

广州市旅游商务职业学校

电子商务专业
(电子竞技运动与管理方向)
人才培养方案

(2021 级)

制 (修) 订人: 蒋宇航
审 核 人: 谭子华
审 批 人: 王 勇
日 期: 2021.6

广州市旅游商务职业学校

电子商务专业（电子竞技运动与管理方向）

人才培养方案

（2021 级）

一、专业名称及代码

（一）专业名称：电子商务专业（电子竞技运动与管理方向）

（二）专业代码：730701

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

基本学制为 3 年，全日制中等职业学校学历教育。

四、职业面向

表 1:

专业大类(专业类)及代码	对应的行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位类别(或技术领域)(代码)	职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书举例(X证书)
财经商贸类(730701)	信息传输、软件和信息技术服务业(I64、I65) 文化、娱乐(R86、R90) 广播、电视、电影和录音制作业(R87) 体育组织(R89) 商业、服务业人员	文学艺术工作人员(2-10) 体育工作人员(2-11) 新闻出版、文化工作人员(2-12) 体育竞赛组织(89-11) 社会生产服务和生活服务人员(4-01、4-04、4-07、4-99)	电影电视摄影师(2-10-05-03) 剪辑师(2-10-05-06) 教练员(2-11-01-01) 裁判员(2-11-01-02) 运动员(2-11-01-03) 其他体育工作人员(2-11-01-99) 节目主持人(2-12-04-02)	①社会体育指导员(电子竞技) ②电子运动与竞技二级裁判员(年满18岁可考取) ③计算机操作员 ④电子商务员

	(GBM4)		电子竞技运营师 (4-13-05-03) 电子竞技员 (4-13-99-00) 营销员(4-01-02-01) 电子商务员 (4-01-02-02) 商品营业员 (4-01-02-03)	
--	--------	--	---	--

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

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

(二) 培养规格

本专业毕业生应具备的素质、知识和能力：

1. 综合素质

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

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

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

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

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

2. 专业知识

(1) 掌握必备的思想政治理论，科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 了解与本专业相关的法律法规、政策、行业标准

等从业基本知识。

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

(4) 掌握电子竞技场地、设备设施、相关计算机软件的理论知识。

(5) 掌握电子竞技比赛方案策划及赛事组织知识，熟悉电子竞技比赛规则。

(6) 掌握与电子竞技行业相关的美术、音乐、文学等方面的基础知识。

(7) 掌握原创文案编辑知识及网络宣传知识。

(8) 掌握电子竞技商品营销知识。

(9) 掌握电子竞技场所服务基本程序和服务礼仪规范知识。

3. 能力

包括通用能力和专业技术技能等。

(1) 通用能力

①语言表达能力：具备流利标准的普通话会话能力以及基础简单的英语沟通能力。

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

③具有探究学习、终身学习、分析问题及解决问题的能力。

（2）专业技术技能

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

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

③掌握组织和管理电子竞技赛事，具备为赛前、赛中及赛后提供线上服务的技能。

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

⑤熟练掌握电子竞技视频的拍摄、制作、推广技能。

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

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

⑧掌握正确处理意外伤害事故（按照电子竞技场所安全管理规定）的技能；

⑨掌握电子竞技场所服务接待程序及服务礼仪的相关技能。

六、主要接续专业

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

本科：艺术设计学（130501）、计算机科学与技术（0812）

七、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	基本学时
1	思想政治	<p>思想政治课包括基础模块和拓展模块两部分。基础模块包括中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治四部分内容，基础模块是我校各专业学生的必修课程。</p> <p>（1）中国特色社会主义模块学习中国特色社会主义的创立、发展和完善，了解中国特色社会主义经济、中国特色社会主义政治、中国特色社会主义文化、中国特色社会主义社会建设与生态文明建设，学习踏上新征程共圆中国梦。</p> <p>（2）心理健康与职业生涯模块理解时代导航，生涯筑梦；了解认识自我与健康成长；了解所在专业及谋划未来的发展；学会和谐交往及快乐生活；端正学习态度学会学习及终身学习；帮助合理规划职业生涯及放飞理想。</p> <p>（3）哲学与人生模块帮助学生立足客观实际，树立人生理想；辩证看问题，走好人生路；实践出真知，创新增才干；坚持唯物史观，在奉献中实现人生价值。</p> <p>（4）职业道德与法治模块了解社会公德，感悟道德力量；了解职业道德的内涵、特点及时代变迁，践行职业道德基本规范；解职业礼仪与职业道德的关系，理解职业礼仪蕴含的道德意义，提升职业道德境界；懂得法治的科学内涵，坚持全面依法治国；理解我国宪法的地位，维护宪法尊严；阐释法律的特</p>	144

序号	课程名称	主要教学内容和要求	基本学时
		<p>征和作用，遵循法律规范。通过本部分内容的学习，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。</p>	
2	历史	<p>包括基础模块和拓展模块两部分； 基础模块包括“中国历史”和“世界历史”；“中国历史”内容包括中国古代史、中国近代史和中国现代史； “世界历史”包括世界古代史、世界近代史和世界现代史；</p>	72
3	语文	<p>语文包括基础模块与职业模块，其中基础模块包含8个专题：语感语言习得；中外文学作品选读；实用性阅读与交流；古代诗文选读；中国革命传统作品选读；社会主义现代文化作品选读；整本书阅读与研讨；跨媒介阅读与交流。</p> <p>职业模块包含劳模精神工匠精神作品选读；职场应用写作与交流；微写作；科普作品选读。</p>	225
4	数学	<p>使学生掌握必要的数学基础知识，具备相关的技能与能力，为学习专业知识、掌握职业技能、继续学习和终身发展奠定基础；懂得知识的概念和规律（定义、定理、法则等）以及与其他相关的知识的联系；根据法则、公式或按照一定的操作步骤，正确地进行运算求解；正确使用科学型计算器及常用的数学工具软件；按要求对数据（数据表格）进行处理并提取有关信息；根据数据趋势、数量关系或图形、图示，描述其规律；依据文字、语言描述、或较简单的几何体及其组合，想象相应的空间图形；能够在基本图形中找出基本元素及其位置关系，获根据条件画出图形；运用类比、归纳、综合等方法，对数学及其应用能力能进行有条理的思考、判断、推理和求解；能针对不同的问题（或需求），会选择合适的模型（模式）。</p>	197

序号	课程名称	主要教学内容和要求	基本学时
5	英语	<p>英语包括英语(基础模块)、英语(职业模块)、英语(拓展模块),其中(基础模块)为108学时,(职业模块)及(拓展模块)为89学时。</p> <p>基础模块的教学内容包括人与自我、人与社会和人与自然三大主题范围,涵盖10个主题(自我与他人、学习与生活、社会热点、社会交往、历史与文化、社会服务(旅游服务)、科学与技术、自然与环境、可持续发展、时政热点。通过创设与主题相关的语境,将特定主题与学生的学习、生活和未来职业发展建立关联,鼓励学生运用所掌握的语言知识和语言技能,进行意义探究,通过解决问题等方式,培养学生的思维差异感知能力,提高学生的鉴别和评判能力,促进跨文化理解与交流。</p> <p>职业模块包含求职应聘、职场礼仪、职场服务、设备操作、技术应用、职场安全、危机应对、职业规划(8大主题)。教学内容需基于职场场景、开展由易到难的语言学习活动,将课内外语言学习与实践活动有机结合,培养学生的语言应用能力。</p> <p>拓展模块含括自我发展、技术创新、环境保护,教学上对课程内容在深度和广度进行拓展,进一步培养学生的语言应用能力。</p>	197
6	信息技术	<p>了解计算机的基本概念、基础知识;掌握微型计算机的主流操作系统的使用方法;理解计算机文字处理的基础知识;了解计算机网络基础知识;掌握数据处理的基本技能;熟练使用文字处理软件进行数据管理;掌握DOS常用命令的功能及使用方法;制作表格,表格中自动套用格式;图文表格混排;了解数据库的基本概念,掌握数据库管理系统的基本语法成分,掌握数据库文件(表)的基本操作;掌握常用软件的安装和卸载过程;掌握微型计算机的配置和部件选择方法;掌握完成电子文档制作的全过程;掌握Internet上检索和下载需要的专题信息的方法;掌握简单的数据库管理程序的编制方法。</p>	108

序号	课程名称	主要教学内容和要求	基本学时
7	体育与健康	<p>基础模块包括健康教育专题讲座(理论)、田径类项目(跑、跳、投)、体操类项目(支撑、攀爬、悬垂、腾跃)、球类项目(足球、篮球、排球),开展“全国亿万学生阳光体育活动”等各类体育活动,并与体育课教学相结合。在没有体育课的当天,应保证进行1小时课外体育锻炼。</p> <p>为满足学生个性发展或不同健康水平的需要,在第二学年应把能促进健康,培养审美能力,适于娱乐、休闲的运动项目、技能和方法,包括健身类、娱乐类、养生保健类和新兴类运动项目以及拓展模块B内容。教学强调以学生发展为本,尊重学生的个性发展,满足他们的兴趣和潜能开发需要。引导学生运用自主、探究和合作等学习方法,增强学生主动参与教学过程的积极性,提高运用知识、技能的能力。</p>	162
9	艺术	<p>通过不同体裁、特点、风格和表现手法的音乐作品,使学生在情感体验中进一步学习基础知识、技能与原理,掌握音乐欣赏的正确方法与音乐表现的基本技能,提高音乐欣赏能力和音乐素养;重点选择旋律优美、具有经典性、代表性和时代感的名曲佳作,分析音乐与生活、音乐与社会、音乐与文化、音乐与情感之间的联系,加深学生对不同时期、不同地区、不同民族音乐所蕴含的文化内涵与精神品质的理解;美术教学通过不同美术类型(绘画、书法、雕塑、工艺、建筑、摄影等)的表现形式与发展形态与发展演变过程,使学生了解美术的基础知识、技能与原理,熟悉基本审美特征,理解作品的思想感情与人文内涵,感受社会美、自然美和艺术美的统一,提高审美能力;选择具有经典性、代表性和时代性的各种美术佳作,拓宽审美视角,形成积极健康的审美观。</p>	36
9	劳动教育	<p>通过劳动教育,使学生能够理解和形成马克思主义劳动观,牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念;体会劳动创造美好生活,体认劳动不分贵贱,热爱劳动,尊重普通劳动者,培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神;具备满足生存发展需要的基本劳动能力,形成良好劳</p>	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	基本学时
		动习惯。以实习实训课为主要载体、结合专题教育、其他课程有机融入的劳动教育课程体系,其中包括劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育	

2. 公共基础选修课

公共基础选修课包括综合素质选修课和综合实践类项目。

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

表 3: 具体内容另附

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

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

(二) 专业（技能）课程

专业课程包括专业必修课和专业选修课。

1. 专业必修课

专业必修课包括专业（群）平台课、专业方向课和综合实践课。

表 4:

序号	课程类型	课程名称	学时	学分	课程目标	主要内容	专业核心课程
1	专业（群）平台课	电子商务概论	51	3	了解电子商务的学科知识；掌握电子商务的实际应用技能。 构建电子商务全局观，养成良好的电子商务职业习惯和择业心态，孕育正确的电子商务价值观，提升个人职业综合素养。	1. 电子商务基本概念、基本程序、操作技术； 2. 电子商务发展背景及过程； 3. 电子商务的实际应用技能； 4. 电子商务的常见模式和原理； 5. 电子支付基本原理； 6. 电子商务与电子商务物流的重要联系； 7. 电子商务相关技术。	是
2		网络营销	36	2	了解网络营销的学科知识；掌握点击竞技产品的市场营销手段和技能。形成网络营销的正确认知，养成电子竞技产业网络营销的正确择业观和价值观，提升职业综合素养。	1. 网络营销理论知识； 2. 不同类型电竞产品及其衍生产品的功能、特点、使用和维护； 3. 主流电子竞技设备厂家及其主要产品； 4. 电子竞技领域的市场营销方法及手段； 5. 电子竞技产品的销售技能。	是
3		客户服务	28	2	培养学生树立先进的客户服务理念，掌握客户服务技能，使学生能够在客户服务岗位上完成受理客户咨询、促成客户交易、处理客户投诉等工作。	1. 客户服务概述； 2. 售前准备工作，售中问题处理（客户接待与沟通、有效订单的处理），售后问题解决（交易纠纷的处理； 3. 调控情绪与压力），客户关系管理。	是

4	新媒体制作与运营	64	4	掌握新媒体的特点、技巧、策略、模式和作用,具备软文编辑、制作与运营自媒体的能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 常见视频编辑处理软件、特效合成软件的使用; 2. 剪辑组合、动画创作、特效制作等视频后期处理。 3. 产品测款选品工作 4. 新媒体运营方案的制定及优化,新媒体的运营活动执行、管理工作。 5. 分析运营情况,进行阶段总结汇报。 	是
5	图形图像处理	70	4	了解图形图像处理的学科知识;掌握图形图像处理的常用方法技能。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图像图像处理的基础知识; 2. 图形图像的美学基础知识; 3. 平面设计与创意的基础知识; 4. 图像绘制、修改、艺术编排的常见方法; 5. 主流平面设计软件的图形绘制、图文编辑、图像处理等。 	是
6	互联网文案	28	2	了解互联网文案策划与实施的学科知识;掌握电子竞技活动方案策划与实施技能。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 互联网文案的创作思路和写作技巧; 2. 掌握关键词和标题的设置; 3. 根据企业定位、产品特征及消费者需求提炼商品或服务卖点,撰写品牌故事; 4. 消费者心理及行为分析。 5. 提升产品、活动曝光率、转化率的方法。 	是
7	互联网直播与(电竞)解说	120	7	了解互联网直播的背景、优势,明白直播活动的内容;培养学生的语言表达能力和节目主持能力。同时更多关注主流电竞赛项目,掌握专业	<ol style="list-style-type: none"> 1. 互联网直播的背景; 2. 直播过程的各项操作活动; 3. 播音主持的各项基本功; 4. 电竞赛事解说要点; 5. 主播形象设计、表演基础等 	是

					的、风趣的电竞解说和主持能力。		
8		电子竞技基础	68	4	了解电子竞技的学科知识；掌握电子竞技行业运作方法。构建电子竞技行业发展新概念，养成正确的电子竞技价值观和择业观。	1. 电子竞技的历史渊源及发展； 2. 电子竞技范围界定的基础理论； 3. 电子竞技概念； 4. 知名的电子竞技游戏项目及其发展历程、趋势； 5. 电子竞技行业的行业概况和运作方式。	是
9		电子竞技游戏基础	96	5	了解电子竞技游戏的学科知识；掌握常见游戏的操作、竞技和客户推广。正确认知电子竞技游戏职业，形成良好的职业观和择业观。	1. 电子竞技游戏的内涵及特点； 2. 热门电子竞技游戏的操作； 3. 相关游戏的竞技行 动、战略和操作； 4. 游戏定位客户群的线上指导方法； 5. 电子竞技游戏项目的推广。	是
10	专业方向课	电子竞技心理与健康	36	2	了解电子竞技心理健康的学科知识；掌握心理健康培育的相关方法技巧。正确认识职业心理病痛，养成职业抗压疏导习惯，孕育正确择业观和就业观，提升职业幸福感和劳动创新能力。	1. 电子竞技活动中的成瘾与不健康行为； 2. 电子竞技中的社会心理学和发展心理学； 3. 正确处理压力与健康、心理疲惫与运动伤病的方法； 4. 心境状态对电子竞技活动的影响。	
11		电子竞技教练员（裁判员）	96	5	针对收集相关专业素材资料，整理教学大纲，编辑教案以及授课PPT。具备优秀的语言表达能力，逻辑思维敏捷；具备教学研究能力；善于搜集电竞市场行情，了解专业知识。	1. 制订日常训练计划； 2. 设计战术执行方案； 3. 赛后复盘分析； 4. 研究分析其他战队战术及选手特点； 5. 关系协调，情绪排解处理。 6. 制定竞赛程序和工作计划，熟悉比赛流程，清楚比赛对阵，及时处理解决比赛中的	

						突发情况。	
12		电子竞技节目制作	92	5	了解电子竞技节目制作的学科知识；掌握电子竞技节目制作的方法技能。 正确认知电子竞技节目制作，养成良好的择业观，提升综合素养，孕育创新精神和就业幸福感。	1. 电子竞技节目制作流程； 2. 电子竞技节目策划、录制、剪辑、特效制作等的后期成片制作。	
13		电子竞技赛事运营与管理（校企联合课程）	64	4	了解电子竞技赛事运营与管理的学科知识；掌握相关的操作方法与技能。形成电子竞技赛事的正确认知，养成良好的择业就业习惯，提升劳动创新能力和职业综合素养。	1. LPL 和俱乐部赛事设计、策划和组赛的具体步骤和方法； 2. 电子竞技俱乐部赛事管理的基本知识及技能。	
14		电子竞技场馆运营与管理（校企联合课程）	64	4	了解电子竞技场馆运营与管理的知识；掌握电竞场馆设备、环境、人员、服务内容、安全管理事项以及服务质量评价与改进的相关标准及专业知识。	1. 场馆选址要求； 2. 场馆功能分区； 3. 场馆设备、环境管理系统； 4. 场馆的治安、消防管控	
15	专业综合实践课	认知实习	30	1			
16		跟岗实习	120	4			
17		毕业（顶岗）实习	660	22			

说明：1. 专业核心课程为 6—8 门；2. 专业综合实践课包括：认知实习、跟岗实习、毕业（顶岗）实习等。

专业选修课

表 5:

序号	课程名称	学时	学分	课程目标	主要内容	备注
----	------	----	----	------	------	----

1	电竞游戏开发	36	2	锻炼学生的综合性程序设计与设计技能，让学生掌握游戏开发的软件工程专业原理，以及游戏中的图形学、人工智能等知识点和关键技术。	了解国内外游戏设计与开发的发展现状，掌握游戏设计与开发的基本概念和主要算法；理解游戏设计与开发的基本流程和关键技术。
2	电竞数据分析	36	2	通过数据来挖掘存在的问题，并通过大数据的分析来提供解决方案，提高对电竞游戏的理解	1. 比赛数据导入，讲解以及分析，； 2. 能灵活运用电子竞技相关的数据分析软件。
3	电竞英语	36	2	帮助学生广泛深入地了解和学习电竞专业知识。更广泛地阅读英文文献，拓宽对游戏原型原著的了解。	掌握一定的本专业英语词汇，掌握如何看、写英文摘要，提高语言应用能力。

八、教学进程总体安排

(一) 教育教学活动周数分配表

表 6: 教育教学活动周数分配表

教育教学活动		各学期时间分配（周）						合计
		一	二	三	四	五	六	
教学活动 活动时间	理论教学、实践教学、认证培训、技能鉴定	17	18	18	18	18	18	107
其他教育 活动时间	入学教育、军训	2						2
	考核	1	1	1	1	1		5
	毕业教育						1	1
	机动		1	1	1	1	1	5
合计		20	20	20	20	20	20	120

(二) 学时、学分比例表

表 7: 各类课程学时、学分比例表

课程类别		小计		合计	小计		合计
		学时	比例		学分	比例	
必修课	公共基础课程	1164	35.65%	87.32%	65	39.58%	85.92%
	专业课程	1687	51.67%		11	46.34%	
选修课	公共基础课程	214	6.55%	12.68%	12	7.28%	14.08%
	专业课程	200	6.13%		11	6.80%	
合计		3265	100.00%	100.00%	99	1	100.00%
实践课时比		1753	53.69%				

（三）课程设置与教学进程安排表

见附录

九、实施保障

（一）师资队伍

1. 专业教学团队师资配备要求

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

（2）专业师资队伍专业能力结构及梯队建设合理，中、高级职称比例达 60%。

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

（4）专任专业教师中“双师型”100%。

2. 专任教师任职资格

（1）具有强烈的事业心和高度的责任感，能够忠诚于党的教育事业，坚持真理，坚持正义；

（2）具有高度的职业素养，爱岗敬业，认真负责，教书育人；

（3）了解中职教育的特点与中职教育的规律；

（4）具有扎实的专业相关理论功底和实践能力，具有

一定的行业实践经历；

(5) 具有较强的教学技能级教学研究与课程开发能力；

(6) 沟通表达能力好；

(7) 具有信息化教学能力，能熟练运用现代教育技术；

(8) 具备“双师”素质；

(9) 企业实践经历达标。

3. 兼职教师任职资格

(1) 具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神；

(2) 热爱教育事业，愿意为教育事业付出精力；

(3) 具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，能承担专业课程教学、实习实训指导等教学任务；

(4) 沟通表达能力强，能采用合适的教学方式开展教学；

(5) 具备中级以上职业资格或担任企业部门主管以上职务。

(二) 教学设施

教室基本要求

具有信息化教学设备，满足信息化教学需要。

校内实训室基本要求

1. 电子商务基础实训室

序号	名称	功能	设备配置要求		规模（技术参数与要求）
			主要设备名	数量	

			称		
1	电子商务基础实训室	主要针对：《电子商务概论》、《网络营销实务》、《新媒体制作与运营》、《图形图像处理》等课程	桌面计算机 (教师机)	1 台	CPU: ≥主流多核 内存: ≥8 GB 硬盘: ≥1000 GB 独立显卡: 显存 ≥1 GB 显示器: 分辨率 ≥1920 x 1080 支持网络同传和硬盘保护 可选多媒体教学支持系统 耳机、麦克风
			桌面计算机 (学生机)	55 台	CPU: ≥主流多核 内存: ≥4 GB 硬盘: ≥500 GB 独立显卡: 显存 ≥1 GB 显示器: 分辨率 ≥1920 x 1080 支持网络同传和硬盘保护 可选多媒体教学支持系统
			互动式显示终端	1 台	1、屏幕尺寸: 86 英寸 LED 液晶 A 规屏, 最大显示尺寸: 1895.04×1065.96mm 2、显示比例 16:9, 亮度 ≥350cd/m ² , 对比度 ≥5000:1, 可视角度 ≥178°。 3、图像物理高清分辨率 3840×2160, 4K 画质 4、屏幕显示灰度分辨等级达到 128 灰阶以上, 保证画面显示效果细腻。 二、触摸显示技术 1、触摸面材质: 防眩光钢化玻璃。 2、采用非接触式红外十点或以上触控技术, 支持六点以上同时书写。 3、支持手势识别擦除功能, 根据接触面可自动调整板擦大小。 4、书写方式: 手指或笔触摸 三、电脑部分要求 1、采用模块化电脑方案, 低噪音热管传导散热设计, 实现无单独接线的插拔 2、处理器: 采用 H81 芯片

					组, intel i5 第六代 CPU, 内存 4G , 固态硬盘 256G 3、内置 WiFi: IEEE 802.11n 标准, 内置网卡: 10M/100M/1000M
			交换机	3 台	<p>1. 可堆叠智能安全路由交换机</p> <p>2. 带 10/100Base-TX 和千兆接口</p>
			实物展示台	1 台	<p>变焦: 整机 220 倍放大</p> <p>对焦/白平衡: 自动/手动 (对焦)</p> <p>图像特技: 负片、冻结、旋转、标题、同屏对比、镜像、文本/图像、黑白/彩色 图像存储: 支持</p> <p>RGB 输入输出: DB15FLC 各 2 组</p> <p>RGB 输出分辨率: XGA, SXGA, 720P16:9</p> <p>镜头输出像素: 200 万</p> <p>音频输入: 3.5mm 插口 1 组</p> <p>音频输出: 3.5mm 插口 1 组</p> <p>视频输入输出: RCA 各 1</p>

					组 侧灯： 1W LED 2个 背灯： 支持 亮度调节： 支持
			打印机	1台	产品类型：激光打印机 最高分辨率：高达 1200 x 1200 dpi 打印速度：33页/分钟(A4)； 35页/分钟(Letter)； 60页/ 分钟(A5) 内存：256 MB
			机柜	1个	标准网络机柜，钢制 42U， 能放置两台塔式服务器
			多媒体 扩声系统	1套	1、功放机：三路话筒输入， 两路音频输出 2、音箱 2支 3、无线话：筒手持 1支，领 夹 1支 4、有线话筒 1支
			电子教室系 统	1套	多媒体教学系统、控制系统 广播教学、共享白板、视频直 播、屏幕录制、学生端屏幕录 制等
			跨境电商平 台	3个	支持阿里巴巴旗下市场的 在线跨境电商交易平台，支持 店铺注册费用与 3个帐号两年 年费

			软件	1套	64位桌面操作系统 办公软件 常用工具软件 电子商务专业模拟软件 电子商务考证系统 网页设计与制作软件 实训室管理软件 虚拟机及相关系统镜像文件
--	--	--	----	----	---

2. 电竞运营实训室

序号	名称	功能	设备配置要求		规模
			主要设备名称	数量	
2	电竞运营实训室	主要针对：《电子竞技节目制作》、《电子竞技游戏基础》、《互联网直播与(电竞)解说》等课程	桌面计算机 (教师机)	1台	1. 主板：华硕这 90-P-SI 2. CPU：英特尔九代 I7 9900KF（原包+风扇）. 3. 风扇：酷冷至尊（T400 PRO） 4. 内存：金士顿（8G-DDR3200*2） 5. 显卡：华硕（RTX 2080 SUPER） 6. 鼠标：ZOWIE(EC2-A) 7. 鼠标垫：ZOWIE... 8. 头带式耳机：骇客（飓风+7.1 声卡） 9. 键盘：罗技（G610） 10. 电源：全汉（额定 650W） 11. 显示器：明基（XL 2540 240HZ）
			桌面计算机 (学生机)	55台	1. 主板：华硕 B365M-V5-SI. 2. CPU：英特尔九代 I7 9700KF（原包+风扇）. 3. 风扇：酷冷至尊（T400） 4. 内存：金士顿（8G-DDR3200*2） 5. 显卡：华硕（RTX 2080 SUPER） 6. 鼠标：ZOWIE(EC2-A) 7. 鼠标垫：ZOWIE... 8. 头带式耳机：骇客（飓风+7.1 声卡）

					<p>9. 键盘：罗技（G610）</p> <p>10. 电源：全汉（额定 650W）</p> <p>11. 显示器：明基（XL 2540 240HZ）</p>
			<p>互动式 显示终端</p>	1 台	<p>1、屏幕尺寸：86 英寸 LED 液晶 A 规屏,最大显示尺寸:1895.04×1065.96mm。</p> <p>2、显示比例 16:9, 亮度\geq350cd/m², 对比度\geq5000:1, 可视角度\geq178°。 3、图像物理高清分辨率 3840×2160, 4K 画质。</p> <p>4、屏幕显示灰度分辨等级达到 128 灰阶以上, 保证画面显示效果细腻。</p> <p>二、触摸显示技术</p> <p>1、触摸面材质：防眩光钢化玻璃</p> <p>2、采用非接触式红外十点或以上触控技术, 支持六人以上同时书写</p> <p>3、支持手势识别擦除功能, 根据接触面可自动调整板擦大小。 4、书写方式：手指或笔触摸</p> <p>三、电脑部分要求 1、采用模块化电脑方案, 低噪音热管传导散热设计, 实现无单独接线的插拔</p> <p>2、处理器：采用 H81 芯片组, intel i5 第六代 CPU, 内存 4G , 固态硬盘 256G 3、内置 WiFi: IEEE 802.11n 标准, 内置网卡: 10M/100M/1000M</p>
			交换机	3 台	<p>1. 可堆叠智能安全路由交换机</p> <p>2. 带 10/100Base-TX 和千</p>

					兆接口
			云服务	56 个	云服务性能要求： 1、CPU：》2 核 2、内存：》1GB 3、系统盘：》50GB
			打印机	1 台	产品类型：激光打印机 最高分辨率：1200 x 1200 dpi
			三角架	1台	摄像机专业
			动圈麦克风	1套	动圈麦克风、电容麦克风、 话筒防震架、话筒支架、话筒 万向架
			高清摄像机 数码相机	各10 台	有效扫描线：1080线；总像素： 112 万像素（1/3英寸3CCD）； 有效像素：107万像素3CCD 滤镜直径：72mm；变焦：12 倍 可变光学变焦
			耳机	56 套	带麦克风
			数码绘图板	56 套	9"×12"、1024 阶、3800Lpi
			机柜	1 个	标准网络机柜，钢制 42U，能 放置两台塔式服务器
			多媒体扩声 系统	1 套	功放机：三路话筒输入，两 路音频输出 音箱 2 支 无线话筒：手持 1 支，领夹 1 支 有线话筒 1 支
			电子教室系 统	1 套	多媒体教学系统、控制系统广 播教学、共享白板、视频直播、 屏幕录制、学生端屏幕录制等
			软件	1 套	64 位桌面操作系统 办公软件 常用工具软件 电子商务专业模拟软件 电子商务考证系统 网页设计与制作软件 实训室管理软件 虚拟机及相关系统镜像文件

校外实践教学（实训、实习）基地基本要求

表 9：校外实践教学（实训、实习）基地

序号	基地类型	功能	规模

（三）教学资源

表 10：教学资源有关要求

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

（四）教学方法

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

（五）学习评价

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

（六）质量管理

以提高和保障教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，把学校各部门、各环节的教学质量管理活动严密组织起来，将教学和信息反馈的整个过程中影响教学质

量的一切因素控制起来，形成一个有明确任务、职责、权限的相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

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

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

十、毕业要求

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

（一）学分要求

本专业按学年学分制安排课程，学生最低要求修满总学分为 163 个学分。

课程类型		学分	比例	学分小计	学分合计
必修课	公共基础课程	65	39.58%	140	163
	专业课程	75	46.34%		

选修课	公共基础课程	12	7.28%	23
	专业课程	11	6.80%	

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

（二）体能测试要求

体能测试成绩达到《国家学生体质健康标准（2014年修订）》要求。测试成绩按毕业当年学分的50%与其他学年总分平均得分的50%之和进行评定，成绩未达50分按结业获肄业处理。

十一、附录

一般包括教学进程安排表、变更审批表等。

2021 级电子商务专业（电子竞技运动与管理方向）

课程设置与教学安排表

课程类别	课程性质	序号	课程名称	核 心 课 程	课 程 类 型	学 分	计划学时			教学周学时/教学周数						考 核 评 价 方 式		
							总学 时	理 论	实 践 (实 操)	一	二	三	四	五	六			
										18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周			
公共 基础 课程	必修课	1	中国特色社会主义		C	2	36	34	2	2							考试	
		2	心理健康与职业生涯		A	2	36	36	0		2							考试
		3	哲学与人生		C	2	36	28	8			2						考试
		4	职业道德与法治		C	2	36	28	8				2					考试
		5	历史		A	4	72	70	2	2	2							考试
		6	语文		A	13	225	225	0	3	3	3	3	2				考试
		7	数学		A	11	197	197	0	3	3	2	2	2				考试
		8	英语		A	11	197	197	0	3	3	2	2	2				考试
		9	信息技术		A	6	108	49	59	2	2	1	1					考试
		10	体育与健康		C	9	162	32	130	2	2	2	2	2				考试
		11	艺术		A	2	36	35	1	1	1							考试
		12	劳动教育		C	2	36	18	18	1	1	1	1					考查
				小计			65	1164	949	215	19	19	13	13	8	0		
	选修课		13	综合素质任选课（线上）			10	178	162	0	2	2	2	2	2			
		14	综合实践类项目（课外）			2	36		36									
			小计			12	214	162	36	2	2	2	2	2				
专业 课程	专业 （群） 平台课	15	电子商务概论	*	A	3	51	34	0	3							考试	
		16	网络营销		C	2	36	6	30		2						考试	
		17	客户服务		C	2	28	8	20				2				考试	
		18	新媒体制作与运营		C	4	64	18	74		2	2					考试	
		19	图形图像处理		C	4	70	26	100	2	2						考试	
		20	互联网直播与解说	*	C	7	120	24	96			4	2	2			考试	
		21	互联网文案		C	2	28	30	12			2					考试	
	必修课 专业方 向课	23	电子竞技基础	*	C	4	68	5	80	4							考试	
		24	电子竞技游戏基础	*	C	5	96	16	80		3	3					考试	
		25	电子竞技裁判员	*	C	5	96	18	56				3	3			考试	
		26	电子竞技节目制作	*	C	5	92	18	56			2	2	2			考试	
		27	电子竞技赛事运营与管理	*	C	4	64	6	30				2	2			考试	
		28	电子竞技场馆运营与管理		C	4	64	14	0				2	2			考试	
	综合实 践课	29	认知实习(服务周)		B	1	30	0	30	1周							考查	
30		跟（顶）岗实习		B	4	120	0	120			4周					考查		
31		顶岗实习		B	22	660	0	660				4周		18周		考查		

		小计					76	1687	223	1444	9	9	13	13	11		
选修课	限定	32	“3+证书”考试辅导			A	6	108	108	0					6		考查
		33	电子竞技健康与心理			C	2	36	6	30					2		考查
	任意	34					3	56	28	28			2	2			考查
		小计					11	200	56	58	0	0	2	2	8		
线下教学学时合计							152	3051	1228	1717	28	28	28	28	27		
线上教学学时合计							12	214	162	36	2	2	2	2	2	0	
教学学时总计(线上线下)							163	3265	1390	1753							

广州市旅游商务职业学校

教学进程变更审批表

申请教师			申请日期					
专业名称			年级					
变更形式		课程名称及编号	周课时	理论课时	实践课时	总学时	考试类型	安排学期
调整计划	原来计划安排							
	申请调整为							
增加计划								
变更原因								
教研组意见	教研组长签名： 年__月__日							
教务科意见	教务科（签章）： 年 月 日							
校领导意见	校领导（签章）： 年 月 日							

