

# 普通高等学校本科专业设置申请表

(2019 年修订)

校长签字：

学校名称（盖章）：四川传媒学院

学校主管部门：四川省教育厅

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：040210TK

所属学科门类及专业类：教育学 体育学类

学位授予门类：教育学

修业年限：四年

申请时间：2020 年 7 月

专业负责人：李津舟

联系电话：13980638627

教育部制

# 1. 学校基本情况

学校名称	四川传媒学院	学校代码	13669
邮政编码	611745	学校网址	https://www.scmc.edu.cn
学校办学基本类型	<input type="checkbox"/> 教育部直属院校 <input type="checkbox"/> 其他部委所属院校 <input type="checkbox"/> 地方院校 <input type="checkbox"/> 公办 <input checked="" type="checkbox"/> 民办 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构		
现有本科专业数	48	上一年度全校本科招生人数	5982
上一年度全校本科毕业生人数	4873	学校所在省市区	四川省成都市郫都区
已有专业学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学 <input checked="" type="checkbox"/> 经济学 <input type="checkbox"/> 法学 <input checked="" type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input type="checkbox"/> 农学 <input type="checkbox"/> 医学 <input checked="" type="checkbox"/> 管理学 <input checked="" type="checkbox"/> 艺术学 <input type="checkbox"/> 理学 <input checked="" type="checkbox"/> 工学		
学校性质	<input checked="" type="checkbox"/> 综合 <input type="checkbox"/> 理工 <input type="checkbox"/> 农业 <input type="checkbox"/> 林业 <input type="checkbox"/> 医药 <input type="checkbox"/> 师范 <input type="checkbox"/> 语言 <input type="checkbox"/> 财经 <input type="checkbox"/> 政法 <input type="checkbox"/> 体育 <input type="checkbox"/> 艺术 <input type="checkbox"/> 民族		
专任教师总数	1097	专任教师中副教授及以上职称教师数	335
学校主管部门	四川省教育厅	建校时间	1997
首次举办本科教育年份	2001年		
曾用名	成都理工大学广播影视学院		
学校简介和历史沿革 (300字以内)	四川传媒学院前身为成都理工大学广播影视学院，创建于1997年。2004年经教育部确认为独立学院，2013年成都理工大学广播影视学院的基础上转设成立了四川传媒学院。学院坚持科学发展、规范管理、改革创新，走出了民办高校的成功发展之路。学院以传媒类专业为主，覆盖艺术、文、工、管理、经济和教育学科。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况 (300字以内)	2016年新增艺术教育、财务管理、工艺美术；2018年新增新媒体艺术、艺术管理、作曲与作曲技术理论、漫画；2016年撤销编辑出版学；2018年撤销公共事业管理		

## 2. 申报专业基本情况

专业代码	040210TK	专业名称	电子竞技运动与管理
学位	本科	修业年限	4 年
专业类	体育学	专业类代码	0402
门类	教育学	门类代码	04
所在院系名称	新媒体与游戏电竞学院		
学校相近专业情况			
相近专业 1	(填写专业名称)	(开设年份)	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业 2	(填写专业名称)	(开设年份)	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业 3	(填写专业名称)	(开设年份)	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
增设专业区分度 (目录外专业填写)			
增设专业的基础要求 (目录外专业填写)			

### 3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	电竞赛事发行及运营，电竞赛事活动公司，电竞俱乐部，媒体及内容制作公司，直播平台等，
<p>电子竞技运动与管理是伴随着信息技术的进步与电子竞技体育产业的发展逐渐融合并成长起来的新兴学科，具有社会性、综合性、适用性的特点，是建立在体育学、教育学、管理学、传播学这四门学科基础上的交叉学科。电子竞技运动与管理的主要研究对象是体育项目基于相应的软硬件条件在互联网环境中的实践活动，这决定了不仅要用体育学的知识来解决电子竞技运动与管理的问题，还必须借鉴信息技术、融合媒体、艺术与科技等众多领域的研究成果，因此，从这个意义上来讲，电子竞技运动与管理也是一门综合性学科。</p> <p>该专业要求学生能够站在历史的新方位上，以发展的眼光串联起传统体育与电子竞技体育化新趋势的沿革和发展，运用现代管理学知识，前沿技术形式和方法，在风云变幻的互联网市场中，探索电子竞技类型产品的内容创作和技术实现的边界。</p> <p>2018年，电子竞技进入雅加达亚运会作为表演项目。2019年4月1日，人社部发布新职业中包括电子竞技运营师、电子竞技员。2020年1月，《人民日报》报道，中国电竞人才缺口达50万，电竞将制定国家职业技能标准。2020年7月，教育部发布通知，电子竞技工作者纳入高校毕业生就业统计指标。电子竞技运动与管理专业在市场的巨大发展，人才缺口不断增大，原有专业中无与之对口的背景下应运而生。</p> <p>就业岗位</p> <p>2018年，电子竞技进入雅加达亚运会作为表演项目。2019年4月1日，人社部发布新职业中包括电子竞技运营师、电子竞技员。2020年1月，《人民日报》报道，中国电竞人才缺口达50万，电竞将制定国家职业技能标准。2020年7月，教育部发布通知，电子竞技工作者纳入高校毕业生就业统计指标。电子竞技运动与管理专业在市场的巨大发展，人才缺口不断增大，原有专业中无与之对口的背景下应运而生。不过，目前只有不到15%的电子竞技岗位处于人力</p>	

饱和状态，预测未来五年电子竞技员人才需求量近 200 万人。其主要就业岗位包括：

- 1，赛事发行及运营公司负责赛事整体管理，整体运营，商业代理及创新业务拓展，包括赛事部门，产品部门，战略发展部门，品牌策划部门商业化部门
- 2，赛事活动公司负责赛事策划，执行及直转播信号制作，包括项目管理部门，导演及直转播部门，商务部等
- 3，电子竞技俱乐部负责电子竞技选手的招募管理，参与电子竞技赛事，推动电子竞技俱乐部发展，包括赛事部门，运营部门，市场部门，商务部门等
- 4，直播平台负责以直转播的形式，对电竞赛事及其衍生内容进行播出，包括赛事合作部门，内容部门等
- 5，媒体及内容制作公司负责电竞赛事及衍生内容的采集，制作，传播，包括视频制作部门，媒体传播部门，运营部门，技术部门，设计部门，市场发行部门等
- 6，自主创业

#### 需求预测

为了把握电子竞技的人才需求，我们调研了完美世界，腾讯电竞2家电竞头部企业中的6个电竞相关部门，并调研了5家电竞俱乐部，3家电竞传媒类公司，调研对象为用人单位负责人、人事部门和规划部门；调研方式包括问卷调查，走访座谈，通过电话、邮件等沟通交流以及查阅用人单位发展规划。通过调研，我们对数字媒体艺术专业的就业领域、就业岗位和人才需求有了更加清楚的认识。

通过沟通交流，受访用人单位对未来五年的人才需求预测如下：

用人单位名称	未来 5 年人才需求	用人单位名称	未来 5 年人才需求
完美世界赛事部门	20-25 人	腾讯电竞联盟发展部门	20-30 人
完美世界品牌策略部	30-40 人	腾讯电竞商业化部门	30-40 人
完美世界赛事活动部	30-40 人	腾讯电竞赛事发行及运营部门	30-40 人
AG 超玩会	5-6 人	OMG 电子竞技俱乐部	15-20 人

EDG 电子竞技俱乐部	10-12 人	LGD 电子竞技俱乐部	10-15 人
HERO 电子竞技俱乐部	10-15 人	成都大源电竞文化传媒有限公司	7-15 人
成都皮匠文化传媒有限公司	6-8 人	成都中视互娱文化传媒有限公司	15-20 人

--	--	--	--

申报专业人才 需求调研情况 (可上传合作 办学协议等)	年度计划招生人数	60 人
	预计升学人数	10
	预计就业人数	50
	其中: (请填写用人单位名称)	完美世界
	(请填写用人单位名称)	暴雪中国
	(请填写用人单位名称)	腾讯互娱
	(请填写用人单位名称)	Vspn

## 4. 教师及课程基本情况表

### 4.1 教师及开课情况汇总表（以下统计数据由系统生成）

专任教师总数	15 人
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	3 人 20%
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	5 人 33%
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	14 人 93%
具有博士学位教师数及比例	3 人 20%
35 岁以下青年教师数及比例	10 人 60%
36-55 岁教师数及比例	5 人 40%
兼职/专职教师比例	3 比 15
专业核心课程门数	21
专业核心课程任课教师数	13 人

### 4.2 教师基本情况表（以下表格数据由学校填写）

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/兼职
萧泓	男	1966\4	互联网娱乐开发 大文化 IP 开发 创新创业教育	完美世界首席执行官/教授	美国南加州大学	工程学	博士	人力资源管理、国际业务发展、跨国投资、互联网娱乐开发、大文化 IP 开发	兼职
孙静	女	1981\7	全球游戏史、中国电竞产业发展	完美世界游戏研究中心主任/教授	美国弗吉尼亚大学	文艺学	博士	游戏研究；文化研究；新媒体与社会；游戏教育；	兼职

熊冲	男	1963\10	新媒体概论, 电竞ip 策划	校长助理兼新媒体与电竞学院院长/教授	成都体育学院	教育学	硕士研究生	电视节目发行, ip 孵化与运营	专职
郭雷	女	1978\6	电竞俱乐部管理	完美世界常务副总裁兼新媒体与电竞学院院长/副教授	中国人民大学	哲学	硕士研究生	哲学	兼职
李津舟	男	1985\7	电竞行业前沿, 虚拟现实技术	新媒体与电竞学院院长/副教授	四川大学	软件工程	硕士研究生	交互媒体, 虚拟现实技术	专职
周小淦	男	1986\7	数字特效制作	副教授	四川大学	软件工程	硕士研究生	交互媒体, 虚拟现实技术	专职
张志斌	男	1982\9	电竞赛事直播技术	副教授	北京电影学院	戏剧影视导演	硕士研究生	戏剧影视学	专职
袁琴	女	1980\1	新媒体文案	副教授	北京电影学院	戏剧影视导演	硕士研究生	网络与新媒体	专职
胡紫怡	女	1996\09	摄影基础	讲师	英国利兹大学	广播电视编导	硕士研究生	戏剧影视学	专职
张丹青	女	1992\04	新媒体舆情管理与应对	讲师	北京电影学院		硕士研究生	影视策划	专职
彭相钧	男	1987\02	纪录片创作	讲师	中国传媒大学		硕士研究生	影视技术	专职
陈浩	男	1985\8	电影制作技术流程	讲师	四川大学	软件工程	硕士研究生	影视建模	专职
杨晓舟	女	1988\7	电竞赛事创意策划, 电竞俱乐部管理	讲师	西南财大	体育事业管理学	本科/研究生在读	电竞发展史, 电竞赛策划	专职
靖秋	女	1989\10	电竞赛事	讲师	成都理工大	传播学	硕士研究生	媒体	专职

			执行, 电竞节目策划与制作		学			传播	
熬世瑜	女	1991\11	电竞项目管理	讲师	西南大学	绘画	硕士研究生	数字艺术	专职
万晋杉	女	1985\5	电竞内容策划与制作	讲师	四川大学	软件工程	硕士研究生	数字艺术	专职
苏戎	男	1988\3	电影美术基础	讲师	四川美术学院	美术学	硕士研究生	数字绘画	专职
曾寒晶	男	1984\6	视觉原理	讲师	澳大利亚皇家墨尔本理工大学	动画和交互媒体	硕士研究生	创意媒体	专职

#### 4.3. 专业核心课程表（以下表格数据由学校填写）

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
电竞赛事创意策划	64	4	杨晓舟	2
电竞项目管理	32	2	熬世瑜	5
电竞俱乐部管理	32	2	郭雷	3
电竞赛事直播技术	64	4	张志斌	3
电竞赛事执行	64	4	李津舟	4
电竞节目策划与制作	48	2	万晋杉	4
电竞产业商业化分析	32	2	孙静	5
体育管理学	64	4	熊志冲	2
游戏化思维	32	2	尚一洁	3
摄影基础	64	4	胡紫怡	2
新媒体舆情管理与应对	32	2	张丹青	4
新媒体文案	32	2	袁琴	4
制片管理	32	2	杨晓舟	5
视效预览	32	2	苏戎	5
分镜设计	64	4	曾寒晶	4
新媒体营销策划	48	3	雷杨	3
影视调色	64	4	李津舟	6
广告学	32	2	熬世瑜	6

影视广告制作	48	3	万晋杉	4
纪录片创作	64	4	张志斌	3
自媒体与信息传播	32	2	靖秋	6

## 5. 专业主要带头人简介

姓名	萧泓	性别	男	专业技术职务	首席执行官	行政职务	副董事长
拟承担课程	互联网娱乐开发，大文化 IP 开发，创新创业教育			现在所在单位	完美世界		
最后学历毕业时间、学校、专业	美国南加州大学，工程学，博士						
主要研究方向	人力资源管理、国际业务发展、跨国投资、互联网娱乐开发、大文化 IP 开发						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	<p>获得 2019 “中国经济新模式领军人物”奖， “2018 年度上市公司领军人物大奖”、“2018 牛耳奖互联网年度杰出人物”、“2017 年度中国游戏行业优秀企业家”、 [11] 2017 “最佳上市公司领袖奖”、2017 年华美协进社“青云奖”、2016 年度和 2015 年度“中国游戏产业十大影响力人物”、“2015 最佳青年榜样”、2014 年度“优秀企业家”、“2014(行业)最具影响力人物”、2013 年度“中国游戏产业十大影响力人物”等荣誉，并担任二十国集团工商峰会（B20 峰会）中国工商理事会副主席、中国教育国际交流协会教育与文化创意产业分会副理事长、亚太经合组织（APEC）中国工商理事会理事、美中关系全国委员会董事等职，列席全国政协十二届三次会议第二次全体会议。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p>萧泓领导的完美世界是国内最大的影游综合体，以及文创企业推动跨文化国际交流的典范。其中，影视业务总体年产剧集 500 集左右，热播电视剧播出占黄金时段逾 10%，作品荣获电视剧飞天奖、白玉兰奖、“五个一工程奖”、华鼎奖，电影华表奖、大众电影百花奖、金马奖、奥斯卡金像奖等多项知名奖项。游戏业务曾连续多年保持中国网络游戏出口前列，游戏产品出口至 100 多个国家和地区，在欧洲、亚洲和北美洲开设了二十余家分支机构。国际交流合作涉及诸多著名文创企业、政府机构、非盈利组织等。</p>						
近三年获得教学研究经费（万元）	50 万			近三年获得科学研究经费（万元）	100 万		
近三年给本科生授课课程及学时数	互联网娱乐开发，8			近三年指导本科毕业设计（人次）	20		

## 专业主要带头人简介

姓名	王雨蕴	性别	女	专业技术职务	高级副总裁	行政职务	董事长
拟承担课程	创新创业教育、文化自信与文化出海			现在所在单位	完美世界		
最后学历毕业时间、学校、专业	2017 年法国尼斯大学工商管理学 博士						

<p>主要研究方向</p>	<p>人力资源管理、国际业务发展、跨国投资、互联网娱乐开发、大文化 IP 开发</p>
<p>从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）</p>	<p>2019 年 12 月 任法国巴黎高等商业学院名誉教授</p> <p>2019 年 3 月 任中国互联上网服务行业协会电子竞技分会会长</p> <p>2018 年 12 月 任江西科技师范大学理工学院首席教授 [17]</p> <p>2018 年 10 月 任中国传媒大学文化产业管理学院客座教授</p> <p>2018 年 10 月 任四川传媒学院国际游戏与电竞学院名誉院长</p> <p>2018 年 7 月 任内地与港澳经贸交流促进会第一届理事会理事</p> <p>2017 年 11 月 任北京市第十五届人民代表大会代表</p> <p>2017 年 10 月 任第六届中国大学生公共关系策划创业大赛评委</p> <p>2017 年 5 月 任中国服务贸易协会专家委员会副理事长</p> <p>2017 年 4 月 任中国国际公共关系协会理事</p> <p>2017 年 3 月 任电子科技大学 2017·栋梁工程立人班导师</p> <p>2016 年 6 月 任北京市海淀区国际商会副会长</p> <p>2016 年 1 月 任中国文化艺术行业协会电子游戏竞技分会副会长</p> <p>2015 年 4 月 任全国新闻出版信息标准化技术委员会委员</p> <p>2014 年 12 月 任中国传媒大学区域经济研究院民族文化经济研究所专家委员会委员</p> <p>2014 年 12 月 任美国汉普邓普学院(HDI)董事</p> <p>2014 年 7 月 任北京动漫游戏产业联盟副会长</p> <p>2014 年 5 月 任北京第二外国语学院“交叉学科国际文化贸易专业”兼职硕士导师</p> <p>2013 年 10 月 任完美世界员工公益基金主席</p> <p>2013 年 7 月 任“2014 年度中国国际商会常务理事”</p>
<p>从事科学研究及获奖情况</p>	<p>2016 年 1 月 获得中国教育部“个人杰出贡献奖”</p> <p>2016 年 3 月 获得北京市“三八”红旗奖章</p> <p>2017 年 12 月 获得“2017 中国经济新领军人物”奖</p> <p>2018 年 7 月 获得第七届中国财经峰会 2018（行业）影响力</p>

	人物奖 2018年11月 获得“2018年度教育行业贡献人物”奖 2018年12月 获得“2018年度中国公益人物”奖 2019年12月 获得“新时代中国经济优秀人物”奖 2020年1月 获得“2019品牌强国·（行业）十大影响力人物”奖		
近三年获得教学研究经费（万元）	40万	近三年获得科学研究经费（万元）	100万
近三年给本科生授课课程及学时数	互联网娱乐开发，8	近三年指导本科毕业设计（人次）	20

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

## 6. 教学条件情况表

可用于该专业的教学实验设备总价值（万元）	820.61	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	121
开办经费及来源	500万（学校核拨）		
生均年教学日常支出（元）	2000元		
实践教学基地（个） （请上传合作协议等）	9个		
教学条件建设规划及保障措施	<p><b>一、教学条件建设规划</b></p> <p>1. 师资队伍建设</p> <p>到2025年，本专业的专职教师达到25人，拥有副高以上职称的14人，占教师总数的46%；具有博士学位的3人；培养后备专业带头人2人，骨干教师8-12名，建成优秀教学团队1-2个。</p> <p>2. 课程与教材建设</p> <p>5年内建成校级应用示范课程2门，校级“课程思政”示范课程2门，争取建设省级应用示范课程和“课程思政”示范课程2-3门。</p> <p>教材选用实行“推荐-审核-审批”制，首选国家级规划教材、教育部推荐教材等系列优秀教材；教材编写实行</p>		

“申报-审批”制，力争到 2025 年，自编实践课程教材 2 本、实习指导手册 1 本。

### 3. 校内实训室建设

到 2025 年，电子竞技运动与管理专业预计在校学生规模达到 240 人左右。根据专业发展需要，将新建“电子竞技赛事策划运营实训中心”，主要包括：电竞导播实验室 1 个、电竞赛事场馆 1 个、XR 虚拟演播室 1 个（详见表 4）。届时，本专业教学及实验实训基地总面积约 1400 平米；其中，千元以上专业设备合计 130 台；千元以上设备总值达 700 万元。

### 4. 校外实践教学基地建设

巩固与现有校外实践教学基地的合作关系，到 2025 年，争取与 2-3 家企事业单位开展联合培养、课程共建、技术服务等校园融合项目；建立健全实践教学管理制度，构建“平等互惠”的校园融合机制。同时，到 2025 年，力争再建 6-8 家校外实践教学基地，以保障实习实训，满足就业需求。

## 二、保障措施

### 1. 组织保障

学校成立由分管副校长负责的专业建设领导小组；学院成立由院长直接负责的教学督导组；加强领导、明确分工、责任到位、层层推进、逐级落实，保证教学条件建设稳步推进。

### 2. 制度保障

依据专业实际和社会发展的人才需求，力争在四年内逐步建立健全各项规章制度，为教学条件建设提供制度保障。

### 3. 政策与经费保障

学校在师资队伍、教学实训条件、产教融合、图书资源等方面将对展业建设提供政策与经费倾斜，实施专业培养、实践教师外聘和专

	项奖学金三大扶持计划。
--	-------------

主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值（元）
8CH 4K 转播车	8 讯道	1	2019. 11. 22	5955360
4K 高清系统摄像机	HDC4300/L CNB	60	2019. 11. 22	1200000
软件升级	SZC-4001 CN	4	2019. 11. 22	248000
摄像机控制单元	HDCU4300/L SYL	4	2019. 11. 22	81700
NMI 选件	HKCU-IP43F SY	4	2019. 11. 22	480000
SFP 模块	OTM-10GSR1> SYM	8	2019. 11. 22	60000
高清 LCD 寻像器	HDVF-L10//C CN	1	2019. 11. 22	48000
彩色寻像器	HDVF-L750//CCN	4	2019. 11. 22	18600
寻像器室外遮光罩	VFH-790 WW	4	2019. 11. 22	24800
话筒支架	CAC-12/1	4	2019. 11. 22	4000
立体声枪式话筒	ECM-680S CN	4	2019. 11. 22	48000
摄像机托板	VCT-14//C1 WW	4	2019. 11. 22	3000
摄像机遥控面板	RCP-1500//U SYM	4	2019. 11. 22	30000
摄像机控制线	CCA-5-3/1 WW	4	2019. 11. 22	3000
单耳耳麦	PH-1R5	4	2019. 11. 22	4800

## 7. 申请增设专业的理由和基础

在经历了 1998—2008 的探索期，2009—2013 的发展期，2014—2016 的成熟期，迎来了 2017 至今的一个爆发期。电子竞技亚运会夺冠，中国战队连续两年取得英雄联盟总冠军，这些足以让业界沸腾的消息，让社会整体对电子竞技有了一个正面的认知。我校基于市场出发，设立电子竞技运动与管理专业

增设电竞专业的理由

### （一）电子竞技产业已被列入国家战略性新兴产业规划

2006 年 9 月 27 日，电子竞技运动项目管理规定内容新闻发布会在国家体育总局 201 会议室召开。电子竞技运动自 2003 年被国家体育总局列为中国正式开展的第 99 个体育项目以来，国内电子竞技运动发展势头迅速，为规范竞赛秩序。加强裁判员队伍建设，促进运动人才资源合理配置，推动中国电子竞技运动健康发展，依据《中华人民共和国体育法》和相关体育法规，结合中国国情和电子竞技运动开展现状，中华全国体育总会研究制定了《全国电子竞技竞赛管理办法》《全国电子竞技裁判员管理办法》《全国电子竞技运动员注册与交流管理办法》《全国电子竞技运动员积分制度实施办法》以及《全国电子竞技竞赛规则》，并得到了国家体育总局批准

在国家战略性新兴产业发展纲要的基础上，各级地方政府也相继出台了很多规划和实施举措。

### （二）电竞政策助力电竞产业健康发展

2018 年，从全球电竞收入贡献规模来看，美国、中国和韩国是全球三大电竞市场。2018 年，中国的电竞营收达 1.64 亿美元，在全球市场占比 18%。与此同时，2018 年全球的电竞观众人数达 3.8 亿人，同比增长 13.8%，其中约有 1.25 亿观众来自中国，占全球电竞观众的 33%。随着电竞产业的不断发展，影响力逐渐增大，成为一股不可忽视的力量，随之带来了巨大的社会效益。大众也开始逐渐认可电子竞技，并助力其发展，其中三条对电竞产业影响深远的国家政策

1，2016 年 7 月 13 日，国家体育总局发布《体育产业发展「十三五」规划》，

指出「以冰雪、山地户外、水上、汽摩、航空、电竞等运动项目为重点，引导具有消费引领性的健身休闲项目发展」

2，2016年10月28日，国务院办公厅印发《关于加快发展健身休闲产业的指导意见》，曾明确指出要推动电子竞技、极限运动等时尚运动项目健康发展，培养相关专业培训市场。

3，2017年4月，文化部发布了《文化部「十三五」时代文化产业发展规划》，提出推进游戏产业结构升级，推动网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展，促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展

随着国家政策的出台，各地政府也陆续出台了相对应的规划和实施举措，发展基金规模数额较大，多在亿级，主要围绕着落地城市电竞赛事以及俱乐部发展，以带动年轻人就业，促进当地经济发展，具体内容如下

表 1 2016-2019 全国主要城市相关电竞政策汇总

时间	部门	政策	要点
2020年5月7日	成都市人民政府办公厅	《关于推进“电竞+”产业发展的实施意见》	「推动以‘电竞+数字创意内容’‘电竞+电竞赛事馆群与电竞人才培养’‘电竞+文化旅游’‘电竞+版权交易’‘电竞+双创平台’‘电竞+装备制造与衍生品研制’等为核心的电竞产业链的‘电竞+模式’，同时打造有区域优势的电竞产业链，构建成都市电竞产业格局，将成都建设成为具有国际影响力的国际电竞之都和中国电竞第一城
2017年12	海市委、上海市人民政府	《关于加快本市文化创意产业创新发展的若干	上海建设成为全球电竞之都

月		意见》(简称上海文创「50条」)	
2018年5月	上海市委办公厅、市政府办公厅	《全力打响「上海文化」品牌加快建成国际文化大都市三年行动计划(2018-2020年)》	明确了「上海文化」品牌建设的总目标、时间表、路线图和任务书
2018年7月	上海市闵行区	《闵行区加快推进文化创意产业发展若干意见》(以下简称「闵行文创20条」)以及《闵行区文化创意产业发展三年行动计划》	力争把闵行建成上海全球影视创制中心、创意之都、演艺之都、时尚之都、品牌之都的重要承载区。
2018年11月	上海市文化旅游局	《上海市电子竞技运动员注册管理办法》	重要赛事落户浦东
2018年7月	北京市委、北京市人民政府	《关于推进文化创意产业创新发展的意见》	支持举办高品质、国际性的电子竞技大赛,促进电竞直播等网络游戏产业健康发展
2019年6月	海南	「海六条」	海南国际电竞港将积极探索新型电竞发展模式,将电竞打造为推动中国走出去的载体。海南将在建基金、引人才、低税率、免签证、简审批、建窗口六个方面为电竞产业提供扶持政策

随着电子竞技市场的不断被开拓,国际电竞赛事的竞争也呈现白热化,据不完全统计,2018年国内热门电竞赛事超过了500项,我国已经成为世界上最具影响力

和最有潜力的电子竞技市场。随着电子竞技产业规模的扩大，电子竞技用户数量和电子竞技观众规模不断提升，预计未来电子竞技赛事也会呈爆发式增长。

目前中国已成为全球电竞产业发展最快、最受关注的地区之一，并成为全球首个开展电竞主客场的地区。2019年是非常关键的一年，将初步奠定中国电竞在国际市场的正式地位。在接下来的两年里，将有两场盛大的电竞赛事在中国举行：2019年备受瞩目的Ti9将在上海举办；2020年S10全球总决赛也将再一次来到中国。

。

### **（三）电子竞技运动与管理专业符合教育部专业设置导向**

电子竞技与运动管理专业符合教育部专业设置导向

2016年12月，由国务院印发的《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》公布，数字创意产业首次被纳入其中，成为新时期五大新支柱之一。电子竞技产业作为数字创意产业的重点，人才培养成为关键。2016年，教育部根据《普通高等学校高等职业教育（专科）专业设置管理办法》新增电子竞技与运动管理高职专业，本校为首批开设该专业的高校之一。2019年以来，教育部相继在中职、本科新增相关专业，针对市场形成差异化的人才梯队培养。

2018年9月，习近平总书记在全国教育大会上发表重要讲话，强调高等教育要着重培养3种人才，创新型、复合型、应用型。面对新形势下的新职业形态，电子竞技运动与管理专业有效地践行了“三种人才”培养方针。

2019年4月1日，人社部发布电子竞技相关新增职业中电子竞技运营师、电子竞技员。2020年1月，《人民日报》报道，中国电竞人才缺口达50万，电竞将制定国家职业技能标准。——与电子竞技运动与管理专业相适应的就业形态逐渐成熟。

2020年7月，教育部办公厅发布《关于严格核查2020届高校毕业生就业数据的通知》，进一步明晰高校毕业生就业统计相关指标，其中配套的就业指标中首次加入电子竞技工作者。

《通知》指出，在今年疫情防控过程中，随着我国新产业、新业态、新模式快速发展，新就业形态不断涌现。教育部组织专家研究论证，进一步明晰的高校毕业生就业统计相关指标，可以帮助国内的高校在今后培养相关人才时有更加明确的方向标准，引导更多优质人才进入电子竞技行业，为产业健康快速发展注入新动能，服务地方经济。而这正是本校提出申请增设电子竞技运动与管理本科专业的重要目标。

### **（四）高校电竞人才培养的数量远不能满足市场需求**

2019年4月3日，人力资源社会保障部、国家市场监督管理总局、国家统计局正式向社会发布13个新职业信息，电子竞技员、电子竞技运营师被列为正式职业。这是自2015年版《国家职业分类大典》颁布以来发布的首批新职业。并从岗位结构、人力供求状况、职业发展环境、电竞教育发展现状等方面进行了剖析，根据行业发

展程度和不同阶段人力资源结构，2019年出版的《电竞产业分析报告》数据显示，2018年，中国的电竞营收达1.64亿美元，在全球市场占比18%，中国的电竞用户突破3.5亿，观众人数达1.25亿，占全球总量的33%。未来几年，中国电竞产业将保持高于20%的高复合增长率，发展速度领跑全球。而与此同时，我国现有的电竞从业人数仅5万人，人才缺口高达50万，且行业仍处于一个增长阶段。

### 1，管理型、技术型人才紧缺

根据行业发展程度和不同阶段人力资源结构，截止2018年底，中国电竞相关行业从业者中，电竞生态从业者7.1万人。根据行业调查结果和行业复合增长率估算，预计到2019年底，行业从业者整体劳动力需求规模将会达到33.15万人。电竞行业目前最缺乏经营管理类人才，在职业发展路径上，由兴趣爱好驱动逐步转向成为专业能力驱动的模式。

### 2，行业薪资具有竞争力

赛事服务和技术服务类的岗位仍然是以赛事内容为核心的中国电子竞技行业目前最为重要的两类岗位，为了适应各种电竞联赛的快速发展，行业内赛事内容制作公司的整体扩张明显；随着资方对电竞俱乐部支持力度的加强，赛事支持类岗位的需求正在迅速提高，行业原有的优秀赛事支持类人才也将获得更高的议价权利。

### 3，人力资源结构趋于良性

在岗位选择上，在社会人士和高校生群体中，对不同电竞岗位的认可程度都相对均衡，行业人力资源结构逐渐趋于良性。

## **（五）电子竞技运动与管理专业符合学校发展战略**

游戏与电竞领域，完美世界一直是行业的领跑者，四川传媒学院从建学伊始就专注于教育和产业的融合创新。国际游戏与电竞学院将产教融合提升到了一个新的高度，专注培养产业亟需的高端应用型人才，构建高等教育与数字文创经济产业生态圈，为创造型人才提供更好的成长环境

本次拟申请的电子竞技运动与管理专业将成为我校重点打造的游戏电竞专业

集群的核心内容。该专业围绕游戏内容制作、电竞赛事直播技术、电竞赛事策划与管理、电竞赛事内容制作与运营，在线课程制作培养形成本专协同发展、产教融合的人才培养模式，立足数字文创产业这一国家重点新兴产业发展需要和四川省区域文化发展特色需要，致力于数字文化创意型、应用型、国际化卓越人才的培养

综上所述，加强电子竞技运动与管理专业的人才培养符合国家经济发展的趋势，满足四川省区域社会经济发展的要求，有效应对高校数字媒体艺术专业人才供给不足的现状，同时也契合本校发展战略的需要。因此，我校拟申请增设电子竞技运动与管理本科专业。

## **二、增设电子竞技运动与管理专业的基础**

### **（一）产教深度融合提供了专业支撑**

本次专业申报由四川传媒学院，完美世界联合发起

#### **1，学院特色专业、学科**

新媒体与游戏电竞学院是由全球领先的文化娱乐产业集团完美世界与四川传媒学院校企合作共建的二级学院。学院专业及层次的设置立足数字文化产业这一国家重点新兴产业发展需要和四川省区域文化发展特色需要，致力于数字文化创意型、应用型、国际化卓越人才的培养，

学院下辖“游戏创意与制作”和“电子竞技与管理”两个教学系，开办4个本科专业包括动画（游戏美术方向）、艺术与科技（数字娱乐方向）、计算机科学与技术（游戏开发方向）、广播电视编导（电竞赛事策划与运营方向），开办2个专科专业包括游戏设计、电子竞技运动与管理。

目前学院主导参加了电竞专业教学指导委员会筹备工作，是中国“游戏与电竞产业联盟”的示范性人才培养基地。组织行业协会、高校及企业共同探讨电竞人才培养标准制定，开展国际学术交流，加强国际合作。

#### **2，学院产教融合**

新媒体与游戏电竞学院是一个产教深度融合的学院，是“教育部产学合作协同育人项目”执行单位之一。

（1）基于产教深度融合的双主体办学，产学互利扩充领域，校企规划同谋发

展。在运营管理方面，企业与学校共同监管，以企业资源带动教育资源升级改造，同时，学院培养的具有岗位技术能力的学生又成为了企业人才培养体系的新鲜血液，由学校主导将行业发展纳入学科研究促进企业优化转型发展，形成真正意义上的产教融合，双向发展。

(2) 学院教师团队是一支产教融合型的师资队伍，由学校教育专家与产业导师共同组成。名誉院长王雨蕴女士，完美世界高级副总裁兼官方发言人，法国尼斯大学博士，新加坡国立大学硕士，14年游戏行业高管，曾掌管完美世界游戏运营与发行8年，将产业资源注入学院；院长熊志冲教授，四川传媒学院校长助理，原四川卫视总监；执行院长郭播，完美世界教育常务副总裁、像素种子数字与艺术教育基地院长。各专业学科带头人均是曾服务于游戏或电竞产业一线的高管、艺术家或高级工程师，是一支具备国际视野、专业知识深厚、实战经验丰富、思维模式前沿的双师双能型师资队伍。

(3) 学院人才培养模式和课程体系建设坚持产教融合。坚持教学与一线产业无缝对接，开发与企业岗位职级能力相匹配的教学体系、课程资源及人才培养标准；以“项目进课程、教学在现场、线上定任务、校企双评价”的多元融合方式丰富教学手段。

(4) 学院建设产教融合的教学环境。建设电竞实验室、游戏创意实验室等，除满足专业教学、教师科研、虚拟仿真实践及学生项目实训使用外，积极引入企业真实项目，承接社会服务，支持区域发展需要。

### 3, 学院创新创业

学院设有“游戏与电竞创新创业孵化中心”，联动校内游戏实验室和电竞实验室、企业实训基地及影视硅谷园区内的游戏与电竞创新创业孵化中心等实训资源，以建立的对接产业链，支撑产学研一体化运作的“21步孵化机制”为引导，由服务过暴雪、育碧、拳头等国际一线企业以及腾讯、网易、完美世界等国内领军企业的行业导师教授创新创业课程，组织学生开发创意项目，参加创新比赛，以培养学生自主创新意识，提高服务社会能力。

游戏与电竞创新创业孵化中心，积极落实“校中有企、企中有校”的国家产教融合政策，将以企业项目引入、自主项目开发、外接项目等方式进行运作，为社会提供服务。同时将对学生创新作品及教师的优秀科研项目进行孵化。企业根据具体项目，提供商业化运营指导，帮助推进后续融资。同时，企业挑选优秀项目，通过天使投资等方式进入，参与项目运营管理。

#### 4. 学院出口就业等

学院构建全国性实习、就业保障体系。建立多维度人才体系，通过孵化中心为郫都区发展留驻优秀人才和项目，优先服务成都城市发展人才需求，依托联盟企业资源优势为全行业提供人才供给服务，为学生提供更广阔的发展机会。就业单位主要为行业协会、上市集团、国有企事业单位、游戏企业、动画公司、互联网企业、直播平台、电竞俱乐部、媒体机构、广告公司等。

学院持续开拓留学深造通道，为学生提供更广泛的成长空间。联合学校国际教育学院、完美世界、英国阿伯泰大学一起建立本硕连读留学直通车。逐步拓展“一带一路”国家的游学、留学、就业及学术交流合作，已对接俄罗斯、泰国等国家。

## （二）师资队伍可满足人才培养需求

新媒体与游戏电竞学院按照专任教师+行业导师+外聘兼职教师结合的模式，建设了一支综合素质优良的师资队伍。除拥有一支注重教学和职业技能教育的“双师双能”型师资团队外，来自完美世界的“专家团队”及相关行业资深设计师组成的“导师团队”，国家级突出贡献的专家2人，为专业 and 学科的发展引航掌舵。师资年龄结构搭配合适，学历、职称结构合理。

【申报增设专业的师资】承担数字媒体艺术专业教学任务的专职教师共15人，兼职教师3人。其中，具有研究生及以上学历的14人，占教师总数的93%；具有高级职称的3人，占教师总数的20%；“双师双能型”教师共13人，占教师人数的86%；（详见图1-图2）

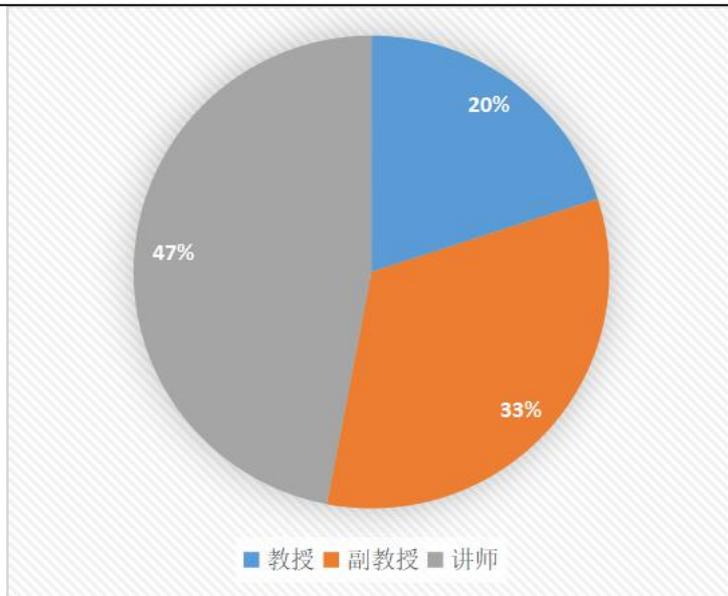


图 1. 教师职称结构图

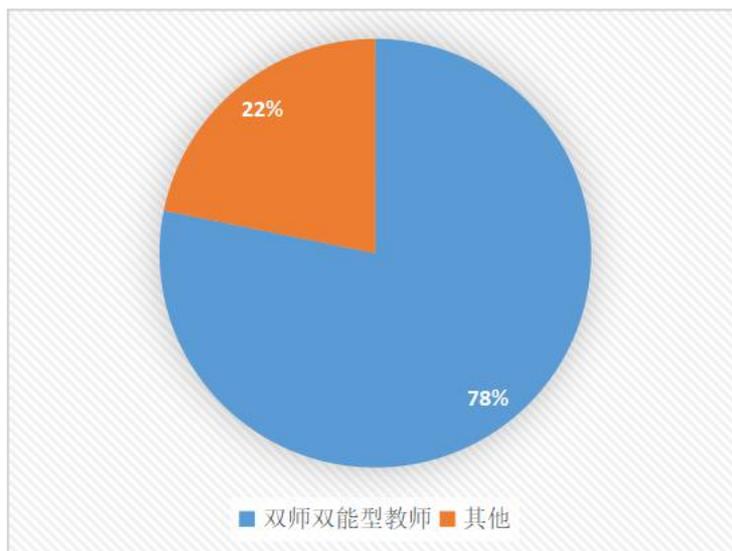


图 2. “双师双能型”教师结构图

综上，我校师资队伍能够满足电子竞技运动与管理专业的人才培养需求。

### （三）教学条件及实验实训设备符合专业开办要求

新媒体与游戏电竞实验教学中心于 2019 年开始建设，专门为实验实训教学服务，建立了具有自身专业特色的实验教学体系，为应用性复合型传媒和经管人才培养起到了较好的作用，目前有影游双擎创意交互、电竞赛事运营与导播和交互媒体 3 个实验实训室共 10 余个实验场所。

## 二、实验室现状

本中心是一个集合了实验、实训、教学、科研及展示等多功能的实验实训教学中心。教学仪器设备共计 303 台套，资产总额 344.0844 万元；专职实验教辅人员 1 人；实验室总面积 1789.64 m<sup>2</sup>。

实验中心下辖：影游双擎创意交互实验实训室、电竞赛事运营与导播实验实训室和交互媒体实验实训室。分别包括了视效预览工作室、虚拟制片小棚、影视特效与后期制作工作室、互联网路演实训室（在建），电竞

赛事导播工作室、虚拟现实交互工作室（在建）。

本中心为动画（游戏美术方向）、计算机科学与技术（游戏开发方向）、编导（电竞赛事导播方向）、戏剧影视导演（新媒体导演方向）、艺术与科技（数字娱乐方向）等本专科专业提供实践保障和支持。能独立开展并完成电影仿拍制作、影视短视频剪辑训练、实景空间照明、动态图形图像的综合设计、电竞赛事导播，虚拟制片、电视节目运营、独立游戏开发、VR 模拟仿真、角色运动规律、综艺节目策划、新媒体文案创作、视效预览等实验实训项目。中心建立了整体及各个实验室的岗位职责、安全卫生管理以及仪器设备管理等多项制度，明确了各级人员的分工职责和相关责任。中心运行效果好，维护措施得力，设备完好率较高。

### 三、实验教学任务

中心共面向本专科生开放实验课程 106 门，开设 106 个实验项目，实验总学时 1152 学时。实验项目数为 134，学时数为 759。参与学生 3729 人次，完成实验教学成果作品 578 件。

### 四、发展规划

#### 1、总体目标

重点培养游戏美术与数字娱乐方向结合的应用性复合型人才，以及国际化数字体育、新文创技术与内容领域的创新实践性人才，围绕复合型实践性创新人才打造目标，整合学院优质教育教学、产业合作资源，开出专业对标的发展机会清单。力争培养有人文素养，有艺术感受，有技术支撑，有创作冲动，能胜任传统艺术创作工作，能读懂移动互联网传播环境下新媒体传播语境，能运用新媒体手段进行艺术创作、运营、推广、传播。全娱乐产业内容研发能力；全娱乐产业服务提升能力。融合多种艺术表达形式与多种媒体传播渠道进行新媒体传播的能力的“四有三能两全一融”能力的专门人才。

#### 2、具体目标

（1）硬件及环境建设：加强中心的硬件建设，实现实验场地和设备的规范化、虚拟仿真化。中心现有实验场地 1789.64 m<sup>2</sup>，中心场地建设应以未来影像技术，以数字化信息为基础，对学校教学、科研、管理等所有信息资源进行全面的数字化，教育的信息化，提供沉浸、任务、创造、探索、群聚、技能等学习元素，提高学校专业教学水平，开展独立知识产权项目孵化。

（2）实验项目和教材建设：加强实验项目和实验教材建设，提升实验教学效果。在未来五年内，继续完善具有特色的传统优势实验项目，创建 1-2 个在省内外有影响的特色实验项目，建设智能化教学环境，提供优质数字教育资源和软件工具”，利用信息技术开展启发式、探索式、讨论式、参与式教学。建设并不断更新满足各级各类教育需求的优质教学资源，开发深度融合学科教学的课件素材，制作工具，完善各种资源库，建设优质网络课程和实验系统、虚拟实验室等。学习借鉴国外先进理念，学习引进国外数字教育资源和先进技术，缩小与国际先进水平的差距。

（3）实验师资队伍建设：加强实验师资队伍建设，实现实验教学队伍专业化。在学校专门政策的支持下，在学校实验中心的指导下，进一步加强实验教学队伍的建设，提高队伍的学历层次，改善职称结构和学缘结构，尽快形成一支全面支撑人才培养、科学研究、社会服务的专兼职相结合的实验教学队伍。

（4）资源共享平台建设：加强对外开放和交流推广，借助特色实验项目的开放，为其他高校提供交流的平台，扩大对外开放，提高开放教学的质量，实现更多的社会效益与经济效益。

（5）科研服务功能建设：以实验教学中心为平台，加强科研信息数据库平台建设，发挥科研服务的功能，促进教学科研水平的提高。

（6）“产教融合、协同育人”建设：抓住机会，坚持互利性、多样性、先进性和长效性原则，打开思路，采用各种灵活的方式和企业进行合作，从而实现高校转型发展的目标。

#### 本专业现有实验实训教学设施

所属部门：	新媒体与游戏电竞学院	实验（实训）室名称：	新媒体运营实验实训室
实验（实训）室类别：	按平台建设的校院（系）实验室	实验（实训）室类型：	教学为主

建立时间:	2019/11/1	所属学科:	艺术学
面积(m <sup>2</sup> ):	91.74	实验(实训)用房数:	1间
实验(实训)室队伍情况:	总计: 37人; 专职: 37人; 兼职: 0人	开设项目数:	16
详细介绍:	<p>(1) 功能简介: 新媒体运营实验实训室目前处于待建状态, 该实验室旨在打造一个集新媒体账号运营、内容分发、矩阵号建设、创意策划、新媒体整合营销、短视频广告、创意电子海报、H5及小程序策划制作等学习培养新媒体综合动手能力的实验基地。既可作为新媒体运营推广专业的实践课程教室, 也是一个及双创功能于一身的新媒体内容生产基地。</p> <p>该实验室可服务专业有: 广播电视编导(新媒体运营)方向, 广播电视编导(电竞竞技赛事策划与运营方向)方向。</p> <p>拟承担课程: 新媒体营销, 新媒体创意策划, 自媒体与信息传播, 新媒体舆情管理与应对等课程</p>		

所属部门:	新媒体与游戏电竞学院	实验(实训)室名称:	影游双擎创意交互实验实训室
实验(实训)室类别:	按平台建设的校院(系)实验室	实验(实训)室类型:	教学为主
建立时间:	2019.11.1	所属学科:	艺术学
面积(m <sup>2</sup> ):	294	实验(实训)用房数:	4间
实验(实训)室队伍情况:	总计: 37人; 专职: 37人; 兼职: 0人	开设项目数:	17
详细介绍:	<p>功能简介: 影游双擎创意交互实验实训室目前处于待建状态, 该实验室基于实时渲染技术, 服务与未来媒体趋势, 打造沉浸式, 交互式的媒体观影方式, 将传统的线性流程变为并行流程, 模糊前期拍摄、中期制作和后期合成之间的界限, 使整个流程具有更高的流动性和协作性。使电影人在制片流程的早期就能更好地对最终镜头和场景有所认识。利用预先搭建好的虚拟布景, 导演和各部门主管可以在VR中探查各个位置, 研究镜头, 并准确布置摄像机角度和运动。取代绿幕的LED墙允许在摄像机中添加效果, 从而实时改变布景, 提供更为准确的真实世界光照效果, 最终为演员表演提供必要信息。该实验室可服务专业有: 动画(游戏设计)方向, 戏剧影视导演(新媒体导演)方向, 计算机科学与技术(游戏开发)方向</p> <p>拟承担课程: 影视摄影艺术, 影视照明, 影视广告制作, 全流程交叉项目实践等课程</p>		

所属部门:	新媒体与游戏电竞学院	实验(实训)室名称:	电竞赛事运营与导播实验实训室
实验(实训)室类别:	按平台建设的校院(系)实验室	实验(实训)室类型:	教学为主

建立时间:	2019/11/1	所属学科:	艺术学
面积(m <sup>2</sup> ):	164.82	实验(实训)用房数:	1间
实验(实训)室队伍情况:	总计: 37人; 专职: 37人; 兼职: 0人	开设项目数:	10
详细介绍:	<p>(1) 功能简介</p> <p>实验室以电竞赛事直播为主要载体, 技术平台搭载辐射电竞节目制作与包装、电竞综艺创意与执行、电竞栏目的策划与拍摄、电竞向各视频类作品(电竞赛事先导片、电竞俱乐部宣传片、电竞艺人形象推广片等)后期剪辑与特效制作等业内核心及热门业务。实验室服务于学生实训实践的同时, 也可面向本地电竞市场打造校企项目合作试验区。</p> <p>该实验室可服务专业: 广播电视编导(电竞竞技赛事策划与运营方向)方向, 广播电视编导(新媒体运营)方向。</p> <p>拟承担课程: 广播电视直播技术, 全流程交叉项目产业化, 电竞赛事创意策划, 电视节目导播, 电子竞技项目管理与赛事执行 (2) 已经开设的课程和实验项目</p> <p>主要开设的课程有: 《新媒体创意策划》、《广播电视直播技术》、《全流程交叉项目产业化》、《电竞赛事创意策划》、《电视节目导播》、《电子竞技项目管理与赛事执行》等。主要开设的实验项目为: 创意表现、执行及传播、广告策略、创意思维方法、事件营销创意策划、社群营销创意策划、效果评估、广告书撰写与提案。</p>		

所属部门:	新媒体与游戏电竞学院	实验(实训)室名称:	交互媒体实验实训室
实验(实训)室类别:	按平台建设的校院(系)实验室	实验(实训)室类型:	教学为主
建立时间:	2019/11/1	所属学科:	艺术学
面积(m <sup>2</sup> ):	159.92	实验(实训)用房数:	3间
实验(实训)室队伍情况:	总计: 37人; 专职: 37人; 兼职: 0人	开设项目数:	18
详细介绍:	<p>(1) 功能简介</p> <p>实验室可提供基于跨媒介互动艺术展出, 拓展科学艺术可能性, 多元化的创意设计, 以及互动技术的应用研发。工作室提供策略规划, 艺术设计, 媒介演绎和交互研发等。将概念灵感以交互投影、光影特效和装置艺术等形式进行呈现。同时, 从大众的情感需求出发, 挖掘内容深度, 创造身临其境的沉浸式体验。</p> <p>该实验室可服务专业: 艺术与科技(数字娱乐)方向, 动画(计算机科学与技术)方向, 动画(游戏设计)方向。</p> <p>拟承担课程: 动态图形制作流程, 全流程交叉项目产业化, 影视特效, 视效预览等课程。 (2) 已经开设的课程和实验项目</p> <p>主要开设的课程有: 《摄像基础》、《新媒体影片创作》、《影视摄影艺术》、《纪录片创作》、《动态图形设计基础》等。主要开设的实验项目为: 基本影视摄影技巧、构图技巧、升降技巧、运动技巧、摄影机技巧、视点技巧、电影仿拍制作、网络调研与实地调研、撰写选题报告、空间广度和深度的设计实验、空间的结构和力场的表现实验、运动设计要素实验、元素基本运动实验1(位移、缩放、变形、生长)、元素基本运动实验2(透明度、模糊、叠化)二级运动设计实验(摄像机运动、路径运动)、运动的速度和节奏设计实验、运动的情绪表现实验1(紧张、激烈)、运动的情绪表现实验2(活泼、生动)、</p>		

MG 设计的综合设计实验（主题设计）等。

#### （四）建立了 OBE 成果导向教育理念

##### 1，以学生为中心

教育目标围绕学生培养，教学内容聚焦学生能力培养，师资与教育资源支撑学生学习效果达成，评价对象是学生的学习效果

##### 2，以成果为导向

学习效果的达成要支撑培养目标的达成（需求），以学习成果引导日常教学活动，教师明确教学责任，对学习成果达成的评价须落实到学生学习全过程，并全程开展评估

##### 3，质量持续改进

建立常态评价机制并不断改进，培养目标、学习效果、教学环节都要进行评价，教师承担质量评价、改进、提高的责任，持续改进效果

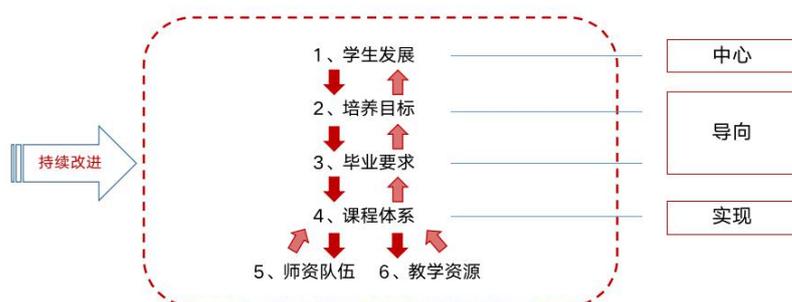


图 4. OBE 成果导向教育理念

### (五) 专业图书资料和信息化水平能满足师生学习需求

四川传媒学院图书馆创建于 2001 年。截至 2019 年馆舍面积 23000 余平米，其中校本部馆 8500 余平米，石堤校区馆 15000 余平米，阅览座位 4000 余个。我馆是中国高等教育文献保障系统（CALIS）成员馆，四川省图书馆分馆。图书馆设办公室、采编部、流通部、信息技术部、阅读推广咨询部等部门。学院图书馆采用以读者为中心的“藏、借、阅、咨一体化”的服务模式，提供书刊借阅、资源查询、参考咨询、馆际互借与文献传递、声像视听、论文查重、复印、打印、辅导培训等多种服务。

图书馆始终坚持“读者为本，服务育人”的办馆理念，以“文献信息中心、知识共享中心、情报服务中心、创意文化中心”为目标，努力建成资源丰富、服务一流、管理先进、环境优美的现代化图书馆

### (六) 校外实习基地满足需求

在电子竞技相关领域，新媒体与游戏电竞学院先后与完美世界文化创意有限公司、完美三杯茶商业管理有限公司、IMS 天下秀新媒体商业集团、四川正火文化传媒集团有限责任公司、四川三十六氩科技有限公司等企业开展基于产教融合发展的校企合作，开展课程实践、认知实践和专业实习。（详见表 3）

表 3 本专业主要校企合作企业及实习实训内容

序号	类别	校外实习基地名称
1	课程实践	四川正火文化传媒集团有限责任公司实践基地
2		四川完美世界文化创意有限公司实践基地
3		四川三十六氩科技有限公司实践基地
4		四川大源文创文化传媒有限公司实践基地
5		四川骑驴影业有限公司实践基地
6		IMS(天下秀) 新媒体商业集团

7		四川完美三杯茶商业管理有限公司实践基地
8		娱味文（成都）动漫科技有限公司实践基地
9		成都八零公舍文化传播有限公司实践基地

### 三、电子竞技运动与管理专业建设规划

#### （一）总体建设思路

电子竞技运动与管理专业由四川传媒学院在整合新媒体、游戏、电竞行业等优质教育资源的基础上，联合全球领先的文化娱乐产业集团——完美世界、IMS 互联网商业集团等行业一线行业公司共建专业。为培养出高素质的应用型人才，学院高度重视师资队伍的建设。目前，学院已经组建了一支以中国传媒大学网络视频研究中心研究员、原四川卫视总监熊志冲教授为领军人物的“双师双能型”教师团队。该团队的骨干教师既有服务于产业一线的企业高管、高级工程师，也有顶尖艺术家、资深教育专家和具有国际教育背景的专业教育人才。这是一只具有国际视野、深厚专业知识、丰富实战经验和创新思维的教学团队。打造影游双擎时代下的特色专业。

#### （二）总体建设目标

通过 5-10 年的努力，分阶段实现以下目标。到 2025 年，成为校级特色专业，1-2 门核心专业课成为省级应用示范课程；到 2030 年，力争该专业成为四川省应用型示范专业，专业影响力居于省内同类型专业前列。

#### （三）专业建设内容

##### 1. 师资队伍建设

**【建设目标】**到 2025 年，本专业的专职教师达到 25 人，拥有副高以上职称的 14 人，占教师总数的 46%；具有博士学位的 3 人；培养后备专业带头人 2 人，骨干教师 8-12 名，建成优秀教学团队 1-2 个。

**【建设举措】**基于产教融合的发展理念，建设师德师风优良、基础理论扎实、教学实践能力突出的“双师双能型”师资队伍和协同创新教学团队。

(1) 实行专业带头人负责制度。坚持引进和培养并重的方针，重点抓好专业带头人、骨干教师建设与管理，培养学院的教学名师，鼓励和支持中青年教师在职攻读博士学位。同时，加大高层次人才引进的力度。

(2) 强化“双师”和教学团队建设。通过引入经验丰富的行业导师，建设“技能大师工作室”。建设“教师+行业导师”的协同创新教学团体，开展多种形式和多种层次的行业学习和教学轮岗，资助教师分期分批进行新技术、新知识的短期培训，更新知识和技能。定期选拔优秀青年教师到进修学习，或者到合作企业中强化实践能力，积累实操经验。

(3) 加强对教师的指导。重点抓好有丰富经验教师的示范课、开展青年教师讲公开课等活动，并完善听课、评课等制度，组织定期开展教学研讨会，促进教师教学能力的提升。

## 2. 课程与教材建设

**【建设目标】**5年内建成校级应用示范课程2门，校级“课程思政”示范课程2门，争取建设省级应用示范课程和“课程思政”示范课程2-3门。

教材选用实行“推荐-审核-审批”制，首选国家级规划教材、教育部推荐教材等系列优秀教材；教材编写实行“申报-审批”制，力争到2025年，自编实践课程教材2本、实习指导手册1本。

**【建设举措】**电子竞技运动与管理专业以适应产业发展需要为前提，以应用型课程体系改革为核心，构建以专业能力培养为主线、艺术人文素养并举的人才培养模式，实现学生技能性、实践性和创新性的有机统一。通过调整课程结构、内容和教学方式，利用“共享型”专业教学资源库建设等方法 and 手段，开展金课建设、课程思政建设、应用型教材建设、形成理论与实践结合、知识与技能融合、艺术与技术相长的新课程体系，在此基础上，通过提炼总结，建设一批实用性强的自编教材。

## 3. 校内实训室建设

**【建设目标】**到2025年，电子竞技运动与管理专业预计在校学生规模达到240

人左右。根据专业发展需要，将新建“电子竞技赛事策划运营实训中心”，主要包括：电竞导播实验室1个、电竞赛事场馆1个、XR虚拟演播室1个（详见表4）。届时，本专业教学及实验实训基地总面积约1400平方米；其中，千元以上专业设备合计130台；千元以上设备总值达700万元。

表4 2020-2025年教学及实训设备建设规划

序号	名称	面积 (平方米)	千元 以上 设备 数量 (台/ 件)	千元 以上 设备 价值 (万元)	主要设备明细	拟对应课程
合计		720	170	700		
1	电竞导播实验室	170	30	100	视频切换台、4k箱载系统、图形工作站等。	赛事直播
2	电竞赛事场馆	400	100	300	4k摄像机、led曲面屏、舞台灯光、等。	电子竞技赛事策划、电子竞技赛事组织等
3	xr虚拟演播厅	150	40	300	xsens动态捕捉设备、htc vive vr硬件设备、绿幕、跟踪云台等	虚拟直播、线上发布会等

#### 4. 校外实践教学基地建设

**【建设目标】**巩固与现有校外实践教学基地的合作关系，到2025年，争取与2-3家企事业单位开展联合培养、课程共建、技术服务等校园融合项目；建立健全实践教学管理制度，构建“平等互惠”的校园融合机制。同时，到2025年，力争再建6-8家校外实践教学基地，以保障实习实训，满足就业需求。

#### 5. 图书资源建设

**【建设目标】**到2025年，新增体育赛事类图书6000册、计算机网络类图书4000册、文化创意管理及新媒体类图书5000册，教师教学参考书400套、自建或购买2-3个数字资源库。

**【建设举措】** 实行“荐购-审核”制度，采购优质图书资源；管理两个馆（学校图书馆和专业阅览室）、搭建两个台（纸质资源平台和数字资源平台）、建设两个库（理论教学案例库和实践教学资源库）。

#### **（四）培养路径**

以岗位需求为导向,以艺术修养及专业技能培养为重点,以“教与学”改革为推手,以教学目标达成为根本,采用双导师制、协同培养、全程实践、“1 + X”证书制度、国际交流、等人才培养路径。

##### **1. 双导师制**

实行“理论导师+实践导师”的双导师制，校内高水平教师和行业导师分别担任理论导师和实践导师。校内教师帮助学生夯实基础、强化技能，培养学生的专业核心素养；行业导师丰富的项目经验和社会资源指导的设计实践，提高职业素养和岗位技能。

##### **2. “线上+线下，校内+校外”协同培养**

建立学校和企业“二位一体”的协同培养机制，共同制定人才培养方案，共同开展项目驱动的工作坊，开展工学交替的实践教学。同时，借力校企共建线上线下混合式课程，企业的线上名师讲述实际案例，线下教师指导学生进行学习和创作；企业提供真实项目供学生练习，学生真题、真做、真实践，补齐就业能力培养的最后一公里，打造人才培养共同体。

##### **3. 构建全程实践的教学体系**

整合高校和企业资源，利用“校内产教融合实训中心+校外实践教学基地”，构建“三层次、四模块”的“全程实践”教学体系：“三层次”包括专业基础能力实践、专业综合能力实践和专业创新能力实践，“四模块”包括实践课程教学模块、课外活动教学模块、见习实习教学模块和证书竞赛教学模块。全程实践、全面育人，缩短学校与用人单位的距离，实现学习与上岗的无缝对接。

##### **4. “1+X”证书制度**

结合专业教学标准和职业技能等级标准，将学历证书与职业技能等级证书有机

衔接、相互融通，实施教育部“1+X”证书制度，鼓励学生考取界面设计中高级证书、数字创意建模中高级证书、数字媒体交互设计中高级证书等，开展一专多能的培养。获得职业技能证书是学生学习成果的体现，职业技能证书可以与实践学分兑换，免修相应课程，促进学历证书与职业技能证书互通。“通过1+X”证书制度，助力提高人才培养质量，增强学生职业发展的综合能力，提升就业创业竞争力。

## **（五）保障措施**

### **1. 组织保障**

学校成立由分管副校长负责的专业建设领导小组，学院成立由院长直接负责的学前教育专业建设工作小组；加强领导、明确分工、责任到位、层层推进、逐级落实，保证专业建设稳步推进。

### **2. 制度保障**

依据专业实际和发展需求，力争在四年内逐步建立健全各项规章制度，为专业建设提供制度保障。

### **3. 政策与经费保障**

学校在师资队伍、教学条件、图书资源等方面将对数字媒体艺术专业建设提供政策与经费倾斜，实施教师培养、硬件设施提档升级和实践采风三大扶持计划。

## 7. 申请增设专业人才培养方案

### 电子竞技运动与管理专业 本科人才培养方案

#### 一、专业代码与名称

专业代码：040210TK

专业名称：电子竞技运动与管理

#### 二、学制与学位

修业年限：四年

授予学位：教育学学士

#### 三、培养目标

本专业重点培养电子竞技赛事策划制作与节目直播现场编导的复合型人才。培养具有科学的世界观、人生观和爱国主义、集体主义、社会主义思想以及良好的职业道德和行为规范，具备基本的科学文化素养；拥有良好的沟通和写作能力，团队精神，健康的身体和心理；扎实掌握电子竞技行业所必须的基础知识，能严格遵守相关岗位安全操作法及岗位标准，有较强的专业技术知识和操作技能，能通过传播和管理技术完成新媒体平台的搭建与运营，能通过数字化处理展示电子竞技内容效果，完成一整套电子竞技内容策划流程，具有创新能力的专业、高素质人才。

毕业生主要面向赛事公司、直播直播平台、内容制作公司、经纪公司、媒体、场馆和与其相关的领域公司，从事电子竞技内容编导、纪录片导演、赛事与栏目策划、节目制作、赛事运营与管理等工作。

#### 四、培养要求/规格

##### 1、学制与学位

本科专业学制为4年，实行弹性学制，允许学生在3-6年内完成学业，学生可保留学籍休学、创新创业或服兵役。完成本专业培养方案规定的课程和学分要求，考核合格，准予毕业。符合规定条件的，授予艺术学学士学位。本专业总学分为156学分。

##### 2、素质要求

1、坚持党的基本路线，热爱社会主义，掌握马克思主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论的基本原理，树立正确的世界观、人生观和价值观，具有良好的思想品德和社会公德。

2、具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识。具备良好的敬业精神、协作精神、创新精神和国际视野。

3、具备健康的心理和健全的体魄，通过教育部规定的《国家学生体质健康标准》测试。

### 3、知识要求

1、掌握艺术、人文社会科学及信息技术基础知识，具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。

2、了解专业相关的国家方针政策、法律法规。

3、掌握电竞内容策划与制作、赛事组织与运营的核心理论、基础知识，具有技能经验、实战能力。

4、具备较强的外语应用能力，外语、体育、计算机和语言文字能力达到学校规定的标准，掌握一定量的电竞应用外语能力

5、掌握在电竞赛事、节目、内容、纪录片、自媒体运营、数据分析、营销与推广等相关领域开展技术研发、应用及内容制作所需的相关知识。

### 4、能力要求

1、要求掌握广播电视传播内容基本创作及研究方法，能够在科学与艺术交叉领域开展创新性的工作。

2、能独立或合作完成内容创作、赛事活动策划与组织、运营、推广、营销中的至少一个环节，具备行业对从业人员所需求的实践工作能力。

3、具备一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作等方面的能力。

4、具备自主学习、分析及解决问题的能力、创新能力及团队合作能力，具有在科学与艺术交叉领域开展工作的基本能力和素养。具备获取更新专业前沿知识、技能的自主学习能力，可持续发展及突破创新能力。

## 五、课程设置及修读要求

### 1、课程体系

课程模块	课程类及要点	建议学分	
		模块学分	小计/比例

通识教育	通识必修课（公共基础课）	形势与政策	2	45.5 29.17%	
		思想道德修养与法律基础	3		
		中国近现代史纲要	2		
		马克思主义基本原理概论	3		
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4		
		思政课社会实践	2		
		军事理论与军训	2		
		体育	4		
		大学英语	12		
		计算机应用基础	1.5		
		创新创业基础	1		
		职业与创业规划	1		
		就业、创业指导与实践	1		
		大学生心理健康教育	2		
			通识选修课		应用文写作
科学与人文	2.5				
专教	专业基础课	体育概论	2	69.50 44.55%	
		运动生理学	2		
		体育社会学	4		
		体育心理学	2		
		体育科学研究方法	4		
		健康教育学	4		
		运动解剖学	4		
		行业导论	1		
		电竞赛事创意策划	4		
		电竞项目管理	2		
		电竞俱乐部管理	2		
		电竞产业商业化分析	2		
		电竞赛事直播技术	4		
		电竞赛事执行	4		
		电竞节目策划与制作	4		
		广告学	2		
		影视配乐分析与应用	2		
		制片管理	2		
		摄影基础	4		
		语言沟通艺术	1.5		
		纪录片创作	4		
		语言沟通艺术	1.5		
		新媒体舆情管理与应对	2		

		影视广告制作	3	
个性 展	主 业 选 课	分镜设计	4	24 18.59%
		新媒体营销策划	3	
		影视调色	4	
		自媒体与信息传播	2	
		视效预览	2	
		广播电视写作	2	
		电视编辑	4	
		游戏化思维	2	
		新媒体文案	2	
		游戏心理学	3	
		开放性课程	含其他院系、专业开出的开放性课程（见当期开出的课程目录）	
创新与拓展	驾驶	2		
集中实践	实习实训	专业认识实习	1	15 9.62%
		专业实践	2	
	综合训练	毕业实习	6	
		毕业设计(作品,论文)	6	
合 计			156	100%

## 2、修读要求

### (1) 通识教育类课程

包括通修通识必修类课程和通识选修类课程两部分。

#### 通识必修课程：

《形势与政策》《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概论》《思政课社会实践》《军事理论》《体育》《大学英语》《计算机应用基础》《创新创业基础》《职业与创业规划》《就业、创业指导与实践》《大学生心理健康教育》

#### 通识选修课程：

《应用文写作》《科学与人文》

### (2) 专业教育类课程

包括专业基础类课程和专业核心类课程两部分组成。

#### 专业基础类课程：

《体育概论》《运动生理学》《体育社会学》《体育心理学》《体育科学研究方法》《健康教育学》《运动解剖学》

#### 专业核心类课程：

《行业导论》《电竞赛事创意策划》《电竞项目管理》《电竞俱乐部管理》《电竞产业商业化分析》《电竞赛事直播技术》《电竞赛事执行》《电竞节目策划与制

作》《广告学》《影视配乐分析与应用》《制片管理》《摄影基础》《语言沟通艺术》《纪录片创作》《新媒体舆情管理与应对》《影视广告制作》

### (3) 个性拓展类课程

包括专业（方向）选修课、开放选修课程、创新与拓展三个模块。

#### 专业选修课：

《分镜设计》《新媒体营销策划》《影视调色》《自媒体与信息传播》《视效预览》  
《广播电视写作》《电视编辑》《游戏化思维》《新媒体文案》《游戏心理学》

#### 开放性课程：

学校统一开出及各院系独立开出，并向全校开放的课程。

#### 创新与拓展：

创新创业、学术讲座、学科竞赛、资质（含行业、驾驶...）等。

## 六、指导性课程教学进度计划表

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	学分	总学时	总学时分配		各学期学时配置								考核方式		
						理论	实践	第一年		第二年		第三年		第四年				
								一	二	三	四	五	六	七	八			
通识教育课程	通识必修	43111001	形势与政策	2	64	64		8	8	8	8	8	8	8	8	8	考试	
		43111002	思想道德修养与法律基础	3	48	48		48										考试
		43111003	中国近现代史纲要	2	32	32			32									考试
		43111004	马克思主义基本原理概论	3	48	48				48								考试
		43111005	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	64					64							考试
		43114006	思政课社会实践	2	32		32	16		16								考查
		5195001	军事理论与军训	2	32	4	28		32									考查
		45113001	体育	4	144	16	128	32	32	32	32	4	4	4	4			考查
		44112001	大学英语	12	192	192		64	64	32	32							考试
		56112001	计算机应用基础	1.5	24	12	12	24										考试
		48112001	创新创业基础	1	16	16			16									考查
		48112002	职业与创业规划	1	16	16				16								考查
		48112003	就业、创业指导与实践	1	16	8	8					16						考查
		49112001	大学生心理健康教育	2	32	16	16	32										考查
		小 计				40.5	760	536	224	224	184	152	136	28	12	12	12	

专业教育课程	通识选修 (限选)	5822001	应用文写作	2.5	40	20	20						40					考试	
		5832001	科学与人文	2.5	40	40								40					考试
		小 计			5	80	48	32						40	40				
	专业基础	5841001	体育概论	2	32	32		32											考试
		5841002	运动生理学	2	32	32		32											考试
		5842001	体育社会学	4	64	32	32	64											考试
		5842002	体育心理学	2	32	24	8	32											考试
		5852003	体育科学研究方法	4	64	32	32		64										考试
		5852004	健康教育学	4	64	32	32		64										考试
		5842003	运动解剖学	2	32	20	12			32									考试
		小 计			20	320	204	116	160	128	32								
	专业 (主干)		行业导论	1	16	12	4	16											考试
		5842004	电竞赛事创意策划	4	64	32	32			64									考试
		5851001	电竞项目管理	2	32	32			32										考试
		5853001	电竞俱乐部管理	2	32	20	12				32								考试
		5852005	电竞产业商业化分析	2	32	20	12				32								考试
		5852001	电竞赛事直播技术	4	64	32	32				64								考试
		5852010	电竞赛事执行	4	64	16	48				64								考试
		5852625	电竞节目策划与制作	4	64	32	32				64								考试
		5852511	广告学	2	32	16	16		32										考试
		5851003	影视配乐分析与应用	2	32	32								48					考试
		5852009	制片管理	2	32	16	16							32					考试
		5852008	摄影基础	4	64	32	32							64					考试
		5842006	语言沟通艺术	1.5	20	12	8		20										考试
		5842007	纪录片创作	4	64	16	48							64					考试
		5861002	新媒体舆情管理与应对	2	32										32				考试
		5862004	影视广告制作	3	48	16	32								48				考试
小 计			43.5	692	336	324	16	32	160	160	260	80							
修读要求：两类课程学分不大于75.5，弹性统筹安排。建议：选自“国标”的课程（加*标注）不低于70%（学分），自选特色课程不高于30%（学分）																			
个性拓展课程	专业选修课	5862805	分镜设计	4	64	40	24			64								考试	
		5862001	新媒体营销策划	3	48	32	16				48							考试	
		5862003	影视调色	4	64	32	32				64							考试	
		5862002	自媒体与信息传播	2	32	24	8						32					考试	
		5863001	视效预览	2	32	16	16							32				考试	

开放性课程	5842002	*广播电视写作	2	32	24	8	32												
	5852003	*电视编辑	4	64	32	32		64											
	5862806	游戏化思维	2	32	20	12						32							考试
	5852005	新媒体文案	2	32	20	12					32								
	5853001	游戏心理学	3	48	24	24								48					考试
			含其它院系、专业开出的开放性课程(见当期开出的课程目录)																
创新与拓展	31195005	见《四川传媒学院创新实践学分认定与管理办法》	4																考查
小 计			32	448	264	184	32	64	96	112	64	80	0	0					
修读要求：三个模块任修24学分即可。其中“专业选修课”12-20学分，“创新与拓展”模块不大于10学分																			
集中实践	58195001	专业认识实习	1	16		16		16											考查
	58195002	专业实践	2	32		32				32									考查
	58195003	毕业实习	6	96		96							96						考查
	58195004	毕业设计(作品, 论文)	6	96		96												96	考查
	小 计			15	240		240		16		32			96	96				
总 计			156	2604	1472	1132	440	352	472	424	424	276	124	108					

## 七、各学期教学进程计划表

第一学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策 1	4311001	0.25	8	8		2
思想道德修养与法律基础	4311002	3	48	48		4
体 育 1	4513001	1	32	0	32	2
大学英语 1	4412001	4	64	48	16	4
计算机基础	5612001	1.5	24	16	8	2
体育概论	5841001	2	32	32		2
运动生理学	5841002	2	32	32		2
体育社会学	5842001	4	64	32	32	4
体育心理学	5842002	2	32	24	8	2
行业导论		1	16	12	4	2
电竞 ip 孵化	5842002	2	32	24	8	
驾驶	5883001	2	32		32	2
思政课社会实践	4314006	1	16		16	
大学生心理健康教育	4912001	2	32	32		
合计		27.75	464	308	156	28

## 第二学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策 2	4311006	0.25	8	8		2
中国近现代史纲要	4311003	2	32	32		2
军事理论与军训	595001	2	32	4	28	2
体 育 2	4513002	1	32	0	32	2
大学英语 2	4412002	4	64	48	16	4
体育科学研究方法	5852003	4	64	32	32	4
健康教育学	5852004	4	64	32	32	4
电竞项目管理	5851001	2	32	32		2
视频剪辑	5852003	4	64	32	32	4
语言沟通艺术	5842006	1.5	20	12	8	2
广告学	5852511	2	32	16	16	2
创新创业基础	4812001	1	16	8	8	2
专业认识实习	5895001	1	16		16	
合计		28.75	476	256	220	32

## 第三学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策 3	4311007	0.25	8	8		2
马克思主义基本原理概论	4311004	3	48	48		4
体 育 3	4513003	1	32	0	32	2
大学英语 3	4412003	2	32	16	16	2
职业与创业规划	4812002	1	16	16		1
运动解剖学	5842003	2	32	20	12	
电竞赛事创意策划	5842004	4	64	32	32	4
电竞产业商业化分析	5852005	2	32	20	12	2
电竞赛事直播技术	5852001	4	64	32	32	4
分镜设计	5862805	4	64	40	24	4
新媒体文案	5852005	2	32	20	12	2
思政课社会实践	4314006	1	16		16	
合计		26.25	440	252	188	27

## 第四学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策 4	4311008	0.25	8	8		2
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4311005	4	64	64		4
体 育 4	4513004	1	32	0	32	2
大学英语 4	4412004	2	32	16	16	2
电竞俱乐部管理	5853001	2	32	20	12	2
电竞赛事执行	5852010	4	64	16	48	4

电竞节目策划与制作	5852625	4	64	32	32	4
新媒体营销策划	5862001	3	48	32	16	2
影视调色	5862003	4	64	32	32	4
专业实践	3395002	2	32		32	
合计		26.25	440	220	220	26

第五学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策 5	4311009	0.25	8	8		2
就业、创业指导与实践	4812003	1	16	8	8	2
影视配乐分析与应用	5851003	2	32	32		2
制片管理	5852009	2	32	16	16	2
摄影基础	5852008	4	64	32	32	4
纪录片创作	5842007	4	64	16	48	4
自媒体与信息传播	5862002	2	32	24	8	2
视效预览	5863001	2	32	16	16	2
应用文写作	5822001	2.5	40	20	20	4
合计		19.75	320	172	148	24

第六学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策 6	4311001	0.25	8	8		2
新媒体舆情管理与应对	5861002	2	32	32		2
影视广告制作	5862004	3	48	16	32	2
游戏化思维	5862806	2	32	20	12	2
游戏心理学	5853001	3	48	24	24	2
创新实践课程	5884001	1				
科学与人文	5832002	2.5	40	28	12	4
合计		13.75	208	128	80	14

第七学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策 7	4311011	0.25	8	8		
开放性课程	5871001	1	16		16	16
毕业实习	3395003	6	96		96	
合计		7.25	120	8	112	16

第八学期

课程名称	课程代码	学分	学时	其中		周学时
				理论	实践	
形势与政策	4311001	0.25	8	8		
毕业设计	3395004	6	96		96	
合计		6.25	104	8	96	0

## 9. 校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	
<p>理由：</p> <p>四川传媒学院组织了专业设置评议专家组，对电子竞技运动与管理本科专业申报材料进行了审议，形成如下意见：</p> <p>1. <b>专业设置满足行业产业发展需要。</b>电子竞技运动与管理专业开设符合国家经济发展的趋势，符合四川省区域社会经济发展的要求，有效应对高校数字媒体艺术专业人才供给不足的现状，同时也契合本校发展战略的需要。</p> <p>2. <b>专业办学条件满足人才培养要求。</b>专业设置能够较好地支撑学校的特色发展，促进学校的专业结构优化。学校办学经验及已有专业为开设本专业提供了专业支撑，学校具有较好的设置基础，具备相关或相同学科专业群的较强支持力量、一定的综合性师资队伍和科研力量及较完善的专业实验设备与实习基地；具备较清晰的专业建设思路和较完善的人才培养计划，所制定的人才培养方案兼具科学性和特色化，培养目标定位准确，课程体系设置较为合理，符合人才培养要求。</p> <p>3. <b>强有力的平台支撑与实习实训基地。</b>在电子竞技相关领域，学校先后与完美世界文化创意有限公司、完美三杯茶商业管理有限公司、IMS 天下秀新媒体商业集团、四川正火文化传媒集团有限责任公司、四川三十六氩科技有限公司等企业开展基于产教融合发展的校企合作，为实验实训教学开展提供了强有力保障。</p> <p>经专家组评议，学校具备开办电子竞技运动与管理专业条件，同意推荐申报设置</p>		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	实践条件	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	经费保障	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
<p><b>专家签字：</b></p>   		

## 10. 医学类、公安类专业相关部门意见

(应出具省级卫生部门、公安部门对增设专业意见的公函并加盖公章)