

电子竞技运动与管理专业人才培养方案

学科门类：教育学类 专业代码：040210TK

一、培养目标

培养德、智、体、美、劳全面发展的，能够掌握电子竞技运动与管理基础理论、基础知识、基本技能，具备良好的创新实践能力和沟通协调能力，能够从事与电子竞技运营与管理、电子竞技大数据分析、电子竞技文创与媒体策划等相关领域的工作，能胜任电子竞技相关企业或体育部门以及俱乐部等方面的应用型人才。

二、培养要求

本专业学生主要学习电子竞技的基本理论和技术，受到科学实验与科学思维的训练，具有本学科及跨学科的应用研究与技术开发的基本能力。

毕业生应获得以下几方面的知识和能力：

1. 思想品德端正，热爱祖国，勇于担当，善于学习，富有合作精神和社会责任感。身心健康，达到“大学生体育锻炼合格标准”的要求；
2. 掌握电子竞技运动与管理基础的理论、基础知识、基本技能；
3. 掌握电子竞技运动大数据分析技术、网络与信息安全技术、网络攻守对抗技术等方面的基本理论、基本知识和基本技能与方法；
4. 掌握相关专业的一般原理和知识，了解电子竞技比赛方案的规划与赛事组织管理过程，熟练掌握电子竞技比赛规则，适应当今电子竞技行业发展要求；
5. 掌握电子竞技文化创意产业规划的基本流程、重要环节和核心要素，掌握电子竞技文创产品运营的策划、开发、管理和宣传的基本技能和技巧；
6. 熟悉国家电子竞技领域的政策及国内外有关知识产权的法律法规；
7. 了解电子竞技的理论前沿、应用前景和最新发展动态，以及电子竞技产业发展状况；
8. 掌握资料查询、文献检索及运用现代信息技术获取相关信息的基本方法；
9. 具有一定的技术设计，归纳、整理、分析实验结果，撰写论文，参与学术交流的能力。

三、课程与培养要求对应关系矩阵

课程名称 \ 培养要求	1. 人文素质、表达与沟通能力	2. 创新、创业精神	3. 专业基础理论	4. 电子竞技运动管理能力	5. 数据分析与应用能力	6. 计算机应用能力	7. 组织、策划能力	8. 电子竞技运动健康心理	9. 电子竞技教育教学应用能力	10. 文献检索能力	11. 研究能力
思想道德修养与法律基础	√	√						√	√		
中国近现代史纲要	√	√						√	√		
马克思主义基本原理概论	√	√						√	√		
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系形势与政策	√	√						√	√		
大学英语	√							√	√		
大学体育	√	√						√			
大学计算机基础			√		√	√	√				
信息检索		√								√	
军事理论	√						√	√			
大学生职业生涯规划	√	√					√				
创业教育与就业指导上	√	√					√				
科技发展与学科专业概论	√	√	√								
劳动教育	√	√									
体育概论			√					√	√		√
体育心理学			√				√	√	√		√

足球	√	√							√		
网球	√	√							√		
排球	√	√							√		
田径	√	√							√		
奥林匹克运动	√										√
电子竞技新媒体艺术	√			√		√					
合同法	√	√							√		
军事技能	√										√
安全教育	√	√									
社会实践	√	√									√
电子竞技运动团队实践	√			√							√
科学讲座与实验	√	√								√	
专业实习									√		√
毕业（论文）设计										√	√

说明：第一行填写培养要求，第一列填写课程名称或教学环节。在课程与其相应的培养要求下面填写“√”，可多选。此矩阵由专业负责人与课程负责人共同研究确定。各专业可根据实际情况增减行数。

四、专业特色

该专业设置三个方向：电子竞技运营与管理、电子竞技大数据分析、电子竞技文创与媒体策划。该专业结合国家超算中心、山东省计算机网络重点实验室、山东省云计算中心的平台优势，强化电子竞技运动大数据理论基础，夯实电子竞技运动与管理专业水平，深化电子竞技文创与媒体策划专业知识，培养具备未来我国电子竞技行业内高水平、高素质的应用型人才。

五、主干学科

体育学、管理学、计算机科学

六、主干课程及主要实践性教学环节

主干课程：体育概论、体育心理学、体育社会学、体育管理学、体育法学概论、体育赛事管理、电子竞技赛事运营与管理、体育经纪导论、体育俱乐部经营与管理、大数据挖掘与分析

主要实践性教学环节：思想道德修养与法律基础实践（32课时2学分）、中国近现代史纲要实践（32课时2学分）、马克思主义基本原理概论实践（32课时2学分）、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论实践（32课时2学分）、大学计算机基础上机（16课时0.5学分）、信息检索上机（16课时0.5学分）、劳动教育（32课时1学分）、军事理论与技能（2学分）、电子竞技运动团队实践（1学分）、科学讲座与实验（4学分）社会实践（6学分）、专业实习（6学分）、毕业论文（10学分）。

七、毕业学分要求及学分学时分配

项目	准予毕业	公共基础必修课	综合素质选修课	专业基础必修课	专业核心课	专业选修课	集中性实践环节	总实践环节
要求学分	160	39	8	16	26	40	31	38.25
要求学时	2332+31周	708	128	288	528	680	31周	264+31周
学分占比	100%	24.38%	5.00%	10.00%	16.25%	25.00%	19.38%	23.91%

八、修读要求

1. 修业年限与授予学位

修业年限：4年（弹性学制3至8年）

授予学位：教育学学士

2. 毕业标准与要求

毕业最低学分：160学分

毕业要求：以电子竞技行业的赛事组织、市场运营、数据分析、文创与策划以及相关产品生产制作作为切入点，培养具有基本的科学文化素养，良好的职业道德和素养，具有前沿的电子竞技运动与管理知识，较强的新媒体制作与运营能力，能从事电子竞技行业管理与文创策划工作，满足电子竞技行业服务和管理工作岗位需要的德、智、体、美、劳全面发展的应用型人才。

九、指导性教学计划进程安排

1. 公共基础必修课

必修39学分

修课要求	课程名称 (英文名称)	学分	课时				学年、学期、学分								考核方式	课程编码	备注	
			讲课	实验	上机	实践	一		二		三		四					
							秋	春	秋	春	秋	春	秋	春				
必修	思想道德修养与法律基础 (Ideological and Moral Cultivate & Fundamentals of Law)	3	32			32		3								考试	B881601	
	中国近现代史纲要 (The Outline of Modern History of China)	3	32			32	3									考试	B881201	
	马克思主义基本原理概论 (The Introduction to the basic Theory of Marxism)	3	32			32			3							考试	B881603	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (Mao Zedong Thought and Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics)	5	64			32				5						考试	B881102	
	形势与政策1 (Situation and policy1)	0.5	8					0.5								考试	B881605	
	形势与政策2 (Situation and policy2)	0.5	8							0.5						考试	B881606	
	形势与政策3 (Situation and policy3)	0.5	8								1					考试	B881607	
	形势与政策4 (Situation and policy4)	0.5	8									0.5				考试	B881608	
	大学英语 I (College English I)	3	48				3									考试	B101411	
	大学英语 II (College English II)	3	48					3								考试	B101412	
	大学英语 III (College English III)	2	32						2							考试	B101413	
	大学英语 IV (College English IV)	2	32							2						考试	B101414	
	大学计算机基础 (University Computer Foundation)	2	24			16	2									考试	B031002	
	信息检索 (Information Retrieval)	1	8			16		1								考查	B031003	

军事理论 (military theory)	2	36				2								考查	B191003	
大学生职业生涯规划 (Career Planning for College Students)	1	16				1								考查	B191001	
创业教育与就业指导上 (Entrepreneurship education and careers guidance (1))	1.5	24								2				考查	B081004	
创业教育与就业指导下 (Entrepreneurship education and careers guidance (2))	0.5	8								1				考查	B191002	
科技发展与学科专业概论 (Introduction of Profession and Development of Science and Technology)	1	16				1								考查	B151105	
劳动教育 (Field Work Internship (1))	1				1		1							考查	L151001	
劳动教育 (Field Work Internship (2))	1				1			1						考查	L151002	
线性代数 (Linear Algebra)	2	32				2								考试	B151106	
小计	39.0	516	32	32	128	13	8.5	6	8.5	0	3	0.5				

理工类：52.5~61.5； 文科类：39

2. 综合素质选修课

最低要求学分：8

注：综合素质课划分为人文社科类、自然科学类、经济管理类、美育体育类、外语类等五大类，需修够8学分且必须在除本专业类别以外的其余四类课程中至少各修读1门。学生从一年级开始选修综合素质选修课。

3. 专业基础必修课

最低要求学分：16

修课要求	课程名称	学分	课时				学年、学期、学分								考核方式	课程编码	备注		
			讲课	实验	上机	实践	一		二		三		四						
							秋	春	秋	春	秋	春	秋	春					
必修	体育概论(Introduction to physical education)	2	32				2										考试	B153101	
	体育心理学 (Psychology of physical education)	2	32				2										考试	B153102	
	体育社会学 (Physical Education sociology)	2	32							2							考试	B153103	
	运动解剖学 (Sports anatomy)	2	32						2								考试	B153104	
	运动生理学 (Exercise physiology)	2	32				2										考试	B153105	
	体育科学研究方法(Research methods of sports science)	2	32								2						考试	B153106	
	健康教育学(Health Pedagogy)	2	24			8			2								考试	B153107	
	电子竞技概论 (Introduction to E-sports)	2	32					2									考试	B153108	

小计	16	280			8	6	2	2	2	2	2	0	0						

4. 专业核心课

最低要求学分：26

修课要求	课程名称	学分	课时				学年、学期、学分								考核方式	课程编码	备注	
			讲课	实验	上机	实践	一		二		三		四					
							秋	春	秋	春	秋	春	秋	春				
必修	体育法学概论	2	32					2							考试	B154101		
	体育管理学 (Sports Management)	2	32					2							考试	B154102		
	体育赛事管理 (Sports Event Management)	3	32						3						考试	B154103		
	数据库原理 (Database Principle)	3	32			32			3						考试	B134407		
	网络成瘾心理学 (Internet addiction psychology)	2	32							2					考查	B154104		
	电子竞技节目制作 (E-sports program production)	2	16			32					2				考查	B154105		
	电子竞技赛事运营与管理 (Operation and management of E-sports events)	3	32			32					3				考试	B154106		
	电子竞技网络攻防技术 (Network attack and defense technology of E-SPORTS)	3	32			32						3			考查	B154107	网安学院	
	Python程序设计 (Python programming)	3	32			32					3				考试	B134412		
	体育俱乐部经营与管理 (Operation and management of sports clubs)	3	32			32					3				考试	B154108		
	小计		26	304	0	128	96		4	6	5	8	3	0	0			

5. 专业方向课

最低要求学分：12

修课要求	课程名称	学分	课时				学年、学期、学分								考核方式	课程编码	备注
			讲课	实验	上机	实践	一		二		三		四				
							秋	春	秋	春	秋	春	秋	春			
方向一 (电	新时代中国特色社会主义政治经济学 (Political economy of socialism with Chinese characteristics in the new era)	2	32						2						考试	B155101	
	体育经纪导论 (Introduction to sports brokerage)	2	32					2						考试	B155102		
	电子竞技用户分析 (Analysis of E-sports users)	3	32			32				3				考查	B155103		
	电子竞技商业模式 (E-sports business model)	3	32			32				3				考查	B155104		

方向二 (电子竞技大数据分析)	新时代中国特色社会主义政治经济学 (Political economy of socialism with Chinese characteristics in the new era)	2	32					2							考试	B155101		
	体育经纪导论 (Introduction to sports brokerage)	2	32				2								考试	B155102		
	电子竞技用户分析 (Analysis of E-sports users)	3	32			32			3						考查	B155103		
	大数据挖掘与分析 (Big Data mining and analysis)	3	32		32					3					考查	B155204	没有代码	
	计算机网络 (Computer Network)	2	24		16				2						考试	B134408		
	小计		12	152	0	48	32		2	2	5	3	0	0	0			

6. 专业任选课

最低要求学分：28

选课要求	课程名称	学分	课时				学年、学期、学分								考核方式	课程编码	备注	
			讲课	实验	上机	实践	一		二		三		四					
							秋	春	秋	春	秋	春	秋	春				
	概率论与数理统计 (Probability and Statistics)	3	48						3							考试	B156102	
	微积分 I (Calculus I)	3	48						3							考试	B156103	
	网页设计 (Web Design)	3	32		32			3								考查	B136409	
	多媒体技术 (Multimedia) 2	2	24		16					2						考查	B136410	
	电子竞技俱乐部运营与管理 (E-sports club operation and management)	3	32			32					3					考查	B156104	
	电竞生态 (E-sports ecological)	2	32						2							考查	B156105	
	商务礼仪 (Business Etiquette)	2	32					2								考查	B156106	
	体育竞赛组织编排	2	32							2						考试	B156107	
	电子竞技游戏解析 (Analysis of e-sports games)	2	32								2					考查	B156108	
	电子竞技运动裁判员 (Judge of e-sports)	2	32							2						考查	B156109	
	电子竞技战术分析 (Analysis of e-sports tactics)	2	32								2					考查	B156110	
	手机游戏产业与产品 (The mobile game industry and products)	2	32								2					考查	B156111	
	专业英语 (Professional English)	2	32							2						考试	B156112	

篮球 (Basketball)	2	32							2				考试	B156113	五个术科项目 任选2个
足球 (Football)	2	32						2					考试	B156114	
网球(Tennis)	2	32						2					考试	B156115	
排球(Volleyball)	2	32						2					考试	B156116	
田径(Track and field)	2	32						2					考试	B156117	
电子竞技新媒体艺术 (New Media Art of E-sports)	3	32		32					3				考查	B156118	
奥林匹克运动 (Olympic Movement)	2	32							2				考试	B156119	
合同法(Contract law)	2	32						2					考试	B878103	
小计	28	448					5	8	6	13	15	0	0		

7. 集中性实践环节

最低要求学分: 31

修课要求	实践环节名称	学分	周数	学年、学期、学分								考核方式	课程编码	备注	
				一		二		三		四					
				秋	春	秋	春	秋	春	秋	春				
必修	军事技能 (Military skills)	2	2	2									考查	B197004	
	安全教育 (Safety education)		(2)										考查		
	社会实践 (Social practice)		(2)										考查		
	电子竞技运动团队实践 (E-sports team practice)	1	1							1			考查	B157101	
	科学讲座与实验 (Science lectures and experiments)	4	4							4			考查	B157102	
	创新创业实践 (Innovation and entrepreneurship practice)	6	6							6			考查	B157103	
	专业实习 (Production Practice)	8	8							8			考查	B157104	
	毕业 (论文) 设计 (Graduation Design)	10	10								10		考查	B157106	
	小计	31		2						19	10				

十、课程介绍及修读指导建议

课程名称	课程介绍	修读指导建议
体育概论	体育概论是普通高等学校体育专业的主干课程之一，是体育专业学生全面了解体育的指导性课程，也是学生学习体育专业的逻辑起点。本课程内容丰富、全面，逻辑体系严谨、科学，能够满足体育专业学生的学习需求。本课程把理论介绍和现象分析同步纳入教学过程，突出了它的基础性和应用性。	本课程为专业基础必修课程，总学时32学时，为后续专业课的学习打定基础，建议修读学期为第1学期。
体育心理学	体育心理学是研究在体育活动的条件下从事体育活动实践的人的心理现象及发展规律的学科。他的研究内容主要涉及两个方面：一是学校体育范围内的有关心理学问题。二是与从事体育活动有关的心理学问题。体育心理学是心理学的一门分支学科，是在普通心理学主干上滋生出来的，是体育科学与体育教育的一个组成部分，其学科性质属于应用学科。它提示了体育活动中各种心理现象发生、形成和发展的规律，为体育教学和开展体育活动提供心理学和心理学指导的依据。	本课程为专业基础必修课程，总学时32学时，为后续专业课的学习打定基础，建议修读学期为第2学期。

体育社会学	<p>体育社会学是把体育这种社会文化现象作为一个不断变化发展的整体，运用社会学的研究视角，研究体育与其他社会现象之间的相互关系，体育与人的社会行为、社会观念的关系，以及体育运动的结构、功能、发展动力和制约因素，用以推动体育和社会合理发展的社会学分支学科。</p> <p>体育社会学是介于体育科学和社会学之间的一门综合性学科，它既是社会学的分支学科，又是体育科学中的一门基础学科。体育</p>	<p>本课程为专业基础必修课程，总学时32学时，为后续专业课的学习奠定基础，建议修读学期为第5学期。</p>
运动解剖学	<p>《运动解剖学》是体育本科专业必修课中的运动人体科学类主干课程之一，属于形态学课程，通过该课程的学习培养学生运用上述理论知识指导体育教学工作的能力。</p> <p>本课程的目的是使学生了解细胞和组织的结构，人体各器官系统的组成，以及生长发育的规律。掌握主要器官的位置、形态、结构及其主要功能。了解体育锻炼对人体形态、结构的影响。掌握</p>	<p>本课程为专业基础必修课程，总学时32学时，为后续专业课的学习奠定基础，建议修读学期为第4学期。</p>
运动生理学	<p>运动生理学是以人体生理学为基础，从体育运动的角度阐明与研究人体在体育运动的影响下机能活动变化规律的科学，是竞技体育专业人体运动科学课程群中理论与应用并重的重要课程之一。运动生理学的基础是前一学期所学的《运动解剖学》，同时又是今后学习《运动训练学》、《体育测量与评价》、《运动生物化学》的基础。因此，它是运动人体科学的重要基础课程。</p>	<p>本课程为专业基础必修课程，总学时32学时，为后续专业课的学习奠定基础，建议修读学期为第3学期。</p>
体育科学研究方法	<p>“体育科学研究方法”作为普通高等学校体育专业的必修课，其目标是通过课程教学使学生掌握体育科学研究的基本理论、基本方法、具有科学素养并能够从事体育科学研究的初步能力。全书共10章，内容系统、具有前沿性，力求反映当代体育科学理论和体育科学研究的最新进展，着眼新形势对体育教师提出的科研要求，重点阐述了文献法、观察法、调查法、实验法等常用的科研</p>	<p>本课程为专业基础必修课程，总学时32学时，为毕业论文的写作奠定基础，建议修读学期为第6学期。</p>
健康教育学	<p>健康教育学是一门预防医学与行为科学相结合所产生的交叉学科，与人文科学也有广泛联系，有较强的理论性和实践性。健康教育学以预防为主，以增进健康为宗旨，力图在医学尤其是预防医学领域应用行为科学的方法和成就，研究人类行为和健康之间的相互关系和规律，探索有效、可行、经济的干预策略和措施。通过健康教育与健康促进理论与方法的讲授，使大家掌握健康教育学的基本理论与基本技能，学会进行健康相关行为干预的方</p>	<p>本课程为专业基础必修课程，总学时24学时，包括理论与实践部分，为后续专业课的学习奠定基础，建议修读学期为第3学期。</p>
电子竞技概论	<p>本课程的教授目的在于培养合格的电子竞技工作者，加深他们对电子竞技本质的理解和认识，掌握电子竞技运动的基本规律，提高他们的理论水平和分析问题、解决问题的能力，使他们更加热爱自己的职业，明确自己未来的使命。</p>	<p>本课程为专业基础必修课程，总学时32学时，为后续专业课的学习奠定基础，建议修读学期为第3学期。</p>
体育法学概论	<p>本课程主要包括体育法学概论、体育法律体系和渊源、中国体育法制建设、体育法的运行、体育法律与体育行规、竞赛规则和规程、竞技体育的法治制度、学校体育教育的法治制度、体育社会团体的管理、合同法在体育活动中的应用、体育纠纷及其解决机制等部分，使学生加强体育法制宣传和教育工作，培养他们的法制意识，使之在工作中自觉地依法办事，树立法制意识，严格遵守法律，尊重法律，成为一个守法的体育事业贡献者。</p>	<p>本课程为专业核心课程，总学时32学时，建议修读学期为第2学期。</p>
体育管理学 (Sports Management)	<p>《体育管理学》是我院电子竞技专业的理论基础课。作为一门部门管理学，该门课程体现了现代管理科学和现代体育学的交叉和融合。在其学科结构上，涵盖了宏观层次的体育管理、中观层次的体育管理和微观层次的体育管理，涉及了体育行政管理、体育产业管理、体育信息系统以及竞技体育管理、学校体育管理等内容。基于我院的体育专业特点教学内容的设计上将该门课程定位于体育管理学概论，以管理五大职能为教学主线，将各层次内容贯穿其中。</p>	<p>本课程为专业核心课程，总学时32学时，建议修读学期为第2学期。</p>
体育赛事管理 (Sports Event Management)	<p>本课程是电子竞技专业体育组织与管理方向的基本课程。通过本门课程的教学，使学生了解举办体育竞赛的意义，竞赛筹备，组织管理，竞赛过程的一般规律，掌握常见或主要的比赛项目编排组织办法，提高学生的组织竞赛工作的能力，以适应将来工作的需要。在具体的教学任务上，通过体育赛事管理的教学，使学生了解和认识体育赛事各环节管理的一般理论和知识，掌握现代体育赛事管理的基本方法，培养学生队体育赛事工作的兴趣。</p>	<p>本课程为专业核心课程，总学时32学时，建议修读学期为第3学期。</p>

数据库原理	本课程主要介绍了数据管理的相关理论和技术，系统的讲述了数据库的基本原理，主要分为三大部分。第一部分为设计篇，主要介绍数据库原理概述、数据模型和关系模型在数据库中的体现、关系理论原理及其表达、ER模型和数据库设计、范式分析、SQL语言及其在系统的应用、视图、存储过程、触发器等。第二部分为实现部分，主要介绍数据库的存储原理、索引和查询、事务处理等。第三部分为高级数据库技术，主要介绍数据仓库与数据挖掘、新型数据库简介和结合面向对象语言的数据库编程等。	本课程的任务是使学生在正确理解数据库原理的基础上，熟练掌握主流数据库管理系统SQL Server的应用技术及数据库应用系统的设计、开发能力。应以《大学计算机基础》为先导课程。建议修读学期为第3学期。
网络成瘾心理学	本课程主要依据心理学、生理学、脑神经学、内分泌学、体育学、社会学、教育学多学科理论，深入、全面地探讨网络成瘾的发生机制、影响因素、多元危害、诊断分型以及综合防治管理策略，旨在探寻复杂多样的网络依赖现象的本质、决定性要素，以及矫治网络成瘾的有效对策与途径。	本课程的任务是使学生正确认识网瘾的危害，通过对网瘾的界定，确立网 网络成瘾的发生机制，建立网络成瘾的预防策略。本专业为专业核心课程，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。
电子竞技节目制作	本课程主要介绍电子科技、智能应用、软件开发、数字产业、网络通信、新媒体制作、传播经纬等科学研究，为电子竞技节目制作奠定良好的理论基础。本课程采用先进的与电子竞技相关的理论研究，有利于学生把握电子科技应用技术的学习，特别是通过理论学习习得电子制作的最新理论，与节目制作相结合促进了学生理论变为实践的过程。	本课程为专业核心课程，总学时16学时，建议修读学期为第5学期。
电子竞技赛事运营与管理	本课程主要采用电子竞技运营与管理的先进知识，提高学生对赛事运营前期宣传、中期制作、后期维护等实践。与电子竞技赛事管理相结合，促进学生管理能力、协调能力、交际能力的提高。	本课程为专业核心课程，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。
电子竞技网络攻防技术	本课程主要从网络安全所面临的不同威胁入手，学习电子竞技信息收集、口令攻击、缓冲区溢出、恶意代码、Web应用程序攻击、嗅探、假消息、拒绝服务攻击等多种攻击技术，并给出详细的实例分析。从电子竞技网络安全、访问控制机制、防火墙技术、入侵检测、蜜罐技术等方面系统介绍网络安全防御技术，逐步掌握电子竞技网络安全管理的技术和手段。	本课程为专业核心课程，总学时32学时，建议修读学期为第6学期。
Python程序设计	本课程以电子竞技网络安全程序设计基础和主要技术为核心内容。本课程内容包括Python语言及其编程环境概述、基本语法、基本流程控制、元组列表字典等特征数据类型及操作、文件、函数、面向对象的程序设计、tkinter图形化界面设计、图形绘制、正则表达式的应用、数据库操作和基于第三方库的应用举例。重点介绍电子竞技密码学编程，基于OpenSSL开发包的电子竞技网	本课程是计算机编程的高级课程，通过本课程的学习，学生能够扎实掌握面向对象的编程方法，以及通过编程实现数据统计的方法。先修课程为《大学计算机基础》、《数据库原理》，建议修读学期为第5学期。
体育俱乐部经营与管理	本课程将围绕游戏品种研发、IP赛事活动打造、专业俱乐部战队运营、衍生产品开发、关联产业服务发展等内容，积极采用电子竞技俱乐部运营与管理的先进知识，电子竞技赛事的运营，提高学生对赛事运营前期宣传、中期制作、后期维护等实践。与电子竞技赛事管理相结合，促进学生对管理能力、协调能力、交际能力的提高。	本课程为专业核心课程，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。
体育经纪导论	本课程使学生了解体育经济的基本概念、特点、作用，发展现状和趋势，我国体育经济（产业）的基本结构及要素，理解我国体育经济的管理体制，懂得体育与经济的关系、体育经济在现代社会中的价值与地位，掌握体育经济活动的特点与规律，培养学生进行体育经济活动的的能力，为其将来从事体育经济及其管理打下良好的理论和实践基础。	本课程为电子竞技运营与管理专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第2学期。
电子竞技用户分析	本课程包括电子竞技用户概述，电子竞技用户心理分析，电子竞技用户行为分析，电子竞技用户心理与行为研究的原则、方法和过程，电子竞技用户心理与行为的变化及其启示。将用户心理和行为的研究理论与电子竞技用户的实际案例相结合，帮助学生理解电子竞技用户，掌握其心理特点和行为习惯，以期在从事电子竞技相关工作时能够胜任工作岗位，助力电子竞技行业进一步发展。	本课程为电子竞技运营与管理专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。

电子竞技商业模式	<p>本课程聚焦电竞商业模式设计与运作，探寻电竞产业生态企业和政府在促进电竞产业健康发展过程中所面临的机遇、挑战与发展战略。本课程有利于普及电竞行业基础教育，增强学生对电竞行业的了解，开发新的创新创业机会，并帮助学生在实习实践中以及就业后构建新的竞争优势，适应国内外电子竞技行业快速发展的需要，对促进我国电竞教育产业的发展、培养电竞人才具有重要意义。</p>	<p>本课程为电子竞技运营与管理专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第5学期。</p>
管理文秘	<p>通过本课程的学习，使学生初步了解秘书工作产生和发展的历史；基本掌握秘书工作的性质、特点；掌握秘书参谋咨询、辅助决策、沟通协调、管理事务等基本职能；熟悉会议管理、调查研究、公文撰拟、信访接待、交际礼仪等秘书实务的理论和方；熟练掌握办公自动化手段和方法。在教学过程中，通过讲授理论知识，专题探讨、案例分析、专业实践等环节，做到理论与实践、课堂与社会相结合，使学生从理论上、实践上真正掌握秘书系统的基础理论知识和实际操作的专业技能。</p>	<p>本课程为电子竞技运营与管理专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。</p>
新时代中国特色社会主义政治经济学	<p>通过本课程学习，使学生学会运用马克思主义政治经济学的基本方法，从中国特色社会主义经济发展实践提炼问题，以问题为导向聚焦中国特色社会主义政治经济学的基本范畴，并分别从新时代中国特色社会主义的生产方式、分配制度、宏观增长、长期发展、对外开放等五个基本方面进行政治经济学分析。</p>	<p>本课程以习近平新时代中国特色社会主义思想思想为指导，紧扣社会主义初级阶段我国社会主要矛盾发生转化的时代背景，总结回顾改革开放40年以来，特别是党的十八大以来中国特色社会主义事业的伟大实践，系统研究、梳理和阐释习近平同志对中国特色社会主义政治经济学的最新贡献，努力构建以人民为中心的新时代中国特色社会主义政治经济学的理论框架体系和话语体系。本书的框架体系包括新时代基本国情与新发展阶段、基本经济制度与市场经济体制、新发展理念与现代化经济体系建设、发展道路与发展战略布局、促进经济主体健康发展、宏观经济管理与调控、构建人类命运共同体与开放型经济发展七个大篇，共十八章内容。总学时32学时，建议修读学期为第3学期。</p>
大数据挖掘与分析	<p>本课程着重介绍大数据挖掘与分析技术在电竞行业中的应用。本课程的主要内容包括：基于大数据的电竞数据挖掘概述、数据仓库技术、数据挖掘与分析技术、大数据挖掘与分析技术的应用、数据安全和隐私保护，并针对当前的大数据浪潮，给出了电竞数据挖掘与分析领域的应对策略。</p>	<p>本课程为学习大数据分析的核心课程，其不仅从数据挖掘与分析技术的基础知识出发，紧紧把握电竞数据挖掘与分析的最新动向，对数据挖掘与分析技术及其在电竞行业中的应用进行了详细介绍。先修课程为《数据库原理》、《Python程序设计》。本课程为电子竞技大数据分析专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第5学期。</p>
体育经纪导论	<p>本课程试图通过对体育经纪活动的描述及其分析，使学生系统掌握体育经纪活动的理论及其从事体育经纪活动的方法，并通过若干体育经纪活动实例的介绍，加深学生对体育经纪活动的认识。《体育经纪导论》主要内容包括绪论、国外体育经纪、体育经纪活动、体育经纪人、体育经纪组织、体育经纪的管理、体育赛事经纪、运动员经纪、体育组织经纪、体育经纪实例与分析等。</p>	<p>本课程为电子竞技专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第5学期。</p>
电子竞技用户分析	<p>本课程将用户心理和行为的研究理论与电子竞技用户的实际案例相结合，通过了解电子竞技用户的类型、规模，分析用户观看电子竞技赛事、购买赛事特许产品、浏览赛事相关内容等的心理与行为过程，探究其中的影响因素，介绍用户研究的常用方法，预测用户需求的变化趋势，帮助学生理解电子竞技用户，掌握其心理特点和行为习惯，以期在从事电子竞技相关工作时能够更加胜任工作岗位，为用户提供更好的服务，扩大电子竞技市场，助力电子竞技行业进一步发展。</p>	<p>本课程为电子竞技专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第2学期。</p>
计算机网络	<p>计算机网络是电子竞技专业大数据分析方向的一门专业基础课和核心课程。《计算机网络》课程的教学，旨在使学生掌握计算机网络的体系结构和流行的参考模型，掌握物理层标准的基本原理和数据通信技术，掌握数据链路层协议的工作原理和常见实例，掌握局域网基本原理和组网方法，掌握广域网基本原理和接入方法，掌握网络互连的基本知识和IP协议的运行机制，掌握传输层协议的工作原理和TCP、UDP协议的运行原理，掌握应用层常见协议和网络服务的工作原理，以及应用系统构架方法，了解计算机网络技术发展的前沿技术，为培养学生在计算机网络系统的</p>	<p>本课程为电子竞技大数据分析专业方向课程，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。</p>

微积分 I (上)	《微积分 I》是一年级必修的基础课程。通过本课程的教学,使学生掌握一元微积分学的基本概念、基本理论、基本方法和具有比较熟练的运算技能,为学习后继课程和进一步获取数学知识奠定必要的数学基础;并使学生受到高等数学的思想方法熏陶和运用它们解决实际问题的基本训练;培养学生具有一定的抽象思维能力、逻辑推理能力、空间想象能力以及综合运用所学知识进行分析、解决实际问题的能力。	该课程是电子竞技类学生必修的一门专业基础课,为后续专业课的学习奠定基础,该课程为专业任选课,建议修读学期为第4学期。
微积分 I (下)	《微积分 II》是以《微积分 I》为基础,研究多元函数微积分及其应用的一门学科。通过本课程的教学,使学生掌握多元微积分学的基本概念、基本理论、基本方法和具有比较熟练的运算技能,为学习后继课程和进一步获取数学知识奠定必要的数学基础;并使学生受到高等数学的思想方法熏陶和运用它们解决实际问题的基本训练。	该课程是电子竞技类学生必修的一门专业基础课,先修课程:微积分 I,该课程为专业任选课,建议修读学期为第5学期。
线性代数 I	《线性代数》是讨论有限维空间线性理论的课程,它具有较高的抽象性、逻辑性及广泛的实用性,它的内容能应用于数学的传统领域,应用数学、经济数学等多种学科,是经济管理类院校教学计划中的一门重要的基础理论课。通过对线性代数的学习,使学生获得该课程的基本知识和必要的基本运算技能,初步地掌握基本的代数知识和抽象、严格的代数方法,同时使学生在运用数学方法分析问题和解决问题的能力方面得到进一步的培养和训练,为学习有关的专业课程提供必要的数学基础。	该课程是电子竞技类学生必修的一门专业基础课,先修课程:微积分 I、微积分 II,该课程为专业任选课,建议修读学期为第2学期。
概率论与数理统计 I	《概率论与数理统计》是研究随机现象客观规律性的数学学科,是高等学校理、工、管理类本科各专业的入门课。通过本课程的教学,应使学生掌握概率论与数理统计的基本概念,了解它的基本理论和方法,从而使学生初步掌握处理随机事件的基本思想和方法,培养学生运用概率统计方法分析和解决实际问题的能力。	该课程是电子竞技类学生必修的一门专业基础课,先修课程:微积分 I、微积分 II、线性代数,该课程为专业任选课,建议修读学期为第2学期。
网页设计	本课程主要讲解网页的制作与建设,内容涵盖网页设计的基础知识, Dreamweaver 入门及制作, Flash 入门及制作, Fireworks 入门及制作等内容。	本课程主要让学生熟练掌握网页的设计方法以及设计技巧,从而增强学生的动手能力和实践能力。该课程为专业任选课,建议修读学期为第2学期。
多媒体技术及应用	本课程对多媒体技术的各个方面进行了比较全面、系统的介绍,内容包括多媒体技术概述、多媒体计算机系统结构、多媒体数据压缩编码技术、音频信息处理技术、视频信息处理技术、多媒体软件系统、多媒体程序设计、动画制作技术、多媒体通信技术和虚拟现实技术基础。	本课程通过本课程的学习,学生能熟练地掌握和灵活运用各种多媒体技术,提升学生的平面设计水平,增强学生的实践能力与就业竞争力。该课程为专业任选课,建议修读学期为第4学期。
电子竞技俱乐部运营与管理	本课程主要内容包括传统体育俱乐部与电子竞技俱乐部、电子竞技俱乐部的架构、电子竞技俱乐部的管理机制、电子竞技俱乐部的运营、电子竞技俱乐部的发展。	本课程为专业任选课,总学时64学时,建议修读学期为第5学期。
电竞生态	本课程系统地勾勒出了电竞生态在端游世代、网游世代和融合世代下的不同生态结构,并对未来的架构进行了分析。电子竞技产业的发展是多产业协同演化的过程,本课程探究的理论和方法帮助学生了解:什么是电子竞技?电子竞技产业有什么特点?电子竞技产业的研究与哪些商业理论可以更好地结合在一起?	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第3学期。
商务礼仪	商务礼仪的核心是一种行为的准则,用来约束我们日常商务活动的方方面面。商务礼仪的核心作用是为了体现人与人之间的相互尊重。这样我们学习商务礼仪就显得更为重要。我们可以用一种简单的方式来概括商务礼仪,它是商务活动中对人的仪容仪表和言谈举止的普遍要求。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第1学期。

体育竞赛组织编排	通过本课程的学习,使学生掌握运动竞赛学的基本知识、运动竞赛体制、运动竞赛计划、运动竞赛规程、运动竞赛方法以及常见的各种运动竞赛项目的组织与管理等,提高学生的运动竞赛意识,培养学生学习运动竞赛学的兴趣。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第4学期。
电子竞技游戏解析	本课程包括电子游戏与电子竞技的概念、全球电子竞技的发展、电子竞技产业内涵、电子竞技游戏的用户现状与发展、电子竞技游戏的开发、电子竞技游戏详解、中国电子竞技的发展趋势。本课程理论与实践相结合,使学生对电子竞技游戏有一个系统、全面的认识,并引导学生深入理解和钻研游戏的开发与设计。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第6学期。
电子竞技运动竞赛裁判法	本课程使学生通过电子竞技竞赛规则及其他有关规定的学习,培养和坚持良好的职业道德,做到在竞赛工作中公正执法。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第5学期。
电子竞技战术分析	本课程通过信息软件的数据分析,结合电子竞技比赛项目的构成要素,对比赛各个环节进行统计分析,进而得到比赛进阶和名次。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第6学期。
手机游戏产业与产品	本课程是一本专门针对手机单机游戏以及手机网游的基本概念、产业现状、业务策划、产品策划、发行模式、运营策略、文化评论等多方面进行深度分析和案例剖析的论著。主要用于通信类、媒体类等和电信增值领域相关的专业的教学实践。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第6学期。
专业英语	本课程是电子竞技专业的一门专业任选课,学生经过了基础英语以及专业课程的学习之后,为进一步提高他们的阅读、翻译、参与国外电子竞技活动以及写作能力而开设的课程。本课程教学,不仅可以使学生们熟悉和掌握本专业常用的专业词汇、词组及用法,还能进一步巩固专业知识的学习。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第5学期。
篮球	篮球运动是集跑、跳、投于一身的集体对抗性项目。经常从事篮球运动,可以有效地促进身体素质的全面发展,有利于心肺功能的改善与提高,有利于培养勇敢、顽强、竞争、拼搏的进取精神和良好的团队作风。学习本课程不仅让学生了解体育与健康的知识,掌握科学锻炼身体的方法,培养终身体育的能力,而且还全面锻炼学生的身体,增强体质、增进健康;并对大学生养成良好的道德习惯和优良的体育作风起到重要作用。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第5学期。
足球	足球运动是激烈对抗而富有魅力的世界第一运动,具有高速度、快节奏、强对抗、高技巧、多变化、蕴含美、创造美、洋溢美及趣味性、健身性等特点,深受广大学生的喜爱。本课程在培养学生掌握足球的基本知识、基本技术、基本技能,掌握科学锻炼身体方式、方法,接受终身体育的思想,形成终生锻炼身体的习惯,提高运动技术、运动技能、审美能力及培养良好的体育道德	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第5学期。
网球	网球运动被称为世界第一大球类运动,它与高尔夫球、保龄球、桌球并称为世界四大绅士运动,是深受人们喜爱,极富乐趣的一项体育活动。它既是一种消遣,一种增进健康的方式,也是一种艺术追求和享受,当然它还是一种扣人心弦的竞赛项目。网球运动能培养速度、力量、耐力、灵敏等身体素质,改善和提高人的运动系统、消化系统、神经系统、心血管系统的功能。此外,网球运动的运动量和运动强度具有可调节性。	本课程为专业任选课,总学时32学时,建议修读学期为第5学期。

排球	排球运动是一项适合于各年龄层次的人参加的大众化体育运动，这个项目之所以深受人们的喜爱，是因其比赛激烈而不失安全性，注重个人技术而不失集体配合的独特魅力，且具有健身、强心、娱乐、交往及竞赛等特点。通过排球课程的学习使学生了解排球文化，掌握排球基本技术和基本理论。提高学生的身心健康，并能运用适宜的方法调节自身的情绪，改善心理状态，克服心理障碍，并培养良好的体育道德和团队协作精神，正确处理竞争与合作的关系，同时可以制定排球运动练习计划并能够指导排球运动的教学与训练，具备组织和参与排球竞赛的能力。	本课程为专业任选课，总学时32学时，建议修读学期为第6学期。
田径	田径运动课程的任务在于掌握田径运动技术、技能及理论，具备传递田径知识、技术、技能的本领，最终体现在应用上。因此要在现有田径运动项目基础上拓宽领域，在教学中增加趣味性、知识性和娱乐性成分，激发人们对田径运动的热爱，有效地应用田径手段终身健身、健心和健美。提高学生的运动能力，学生们具有一般技术、示范的指导能力。包含田径运动的跑、跳、投的代表项目：100米、接力、铅球、跨栏、跳远、跳高等。	本课程为专业任选课，总学时32学时，建议修读学期为第6学期。
电子竞技新媒体艺术	本课程以市场为导向，在总结近几年国家应用型本科与示范性高职院校专业教学改革经验及电竞行业内专家多年从业经历的基础上，以实际数字媒体艺术方向的软件应用为核心，重点介绍与电子竞技相关的数字影像、平面设计等作品类型，主要目的是希望学生在经过系统性学习后，掌握一定的数字媒体艺术设计、制作的能力，并在服务于电子竞技的前提下，不断提高自身技能。	本课程为专业任选课，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。
奥林匹克运动	本课程包括古代奥运会的源起、现代奥林匹克运动的兴起、奥林匹克运动的思想体系、奥林匹克运动的组织体系、奥林匹克运动的活动内容体系、奥林匹克运动与国际社会、中国的奥林匹克历程、“无与伦比”的北京奥运会、“完美无缺”的南京青奥会、各届奥运的北京冬奥会、奥林匹克运动展望，增加学生对体育的认同感。	本课程为专业任选课，总学时32学时，建议修读学期为第6学期。
合同法	合同法是调整平等主体之间的交易关系的法律，它主要规范合同的订立、合同的效力、合同的履行、变更、转让、终止、违反合同的责任及各类有名合同等问题，是我国民法的重要组成部分。合同法在为经济交易关系提供准则，保护合同当事人的合法权益，维护正常的交易秩序方面具有重大意义。增强本专业学生的	本课程为专业任选课，总学时32学时，建议修读学期为第4学期。
小计		

十一、有关说明

撰写人： 教学院长：