

广州市旅游商务职业学校

电子商务（电子竞技运动与管理方向）专业人才培养方案

（2022 级）

2022 年 6 月

前 言

为进一步规范人才培养全过程、提高人才培养质量，学校以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，落实立德树人根本任务，坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向，健全德技并修、工学结合育人机制，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，突出职业教育的类型特点，深化产教融合、校企合作，推进教师、教材、教法改革，根据教育部《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）等文件精神,严格按照规划与设计、调研与分析、起草与审定、发布与更新等制(修)订程序开展专业（群）人才培养方案制订与实施工作。

本专业（群）人才培养方案是指导和管理学校教学工作及专业建设的主要依据，是保证教育教学质量和人才培养规格的纲领性教学文件，也是考核本专业教学质量和公共基础课学生学业质量评价的重要依据。教务科依据本方案制定实施性专业教学计划，组织相关专业系、教研组、教师认真贯彻，严格执行。学校将依本方案对教务科开展实施性专业教学计划的制定工作进行指导及实施进行管理监督。

本专业（群）人才培养方案由教务科组织专业系、专业教研组起草编写，经专业建设委员会论证，教务科、教育教学督导室审核，学校党委办公会审批。

编写组：刘佳、马志明、黄学文、邓建明、朱艳、毕婉文

审核组：胡秋月、谭子华、冷耀军

电子商务（电子竞技运动与管理方向）专业 人才培养方案(2022 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：专业职业面向

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）
电子商务专业（电子竞技方向） 730701	信息传输、软件和信息技术服务业（I64、I65） 商业、服务业人员（GBM4）	赛事服务人员（89-11）	摄影师（2-10-05-03） 剪辑师（2-10-05-06） 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）	1+X 新媒体技术（初级） 1+X 电子竞技赛事运营（初级） （二选一）

注：专业大类（专业类）及代码依据教育部现行中等职业学校专业目录；对应的行业参照现行《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书

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；面向粤港澳大湾区电子竞技俱乐部、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) 掌握电子竞技比赛方案策划及赛事组织知识，熟悉电子竞技比赛规则。

(5) 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。

(6) 掌握原创文案编辑知识及网络宣传知识。

(7) 掌握电子竞技商品营销知识。

3. 专业能力

(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 具有良好的社交能力、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 掌握策划和执行电子竞技赛事，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、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。

六、主要接续专业

后续的高职专科专业：电子商务（530701）、电子竞技运动与管理（570312）、数字图文信息处理技术（560101）、数字媒体技术（510204）、数字媒体设备应用与管理（560106）

后续的高职本科专业：电子商务（330701）、全媒体电商运营（330703）、电子竞技技术与管理（370304）、数字媒体技术（310204）

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

表 2：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	本课程依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，是以立德树人为根本任务，以培育思想政治学科核心素养为主导，与初中道德与法治、高校思想政治理论课等课程相互衔接，与学校其他教育教学活动相互配合，共同承担思想政治教育立德树人的任务。结合中职学校实际情况，引导学生坚定理想信念，厚植爱国主义情怀，提高职业道德素质、法治素养和心理健康水平，促进学生健康成长、全面发展，培养拥护中国共产党领导和我国社会主义制度、立志为中国特色社会主义事业奋斗终身的有用人才。	144
2	历史	本课程依据《中等职业学校历史课程标准》开设，是在义务教育阶段历史课程的基础上，结合中职学校实际情况，坚持唯物史观为指导，引导学生对中国及世界历史进行更加深入的学习，促进学生进一步拓展历史视野、培养历史意识、发展历史思维、提高历史素养；使学生能够从历史发展的角度理解并认同中华优秀传统文化，自觉培育和践行社会主义核心价值观，树立正确的历史观、世界观和人生观，为学生未来的学习、工作与生活奠定基础。	72
3	语文	本课程依据《中等职业学校语文课程标准》开设。要求学生掌握语文基础知识，掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力，具有初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力。本课程设置语文综合实践活动，通过创设生活情境和职业情境，提高学生综合运用知识、技能、方法的能力。学生掌握基本的语文学习方法，养成自学和运用语文的良好习惯。加强阅读与鉴赏经典作品的欣赏能力与基础写作能力，为学生的继续发展服务。	216

序号	课程名称	主要教学内容和要求	基本学时
4	数学	本课程依据《中等职业学校数学课程标准》开设，要求学生掌握必要的数学基础知识，培养观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力，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。教学内容由基础模块与拓展模块两个部分构成：基础模块包括集合、不等式、函数、指数函数与对数函数、三角函数、数列、平面向量、直线和圆的方程、立体几何（选学）、概率与统计初步（选学）；拓展模块包括：三角公式及应用、平面解析几何（椭圆、双曲线、抛物线）、概率与统计。	180
5	英语	本课程依据《中等职业学校英语课程标准》开设，以满足各专业学生就业与升学需求为目标，以融合文化素养、职业技能、语言知识为原则，巩固与延续初中基础英语知识，培养学生听、说、读、写技能，并初步形成日常生活和职业场景的英语应用能力。能听懂和说出简单指令；能读懂简单的应用文及进行简单写作；能理解语法项目的形式与意义，并应用于交际任务；能在交流中做到语音、语调基本达意。	180
6	信息技术	本课程依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，要求学生学习信息技术基础知识、Windows 桌面操作系统的功能及使用、办公软件的使用、计算机网络的基础知识及使用。通过学习，掌握信息技术操作的基本技能，具有常用的文字处理能力、常用的数据处理能力和一定的演示文稿处理能力，具有一定的信息获取、整理、加工能力和网上交互能力，为以后的学习和工作打下基础。	108
7	体育与健康	本课程依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，以树立“健康第一”为指导思想，传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法。学生掌握两项以上体育技能，通过参与集体性体育活动，培养良好的人际关系和合作精神。学习与职业生涯相关的体育运动项目，认识体育对提高就业和创业能力的价值，提高综合职业素质，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。	144
8	艺术	本课程依据《中等职业学校艺术课程标准》开设，以审美教育为核心，通过艺术作品赏析和艺术实践活动，使学生了解或掌握各种艺术门类的基本知识、技能和原理，认识不同艺术类型的表现形式、审美特征，掌握欣赏艺术作品的方法、要领及规律，增强学生对艺术的理解与分析评判的能力，从而提高学生对艺术的鉴赏力，对美丑的分辨力，净化心灵，陶冶情操，丰富他们的人文素养和精神世界，拓展学生的审美视野，发展创新思维与合作意识，形成他们正确的人生观、世界观和价值观，对提升学生今后的生活品质和文化品位有积极的促进作用。	36

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

(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、专业课程。

表 3: 专业必修课

序号	课程类型	课程名称	学时	学分	课程目标	主要内容
1	专业（群）平台课	电子商务基础	54	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。
2		网络营销	36	2	了解网络营销的学科知识，掌握电竞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。
3		客户服务	36	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。

4		新媒体制作基础	72	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。	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。
5		拍摄基础与图像处理	72	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。	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。
6		视频策划与制作	72	4	了解视频策划的学科知识；掌握视频制作的常用方法技能。	1. 了解常用的视频制作软件； 2. 视频拍摄注意的问题； 3. 视频制作遵循的原则； 4. 视频的分割与合并； 5. 视频片头的制作； 6. 视频淡入淡出效果； 7. 视频的插入； 8. 音频的插入； 9. 音量的调整； 10. 画中画效果； 11. 视频格式转换。
7		新媒体文案	18	1	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。	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。
1	专业方向课	电子竞技基础	36	2	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。
2		电子	72	4	了解电子竞技解说员的	1. 发音基础、仪态基础；

		竞技传播与解说			相关知识，从文字撰写、播音主持的基本素养、电子竞技解说员的专业性等角度进行介绍。提升学生的语言能力、文字处理能力和沟通能力等素养。	2. 播音主持的基本素养； 3. 电子竞技解说员的专业素养； 4. 电子竞技解说实训。
3		电子竞技节目制作	72	4	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，养成正确的职业观和择业观，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。
4		电子竞技赛事策划与执行	144	8	了解电子竞技赛事运营与管理的学科知识；熟练掌握相关的操作方法与技能。形成电子竞技赛事的正确认识，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. 了解赛事策划方案、招商方案、合作方案等； 2. 熟悉赛事设计、策划和组赛的具体步骤和方法； 2. 用学过的办公软件、图像处理软件进行平面包装。
5		电竞战报撰写	18	1	培养学生根据要求有效搜索相关内容的能力和文字和图片加工处理能力。	1. 战报案例分析； 2. 战报撰写要素； 3. 战报撰写实操。
6		赛事海报设计	108	6	通过海事海报设计的学习，提升学生的色彩搭配和构图的能力，让学生的审美能力得到加强。提高办公软件和图像处理软件的综合运用能力。	1、赛事海报特点； 2、赛事海报案例分析； 3、赛事海报运用； 4、赛事海报实操。

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、岗位实习、综合实训等。

表 4：专业选修课

序号	课程名称	学时	学分	课程目标	主要内容	备注
1	呼叫实务	72	4	了解并掌握呼入电话服务、呼出电话服务、客户投诉处理、客户关系维系、网店客服等基础知识和技能。	1. 呼入电话服务； 2. 呼出电话服务； 3. 客户投诉处理； 4. 客户关系维系； 5. 网店客服。	

2	电商数据分析	36	2	了解并掌握电商数据分析概述、市场行情与行业形势分析、竞争对手分析、店铺定位与商品分析、店铺流量分析、运营指标与营销分析、商品销售与库存分析、客服数据分析、会员数据分析等基础知识和技能。	1. 电商数据分析概述； 2. 市场行情与行业形势分析； 3. 竞争对手分析； 4. 店铺定位与商品分析； 5. 运营指标与营销分析； 6. 商品销售与库存分析； 7. 客服数据分析。	
---	--------	----	---	--	--	--

八、教学进程总体安排

（一）教育教学活动周数分配表

表 5：教育教学活动周数分配表

教育教学活动时间安排表									
序号	教育教学活动		各学期时间分配（周）						合计
			一	二	三	四	五	六	
1	教学活动时间	理论教学、实践教学、技能鉴定、资格认证	18	18	18	18	18	18	108
2	其他教育活动时间	考核	1	1	1	1	1		5
3		机动		1	1	1	1	1	5
4		入学教育、军训	1						1
5		毕业教育、离校						1	1
合计			20	20	20	20	20	20	120

（二）学时、学分比例表

表 6：各类课程学时、学分比例表

各类课程学时、学分统计表					
课程类别		学时		学分	
		学时数	比例	学分数	比例
必修课	公共基础课程	1080	34.35%	60	34.88%
	专业课程	1380	43.89%	64	37.21%
选修课		684	21.76%	46	27.91%
合计		3144	1	170	1
实践性教学课时		1575	50.10%		

（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

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《广东省人民政府关于全面实施“强师工程”建设高素质专业化教师队伍的意见》，加强专业师资队伍建设，合理配置教师资源。

1.队伍结构

专任教师队伍的数量、学历和职称符合国家有关规定，形成合理的梯队结构。专业现有专任教师共 13 人，其中专任高级教师 2 人，占 15%；双师型教师 13 人，占比 100%。

专业现有兼职教师共 3 人，整合了校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任产业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业教研机制。

2.专业带头人

专业带头人具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能广泛联系行业企业，了解国内行业发展新趋势，准确把握行业企业用人需求，具有组织开展专业建设、教科研工作和企业服务的能力，在专业改革发展中起引领作用。

3.专任教师

专任教师应具有中等职业学校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历，本专业内专任专业教师“双师型”教师比例为 100%。

4.兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（二）教学设施

1.教室情况

具有信息化教学设备，满足信息化教学需要。

2.校内实训室情况

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）
			主要设备名称	数量	
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	1. 可堆叠智能安全路由交换机 2. 带 10/100Base-TX 和千兆接口
			实物展示台	1台	变焦: 整机 220 倍放大 对焦/白平衡: 自动/手动 (对焦) 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 RGB 输入输出: DB15FLC 各 2 组 RGB 输出分辨率: XGA, SXGA, 720P16:9 镜头输出像素: 200 万 音频输入: 3.5mm 插口 1 组 音频输出: 3.5mm 插口 1 组 视频输入输出: RCA 各 1 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》、《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.头戴式耳机：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.头戴式耳机：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）
			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/m2，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，支持六人以上同时书写。 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	1. 可堆叠智能安全路由交换机 2. 带 10/100Base-TX 和千兆接口
			云服	56	云服务性能要求：

			务	个	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	

(三) 教学资源

表 7: 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 i 博导推荐的教材, 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 668 册。
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。 学习及项目视频 (可登录学习通平台)

	线上培训平台是面向试点院校与参培学员的综合服务平台，包括：培训站点申请、培训信息查阅、培训报名、线上学习等。线上学习平台是一套支持教师开展数字化教学、学员自主学习的信息化教学平台。 基于互联网环境，教师可利用平台进行资源导入、课堂互动、作业、测验等教学组织管理，跟踪反馈教与学的过程数据,同时配备多样化的激励与评价机制,能更好地激发学员学习热情，实现过程与结果的双重评估,轻松教学。 平台配备 PC、App 及微信端，充分满足碎片化学习需要，学员能够在平台支撑下完成线上知识学习。
--	---

（四）教学方法

本专业推广翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、仿真虚拟等教学模式，采用项目教学，案例教学、情境教学、模块化教学等教学方法，运用探究式、讨论式、参与式等学习方法，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见下表：

学生最低要求修满学分数				
课程类别		学分	小计	总计
必修课	公共基础课程	60	124	170
	专业课程	64		
选修课		46	46	

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

电子商务专业（电子竞技运动与管理方向）（三年制）
课程设置与教学安排表（2022 级）

课程 性质	课程类别	序号	课程名称	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	一	二	三	四	五	六	
									18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	
必修 课	公共基础 课	1	思想政治	A	8	144	144	0	2	2	2	2			考试
		2	历史	A	4	72	72	0	2	2					考试
		3	语文	A	12	216	216	0	3	3	3	3			考试
		4	数学	A	10	180	180	0	3	3	2	2			考试
		5	英语	A	10	180	180	0	3	3	2	2			考试
		6	信息技术	C	6	108	28	80	2	2	1	1			考试
		7	体育与健康	C	8	144	24	120	2	2	2	2			考试
		8	艺术	C	2	36	18	18	1	1					考试
		小计			60	1080	862	218	18	18	12	12	0	0	
	专业 基础 课	1			0	0	0	0							
		2			0	0	0								
		3			0	0	0								
		4			0	0	0								
		5			0	0	0								
		1	电子商务基础		3	54	45	9	3						考试
		2	网络营销		2	36	6	30		2					考查
		3	客户服务		2	36	6	30			2				考查
		4	新媒体制作基础		4	72	6	66			2	2			考试
		5	拍摄基础与图像处理		4	72	6	66		4					考试
		6	视频策划与制作		4	72	4	68	4						考查
		7	新媒体文案		1	18	4	14		1					考查
		8													
		9													

			10														
		专业核 心课	1	电子竞技基础		2	36	6	30	2						考试	
			2	电子竞技传播与解说		4	72	6	66		2	2				考查	
			3	电子竞技节目制作		4	72	6	66				4			考查	
			4	电子竞技赛事策划与执行		8	144	12	132			4	4			考试	
			5	电竞战报撰写		1	18	4	14					1		考查	
			6	赛事海报设计		6	108	8	100			3	3			考查	
			7														
			8														
		综合实 践课	1	认知实习/服务周	B	1	30	0	30	1w							
			2	岗位实习	B	18	540	0	540			4w	4w		18w		
			3	综合实训	B	0	0	0	0								
			小计				64	1380	119	1261	9	9	13	13	1	0	
	选 修 课	限定选 修课	群拓 展课	1	群内选修课		4	72	72				2	2			
				2	呼叫实务		4	72	6	66					4		考查
				3	电商数据分析		2	36	6	30					2		考查
				4													
5																	
综合素 质		1	中华优秀体育文化		4	72	72		2	2							
		2	心理健康/劳动教育		4	72	72		1	1	1	1					
		3	中高职衔接基础模块		20	360	360	0					20				
任 选			4	综合素质通识课程（线上）		8	144	144		2	2	2	2	0	0		
			小计				46	828	56	96	5	5	5	5	26		
线下教学学时合计						162	3144	893	1575	30	30	28	28	27	30		
线上教学学时合计						8	144	144	0	2	2	2	2	0	0		
教学学时总计(线上线下)						170	3288	1037	1575	32	32	30	30	27	30		

注：1. 线下教学周总课时：第一、二学期 30 节，第三、四学期按 28 节，第五学期 27 节；原则上三年制班第六学期安排岗位实习，三二贯通第五学期安排岗位实习，岗位实习按每周 30 个课时计。

2. 课程类型包括纯理论 (A)、纯实践 (B)、理论+实践 (C)。

3. 考核方式包括考试、考查等。

4. 公共基础类综合素质任意选修课开展线上教学，不计入线下周课时。

5. 中高职衔接课程模块安排在第五或第六学期，三二贯通班课时 8 节，非三二贯通班课时 20 节。

6. 群拓展专业课程只在第三学期、第四学期、第五或第六学期开设，每周 2 个课时。

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 党 委 意 见	校党委书记（签章）： 年 月 日
-----------------	---------------------------------