过学习和训练, 学生能掌握赛事的基础规划, 学会赛事	72

序号	课程名称	主要教学内容与要求	课时
		招商方案、成本方案、推广方案、现场执行方案的撰写方法。	
10	电子竞技赛事执行	<p>内容：电子竞技赛事执行概述、赛事执行的前期筹备、现场执行组、赛事转播组、综合运营组、赛事的后勤保障。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能掌握赛事前期筹备、现场执行与后勤保障的基本流程，了解现场执行组、赛事转播组、综合运营组的基本工作。</p>	72
11	电子竞技赛事项目管理	<p>内容：电子竞技赛事项目管理概述、了解项目进度计划、使用WBS工作分解结构进行工作分配、使用甘特图进行流程管理、使用网络计划图进行复杂人员与工作分配。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能掌握WBS工作分解结构、甘特图、网络计划图等项目管理方法辅助电子竞技赛事策划与执行的开展。</p>	108
12	三维设计技法	<p>内容：了解和掌握基本物体的建模、场景的建模、角色的建模、静物的照明、室内环境的灯光布置、室外环境的灯光布置、材质的表现、关键帧动画的制作、约束动画的制作、FK与IK动画的制作等知识。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能完成功能命令使用、几何体模型制作、单位参数设置、复杂几何体制作、二维曲线转化为三维模型、复合模型制作、建筑类模型制作、场景单位参数精确设置。</p>	72
13	电子竞技内容编辑 (拍摄与剪辑)	<p>内容：数码相机的基本操作与调整、数字摄影拍摄技术、数字画面拍摄用光、数字画面构图、专题摄影、数字摄像机及其使用、数字画面的造型元素、固定画面的拍摄、运动画面的拍摄、运动对象的拍摄。</p> <p>后期制作基础知识、视听语言基础、项目创建和素材的导入、素材的编辑、成片的输出、宣传片的剪辑、广告片的剪辑。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能对前期拍摄有一个比较全面的了解，培养画面思维的能力，蒙太奇化的分镜头脚本构思能力、影视作品鉴赏能力，尝试通过视听方式来进行叙事，表达情感，结合摄影摄像技术，使学生在后续的影像创作时，可以从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维，从而创作出符合数字影像技术特点的的影视作品，拓展其艺术思维控键。</p> <p>通过学习和训练，学生能熟悉和掌握影视理论知识、后期制</p>	72

序号	课程名称	主要教学内容和要求	课时
		作的操作流程和要求，能按照项目需求进行素材导入、素材编辑、特效制作、成片输出的制作。	
14	电子竞技内容传播	<p>内容：内容编辑实务、社群运营实务、活动策划实务、短视频制作与运营实务。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能独立完成电子竞技线上内容的传播，掌握微博、微信公众号的文案撰写与排版推送，掌握社群拉新与转化的基本技巧，掌握海报制作、在线直播等互联网活动策划的基本技能，掌握短视频的创意策划、前期拍摄、后期剪辑、特效制作与运营传播</p>	64
15	电子竞技舞台设备与系统控制	<p>内容：标准灯光的创建、标准灯光的编辑、电声器材的使用、熟练使用音源设备并了解音源设备的相关技术指标能使用信号源设备、能使用磁带录音机并能进行音质评价。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能了解一定电竞舞台环境、场地、建筑风格、建筑布局的基础上，设计出完整的舞台灯光；熟悉各类模拟和数字调音台，能够独立操作音响系统；熟悉节目制作流程，有直播行业经验者优先。</p>	144
16	电子竞技舞台美术与设计	<p>内容：掌握电子竞技舞台美术与设计的建模与渲染制作流程和制作要求。</p> <p>要求：能熟练使用相关的三维制作软件，能根据设计要求制作场景模型，能完成场景、道具建模建，能添加材质与贴图、灯光以及后期渲染输出。</p>	144
17	电子竞技设备运行与维护（制播设备、外置设备）	<p>内容（制播设备）： 导播概述、导播常规通用技巧、Premiere Pro CS3、Photoshop、摄影摄像导论、摄影摄像基本操作、摄影摄像器材、演播室视频系统设备及其功能、演播室音频系统设备及其功能。</p> <p>内容（外置设备）：</p> <p>电子竞技设备介绍、电子竞技设备发展情况、电子竞技设备与传统体育项目器材的比较、计算机、服务器、显示屏、舞台、灯光、音响、网管</p> <p>要求（制播设备）：通过学习和训练，学生能掌握电子竞技视频制作方面的知识，能够了解视频导播技术，能够有效控制赛事期间的视频直播和导播技术。</p> <p>要求（外置设备）：</p> <p>通过学习和训练，学生能掌握电子竞技设备维护的知识，能熟悉</p>	64

序号	课程名称	主要教学内容与要求	课时
		电子竞技设备的类型，能够根据组建设备。	
18	电子竞技场馆网络与通信技术	<p>内容: 电子竞技场馆定义、电子竞技场馆的等级、场馆设置的总体要求、附属设施设备配置、服务设备设施、场馆网络搭建的基础知识、通信技术基础概念、典型信号及频谱、数字基带信号传输、数字信号的频带传输、差错控制编码、现代通信系统介绍。</p> <p>要求: 通过学习和训练，学生能掌握电子竞技赛事场馆搭建方面的知识，能熟悉电子竞技场馆的功能分区，能根据不同级别的电子竞技赛事对应相应级别的场馆，对相应的设备、场地等方面作出相应的统筹与规划，了解电竞场馆网络搭建的基本要求。</p>	128
19	电子竞技俱乐部运营与管理	<p>内容: 电子竞技产业知识、电子竞技人才相关技能等职业能力，设置了电子竞技俱乐部的初识、电子竞技俱乐部的概述、电子竞技俱乐部的建设、电子竞技俱乐部的管理、电子竞技俱乐部的运营、中国电子竞技俱乐部的现状、职业体育俱乐部概述、中国电子竞技俱乐部的发展方向。</p> <p>要求: 通过本课程的学习，学生能够了解电子竞技核心产业，掌握电子竞技竞赛组织的相关知识及电子竞技产业人才需求，并能熟练应用于电子竞技运动与管理相关工作实践中，培养电竞产业运营与管理能力。</p>	192

(四) 实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实训、顶岗实习、社会实践等
实践性教学课程设置如表 4 所示

表 4 实践性教学课程设置

序号	项目名称	内容与要求	学期	周数	备注
1	电子竞技行业认知 实践	<p>内容: 电子竞技职业认知</p> <p>要求: 学生知晓电子竞技行业、产业概况</p>	1	2周	校内

序号	项目名称	内容与要求	学期	周数	备注
2	电子竞技行业认知实践	内容: 电子竞技职业认知 要求: 进一步理解电子竞技行业、产业概况	2	2周	校内
3	电子竞技运动与管理企业见习	内容: 电子竞技企业见习 要求: 学生能完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排	3	2周	完美世界
4	电子竞技运动与管理企业见习	内容: 电子竞技企业见习 要求: 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排	4	2周	掌淘网络科技有限公司
5	电子竞技运动与管理企业见习	内容: 电子竞技企业见习 要求: 学生初步完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排	5	2周	IG电子竞技俱乐部
6	电子竞技运动与管理企业见习	内容: 电子竞技企业见习 要求: 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排	6	2周	哔哩哔哩
7	电子竞技运动与管理轮岗实习	内容: 电子竞技企业轮岗实习 要求: 学生初步完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业作中的工作任务	7	2周	北京北测教育科技有限公司
8	电子竞技运动与管理轮岗实习	内容: 电子竞技企业轮岗实习 要求: 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业作中的工作任务	8	2周	上海竞迹企业管理有限公司
9	电子竞技运动与管理综合实训	内容: 电子竞技企业顶岗实训 要求: 学生独立完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的典型工作任务	9	8周	慧科教育科技有限公司
10	电子竞技运动与管理综合实训	内容: 电子竞技企业顶岗实训 要求: 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的典型工作任务	10	16周	完美世界

七、教学进程总体安排

(一) 学时安排：教学活动周进程安排（见表5）

表5 教学活动周进程安排表（单位：周）

学期	入学教育	军训	课堂教学	实训(实验)	实习	考试	毕业设计	机动	假期	总计
第一学期	1	(1)	16	2	0	1	0	0	4	24
第二学期	0	0	16	2	0	1	0	1	8	28
第三学期	0	0	16	2	0	1	0	1	4	24
第四学期	0	0	16	2	0	1	0	1	8	28
第五学期	0	0	16	2	0	1	0	1	4	24
第六学期	0	0	16	2	0	1	0	1	8	28
第七学期	1	(1)	14	2	1	1	0	1	4	24
第八学期	0	0	16	2	0	1	0	1	8	28
第九学期	0	0	10	0	8	1	0	1	4	24
第十学期	0	0	0	0	16	0	0	4	0	20
总计	2	0	136	16	25	9	0	12	52	252

注：1. 军训安排在第一（不占用教学时间）、第七学期暑假开展

2. 第十学期毕业设计顶岗实习相结合

(二) 教学进程表（见表6）

表6 教学进程表

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配										
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
公共基础必修	职业道德与法治	2	36	考试	4		2									
	历史1	2	36	考试	6	2										
	历史2	2	36	考试	6		2									
	中国特色社会主义	2	36	考试	8				2							
	心理健康与职业生涯	2	36	考试	8		2									
	哲学与人生	2	36	考试	8			2								

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配														
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16					
	形势与政策 1	0.25	4	考查	0	0.25														
	形势与政策 2	0.25	4	考查	0		0.25													
	形势与政策 3	0.25	4	考查	0			0.25												
	形势与政策 4	0.25	4	考查	0				0.25											
	形势与政策 5	0.25	4	考查	0					0.25										
	形势与政策 6	0.25	4	考查	0						0.25									
	形势与政策 7	0.25	4	考查	0							0.25								
	形势与政策 8	0.25	4	考查	0								0.25							
	互联网+创业实践	2	36	考试	16						2									
	思想道德与法治	3	48	考试	8							3								
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	考试	4								2							

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配														
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16					
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	考试	4							3								
	语文 1	4	72	考试	8	4														
	语文 2	4	72	考试	8		4													
	语文 3	4	72	考试	8			4												
	语文 4	2	36	考查	4				2											
	语文 5	2	36	考查	4					2										
	数学 1	4	72	考试	6	4														
	数学 2	4	72	考试	6		4													
	数学 3	4	72	考试	4			4												
	数学 4	2	36	考试	4				2											
	数学 5	2	36	考试	4					2										
	数学 6	4	64	考试	4							4								
	数学 7	2	32	考查	4								2							
	英语 1	4	72	考试	6	4														
	英语 2	4	72	考试	6		4													
	英语 3	4	72	考试	6			4												
	英语 4	4	72	考试	6				4											
	英语 5	2	36	考试	4					2										
	英语 6	2	36	考试	4						2									
	英语 7	2	32	考查	4							2								
	英语 8	2	32	考查	4								2							

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配											
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16		
	物理 1	4	72	考试	16	4											
	物理 2	4	72	考试	16		4										
	军事理论与训练 1	1	30	考查	30	1周											
	军事理论与训练 2	2	32	考查	24						2						
	信息技术基础 1	3	54	考试	32		3										
	信息技术基础 2	3	54	考试	32			3									
	信息技术基础 3	2	36	考试	32				2								
	信息技术基础 4	1	18	考试	18					1							
	体育 1	2	36	考试	30	2											
	体育 2	2	36	考试	30		2										
	体育 3	2	36	考试	30			2									
	体育 4	2	36	考试	30				2								
	体育 5	2	36	考试	30					2							
	体育 6	2	36	考试	30						2						
	体育 7	2	32	考查	30							2					
	体育 8	2	32	考查	30								2				
	应用文写作	2	36	考试	8						2						
	心理健康教育	1	16	考查	0							1					

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配									
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	职业生涯规划与职业指导	1	16	考查	0								1		
	大学生安全教育	2	42	考查	8							2			
	劳动教育	1	16	考查	16									1	
	小计	129	2282	0	648	21.25	27.25	19.25	14.25	9.25	8.25	17.25	11.25	1	0
公共基础选修	公共艺术选修	2	32	考查				2(任意选一学期)							
	公共通识选修	4	64	考查				2(任意选一学期)			2(任意选一学期)				
	小计	6	96		48	0	0	0	0	4	0	0	0	2	0
专业必修	电子竞技概论	2	36	考查	18	2									
	电子竞技发展史	2	36	考查	18		2								
	电子竞技项目解析	6	108	考查	54	2		2		2					
	美术基础	12	216	考试	120	4	4	4							
	数字绘画基础	6	108	考试	108				3	3					
	图形图像技术	4	72	考试	72					4					

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配											
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16		
	电子竞技网络基础	4	64	考查	32					4							
	三维设计技法	4	72	考查	72						4						
	电子电工基础	8	128	考查	96							4	4				
	电子竞技赛事执行	4	72	考试	32						4						
	电子竞技赛事策划	4	72	考试	36				4								
	电子竞技内容编辑	4	72	考试	36						4						
	电子竞技内容传播	4	64	考试	32							4					
	电子竞技俱乐部运营与管理	4	64	考试	32										4		
	电子竞技舞台美术与设计	8	144	考试	72			4	4								

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配									
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	电子竞技设备运行与维护	4	64	考试	32							4			
	电子竞技场馆网络与通信技术	4	128	考试	64								4		
	认识实习（跟岗实习，轮岗实习）	16	480	考查	480	2	2	2	2	2	2	2	2		
	岗位实习1	8	240	考查	240									8	
	岗位实习2	16	480	考查	480										16
	小计	124	2720		2126	10	8	12	13	15	14	14	10	12	16
专业选修	★电子竞技通用英语	8	128	考查	64						4	4			
	★创新创业教育	2	32	考查	16								2		
	★AutoCAD平面制图	6	96	考查	96							6			

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配									
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	电子竞技赛事与节目赏析	4	64	考查 3 选 1	32						4				
	电子竞技数据分析与处理														
	游戏赏析与体验														
	创业手绘	4	64	考查 4 选 1	32					4					
	景观设计														
	角色服装														
	道具制作														
	程序设计基础	4	64	考查 3 选 1	64							4			
	Unity/Unreal 4 引擎基础														
	Python程序设计基础														
	小计	28	448		308	0	0	0	0	4	8	10	6	0	0

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配									
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
合计		287	5546		3130	31.25	35.25	31.25	27.25	32.25	30.25	41.25	27.25	15	16

1. 总学分不低于278学分，总学时不低于4950学时，上限不高于5%；
2. 带*符号的为大学生安全教育课程模块中的禁毒课程教育，每学期安排2课时；
3. 公共艺术选修可以在4-6学期内完成；公共通识选修第一个2学分在4-6学期内完成，第二个2学分可以在7-10学期内完成；
4. 毕业顶岗实习+其他顶岗实习不能少于10个月；
5. 理论教学不少于16学时折合1学分；实训周周课时为30课时，折合1学分；
6. 实践性课时占总课时不超少于50%；
7. 按照团委要求，可以通过第二课堂积分制度提出换积分申请，最高上限不超过2学分。

(三) 独立设置的实践性教学安排表（见表7）

表 7 实践性教学安排表

单位：周

类别	项目	内容与要求	学期	周数	备注
认识实习	电子竞技行业认知实践	内容： 电子竞技职业认知 要求： 学生知晓电子竞技行业、产业概况	1	2周 (36课时)	校内
认识实习	电子竞技行业认知实践	内容： 电子竞技职业认知 要求： 进一步理解电子竞技行业、产业概况	2	2周 (36课时)	校内
跟岗实习	电子竞技运动与管理企业见习	内容： 电子竞技企业见习 要求： 学生能完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排	3	2周(36课时)	完美世界
跟岗实习	电子竞技运动与管理企业见习	内容： 电子竞技企业见习 要求： 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排	4	2周(36课时)	掌淘网络科技有限公司(上海)有限公司
跟岗实习	电子竞技运动与管理企业见习	内容： 电子竞技企业见习 要求： 学生初步完成电子竞技游戏厂商、赛事公	5	2周(36课时)	IG电子

类别	项目	内容与要求	学期	周数	备注
	习	司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排			竞技俱乐部
跟岗实习	电子竞技运动与管理企业见习	内容: 电子竞技企业见习 要求: 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的真实工作安排	6	2周(36课时)	哔哩哔哩
跟岗实习	电子竞技运动与管理轮岗实习	内容: 电子竞技企业轮岗实习 要求: 学生初步完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业作中的工作任务	7	2周(36课时)	北京北测教育科技有限公司
跟岗实习	电子竞技运动与管理轮岗实习	内容: 电子竞技企业轮岗实习 要求: 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业作中的工作任务	8	2周(36课时)	上海竞迹企业管理有限公司
岗位实习1	电子竞技运动与管理综合实训	内容: 电子竞技企业顶岗实训 要求: 学生独立完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的典型工作任务	9	8周	慧科教育科技有限公司
岗位实习2	电子竞技运动与管理综合实训	内容: 电子竞技企业顶岗实训 要求: 进一步理解完成电子竞技游戏厂商、赛事公司、俱乐部等电子竞技企业中的典型工作任务	10	16周	完美世界

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 专业教师包括校内专业专任教师和校外兼职教师，师生配比 1:18，专兼配比 1:1。

2. 专业带头人应具有副高及以上专业技术职务，具备扎实专业知识、活跃学术思想、较强的组织协调能力和改革创新精神。校内专业带头人能够带领教学团队开展专业建设、教学改革、技术服务；校外兼职带头人在行业企业有一定威望，具有与校内专业带头人联合制定专业发展规划的能力，且应具备较强的校外教学资源整合能力。

3. 校内专业专任教师具有大学本科以上学历、高校教师资格证书、6 个月以上的企业实践经历。

4. 校内专业专任教师要求熟悉 1 门外语，具备一定程度的双语教学能力。

5. 校外兼职教师应具有专业相关岗位 5 年以上企业工作经历和一定的职业教育理念，并掌握基本的教育教学方法。

(二) 教学设施

实训教学资源配置是职业教育实现人才培养目标的一个重要方面。职业教育要有效培养学生的职业能力，就必须强化实训、实践环节，加强职业教育与工作体系、工作过程的关联度，让学生在实训中进一步掌握专业技能，提高学生适应职业岗位的能力，缩短从学校教育到实际工作岗位的距离，中高贯通电子竞技运动与管理专业具有优越的实训条件。

1. 校内实训基地配置（见表 8）

在电子竞技运动与管理专业专业前期建设中，将在上海市群星职业技术学校和上海电子信息职业技术学院各自已有校内实训室的基础上，以深度校企融合为导向，结合人才培养模式的特点，以整合资源，促进优质资源共享，提高资源使用效益和服务水平为目的，着力构建现代化、职业化、开放式、生产性的实习实训环境。两校现共有实训室 10 余间，包含专业化电竞实训中心、三维舞台制作实训室、电竞舞台控制实训室、电竞录播实训室、电竞设备运行与维护实训室、电竞手游制作实训室、电竞创意实践中心、摄影实训室、数字打印、写真输出、平面广告等实训中心，涵盖了电子竞技运动与管理专业的各方面教学。均以工作室模式构建，按照专业相关企业的实际生产流程配备实训设施，实施情境实践教学，承担各类实训课程、顶岗（生产）实习、项目实践、毕业综合训练等教学任务，部分设施也能完全对接行业实际开展生产性项目实践，2 个校内生产性实训基地及多家校外实习基地以确保实践教学能够高质量地落实。

表 8 校内实训基地配置

实训室名称	实训室功能	基本设备	数量	工位数量	适用范围(适用课程)
-------	-------	------	----	------	------------

实训室名称	实训室功能	基本设备	数量	工位数量	适用范围(适用课程)
智能产品实训中心		赛事实况显示大屏	2	20	《赛事策划与执行》、《电子竞技场馆运营》、《电子竞技赛事综合实训》
		赛事摄影系统	1		
		赛事语音音响系统	1		
		电子竞技运动专用台式电脑	20		
		电子竞技运动比赛服务器	2		
		电子竞技运动示教板	2		
电子竞技训练实训室 1	提供本专业所有实验和实训课程	电子竞技运动专用台式电脑	40	40	《电子竞技游戏内容赏析》
		电子竞技运动比赛服务器	2		
电子竞技训练实训室 2		电子竞技运动专用台式电脑	40	40	《电子竞技媒体设计》、《电子竞技场馆运营》
		电子竞技运动比赛服务器	2		
电子竞技活动主持主播语音实训室		赛事摄影系统	1	40	《电子竞技自媒体传播》
		赛事语音音响系统	1		
电子竞技活动装备组装调试实训室	电子竞技运动专用台式电脑	20	40	《电竞装备网络配置与应用》、《Python 编程基础》、《计算机程序编程基础》	
	电子竞技运动比赛服务器	2			
	LED 灯光系统单片机开发板	40			

实训室名称	实训室功能	基本设备	数量	工位数量	适用范围(适用课程)
电子电工实训室		电子、电工实训平台	20	20	《电子电路分析与应用》、 《智能电竞装备应用技术》、 《微控制器应用》《电子竞技运动心理学》
		数电、模电教学平台及示波器	20		
		计算机、Multisim 仿真软件	20		
电子竞技运动健身房		健身设备	40	40	《电子竞技运动心理学》

2. 校外实训基地（见表9）

表 9 校外实训基地

序号	实践教学基地名称	在专业教学的作用
1	完美世界教育科技(北京)有限公司	为电子竞技运动与管理专业学生提供电子竞技校外实习基地，为专任教师提供企业实践平台
2	上海九育教育科技有限公司	为电子竞技运动与管理专业学生提供校外实习基地和提供参观场所 为专任教师提供企业实践平台
3	掌淘网络科技（上海）有限公司	为电子竞技运动与管理专业学生提供校外实习基地和实习岗位
4	北京北测教育科技发展有限公司	为电子竞技运动与管理专业学生提供校外实习基地和实习岗位 为电子竞技运动与管理专业学生提供实习岗位和

序号	实践教学基地名称	在专业教学的作用
		技能操作支持
5	上海竞迹企业管理有限公司	为电子竞技运动与管理专业学生提供技能操作支持
6	慧科教育科技集团有限公司	为电子竞技运动与管理专业学生提供技能操作支持

（三）教学资源

1. 教材选用

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立专业教师、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

图书文献配备满足人才培养、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：电子竞技行业政策法规、行业标准、技术规范、设计手册等；电子竞技专业技术类图书和实务案例类图书；5种以上电子竞技技术类专业学术期刊。

3. 数字教学资源配置

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，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

（四）教学方法

指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生学习基础、教学资源等，宏观教学方法采用项目教学法，微观教学方法包括：讲授法、虚拟仿真法、动画演示法、现场体验法、行动导向法、头脑风暴法、自学法、小组讨论法、小组工作法，以达成预期教学目标。坚持学中做、做中学，倡导因材施教、因需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法。鼓励信息化技术在教育教学中的应用，改进教学方式。

（五）学习评价

1. 教师教学评价

教学评价按照学校及二级学院教学质量管理体系中的各类评价标准执行。主要包括：各级教学督导对教学过程组织实施的评价；部门领导对教师教学能力的评价；教师相互之间的教学能力评价；学生对教师教学能力的评价；第三方教学质量评价等。

2. 学生学习评价

（1）学生的课程学习评价根据不同的课程类别、课程性质采用不同的考核方式，均以过程化考核为主，采用教师评价、学生自评、学生互评相结合，根据课程特点，采用笔试、口试等方式，突出专业核心能力和学生综合素质的考核评价，注重课程评价与职业资格鉴定

的衔接。

(2) 对参加各类大赛学生的学习评价，依据学校相关制度执行。

(3) 毕业顶岗实习由企业或学校指导教师团队根据学生出勤情况、实习周记、实习报告、企业指导教师对学生的实习过程评价、企业对学生的实习鉴定和毕业答辩成绩进行综合评价。

(六) 质量管理

建立健全校院两级，全员、全过程、全方位的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互促进的质量管理有机整体。

1. 制度保障

为使人才培养方案实施制度化、科学化和规范化，保证教学工作有序进行、教学质量的不断提高，建立了管理规范体系：制订（修订）了《教学督导工作规程》、《教学管理规范》、《专业人才培养方案制订（修订）工作规程》、《课程标准制订（修订）指导性意见》、《校本教材建设的若干意见》、《教师教学工作规范》、《教学质量标准》、《教学质量评价实施办法》等，使整个人才培养过程做到有章可循、规范有序。

2. 质量监控

为确保人才培养质量，学院建立质量监控体系。质量监控包括人才培养目标监控、人才培养方案监控、教学过程监控、学生信息反馈、教材质量监控。

(1) 人才培养目标监控。通过行企业调研和评估，及时跟踪人才培养效果，不断完善人才培养模式，确保专业人才培养目标适应社会发展需要。

(2) 人才培养方案和教学大纲制订与执行监控。人才培养方案和教学大纲是组织和实施人才培养工作的核心教学文件，也是开展教学工作和对教学工作监控与评估的主要依据。

(3) 教学过程监控。主要通过听课、教学检查、教学督导、学生评教、教师评学、考试等实现监控目的。

(4) 学生信息反馈。建立学生教学信息员制度，定期召开院系两级学生座谈会。

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习，修满人才培养方案规定的全部学分，并取得与专业相关的职业技能等级证书，准予毕业。与本专业对接的可供选择的职业技能等级证书见表 10 所示，积极参与专业相关的 1+X 证书制度试点。

表 10 职业技能等级证书

序号	职业技能等级证书名称	颁证单位	要求
1	电子竞技赛事运营职业等级	完美世界教育科技有限公司	必考

序号	职业技能等级证书名称	颁证单位	要求
	证书（中级、高级）		
2	社会体育指导员（电子竞技） 国家职业资格证书	国家人力资源和社会保障部	必考
3	游戏美术设计职业技能等级 证书	完美世界教育科技有限公司	选考
4	电子竞技员证书职业技能等 级证书（三级、四级）	上海市人社局	选考
5	全国计算机等级考试 （二级）	（教育部考试中心）	选考

十、课程标准

（一）课程体系设计

中高贯通电子竞技运动与管理专业按照职业岗位能力进阶原理及行业发展趋势构建课程体系框架，并形成课程路线（如图 8 所示）。具体做法是：根据能力体系，分析各能力单元所对应的教学领域，确定对应开设的课程名称，教学目标与标准，教学内容，项目实训方式等。同时，按照职业岗位要求，整合专业课程，确定课程包含的核心能力。最后以素质教育、人文艺术和工程技术能力培养为主线，编写教学方案，制定专业教学计划。

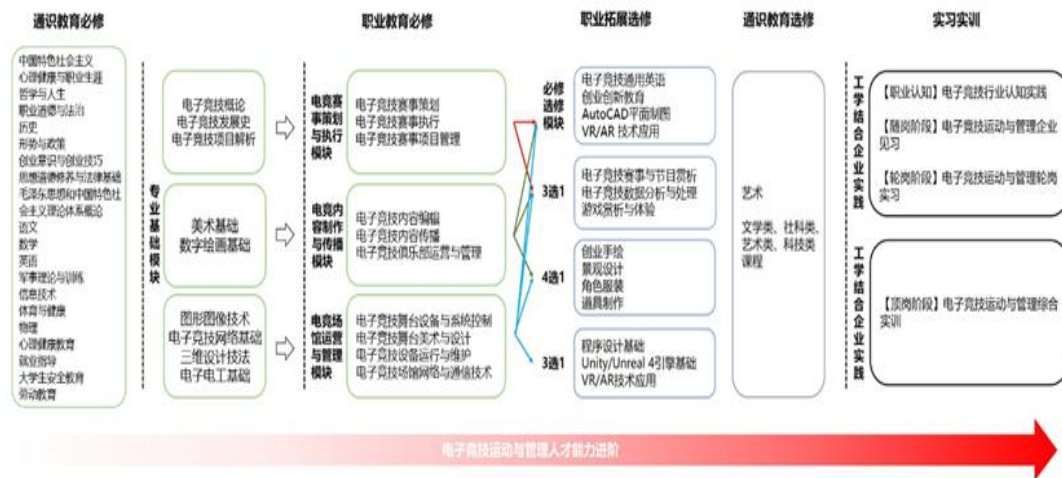


图 8 课程路线

（二）课程模块设置

本专业教学由五大模块组成，包括公共基础课、专业基础课、专业核心课、专业选修课、集中性实践课程与环节，课程形式分为必修课和选修课两类，共计 60 余门课程。

（三）专业核心课程标准

另订。

十一、附录

附件 1 专业建设指导委员会审定意见

附件 2 专业指导委员会意见

附件 3 学术委员会审批意见

附件 1 专业人才需求与专业改革调研报告

电子竞技运动与管理（中高贯通）专业调研报告

一、基本思路与方法

（一）调研思路

深入与本专业相关的行业协会及企业，通过与企业人事部门的主管、工程技术人员、各层次管理骨干以及行业协会技术专家进行有效沟通、访谈，了解电子竞技产业政策、技术发展、用人需求、市场预期和未来发展等。同时走访全国兄弟院校，学习借鉴相关专业的办学模式、专业人才培养模式及管理经验。结合相似专业历届毕业生就业反馈情况等相关问题，切实把握行业的人才需求与职业教育、技能训练之间的内在联系。关注上海电子竞技行业的发展现状和趋势，了解行业从业人员的基本情况，分析当前相关行业人才培养的特点。在此基础上确定本专业培养目标，优化人才培养方案。

（二）调研方法

文献查阅。通过文献查阅，尤其是相关政府部门官网的查询，可获取与本专业相关的大量信息，如国家政策、行业发展动态等真实数据，同时为进一步调研提供方向。

问卷调查。面向用人单位的问卷调查，可了解用人单位对专业相关岗位的人才需求，包括专业知识与技能、职业能力和职业素养等要求。面向毕业生的就业反馈问卷调查，可了解本专业毕业生的就业去向、从事工作岗位及职业发展等信息。

专家访谈。与行业协会和企业专家、企业的人力资源主管、部门直接负责人、企业一线技术人员面对面座谈，了解行业发展动态、企业用人需求及相关岗位能力要求等情况。

实地走访。通过对企业及毕业生就业单位的走访，了解企业实际生产环境、学生就业现状等信息。通过国内兄弟院校的走访，了解本专业在全国范围内的开设情况及发展方向，学习借鉴专业办学模式、人才培养模式及管理经验，实地考察实训基地等建设情况。

二、2023 年中国电竞行业发展概况

2022 年以来，欧洲杯、东京奥运会、北京冬奥会等世界级传统体育赛事相继成功举办，为全球体育产业的复苏奠定基础。电竞作为数字体育产业的新兴模式，在蓬勃发展过程中仍面临着新冠疫情的挑战：如 TI10 和 S11 总决赛等重要电竞赛事由于疫情和政策等影响更换赛事举办地。

同时，电竞行业发展迎来新的机遇：一方面，亚运会电竞项目正式公布、虚拟体育运动持续开展，为电竞体育化夯实基础；另一方面，元宇宙相关产业快速成长、电竞与娱乐行业加速融合，均为电竞行业进一步发展注入新的活力。

（一）市场发展

2022 年中国电竞市场规模达到 1673 亿元，同比增长 13.5%，行业进入平稳增长阶段；

移动电竞游戏仍是电竞市场主要组成部分，市场份额占比为 52.8%。2022 年中国电竞用户规模达到 5.06 亿人，随着未成年人保护政策落实，电竞用户年龄结构将更加健康合理。

（二）行业动态

从全球及国内电竞产业的发展现状看，规范化、多元化和开放化是市场发展的重要关键词。规范化体现在赛事模式、人才培养、未成年人保护等规范的持续落实；多元化体现在更多游戏品类、更多人群加入到电竞之中；开放化体现在赛事授权、内容合作愈加广泛。

（三）用户特征

年轻化是电竞用户的重要特征，电竞游戏、游戏直播及电竞赛事在电竞用户中均有较高的渗透率，并已产生较强的用户粘性。随着奥运会宣布举办虚拟体育赛事、杭州亚运会电竞项目公布、S11 赛事中国战队夺冠等，电竞作为新兴体育项目的正向认知也越来越强。

（四）发展趋势

元宇宙概念的火热以及 VR、AR、NFT 等相关技术发展，有望推动电竞产业生态革新，拓展虚拟数字人、数字藏品等商业模式。此外，电竞与线下场景如城市地标、文旅的业态融合，及电竞企业践行社会责任并助推公益传播等，均是电竞产业进一步发展方向。

三、2023 年中国电竞行业市场规模调研

（一）中国电竞市场规模

2022 年中国电竞市场规模约 1673 亿元，同比增长 13.4%，行业进入平稳增长阶段。在游戏行业监管趋严、直播行业规范化持续加强的背景下，电竞游戏及电竞直播收入增速有所放缓。而随着电竞赛事和电竞内容影响力的快速提升，电竞版权、赛事赞助、内容制作等电竞赛事商业化仍保持着较高的增速。电竞市场未来的增长驱动因素，来源于电竞入亚带来的体育化和商业化机会，以及元宇宙、Web3.0 等新兴业态和电竞结合带来的发展空间。

2019-2024 年中国电竞整体市场规模



图 1 2019-2024 中国电竞市场规模

（二）中国电竞用户规模

电竞用户规模增速逐步放缓。2022年，中国电竞用户整体规模约为5.06亿人，同比增长1.2%，尽管电竞用户增速有所放缓，但在英雄联盟S11总决赛中国战队EDG夺冠、杭州亚运会电竞项目公布的背景下，电竞用户规模有望在2023年得到进一步的增长。同时，随着游戏行业未成年人保护政策的落实，电竞用户年龄结构也将更加规范有序。

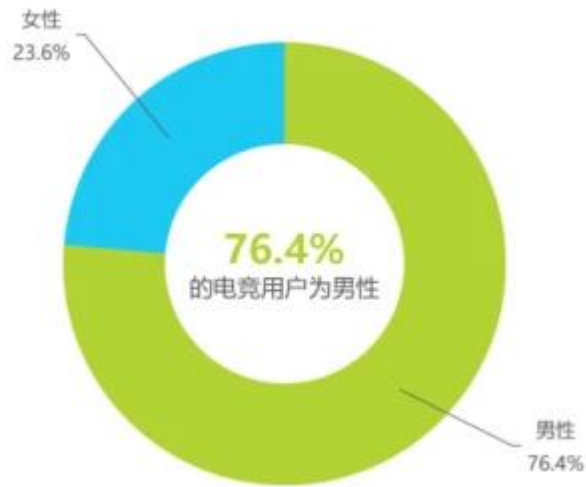


图2 2019-2024 中国电竞用户规模

（三）中国电竞用户性别及年龄分布

年轻男性是主要的电竞用户群体，中国女性用户指数相对较低。中国电竞用户中，男性用户占比在7成以上。年轻是电竞用户最重要的特征，调研数据显示，25岁以下的电竞用户占比达到47.0%。随着游戏行业未成年人保护相关工作的持续推进，未来电竞用户的年龄结构也将更加健康化。

2022年中国电竞用户性别情况



2022年中国电竞用户年龄分布

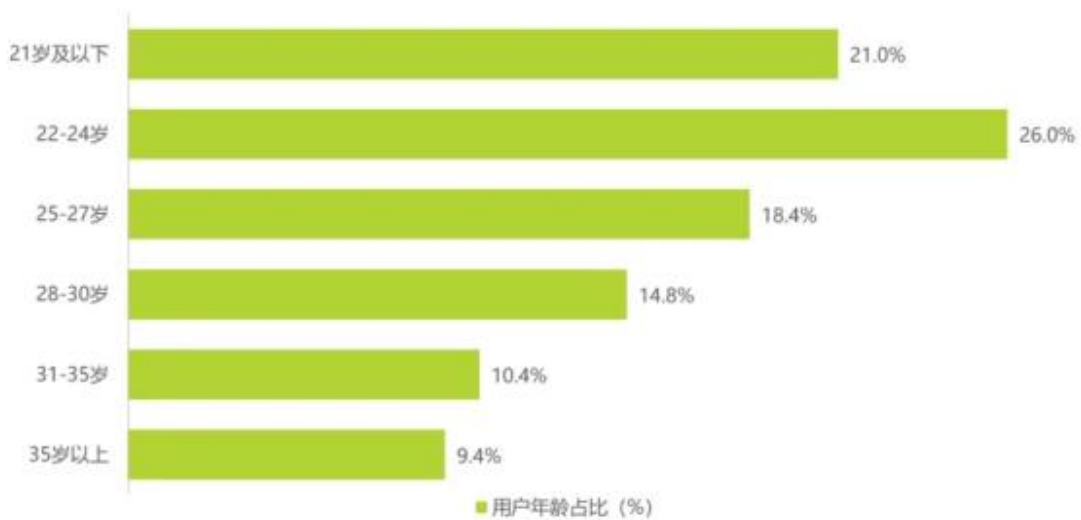


图3 2022 中国电竞用户年龄及性别分布

四、2023 年中国及上海地区电竞行业人员需求状况

(一) 对电竞数字化内容传播及推广类从业人员需求增大

电竞作为数字体育的新模式，以其数字化特征和用户影响力，成为文化推广和文化交流的重要载体。受近几年疫情影响，各类现场体育赛事与集会活动纷纷转为线上。例如，为响

应北京冬奥会“带动三亿人参与冰雪运动”的号召，一方面，国家体育总局举办中国数字冰雪运动会，以“电竞+冰雪”模式，为大众参与冰雪运动提供更加便捷的线上渠道；另一方面，《王者荣耀》、《和平精英》等电竞游戏也成为线上文化交流合作的代表，通过线上游戏内容与冰雪运动的结合，让更多年轻人通过线上体验与观摩了解并热爱冰雪运动。此外，电竞也是各国和各城市之间文化交流的重要渠道，通过举办线上电竞赛事及相关活动，可以展示各地文化，并促进各地青年之间进行有效的文化交流。因此，随之而来的电竞内容传播也有实体场景宣传转向数字媒体传播趋势。整个国内尤其是上海地区电竞行业对精通数字媒体制作与传播的专业技能人员需求旺盛。

（二）对电竞多元化商业营销类从业人员需求增大

随着电竞行业的蓬勃发展和逐渐成熟，电竞产业庞大的流量、年轻化的用户和强大的社交属性，吸引了众多品牌主的进入。随着电竞营销合作的广度和深度持续拓展，更多的营销合作对象和营销合作模式被不断开发出来，双方的合作粘性也在不断加强。深入渗透电竞领域的品牌，在落实品牌营销与年轻化战略的同时，也为电竞商业化价值的快速增长提供强劲动力。因此，企业对精通电竞多元化商业营销的人才需求旺盛。

电竞营销的合作广度持续拓宽



图4 电竞多元化营销模式

特别值得关注的是，电竞市场的火热，带动了电竞酒店业态的出现和发展，电竞酒店不仅吸引了众多传统酒店的转型升级，也吸引了电竞产业链的多家企业亲自下场：网鱼网咖、雷神、京东等依托电竞资源打造自身的电竞酒店品牌，而腾讯则推出“数字IP酒店共创合作”，与香格里拉、凯越等传统酒店共同打造电竞主题酒店。因此，对于精通酒店运营流程，能将电竞元素与酒店场景深度融合，打造沉浸式体验的电竞文化空间，懂得满足用户在电竞、住宿和社交上的综合需求的营销人才需求旺盛。

国内电竞酒店的类型与市场格局

电竞酒店		
专业电竞酒店	创业品牌	爱电竞酒店、创电竞酒店、5F电竞酒店、宜博电竞酒店等
	衍生品牌	电竞衍生：网鱼、雷神、京东等 酒店衍生：格林电竞酒店等
电竞主题房	合作推出	香格里拉、雅诗阁、凯悦等与腾讯电竞合作推出电竞房
	自主推出	IU酒店、速8酒店、亚朵、柏曼等酒店自主推出电竞房

图5 国内电竞酒店类型与市场格局

(三) 对了解元宇宙，熟练运用各类虚拟现实技术电子设备的从业人员需求增大

元宇宙视域下的电竞产业商业模式发展



图6 元宇宙对电竞产业的变革

2022年以来，元宇宙引发了社会的广泛关注，以元宇宙为引领的电竞与线下场景的结合仍处于起步阶段，“电竞+文旅”是目前市场关注较多的话题，如何借助电竞为城市和传统文化赋能，需要电竞企业和社会合作伙伴的共同探索。因此，国内外的互联网行业巨头纷纷在相关领域加大投入，而游戏和电竞也将是元宇宙重要的应用场景。元宇宙依托的区块链、NFT等底层技术，云计算、物联网、数字孪生等后端基建和VR、AR、MR等前端设备，为电竞游戏、电竞赛事和电竞衍生内容的创新提供了更多可能性。依托于元宇宙带来的市场想象空间，电竞产业现有的商业模式有望在元宇宙中得到全面的革新。目前电竞市场与企业研发中，相关的尝试和探索在不断涌现，对相应人才需求量旺盛。

(四) 对电竞平台直播从业人员需求增大

目前，中国电竞直播行业具有政策利好及资本力量雄厚等发展条件，与此同时，受新冠

疫情影响，中国电竞直播平台获得发展红利。随着以快手、bilibili 为代表的视频平台加码布局，中国直播电竞行业将进入新的竞争阶段。平台或利用深耕电竞直播赛道资源优势，或借助自身资本力量和庞大用户规模，能够为用户提供更多元的观看电竞赛事及相关直播内容的选择，其类型丰富多样，包括赛事直播、赛事解说、综艺节目、日常直播等类型。因此对电竞直播解说、内容制作、摄影及裁剪、平台网页编程的从业人员需求旺盛。



图 7 2018-2023 电竞直播平台用户规模

（五）对电竞手机游戏运营与开发从业人员需求增大

据统计，国内 2023 年电子游戏市场的收入的 70% 得益于手机游戏部分创造。游戏玩家人数将达到 3.6 亿，同比增长 1.34%。换句话说，全国约三分之一的人都会玩电子游戏。虽然近年来同比增速有所放缓，但由于受众范围广，便于操作，移动游戏依然主导着国内游戏市场。并且随着《王者荣耀》、“大逃杀”类游戏《和平精英》等现象级游戏带动新玩家的加入，未来预计有更多多样化有竞争力的手游产品上线，像最近一段时间上线的国服《英雄联盟手游》大火，就吸引了无数的玩家，所以预计今后手游用户规模有望进一步扩大。因此电竞行业、企业近年对电竞手机游戏运营与开发从业人员需求旺盛。

五、2023 年上海地区电竞专业现状调研

（一）上海市电竞专业点分布情况

至 2023 年在上海市高职院校中，开设电子竞技运动与管理专业的院校有 3 所：上海电影艺术职业学院、上海电子信息职业技术学院、上海出版印刷高等专科学校。

至 2023 年在上海市中职院校中，开设电子竞技运动与管理专业的院校有 2 所：上海市商贸旅游学校、上海市群星职业技术学校。

至 2023 年在上海市本科院校中，开设电子竞技相关专业（专业方向）的院校有 2 所：上海体育学院、上海师范大学天华学院。

表 1 2020-2023 年 上海市各类学校电竞专业招生人数

开设电竞专业学校	学校类别	招生人数		
		2020年	2022年	2023年
上海电影艺术职业学院	高职		17	14
上海电子信息职业技术学院	高职	95	85	38
上海出版印刷高等专科学校	高职	57	58	59
上海市商贸旅游学校	中职			30
上海市群星职业技术学校	中职	51	84	60
上海体育学院	本科	20	20	0
上海师范大学天华学院	本科	60	64	62

(二) 上海市电竞专业就业岗位分布情况

毕业生就业领域类型。未来 3 年，毕业生就业企业类型主要分布在：电竞媒体制作，电竞数字元素采集；电子竞技运动赛事组织、策划、运营管理；电子竞技赛场网络布局装调；AR\VR 场景制作、AR\VR 装备运营维护；电竞直播解说、电竞直播内容制作与传播；电竞商业营销、电竞商业及文化推广；电竞手游制作等电竞职业领域。

毕业生就业企业性质。未来 3 年，毕业生就业企业的性质包括国企、私营或民营、外资或合资企业。

毕业生就业岗位类别。未来 3 年来，毕业生就业岗位主要包括：电子竞技运动赛事编导、摄像；电子竞技运动技术工程师（灯光、音响、网络硬件、导播）；网络运维；电子竞技运动赛事现场专员、宣传推广设计、场景舞美、节目导演、视频后期处理；电子竞技运动赛事策划、主持主播、直播解说；电子竞技数据分析师、电竞计算机云端管理员、电竞手游程序员、电竞 AR\VR 设备装调师、电竞项目营销员等。