

# 校企融合模式下电子竞技专业人才培养的探索与实践

武东旭

北京市供销学校 北京 100000

**摘要:** 目前,随着游戏产业发展蒸蒸日上,电子竞技行业已经进入一个新的阶段,电子竞技近几年在全球范围内保持着快速增长的趋势。且逐渐被相关企业和各级主管部门所看重。与此同时,电子竞技从中分支出很多供人娱乐、赚钱的电子项目。所以学校及企业在此期间不仅要准确把握行业特点,还要紧扣数据分析,把握电竞行业发展的机会,对于相关人才进行规范的系统的发掘培养,并同时开始钻研探索电子竞技专业,能够合力有效的实现并完善校企融合的人才培养模式。

**关键词:** 电子竞技; 人才培养; 课程体系; 校企融合

## Exploration and practice of E-sports professional talent training under the mode of school-enterprise integration

Wu Dongxu

Beijing Supply and Marketing School, Beijing 100000

**Abstract:** At present, with the booming development of the game industry, the e-sports industry has entered a new stage, and the e-sports industry has maintained a rapid growth trend worldwide in recent years. And gradually by the relevant enterprises and all levels of competent departments value. At the same time, e-sports has developed a lot of electronic projects for entertainment and money. So schools and enterprises during this period should not only accurately grasp the industry characteristics, but also stick to data analysis, grasp the opportunity of e-sports industry development, for the specification of relevant talent system, and at the same time began to explore the e-sports professional, can effectively realize and improve the integration of talent training mode.

**Keywords:** e-sports; talent training; curriculum system; school-enterprise integration

随着现代科学技术突飞猛进的发展,传统体育运动与电子信息技术的创新融合,从而产生了一个新的体育项目——电子竞技运动<sup>[1]</sup>。它是由电子游戏比赛引申到“竞技”层面的体育运动。电子竞技运动不仅培养和提升了参赛者的思维反应能力、还锻炼了参赛者的四肢协调能力和自身的顽强意志力,同时培养了其团体意识<sup>[2]</sup>。与竞走、跑步、各种球类等体育项目相类似,而且电子竞技活动是一种具有发展潜力的新型产业。

### 1 电子竞技运动与管理专业简述

#### 1.1 政策支持

在2003年至2008年这几年内,电子竞技作为单独的项目进行多次调整后正式被各级部门所认可,且电子竞技行业处于上升期,之后得到国家体育总局、国务院、文化部等部门的全力推进,使得电子竞技在2016年后的

发展更为规范化、良性化,从而使该产业逐步开始向着规模化的方向快速发展<sup>[3]</sup>。

在2019年,电子竞技运营师以及电子竞技员被国家认定为一种新型职业,后来电子竞技运动这一项目正式成为国家职业体育竞赛中的一项<sup>[4]</sup>。因此电子竞技行业开始向着标准化、规范化进阶。

#### 1.2 行业特点

电子竞技运动是一种随着时代发展和技术改革而产生的新兴行业,由电子和竞技两个要素组成。何为电子竞技运动,其一“电子”是一种形式和权术,是现代社会的产物。是运用信息技术制作完成的一系列任务。所以必须在信息技术的前提之下去实行电子竞技运动。这也是电子竞技运动与传统体育运动的不同之处。其二“竞技”顾名思义就是一种技能竞赛,不仅

具有传统体育的性质特点,同时作为一个体育项目,其中也有比赛的成分特征,这也充分显现了电子竞技运动与其他电子网络游戏的区别。需要强调的一点是,电子竞技运动既然被判定为一个体育项目,那么就要遵守相关的赛程规定,并且是在严格的比赛规则之下进行的体育项目,同样秉承公平、公正、公开的要求执行。随着电子竞技行业日新月异的发展,以一种全新的充满科技的方式向社会阐释着其新兴行业的行业特点。目前该产业链虽已形成规模,但是还需在今后的运营中做持续性调整与改进。

### 1.3 专业特点

电子竞技拥有广阔的未来前景,很有可能在不久的将来实现一个质的飞跃,并且因此会增大电视的转播、增加广告的投入、提高相关的经济价值。现如今电竞产业发展速度过快,为了不影响整个电竞行业的未来发展,需要各大院校开始着手培养相关的电竞专业人才。而培养此类专业人才不仅仅是单纯的培养电竞技术从业人员,同时也要对电竞所需的教练、裁判、赛事策划、数据分析、电子环境维护、相关主持等一系列的专业人才进行同步培养。电子竞技运动专业是对传统体育、电子信息、市场管理和电子商务等知识进行全方位专业化的学习。学生如果想要获得此专业的相关证书,不仅要求英语能力达到一定级别,还要求有更高的计算机操作水平,同时要获得国家相关职业资格等级水平资质,所以电子竞技专业对于学者的要求是高之又高,不能小觑的。

在这里需要明确的是,电子竞技运动与管理专业对人才的挖掘及培养、专业的整体建设、课程体系的搭建、对教师团队的塑造以及职业技能的标准制定都有着非常明确及重要的意义和影响力。所以电子竞技专业并非简单的玩游戏、看视频。

## 2 校企融合模式下的人才培养

### 2.1 基于“企业模式”的人才培养思路

综上所述,在这样高要求高条件的专业特征下,电子竞技专业必然不可与传统理工科类专业相比。传统理工科类的专业中很多理论知识几乎一成不变,且有些许内容相互之间还存在一些关联,在课程体系中体现的前后顺序也不同,但这些对于电子竞技运动与管理专业是大相径庭的。以游戏“大话西游”为例,由于“大话”的玩家规模非常大,后台一点微小的修改就会影响到非常广泛的玩家群体,所以团队在决策中更加谨慎。回看“大话”上线的六年,逐渐走向成熟,变成与六年前截然不同的模样。现在这个游戏在还原端游玩法时,既保

留经典的同时又融合创新,思考全新的设计理念,为经典玩法赋予了全新的活力。以此类推很多的游戏设定就不能像某一个定理公式这样做到永久不变,这也在实际操作中说明了电竞专业不像传统理工专业那样会靠一个“万能公式”走遍天下。

提出“企业模式”人才培养的思路,是借鉴企业内部的运转模式以及企业自身的相关制度来进行改进的教学方式,用以加强电子竞技专业学生的培养和发展,并在日新月异的行业岗位上赋予与之匹配的职业技术要求。让学生在学习过程与实践逐步了解到想要在现今残酷的市场竞争中立足,就需要遵循“生存法则”,从而学会运用各种生存方法。目前企业从战略和业务发展的角度去搭建系统的人才培养体系,从更长远的视角去萃取标杆经验,传承组织智慧,助力相关人才的进步。

与此同时,对于电子竞技这样的一个“节奏快、变化多”的专业,就要向着企业模式这种有目标、重效率、提绩效的趋势去进行人才培养,以便日后向电子竞技相关企业直接输送人才。两者为更好的融会贯通,一个专业的学生将本专业想象成为某个企业,并对此专业的班级进行相应管理,学生从中学会快速融入企业氛围。

### 2.2 实训培养:搭建校企合作,拓宽实践渠道

#### 2.2.1 各大院校在培养电竞人才要以就业为定向

现如今我国对于电竞人才的培养推出了“产教融合、校企合作”的人才培养模式,且随着电子信息时代日新月异的变革,电子竞技专业人才的需求也会随之加大,该专业的人才就要向着电子竞技行业相关企事业单位发展,包含的范围广阔:电子竞技俱乐部、互联网公司、直播推广平台、网络媒体媒介、以及体育相关部门等。从事的职业也较多方面:电子竞技比赛、指导训练、赛事策划与执行、主播、数据战术分析等。所以在此基础上,各院校便可根据此类工作岗位有针对性的设立相关课程,以此进行相关人才的输出。

#### 2.2.2 院校与企业深度合作以加快培养师资力量和专业人才

目前各大职业院校的电子竞技专业人才非常紧缺,更甚部分院校没有相关的专业人才,所有院校对于该专业的发展要向各大企业寻求协助,故需将电子竞技企业像院校进行引荐,开展院校和企业深度合作用以培养专业人才。与此同时,对于院校的专业教师可以采用先到企业进行专业化的实操训练,再结合理论进行专业的课堂讲授,用以逐步实现并完成教学任务,从而将依靠企业发展以校企双向合作的方式进行人才的培养<sup>[5]</sup>。

### 2.2.3 院校与企业实现共建共享专业实训基地

电子竞技专业在培养电子竞技专业选手的同时也培养了电子竞技相关的管理人才。但是对于培养专业电子竞技选手的成本较高,对硬件的配置相对严苛,院校在这样的基础上,可以与电子竞技企业进行合作。因电子竞技企业具有较先进的电子竞技实操训练场所,同时院校有比较多的微机室,通过与企业共建共享实训环境,在节约成本的同时也提高了专业人才的质量。在这样校企合作的模式下,各大院校可以向企业直接输送所需的专业人才,企业在合适的时候可以为院校提供电子竞技专业设备,有效满足了院校和企业的上访需求,并为人才的培养奠定良好的基础。

### 3 困境与突破

当今社会所关注的主要是对于院校的人才培养定位和模式等问题。各院校的人才培养要对高等职业院校和中等职业院校进行区别培养,且人才培养的速度与质量要跟紧时代的发展与技术进步要求,新行业的兴起一定要有与之匹配的人才供应,且对电子竞技运动这一行业来说,它的行业变化之快,岗位需求之多,增加创新性人才的培养迫在眉睫。

总书记习近平对目前创新型人才的培育曾给予明确指示:“对于人才的发掘培养教育要将注重精益求精、提高创新力、改善思维作为目标”。并对教育质量测评系统以最快的速度进行修缮,帮助学生高效激发自身的创新能力,挖掘其无限的潜力,从而完成企业发展与人才匹配统一的目标。强化科学教育的融会、院校企业相结合,塑造成就一部分了解市场运转、并富有科技背景的创新创造型人才。必须在完善如何培养专业人才模式的前提下去培养大量的创新型人才,优化制度供给,快速转换科技创

新成果。这个过程是为创新型人才实现自我价值的最好方法,对于加速培养此类人才起到了关键性的推动作用。

### 4 结束语

目前我国电竞行业的飞速发展对于人才的要求有着紧迫的需求,所以各大院校要及时响应国家的号召设立相关专业,为国家、企业大量培养电竞专业人才。且在电竞行业的更新迭代中,校企融合作为一种新型的教育培养人才的方法,不仅可以向企业直接输送专业人才,又能对院校资源进行补缺,为新增此专业的院校提供相关力量,从而为将来的电子竞技专业奠定基础,成就未来我国电竞行业的创新人才,确保为今后的电竞行业发展贡献力量。

### 参考文献:

- [1]邹天然,张钊瑞,肖淑红.比较视域下电子竞技后备人才的培养模式及优化策略[J].科学决策,2021(12):133-144.
- [2]吕树庭.中国电子竞技的发展需要高等教育科学研究与人才培养双向介入——暨广州体育学院电竞专业(方向)建设的初步探索[J].广州体育学院学报,2019,39(3):1-6.
- [3]邹姣.高职电子竞技运动与管理专业人才培养定位的思考——以常州纺织服装职业技术学院为例[J].现代职业教育,2021(32):210-211.
- [4]王震.山东体育学院电子竞技运动与管理专业人才培养模式的探析[J].文体用品与科技,2021,5(5):111-112.
- [5]李萌.基于“学训赛”一体化下电子竞技专业卡牌类电竞人才培养发展研究[J].体育科技文献通报,2020,28(8):153-155.