

广州市旅游商务职业学校

电子商务（电子竞技运动与管理）专业

人才培养方案

编制人： 蒋宇航

审核人： 谭子华

审批人： 吴浩宏

修订日期： 2020.6

广州市旅游商务职业学校

电子商务（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

- (一) 专业名称：电子商务专业（电子竞技运动与管理）
 (二) 专业代码：121100

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

基本学制为3年，全日制中等职业学校学历教育。

四、职业面向

表 1:

专业大类 (专业类) 及代码	对应的行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别(或技术 领域)(代码)	职业技能等级证 书、社会认可度高 的行业企业标准和 证书举例(X证书)
121100	信息传输、软件和 信息技术服务业 (I64、I65) 文化、娱乐(R86、 R90) 广播、电视、电影 和录音制作业 (R87) 体育组织(R89) 商业、服务业人员 (GBM4)	文学艺术工作人员 (2-10) 体育工作人员(2-11) 新闻出版、文化工作人员 (2-12) 体育竞赛组织(89-11) 社会生产服务和生活服 务人员(4-01、4-04、 4-07、4-99)	电影电视摄影师 (2-10-05-03) 剪辑师(2-10-05-06) 教练员(2-11-01-01) 裁判员(2-11-01-02) 运动员(2-11-01-03) 其他体育工作人员 (2-11-01-99) 节 目 主 持 人 (2-12-04-02) 电 子 竞 技 运 营 师 (4-13-05-03) 电 子 竞 技 员 (4-13-99-00) 营 销 员 (4-01-02-01) 电 子 商 务 员 (4-01-02-02) 商 品 营 业 员 (4-01-02-03)	①社会体育指导员 (电子竞技) ②电子运动与竞技 二级裁判员(年 满18岁可考取) ③计算机操作员 ④电子商务员

注：专业大类（专业类）及代码依据教育部现行中等职业学校专业目录；对应的行业参照现行《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书

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；面向电子竞技俱乐部、场馆、电子竞技协会等电子竞技产业及其衍生产业等领域，培养具备电子竞技产业及其衍生产业的线上推广及销售、视频后期制作、美工及平面设计、文案策划、赛事运营及管理、周边产品管理等能力，能在电子竞技产业及其衍生产业的生产、服务第一线从事商务营销、新媒体运营、赛事承办、周边产品开发引进等工作，具有职业发展生涯基础、德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能型人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应具备的素质、知识和能力：

1. 综合素质

（1）思想政治素质：树立马克思主义的世界观、人生观、价值观，拥护中国共产党的领导，拥护社会主义制度，热爱祖国，热爱中华民族，具有中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，积极履行社会主义核心价值观。

（2）职业素质：具有良好的职业态度和职业道德修养，具有正确的择业观和创业观。坚持职业操守，爱岗敬业、诚实守信、办事公道、服务群众、奉献社会；具备从事职业活动所必需的基本能力和管理素质；脚踏实地、严谨求实、勇于创新。

（3）人文素养与科学素养：具有融合传统文化精华、当代中西文化潮流的宽阔视野；文理交融的科学思维能力和科学精神；具有健康、高雅、勤勉的生活情趣；具有适应社会核心价值体系的审美立场和方法能力；奠定个性鲜明、擅长合作的个人成长成才的素质基础。

（4）身心素质：具有一定的体育运动和生理卫生知识，养成良好的锻炼身体、讲究卫生的习惯，掌握一定的运动技能，达到国际规定的体育健康标准；具有坚忍不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际关系、健全的人格品质。

（5）创新素质：掌握创新思维基本方法，关心本专业领域的发展动态，具有良好的分析能力、主动解决问题的意识与建构策略方案的能力；思维活跃、行动积极，具有

自我成就意识。

2. 专业知识

(1) 掌握必备的思想政治理论，科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 了解与本专业相关的法律法规、政策、行业标准等从业基本知识。

(3) 掌握电子竞技产业及其衍生产业的运营规律，了解产业发展新趋势，熟悉电子竞技领域的政策法规。

(4) 掌握电子竞技场地、设备设施、相关计算机软件的理论知识。

(5) 掌握电子竞技比赛方案策划及赛事组织知识，熟悉电子竞技比赛规则。

(6) 掌握与电子竞技行业相关的美术、音乐、文学等方面的基础知识。

(7) 掌握原创文案编辑知识及网络宣传知识。

(8) 掌握电子竞技商品营销知识。

(9) 掌握电子竞技场所服务基本程序和服务礼仪规范知识。

3. 能力

包括通用能力和专业技术技能等。

(1) 通用能力

①语言表达能力：具备流利标准的普通话会话能力以及基础简单的英语沟通能力。

②具有熟练的社交能力、组织策划能力、团队合作能力、创新能力、电子竞技产业和相关衍生产业的通用能力。

③具有探究学习、终身学习、分析问题及解决问题的能力。

(2) 专业技术技能

①具备正确理解、熟练执行电子竞技产业及相关衍生产业的政策法规、行业标准的能力。

②掌握电子竞技场地使用、电子竞技设施设备驾驭、相关计算机软件的使用技能，具备线上、线下沟通服务能力。

③掌握组织和管理电子竞技赛事，具备为赛前、赛中及赛后提供线上服务的技能。

④掌握运用主流平面及影视制作软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工、影视后期制作、设计创意技能。

⑤熟练掌握电子竞技视频的拍摄、制作、推广技能。

⑥熟练掌握运用网络及平台宣传电子竞技衍生产品、熟练根据电子竞技商品特性编辑原创文案、多渠道查阅文献、多途径收集信息、多角度分析资料的相关技能。

⑦掌握准确定位电子竞技商品、实施电子竞技商品营销方案、把控营销方案执行进度、有效管理销售过程质量的技能。

⑧掌握正确处理意外伤害事故（按照电子竞技场所安全管理规定）的技能；

⑨掌握电子竞技场所服务接待程序及服务礼仪的相关技能。

六、主要接续专业

高职：电子商务(630801)、电子竞技运动与管理(670411)、动漫制作技术(610207)、数字图文信息技术(580301)、数字媒体应用技术(610210)

本科：艺术设计学(130501)、计算机科学与技术(0812)

七、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）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。

公共基础必修课

表 2:

序号	课程名称	学时	学分	课程目标、主要内容	备注
1	中国特色社会主义	36	2	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
2	心理健康与职业生涯	36	2	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
3	哲学与人生	36	2	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
4	职业道德与法治	36	2	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
5	历史	72	4	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
6	语文	288	16	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
7	数学	252	14	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
8	英语	216	12	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
9	信息技术	108	6	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
10	体育与健康	180	10	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	
11	艺术	36	2	按照教育部公布的《中等职业学校思想政治课程标准》（2020版）执行	

				政治课程标准》（2020版））执行	
12	劳动教育	72	4	按照国务院《关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》文件精神执行	

2. 公共基础选修课

公共基础选修课包括综合素质选修课和综合实践类项目。

(1) 综合素质选修课是学校根据有关文件规定开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养、科学素养方面的全校性选修课程；以扩大学生学习知识面、丰富学生学习生活帮助学生开阔视野，活跃思维，激发创新灵感，将中华优秀传统文化、职业素养等课程列为选修课，以达到德智体美劳诸方面全面协调发展的目的。

表 3:

序号	课程名称	学时	学分	课程目标	主要内容	备注
1						限选
2						限选
3					
4						综合素质 任选课

(2) 综合实践类项目涉及学生社会实践、志愿服务、技能竞赛、各类考证、文体竞赛、社团活动、国际交流等各类活动，鼓励学生发挥个人所长。

(二) 专业（技能）课程

专业课程包括专业必修课和专业选修课。

1. 专业必修课

专业必修课包括专业（群）平台课、专业方向课和综合实践课。

表 4:

序号	课程类型	课程名称	学时	学分	课程目标	主要内容	专业核心课程
1	专业（群）平台课	电子商务概论	34	2	了解电子商务的学科知识；掌握电子商务的实际应用技能。 构建电子商务全局观，养成良好的电子商务职业习惯和择业心态，孕	1. 电子商务基本概念、基本程序、操作技术； 2. 电子商务发展背景及过程； 3. 电子商务的实际应用技能； 4. 电子商务的常见模式和原理；	是

					育正确的电子商务价值观,提升个人职业综合素养。	5. 电子支付基本原理; 6. 电子商务与电子商务物流的重要联系; 7. 电子商务相关技术。	
2		网络营销实务	36	2	了解网络营销的学科知识;掌握点击竞技产品的市场营销手段和技 能。形成网络营销的正确认知,养成电子竞技产业网络营销的正确择 业观和价值观,提升职业综合素养。	1. 网络营销理论知识; 2. 不同类型电竞产品及其衍生产品的功能、特点、使用和维护; 3. 主流电子竞技设备的厂家及其主要产品; 4. 电子竞技领域的市场营销方法及手段; 5. 电子竞技产品的销售技能。	是
3		客户服务	28	2	培养学生树立先进的客户服务理念,掌握客户服务技能,使学生能够在客户服务岗位上完成受理 客户咨询、促成客户交易、处理客户投诉等工作。	1. 客户服务概述; 2. 售前准备工作,售中问题处理(客户接待与沟通、有效订单的处理),售后问题解决(交易纠纷的处理; 3. 调控情绪与压力),客户关系管理。	是
4		新媒体制作与运营	126	7	掌握新媒体的特点、技巧、策略、模式和作用,具备软文编辑、制作与运营自媒体的能力。	1. 常见视频编辑处理软件、特效合成软件的使用; 2. 剪辑组合、动画创作、特效制作等视频后期处理。 3. 产品测款选品工作 4. 新媒体运营方案的制定及优化,新媒体的运营活动执行、管理工作。 5. 分析运营情况,进行阶段总结汇报。	是
5		图形图像处理	126	7	了解图形图像处理的学科知识;掌握图形图像处理的常用方法技能。	1. 图像图像处理的基础知识; 2. 图形图像的美学基础知识; 3. 平面设计与创意的 基础知识; 4. 图像绘制、修改、艺术编排的常见方法;	是

						5. 主流平面设计软件的图形绘制、图文编辑、图像处理等。	
6		互联网文案	56	3	了解互联网文案策划与实施的学科知识;掌握电子竞技活动方案策划与实施技能。	1. 互联网文案的创作思路和写作技巧; 2. 掌握关键词和标题的设置; 3. 根据企业定位、产品特征及消费者需求提炼商品或服务卖点,撰写品牌故事; 4. 消费者心理及行为分析。 5. 提升产品、活动曝光率、转化率的方法。	是
7		互联网直播与(电竞)解说	120	7	了解互联网直播的背景、优势,明白直播活动的内 容;培养学生的语言能力和节目主持能力。同时更多关注主流电竞游戏项目,掌握专业的、风趣的电竞解说和主持能力。	1. 互联网直播的背景; 2. 直播过程的各项操作活动; 3. 播音主持的各项基本功; 4. 电竞赛事解说要点; 5. 主播形象设计、表演基础等	是
8	专业方向课	电子竞技概论	34	2	了解电子竞技的学科知识;掌握电子竞技行业运作方法。构建电子竞技行业发展新概念,养成正确的电子竞技价值观和择业观。	1. 电子竞技的历史渊源及发展; 2. 电子竞技范围界定的基础理论; 3. 电子竞技概念; 4. 知名的电子竞技游戏项目及其发展历程、趋势; 5. 电子竞技行业的行业概况和运作方式。	是
9		电子竞技游戏基础	92	5	了解电子竞技游戏的学科知识;掌握常见游戏的操作、竞技和客户推广。正确认知电子竞技游戏职业,形成良好的职业观和择业观。	1. 电子竞技游戏的内涵及特点; 2. 热门电子竞技游戏的操作; 3. 相关游戏的竞技行动、战略和操作; 4. 游戏定位客户群的线上指导方法; 5. 电子竞技游戏项目	是

						的推广。	
10		电子竞技心理与健康	72	4	了解电子竞技心理健康的学科知识；掌握心理健康培育的相关方法技巧。正确认识职业心理病痛，养成职业抗压疏导习惯，孕育正确择业观和就业观，提升职业幸福感和劳动创新能力。	1. 电子竞技活动中的成瘾与不健康行为； 2. 电子竞技中的社会心理学和发展心理学； 3. 正确处理压力与健康、心理疲惫与运动伤病的方法； 4. 心境状态对电子竞技活动的影响。	
11		电子竞技教练员（裁判员）	100	6	针对收集相关专业素材资料，整理教学大纲，编辑教案以及授课PPT。具备优秀的语言表达能力，逻辑思维敏捷；具备教学研究能力；善于搜集电竞市场行情，了解专业知识。	1. 制订日常训练计划； 2. 设计战术执行方案； 3. 赛后复盘分析； 4. 研究分析其他战队战术及选手特点； 5. 关系协调，情绪排解处理。 6. 制定竞赛程序和工作计划，熟悉比赛流程，清楚比赛对阵，及时处理解决比赛中的突发情况。	
12		电子竞技节目制作	72	4	了解电子竞技节目制作的学科知识；掌握电子竞技节目制作的方法技能。 正确认知电子竞技节目制作，养成良好的职业观和择业观，提升综合素养，孕育创新精神和就业幸福感。	1. 电子竞技节目制作流程； 2. 电子竞技节目策划、录制、剪辑、特效制作等的后期成片制作。	
13		电子竞技赛事运营与管理（校企联合课程）	100	6	了解电子竞技赛事运营与管理的学科知识；掌握相关的操作方法与技能。形成电子竞技赛事的正确认识，养成良好的择业就业习惯，提升劳动创新能力和	1. LPL 和俱乐部赛事设计、策划和组赛的具体步骤和方法； 2. 电子竞技俱乐部赛事管理的基本知识及技能。	

教学活动 活动时间	理论教学、实践教学、认证培训、 技能鉴定	17	18	18	18	18	18	107
其他教 育活动 时间	入学教育、军训	2						2
	考核	1	1	1	1	1		5
	毕业教育						1	1
	机动		1	1	1	1	1	5
合计		20	20	20	20	20	20	120

(二) 学时、学分比例表

表 7: 各类课程学时、学分比例表

课程类别		小计		合计	小计		合计
		学时	比例		学分	比例	
必修课	公共基础课程	1036	32.94%	92.85%	65	34.51%	93.10%
	专业课程	1884	59.90%		5	58.58%	
选修课	公共基础课程	144	4.58%	7.15%	8	4.25%	6.90%
	专业课程	81	2.58%		5	2.65%	
合计		3145	100.00%	100.00%	83	1	100.00%
实践课时比		298	9.48%				

(三) 课程设置与教学进程安排表

见附录

九、实施保障

(一) 师资队伍

1. 专业教学团队师资配备要求

(1) 师生比不低于 1:20。其中，学生：在校生按全日制在册中职学生数的 5/6 计算。教师：在编在校教师+兼职教师（有聘用协议，按课时折算，160 课时/人，占学校专兼职教师总数的比例应在学校岗位设置方案中明确，不超过 30%）。

(2) 专业师资团队专业能力结构及梯队建设合理，中、高级职称比例达 60%。

(3) 专业负责人为在编高级职称教师，在全市、全省相关专业有影响，能够科学合理进行专业规划和建设。

(4) 专任专业教师中“双师型”100%。

2. 专任教师任职资格

(1) 具有强烈的事业心和高度的责任感，能够忠诚于党的教育事业，坚持真理，

坚持正义；

- (2) 具有高度的职业素养，爱岗敬业，认真负责，教书育人；
- (3) 了解中职教育的特点与中职教育的规律；
- (4) 具有扎实的专业相关理论功底和实践能力，具有一定的行业实践经历；
- (5) 具有较强的教学技能级教学研究与课程开发能力；
- (6) 沟通表达能力好；
- (7) 具有信息化教学能力，能熟练运用现代教育技术；
- (8) 具备“双师”素质；
- (9) 企业实践经历达标。

3. 兼职教师任职资格

- (1) 具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神；
- (2) 热爱教育事业，愿意为教育事业付出精力；
- (3) 具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，能承担专业课程教学、实习实训指导等教学任务；
- (4) 沟通表达能力强，能采用合适的教学方式开展教学；
- (5) 具备中级以上职业资格或担任企业部门主管以上职务。

(二) 教学设施

教室基本要求

具有信息化教学设备，满足信息化教学需要。

校内实训室基本要求

1. 电子商务基础实训室

序号	名称	功能	设备配置要求		规模（技术参数与要求）
			主要设备名称	数量	
1	电子商务基础实训室	主要针对：《电子商务概论》、《网络营销实务》、《新媒体制作与运营》、《图形图像处理》	桌面计算机（教师机）	1 台	CPU: ≥主流多核 内存: ≥8 GB 硬盘: ≥1000 GB 独立显卡: 显存 ≥1 GB 显示器: 分辨率 ≥1920 x 1080 支持网络同传和硬盘保护 可选多媒体教学支持系统 耳机、麦克风
			桌面计算机（学生机）	55 台	CPU: ≥主流多核 内存: ≥4 GB 硬盘: ≥500 GB 独立显卡: 显存 ≥1 GB 显示器: 分辨率 ≥1920 x 1080 支持网络同传和硬盘保护

		等课程			可选多媒体教学支持系统
		交互式显示终端	1台		<p>1、屏幕尺寸：86英寸 LED 液晶A规屏，最大显示尺寸：1895.04×1065.96mm。</p> <p>2、显示比例16:9，亮度≥350cd/m²，对比度≥5000:1，可视角度≥178°。</p> <p>3、图像物理高分辨率3840×2160，4K画质。</p> <p>4、屏幕显示灰度分辨等级达到128灰阶以上，保证画面显示效果细腻。</p> <p>二、触摸显示技术</p> <p>1、触摸面材质：防眩光钢化玻璃。</p> <p>2、采用非接触式红外十点或以上触控技术，支持六点以上同时书写。</p> <p>3、支持手势识别擦除功能，根据接触面可自动调整板擦大小。</p> <p>4、书写方式：手指或笔触摸</p> <p>三、电脑部分要求</p> <p>1、采用模块化电脑方案，低噪音热管传导散热设计，实现无单独接线的插拔。</p> <p>2、处理器：采用H81芯片组，intel i5 第六代CPU，内存4G，固态硬盘256G</p> <p>3、内置WiFi：IEEE 802.11n标准，内置网卡：10M/100M/1000M</p>
		交换机	3台		<p>1. 可堆叠智能安全路由交换机</p> <p>2. 带10/100Base-TX和千兆接口</p>
		实物展示台	1台		<p>变焦：整机220倍放大</p> <p>对焦/白平衡：自动/手动（对焦）</p> <p>图像特技：负片、冻结、旋转、标题、同屏对比、镜像、文本/图像、黑白/彩色 图像存储：支持</p> <p>RGB输入输出：DB15FLC 各2组</p> <p>RGB输出分辨率：XGA, SXGA, 720P16:9</p> <p>镜头输出像素：200万</p> <p>音频输入：3.5mm插口1组 音频输出：3.5mm插口1组 视频输入输出：RCA各1组 侧灯：1W LED 2个</p> <p>背灯：支持 亮度调节：支持</p>
		打印机	1台		<p>产品类型：激光打印机</p> <p>最高分辨率：高达1200 x 1200 dpi</p> <p>打印速度：33页/分钟(A4)；35页/分钟(Letter)；60页/分钟(A5) 内存：256 MB</p>
		机柜	1个		标准网络机柜，钢制42U，能放置两台塔式服务器
		多媒体扩声系统	1套		<p>1、功放机：三路话筒输入，两路音频输出</p> <p>2、音箱2支</p> <p>3、无线话：筒手持1支，领夹1支</p> <p>4、有线话筒1支</p>
		电子教室系统	1套		多媒体教学系统、控制系统广播教学、共享白板、视频直播、屏幕录制、学生端屏幕录制等
		跨境电商平台	3个		支持阿里巴巴旗下市场的在线跨境电商交易平台，支持店铺注册费用与3个帐号两年年费
		软件	1套		<p>64位桌面操作系统</p> <p>办公软件</p> <p>常用工具软件</p> <p>电子商务专业模拟软件</p> <p>电子商务考证系统</p> <p>网页设计与制作软件</p> <p>实训室管理软件</p> <p>虚拟机及相关系统镜像文件</p>

2. 电竞运营实训室

序号	名称	功能	设备配置要求		规模
			主要设备名称	数量	
2	电竞运营实训室	主要 针对：《电子竞技节目制作》、《电子竞技游戏基础》、《互联网直播与（电竞）解说》等课程	桌面计算机 (教师机)	1 台	1. 主板：华硕这 90-P-SI 2. CPU：英特尔九代 I7 9900KF (原包+风扇). 3. 风扇：酷冷至尊 (T400 PRO) 4. 内存：金士顿 (8G-DDR3200*2) 5. 显卡：华硕 (RTX 2080 SUPER) 6. 鼠标：ZOWIE (EC2-A) 7. 鼠标垫：ZOWIE... 8. 头戴式耳机：骇客 (飓风+7.1 声卡) 9. 键盘：罗技 (G610) 10. 电源：全汉 (额定 650W) 11. 显示器：明基 (XL 2540 240HZ)
			桌面计算机 (学生机)	55 台	1. 主板：华硕 B365M-V5-SI. 2. CPU：英特尔九代 I7 9700KF (原包+风扇). 3. 风扇：酷冷至尊 (T400) 4. 内存：金士顿 (8G-DDR3200*2) 5. 显卡：华硕 (RTX 2080 SUPER) 6. 鼠标：ZOWIE (EC2-A) 7. 鼠标垫：ZOWIE... 8. 头戴式耳机：骇客 (飓风+7.1 声卡) 9. 键盘：罗技 (G610) 10. 电源：全汉 (额定 650W) 11. 显示器：明基 (XL 2540 240HZ)
			互动式 显示终端	1 台	一、屏幕尺寸：86 英寸 LED 液晶 A 视屏，最大显示尺寸：1895.04×1065.96mm。 2、显示比例 16:9，亮度≥350cd/m2，对比度≥5000:1，可视角度≥178°。 3、图像物理高清分辨率 3840×2160，4K 画质。 4、屏幕显示灰度分辨等级达到 128 灰阶以上，保证画面显示效果细腻。 二、触摸显示技术 1、触摸面材质：防眩钢化玻璃。 2、采用非接触式红外十点或以上触控技术，支持六人以上同时书写。 3、支持手势识别擦除功能，根据接触面可自动调整板擦大小。 4、书写方式：手指或笔触摸 三、电脑部分要求 1、采用模块化电脑方案，低噪音热管传导散热设计，实现无单独接线的插拔。 2、处理器：采用 H81 芯片组，intel i5 第六代 CPU，内存 4G ，固态硬盘 256G 3、内置 WiFi：IEEE 802.11n 标准，内置网卡：10M/100M/1000M
			交换机	3 台	1. 可堆叠智能安全路由交换机 2. 带 10/100Base-TX 和千兆接口
			云服务	56 个	云服务性能要求： 1、 CPU：》2 核 2、 内存：》1GB 3、 系统盘：》50GB
			打印机	1 台	产品类型：激光打印机 最高分辨率：1200 x 1200 dpi
			三角架	1 台	摄像机专业
动圈麦克风	1 套	动圈麦克风、电容麦克风、话筒防震架、话筒支架、话筒万向架			

			高清摄像机 数码相机	各10台	有效扫描线：1080线；总像素：112万像素（1/3英寸3CCD）；有效像素：107万像素3CCD 滤镜直径：72mm；变焦：12倍可变光学变焦
			耳机	56套	带麦克风
			数码绘图板	56套	9"×12"、1024阶、3800Lpi
			机柜	1个	标准网络机柜，钢制42U，能放置两台塔式服务器
			多媒体扩声系统	1套	功放机：三路话筒输入，两路音频输出 音箱2支 无线话筒：手持1支，领夹1支 有线话筒1支
			电子教室系统	1套	多媒体教学系统、控制系统广播教学、共享白板、 视频直播、屏幕录制、学生端屏幕录制等
			软件	1套	64位桌面操作系统 办公软件 常用工具软件 电子商务专业模拟软件 电子商务考证系统 网页设计与制作软件 实训室管理软件 虚拟机及相关系统镜像文件

校外实践教学（实训、实习）基地基本要求

表9：校外实践教学（实训、实习）基地

序号	基地类型	功能	规模

（三）教学资源

表10：教学资源有关要求

资源类型	有关要求
教材选用	严格审查教材选用，禁止不合格的教材进入课堂。推荐使用……，优先使用……，根据专业建设开发编写校本特色教材和实践指导书。
图书文献配备	配置与课程配套的图书文献资料。图书馆馆藏专业类图书资料册数……。
数字资源配备	要求配置与课程配套的相关数字化教学资源。 在学校网教平台建设专业网络课程； 在学校专业教学资源库建设电子课件、微课、视频等数字化资源。

（四）教学方法

本专业采用项目教学，案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、

仿真虚拟等教学模式，打造优质课堂。

（五）学习评价

本专业各门课程针对学生学习效果设计多样化评价体系，构建多元参与、过程评价与终结考核相结合的课堂教学评价体系，合理评价学生综合的知识、技能、素质能力。

（六）质量管理

以提高和保障教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，把学校各部门、各环节的教学质量管理活动严密组织起来，将教学和信息反馈的整个过程中影响教学质量的一切因素控制起来，形成一个有明确任务、职责、权限的相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

专业教学质量保障体系包括校系两级质保体系，紧密结合；各主要教学环节均应有质量标准，包括教学准备、课堂教学、答疑、批改作业、考试、实验、实训、实习等。

条件保障是基础。包括专业教学经费、设施、质量监控机构和人员等。过程管理是重点。包括规章制度、校系两级管理等。自我评估是核心。建立周期性的校系、专业、课程、实习实训、毕业设计等在内的系统的评估制度，以及在校生与毕业生跟踪调查和社会评价等。反馈调节改进是落脚点。充分利用评价分析结果有效改进专业教学，形成持续改进的机制。

十、毕业要求

学生通过规定修业年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的学分，达到专业人才培养规格的要求以及《国家学生体质健康标准》相关要求，准予毕业，办法毕业证书。

（一）学分要求

本专业按学年学分制安排课程，学生最低要求修满总学分为 180 个学分。

课程类型		学分	比例	学分小计	学分合计
必修课	公共基础课程	64	35.56%	160	180
	专业课程	94	52.22%		
选修课	公共基础课程	16	8.89%	20	
	专业课程	4	2.22%		

允许学生通过学分认定和转换获得学分，具体认定和转换办法见《广州市旅游商务职业学校学分认定和转换工作管理办法》。

（二）体能测试要求

体能测试成绩达到《国家学生体质健康标准（2014年修订）》要求。测试成绩按毕

业当年学分的 50%与其他学年总分平均得分的 50%之和进行评定，成绩未达 50 分按结业或肄业处理。

十一、附录

一般包括教学进程安排表、变更审批表等。

2020 级电子商务专业（电子竞技运动与管理方向）

课程设置与教学安排表

课程类别	课程性质	序号	课程名称	核心课程	课程类型	学分	计划学时			教学周学时/教学周数						考核评价方式
							总学时	理论	实践 (实操)	一	二	三	四	五	六	
										18周	18周	18周	18周	18周	18周	
公共基础课程	必修课	1	中国特色社会主义		C	2	36	34	2	2						考试
		2	心理健康与职业生涯		A	2	36	36	0		2					考试
		3	哲学与人生		C	2	36	28	8			2				考试
		4	职业道德与法治		C	2	36	28	8				2			考试
		5	历史		A	4	70	70	0	2	2					考试
		6	语文		A	13	225	225	0	3	3	3	3	2		考试
		7	数学		A	11	197	197	0	3	3	2	2	2		考试
		8	英语		A	11	197	197	0	3	3	2	2	2		考试
		9	信息技术		A	5	98	49	49	2	2	1	1			考试
		10	体育与健康		C	9	162	32	130	2	2	2	2	2		考试
		11	艺术		A	2	35	35	0	1	1					考试
		12	劳动教育		C	2	36	18	18	1	1	1	1			考查
	小计						65	1164	949	215	19	19	13	13	8	0
	选修课	13	综合素质任选课（线上）				10	178	162	0	2	2	2	2	2	
14		综合实践类项目（课外）				2	36		36							
小计						12	214	162	36	2	2	2	2	2		
专业课程	专业（群）平台课	15	电子商务概论	*	A	3	51	34	0	3					考试	
		16	网络营销		C	2	36	6	30		2				考试	
		17	客户服务		C	2	28	8	20				2		考试	
		18	新媒体制作与运营		C	4	64	18	74		2	2			考试	
		19	图形图像处理		C	4	70	26	100	2	2				考试	
		20	互联网直播与解说	*	C	7	120	24	96			4	2	2	考试	
		21	互联网文案		C	2	28	30	12			2			考试	
	专业方向课	23	电子竞技基础	*	C	4	68	5	80	4					考试	
		24	电子竞技游戏基础	*	C	5	96	16	80		3	3			考试	
		25	电子竞技裁判员	*	C	5	96	18	56				3	3	考试	
		26	电子竞技节目制作	*	C	5	92	18	56			2	2	2	考试	
		27	电子竞技赛事运营与管理	*	C	4	64	6	30				2	2	考试	
		28	电子竞技场馆运营与管理		C	4	64	14	0				2	2	考试	
	综合实践课	29	认知实习(服务周)			B	1	30	0	30	1周					考查
30		跟（顶）岗实习			B	4	120	0	120			4周			考查	
31		顶岗实习			B	22	660	0	660			4周		18周	考查	
小计						76	1687	223	1444	9	9	13	13	11		

选修课	限定	32	“3+证书”考试辅导	A	6	108	108	0					6	考查
		33	电子竞技健康与心理	C	2	36	6	30					2	考查
	任意	34			3	56	28	28			2	2		考查
小计					11	200	56	58	0	0	2	2	8	
线下教学学时合计					152	3051	1228	1717	28	28	28	28	27	
线上教学学时合计					12	214	162	36	2	2	2	2	0	
教学学时总计(线上线下)					163	3265	1390	1753						

注：1. 核心课程指专业核心课程，每专业为6—8门，用“*”标记。

2. 课程类型包括纯理论(A)、纯实践(B)、理论+实践(C)。

3. 考核方式包括考试、考查等。

4. 公共基础选修课类的综合素质选修课开展线上教学，不计入线下周课时。

5. 周总课时按28节计算。

电子商务（电子竞技）专业人才培养方案修改说明

一、电子商务与电子商务专业的概念

据百度百科介绍，电子商务（Electronic Commerce），是以信息技术为手段，以商品交换为中心的商务活动(BusinessActivity)。因此，以互联网为媒介的商业行为均属于电子商务的范畴。

电子商务专业是融计算机科学、市场营销学、管理学、经济学、法学和现代物流于一体的新型交叉学科。该专业培养掌握计算机信息技术、市场营销、国际贸易、管理、法律和现代物流的基本理论及基础知识，具有利用网络开展商务活动的能力和利用计算机信息技术、现代物流方法改善企业管理方法，提高企业管理水平能力的创新型复合型专门人才。

《广州市中等职业学校电子商务专业教学指导方案》指出，中职电子商务专业面向电子商务领域从事应用或服务的企业，培养具有基本的科学文化素养，良好的职业道德和素养，较强的综合职业测量他那天一定的创新意识，从事网店客服、网店美工、推广运营等工作岗位的技能型人才。

根据指导方案的这个精神，概括而言，中职电子商务专业培养的就是

既具有商务意识，又能利用计算机在互联网上进行具体操作的中级复合型人才。

二、电子商务的发展趋势

传统电商以流量为王，靠流量带动更多销量。因此，传统电商平台，更像是广告公司。商家给平台付高昂的流量费用来做宣传，以此尽可能拉动销量，靠薄利多销赚钱。

做电商的圈子，这几年挂在嘴边的是淘宝不行了、天猫难做了、京东眼看也快到顶了。然而，突然平地冒出一个拼多多，紧接着又是有赞、万色城等增长飞快的新电商平台。

电商的未来是什么？O2O 商业模式已经横空出世：阿里巴巴收购大润发，京东开通线下京东便利店，开始向“新零售”发展。随着众多行业巨头开始线下发力，电商市场还有发展的潜力，但传统电商的时代即将过去，全新的电商模式即将到来。

马云说：“未来要么电子商务，要么无商可务。”

毫不夸张地说，话音还没落下，这已经不是未来，而是实实在在的今天。试问今天有那个行业不在利用互联网开展商务活动的？还有哪个行业没有开展电子商务的？不管是食品行业、服装行业、体育行业、以及教育行业自身。当然，电子商务也已经不是只有阿里巴巴、只有京东的时代了。世界发展太快，互联网发展太快。蘑菇街等内容电商火爆，微商的崛起，实际上宣告了，不是即将，新电商时代已经到来。

“互联网+”倡导者易观在《新电商时代》一书中提出：

新电商=心聚粉+新零售

要想在新电商时代实现销量突破，全力做到聚集粉丝（“心聚粉”），同时建立多方营销渠道（“新零售”），才是根本之道。

这一新观念，既是概括了电商发展的新趋势，也是提出了对职业教育提出了对电子商务专业人才培养的新要求。现在，有不少学校的电子商务已经在往这个方向上发展，比如，网络直播等，尤其是在与企业有较深度合作学校，这是企业很强烈的要求，而不是仅局限在网店经营上。

电商行业由于信息技术的快速发展，而日新月异。因此，作为电子商务专业建设，包括课程设置等，不能是一劳永逸的，而需要随时根据社会经济发展的不断变化而作出必要的调整与回应的，这样才可能培养出社会需要的人才。

三、电子竞技行业

电子竞技（Electronic Sports）就是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。以为电子竞技=玩电子游戏。以为电子竞技专业就是培养玩游戏的选手。这是一种想当然的误解。

横向比较一下，足球经济是不是只有足球比赛？其实足球产业是一个包括门票、广告、电视转播权、俱乐部标志产品的特许与营销、职业运动员的买卖和足球彩票等在内的复合产业。从事足球行业的人，不仅是足球运动员，更多的是在周边产业，或者说，就是并非踢足球这一行的从业人员。因此，“足球经济”的发展才带动了制造业、广告业、服务业等产业的发展，增加了就业机会。

因此，电子竞技行业却不是仅有电子游戏比赛。作为一个新兴的产业，电子竞技的产业也在不断完善中，围绕比赛这个中心而形成包含游戏运营、

赛事运营、游戏媒体三大环节。在从业人员中，比赛选手只占很少的一部分，更多的是对电竞有一定认识的商务人员，及电竞周边产品的制作人员。

目前，电子竞技产业链上这几大环节都是与比赛有关的商务活动，但不等于比赛本身。而且，不管是利用 o2o 模式还是别的模式，电子竞技行业也一定是要利用互联网开展商务活动的。否则，会就如马云所说，不开展电子商务，就一定无商无。电子竞技行业的这些商务活动如果不利用互联网，一定无商可务。尽管由于行业特点，以及新电商的发展，电竞电商并不以网店经营为手段。但随着信息技术的发展，未来是否会出现电竞网店，电竞俱乐部都会经营自己的一个电竞网店呢？或者这是永不会出现的可能，只有时间能回答。

四、电子竞技与电子商务的关系

电子商务专业与电子竞技方向的关系就是这样一个辩证的关系，是一个既有共同点，又有差异性的关系。

电商专业与电竞方向的共同点，在于这两者培养的都是能利用互联网进行商务活动的人才。而且除了网店的运营技能外，其他的电商运营方式手段都是一样的。都需要流量，都需要广告。传统电商已不断向新电商方向发展，电竞电商主要依托新媒体运营，电竞电商本身就是新电商的一个发展。

作为差异性，理论上说电子商务专业会更重视通用技能，而电竞电商专业则更针对电子竞技行业的特殊性，尤其因为对新媒体运营的高度重视，电竞电商可以作为网络营销、网店美工、电商客服、农村电商这四个较为偏向传统电商的专业方向的一个重要补充，而作为新电商的一个有特色的

代表。

以下两张图反映的是与我们合作的南方电竞公司最近在开展活动时需要的电竞电商活动内容。



五、核心课程调整说明

专业核心课程是以本专业基本活动为主题而编制的课程系统。《广州市电子商务指导方案》（简称指导方案）专业核心课程共有 8 门，分别为：《电子商务基础》、《网络营销》、《图形图像处理》、《软文编辑》、《网店客服》、《网店运营》、《电子商务物流》、《网店管理软件》。

电子商务专业（电子竞技）方向人才培养方案以《指导方案》为指导蓝本，根据电竞电商不以网店经营为主，而以新媒体运营为主的行业特点，切合电商行业向新电商发展的这个新主题，作了适当调整。其中，

《指导方案》中《电子商务基础》、《网络营销》、《图形图像处理》、《软文编辑》这 4 门课程完全保留；《网店客服》及《电子商务物流》这两门课程作了概念向上的延伸调整；《网店运营》、《网店管理软件》这

两门网店运营课程用新电商运营课程作了替代。这门课程的调整，都是紧扣电商行业发展趋势。

原《网店客服》修改为《客户服务》。因为新电商的概念不局限在网店经营上，因此，我们在核心课程上选择更具有通用性的课程。

原《电子商务物流》修改为《流量经济》。流量经济是一个新生概念，它的发展形态的表现是以要素的流动为根本的，一般认为流量经济要素主要有八个，包括：物流、人流、商品流、现代信息流、商人流、人力资源流、资金流、技术流。这一课程在理论上说，涵盖了原《电子商务物流》的概念，虽然这一课程不像《电子商务物流》那样成熟，但突出了通用性与电商行业发展的新趋势。

《新媒体制作与运营》与《互联网直播与解说》，这两门课程不仅是电竞行业所需要，也是如今电子商务发展的一个新趋势。所以，用这两门替代两门网店课程，并没有减弱电子商务的特点，而是更强调了新电商的特点。

六、申报专业名称为什么不是电竞电商

专业方向课是指以后选择的方向，因为每个专业都有各自不同的研究方向。但是由于时间等因素限制，所以只能研究一个方向，而研究方向所对于的课程，就叫专业方向课。

电商各专业方向简单比较：

网络营销方向

网络营销与电子商务的关注重点不同。网络营销的重点在交易前阶段的宣传和推广，而电子商务的标志之一则是实现电子化交易。

网店美工专业

网络营销与电子商务的关注重点不同。属于艺术设计范畴，侧重满足网店环境的特殊需要。

电商客服

网络营销与电子商务的关注重点不同。属于客户服务管理范畴，侧重满足在线管理的特殊需要。

农村电商

网络营销与电子商务的关注重点不同。属于电子商务范畴，以农村产品为特色。

电子竞技方向

网络营销与电子商务的关注重点不同。属于新电商范畴，侧重满足电竞行业的特殊需要。

电子商务专业（电子竞技方向）培养的人才不以电竞选手为主要培养目标，尽管在培养方案中，我们也会给予有天赋的学生往这方面发展的机会。

这个专业方向培养人才的主要目标，是具有一定电竞专业知识、能利用互联网从事电竞行业商务活动的中级人才。因此，电子商务专业（电子竞技方向）适应电子竞技产业发展需要，面向电子竞技行业从事赛事组织、场馆运营、周边产品生产制作或服务的企业，培养具有基本的科学文化素养，良好的职业道德和素养，较强的综合职业能力和一定的创新意识，从事新媒体运营、场馆运营、赛事运营等电竞电商和其他电竞商务及服务工作岗位的技能型人才。

可见，在电子商务专业开设电子竞技方向，在学科的意义上说，是对上述四个较为传统的方向的一个有力补充，促进了电子商务专业在新电商方向上的发展，同时为电竞行业培养了急需的电竞商务人才。专业方向的开设不仅有合理性，在为新产业发展的角度上说，也是十分必要的。

为什么在我们的申报中不像电子商务专业（农村电商方向）那样叫电子商务专业（电竞电商方向），而叫电子商务专业（电子竞技方向呢）？这是我们在学习了中国传媒大学和广西物资学校经验以后，经过认真研究做出的选择。

2016年9月教育部公布电竞专业名称为电子竞技运动与管理专业，属体育大类，专业代码是：670411

2017年，中国传媒大学电竞专业招生，专业名为：数字媒体艺术专业（数字娱乐方向）。

2017年，广西物资学校电竞专业招生，专业名为：广告设计专业（电子竞技方向）。

两所性质不同的学校的相同做法，都是基于他们对电子竞技行业岗位的涉及面的认识以及电竞企业多样化的需求的基础上，慎重地提出来的。

以此为蓝本，我们学校申报组经过深入研究和多方比较，认为在教学过程中，农村电商方向可以基于农村产品为切入点引导学生的专业学习。这些产品都是实实在在的，不管是番薯还是橙子，或者是乡村旅游产品，都有相对稳定性，有清晰的概念。

而电子竞技行业是一个快速成长中行业，相关产品还没有完全成熟，企业也仍在探索发展中。所以，当我们采用“产教融合”开展职业教育，

就不仅是在利用企业力量帮助学生成长，同时也是在发挥学校的力量帮助电子竞技行业的成长。因此，最终认为电子商务专业（电子竞技方向）这个名称，既反映了我们做电竞电商的专业化特点，同时又兼顾了电竞行业在快速成长过程中的人才需求特点。

因此，我们申报开设电子商务专业（电子竞技方向），一方面是紧紧抓住电子商务行业向新电商方向发展的趋势，另一方面是在电子竞技行业逐步形成其产业链之际，及时为电子竞技行业培养可专业化地开展互联网商务活动的中级人才。

正如《广东省职业教育“扩容、提质、强服务”三年行动计划（2019-2021年）》所指出的：职业教育“坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向。”

七、社会效益

正规学校开设电子竞技专业，是为社会带来了正能量，还是为青年学生沉迷游戏正名？这是一个敏感的话题，社会上对这个专业有比较大的不同看法。我们的老师到体育局交流，他们的态度也认为，对学校开设这个专业不反对，但也不鼓励。

我们研究小组以创新的态度来认识这个问题。对问题不回避、不退缩，正确认识问题，敢于迎接困难挑战，以习近平所提倡的“砥砺前行”的精神解决问题。

我们认识到，社会对“学生沉迷游戏”这个问题上有这么强烈的呼声，这是一种迫切的社会需要，说明在电竞产业的发展过程中，教育不应该缺位。我们申办电子竞技专业，在客观上也就是在回应社会的呼声。通过有

效的管理，通过“寓教于乐”的方式，通过培养青年学生掌握一技之长，引导学生健康成长，从而创造更大的社会效益，减少家长们对学生“沉迷游戏”的担心。

2019.3.7