

# 民办高职院校新兴专业教学标准研究

——以电子竞技运动与管理专业为例\*

乔振华

(吉林科技职业技术学院, 吉林 长春 132000)

**摘要:** 电子竞技运动是新时期出现的体育运动, 与传统体育有较大区别。考虑到电子竞技运动具备极大的发展潜质, 高校在2017年增设电子竞技运动与管理专业, 以为电子竞技运动产业培养传承者。电子竞技运动与管理专业课程设计必须满足产业发展对人才的需要, 高职院校需要考虑教育部对现代人才培养的要求, 掌握专业特征并从行业发展方向出发, 构建科学的课程体系, 结合产业发展趋势, 设计人才培养方案以及专业教学标准, 采用科学的教育手段, 全方位地发展学生能力。基于此, 文章分析了高校增设电子竞技运动与管理专业的原因, 并提出电子竞技运动与管理专业教学标准设计要点、课程体系设计需要注意的事项, 旨在为高职院校建设电子竞技运动与管理专业提供帮助。

**关键词:** 高职院校; 新兴专业; 教学标准; 电子竞技运动

**中图分类号:** G715.1

**文献标志码:** A

**文章编号:** 2096-3092 (2021) 02-0017-03

随着我国信息技术的高速发展, 经济体育项目规模在此背景下日益壮大, 2016年电竞市场销售金额已超过500亿元, 到2020年市场销售金额已超过1000亿元。并且电子竞技运动销售金额依然呈现出上涨趋势。在电子竞技运动蓬勃崛起的过程中, 与之相关的产业同样得到极大的发展, 比如游戏、体育平台直播, 而电竞玩家也逐渐向规模化、系统化方向转变, 电子竞技运动产业发展前景广阔。文章对当前高职院校在推进电子竞技运动与管理专业教学工作中需要关注的内容分析, 考虑到其属于新兴专业, 在教学课程体系以及标准上均存在不足之处, 因此将分析课程设计标准, 并提出课程标准设计需要关注的事项。

## 1 高校开设电子竞技运动与管理专业的必要性

在“互联网+”时代, 高职院校需要突破传统教育观念束缚, 具备与时俱进的意识, 与时代发展同步。电子竞技运动属于新时期的新兴项目, 对青少年而言, 电子竞技运动具备独特的魅力, 与传统与竞技项目不同, 电子竞技运动可以调动学生的兴趣, 在学生参与活动过程中提升学生的运动技能和水平。

### 1.1 推动高校发展

高校办学的特色之一即紧跟时代发展, 培养适合时代发展需要的人才。因此, 近些年随着网络技术、人工智能等技术的发展, 部分传统老专业停止招生, 一批新兴专业应运而生。当前, 在高校开设符合时代需求的新专业是高校发展的必然选择。可以为高校注入新的活力, 使高校办学方向适应社会发展的需要, 培养社会需要的人才。

### 1.2 拓宽就业渠道

高校开设电子竞技运动与管理专业, 是经过深思熟虑做出的决定。通过对电子竞技运动市场的深入调研, 了解到该产业具备的巨大商业潜质。数据显示2013—2017年是中国电竞产业发展的增长期, 2018年至今是中国电竞产业的爆发期。随着电竞产业的爆发式发展, 电竞人才缺口较大。通过科学的分析, 考虑到电子竞技运动产业在未来可能出现断层的危机, 为了拉动相关产业内需, 为社会培养多元人才, 让学生可以在未来就业市场中有更多的选择, 开设电子竞技运动与管理专业已成为当下高职院校最明智的选择。由于电竞人才缺口较大, 开设此专业可以为学校拓宽就业渠道。

## 2 高校开设电子竞技运动与管理专业标准设计思路

电子竞技运动与管理属于新兴专业, 以往高职院校并没有触碰过电子竞技运动与管理, 同时我国各高校在此领域也没有成功的教学案例作为参照, 因此在专业标准设计期间, 需要高职院校明确教学目标, 以专业人才培养为切入点, 进行专业能力培养, 在此基础上引出课程内容。

### 2.1 研究背景

电子竞技运动与管理在2017年正式成为高职院校授课专业, 考虑到电子竞技运动在当下的发展情况, 为培养学生掌握电子竞技运动核心理念知识, 并形成良好的实践操作能力, 成为企业需要的复合型技术人才, 在课程标准设计期间需要构建合理化、规范化的

专业课程体系,并根据竞技运动及相关产业发展现状,研究电子竞技运动在当下的发展情况以及未来发展趋势,将其作为高职院校竞技运动与管理专业教学标准以及课程体系建设的主体方针。

## 2.2 教育目标

由于电子竞技运动与管理一门属于新兴专业,在专业体系构建以及教学标准设定期间,各高校在专业设计时侧重点不同,出现这种情况与各大高职院校对电子竞技运动领域的发展看法不同有关。当下电子竞技运动与管理专业并没有形成规定的教学标准,在人才培养方面高职院校具有灵活的教育自主权,但是为了向相关领域培养高素质、专业化的技能人才,需要在当下根据电子竞技运动与管理的发展形态,明确人才培养目标,并构建多层次、系统化的课程体系,结合行业对电子竞技运动与管理专业人才的需要,选择基础课程,为学生构建多层次专业课程体系。在课程体系设计期间,对电子竞技运动与管理进行岗位定位,根据电子竞技相关的产业特征确定教学标准。

## 2.3 课程构建

电子竞技运动与管理其岗位包含体育经纪人、运动员、裁判员、教练员、数据分析师、赛事解说主持人、主播赛事管理、传媒策划与制作,不同岗位对职业技能的要求各异,因此需要在课程标准以及课程体系设计期间,以职业技能为导向,科学地对教学方案进行量化评级,并根据不同岗位对人才的需求,合理设计电子竞技运动与管理专业课程教育模式,并为电子竞技运动与管理选择专业基础课程、专业核心课程。在教学课程体系设计期间,确定专业管理模式,让学生可以逐步掌握专业的职业技能。除此之外,需要明确不同阶段专业培养目标,采用工学结合的方式,在教学过程中关注专业的发展。另外,高校与企业需要进行深度合作,加强双方的交流、写作,在学校与企业互相协作的过程中,根据企业给出的电子运动竞技管理行业发展分析结果,完善复合型课程设计方案,并购置科学的课程评价体系,高校课程设计主要依据不同岗位对人才的需求点,调整、完善教学课程体系。

在高校与企业合作过程中,掌握企业对电子竞技运动与管理的分析数据,并以岗位人才培养为目的,构建课程教育体系,明确人才培养目标,确定教学标准并制定管理模式,选择与专业相关的教材,以岗位人才需求为课程教育主线,将电子竞技运动与管理,及相关产业按照就业进行科学分配,将其分为运营与管理、运动与竞赛、新闻与传媒三个主要领域。

## 3 高校设计电子竞技运动与管理专业标准设计的注意事项

### 3.1 以思想政治教育为引导

高职院校成立电子竞技运动与管理专业,需要在掌握电子竞技运动产业内容后,从教育层面给予学生正确的引导,通过高职院校思想政治教育,引导学生形成正确的价值观,借助电子竞技运动让学生体会到体育具备的商业价值。除此之外,还需要通过电子竞技,引导学生热爱体育活动,通过正确的引导让学生在专业课程学习期间,得到全方位的发展,训练学生的思维能力、自制能力、反应能力、协调能力,同时,可以在专业学习中融入思政教育,让学生形成艰苦朴素、相互协作的美好品质。

### 3.2 积极开展电竞文化建设

高职院校开设电子竞技运动与管理专业,根据各岗位对人才的需要,设计课程体系,明确教学标准。由于电子竞技运动与管理专业属于新兴专业,高校在教学方面缺少参照案例,不过教育工作者必须分清电子竞技运动与管理专业与电子竞技运动之间的差别,高职院校开设电子竞技运动专业并不是为了培养电竞选手,而是从电竞市场发展角度出发,为行业培养运营商,并以此为教学课程设计的主线。

在2017年,教育部批准电子竞技运动与管理专业申请后,我国高校相继增设电竞专业,希望可以为电竞产业培养幕后运营人才。在高校推进专业教学期间,需要与电竞企业建立良好的沟通关系,掌握行业发展现状,还需要通过课程设计,让大学生可以对电竞运动有更为系统、全面的认识,这是开展专业教学的准备工作,让学生能够正确认识电子竞技运动,掌握电竞运动的后期维护、运营管理工作,并将电竞运动纳入学校运动项目,通过各项活动引起学生对其的关注,引导电竞运动健康发展。

### 3.3 构建电竞运动培训平台

电竞运动与管理专业教学期间,需要加强理论与实践的结合,并让学生有足够的机会实践操作。电竞运动在计算机平台进行,因此学校需购置满足教学需要的硬件以及软件设备,同时为学生创造良好的教学环境,在此期间高校需要与电竞企业合作,借助企业在电竞领域持有的资源,通过资源共享,利用企业工作案例,以商业模式推进电竞运动与管理教学工作。

以招标的方式与电子竞技俱乐部或相应企业合作,加强校园网络建设,优化学校机房的计算机设备,构建专业培育基地,借助电竞企业在电竞(下转第26页)

#### 4.4 加强馆舍智能建设

要建立一个完善的智慧图书馆,就一定要有好的硬件设备,当前多数高校图书馆的设备没有达到智能的标准,因此需要对图书馆硬件进行升级。例如图书馆的楼宇自动化,包括室内明暗度、温度等,可以结合当前的智能家居系统进行布局,以此提升整体的舒适度。除了硬件设备,图书馆的软件设备也需要进一步优化智能技术应用,例如图书馆的办公自动化,包括图书馆资源和数据库的管理、读者用户的管理、服务项目的管理等,这些都可以实施智能优化。

大数据时代下,高校图书馆未来的发展趋势就是智慧型图书馆,高校图书馆要加强馆舍建设,丰富现有的馆藏资源,使图书馆更加智能化、自动化。馆员的服务方式也需要进行创新,提高馆员的专业素养,优化工作服务模式,为用户提供大众化、个性化、多元化服务,为学科建设提供有价值的知识服务。只有高图书馆整体的服务水平提高了,才能推动高校智慧图书馆的发展。

(上接第18页)运动方面的优势,提升人才培养的科学性,使学生可以掌握更多电竞领域的知识,为学生日后就业做准备。

#### 3.4 加大电子竞技监管力度

考虑电竞运动的特质,为提升教育效果,高职院校开展电子竞技运动与管理专业时,应注意拓宽电竞推广渠道,同时挖掘电竞赛事价值,教育人员还需要针对电竞赛事进行科学的策划、组织等工作,创建活动平台交流基地,为学生打造良好的活动场所。除此之外,还应该加大电竞交流平台的监管力度,防止学生过度沉迷电子游戏影响学业。

#### 4 结束语

高职院校在电子竞技运动与管理专业设计期间,在专业基础课程、专业应用课程、综合基础课程设计完毕后,需要根据人才培养目标规定教育标准,高度关注电子竞技运动以及相关产业的发展形态,不断完善补充专业课程,并将电子运动竞技产业最新的发展信息以案例的方式呈现,结合专业教材内容进行知识宣讲,打破传统教学束缚,在电子竞技运动与管理专

#### 参考文献:

- [1]塔程程.基于学科服务的高校智慧图书馆创建的策略[J].吉林化工学院学报,2020,37(2):72-74.
- [2]潘宇光.高校智慧图书馆的学科服务读者画像[J].大学图书情报学刊,2019,37(6):30-33.
- [3]刘妍,王天泥.“双一流”背景下高校图书馆智慧化学科服务研究[J].图书馆工作与研究,2019(10):5-10.
- [4]康宁.大数据时代图书馆智慧化学科服务研究[J].甘肃科技,2019,35(17):92-94+72.
- [5]董同强,马秀峰.“人工智能+图书馆”视域下智慧型学科服务空间的构建[J].图书馆学研究,2019(2):83-88+46.
- [6]粟晓艳.基于智慧校园平台下图书馆学科服务创新模式的研究[J].智库时代,2017(16):240+243.

\*基金项目:衡水市2020年度社会科学研究课题“大数据时代下高校智慧图书馆服务创新研究”(2020127)

作者简介:周春辉,本科,助理馆员,研究方向为图书系统管理;杨丽坤,本科,讲师,研究方向为图书馆系统管理;张淑君,本科,副教授,研究方向为教育心理学。

业推进期间,构建教师团队完成课程体系,设计教材内容,加大活动监管力度,全方位培养学生能力,使其成为电竞市场需要的人才。

#### 参考文献:

- [1]王鲁艺,苏建,赵蒙成.高职学校新兴专业建设及其项目开发困境与优化路径[J].职教发展研究,2020(2):40-49.
- [2]周栋梁,谭涛,尚燕,等.新兴科技冲击下专业孵化服务边界的重构研究[J].科技经济市场,2020(5):11-12.
- [3]殷晨,孙晓范.高校开设电子竞技运动与管理专业的思考[J].文化创新比较研究,2018,2(21):140+142.
- [4]赵琦,李卫东,周武.教学质量国家标准背景下我国体育教育专业课程方案比较研究(一)[J].南京体育学院学报(社会科学版),2017,31(5):115-119.

\*基金项目:吉林省职业教育与成人教育教学改革研究课题2019年度立项课题“民办高职院校‘新兴专业’教学标准的研究——以‘电子竞技运动与管理’专业为例”(2019ZCZ021)

作者简介:乔振华,女,本科,研究方向为机械工程。