

# 普通高等学校本科专业设置申请表

(2020年修订)

校长签字：



学校名称：首都体育学院

学校主管部门：北京市

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：2020-07

专业负责人：王庆伟

联系电话：13911990575



教育部制

# 普通高等学校本科专业设置申请表

(2020年修订)

校长签字：

学校名称：首都体育学院

学校主管部门：北京市

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：2020-07

专业负责人：王庆伟

联系电话：13911990575

教育部制

# 1. 学校基本情况

|                           |  |                  |                  |
|---------------------------|--|------------------|------------------|
| 学校名称                      | 首都体育学院   | 学校代码             | 10029            |
| 邮政编码                      | 100191   | 学校网址             | www.cupes.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 checked="" type="checkbox"/> 地方院校<br><input checked="" type="checkbox"/> 公办 <input type="checkbox"/> 民办 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构  |                  |                  |
| 现有本科专业数                   | 13   | 上一年度全校本科招生人数     | 877              |
| 上一年度全校本科毕业生人数             | 599  | 学校所在省市           | 北京市              |
| 已有专业学科门类                  | <input type="checkbox"/> 哲学 <input 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<br><input checked="" type="checkbox"/> 理学 <input type="checkbox"/> 工学 <input type="checkbox"/> 农学 <input type="checkbox"/> 医学 <input checked="" type="checkbox"/> 管理学 <input checked="" type="checkbox"/> 艺术学 |                  |                  |
| 学校性质                      | <input 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<br><input type="checkbox"/> 语言 <input type="checkbox"/> 财经 <input type="checkbox"/> 政法 <input checked="" type="checkbox"/> 体育 <input type="checkbox"/> 艺术 <input type="checkbox"/> 民族  |                  |                  |
| 专任教师总数                    | 323  | 专任教师中副教授及以上职称教师数 | 178              |
| 学校主管部门                    | 教务处  | 建校时间             | 1956年            |
| 首次举办本科教育年份                | 1960年  |                  |                  |
| 曾用名                       | 北京体育师范学院   |                  |                  |
| 学校简介和历史沿革(300字以内)         | <p>首都体育学院是北京市属的高水平特色大学，始建于1956年，原名“北京体育学校”。1960年3月，改建为“北京体育师范学院”，成为本科院校。1962年7月并入北京师范学院。1979年2月，恢复“北京体育师范学院”。2000年5月，更名为“首都体育学院”。学校办学层次包括本科教育与研究生教育。现有本科专业13个，涵盖教育学、管理学、理学、文学和艺术学等学科门类。在校学生近5000人，其中本科生约3000人。拥有国家级特色专业2个，国家级一流专业2个，北京市级一流专业2个，北京市级特色专业5个，北京市首批“一流建设专业”1个。国家级教学团队2个，国家精品课程2门，国家精品资源共享课程1门，北京市级精品课程5门，国家级规划教材20部。</p>   |                  |                  |
| 学校近五年专业增设、停招、撤并情况(300字以内) | <p>2017年新增7个专业冰雪运动方向，分别为体育教育专业（冰雪运动方向）、运动训练专业（冰雪运动方向）、社会体育指导与管理专业（冰雪运动方向）、新闻学专业（冰雪运动方向）、休闲体育专业（冰雪运动方向）、运动康复专业（冰雪运动方向）、体育经济与管理专业（冰雪运动方向）；2018年体能训练专业获批；2019年体育旅游专业获批。</p>   |                  |                  |

## 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                   | 教育学  | 修业年限  | 四年                           |
| 专业类                  | 体育学类   | 专业类代码 | 0402                         |
| 门类                   | 教育学  | 门类代码  | 04                           |
| 所在院系名称               | 管理与传播学院  |       |                              |
| 学校相近专业情况             |  |       |                              |
| 相近专业 1               | 公共事业管理<br>(体育管理方向)   | 开设年份  | 2003该专业教师队伍情况<br>(上传教师基本情况表) |
| 相近专业 2               | 体育新闻   | 开设年份  | 2004该专业教师队伍情况<br>(上传教师基本情况表) |
| 相近专业 3               | 体育经济与管理  | 开设年份  | 2013该专业教师队伍情况<br>(上传教师基本情况表) |
| 增设专业区分度<br>(目录外专业填写) | <p>(1) 公共事业管理专业(体育管理方向) 主要教授学生体育管理学理论、技术与方法等方面的知识以及应用这些知识的能力, 侧重培养在文教、体育等公共事业单位的行政管理部门从事管理工作的高素质人才。电子竞技与运动管理专业主要培养面向电竞俱乐部、电竞公司、体育协会以及其他电竞相关机构的专业型人才, 学生可从事电子竞技运动竞赛、教练、裁判、主持与主播、赛事(活动)组织与管理等工作, 与公共事业管理专业具有明显区分。</p> <p>(2) 体育新闻专业侧重于新闻传播, 培养学生掌握体育新闻报道所必需的社会科学基本知识、较广泛的体育科学一般理论和体育专业知识、新闻学基本理论和体育新闻报道技能, 与电子竞技运动与管理专业存在明显区别。</p> <p>(3) 体育经济与管理专业所培养的学生主要面向体育产业, 侧重于体育经纪、体育经营, 熟悉体育经济学的基本理论与体育管理理论, 掌握现代经济分析的基本方法, 与电子竞技运动与管理专业有一定相近之处。体育经济与管理专业面向宏观的体育市场, 电子竞技运动与管理专业则更具项目独特性, 电竞项目是基于互联网的新鲜产物, 具有独特的商业发展模式和广阔的体育市场空间。电竞与其他传统体育项目最大的特殊性, 不在于设备、场地、竞技方式, 而在于有无版权的存在。</p> |       |                              |

增设专业的基础  
要求（目录外专  
业填写）

### 1.需要各级政府的政策支持

随着电子竞技产业规模的扩大，电子竞技的市场规模不断提升。国家政策扶持是电竞产业发展壮大的基础，而随着电竞的国际影响力提升，地方政府的配套政策逐渐加强。2019年1月7日，广州市人民政府办公厅发布《关于加快文化产业创新发展的实施意见》。《意见》提出，未来5年，广州市文化产业增加值努力实现年均增长12%，稳步提升文化产业占全市生产总值比重；到2035年，文化产业成为广州市重要的战略性支柱产业，文化产业的综合竞争力明显增强，基本建成国际性文化产业枢纽城市。在《意见》主要任务中提出，“支持电子竞技类游戏发展，培育全国电子竞技中心。”同年8月，广州市委宣传部、文化广电旅游局、体育局、工信局、文化体制改革与文化产业发展领导小组办公室联合召开新闻发布会，发布《广州市促进电竞行业发展行动方案(2019—2021年)》；2019年6月，上海出台促进电子竞技产业健康发展20条意见，力争3至5年内，全面建成“全球电竞之都”。对标国际最高标准、最好水平，上海将优化产业发展营商环境，打通上下游，拓展产业链，提升发展能级；2019年11月，海淀区发布数字文化产业发展之电竞产业支持政策，其中提到将支持富含中华优秀传统文化内涵的精品原创游戏开发，对行业影响力大或被选为重大电竞赛事游戏的，原则上支持金额不超过1000万元人民币。2019年4月，随着国家人社部正式确认“电子竞技员”和“电子竞技运营师”从业人员新职业，意味着电子竞技运动正式步入职业化，规范化。随着《国家中长期人才发展规划纲要(2010—2020年)》等职业经理人的相关政策出台，“电竞职业经理人”的正式确认，形成具有中国特色的职业体系发展。政策层面的支持和电竞产业发展的良好态势，促使电子竞技运动与管理专业成为培养电竞市场化、高端化人才的新风口，尤其培养电竞竞技人才、电竞教练、电竞运营管理者。

### 2.需要专业的师资团队支撑

学校增设电子竞技运动与管理专业需要经验丰富的教学师资，要求对师资力量进行整合。一是校内资源的整合，整合目前管理与传播学院、体育人工智能研究院、休闲与社会体育学院、体育教育与训练学院等师资队伍，形成一支40人的专兼职教师队伍，其中专任教师33人，占比，82.5%，教授13人，占比32.5%，副教授16人，占比40%，具有博士学位25人，占比62.5%，36岁-55岁的教师26人，占比65%，包含**从电竞企业聘请7名业界兼职教师**。二是校外资源的整合，从国内院校聘请电子竞技运动与管理专业知名教授，聘请知名电竞公司资深业内人士，如腾讯电竞企业高管来我校

担任外聘教师。三是整合国外资源，通过国际合作交流的形式聘请美国、英国、韩国等相关专业国际知名人士任教。

### **3.需要比较充裕的经费**

学校增设电子竞技运动与管理专业需要充裕的办学经费，2018年财政拨款28973万元，2019年学校预算总收入40163万元，能够较好地支撑起增设专业的各项发展，培养和输送高质量电竞人才。同时，增设专业需要对应的场地设备，学校在已有管理实训室、新闻传媒演播厅等硬件基础上，拓展电子竞技产业实训室，确保电竞专业课程所需。学校图书馆在自动化、网络化和数字化建设方面居全国同类院校领先地位，具有较好的网络信息技术资源，在培养学生科研实践的基础上能够为电竞信息化、网络化提供服务和保障。

### **4.需要完备的场地设施**

学校增设电子竞技运动与管理专业需要完备的硬件设备和场地设施保障专业教学，如i7/GTX1080/16G高配电竞电脑、高清讯道机、高清演播室切换系统、演播室音频台系统、解说系统与基站、硬盘录像机、无线通话系统、推流系统、字幕系统、大屏系统、音响系统等设备，以及运动场、体育馆、图书馆、适配教学实验室、电子竞技实训室、电子竞技演播厅、互联网技术中心等部门保证教学实验正常运行。

### **5.需要高水平的实习实践基地**

学校增设电子竞技运动与管理专业需要有高水平的实习基地为学生提供社会实践机会。学校与北京市体育局、腾讯电竞、世界体育总会亚太区总部电子竞技委员会、北京志成信通信息技术发展有限公司、北京阳光新锐文化有限公司、华体电竞（北京）体育文化有限公司、天天电竞(北京)网络科技有限公司、胜钛圈（北京）体育文化有限公司等关系密切，具备良好的合作基础。与此同时，学校积极扩充电竞实习实践基地，与国内电竞产业企业、高管保持联络，掌握国内一流的电竞市场资源和信息，为培养电竞专业人才构建优质的市场渠道。

### 3.申报专业需求情况

|  |   |
|--|---|
| 申报专业主要就业领域   | 电竞产业与传媒，包括游戏厂商、电竞赛事公司、电竞俱乐部、电竞网络制播公司、体育文化传媒公司等，以及电视台、体育局、文化局、体育协会等事业单位部门。 |
| <p>人才需求情况（请加强与用人单位的沟通，预测用人单位对该专业的岗位需求。此处填写的内容要具体到用人单位名称及其人才需求预测数）</p> <p>电子竞技（Electronic Sports）是基于数字影视、视听艺术和计算机软硬件技术相交叉的一门艺术性产业，也是采用以信息技术为核心、软硬件相结合制造的设备作为体育器材，在营造出的虚拟环境下进行有统一竞赛规则的人与人之间的智力对抗运动，是电子游戏比赛达到“竞技”层面的活动。通过电子竞技运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。具有参与性强、观赏性高，覆盖面广和影响力广泛等优势。</p> <p>随着科学技术的发展，电子竞技已发展成一项有着巨大商业潜力的新兴体育产业。电竞产业急剧扩张，急需各种类型的电竞人才，而电子竞技职业化路程中更需要规范、专业的高等教育跟上，所以衍生出的电竞教育是电竞产业发展不可或缺的一环。</p> <p>从国际范围看，电子竞技运动中心美国仍然居于领先地位，根据荷兰市场调研公司Newzoo发布的《2020全球电竞市场报告》显示，全球电竞行业主体产业收入将达到11亿美元，同比2019年增长15.7%；全球电竞观众总数将达到4.95亿，同比2019年增长11.7%，根据世界四大会计师事务所之一的普华永道发布的《2018体育产业报告》和《2019体育产业报告》显示，电子竞技连续两年超越篮球和足球，成为全球最具增长潜力的体育运动项目。</p> <p><b>欧美众多高校都开设有电子竞技硕博点及相关专业。</b>例如，美国南加州大学的互动媒体及游戏专业、纽约大学游戏中心的游戏设计专业、俄亥俄州立大学的电子竞技专业（E-sport Program）、加州大学欧文分校的电子竞技专业、英国的阿伯泰大学计算机游戏技术专业、提兹塞德大学的游戏设计硕士专业、南安普顿大学的游戏设计硕士专业、纽卡斯尔大学的计算机游戏工程硕士专业、利兹大学的高性能图形和游戏工程硕士专业、伦敦艺术大学的游戏设计硕士专业、意大利罗马大学设有电子竞技赛制赛规硕博点和泰国皇家师范大学设有电子竞技心理学硕博点等。</p> <p>从国内范围看，2003年，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项。2004年国家新闻出版总署正式批准《电子竞技》杂志创立，这是唯一一本国内电子竞技和游戏类的中央级专业知识产权杂志。2008年，国家体育总局将电子竞技由第99个正式体育项目批改成为第78个正式体育项目。2015年7月颁布《电子竞技赛事管理暂行规定》，这为电子竞技产业发展提供了政策支持与规范。</p> |   |

2016年发改委等24部门发布《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》，在第27小项中明确提及“开展电子竞技游戏赛事活动”，国家体育总局颁布的《体育产业“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，引导具有消费性的健身休闲项目发展。”教育部在《普通高等职业教育（专科）专业目录》增补了13个专业，其中包括“电子竞技运动与管理”，这都充分表明了政府和社会的扶持力度，政府和媒体对电子竞技及其产业的关注度越来越高。电竞产业也成为以赛事为核心，由厂商俱乐部、联盟协会、经纪公司、专业场馆、直播平台、媒体以及新文创等领域跨界合作的庞大产业链。

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，预计未来电子竞技产业也会呈爆发式增长。2019年4月，随着国家人社部正式确认“电子竞技员”和“电子竞技运营师”从业人员新职业，意味着电子竞技运动正式步入职业化，规范化。随着《国家中长期人才发展规划纲要(2010—2020年)》等职业经理人的相关政策出台，“电竞职业经理人”的正式确认，形成具有中国特色的职业体系。电竞产业的高速发展需要专业化的人才支撑，但目前我国电竞人才明显不足。除了职业选手以外，在**电竞赛事主持、赛事解说、赛事组织运营、电竞多媒体视频制作、电竞裁判、电竞传媒、电竞设备设计与制造、电竞金融、电竞智慧场馆经营管理**等方面人才非常紧缺。人社部2019年6月发布《新职业——电子竞技员就业景气现状分析报告》，报告指出我国目前仅有5万名电竞从业人员，岗位空缺达到26万人，只有不到15%的电子竞技岗位处于人力饱和状态，到2020年岗位空缺或将增至50万人，预测未来五年电子竞技员人才需求量将近200万人。目前形成了北京、上海、深圳、成都、西安这五个城市为电子竞技发展代表城市。**2020年北京发布了《北京市推进全国文化中心建设中长期规划（2019-2025）》，其中第七章下的第82条明确提出，将把北京建设成“网络游戏之都”，并配以相关政策支持。**北京突出科技，侧重电子竞技软件开发、人工智能、5G、智慧场馆和赛事；上海准备打造“电竞宇宙之都”，深圳重点打造电子竞技装备设计和制造，成都和西安都在努力打造电竞赛事，利用电竞赛事发展城市相关产业。北京电竞行业的人才的需求大约为5万人左右。

随着近年来电子竞技行业规模日益壮大，产业体系逐步完善，不仅专业人才的缺口数总量庞大，亟需电竞产业链的相关人才岗位也日趋精细化、专业化和多样化，比如游戏策划开发、电竞赛事运营、俱乐部运营管理、赛事主持解说、电竞馆运营管理、电竞主播、赛事直播导播、电竞媒体编辑、视频内容制作、电竞的衍生品开发设计等。目前电竞产业涉及的岗位类型已超过100个，主要分布在赛事发行运营公司、赛事活动公司、电子竞技俱乐部、直播平台、媒体与内容制作团队以及其他电竞衍生领域等方面。按照电竞产业链梳理，我国电竞上游企业和下游企业对人才需求最多。上游企业主要为游戏厂商等电竞IP持权方，如腾讯互动娱乐（KPL、TGA等大部分电竞赛事IP）、腾竞体育（LPL、

LDL等)、网易游戏(NeXT、OPL等)、暴雪游戏(OWL、炉石传说黄金联赛等)、完美世界(DOTA2、CS:GO等);下游企业主要为直接触达C端的平台企业,如网络直播平台(斗鱼、虎牙、企鹅电竞、bilibili等)、电竞媒体(ECO电竞派、体坛电竞、电子竞技杂志等)、电竞场馆(联盟电竞、网鱼电竞、魔杰电竞等)、电竞服务类平台(比心、VPGAME等)。中游企业主要为电竞俱乐部、电竞赛事制播公司、电竞经纪公司等电竞赛事基本组成单位公司,如VSPN(电竞制播公司)、优时光(电竞制播公司)、RNG(电竞俱乐部)、EDG(电竞俱乐部)、WE(电竞俱乐部)、视拳(电竞经纪公司)、香蕉计划(电竞经纪公司),这部分企业相对上游或下游企业需求总数较少,但对人才素质要求高,且在圈层内名声响亮,深受电竞从业者和想要进入电竞行业的人的追捧。

综上,未来市场对电竞专业人才的需求量将非常巨大,高校增设电子竞技运动与管理专业,为行业输送优质人才,填补电竞产业巨大人才需求缺口已成为行业发展的迫切需求,特别是高端电子竞技产业人才的需求。在现有电竞人才的培养远远不能满足社会需求的情况下,考虑电竞人才培养极强的专业性和行业性,发挥体育专业院校的优势,通过增设电子竞技运动与管理专业培养市场亟需的电竞人才正是时代所需。

|  |                    |                |
|--|--------------------|----------------|
| 申报专业<br>人才需求<br>调研情况<br>(可上传<br>合作办学<br>协议等) | 年度计划招生人数           | 30<br>(30名理科生) |
|  | 预计升学人数             | 5              |
|  | 预计就业人数             | 25             |
|  | 腾讯科技(深圳)有限公司       | 3              |
|  | 北京志成信通信息技术发展有限公司   | 3              |
|  | 北京星会联盟体育文化有限公司     | 3              |
|  | 普兰必(北京)文化发展有限公司    | 2              |
|  | 北京延康体健科技有限公司       | 2              |
|  | 京东星宇电竞(北京)文化传播有限公司 | 2              |
|  | 中体联盟(北京)国际体育管理中心   | 2              |
|  | 北京疯狂体育产业管理有限公司     | 2              |
|  | 华影互联科(北京)技有限公司     | 2              |
|  | 北京玩在一起科技有限公司       | 2              |
|  | 慧科教育科技集团           | 2              |

## 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                  | 40                |
| 具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例    | 13（32.5%）         |
| 具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例 | 16(40%)           |
| 具有硕士以上（含）学位教师数及比例       | 33(84.61%)        |
| 具有博士学位教师数及比例            | 25(62.5%)         |
| 35 岁以下青年教师数及比例          | 7(17.5%)          |
| 36-55 岁教师数及比例           | 26(65%)           |
| 兼职/专职教师比例               | 7/33（17.5%/82.5%） |
| 专业核心课程门数                | 19                |
| 专业核心课程任课教师数             | 19                |

### 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<br>毕业学校    | 最后学历<br>毕业专业       | 最后学历<br>毕业学位 | 研究领域      | 专职/兼职 |
|-----|----|---------|-------------|--------|-----------------|--------------------|--------------|-----------|-------|
| 骆秉全 | 男  | 1964-06 | 电子竞技市场营销    | 教授     | 博士研究生<br>湖南师范大学 | 博士研究生<br>体育教学理论与方法 | 博士研究生<br>博士  | 体育经济      | 专职    |
| 王庆伟 | 男  | 1970-06 | 电子竞技赛事推广与运营 | 教授     | 博士研究生<br>北京体育大学 | 博士研究生<br>体育人文社会学   | 博士研究生<br>博士  | 体育赛事、体育产业 | 专职    |
| 董杰  | 男  | 1966-09 | 电子竞技运动与文化   | 教授     | 博士研究生<br>北京体育大学 | 博士研究生<br>体育人文社会学   | 博士研究生<br>博士  | 体育社会学     | 专职    |
| 赵勇  | 男  | 1977-09 | 电子游戏与图像艺术设计 | 教授     | 博士研究生<br>美国布朗大学 | 博士研究生<br>计算机科学     | 博士研究生<br>博士  | 图像处理架构    | 兼职    |
| 陈亮  | 男  | 1961-01 | 电子竞技产业分析    | 教授     | 博士研究生<br>东京农工大学 | 博士研究生<br>产业经济与管理   | 博士研究生<br>博士  | 体育产业      | 专职    |
| 蒋现新 | 男  | 1975-09 | 网络基础        | 教授     | 博士研究生           | 博士研究生<br>通信与信息     | 博士研究生<br>博士  | 通信与信息系    | 专职    |

|     |   |         |                |     |                  |                   |             |           |    |
|-----|---|---------|----------------|-----|------------------|-------------------|-------------|-----------|----|
|     |   |         |                |     | 北京邮电大学           | 系统                |             | 统         |    |
| 崔丹丹 | 女 | 1981-06 | 计算机基础          | 讲师  | 博士研究生<br>清华大学    | 博士研究生<br>计算机科学与技术 | 博士研究生<br>博士 | 计算机科学与技术  | 专职 |
| 霍建新 | 男 | 1962-04 | 电子竞技场馆运营与管理    | 教授  | 硕士研究生<br>悉尼大学    | 硕士研究生<br>体育赛事管理   | 硕士研究生<br>硕士 | 体育场馆建设    | 专职 |
| 王子朴 | 男 | 1969-01 | 电子竞技艺人经纪和经理人培养 | 教授  | 博士研究生<br>俄罗斯体育大学 | 博士研究生<br>体育人文社会学  | 博士研究生<br>博士 | 体育经济学     | 专职 |
| 周 军 | 男 | 1964-07 | 电子竞技运动损伤与营养康复  | 教授  | 博士后<br>北京中医药大学   | 博士研究生<br>中医学      | 博士研究生<br>博士 | 运动损伤治疗与康复 | 专职 |
| 邢晓燕 | 女 | 1976-09 | 电子竞技概论         | 教授  | 博士研究生            | 博士研究生<br>产业经济与管理  | 博士研究生<br>博士 | 体育消费      | 专职 |
| 韩 勇 | 女 | 1974-09 | 电子竞技政策与法规      | 教授  | 博士后<br>中国人民大学    | 博士研究生<br>体育法学     | 博士研究生<br>博士 | 体育法       | 专职 |
| 冯国有 | 男 | 1965-09 | 电子竞技金融分析       | 副教授 | 博士<br>中央财经大学     | 博士研究生<br>财政学      | 博士研究生<br>博士 | 体育财政学     | 专职 |
| 梁金辉 | 女 | 1980-10 | 电子竞技俱乐部经营与管理   | 副教授 | 博士<br>北京理工大学     | 博士研究生<br>体育管理学    | 博士研究生<br>博士 | 体育管理      | 专职 |
| 陈岐岳 | 男 | 1986-09 | 电子竞技主持与解说      | 副教授 | 硕士研究生<br>中国传媒大学  | 硕士研究生<br>播音与主持    | 硕士研究生<br>硕士 | 播音与主持     | 专职 |
| 朱永国 | 男 | 1975-07 | 电子竞技运动训练学      | 副教授 | 硕士研究生<br>首都体育学院  | 硕士研究生<br>运动训练     | 硕士研究生<br>硕士 | 运动训练学     | 专职 |
| 李四化 | 男 | 1980-10 | 电子竞技心理学        | 副教授 | 博士研究生<br>北京体育大学  | 博士研究生<br>运动心理学    | 博士研究生<br>博士 | 运动心理学     | 专职 |
| 茹秀英 | 女 | 1972-08 | 奥林匹克运动         | 教授  | 博士<br>北京体育大学     | 博士研究生<br>奥林匹克运动   | 博士研究生<br>博士 | 奥林匹克运动与文化 | 专职 |
| 郝晓岑 | 女 | 1976-11 | 电子竞技品牌市场化运营    | 教授  | 博士<br>北京体育大学     | 博士研究生<br>体育管理     | 博士研究生<br>博士 | 体育管理      | 专职 |
| 左 伟 | 男 | 1979-10 | 奥林匹克运动         | 讲师  | 博士研究生<br>山西大学    | 博士研究生<br>奥林匹克运动   | 博士研究生<br>博士 | 奥林匹克运动与文化 | 专职 |
| 刘 兰 | 女 | 1979-11 | 电竞竞技与传媒        | 副教授 | 博士研究生<br>北京师范大学  | 博士研究生<br>新闻传媒     | 博士研究生<br>博士 | 体育传媒      | 专职 |
| 赵晶晶 | 女 | 1980-08 | 电子竞技节目制作       | 副教授 | 博士研究生<br>中国传媒大学  | 博士研究生<br>新闻传媒     | 博士研究生<br>博士 | 体育电视节目制作  | 专职 |

|     |   |         |               |                 |                    |                  |             |            |    |
|-----|---|---------|---------------|-----------------|--------------------|------------------|-------------|------------|----|
| 朱杰  | 男 | 1963-06 | 体育管理学         | 副教授             |                    | 硕士研究生<br>体育管理    | 硕士研究生<br>硕士 | 体育管理       | 专职 |
| 姚治兰 | 女 | 1967-09 | 电子竞技传媒艺术      | 副教授             | 硕士<br>中国传媒大学       | 硕士研究生<br>体育传媒    | 硕士研究生<br>硕士 | 体育传媒       | 专职 |
| 赵卓伦 | 女 | 1982-6  | 电子竞技与新媒体技术    | 副教授             | 博士研究生<br>中国传媒大学    | 博士研究生<br>新闻学     | 博士研究生<br>博士 | 新闻学        | 专职 |
| 王静  | 女 | 1979-06 | 电子竞技与传媒       | 副教授             | 博士研究生<br>北京体育大学    | 博士研究生<br>新闻学     | 博士研究生<br>博士 | 新闻学        | 专职 |
| 张宏伟 | 男 | 1980-05 | 电子竞技与传媒       | 副教授             | 博士研究生<br>苏州大学      | 博士研究生<br>新闻学     | 博士研究生<br>博士 | 新闻学        | 专职 |
| 曹淼孙 | 男 | 1975-10 | 体育管理学         | 副教授             | 博士研究生<br>北京航空航天大学  | 博士研究生<br>管理学     | 博士研究生<br>博士 | 体育管理       | 专职 |
| 韩桂芬 | 女 | 1964-09 | 电子竞技教育学       | 副教授             | 硕士研究生<br>北京师范大学    | 硕士研究生<br>教育学     | 硕士研究生<br>硕士 | 教育学        | 专职 |
| 汪流  | 男 | 1981-08 | 电子竞技概论        | 副教授             | 博士研究生<br>北京体育大学    | 博士研究生<br>体育人文社会学 | 博士研究生<br>博士 | 体育社会学      | 专职 |
| 朱红兵 | 男 | 1964-03 | 统计学基础         | 副教授             | 硕士研究生<br>北京体育大学    | 硕士研究生<br>数理统计    | 硕士研究生<br>硕士 | 统计学        | 专职 |
| 范娟  | 女 | 1977-04 | 电子竞技英语        | 讲师              | 硕士研究生<br>北京第二外国语学院 | 硕士研究生<br>英语语言文学  | 硕士研究生<br>硕士 | 英语语言文学     | 专职 |
| 李琳  | 女 | 1989-09 | 电子竞技英语        | 讲师              | 硕士<br>首都师范大学       | 硕士研究生<br>英语语言文学  | 硕士研究生<br>硕士 | 英语语言文学     | 专职 |
| 张浩珏 | 女 | 1991-08 | 电子竞技赛事推广与运营   | 助教              | 博士<br>北京大学         | 博士研究生<br>文化产业    | 博士研究生<br>博士 | 文化产业       | 专职 |
| 周晓华 | 男 | 1975-11 | 电子竞技赛事推广与运营   | 电子竞技委员会运动装备中心主任 | 硕士<br>北京工业大学       | 硕士研究生<br>计算机     | 硕士研究生<br>硕士 | 赛事信息技术     | 兼职 |
| 杨婉愉 | 女 | 1995-3  | 电子竞技市场营销/产品设计 | 华为公司            | 硕士<br>哥伦比亚大学       | 硕士研究生<br>电竞方向    | 硕士研究生<br>硕士 | 电子竞技产品设计   | 兼职 |
| 段光明 | 男 | 1989-10 | 游戏编程基础        | 慧科教育科技集团        | 硕士<br>拉夫堡大学        | 硕士研究生<br>工商管理    | 硕士研究生<br>硕士 | 电子竞技俱乐部管理  | 兼职 |
| 张谨博 | 男 | 1991-06 | 电子竞技专项        | 上海九育教育科技有限公司    | 本科<br>上海工程技术大学     | 学士<br>教育         | 学士          | 电子竞技赛事设计管理 | 兼职 |

|     |   |         |               |                               |              |            |             |        |    |
|-----|---|---------|---------------|-------------------------------|--------------|------------|-------------|--------|----|
| 李海鸥 | 男 | 1986-05 | 电子竞技竞赛策略与数据分析 | GDDOTA2分部数据分析师, RINGDOTA2分部领队 | 硕士<br>利物浦大学  | 硕士<br>工商管理 | 硕士研究生<br>硕士 | 电子竞技训练 | 兼职 |
| 王多多 | 男 | 1988-02 | 电子游戏与图像艺术设计   | MQ电竞俱乐部负责人                    | 本科<br>中国人民大学 | 学士<br>教育   | 学士          | 电子竞技解说 | 兼职 |

#### 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 |
|---------------|-------|-------|---------|------|
| 电子竞技运动概论      | 36    | 2     | 邢晓燕     | 3    |
| 电子竞技专项        | 72    | 4     | 周凌翔（外聘） | 2    |
| 电子竞技产业分析      | 36    | 2     | 陈亮      | 3    |
| 电子竞技训练学       | 36    | 2     | 朱永国     | 2    |
| 电子竞技运动损伤与营养康复 | 72    | 4     | 周军      | 6    |
| 电子竞技心理学       | 36    | 2     | 李四化     | 4    |
| 电子竞技竞赛策略与数据分析 | 36    | 2     | 李海鸥（外聘） | 3    |
| 电子竞技运动与文化     | 36    | 2     | 董杰      | 2    |
| 电子竞技金融分析      | 36    | 2     | 冯国有     | 4    |
| 电子竞技俱乐部和联盟化管理 | 36    | 2     | 梁金辉     | 4    |
| 电子竞技赛事市场开发    | 36    | 2     | 王庆伟     | 5    |
| 电子竞技教育学原理     | 36    | 2     | 韩桂芬     | 2    |
| 电子竞技政策与法规     | 36    | 2     | 韩勇      | 5    |
| 电子竞技市场营销      | 36    | 2     | 骆秉全     | 6    |
| 电子竞技节目制作      | 36    | 2     | 赵晶晶     | 3    |
| 电子竞技与传媒艺术     | 36    | 2     | 姚治兰     | 2    |
| 电子竞技主持与解说     | 36    | 2     | 陈岐岳     | 5    |
| 游戏编程基础        | 36    | 2     | 段光明（外聘） | 2    |
| 电子游戏与图像艺术设计   | 36    | 2     | 王多多（外聘） | 2    |
| 合计            | 756   | 42    |         |      |

## 5.专业主要带头人简介

|                                    |  |    |                 |        |               |      |           |
|------------------------------------|--|----|-----------------|--------|---------------|------|-----------|
| 姓名                                 | 王庆伟  | 性别 | 男               | 专业技术职务 | 教授            | 行政职务 | 管理与传播学院院长 |
| 拟承担课程                              | 电子竞技赛事推广与运营  |    |                 | 现在所在单位 | 首都体育学院管理与传播学院 |      |           |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     | 2004年6月北京体育大学体育人文社会学博士研究生毕业  |    |                 |        |               |      |           |
| 主要研究方向                             | 体育赛事管理、电子竞技赛事管理与运营、体育产业  |    |                 |        |               |      |           |
| 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） | 主持完成首都体育学院重点课题“北京奥运会对我院体育赛事管理课程建设的影响研究”，发表核心期刊论文“北京奥运会对首都体育学院体育赛事管理课程建设的影响研究”（2012），发表论文“试论有利于素质教育的中小学体育教学理念”（2001）、“北京市中学运动会改革与创新研究”（2014），与他人合作发表论文“北京市中学体育教师的现状调查及其对首都体育学院学生素质的影响”（2003）、“北京市‘系列校园青春健身操推广活动’综合效益的现状研究”（2012）、“北京市系列校园青春健身操推广活动个体效益现状调查研究”（2010），参加普通高等教育“十一五”国家级规划教材《体育赛事经营管理》编写（2008）以及《休闲体育概论》编写工作（2011）。拍摄“体育赛事管理与运营”视频课程。 |    |                 |        |               |      |           |
| 从事科学研究及获奖情况                        | 研究方向是体育赛事组织管理技术、奥运会的组织管理理论与实践、大型体育场馆体育赛事运营、我国职业体育改革理论与实践研究和京津冀体育协同发展研究。参加工作至今，在学术刊物上共计发表学术论文100余篇，1999年至今，主持完成省部级课题2项，2项在研，局级课题3项，校级重点课题1项，参与了国家级课题1项，省部级课题10项，局级课题2项，均为主要负责人；完成个人专著1部：《我国职业体育联盟理论研究》，参编学术著作和教材12部，其中参加了2013年中国体育产业蓝皮书和2014-2015、2015-2016/2016-2017等3本北京市体育产业蓝皮书的撰写。  |    |                 |        |               |      |           |
| 近三年获得教学研究经费（万元）                    | 10万元   |    | 近三年获得科学研究经费（万元） |        | 200万元         |      |           |
| 近三年给本科生授课课程及学时数                    | 体育赛事管理与运营运动竞赛学，合计540学时。  |    | 近三年指导本科毕业设计（人次） |        | 12人次          |      |           |

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

|                                    |   |    |                 |        |               |      |     |
|------------------------------------|---|----|-----------------|--------|---------------|------|-----|
| 姓名                                 | 骆秉全   | 性别 | 男               | 专业技术职务 | 教授            | 行政职务 | 副校长 |
| 拟承担课程                              | 电子竞技市场营销  |    |                 | 现在所在单位 | 首都体育学院管理与传播学院 |      |     |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     | 2007年6月湖南师范大学课程与教学论专业博士研究生毕业  |    |                 |        |               |      |     |
| 主要研究方向                             | 体育赛事与营销、电子竞技用户分析与营销策略、体育产业营销  |    |                 |        |               |      |     |
| 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） | 主编的教材《体育经济学概论》被评为北京市精品教材和国家“十二五”规划教材。研究成果获2008年北京市高等教育教学成果一等奖，获2009年国家体育总局教育教学成果三等奖，获2013年北京市高等教育教学成果二等奖，获2013年北京市第六届教育科学研究优秀成果三等奖。获2018年北京市高等教育教育教学成果二等奖。担任国家普通高中人民教育出版社2019版“体育与健康”教材主编等。 |    |                 |        |               |      |     |
| 从事科学研究及获奖情况                        | 《北京奥运文化遗产保护性开发研究》成果获2019年第八届高等学校科学研究优秀成果奖（人文社会科学）二等奖。   |    |                 |        |               |      |     |
| 近三年获得教学研究经费（万元）                    | 15万   |    | 近三年获得科学研究经费（万元） |        | 600万          |      |     |
| 近三年给本科生授课课程及学时数                    | 体育市场营销216学时<br>体育科研方法36学时   |    | 近三年指导本科毕业设计（人次） |        | 15人           |      |     |

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

|                                    |  |    |   |        |                 |      |  |
|------------------------------------|--|----|---|--------|-----------------|------|--|
| 姓名                                 | 赵勇   | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 教授              | 行政职务 |  |
| 拟承担课程                              | 计算机高级应用  |    |   | 现在所在单位 | 首都体育学院体育人工智能研究院 |      |  |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     | 2010年博士毕业于美国布朗大学计算机工程系   |    |   |        |                 |      |  |
| 主要研究方向                             | 电子竞技与计算机科学   |    |   |        |                 |      |  |
| 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） |  |    |   |        |                 |      |  |
| 从事科学研究及获奖情况                        | 1977年生，曾任谷歌总部研究院任资深研究员。在服务谷歌期间，赵勇曾担任谷歌眼镜（Google Glass）最早期的核心研发成员。他是安卓操作系统中图像处理架构的主要设计者，并负责探索谷歌针对高性能图像分析处理的 GPU 云计算架构。入选朝阳区“凤凰计划”海外高层次人才以及“2014 中关村十大海归新星”，2016 年，赵勇入选北京市“高聚工程”和“海聚工程”，被北京市政府评选为“中关村领军人才”，以及“北京市政府特聘专家”。2017 年，入选第十三批国家“千人计划”。同年，被选为北京市第十五届人大 |    |   |        |                 |      |  |

|                 |              |                 |      |
|-----------------|--------------|-----------------|------|
|                 | 代表。          |                 |      |
| 近三年获得教学研究经费（万元） | 8万           | 近三年获得科学研究经费（万元） | 300万 |
| 近三年给本科生授课课程及学时数 | 《计算机基础》220学时 | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 10人次 |

## 6.教学条件情况

|                         |   |                       |          |
|-------------------------|---|-----------------------|----------|
| 可用于该专业的教学实验设备总价值（万元）    | 280   | 可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上） | 180（台/件） |
| 开办经费及来源                 | 1920.26万（学科建设、内涵建设、部门经费、纵向科研等，2015.7-2019.4年）   |                       |          |
| 生均年教学日常支出（元）            | 1340.0  |                       |          |
| 实践教学基地（个）<br>（请上传合作协议等） | 10  |                       |          |
| 教学条件建设规划及保障措施           | 学校拥有体育人工智能研究院、新闻演播厅、摄影摄像器材、现代教育技术中心、图书馆，在此基础上完善电子竞技教学实验设备；建立电竞产业研究中心、电子竞技实训室、电竞实习实践基地；与腾讯、搜狐等多家媒体、企业、俱乐部保持良好合作关系。 |                       |          |

### 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） |
|-----------|-----------------|-----|------|---------|
| 高配电竞电脑    | i7/GTX1080/16 G | 50台 |      |         |
| 高清讯道机     | SONY 2580       | 22台 |      |         |
| 高清演播室切换系统 | BMD             | 2套  |      |         |
| 演播室音频台系统  | YAMAHA          | 2套  |      |         |
| 解说系统与基站   | Sonifex         | 4套  |      |         |
| 硬盘录像机     | BMD             | 2台  |      |         |
| 无线通话系统    | Clearcom        | 6套  |      |         |
| 推流系统      | 适配演播室系统         | 2套  |      |         |
| 字幕系统      | Ventuz          | 2套  |      |         |
| 大屏系统      | 29平, P3         | 2套  |      |         |
| 音响系统      | 适配场地            | 2套  |      |         |



## 7. 申请增设专业的理由和基础

(应包括申请增设专业的主要理由、支撑该专业发展的学科基础、学校专业发展规划等方面的内容)(如需要可加页)

### 一、增设专业的主要理由

#### (一) 是适应电竞产业发展和弥补电竞人才缺口的需要

2003年,国家体育总局将电子竞技列为正式体育竞赛项目,早在2007年澳门第二届亚洲室内运动会上,亚奥理事会已经增设了电竞项目;2017年,国际奥委会将电子竞技视为一种体育运动,2017年亚奥理事成立亚洲电子体育联合会(简称亚电体联,英文 AsianElectronic Sports Federation,缩写“AESF”)这一洲际电竞单项体育协会,推动电子竞技作为示范项目登上2018年雅加达亚运会的舞台,成功吸引了来自45个参赛队的11,300名运动员参加,成为亚洲电竞发展的重要历史阶段;2019年电子竞技首次作为官方正式奖牌项目进入东南亚运动会;同年,第八届奥林匹克峰会上,国际奥委会发布了支持电竞发展的双路政策,并明确与厂商合作探索电竞机遇,传递出非常积极的信号。2022年,杭州亚运会将电子竞技作为正式比赛项目。2020年6月23日亚洲奥林匹克理事会(Olympic Council of Asia,简称“亚奥理事会”)与国际电子竞技联合会(Global E-sports Federation,简称“GEF”)23日宣布双方将建立战略合作关系,携手促进和推动亚洲电子竞技发展。

电竞作为体育产业在互联网兴起和变革中,逐渐衍生的全新竞技形态。如今,电子竞技在全球各个城市发展繁荣,无论是市场规模还是用户人数都屡创新高,已成为当下最耀眼、最火爆的新兴产业之一。据《电子竞技行业市场前景预测与投资战略规划分析报告》统计数据显示,截止到2017年中国电子竞技市场规模突破770亿元,达到了772.8亿元,2018年电子竞技市场规模突破880亿元,两年内预计净增350亿元。过去三年,中国电竞用户增长率持续保持在20%以上,用户规模增长超过一亿人。然而随着资本的大规模涌入,电竞行业得以快速发展,但人才缺口严重的问题,也逐渐暴露出来。首先,电竞人才培养跟不上电竞产业发展速度,我国电竞行业目前仅有5万的从业人员,截止2019年,我国电竞产业人才岗位空缺达到26万人,而到2020年,空缺达到50万人。其次,电竞从业人员素质和专业能力参差不齐,文化层次普遍较低,人才问题已经成为制约电竞产业可持续发展的核心问题。电竞产业繁荣发展与电竞人才迫切需求之间的矛盾要求我国高等院校积极增设电子竞技运动与管理专业,解决现有电竞人才的学历和文化教育问题,给退役电竞选手们提供延续电竞职业的机会,培养更多高层次、高质量、高水平电竞专业人才,弥补市场需求,适应电竞产业发展潮流。

#### (二) 是服务北京市“四个中心”建设的需要

北京作为全国政治中心、文化中心、科技创新中心、国际交往中心,同时也是全球唯一的“双奥城市”,离不开体育产业对城市文化的影响。电子竞技作为互联网技术和体育产业深度融合的新兴业态,对建设北京的国际交往中心城市定位,提高北京的国际地位和影响力,促进国际交往和文化交流,推动体育科技的发展具有十分重要的作用。全球疫情之下,电子竞技展现出其作为体育新形态独有的产业价值与潜力。今天的电竞,已经成为吸引全球电竞爱好者、打破地域和语言界限、连接人与人的重要纽带。电子竞技作为全球年轻人的共同爱好,正在成为全世界文化交流的桥梁。近年来,在北京城市发展过程中,电子竞技扮演了不可或缺的角色,很多外国人正是通过电竞更好地认识中国的年轻人,更深入地了解中国。

同时得益于各级政府的大力扶持，以及如火如荼的国内外电竞赛事，一批优秀的电竞选手、职业战队纷纷涌现，电竞内容制作的产业链得到完善，电子竞技产业正向着国际化方向发展，极大地促进了城市建设。增设电子竞技运动与管理专业，能够为北京建设国际文化中心、国际交往中心锦上添花，有力的推动北京市电子竞技产业繁荣发展，培养更多电竞专业优质人才，为北京市电子竞技产业发展输送新鲜血液。

### **（三）是首都体育学院建设世界一流体育大学的需要**

目前，全球越来越多的高中和大学都开设了正式的电子竞技专业、校园电竞战队以及电竞项目奖学金，充分利用学生的兴趣，提高学生的参与度和归属感，以及吸引潜在的入学机会。截至 2018 年，美国超过 475 家大学组建了电子竞技队伍，至少有 73 所大学高校开设电子竞技专业，有约 50 所学校向才华横溢的战队队员们提供总计超过 900 万美元的奖学金，到 2019 年，超过 130 所大学高校开设电子竞技专业。其中包括俄亥俄州州立大学、乔治华盛顿大学、密歇根大学、纽约州立大学等排名前百院校。另外，电竞产业急速发展的同时产生规范化需求，高等院校电竞专业在培养高精尖对口人才的同时，能够协助推动电竞产业的规范化发展。与电竞产业快速变革同时出现的，还有层出不穷的问题，例如运动规则非规范、竞技法律边际模糊、商业运作无从入手等，这些问题大大限制了电竞行业的人才流入与未来发展，这些问题若不加以规范及解决，将很难保持及提高中国在全球电子竞技项目上的成绩领先地位，因此，电竞产业迫切需要拥有大量经验的专业体育院校与其合作，探讨行业现状、培养专业人才、研究行业发展指向。作为北京市唯一的体育院校，首都体育学院目标建设世界一流的体育大学，这就要求学校具备专业核心竞争力，建设符合科学化、现代化发展规律的学科与专业，已成为我校学科专业建设的重要任务。电子竞技运动与管理专业具有互联网属性及体育科技特征，能够丰富体育产业管理学科的内涵，优化学科专业和层次，构建合理的学科结构，突出跨学科、跨专业的交融融合特点，有利于“产、学、研、融、管、才”体系的有机融合，从而推动电竞产业可持续发展，加速电子竞技专业数字化、产业化、生态化。同时，我校人工智能研究院对电子竞技大数据分析起到至关重要的作用，双方有较强的契合点、交叉点，能够为电竞专业发展提供良好的数据支撑和科技保障。因此，增设电子竞技运动与管理专业是我校提高学科专业核心竞争力的有力突破口，高起点考虑我国电子竞技运动与管理专业人才培养问题，探索电竞创新创业人才培养模式，切实解决我国电竞行业发展的人才瓶颈问题，既迎合体育学科与电子竞技学科融合发展的契机，也符合体育与电子竞技产业发展的规律。

## **二、我校的专业筹备情况**

### **1、前期充分的调研**

为了解社会对电竞专业人才的需求情况，我校专家团队带领研究生对北京市各区县的电竞发展情况进行了实地调研，通过调研得知北京市对电竞专业人才需求巨大。2019 年 5 月开始，我校先后组织专家团队到国家体育总局、北京市体育局、北京市文化和旅游局、冬奥组委、腾讯电竞、北京志成信通信息技术发展有限公司、北京阳光新锐文化有限公司等体育游戏公司进行了系统性调研，了解市场对电竞专业人才的需求情况以及对人才培养的素质要求，以便培养出来的学生能更好地与市场对接。为了解电子竞技运动与管理专业人才培养的现状，先后走访了国内开设电竞方向专业的学校，包括中国传媒大学、上海体育学院、山东体育学院、北京吉利学院，了解电子竞技运动与管理专业人才培养的就业、课程设置、实习实训等情况。为学习国外电子竞技运动与管理专业人才培养的经验，收集了俄亥俄州州立大学、密歇根大学、纽约州立大学、哥伦比亚大学的培养方案。通过广泛深入地调研，组织校内外专家反复讨论和论证，使我们明确了电子竞技运动与管理专业人才培养的目标、方向，在更高的层面制定了人才培养的方案。

## 2、良好的专业建设基础

根据电子竞技运动与管理专业人才培养需求，首都体育学院从以下几方面进行专业筹备：

(1) 在国内较早开设了公共事业管理专业（体育管理方向）、体育新闻专业及体育经济与管理专业。根据国家社会经济发展趋势和电竞市场发展动态，在本科教育率先开设电子竞技运动与管理专业，能够在我国高等体育院校起到“启迪”和“引导”作用。

(2) 创建了特色鲜明的体育管理创新人才培养模式。以产业和竞赛为特色，创建教学、训练、科研和社会实践“四位一体”人才培养模式。构建形式多样的教学训练实践体系，通过课堂训练、实训、实习等多环节发展学生能力，强化学生专业知识和技能整合。

(3) 构建了理念先进的课程体系。根据教育部关于高校人才培养方案标准化建设的有关规定，从人才培养规格出发，应当由素质结构、能力结构和知识结构三个层面综合构成。其中素质结构主要由高校基础教育及通识教育培育，知识结构主要通过核心课程搭建，能力结构主要由创新及实践实训项目塑造，培养“精技术、擅指导、懂策划、会运营、能管理”电竞精英人才。

(4) 在硬件基础方面，学校的教学场地设施包括演播室、摄影摄像器材、体育管理实训室等，能确保本专业的所有实验和技能课程。

(5) 在师资队伍方面，新专业将在整合目前管理与传播学院、休闲与社会体育学院和运动人体与健康学院等专业资源的基础上进行筹建。现有专任教师32人，其中教授12人，副教授15人，具有博士学位24人。

(6) 在实践基地的建设方面，学校与腾讯电竞、北京志成信通信息技术发展有限公司、北京阳光新锐文化发展有限公司、天天电竞、胜钛圈等十家电竞公司建立了长期的合作关系。学校重视学生创新创业工作，并设立专项经费，可为我校学生创新创业提供支持。在国际交流合作方面，我校与美国、英国、韩国、日本、芬兰、澳大利亚、俄罗斯、新西兰、比利时、希腊等39所大学或研究机构积极开展此方面的交流与合作，取得了显著成效。

## 3、资源优势

### (1) 课程资源

学校目前拥有国家精品课程2门，北京市精品课程5门。

### (2) 教师资源

我校具有40人的电子竞技方面的专兼职教师队伍，其中，专职33人，兼职7人，教授（含其他正高级）职称教师13人，具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师15人，具有博士学位的教师24人，36-55岁的教师34人，师资队伍年富力强。

### (3) 场地设施资源

我校申请创建“北京国际奥林匹克学院”获批，占地面积360余亩，位于2022年冬奥会赛区之一的延庆区，体育产业是延庆区三大主产业之一，政策支持，电竞产业资源优势明显，具有得天独厚的地域优势。

## 4、支撑专业发展的学科基础

电子竞技专业作为一门新兴的学科，也应辅以新的教学理念，而相对应的教学生态也有别于传统教学。电竞产业的特殊性决定了电竞类专业普遍具备交叉学科的特性，我校有以管理学科为基础的公

共事业管理专业、有以商业学科为基础的体育经济管理专业、有以传媒学科为基础的新闻学专业、有以运动技能、运动竞赛和运动训练为基础的体育教育训练学专业、有以运动损伤与营养康复学科为基础的运动人体科学专业，有运动心理学科，这些学科专业都能够很好的支撑电子竞技专业的一些专业必修课和专业选修课，这些多学科能够促进电子竞技专业向多学科融合发展方向发展，促进电子竞技专业科学发展。

### 三、学校专业发展规划

建校以来，首都体育学院始终坚持以体为主，管、理、艺相互渗透，多学科发展的综合性体育大学。目前，我校开设了体育教育、运动训练、体能训练、运动人体科学、运动康复、**社会体育与管理**、休闲体育、武术与民族传统体育、新闻学、公共事业管理、体育经济与管理、体育旅游、**舞蹈表演**等13个本科专业，涵盖了国家教育部颁发的体育类专业设路中的所有本科专业。

#### （一）学科专业建设总体目标

进一步深化体育学一级学科内涵，带动传统体育学科发展，进一步拓展体育学科外延，推动电子竞技专业与其他学科的多学科交叉与跨学科融合发展，以社会需求和市场需求为导向，积极支持电子竞技运动与管理专业发展。

#### （二）电子竞技运动与管理专业建设具体目标

以满足电竞产业对人才需求为导向，积极探索学校、行业、企业相结合的应用型高端电子竞技运动与管理人才的培养模式，通过加大专业建设投入，强化课程建设，提高师资队伍水平，改善硬件条件，加强国际交流与合作等措施，用5-10年的时间，实现电子竞技运动与管理专业精英人才培养模式特色鲜明，国内居于领先地位，国际具有较高知名度的目标。

#### （三）电子竞技运动与管理专业建设内容

1、加强师资队伍建设。按照专业带头人+教学团队模式，造就一支综合素质好、教学水平高和科研能力强的师资队伍。

2、促进科学（教学）研究。按照先进的高等教育思想和理念，开展电子竞技运动的教学研究，明确专业建设特色。

3、提高人才培养质量。根据社会发展需要和专业发展趋势，深化教育教学改革，培养创新性复合-应用型高端电竞运动经营管理人才。

4、完善教学条件。完善和提高教学条件，加快电竞教室和实验室建设，强化先进技术在实验教学中的运用。重点加强以下建设内容：

（1）大力加强教学实验条件建设，改善实验教学的硬件条件和软件条件。加速“电子竞技运动与管理专业教学系统”建设，完善“游戏设计实验室”、“电竞场馆实训实验室”、“电竞赛事实训室”等，使得实验教学的硬件和软件条件得到明显改善。

（2）加强电竞专业实验教学的管理制度建设。在实验体系的构建、实验内容的开放、实验室的建设和管理、实验室的开发和使用、实验教学人员和队伍建设等方面建立科学规范的制度。

（3）充分利用实习基地和实验学校，提高培养人才质量的要求，不断巩固和发展校外实习基地和实验学校，积极探索建设综合性强、多系（院）结合、富有特色的电子竞技实践教学基地和实验学校，实现校内外资源共享、互利互惠的校企合作模式。

## 8.申请增设专业人才培养方案

(包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容)(如需要可加页)

### 一、培养目标

培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好的职业素养和一定的创新创业能力，系统掌握电子竞技运动与管理专业的基本理论与方法，培养会策划、懂经营、善设计、精技术、巧编程、能指导，具有良好政治思想素质、职业道德、开拓创新精神、国际化视野的能够在电竞行业、政府相关的企事业单位、协会组织、行政管理部门等工作的应用型高级专门人才。

### 二、培养要求

(一) 学习和掌握马列主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论的基本原理和方法，树立正确的世界观、人生观、爱国观和价值观；热爱祖国，拥护中国共产党的领导；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德；遵纪守法，热爱专业，传播正能量、具有社会责任感和团结合作意识。

(二) 理解创新创业的实质，具有较强的创新精神和实践能力，具备从事电子竞技市场创业实践所必须的知识、能力和心理品质。

(三) 熟悉我国电子竞技行业发展的方针、政策和法规，全面了解电子竞技行业发展动态和电竞理念、国内外电子竞技的经验和特点。具备全面扎实的电子竞技行业管理及策划专业知识，掌握电子竞技企业管理、电子竞技产品设计与营销的理论与方法。

(四) 了解电子竞技学科的理论前沿问题，具有针对有关电子竞技实践问题进行一定水平科学研究的能力，具备电子竞技项目的策划和组织能力。

(五) 具备良好的汉语言文字功底和口头表达能力，具有较强的外语能力，掌握科学研究的基本方法，能够运用计算机技术、网络技术开展科学研究。

(六) 具有良好的创新精神和学习习惯，具有应用较强的科学思维去发现问题、分析问题和解决问题的能力。

(七) 拥有健康意识，掌握增进身心健康的手段方法，具有健康的体魄和良好的心理素质，达到大学生体质健康标准。

(八) 具有健康的身体和良好的社会适应能力。具有自主学习、终身学习的能力。

### 三、主要培养环节及要求

#### (一) 课堂教学

加强课堂教学，精选教学内容，注重传授知识与社会的“同步性”。在先进教学思想的指导下，运用恰当的教学方法，注重理论联系实际，努力注重运动技能、应用能力培养，注重学生政治思想素质、职业道德、专业理念与专业行为的养成，强化学生运动专项技能意识，提高运动专项技能水平。

## （二）实践环节

实践环节是本专业的必修环节，含国防教育、社会调查与实践、毕业实习、毕业论文、职业训练、课程实习等。

### 1、国防教育

本专业学生入校后由学校统一组织实施国防教育，具体内容 by 校学生处制定和实施。

### 2、社会调查与实践

加强推进以培养学生实践调查和实践能力为重点的社会实践活动，倡导学生利用暑假和寒假开展社会调查与实践，要求学生走进社会、真实深入体验社会、实地调查研究，要求学生每年至少完成2项社会调查与实践活动的研究报告或实践活动心得体会。

### 3、专业实习

实行基地化、专业化、多样化、灵活化的管理。通过专业实习，为学生创造多次体验从事电子竞技业和管理服务的工作经历，了解相关工作内容、流程和标准，掌握实际工作技能。学生应按照《首都体育学院**电子竞技运动与管理专业**实习大纲》的要求，完成规定的实习时数和内容。实习单位指导教师和学院带队教师共同对实习生进行考核。本专业的专业实习安排在第六、七学期实施，共计36周（包括一周动员与准备，一周的总结）。

### 4、毕业论文（设计）

进一步强化和完善毕业论文（设计）的规范化要求和管理，在选题、指导、中期检查、评阅、答辩等环节上，结合电子竞技业和管理专业的特点和条件，进行有效的毕业论文（设计）质量管理和监控。毕业论文（设计）与专业实习紧密结合，毕业论文（设计）工作从第六学期开始，专业实习期间完成学生选题、指导教师聘请、开题报告等组织工作，第六学期期末进行毕业论文（设计）开题答辩与评审工作，第八学期第八周之前完成毕业论文（设计）答辩、评议等工作。

### 5、职业训练

积极推进以培养学生实践能力和创新意识为重点的素质教育，鼓励学生在学习期间，积极参加第二课堂与社会实践，促进学生德、智、体、美、科全面发展。积极与校学生管理部门合作，开展学生第二课堂与社会实践。同时，由学院组织实施学生的校内实习和职业训练，在第三学年，每一名学生在电竞公司实习（见习）周。本方案规定每个学生需完成8次的社会公益活动，建议每学期2次，在第2、3、4、5学期完成。详见《管理与传播学院学生社会公益活动或体育志愿活动实施方案》。

## 四、学制、学分和学位

学制：本专业本科学制一般为4年，原则上学习年限不得超过6年。

最低学分要求：**165学分**

授予学位：教育学学士

## 五、课程及学分说明

（一）公共必修课**13门课程，742学时，43学分**，由学校统一设定和安排。

（二）专业必修课为本专业的核心主干课程，**23门课程，900学时，总计50个学分**。以培养学生

掌握扎实的本学科及相关学科的基础知识、基本理论和基本技能为目的，由电子竞技产业模块、电子竞技运动训练与竞赛模块、电子竞技设计与编程模块、电子竞技人文社科模块、电子竞技与传媒模块和电子竞技实践实训模块。

(三) 专业选修课分围绕本专业各个细分方向设置，有21门课程，其中从中选修17门课，34学分不少于612学时。

(四) 实行学分奖励制度。学生在校期间，在公开刊物上发表学术论文、获得国家级、省（市）级学科奖励（表彰）以及在正式体育比赛中（含校级比赛）达到等级运动员标准或获得优异成绩（名次）、参加学术活动等可获得奖励学分，所获学分可以作为第二课堂与社会实践学分，但比例最多不超过第二课堂与社会实践总学分的50%，具体奖励办法按照有关学分奖励制度实施。

(五) 在课程实施时，可根据社会 and 市场需求情况对方案可进行小范围的、适当的动态调整，在保持必修课程相对固定原则上，每学年可在10%的范围内对选修课程进行调整。

## 六、课程方案

### (一) 课程结构（见表1）

表1 电子竞技运动与管理专业课程结构表

| 课程类别 | 课堂教学           |               |                |              | 实践环节 |      |      |           |
|------|----------------|---------------|----------------|--------------|------|------|------|-----------|
|      | 必修课            |               | 选修课            |              | 毕业论文 | 专业实习 | 军事训练 | 第二课堂与社会实践 |
|      | 公共必修课          | 专业必修课         | 专业选修课          | 公共选修课        |      |      |      |           |
| 学时   | 742<br>28%     | 900<br>33.96% | 792<br>29.89%  | 216<br>8.15% |      |      |      |           |
| 学分   | 43             | 50            | 34             | 12           | 4    | 6    | 2    | 12        |
| 学时合计 | 1642<br>61.96% |               | 1008<br>38.04% |              |      |      |      |           |
|      | 2650           |               |                |              |      |      |      |           |
| 学分合计 | 93<br>66.90%   |               | 46<br>33.09%   |              | 24   |      |      |           |
|      | 139            |               |                |              |      |      |      |           |

(二) 学年周数分配 (见表2)

表2 电子竞技运动与管理专业各学年周数分配表

| 学年       | 学期 | 周 数 分 配 |                  |                  |                  |                  |                  |                  |        | 学期总周数 | 假期 | 学年总周数 |
|----------|----|---------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|--------|-------|----|-------|
|          |    | 授<br>课  | 入<br>学<br>教<br>育 | 军<br>事<br>训<br>练 | 专<br>业<br>实<br>习 | 就<br>业<br>教<br>育 | 毕<br>业<br>教<br>育 | 复<br>习<br>考<br>试 | 机<br>动 |       |    |       |
| 第一<br>学年 | 1  | 16      | 1                | 2                |                  |                  |                  | 1                |        | 20    | 5  | 52    |
|          | 2  | 18      |                  |                  |                  |                  |                  | 1                | 1      | 20    | 7  |       |
| 第二<br>学年 | 3  | 18      |                  |                  |                  |                  |                  | 1                | 1      | 20    | 5  | 52    |
|          | 4  | 18      |                  |                  |                  |                  |                  | 1                | 1      | 20    | 7  |       |
| 第三<br>学年 | 5  | 18      |                  |                  |                  |                  |                  | 1                | 1      | 20    | 5  | 52    |
|          | 6  | 18      |                  |                  | 18               |                  |                  |                  | 2      | 20    | 7  |       |
| 第四<br>学年 | 7  | 0       |                  |                  | 18               |                  |                  | 1                | 1      | 20    | 5  | 40    |
|          | 8  | 18      |                  |                  |                  | 2                | 2                | 1                | 1      | 20    |    |       |
| 合 计      |    | 124     | 1                | 2                | 36               | 2                | 2                | 7                | 8      | 160   | 41 | 196   |

(三) 课程与课序 (见表3、4)

表3 电子竞技运动与管理专业课程设置与教学进度表 (一)

| 课程<br>类别    | 课程<br>编码 | 课 程 名 称                  | 开课学期和周学时 |   |     |   |     |   |     |   | 学<br>时 | 学<br>分 | 考核方式 |    | 备 注                           |
|-------------|----------|--------------------------|----------|---|-----|---|-----|---|-----|---|--------|--------|------|----|-------------------------------|
|             |          |                          | 一学年      |   | 二学年 |   | 三学年 |   | 四学年 |   |        |        | 考查   | 考试 |                               |
|             |          |                          | 1        | 2 | 3   | 4 | 5   | 6 | 7   | 8 |        |        |      |    |                               |
| 必<br>修<br>课 | GC161001 | 马克思主义基本原理概论              |          |   |     | 3 |     |   |     |   | 54     | 3      |      | √  | 13门课,<br>742学<br>时, 43学<br>分。 |
|             | GC161002 | 中国近代史纲要                  |          | 2 |     |   |     |   |     |   | 54     | 3      |      | √  |                               |
|             | GC161003 | 毛泽东思想和中国特色社<br>会主义理论体系概论 |          |   | 3   | 3 |     |   |     |   | 54     | 3      |      | √  |                               |
|             | GC161004 | 思想道德修养与法律基础              | 3        |   |     |   |     |   |     |   | 54     | 3      |      | √  |                               |
|             | GC161005 | 大学生心理健康                  |          | 2 |     |   |     |   |     |   | 18     | 1      |      | √  |                               |
|             | GC160006 | 大学英语                     | 4        | 4 | 4   | 4 |     |   |     |   | 280    | 16     |      | √  |                               |
|             | GC161007 | 计算机基础与应用                 |          |   | 4   |   |     |   |     |   | 36     | 2      |      | √  |                               |
|             | GC161008 | 军事理论                     |          | 2 |     |   |     |   |     |   | 36     | 2      | √    |    |                               |
|             | GC161009 | 体育概论                     | 2        |   |     |   |     |   |     |   | 32     | 2      |      | √  |                               |
|             | GC161010 | 思想政治理论课实践教学              |          |   |     | 2 | 2   |   |     |   | 36     | 2      |      | √  |                               |
|             | GC161011 | 大学语文                     |          | 2 |     |   |     |   |     |   | 36     | 2      |      | √  |                               |
|             | GC161012 | 大学生创新创业基础                |          |   |     |   | 4   |   |     |   | 36     | 2      | √    |    |                               |

|                       |          |                     |    |    |    |    |    |   |   |    |      |    |   |                                    |                             |
|-----------------------|----------|---------------------|----|----|----|----|----|---|---|----|------|----|---|------------------------------------|-----------------------------|
|                       | GC161013 | 形势与政策               | √  | √  | √  | √  | √  | √ | √ | √  | 16   | 2  | √ |                                    |                             |
| 专业<br>必修<br>课         | GC162001 | 电子竞技运动概论            | 4  |    |    |    |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  | 23门课，<br>900学<br>时，50学<br>分 |
|                       | GC162002 | 电子竞技专项              | 4  |    |    |    |    |   |   |    | 72   | 4  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162003 | 电子竞技产业分析            |    |    | 4  |    |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162004 | 电子竞技运动训练学           |    |    |    |    | 2  |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162005 | 电子竞技运动身体损伤与<br>营养康复 |    |    |    | 4  |    |   |   |    | 72   | 4  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162006 | 电子竞技心理学             |    |    |    |    | 2  |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162007 | 电子竞技竞赛策略与数据<br>分析   |    | 2  |    |    |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162008 | 电子竞技运动与文化           |    | 2  |    |    |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162009 | 电子竞技俱乐部和联盟化<br>管理   |    |    |    |    |    |   |   | 2  | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162010 | 电子竞技赛事市场开发          |    |    |    | 2  |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162011 | 电子竞技教育学原理           |    |    |    |    | 2  |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162012 | 电子竞技政策与法规           |    |    |    |    | 2  |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162013 | 电子竞技市场营销            |    |    |    | 2  |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162014 | 电子竞技节目制作            |    |    |    |    |    |   |   | 2  | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162015 | 电子竞技与传媒艺术           |    |    |    |    | 2  |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162016 | 电子竞技主持与解说           |    |    |    |    | 2  |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162017 | 电子游戏与图像艺术设计         |    |    |    | 2  |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162018 | 电子竞技金融分析            |    |    |    |    |    |   |   | 2  | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162019 | 游戏编程基础              |    | 2  |    |    |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
|                       | GC162020 | 计算机高级应用             | 2  |    |    |    |    |   |   |    | 36   | 2  |   | √                                  |                             |
| GC162021              | 高等数学     | 2                   |    |    |    |    |    |   |   | 36 | 2    |    | √ |                                    |                             |
| GC162022              | 科研方法     |                     | 2  |    |    |    |    |   |   | 36 | 2    |    | √ |                                    |                             |
| GC162023              | 网络基础     | 2                   |    |    |    |    |    |   |   | 36 | 2    |    | √ |                                    |                             |
| 实<br>训<br>实<br>践<br>课 | GC163001 | 电子竞技主播技<br>能实训      |    |    |    |    |    | 2 |   |    | 36   | 2  | √ | 专业实<br>习，3门<br>课，108<br>学时，6<br>学分 |                             |
|                       | GC163002 | 电子竞技赛事实<br>践实训      |    |    |    |    |    | 2 |   |    | 36   | 2  | √ |                                    |                             |
|                       | GC163003 | 俱乐部及电子竞<br>技机构岗位实习  |    |    |    |    |    |   | 2 |    | 36   | 2  | √ |                                    |                             |
| 必修课周学时                |          |                     | 23 | 20 | 15 | 22 | 18 | 4 | 2 | 6  | 1750 | 99 |   |                                    |                             |

表4 电子竞技运动与管理专业课程设置与教学进度表（二）

| 课程类别          | 课程编码   | 课程名称     | 开课学期和周学时       |    |     |    |     |   |     |   | 学时   | 学分 | 考核方式 |    | 备注      |  |
|---------------|--------|----------|----------------|----|-----|----|-----|---|-----|---|------|----|------|----|---------|--|
|               |        |          | 一学年            |    | 二学年 |    | 三学年 |   | 四学年 |   |      |    | 考查   | 考试 |         |  |
|               |        |          | 1              | 2  | 3   | 4  | 5   | 6 | 7   | 8 |      |    |      |    |         |  |
| 选修课           | 管理类模块  | GC163001 | 管理学概论          | 2  |     |    |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         | 18门课, 612学时, 34学分<br>23门专业选修课, 至少从中选修17门课, 34学分, 总计不少于612学时。 |
|               |        | GC163002 | 体育管理学          |    |     | 4  |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163003 | 管理定量分析         |    |     | 2  |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163004 | 管理信息系统         |    |     |    | 2   |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163005 | 管理心理学          |    |     |    |     |   |     | 4 | 36   | 2  | √    |    |         |  |
|               |        | GC163006 | 公共政策分析         |    |     |    |     | 2 |     |   | 36   | 2  | √    |    |         |  |
|               | 经济类模块  | GC163007 | 经济学原理          |    | 2   |    |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163008 | 体育产业概论         |    | 4   |    |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163009 | 消费者行为学         |    |     | 4  |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163010 | 体育市场营销         |    |     |    | 2   |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163011 | 体育赞助与广告        |    |     |    |     | 2 |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163012 | 财务管理           |    |     |    |     | 4 |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163013 | 会计学基础          |    |     |    | 4   |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163014 | 电子竞技艺人经纪和经理人培养 |    |     |    |     |   |     |   | 2    | 18 | 1    | √  |         |  |
|               |        | GC163015 | 电子竞技品牌市场化运营    |    | 2   | 2  |     |   |     |   |      | 18 | 1    | √  |         |  |
|               | 人文社科模块 | GC163016 | 奥林匹克运动         |    |     |    |     |   |     | 2 | 36   | 2  | √    |    |         |  |
|               |        | GC163017 | 体育社会学          |    |     | 2  |     |   |     |   | 36   | 2  | √    |    |         |  |
|               |        | GC163018 | 电子竞技英语         |    |     |    |     | 2 |     |   | 36   | 2  | √    |    |         |  |
|               | 运动专项模块 | GC163019 | 基础滑雪           |    | 2   | 2  |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163020 | 基础滑冰           |    |     |    | 2   |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163021 | 篮球             |    |     |    |     | 2 |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163022 | 足球             |    | 2   |    |     |   |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
|               |        | GC163023 | 羽毛球            |    |     |    |     | 2 |     |   |      | 36 | 2    | √  |         |  |
| 公共选修课（含共同体课程） |        |          |                |    |     |    |     |   |     |   | 216  | 12 |      |    | 最低选12学分 |  |
| 合计            |        |          | 2              | 12 | 16  | 10 | 14  |   |     | 8 | 1008 | 44 |      |    |         |  |

## 七、课程要求

### (一) 必修课

#### 1. 公共必修课

**课程名称：**马克思主义基本原理概论

**课程编码：**GC161001

**英文名称：**Introduction to Marxism Fundamentals

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共54学时，3学分。本课程围绕什么是马克思主义，为什么要始终坚持马克思主义，怎样坚持马克思主义这一主题，以阐述马克思主义的世界观和方法论为重点，以人类社会发展的基本规律为主线，全面阐述马克思主义的基本原理，帮助学生从总体上把握马克思主义，正确认识人类社会发展的基本规律，树立正确的世界观、人生观和价值观，提高学生运用马克思主义基本原理分析和解决实际问题的能力。

**课程名称：**中国近现代史纲要

**课程编码：**GC161002

**英文名称：**Outline of Modern Chinese History

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共54学时，3学分。主要讲授中国近代以来抵御外来侵略、争取民族独立与人民解放和实现国家富强、人民富裕的历史；旨在帮助学生了解国史、国情，深刻领会历史和人民怎样选择了马克思主义，怎样选择了中国共产党，怎样选择了社会主义道路；怎样选择改革开放；帮助学生在把握中国近现代史的基本线索及发展规律的基础上，树立正确的历史观，自觉地继承近代以来中国人民的爱国主义传统和革命传统，发扬中华民族的民族精神，增强学生为振兴中华民族而奋斗的决心与信心。

**课程名称：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论**

**课程编码：GC161003**

**英文名称：Introduction to Mao Zedong' s Thoughts and Theoretical System  
of Socialism with Chinese Characteristics**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共54学时，3学分。本课程着重讲授马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程，充分反映马克思主义中国化的两次历史性飞跃和两大理论成果，帮助学生系统掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的基本原理，正确认识中国特色社会主义建设发展的规律，形成科学的三观，坚定走中国特色社会主义道路的理想信念，增强在党的领导下实现中国梦，加快推进社会主义现代化的自觉性和坚定性。

**课程名称：思想道德修养与法律基础**

**课程编码：GC161004**

**英文名称：Moral Cultivation and Law Basis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共54学时，3学分。课程以马克思列宁主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系为指导，紧扣大学生成长、成才过程中的基本问题，帮助大学生提高思想道德素质和法制观念，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观，为把大学生培养成社会主义事业的合格建设者和可靠接班人打下坚实的思想道德修养和法律修养的基础。课程涵盖了适应大学生活、理想信念、爱国主义、人生价值、道德品质、法律素质等方面内容。

**课程名称：大学生心理健康**

**课程编码：GC161005**

**英文名称：College Students Mental Health**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共18学时，1学分。主要讲授大学生的适应（从心理健康开始）、自信（从认识自我开始）、发展（从学会学习开始）、和谐（从人际交

往开始)、快乐(从管理情绪开始)、幸福(从学会恋爱开始)、成长(从应对压力开始)、人生(从珍爱生命开始)等主题;旨在促使大学生认识心理健康与个人成长发展的关系,了解常见的心理问题,掌握心理调节方法,解决成长中遇到的问题,从而提升心理素质,有效预防心理疾病和危机,促进大学生全面发展和健康成长。

**课程名称: 大学英语**

**课程编码: GC161006**

**英文名称: College English**

**课程主要任务与主要内容:**

本课程为公共必修课,共280学时,16学分。以外语教学理论为指导,以基础英语语言知识与应用技能、跨文化交际和学习策略为主要教学内容,集多种教学模式和教学手段为一体,使学生具备基本的英语语言知识,并使他们在今后的学习、工作和社会交往中能运用英语进行简单的口头日常交际,阅读一般的专业英文资料,同时增强其自主学习能力,提高其文化素养。教学内容包括:初级和中级英语精读、泛读和听说。

**课程名称: 计算机基础与应用**

**课程编码: GC161007**

**英文名称: Computer Basis and Application**

**课程主要任务与主要内容:**

本课程为公共必修课,共36学时,2学分。通过教学,使学生了解计算机的基本常识和计算机操作使用的方法规律,掌握几种基础媒体处理软件的操作与使用,熟悉文字处理的基本操作,初步具备文档编辑、图片编辑、媒体播放的实践操作技能,以及将所学计算机知识、技术与所学专业相结合的意识 and 能力。主要内容包括计算机基本常识、计算机操作使用的规律和方法、基础媒体处理软件的操作与使用、文字处理软件中的基本操作和图片类对象的操作与应用等。

**课程名称: 军事理论**

**课程编码: GC161008**

**英文名称: Military Theory**

**课程主要任务与主要内容:**

本课程为公共必修课,共36学时,2学分。课程主要任务:军事理论课以国防教育为主线,以军事理论教学为重点,通过军事教学,使学生掌握基本的军事理论知识与军事技能,增强国防观念和国家安全意识,强化爱国主义、集体主义观念,加强组织纪律性,促进大学生综合素质的提高,为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。主要内容包括:中国国防;军事思想;国际战略环境;军事高技术;信息化战争等方面的内容。

**课程名称: 体育概论**

**课程编码: GC161009**

**英文名称: Introduction to Physical Education**

**课程主要任务与主要内容:**

本课程为公共必修课,共36学时,2学分。主要任务是立足国内外体育运动发展的历史与现实,从整体与宏观的视角解读体育运动。主要内容包括:从历史的视角,透视中西方体育运动的历史演进;从理论的视角,一是探讨体育运动的相关概念,二是探讨体育的功能及异化;从现实的视角、比较的维度,从体育运动体制、学校体育、竞技体育、社会体育、体育产业五大模块解读中国体育;从国际体育视角,解读奥林匹克运动的发展及与中国的关系。

**课程名称: 思想政治理论课实践教学**

**课程编码: GC161010**

**英文名称: Practice Teaching of Ideological and Political Theory**

**课程主要任务与主要内容:**

本课程为公共必修课,共36学时,2学分。本课程坚持以马克思列宁主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论为指导,全面贯彻党的教育方针,立足于帮助大学生树立正确的世界观,人生观和价值观。拓展教学空间,促进大学生了解社会、了解国情、增长才干、奉献社会、锻炼能力、培养品格,增强大学生的社会责任感,充分发挥思想政治理论课的主渠道作用,全面深化思想政治理论课教育教学效果。

**课程名称：大学语文**

**课程编码：GC161011**

**英文名称：College Chinese**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共36学时，2学分。本课程主要以古今中外优秀的文学作品为载体，以汉民族优美精炼的语言为媒介，通过对特定时代的社会生活场景和自然生态环境描写，把古今杰出作家的深邃睿智的思想、崇高美好的情操、独树一帜的艺术才华，呈现给学生，使学生在掌握基本的语言文字能力和文学知识的基础上，提高分析、鉴赏、评价文学作品的能力和口头和书面表达能力，提高学生的文化与道德素质，实现学生知识、能力和综合素质的协调发展，使学生的内心世界更为充实、丰富、健康。

**课程名称：大学生创新创业基础**

**课程编码：GC161012**

**英文名称：Innovation and Entrepreneurship Basis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共36学时，2学分。课程旨在通过创业教育教学，使学生掌握创业的基础知识和基本理论，熟悉创业的基本流程和基本方法，了解创业的法律法规和相关政策，激发学生的创业意识，提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力，促进学生创业就业和全面发展。课程主要内容包括创业的基本概念、基本原理、基本方法和相关理论，涉及创业者、创业团队、创业机会、创业资源、创业计划、政策法规、新企业开办与管理，以及社会创业的理论和方法等。

**课程名称：形势与政策**

**课程编码：GC161013**

**英文名称：Political Situation and Policies**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为公共必修课，共16学时，2学分。课程以教育部下发的形势与政策课教

学要点为依据，帮助学生及时了解国内外重大事件和热点问题，对大学生进行形势观、政策观教育，引导学生全面正确地认识党和国家面临的形势与任务，提高认识、分析、判断形势的能力，理解、执行和拥护党的路线、方针和政策，增强使命感与责任感，成为德智体美全面发展的中国特色社会主义事业的建设者和接班人。

## **2. 专业必修课**

**课程名称：电子竞技运动概论**

**课程编码：GC162001**

**英文名称：Introduction to E-Sports**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，36学时，2学分。本课程主要教学内容为电子竞技概述、电子竞技运动发展历程、电子竞技产业国际发展态势等内容。课程采用理论与实验、教学与实践相结合的方式，使学生通过本门课程的学习，初步掌握电子竞技的概念、国内产业发展趋势、国际形势等等。

**课程名称：电子竞技专项**

**课程编码：GC162002**

**英文名称：E-sports Specialty**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共72学时，4学分。电子竞技运动基础是电子竞技运动与管理专业本科人才培养方案中的一门专业必修课，教学任务是培养学生各类电子竞技游戏玩法、游戏规则、操控技术的了解和掌握。初步掌握电子竞技运动原则、技战术、竞赛规则以及常设项目的主要战略战术。此课程具有多学科集成和实践性强的特点，是一门综合性的应用科学。针对电竞市场的人才需求，该课程在要求学生掌握基本专项知识的基础上，尤其注重实践应用能力的培养。

**课程名称：电子竞技产业分析**

**课程编码：GC162003**

**英文名称：E-sports Industry Analysis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。本课程主要任务是通过理论教学，让学生掌握电子竞技产业的基本概念、内涵、特点和层次，理解电子竞技与体育产业的关系、电子竞技产业的价值、背景和趋势，了解电子竞技产业政策和制度、电子竞技市场消费等。主要内容包括电子竞技产业是什么，电子竞技产业的概念、内涵与特点，电子竞技产业的层次理论、电子竞技产业化的根本原因、电子竞技产业的政策与制度、电子竞技市场消费、电子竞技文化、电子竞技活动管理、电子竞技服务、电子竞技培训与教育等。

**课程名称：电子竞技运动训练学**

**课程编码：GC162004**

**英文名称：E-Sports Training**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，36学时，2学分。本课程主要教学内容为电子竞技运动的概述、电子竞技运动的教学与训练原则、电子竞技运动选手的技术战术及训练等内容。课程采用理论与实验、教学与实践相结合的方式，使学生通过本门课程的学习，初步掌握电子竞技教学与训练原则、技战术训练、体能训练、心智训练、竞赛管理规则以及常设项目的主要战略战术。

**课程名称：电子竞技运动身体损伤与营养康复**

**课程编码：GC162005**

**英文名称：Physical Injury and Nutrition Rehabilitation in E-sports**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共72学时，4学分。电子竞技运动身体损伤与康复是电子竞技运动与管理专业本科人才培养方案中的一门专业必修课，教学任务是培养学生掌握运动身体损伤与康复的基本理论知识和实践技能，为培养多能一专的复合型体育人才奠定学科基础；电子竞技运动身体损伤与康复的主要内容包括体育卫生、医务监督、运动性疾病、运动损伤、运动按摩和医疗体育等几个部分，其内容涵盖了体育生物学各基础理论学科，又涉足了医学研究领域，因此具有多学科集成和实践性强的特点，是一门综合性的应用科学。针对电子竞技专业的培养需求，该课程在

要求学生掌握基本理论知识的基础上，尤其注重实践应用能力的培养。

**课程名称：电子竞技心理学**

**课程编码：GC162006**

**英文名称：E-sports Psychology**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。该课程将心理学基本理论、基础知识运用于电子竞技运动与管理专业的应用性学科。通过本课程的学习，使学生能系统地掌握电子竞技心理学的基本理论、基本观点和基础知识，能运用心理学的基本理论、基本原则、基本方法指导电竞企业的管理、服务工作，为做好电竞营销、电竞服务和电竞企业管理等方面的工作提供心理学依据和指导。

**课程名称：电子竞技竞赛策略与数据分析**

**课程编码：GC162007**

**英文名称：E-sports Competition Strategy and Data Analysis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。本课程主要为基于大数据培养学生对电子竞技比赛分析的能力，以及指导、训练学生电子竞技战队战术策略的能力。

**课程名称：电子竞技运动与文化**

**课程编码：GC162008**

**英文名称：E-sports and Culture**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。本课程主要为基于电子竞技运动的文化内涵进行挖掘和梳理，使得学生深刻认识和掌握电子竞技运动的文化内涵，提高学生电子竞技文化涵养，通过电子竞技运动文化讲好中国故事，传播中国正能量。

**课程名称：电子竞技俱乐部和联盟化管理**

**课程编码：GC162009**

**英文名称：E-sports Clubs and Alliance Management**

**课程主要任务和主要内容：**

本课程为专业必修课，36 课时，2 学分。主要培养以电子竞技俱乐部为核心的运营管理人才，通过分析传统体育赛事联盟化运营，如足球、篮球等，到现今电子竞技职业赛事联盟体系运营，如英雄联盟 LPL、王者荣耀 KPL 等，并对于目前联盟化体制下俱乐部的运营管理方式进行深度剖析和学习。课程主要内容以俱乐部视角和联盟运营视角进行分开讲述，围绕俱乐部的发展运营和联盟化的发展运营两种相辅相成的思路进行解读，提高学生对于电子竞技俱乐部的深入了解，以及对于电子体育竞技赛事联盟的运营和管理进行全方位的掌握。

**课程名称：电子竞技赛事市场开发**

**课程编号：GC162010**

**英文名称：Market Development of E-sports Events**

**课程主要任务和主要内容：**

本课程为专业必修课，36 课时，2 学分。以“电子竞技赛事的管理与运营”课程为基础，作为赛事举办前后的重要环节，更是电子竞技赛事的主要商业营收来源，使学生掌握在电子竞技赛事举办过程中，如何通过有效的内容推广、流量效应为甲方和赞助商产生商业价值，并且通过实际的案例分析，对不同的赛事级别，以及不同的赞助权益定位进行解析。课程的主要内容包括：电子竞技赛事的盈利模式、招商需求和权益、用户画像以及流量分析等，掌握电子竞技专业性的商务实践知识。

**课程名称：电子竞技教育学原理**

**课程编号：GC162011**

**英文名称：Principles of E-Sports Education**

**课程主要任务和主要内容：**

本课程为专业必修课，36 课时，2 学分。本课程主要研究教育学中的基本理论问题，探求教育的一般原理和规律，为教育理论的发展和教育改革提供综合性的研究成果。旨在培养学生基础理论扎实、专业知识系统、研究能力强、从事职业教育研究、教育管理、教育培训和教育教学工作的高层次专门人才；学生毕业后既能从事电竞教师教育理论培训、相关专业的教学工作、教育管理工作，又可从事电竞职业教育教学研究的专业科研人员。

**课程名称：电子竞技政策与法规**

**课程编码：GC162012**

**英文名称：E-Sports Policies and Regulations**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程是电子竞技运动与管理专业必修课，共36学时，2学分。通过授课，建立和巩固学生的法学基础理论知识，结合电子竞技行业实际，使学生对我国电子竞技法制建设的发展和现状有一个初步的了解，准确把握有关法规条款。通过案例分析与讨论，使学生能以法律的眼光去认识正在不断发展的电子竞技市场，提高学生的知识面和综合分析能力，养成较强的法律思维与法律意识，并能在后续专业学习和实践当中不断总结和提高。

**课程名称：电子竞技市场营销**

**课程编码：GC162013**

**英文名称：E-sports Marketing**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生掌握电竞市场营销的基本概念、电竞市场营销观念的演变、电竞战略计划与营销管理过程。通过体育营销的内外部环境分析，确定营销组织目标与战略。学会设计、实施基本的体育营销调研、对体育消费者的行为进行分析，进行市场细分、目标市场选择与定位。课程将通过理论与实践相结合的方法，帮助学生理解掌握体育营销的产品战略、定价战略、分销战略、沟通和促销战略、赞助战略，并在营销策划实践中予以应用。

**课程名称：电子竞技节目制作**

**课程编码：GC163014**

**英文名称：E-sports Program Production**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，36学时，2学分。本课程的主要任务是通过对电竞视音频节目进行具体分析读解、介绍制作的流程、板块，使学生了解电子竞技视音频节目

制作的基本原理和制作步骤。并在一定范围内让学生进行电子竞技视音频节目制作的实践操作。本课程的主要内容包括：电子竞技节目类型、演播室结构介绍与讲解、电视编导的工作程序、电子竞技节目台本写作、电子竞技节目导播、演播室设备原理与操作使用。

**课程名称：电子竞技与传媒艺术**

**课程编码：GC162015**

**英文名称：E-sports and Media Art**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。它是研究人类社会信息交流的一门新兴交叉科学，以信息论，控制论，系统论为理论基础，探索揭示人类社会信息交流规律，以提高传播的效果。是以大众传播媒介(报刊,广播,书籍,电影,录音,录像,新媒体等)为研究对象，将电子竞技传播过程视为一个整体,包括五个组成要素,即五个W:谁传播,传播什么内容,通过什么渠道传播,对谁传播,产生什么样的效果。同时，在传媒艺术的教学中，引入公共关系理论和方法，帮助学生掌握各种宣传技巧和沟通艺术。

**课程名称：电子竞技主持与解说**

**课程编码：GC162016**

**英文名称：E-sports Event Hosting and Commentary**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。教学任务是培养学生对主流运动项目的分析、解读和评论的能力，提高学生的语言表达能力。主要内容包括体育解说的定义和特点、体育解说的功能、电竞解说的原则和方法、体育解说员的业务素质、电竞解说热点问题的讨论、体育评论和电竞解说实践等。主要培养电竞赛事解说与评论人才。

**课程名称：电子游戏与图像艺术设计**

**课程编码：GC162017**

**英文名称：Video Game and Graphic Art Design**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。主要任务是策划电子游戏背景故事，制定游戏规则，设计游戏交互环节，计算游戏公式，以及整个游戏世界的一切细节等，使学生对电子游戏策划和商品设计学科有一个概括而全面的认识。主要内容包括：了解什么是游戏策划，需要学习和掌握哪些知识，如何求职，游戏策划的职业发展，进阶与提高都有详细的介绍。

**课程名称：电子竞技金融分析**

**课程编码：GC163018**

**英文名称：E-sports Finance Analysis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，36学时，2学分。本课程的主要任务是使学生理解和掌握金融学的基础知识和基本理论，并结合现实分析电子竞技及其他领域的金融问题。本课程的主要内容包括：金融学的基本范畴（货币与货币制度、信用、金融、利息与利率、外汇与汇率）、金融市场与金融中介（金融市场、金融市场机制、金融中介、存款货币银行、中央银行）、现代货币创造机制、宏观均衡（货币供求与货币均衡、开放经济的均衡、通货膨胀与通货紧缩、货币政策等。

**课程名称：游戏编程基础**

**课程编码：GC162019**

**英文名称：Game Programming Basis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。本课程教授学生编程理论，用C++语言进入游戏开发领域，主要介绍如何设计和构建电竞游戏，以及游戏项目开发。

**课程名称：计算机高级应用**

**课程编码：GC162020**

**英文名称：Advanced Application of Computer**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。本课程教授学生计算机理论，课程主要内容有计算机建模、编程操作等知识和常规操作方法。为学生提供计算机应用所

必需的进阶知识，并能提高学生的能力与素质。

**课程名称：高等数学**

**课程编码：GC162021**

**英语名称：Advanced Mathematics**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生初步掌握高等数学的基本知识和基本原理，学会应用高等数学的基本概念来发现问题、分析问题和解决问题，培养学生辩证唯物主义观念及逻辑推理与逻辑思维能力，学会以科学的态度探求知识，并能较好地运用专业理论知识解决实际问题。本课程主要内容重点体现微积分基本概念的要害、基本性质的特点及基本计算方法，采用启发式、研讨式、互动式的教学方式，强调高等数学公式的结构形式、高度的抽象性、严谨的逻辑性和广泛的应用性。

**课程名称：科研方法**

**课程编码：GC162022**

**英文名称：Research Method**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，共36学时，2学分。通过教学，使学生了解体育科学研究的基本方法和体育科学研究使用的方法规律，掌握几种常用体育科学研究的方法，熟悉问卷调查法、数理统计法及文献资料法的操作，具备设计选题、搜集、整理、阅读文献及撰写科研论文的技能，以及将所学体育科学研究方法与所学专业相结合的能力。主要内容包括体育科学研究的选题、体育科学研究设计与计划、体育科学研究方法的文献法、观察法、调查法、实验法、体育科学研究资料的整理与分析、体育科学研究论文的撰写等。

**课程名称：网络基础**

**课程编码：GC162023**

**英文名称：Computer Network Basis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业必修课，36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生了解网络技术的基本概念、发展历史及发展趋势，学会常用的网络基础操作命令，了解网络系统基础知识，掌握基础的网络配置方法，配合实践课程，培养学生的网络动手能力，使学生具备一定的判断、分析网络故障，解决常见网络问题，搭建常用网络服务的基础能力。本课程的主要内容包括：网络基础知识、信息安全基础知识、网络基础操作命令、网络基础服务配置、网络基础应用实践以及网络基础设备配置等。

## **(二) 选修课**

### **1. 专业选修课**

**课程名称：管理学概论**

**课程编码：GC163001**

**英文名称：Introduction to Management**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程的主要任务是使学生了解管理学的基本概念、管理理论的历史沿革，系统掌握管理的基本原理和方法以及要素的管理方式和主要的管理职能，培养运用管理知识和技能从事管理工作的能力。本课程的主要内容包括：管理学概述、管理的主要理念和基本原则、管理决策与计划、组织与人力资源管理、财务管理与信息管理、领导与沟通、控制与团队创建等。

**课程名称：体育管理学**

**课程编码：GC163002**

**英文名称：Sports Management**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程的主要任务是使学生较为系统地掌握体育管理的基本原理、基本职能、基本方法，了解国内外体育管理体制和我国体育政策法规、发展战略与规划，熟悉社会体育、体育教育、竞技体育等基本管理实务及其操作。本课程主要内容包括：体育管理概述、体育管理原理、体育管理职能与方法、体育体制及其改革、学校体育管理、运动训练管理、运动竞赛管理、

社会体育管理等内容。

**课程名称：管理定量分析**

**课程编码：GC163003**

**英语名称：Quantitative Analysis of Management**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生了解运用统计学方法分析问题和解决问题的思路，掌握使用SPSS软件进行数据处理的方法，培养学生运用统计学方法分析问题和解决问题的能力。本课程的主要内容包括：统计学基本概念回顾、SPSS基本操作、数据文件的建立、频数分布表的编制、描述统计量的计算、探索分析、交叉表及其卡方检验、比较均值方法、单因素方差分析等。

**课程名称：管理信息系统**

**课程编码：GC163004**

**英文名称：Management Information System**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生了解管理信息系统的基本原理，掌握信息系统的规划、分析与设计等环节的知识及相关技能，丰富学生对信息技术的了解和认知，培养学生分析问题、解决问题的能力。本课程的主要内容包括：管理信息系统的基本概念及相关技术基础、管理信息系统的规划、分析、设计、实现及测试等阶段的相关工作等。

**课程名称：管理心理学**

**课程编码：GC163005**

**英文名称：Management Psychology**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生掌握管理心理学的基本知识和基本原理，掌握调动人的积极性的理论、技巧和操作方法，能运用所学管理心理学的基本原理分析、解释管理过程中的心理现象，并且了解这些规律在提高管理水平和工作效率中的具体应用。本课程的主要内容包括：管理心理

学概述、个性与管理、态度与管理、激励与管理、挫折理论与管理、个体行为与管理、群体与群体动力、群体的沟通与冲突、群体中的人际关系与团队建设、领导心里等。

**课程名称：公共政策分析**

**课程编码：GC163006**

**英文名称：Public Policy Analysis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，36学时，2学分。本课程主要任务是使学生了解公共政策分析的基础知识，理解公共政策分析的一般理论，掌握公共政策分析对象、过程、模式和方法，从而使学生具有理解分析政府公共政策的基本能力。本课程主要内容包括：公共政策分析概述、公共政策的特征类型和作用、公共政策的主体客体与环境、公共政策模型及相关理论、公共政策制定过程、公共政策执行、公共政策评估、公共政策终结等内容。

**课程名称：经济学原理**

**课程编码：GC163007**

**英文名称：Principles of Economics**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，36学时，2学分。本课程的主要任务是使学生对微观经济学和宏观经济学的基本问题和基本观点有较全面的认识，掌握微观经济学和宏观经济学的基本概念、基本原理和基本分析方法，全面了解微观和宏观经济运行，建立对微观和宏观经济运行的基本思维框架。本课程的主要内容包括：经济学基本原理；供给与需求的市场力量；弹性及其应用；供给、需求与政府政策；消费者、生产者与市场效率；税收的代价、外部性、公共物品和共有资源、税制的设计、生产成本、竞争市场上的企业、垄断、寡头、垄断竞争、消费者选择理论、一国收入的衡量、生活费用的衡量、宏观经济学的的数据、生产与增长、储蓄、投资和金融体系、失业、货币增长与通货膨胀等。

**课程名称：体育产业概论**

**课程编码：GC163008**

**英文名称：Introduction to Sports Industry**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生掌握体育产业的基本原理和方法及体育产业的一般运作规律，并能够在体育经营实践中加以运用。本课程的主要内容包括：体育产业概述、体育市场、体育消费、体育赞助、体育彩票、体育赛事与电视转播、体育无形资产、奥林匹克营销等。

**课程名称：消费者行为学**

**课程编码：GC163009**

**英文名称：Consumer Behavior**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生理解一般消费者与体育参与、观赏消费者如何选择与使用消费对象；学会说服和影响消费者的理论与方法；基于对消费者行为的分析和判断进行营销决策。本课程的主要内容包括：影响消费行为的外部因素（文化、社会、人口特征、家庭、群体）；内部因素（知觉、学习、记忆、动机、个性、情绪、态度、自我概念、生活方式）；消费的决策、使用与持续过程（决策情境、问题认知、信息搜集、购买评价与选择、使用、客户满意、客户忠诚）等。

**课程名称：体育市场营销**

**课程编码：GC163010**

**英文名称：Sports Marketing**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生掌握体育市场营销的基本概念、体育市场营销观念的演变、体育战略计划与营销管理过程。通过体育营销的内外部环境分析，确定营销组织目标与战略。学会设计、实施基本的体育营销调研、对体育消费者的行为进行分析，进行市场细分、目标市场选择与定位。课程将通过理论与实践相结合的方法，帮助学生理解掌握体育营销的产品战

略、定价战略、分销战略、沟通和促销战略、赞助战略，并在营销策划实践中予以应用。

**课程名称：体育赞助与广告**

**课程编码：GC163011**

**英文名称：Sports Sponsorship and Advertising**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生掌握体育赞助的基本理论和基本方法，具有一定的赞助商定位与分析技能和体育赞助策划和执行的能力。课程内容主要围绕国内外体育组织、体育赛事、体育明星、一般企业中产生的体育赞助与广告案例，讲授什么是赞助、公司为什么赞助、各类体育赞助的形式与特点、如何进行赞助策划、招商、谈判、实施与评估和体育广告的形式、特点与投放策略等。

**课程名称：财务管理**

**课程编码：GC163012**

**英文名称：Finance Management**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，36学时，2学分。本课程主要的任务是使学生掌握财务管理的基本理论和基本方法，具有从事经济管理工作所必须的财务管理业务知识和工作能力。本课程的主要内容包括：财务管理概述、资金时间价值与风险评价、长期投资决策、长期筹资决策、营运资金管理、收益管理、财务报表分析等。

**课程名称：会计学基础**

**课程编码：GC163013**

**英文名称：Accounting Basis**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，36学时，2学分。本课程主要任务是使学生了解会计的概念及发展、会计处理程序以及财产清查内容，掌握会计要素、会计科目和账户、借贷记账法、会计凭证、账簿等基本知识，了解资产负债表的内容和作用，学会编

制损益表。本课程的主要内容包括：会计的概念和特点、会计核损的前提条件和原则、会计要素与会计科目、复式记账法、会计凭证、会计账簿、账务处理程序、财产清查和会计报表等。

**课程名称：电子竞技艺人经纪和经理人培养**

**课程编码：GC163014**

**英文名称：E-sports Artist Agent and Manager Training**

**课程主要任务和主要内容：**

本课程为专业选修课，18 课时，1 学分。课程旨在培养电子竞技相关俱乐部选手、艺人的经纪业务和管理能力方面的人才，作为在电子竞技赛事、内容、宣传、活动中较为活跃的选手和艺人，对其进行管理、监督、推广、包装等全方位运营能力的学习。课程内容包括日常管理、商务洽谈、经纪合约、商务合同、形象管理、法律规范等相关知识的学习，全方位塑造和培养学成为一名合格的艺人经理人。

**课程名称：电子竞技品牌市场化运营**

**课程编码：GC163015**

**英文名称：E-sports Brand Marketization**

**课程主要任务和主要内容：**

本课程为专业选修课，18 课时，1 学分。课程旨在以市场化为基础对于电子竞技品牌的塑造、运营和管理，使学生掌握现今国内外电子竞技产业产生较大影响的产品 IP、内容 IP、赛事 IP 的运营管理模式，以及市场化行为，激发学生对于产业化一线品牌的认知和市场环境理解，提高对于电子竞技用户的行为认知，消费观，用户粘性以及对于电子竞技产品生命周期的延续性运作。课程主要内容包括电子竞技 IP 的基本概念、内容解读、用户分析和市场化运作，通过不同的电子竞技产品运作模式进行全方位的运营理解，注重学生在掌握理论基础的前提下，注重市场化思维逻辑、沟通能力、实践能力的培养。

**课程名称：奥林匹克运动**

**课程编码：GC163016**

**英文名称：Olympic Sports**

### **课程主要任务和主要内容：**

本课程为专业选修课，36 课时，2 学分。课程使学生了解古代奥林匹克、现代奥林匹克的历史。较好地掌握奥林匹克的思想、奥林匹克组织、奥林匹克竞技、奥林匹克文化、奥林匹克功能。使学生形成对现代奥林匹克产生和发展的整体认识，有助于学生更深刻地认识当代奥林匹克运动发展的基本特征和发展趋势，从而对在中国更好地实践奥林匹克主义奠定理论基础。

**课程名称：体育社会学**

**课程编码：GC163017**

**英文名称：Sports Sociology**

### **课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程的主要任务是使学生从社会学视角把握体育这一社会文化现象的本质特征以及体育与社会其它领域的相互关系。本课程主要的内容包括：体育社会学的由来与发展、作为社会现象的体育的基本特征、体育发展与社会其他领域的关系、体育社团、社区体育以及不同人群体育活动、体育社会问题等。

**课程名称：电子竞技英语**

**课程编码：GC163018**

**英文名称：E-sports English**

### **课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程以英语语言知识、应用技能、学习策略和跨文化交际为主要内容，主要任务是提高学生关于电子竞技的听说读写基本技能，有效提升学生英语应用能力。通过本课程学习，学生能够在虚拟竞技网络环境和平台中具备运用英语进行沟通、交流的能力；能够熟练掌握电子竞技设备、相关规则的词汇、句型表达；能够阅读与电子竞技相关的英文材料，并具备一定水平的英语写作能力。本课程将英语基础知识、应用技能与电子竞技专业相结合，致力于培养精通电子竞技英语知识、具备相关实践能力的体育英语人才。

**课程名称：基础滑雪**

**课程编号：GC163019**

**英文名称：Basic Alpine Skiing**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。主要任务是通过教学使学生了解高山滑雪的发展现状及冬奥会的竞赛项目，掌握基础知识及基本技术动作，能运用基本教学、教法、练习手段、多媒体软件等完成教学文件的设计及应用实践，获得相关专业的资格证书，培养服务于“三亿人参与冰雪运动”、北京冬奥会所需要的滑雪人才。理论部分的主要内容包括高山滑雪运动概述、高山滑雪竞赛规则与裁判。实践部分主要内容包括滑降技术、大回转技术、超级大回转技术等。

**课程名称：基础滑冰**

**课程编号：GC163020**

**英文名称：Basic Short Track Speed Skating**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。课程主要任务是通过教学使学生了解国内外速度滑冰发展现状及冬奥会的竞赛项目，掌握基础知识及基本技术动作，能运用基本教学、教法、练习手段、多媒体软件等完成初学者教学文件的设计及应用实践，获得相关专业的资格证书，培养服务于“三亿人参与冰雪运动”、北京冬奥会所需要的冰上人才。理论部分的主要内容包括速度滑冰概述、速度滑冰的技术与教学、速度滑冰的竞赛与裁判。实践部分主要内容包括直线滑跑技术、弯道滑跑技术、起跑技术、不同距离的技战术运用等。

**课程名称：篮球**

**课程编码：GC163021**

**英文名称：Basketball**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程的主要任务是使学生掌握篮球运动的基本理论、基本技术与战术，具有参与篮球比赛的能力，初步具备组织篮球

活动的一般能力。本课程的内容理论部分包括：篮球运动的特点、发展历史、篮球技战术原理、篮球竞赛组织与规则等；实践部分包括：篮球基本技术与战术、篮球教学比赛等。

**课程名称：足球**

**课程编码：GC163022**

**英文名称：Football**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程为专业选修课，共36学时，2学分。本课程的主要任务是使学生掌握足球运动的基本理论、基本技术与战术，具有参与足球比赛的能力，初步具备组织足球活动的一般能力。本课程的内容理论部分包括：足球运动的特点、发展历史、足球技战术原理、足球竞赛组织与规则等；实践部分包括：足球基本技术与战术、足球教学比赛等。

**课程名称：羽毛球**

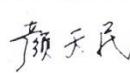
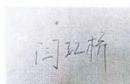
**课程编码：GC163023**

**英文名称：Badminton**

**课程主要任务与主要内容：**

本课程是为专业选修课，共36学时，2学分。该课程主要任务是围绕羽毛球运动项目特点，使学生初步掌握羽毛球项目的基本技术、战术和竞赛裁判等知识。通过学习使学生达到掌握运动技能和增强对羽毛球项目的理解和认识。主要内容包括：羽毛球运动基本技术和战术、竞赛规则及组织编排等知识。

## 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 type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 |
| <p>理由：</p> <p>随着科学技术的发展，电子竞技已发展成一项有着巨大商业潜力的新兴体育产业。从国内范围看，2003 年国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99 个正式体育竞赛项，2008 年国家体育总局将电子竞技由第99个正式体育项目批改成为第78 个正式体育项目。随着近些年我国电竞产业急剧扩张，急需各种类型的电竞人才，而电竞教育明显滞后电竞产业的发展。欧美众多高校都开设有电子竞技硕博点及相关专业。我国开设电竞专业的高校非常少，就体育院校而言，目前仅有山东体育学院2019年设立了电竞专业，2020年刚开始招生。电竞产业的从业人员普遍学历层次不高，这些电竞人才亟需升学深造，另一方面电竞产业急需受过高等教育的大量的电竞专业人才，供需矛盾非常突出，这使得在高等体育院校开设电竞专业成为一种必然。2020年北京发布了《北京市推进全国文化中心建设中长期规划（2019-2025）》，其中第七章下的第82条明确提出，将把北京建设成“网络游戏之都”，2020年北京发布了《北京市推进全国文化中心建设中长期规划（2019-2025）》，其中第七章下的第82条明确提出，将把北京建设成“网络游戏之都”。首都体育学院地处北京，具有天然地域优势、师资优势、各类人才优势及经费资源优势，首都体育学院具有覆盖体育教育训练学、体育人文社会学、心理学、民族传统体育学科、运动人体科学五个二级学科12个本科专业，具有多年的办学经验，积累了丰富的办学资源，为电子竞技专业设立奠定了扎实的多学科的基础，创造了有利的教学条件。学校对于电子竞技运动与管理专业前期进行了大量调研工作，获得了丰富的第一手资料，该专业课程体系设计周全完整，课时安排合理，师资力量比较雄厚，培养方案论证充分，课程思政在培养方案得到很好的体现，切实可行，体现出该方案的科学性和前瞻性特色。</p> <p>专家组一致认为：电子竞技运动与管理专业发展规划和定位明确，符合国家和区域经济社会发展需求，预计人才需求旺盛，将为北京及区域发展提供强有力的人才支撑，专业师资、教学实验设备等基本达到新增本科专业办学条件，同意申报电子竞技运动与管理专业。</p> |      |   |
| 拟招生人数与人才需求预测是否匹配  |      | <input 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 type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 |
|   | 实践条件 | <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 |
|   | 经费保障 | <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 |
| <p>专家签字：</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <br/>             颜天民         </div> <div style="text-align: center;"> <br/>             闫环桥         </div> <div style="text-align: center;"> <br/>             张         </div> <div style="text-align: center;"> <br/>             黄         </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <br/>             李         </div>         |      |   |

## 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)