



廣東舞蹈戲劇職業學院
Guangdong Dance and Drama College

广东舞蹈戏剧职业学院
全度（深圳）智能体育管理有限公司参与
高等职业教育人才培养年度报告（2023）

二〇二二年十一月



廣東舞蹈戲劇職業學院
Guangdong Dance and Drama College

广东舞蹈戏剧职业学院
全度（深圳）智能体育管理有限公司参与
高等职业教育人才培养年度报告
(2023)



目录

1. 行业背景	1
1.1 行业发展背景	3
1.2 人才需求背景	4
2. 企业概况	6
2.1 产教融合、优化人才培养方案	7
2.2 深耕行业多年，完善课程体系	10
2.3 企业实践，打造高质量教学队伍	11
2.4 组织“湾区之星”赛事	11
2.5 电子竞技职业技能认定	13
2.6 实习就业，打造优质输送体系	15
3. 合作内容	17
3.1 联合建设校内实践实操性教学基地	17
3.2 基于建设校内实践实操性教学项目开发电竞数字信息化智能教学系统 ..	18
3.3 基于产教融合育人联合建设电竞领域实践性教学资源	18
4. 合作模式与成果	19
4.1 联合建设校内实践实操性教学基地	19
4.2 建设校内实践实操性教学项目开发电竞数字信息化智能教学系统	20
4.3 联合开发电子竞技领域产教融合项目及相关教学资源	1921
4.4 依托电竞领域产教融合项目建设优秀学科带头人	22
4.4 依托电竞领域产教融合项目建设优秀学科带头人	22
4.5 亚运会国际赛事人才培养内容规划	23
4.6 秉承“电子竞专业实践”主题承办赛事	27
4.7 实习就业，打造优秀电竞人才输送体系	28
5. 企业投入资源	29
5.1 设备投入	30
5.2 人力投入	3232

5.3 物力投入.....	32
6. 助推“电子竞技+”产业发展.....	33
7. 思考与建议.....	34
7.1 电竞现状思考.....	34
7.2 电子竞技人才建设的现状与问题.....	35
7.3 电子竞技人才建设的建议.....	37

1. 行业背景

从全球范围看，美国、欧洲、韩国及中国等国家和地区的电竞赛产业起步较早，在经过较长时间发展后，已形成了比较成熟的电竞赛产业体系和商业模式；而巴西、东南亚等国家和地区的电竞赛产业作为后起之秀也迅速发展壮大，成为全球电竞赛产业的重要组成部分。作为数字体育的新形态，电竞赛产业在全球迈入蓬勃发展阶段，而电竞赛的体育化、国际化、移动化和科技化等趋势，将推动全球电竞赛产业的进一步高质量发展。

2021 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。电竞赛作为数字体育产业的新兴模式。

2022 年 11 月 5 日，亚洲奥林匹克理事会宣布，第 19 届亚运会将于 2023 年 9 月 23 日至 10 月 8 日在杭州举行。本届亚运会上，电竞赛将首次成为亚运会正式竞赛项目，英雄联盟、王者荣耀（亚运版）、和平精英（亚运版）、炉石传说、刀塔 2、梦三国 2、街霸 5 和 FIFA Online 4 等 8 个项目。这是电竞赛首次成为亚运会正式竞赛项目，项目成绩将计入国家奖牌榜。吸纳电竞赛项目加入亚运会，既是对新时代体育边界的拓宽，也是对当下年轻群体的一种“迎合”。今年 6 月腾讯电竞赛发布的《2021 年中国电竞赛运动行业发展报告》显示，2021 年全球电竞赛观众规模预计达到 4.74 亿，到 2024 年这一数字将提升至 5.77 亿，面对这样庞大的用户市场，希望通过电子竞技成为亚运会正式项目，推进传统体

育项目和新兴体育项目的融合，展现主办城市的互联网特色，提升杭州亚运会在年轻群体中的关注度。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。

1.1 行业发展背景

自国务院 2014 年 10 月印发《关于加快发展体育产业促进体育消费的若干意见》以来，中国体育产业增速加快，在国内生产总值中的比重逐步增加，在 2019 年占比已接近 3%。随着传统体育赛事商业化进程加速，体育竞赛表演活动作为体育产业的重要组成部分，占体育产业的比重也越来越大。尽管新冠疫情对全球体育产业造成了较大冲击，但随着《体育产业统计分类（2019）》将电竞运动加入到职业体育竞赛表演活动之中，未来电竞有望成为后疫情时代下体育产业发展的全新增长点，并对国内经济发展产生一定的推动作用。

中国电竞行业发展历程



图 1-1 电竞行业发展历程

2021 年中国电竞市场规模约 1673 亿元, 同比增长 13.5%, 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

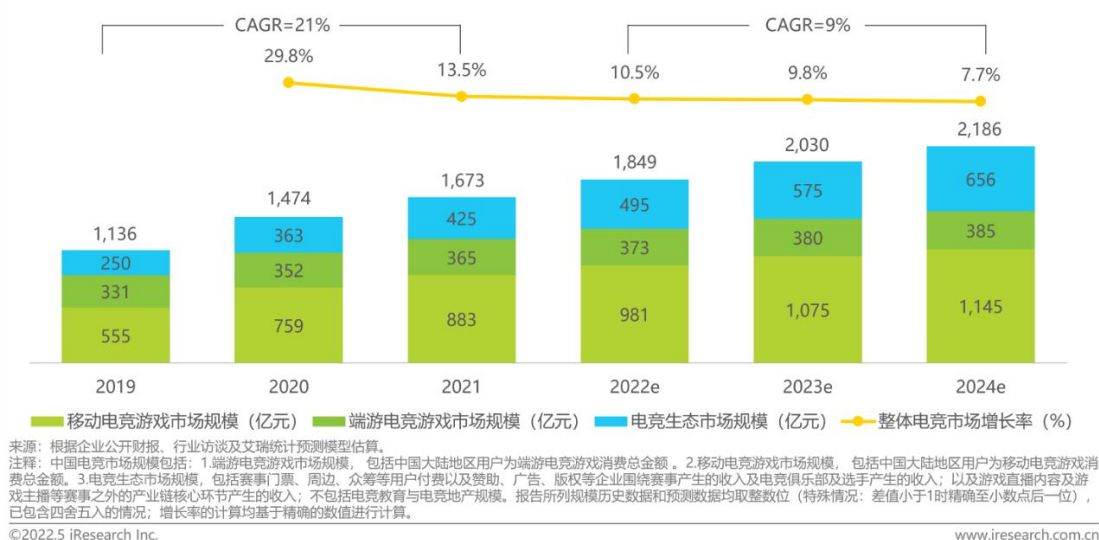


图 1-2 中国电竞整体市场规模

1.2 人才需求背景

2022 年电子竞技行业市场规模预计达 1843.3 亿元，近三年年均复合增长率达 27.7%，整个行业规模增速迅猛，发展势头强劲。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、电竞酒店等周边业态也保持着较高的增速，电竞用户规模也有望在 2022 年得到进一步的增长。

自 2016 年教育部增补电子竞技运动与管理专业以来，全国共计百余家高职院校与十余家本科院校申报了相关专业，其中包括了中国传媒大学、上海戏剧学院及上海体育学院等在内的重点大学。

2018-2022年中国电子竞技行业市场规模及预测

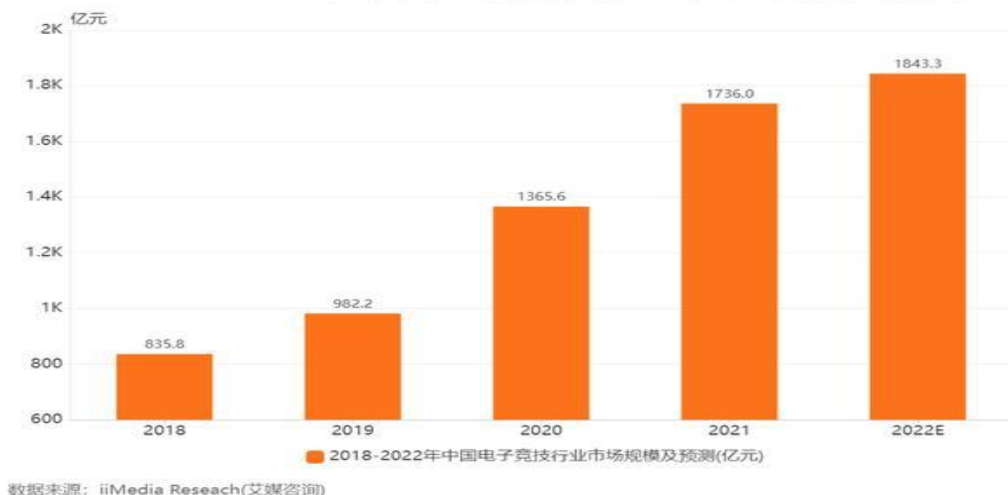


图 1-3 中国电子竞技行业市场规模及预测

电竞是文化数字产业最前沿，是国际文化交流、数字化浪潮的重要载体。经过过去二十年的快速发展，中国电竞市场已成长为全球电竞最重要单一市场，不论从市场份额、玩家数量还是市场成熟度来看都领先全球。据人社部 2019 年公开数据显示，中国正在运营的电子竞技战队（含俱乐部）有 5000 余家，电子竞技选手约 10 万人，电子竞技员的整体从业规模超过 50 万人。截至目前，电竞企业数量已超过 1 万家，逾 200 个城市在发力电竞产业。

今年 2 月，我国人社部颁布了 13 个国家职业技能标准，电子竞技员赫然在列。随着电竞行业内涵不断丰富、边界也在快速扩展。除了电子竞技员之外，所涉及的岗位种类已超过一百多种。

《2022 年全球电竞与游戏直播市场报告》显示，未来 3 年，电竞行业规模将以 13.4% 的年复合增长率增长。腾讯游戏副总裁则预计未来三到四年，电竞行业人才缺口将达 200 万。随着电竞行业发展，赛事运营、数据分析、内容传播岗位人数需求逐渐增加。

庞大的电竞市场空间，亟需大量人才填补。电竞行业缺的并不是选手，而是大量通用型综合型人才。如“导演团队、导播团队、编导团队、内容创造团队以及品牌团队、市场团队，甚至制作直播类产品的技术团队，以及庞大的后台技术支持部门等等。”

除了电竞赛事，众多的上下游企业、电竞衍生业态，也亟需大量的专业人才支撑。如“战队/经纪公司、游戏开发、游戏发行、电竞衍生品、电竞内容传播、游戏运营、电竞赛事运营、游戏硬件”职能需求较为多元，同时又各有侧重。

2. 企业概况

全度（深圳）智能体育管理有限公司（简称全度教育）2015年成立于深圳，是华南地区互联网教育人才服务领军品牌，拥有电子竞技运营、管理、服务及青训等全课程体系，师资配置于业界领先，匹配本科院校、高职高专、中职中技等多种办学层次和办学类型，与全国多校共建电子竞技运动与管理专业、网络信息安全专业、电商直播与运营专业、游戏原画设计与动漫专业等电竞相关专业。拥有7个5G互联网智慧教室、集合一线电竞从业者经验开发的电竞精品课程、湾区之星电子竞技邀请赛等项目

全度教育联合深圳市互联网市场行业协会出版6本电竞教材，集合一线电竞从业者经验编制。自主研发领先业界的全度智慧校园教育系统，旗下全竞慕课线上教育平台累计为学子提供超过数千学时教学视频。

在校企合作、共建专业、协同育人方面，公司已与广东舞蹈戏剧职业学院、西安欧亚学院、大连海事大学、武汉大学深圳研究院、深圳大学、深圳市携创高级技工学校等三十多所院校展开了长期深度的合作，全方面为电子竞技领域培养出更多优秀管理人才和运营服务人才；同时，为国内超过 100 所院校提供人才就业与发展咨询服务，目前已向电竞行业上中下游机构输送数百名优秀毕业生。

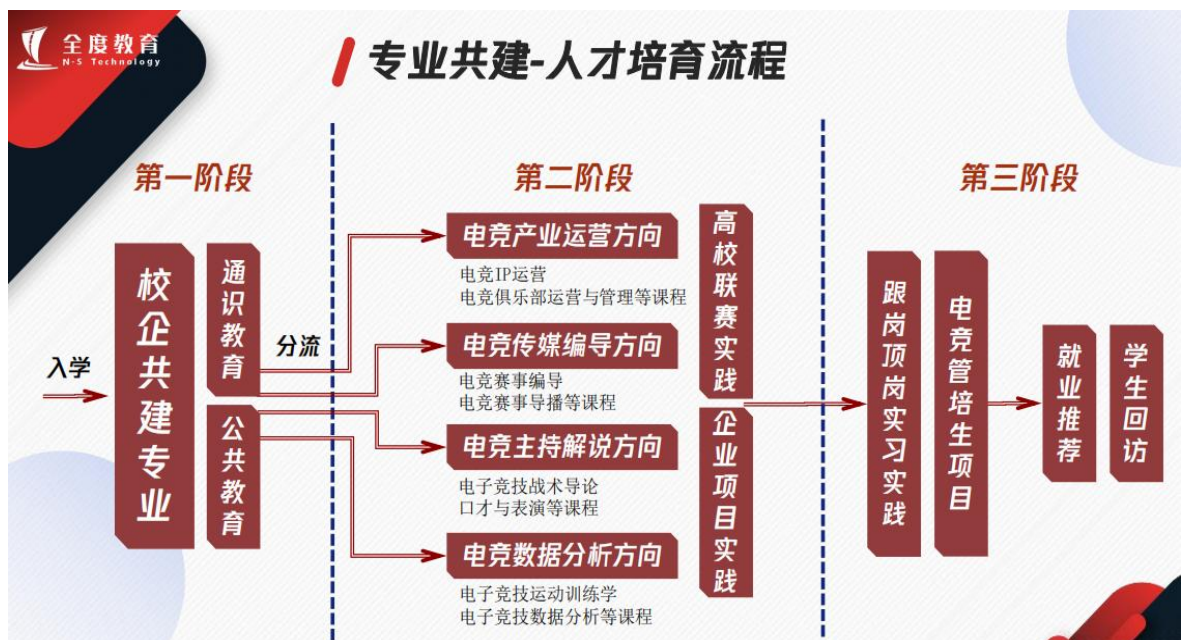


图 2-1 专业共建—人才培养流程

2.1 产教融合、优化人才培养方案

企业与高校产教融合从专业建设顶层设计、实践教学建设、教学信息化水平升级、师资队伍建设、教学资源建设提供全方位的专业解决方案。根据互联网行业和电竞产业发展及时分析专业岗位能力特点，建设适应“电竞+”的崭新人培方案，通过产教融合校企合作，实现专业特色显著、院校品牌突出、就业渠道宽广

的数字化人才培养目标。

电子竞技在正式入选杭州亚运会比赛项目后，人们更加了解电竞的发展历程和竞技属性，电竞社会正向价值不断在放大，整个电竞体育化发展与体育数字化的进程也在不断加速。在人才培养方向则拓展出以五年一贯制为招生方向，培养目标对标亚运会参赛相关体育比赛方向的技能型电竞人才，旨在培养德、智、体全面发展，有理想、有道德、有文化、有纪律、热爱劳动，具有电子竞技的相关理论知识和实践技能，能够从事电子竞技技术及业务支持类专门人才。其中掌握电子竞技概论、电竞心理学、电竞赛事策划与组织、电竞直播与解说、电竞项目解析与实操、电竞新媒体运营、电竞商业场馆运营与实践、电竞俱乐部管理与运营、电竞商业赞助与品牌管理、电竞赛事战术复盘与分析等知识和技能，采用项目教学，通过理论与实训有机结合的综合学习，使学生具备毕业后能从事电子竞技赛事前端的比赛、主持、解说、直播和赛事后端的俱乐部管理、场馆运营、品牌运营、数据分析等岗位的综合职业能力。

本专业毕业生可面向亚运会等赛事的电子竞技员、电子竞技运营师、直播平台电子竞技主播、游戏解说、电子竞技图像处理、电子竞技视频剪辑、电子竞技自媒体运营、电子竞技场馆管理、电子竞技赛事策划、各类俱乐部运营服务与管理等岗位从事相关工作。本专业学生完成相关课程后能成为具有解决问题能力的复合型技能人才或自主创业。

专业共建—人才培养流程

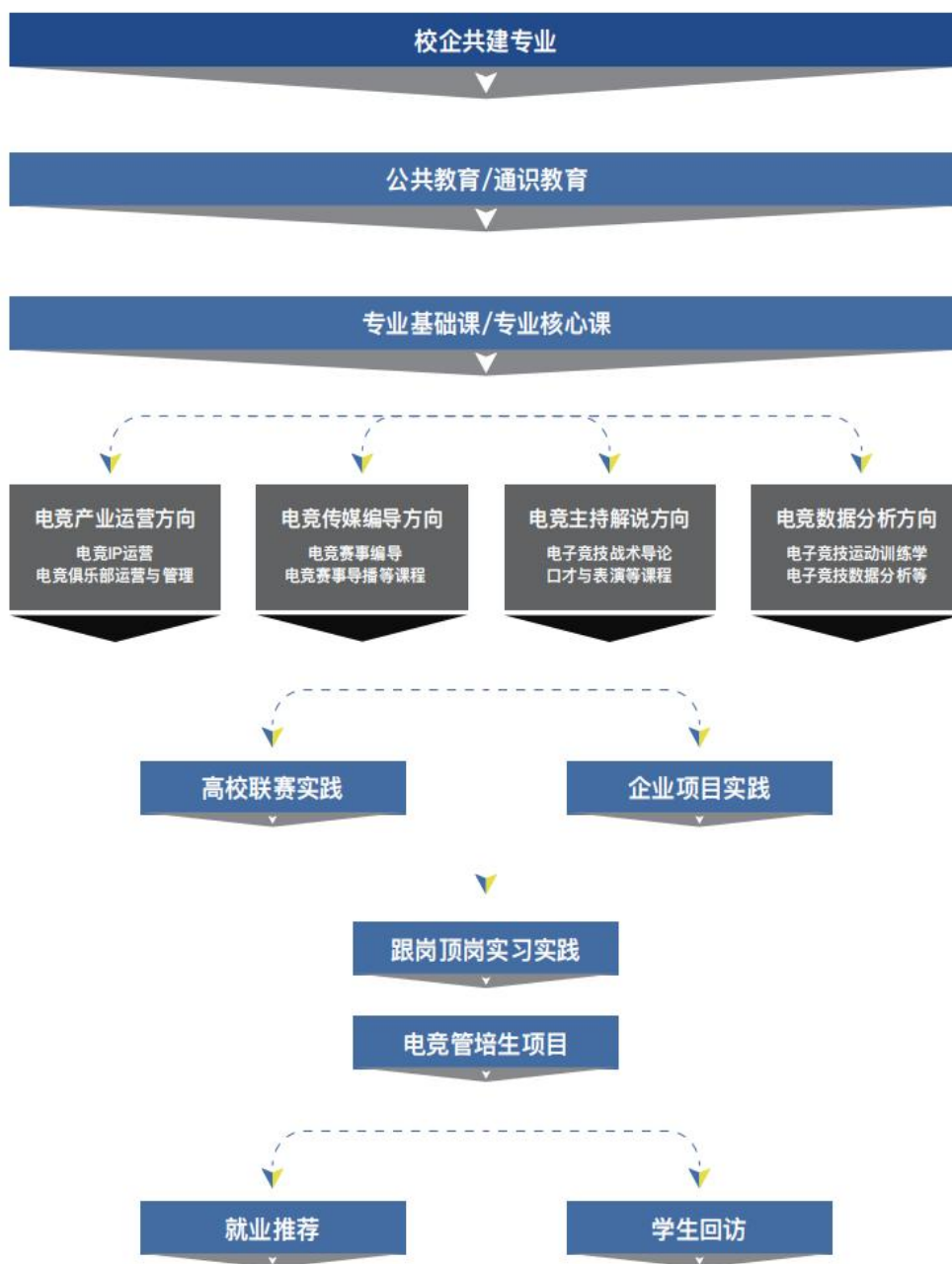


图 2-2 产教融合人才培养流程

2.2 深耕行业多年，完善课程体系

随着我国进入新的发展阶段，产业升级和经济结构调整不断加快，各行各业对技术技能人才的需求越来越紧迫，授课教材坚

持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，着力培养高素质劳动者和技术技能人才为立足点，通过广泛的院校调研与行业调研，汲取众多专业名师的指导经验，在知行合一、工学结合上，围绕深化教学改革和“互联网+职业教育”发展需求，体现新时期社会、经济、科技的发展对人才培养提出的新要求。其中专业技术内容根据行业企业发展需要和职业岗位实际工作任务所需要的知识、能力、素质要求，选取教学内容，为学生可持续发展奠定良好的基础。为进一步深化教学模式改革，我司采取明确针对性的工学交替、任务驱动、项目导向、课堂与实习地点一体化等教学模式，完善精品课程相关的课程标准、教学大纲、课件库、习题库、实训指导书等课程，并创建网络教学平台，建立精品课程专门网站与教学资源库，突出精品课程的开放性与示范性。

全度教育精品课程全列表（2022/03/01）		
组别	序号	课程名称
基础组	1	电子竞技运动概论
	2	电子竞技就业指导
赛训组	3	电子竞技项目与实操I
	4	电子竞技项目与实操II
	5	电子竞技项目与实操III
	6	电子竞技心理学
	7	电子竞技数据分析与应用I
	8	电子竞技数据分析与应用II
	9	电子竞技俱乐部管理与运营
赛事组	10	电子竞技赛事策划与组织
	11	电子竞技商业赞助与品牌管理
	12	电子竞技场馆设备维护
	13	电子竞技商业场馆运营与实践
新媒体组	14	电子竞技主持人能力与训练
	15	电子竞技新媒体运营I
	16	电子竞技新媒体运营II
	17	电子竞技视频剪辑与制作I
	18	电子竞技视频剪辑与制作II
	19	电子竞技影视编导
	20	电子竞技经典影视作品赏析

图 2-3 校企共建课程体系

2.3 企业实践，打造高质量教学队伍

习近平总书记指出，在全面建设社会主义现代化国家新征程中，职业教育前途广阔、大有可为，要“坚持把教师队伍建设作为基础工作”。这为我们加快构建现代职业教育体系，培养更多高素质技术技能人才、能工巧匠、大国工匠指明了方向。通过理论与实训有机结合的综合学习，掌握电子竞技运动概论，亚运会电子竞技各类项目解析与实训，电子竞技运动心理学，电子竞技主持与解说，视频剪辑与制作，新媒体运营等知识和技能，职业教育与产业链发展紧密结合，深知行业前景、技术、风险、关键，也深知企业发展的需求、规模、节奏和周期，才能培养更有质量的技术人才，提高职业教育的质量和效率。校企共建“双师型”教师培养培训基地和教师企业实践基地，实施“双导师”制教学模式改革探索。

2.4 组织“湾区之星杯”赛事

由深圳市文化广电旅游体育局指导，深圳市互联网文化市场协会主办，全度电竞、杰创电竞承办，联合国内百余所高校共同打造湾区之星杯电子竞技大赛。

深圳市文化广电旅游体育局

深圳市文化广电旅游体育局关于举办深圳市 “湾区之星杯”电子竞技大赛的批复

市互联网文化市场协会：

你单位关于举办深圳市“湾区之星杯”电子竞技大赛的请示收悉。经研究，我局同意举办本次大赛，并作为大赛支持单位对活动给予支持，在大赛的部分重要结点我局将派员参加活动。在大赛举办过程中，请你单位认真制订比赛方案及疫情防控方案，加强组织领导，落实疫情防控责任，扎实做好各项筹备工作，努力把本次大赛办成一届精彩的电子竞技盛会。

此复。


深圳市文化广电旅游体育局
2021年2月1日

- 1 -

图 2-4 “湾区之星杯”电子竞技大赛

湾区之星杯电子竞技大赛作为深圳市文化历史上创新型赛事，以“与高校工人呼吸，同发展”为主题，遴选出中国电竞新生力量为己任，推进湾区之星杯电子竞技大赛成为粤港澳大湾区乃至全国各地高校电竞玩家交流的第一平台为目的，以丰厚的赛事奖金为国内电竞青俊搭建出一个展示自我的舞台。整合巩固全国院校资源，提升品牌合作价值；联合品牌商进驻高校，获得更多的商业可操作空间，深度渗透高校用户，挖掘储备电竞优秀人才；提升业内权威度，加大政企合作，建立电竞教育产业联盟。希望以“湾区之星杯电子竞技大赛”为平台纽带，带动更多的企

业、学校加入电竞事业发展平台，携手合作，为电竞市场提供更加专业的人才服务，为电竞行业输送更优秀的人才队伍，同时也把“湾区之星杯电子竞技大赛”办出影响、办出品牌，共同掀开粤港澳大湾区电子竞技的新篇章，共同推动促进粤港澳大湾区电子竞技行业高质量发展。



图 2-5 “湾区之星杯”电子竞技大赛

2.5 电子竞技职业技能认定

中国人力资源社会保障部于今年年初先后颁布了电子竞技运营师、电子竞技员国家职业技能标准。为中国电竞产业的人才培养、职业技能培训考试树立了行业标杆，指明了培养培训的方向，不仅提升了电子竞技行业的社会认同度与公信力，也为更好地培养专业化、职业化电子竞技人才明确了职业发展方向，畅通职业发展道路，推动电子竞技产业更加规范健康发展。紧跟中国电竞产业的发展步伐，深圳市互联网文化市场协会主办，全度协办“湾区之星杯”电子竞技大赛，旨在通过政府部门的大力支持，联合

国内百余所院校共同打造的一个全新的高校电竞生态体系。

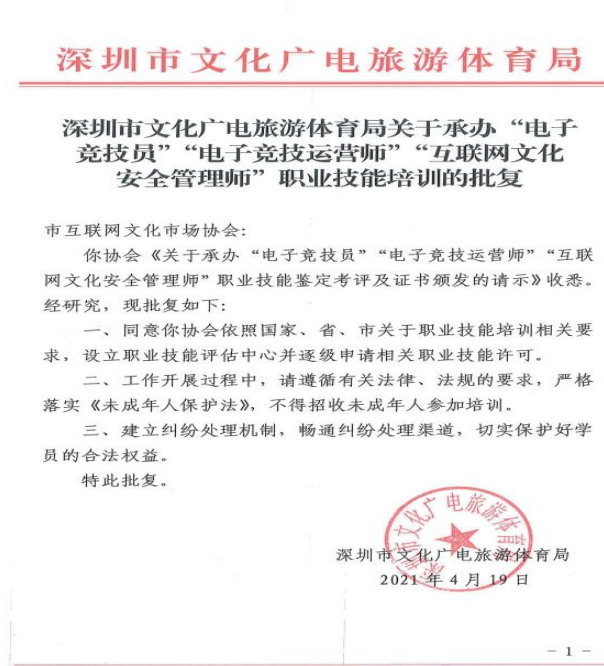


图 2-6 “电子竞技员”、“电子竞技运营师”职业证书认证



图 2-7 “电子竞技员”、“电子竞技运营师”职业证书认证授牌

2.6 实习就业，打造优质输送体系

全度教育与校方共同打造数字化人才培养与输送平台，依托深圳市互联网文化市场协会数字化服务平台，该协会经深圳市委宣传部、市文化广电旅游体育局、市民政局批准成立，作为深圳市唯一一家由市文化广电旅游体育局主管的互联网文化行业协会，管理全市持有《网络文化经营许可证》的 5600 家企业的任务，协会设有直播专业委员会、数字体育与电子竞技专业委员会等，会长单位为腾讯、联席会长单位为杰创电竞、监事长单位为迅雷。



图 2-8 数字化人才培养与输送平台

全度教育为电竞专业学生提供 100%推荐实习就业服务，针对学科平均成绩在 90 分以上学生，我司负责推荐至行业顶层合作企业实习，包括不限于腾讯、网易、创梦天地、完美世界、腾竞体育、V5 电竞俱乐部、GK 电竞俱乐部、DYG 电竞俱乐部等。为社会培养大量电竞优秀人才，帮助学生获得高质量的就业机会。



图 2-9 全度教育客户体系

电竞行业就业岗位 培养输送

类型	岗位	类型	岗位
赛事方向	赛事策划执行	媒体方向	创意策划
	直播导演		编导
	舞台导演		后期包装
	直转播设计与打造		记者
	品牌建设运营		摄影
	电子竞技裁判员		编辑
	电子竞技解说员		内容运营
内容方向	平面设计师	直播方向	赛事商务
	文案策划		赛事产品
	新媒体运营		直播技术
	视频策划制作		节目制作
	舞美设计与搭建		合作拓展
俱乐部方向	俱乐部经理	电竞衍生领域	数据用研
	教练员		产业分析
	心理分析师		战略分析
	电竞数据分析师		技术产品
	电子竞技职业选手		数据专家
	电竞俱乐部运营		生态支持
	电竞健康管理		可视化产品设计

图 2-10 培养输送电竞行业就业岗位

3. 合作内容

全度电竞是深圳市互联网文化市场协会会员单位，和学校保持良好校企合作关系，双方积极探索产教融合新模式，形成了“产、学、研、测、赛、就”人才培养的产教融合育人新模式。



图 3-1 产教融合闭环式人才培养模式

3.1 联合建设校内实践实操性教学基地

双方共建校内实践实操性教学基地“电子竞技综合实训室（PC）、电子竞技综合实训直播间”，将真实企业搬入校园，结合校园文化和电竞行业的实际需求，全度电竞与文化创意系发挥学科平台优势，加入围绕王者荣耀电竞主题的相关课程，提供赛事导播、执行策划、内容制作等方面资源支持，输出电竞相关课题，助力电竞学科建设及学术发展。

3.2 基于建设校内实践实操性教学项目开发电竞数字信息化智能教学系统

教育部启动实施国家教育数字化战略行动，数字化趋势深刻影响着教师的教学方式、学生的学习方式以及学校的发展方式，建设以数字化为支撑的高质量电竞人才培养教育体系，把教育、科技、人才进行“三位一体”推动数字教育，提供更好的教育平台，建设学习型社会、实现终身学习。

3.3 基于产教融合育人联合建设电竞领域实践性教学资源

校企共建专业面向产业转型发展和区域经济社会需求，以强化学生职业胜任力和持续发展能力为目标，对课程体系进行大胆革新，探索构建符合人才培养定位的课程新体系。一般包括专业基础课程、专业实践课程、综合实践课程和企业实习实训等四个阶段。深入探索了适宜企业深度参与的形式与模式，及时了解行业企业人才需求与技术发展动态，实现课程教学与实际岗位能力的紧密对接。

4. 合作模式与成果

4.1 联合建设校内实践实操性教学基地“——电子竞技综合实训室（PC）、电子竞技综合实训直播间”

双方共建校内实践实操性教学基地“电子竞技综合实训室（PC）、电子竞技综合实训直播间”。该项目学校投入面积约 100 平方米的办公场地及项目实施团队 1 个，企业投入合作办学经费

累计投入硬件及软件系统（价值约 263.3 万元），累计投入专业核心课程建设及师资建设（价值约 159 万）。



图 4-1 “电子竞技综合实训室（PC）、电子竞技综合实训直播间”

4.2 建设校内实践实操性教学项目开发电竞数字信息化智能教学系统

全度开发的电竞数字信息化智能教学系统，该系统是基于电子竞技运动与管理专业职业教育而研发的一套数字教育软件系统。上线的教育资源库有 37 个、在线精品课 15 门。该系统分为智慧校园云平台管理系统，学校云管理系统、全度云课堂—教师端和全度云课堂—学生端、电子教室控制端、全竞慕课小程序，集成了电子教育、线上教学、线上题库、线上考试、技能培训及认证、

电竞赛事活动、电竞资讯及常规教育管理等功能一体，真正做好了让电子竞技运动与管理专业教学和校园管理工作做好完全电子化、在线化、数字化。

全度教育智慧校园系统是电子竞技朝着赛事国际化、产业标准化、体育化、职业化、专业化、有序化发展的时代产物，满足了教学和技能培训、技能考核认证一体化的需求，是电子竞技职业教育中必不可少的教学工具和教学手段。

全度教育智慧校园管理系统

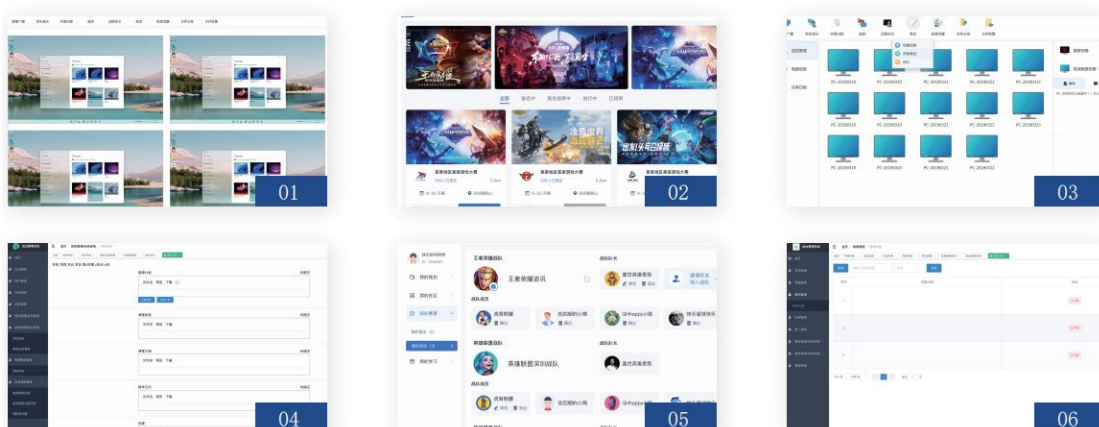


图 4-2 电竞数字信息化智能教学系统

4.3 联合开发电子竞技领域产教融合项目及相关教学资源

全度教育与院校编写研发校本教材 1 本，14 门电子竞技专业教学资源包（包含 PPT、教学日历、教学设计、课程标准），每班三年合计 720 课时。共 8 个班级，企业合计承担 5760 个专业核心课时。

电子竞技运动与管理专业系列教材



图 4-3 电子竞技运动与管理专业系列相关教学教材

4.4 依托电竞领域产教融合项目建设优秀学科带头人

依托电竞产业作为体育数字化项目，让老师在企业管理信息化项目中实践锻炼，深入了解企业的管理模式、业务流程、行业特点、管理方法等。企业导师讲授部分实践类课程，开展体育数字信息化管理方面的讲座、提升教学团队执教能力和岗位技能。通过建设，进一步优化教师队伍的年龄结构、学历结构和学缘结构，稳定骨干教师队伍，造就拔尖人才，培养若干名在国内有重大影响的学科带头人，形成和聚集一批在国内有相当知名度的学科创新团队（如：电子竞技专业系列教材研发团队、电子竞技专业精品课程制定团队、电子竞技职业技能标准制定及认定团队等），建成一支整体水平较高、充满活力的适应学校事业发展需要的师资队伍。同时该项目通过引入企业专家进校园，上讲台，改善了师资队伍结构，校园老师通过参与项目实践，大大提升了实践教学师资队伍建设，实现教师赋能突破，共同促进教育链、人才链与产业链、创新链有机衔接。



图 4-4 教师一行到企业交流学习

4.5 亚运会国际赛事人才培养内容规划

4.5.1 招生对象：初中毕业生或具有同等学力者

4.5.2 学历层次：五年一贯制大专

4.5.3 标准学制：五年

4.5.4 培养目标：培养德、智、体全面发展，有理想、有道德、有文化、有纪律、热爱劳动，具有电子竞技的相关理论知识和实践技能，能够从事电子竞技技术及业务支持类专门人才。其中掌握电子竞技运动概论、亚运会电子竞技各类项目解析（初级、中级和高级）、电子竞技赛事战术复盘与分析、电子竞技直播与解说、电子竞技视频剪辑与制作、电子竞技新媒体运营等知识和技能，采用项目教学，通过理论与实训有机结合的综合学习，使学生具备毕业后能从事电子竞技赛事前端的比赛、主持、解说、直播和赛事后端的俱乐部管理等岗位的综合职业能力。

本专业毕业生可面向电子竞技技术员、电子竞技运营师、直播平台电子竞技主播、游戏解说、电子竞技裁判员、电子竞技视频剪辑、电子竞技自媒体运营、电子竞技场馆管理、电子竞技赛事策划、各类俱乐部运营管理等岗位从事相关工作。本专业学生完成相关课程后能成为具有解决问题能力的复合型技能人才或自主创业。

4.5.5 人才规格

4.5.5.1 职业素养：

(1) 具有积极的人生态度、健康的心理素质、良好的职业道德和较扎实的文化基础知识；

(2) 具有获取新知识、新技能的能力，能适应不断变化的职业社会；

(3) 掌握电子竞技各部分知识内容；

(4) 了解电子竞技产业链条实际应用流程。从上游赛事、品牌策划、中游赛事进程到下游各类俱乐部、场馆管理与服务的流程，都有深入的了解。遵守各项进程运作得规范，具有电子竞技意识，重视行业操守，能解决一般性专业问题。

4.5.5.2 理论知识：

(1) 掌握电子竞技概论；

(2) 熟悉亚运会电子竞技各类项目的内容；

(3) 了解电子竞技行业历史渊源；

(4) 了解电子竞技产业链条；

(5) 掌握电子竞技解说的技巧；

(6) 掌握电子竞技主持的技巧；

(7) 熟悉新媒体运营知识；

(8) 熟悉电子竞技赛事策划知识；

(9) 熟悉电子竞技俱乐部管理与运营知识；

4.5.5.3 操作技能：

(1) 能熟练操作一款亚运会电子竞技 MOBA 类游戏并达到一定等级；

-
- (2)能熟练操作一款亚运会电子竞技 FPS 类游戏并达到一定等级；
 - (3) 能熟练掌握赛事主持技巧，完成特定向赛事主持工作；
 - (4) 能熟练分析赛事内容，完成赛事现场解说和赛后复盘工作；
 - (5)能够根据电子竞技项目的需求完成赛事策划和落地工作；
 - (6)能够使用手机等设备拍摄较专业的新媒体宣发相关照片；
 - (7) 能够使用图像处理软件处理新媒体宣发相关图片；
 - (8) 能够使用视频剪辑软件制作赛事视频；
 - (9) 能根据需求协助客户管理运营电子竞技俱乐部和场馆；
 - (10) 掌握各类电子竞技项目规则，配合赛事策划与落地；
 - (11) 熟练掌握简单数据库的使用，并在项目中运用相关技能。

4.5.6 课程设置及要求

依据电竞行业市面现有就业岗位划分为基础类、赛训类、新媒体类、赛事类四大类，按照理实一体构建，注重学生职业能力培养，从知识、技能、素养三个维度培养学生专业能力和职业态度，为学生就业、走向职场奠定基础；实习实训含校内外实训（校内赛事策划活动纳入学分制）、顶岗实习、学徒制培养等多种形式，是专业技能课教学的重要内容，是培养学生良好职业道德，强化学生实践能力和职业技能的重要环节，体现专业特色和素养。另外结合行业特点，要求学生参加行业主导的职业技能鉴定。

4.5.7 专业可考证书

序号	职业（工种）名称	发证部门	备注
1	国家电子竞技裁判员	国家体育总局	需年满 18
2	电子竞技员	待定	
3	电子竞技运营师	待定	
4	电子竞技完整运营师	完美世界 1+x	
5	普通话	国家语言文字工作委员会	年满 18 周岁

4.5.8 五年一贯制教学计划进程表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	学分	考核方式	学时总数	理论教学	实践教学	各学期学时分配											
										1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
专业基础课	1	-	电竞运动概论	必修	2	考试	36	36			2										
	2	-	电竞就业指导	必修	2	考试	36	36									2				
	3	-	电竞俱乐部管理与运营	必修	2	考试	36	36				2									
	小计					12		108	108	0	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0
专业核心课	4	-	电竞赛事策划与组织	必修	4	考查	72	72				4									
	5	-	电竞场馆设备维护	必修	2	考查	36		36		2										
	6	-	电竞项目解析与实操 I	必修	4	考试	36		36			2									
	7	-	电竞项目解析与实操 II	必修	4	考查	72		72				4								
	8	-	电竞项目解析与实操 III	必修	4	考查	72		72					4							
	9	-	电竞数据分析与应用	必修	2	考查	36		36				2								
	10	-	电竞赛事战术复盘与分析 I	必修	2	考查	36	36						2							
	11	-	电竞赛事战术复盘与分析 II	必修	2	考查	36	36							2						
	12	-	电竞新媒体运营 I	必修	2	考试	36	36					2								
	13	-	电竞新媒体运营 II	必修	2	考查	36		36					2							
	14	-	电竞直播与解说	必修	2	考查	36		36						2						
	15	-	电竞摄影摄像基础 I	必修	2	考查	36		36						2						
	16	-	电竞图像处理技术	必修	2	考查	72		72							4					
	17	-	电竞视频剪辑与制作	必修	2	考查	72		72								4				
	18	-	电竞影视编导*	必修	2	考查	36		36								2				
	小计					32		612	108	504	0	2	6	4	8	4	10	6	0	0	0
	综合实践课	19	-	顶岗实习	必修		考查	1440	1440										40	40	
		小计						1440	1440												
总计							2160	1656	504	0	4	8	4	8	4	10	8	0	0	0	

4.5.9 教学考核评价

专业课程的总评成绩根据课程性质由过程性考核成绩和终结性考试成绩加权构成，课程总成绩评价标准见下表所示。

课程总成绩评价标准表（考查课）

考查内容	过程考查（100%）			综合考查 （0%）	合计
	学生出勤、平时表现	考查 1	考查 2		
所占比重	20%	40%	40%	0%	100%
课程总成绩评价标准表（考试课）					
考查内容	过程考查（70%）			综合考查 （30%）	合计
	学生出勤、平时表现	考查 1	考查 2		
所占比重	20%	40%	40%	100%	100%

4.6 秉承“电竞专业实践”主题承办电竞赛事

以“电竞专业实践”为主题，由文化创意系 20、21 级电子竞技运动与管理专业学生承办 NEA 电子竞技赛事，让电竞专业学生获得解说、导播、裁判等岗位的上岗实践机会。运用课堂所学知识，将整个赛事更专业化。



图 4-5 电竞专业学生承办 NEA 赛事

4.7 实习就业，打造优秀电竞人才输送体系

基于项目开展接收电子竞技专业实习累计 48 人，服务中小企业累计 12 家。通过构建“岗位培训”、“顶岗实习”的实践教学模式，强化实践育人，使理论学习与工作能力培养融会贯通，实现教学过程全流程与实操工作过程对接，提升学生的实践应用能力和综合素质能力。全度为电竞专业学生提供推荐实习就业服务，推荐至行业合作企业实习，包括天美电竞深圳制作中心、上海韵赛、前海有一等、参与实习学生实践实操能力得到企业认可，能够快速上岗适应企业要求，实习推荐率达到 100%。如我校 2020 级电子竞技专业刘远政及陈锦豪同学通过参加我司引进的天美电竞主办的“青蓝数字体育公开课”后在赛事策划大赛中，从四大高校中脱颖而出，成功获得实习机会，而作为同刘远政及陈锦豪同学一个团队的 2021 级电子竞技专业的翁钰奇也获得了 2022 年暑期实习机会。



图 4-6 电竞专业实习实践岗位

5. 企业投入资源

5.1 设备投入

建设校内实践实操性教学基地“——电子竞技综合实训室（PC）、电子竞技综合实训直播间”，该项目学校投入面积约 100 平方米的办公场地及项目实施团队 1 个，企业投入合作办学经费累计投入硬件及软件系统（含软件更新及维护费用）（价值约 237.5 万元），累计投入专业核心课程建设及师资建设（价值约 159 万），详见下表投入设备详情。

广东舞蹈戏剧职业学院文化创意系-电子竞技实训室设备清单说明						
序号	电子竞技专业教学设备名称	品牌/型号	规格	数量	单位	
1	服务器	硬件设施: 赛天无盘游戏服务器	-	1.00	台	
2		软件服务	客户端扩容改造升级服务	1.00	个	
3	机柜	机柜	600*1000*1200	1.00	台	
4	网线	万兆普通线	万兆线SFP+	1.00	台	
5	交换机/路由器	SFP+光纤模块	-	2.00	台	
6		无线千兆路由	爱快X3无线AP+爱快G10网关 (每年维护费)	1.00	批	
7		路由器	流控路由含一年软件服务费	1.00	台	
8	电脑显示器	AOC 21寸	-	1.00	台	
9	非特定	网维游戏更新	每年维护费	1.00	次	
10	桌子	电竞桌	-	10.00	个	
11		学生桌	-	40.00	个	
12	椅子	普通椅子	-	28.00	个	
13		电竞椅	-	23.00	个	
14	投影仪	投影仪+投影布	-	1.00	批	
15	外设 (键盘/鼠标/耳机/摄像头等)	鼠标	达尔优 (dareu) 牧马人EM908	21.00	个	
16			CM635RGB游戏鼠标	30.00	个	
17			常规	30.00	个	
18		键盘	达尔优 (dareu) DK100 机械键盘	21.00	个	
19			达尔优CX550	30.00	个	
20		耳机	雷柏 (RAPOO) EH718	20.00	个	
21			CH416RGB游戏耳机	30.00	个	
22		摄像头	Gsou B18s	30.00	个	
23		电脑显示器	AOC 24G2	144HZ	20.00	台
24			View Sonic	曲面屏	10.00	台
25	惠冠ifovd (京东线上)		24寸直面微边框144	21.00	台	
26	电脑主机	电竞台式机	CPU: INTEL I7-9700+超频三 主板: 七彩光B365M-E	20.00	台	
27		电竞台式机	CPU: INTEL I5-7500+3.41GHz 内存: 16G	10.00	台	
28		北京易达天地 (京东线下)	CPU: INTEL I5-7500 主板: B250芯片高频主板LGA 1151	21.00	台	

表 5-1 企业已投入设备清单 (企业盖章)



表 5-1 企业已投入设备清单

广东舞蹈戏剧职业学院文化创意系-电子竞技实训室设备投入计划

设备功能	名称	参考规格	数量
网络设施	交换机	爱快网关+运维费	1
	网络	千兆网线	50
	路由器	无线千兆路由器	1
教学基础设施	电脑桌	-	50
	电竞椅	-	50
	投影仪	投影仪+投影布	1
实训设备	电脑主机	CPU: i5 12400F	50
		显卡: RX6900 XT	
		主板: 华硕B660MK	
		内存: DDR4 2400 16	
		电源: 550w 以上	
		硬盘: SSD 512G	
		散热器: 玄冰400	
	机箱: 航嘉S920		
	电脑显示器	1080P 144HZ	50
	外设 (键盘/鼠标/耳机)	鼠标:达尔优 (dareu)	50
键盘:达尔优 (dareu) DK100 机械键盘		50	
耳机:雷柏 (RAPOO) EH718		50	
电脑摄像头	分辨率: 1080p/30fps-720/30fps	50	
	对角类型: 自动对焦		
	内置麦克风: 立体声		
	端口: USB、互联网		
直转播设备	直接音控台	雅马哈MG16XU 音控台	1
	直播切换台	五通道导播台4路HDMI高清直播切换台	1
	视频采集卡	DeviceWe11 HDMI/SDI高清视频采集卡	2
	电视/电脑移动推车	TAZD 32-120英寸 移动电视支架视频会议显示器移动推车通用	1
教学系统	智慧校园管理系统	学校管理系统、云课堂教师端、云课堂学生端、电子教室、全竞课堂小程序	1

表 5-2 企业设备投入计划 (企业盖章)



表 5-2 企业设备投入计划

5.2 人力投入

双方合作过程中，公司企业团队教育事业部总监、校企合作总监长期参与学校人培养方案和课程的设计，电子竞技专业教学资源包 14 门专业核心课程，根据每学期课程计划安排 2-4 名电竞专业项目经理进校参与长期支持教学、实训及日常管理与运营，每班三年合计 720 课时，共 8 个班级，企业合计承担 5760 个专业核心课时。须用项目教学，通过理论与实训有机结合的综合学习，掌握电子竞技运动概论，亚运会电子竞技各类项目解析与实训，电子竞技运动心理学，电子竞技主持与解说，视频剪辑与制作，新媒体运营等知识和技能，使学生具备从事赛事前端的比赛、主持、解说、直播和赛事后端的俱乐部管理、场馆运营、品牌运营等岗位的综合职业能力。培养具有良好职业道德和综合素质的高级复合型技术人才。

5.3 物力投入

依托双方共同搭建的平台，双方共同申报国家、省级相关项目课题，申报项目中如有奖励或者补贴，所产生的权益将全部投入甲乙双方合作的实训平台中。

依托本实训平台，双方定期组织师生开展电子竞技相关方面

的比赛，同提升双方品牌的影响力。根据电子竞技就业市场需求，双方合作制定人才培养方案；联合开发课程不少于 1 门；联合开发在线开放课程 6 门；支持电子竞技专业数字信息化教学资源库的建设；全度教育智慧校园系统基于电子竞技与管理专业职业教育教学而研发的一套数字教育软件系统，该系统分为智慧校园云平台管理系统，学校云管理系统、全度云课堂—教师端和全度云课堂—学生端、电子教室控制端、全竞慕课小程序，集成了电子教育、线上教学、线上题库、线上考试、技能培训及认证、电竞赛事活动、电竞资讯及常规教育管理等功能一体，真正做好了让电子竞技运动与管理专业教学和校园管理工作做好完全电子化、在线化、数字化。

全度教育智慧校园系统是电子竞技朝着赛事国际化、产业标准化、体育化、职业化、专业化、有序化发展的时代产物，满足了教学和技能培训、技能考核认证一体化的需求，是电子竞技职业教育中必不可少的教学工具和教学手段。

6. 助推“电子竞技+”产业发展

我们与学校共同承担社会责任，将自身办学优势与区域经济社会发展紧密结合，实施社会服务工程，创新社会服务机制。产教融合是提升电子竞技人才核心竞争力的基石，无论是高素质专业人才的培养和输送保障、合理的课程体系设计、教学资源开发，还是人才评价体系，高校都是电子竞技人才建设的关键因素。

电竞产业不仅能够推动人工智能等未来科技的发展，是文化科技产业的重要组成部分，同时也可带动文化、科创、消费等多元领域发展协同推进。电子竞技发展繁荣有助于提升受众的文化自信，营造多元文化环境。同时，电竞产业不等于电子游戏产业，其涵盖电子游戏体育化、传统体育虚拟化、科技化电子竞技等多方面。企业作为电子竞技市场主体，配合高校广泛开展产学研合作，为各级各类电子竞技相关的职业院校搭建信息交流平台，积极探索院校人才培养和企业人力资源协同的新模式。

7. 思考与建议

党的二十大报告对职业教育的阐述，指明了未来发展的方向。蓝图已经绘就，号角已经吹响。我们要深刻领会党的二十大报告中对职业教育未来发展的新部署，统筹职业教育、高等教育、继续教育协同创新，推进职普融通、产教融合、科教融汇，优化职业教育类型定位。《职业教育提质培优行动计划（2020—2023年）》《关于推动现代职业教育高质量发展的意见》等文件的发布，进一步完善了教学标准等职业教育标准体系，确定职教发展应以质量为先。

7.1 电竞现状思考

《“十四五”文化产业发展规划》中首次提及电子竞技，不仅意味着电竞行业逐步得到社会认可，也表明人民群众对电竞行业规范化发展有了更高要求。电子竞技人才建设是我国电子竞技

产业发展的重要议题，是推动电竞产业步入高质量发展新阶段的题中之义。从“网瘾”污名化到“全民电竞”，再到电竞国家队正式登上亚运会舞台，我国电竞二十多年发展过程中经历了许多波折。全力迎接数字化时代，我国电子竞技行业发展潜力释放，进入了精细化发展阶段。电子竞技运动是以电子竞技游戏为基础、信息技术为核心、软硬件设备为器械，在信息技术营造的虚拟环境中，在统一的竞赛规则保障下公平进行的对抗性电子竞技游戏比赛。作为数字产业和体育产业的有机结合，电子竞技人才高地“监护措施缺失”无不影响着电子竞技人才建设高质量发展。当下电子竞技发展繁荣有助于提升受众的文化自信，营造多元文化环境。同时，电竞产业不等于电子游戏产业，其涵盖电子游戏体育化、传统体育虚拟化、科技化电子对抗等多方面。

建设“电竞之都”“电竞大国”，是产业建设、文化建设，更是人才建设。推动电竞文化深入人心，致力于构建健康的行业价值观，积极引导社会对电竞从业者社会身份的认同。从政策制度、市场机制层面构建有效保障措施，健全人才教育培养体系，真正形成产业成就人才、人才促进产业发展的良性循环。

7.2 电子竞技人才建设的现状与问题

2021年，中国电子竞技游戏市场实际销售收入为1401.81亿元，比2020年增加了36.24亿元，同比增长2.65%。中国电子竞技游戏用户规模达4.89亿人。当下，我国电子竞技人才建设呈现

以下两个特点。

1. 政策扶持人才引进和培育环境良好。吸引人才是人才建设的第一步。各地方政府各部门相继出台了一系列政策措施支持电竞产业的发展，为规范有序发展打下基础。北京、广东、江苏、湖北、湖南等省市加码产业扶持政策，覆盖重大电竞产业项目落地支持、招商引才服务奖励推进、专业人才培养扶持等。不少中小城市也结合自身电竞资源禀赋提出了建设电竞城市或者发展电竞产业的目标。各城市结合自身城市特色与城市定位制定相适应的电竞目标，不仅能为行业人才培养提供更加优质的政策环境，还能为行业人才提供更为丰富多元的选择。

2. 行业人才培养可利用资源较为丰富。我国现存电竞相关企业 2.81 万家。电竞产业边界已拓展至各行各业，“电竞+”运营模式在全国范围内持续延展。国内具备电竞发展优势的城市，集群效应初步显现，不仅可以为行业人才创造岗位，还可利用教育资源进行高质量人才培养、人才成果创新型转化。

我国电子竞技产业目前已经形成了完整的产业链，电竞生态圈已具雏形，电竞空间布局逐渐清晰。然而，国内各城市虽积极进行行业引导，从各地电子竞技产业与相关协同产业的人才建设成效来看，措施似乎仍然难达痛点。

◇ 产业过热人才缺口大。目前我国只有不到 15% 的电子竞技岗位处于人力饱和状态，未来五年，我国电竞人才需求量近 350 万人。电竞教材与教师资源有待提升，人才难以满足快速扩张的

市场需求，电竞选手退役保障体系有待强化。

- ◇ 人岗匹配度低。“电竞人才”，并不仅指电竞运动员。赛事主办方、电竞解说、战队教练、俱乐部管理层、电竞数据分析师、电竞项目陪练乃至电竞直播从业者、赛事运营方，都属于广义的电竞人才。行业反映缺人才，但缺的不是传统意义上打电竞的人，而是能做好管理和运营的人才。
- ◇ 培养体系亟需健全。电竞行业从业人员中，拥有本科、大专以上学历从业人群仅占 54%，46%以下的从业人员并未接受过电竞院校提供的系统性的学习和培训。目前我国电竞人才建设的现状是日渐成熟的电竞产业与刚刚起步的电竞教育之间存在明显的脱节现象。欧洲国家因势利导，积极通过教育实现行业人才培养多元化，美国顶尖高校积极开设相应课程为产业持续输送尖端人才。我国开设电竞教育专业的院校数量较少，论成熟的人才培养方案、教学计划和课程标准，多数开设电竞教育专业的院校还处于摸着石头过河的阶段，明显无法满足电竞人才的需要。

7.3 电子竞技人才建设的建议

- 电子竞技产业链与人才需求之间的关系。电子竞技产业链目前可以划分为上游的生产、中游的运营、下游的赛事推广等环节，因此电子竞技行业人才的培养、识别不同环节的用人需求特点，分步骤分阶段地、按需应变的逐步推进，从而满足电子竞技行业人才需求。

-
- 电子竞技行业人才建设问题的解决，产业发展，教育先行。高校应充分利用多学科、人才充沛、技术厚实等方面的优势基础，为行业专业人才培养进行更加大胆、创新型实验。树立规范未来国内电子竞技产业发展的教育体系、产教结合与教育理念的目标，开发高质量教学资源，推出电子竞技产业规范标准、电子竞技职业技能标准等具有引导性的成果。
 - 产教融合，抓住协同共享关键。电子竞技行业存在人才缺口是共识，建立电子竞技行业人才资源库及数据监测系统则是良药。

电子竞技人才建设是我国电子竞技产业发展的重要议题，全力迎接数字化时代，当下电子竞技发展繁荣有助于提升受众的文化自信，营造多元文化环境。同时，电竞产业不等于电子游戏产业，其涵盖电子游戏体育化、传统体育虚拟化、科技化电子对抗等多方面。从政策制度、市场机制层面构建有效保障措施，健全人才教育培养体系，真正形成产业成就人才、人才促进产业发展的良性循环。