完美世界控股集团教育板块参与
北京京北职业技术学院
企业年报

一、 企业简介

完美世界控股集团是全球领先的文化娱乐产业集团，拥有 A 股上市公司完美世界股份有限公司（002624）。旗下产品遍布美、欧、亚等全球 100 多个国家和地区；在北京、香港、上海、重庆、成都、海南等地皆设有分支机构，在美国、荷兰、法国、韩国、日本等地区设有 20 多个海外分支机构。目前，集团涵盖影视、游戏、电竞、院线、动画、教育、商务互联网等业务板块，同时战略布局文学、传媒等领域。

完美世界自 2011 年至 2019 年，8 次被认定为中国文化企业 30 强，并获评 2011-2012 年度、2013-2014 年度、2015-2016 年度、2017-2018 年度、2019-2020 年度国家文化出口重点企业；2016 年荣获最具社会责任上市公司奖；2017 年荣获 2016-2017 年度中国最受尊敬企业；2018 年获得“中国游戏社会责任企业典范奖”。2019 年，完美世界获评 2019 建设幸福企业优秀单位。

在电竞领域，完美世界不断为玩家带来精彩的娱乐体验。完美世界是知名电竞产品 DOTA2、CS:GO 在中国大陆的独家运营商。自 2015 年起，完美世界成功主办了 CS:GO 亚洲邀请赛、三届 DOTA2 亚洲邀请赛以及 DOTA2 超级锦标赛等国际大型电竞比赛，并协助美国 VALVE 公司举办世界最高级别的电竞比赛——2019DOTA2 国际邀请赛，通过大型赛事的国际影响力，提高中国电竞在世界的地位。

2020 年 6 月开始，完美世界举办全新 CS:GO 职业联赛——2020 年 Major 夏季亚洲积分赛和 Major 秋季亚洲&大洋洲积分赛（简称 PAL、POL），两大区职业战队为 Major 积分展开激烈争夺，引起广泛关注。

完美世界主办的高校联赛和城市挑战赛是面向全国高校学生和广大 DOTA2、CS:GO 游戏爱好者的全民精品赛事。自 2018 年起，每年分为春、秋两个赛季，覆盖全国 20 多个主要城市，2020 年更是推出全新线上赛事——全国守擂赛。同时，校园解说孵化、高校电竞社招募平台也为高校联赛和城市挑战赛打造更完善的高校电竞体。

2018 年 6 月，完美世界与美国 Valve 公司开启“蒸汽平台”项目合作。完美世界将通过蒸汽平台推出更多游戏产品，为中国玩家及开发商提供更多高品质内容以及更优越的体验与服务，助力中国游戏企业，尤其是中小游戏公司更好地“走向”海外。

完美世界教育是完美世界控股集团业务板块之一，致力于打造中国文创行业教育领域的高端品牌。

2015 年成立以来，围绕“产教融合、校企共建”，整合教育资源，创新服务模式，为高

校、企业和政府提供包括教学、实验、竞赛及科研服务，内容涵盖科研孵化、产业学院、实习实训平台、创新创业、专业共建、学术研讨等多种形式。旗下品牌“像素种子数字与艺术教育基地”专注培养文创技术及人才，构建高校、企业、学生及数字文创产业教育服务生态圈。

二、校企合作概况

北京京北职业技术学院影视技术系电子竞技运动与管理专业于 2019 年与完美世界教育板块开展校企合作，企业接受学院专业教师深度参与企业生产实践；学院培养学生为企业人才输送血液。在企业积极参与和指导下，于 2019 年底完成电子竞技专业实训基地一期建设，总投资超过 165 万，占地面积超过 200㎡。

开展合作以来，学院邀请企业相关专家、技术骨干参与电竞专业建设。从人才培养方案、课程设置、实习实训、师资培训、课程开发等方面全方位开展校企合作，并积极探索了“校企联动，贯通培养”的人才培养模式探索。

校企双方多次共同论证、修订了“基于企业行为模式”的创新型电子竞技运动与管理专业人才培养方案和项目化课程体系，并致力于推动“以就业为导向的项目化课程与教学改革”，紧跟社会发展和技术革新，将校企合作的成果融入专业培养方案；自从合作以来，企业积极参与学院专业建设，阶段性提供行业能手、专家等来校以座谈、讲座、沙龙、互动等形式与师生面对面交流。此外，通过公司接受新生入学时的认知参观、学习过程中的新设备参观、为专业提供真实项目等多种形式加强师生与企业的交流。同时学院也积极联系企业，在全国电子竞技专业没有师资的前提下，由企业组织开展教师集中学习培训。在当前电竞 18 级学生面临顶岗实习和就业实习任务情况下，完美世界校企合作方也在积极帮助推荐和引流，主动帮助联系相关企业进行实习学生的数量与质量消化。

三、 参与培养过程

（一）共同制定人才培养方案

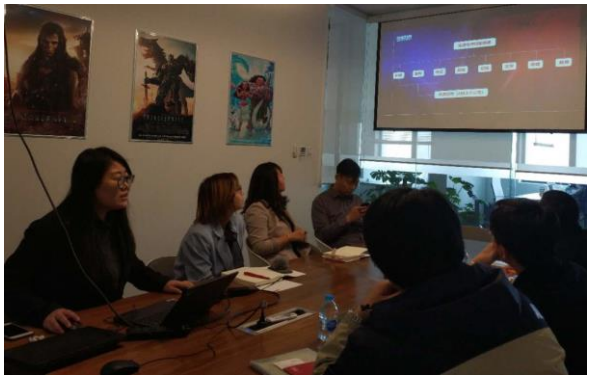

图 1 共同制定人才培养方案

教育部于 2016 年 9 月发布了《<普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录>2016 年增补专业》，明确《电子竞技运动与管理》专业的开设许可，该专业代码为“670411”，属于教育与体育大类、体育类，并于 2017 年起执行。

所以可见，“电子竞技运动与管理”是一个新专业。根据教育部职业教育与成人教育司提供的“全国职业院校专业设置管理与公共信息服务平台”上可检索到的信息显示，2017 年的专业开设检索结果为 19 条；而 2020 年开设专业检索结果则达到 139 条。虽然开设本专业或相关专业的院校数量逐年增加，但是现存的且较难以解决的问题就是新时代背景下新专业本身一系列短板，诸如全新的专业必然没有系统性的办学经验可以借鉴，没有对应的课程体系可以参照，没有成熟的校企合作模式可以推广，没有工作领域任务与学习领域课程进行对接，对应岗位尚缺乏明确清晰的职业要求和技能标准，自然在国家、社会、行业认可的技能等级证书用于准入或者水平评价方面也是有所欠缺的。

在此背景下，学院积极探索，通过与企业多次沟通、座谈和师资培训，共同确定人才培养目标和方案；企业也根据自身发展情况和行业内资源，提出贴合行业实际、符合当前企业人才需求、可行性高的建议；使新专业的人才培养更加符合社会需求和岗位实际。在充分结合行业实际的前提下，考虑学院办学实际情况，确定了专业人培方案，并实施于 2019 级电子竞技运动与管理专业。

从电子竞技生态整体结构上分析，电子竞技赛事的举办始终是整个生态的核心；也即如果各种类型、级别赛事取消，整个电竞生态随即瓦解；反过来说，正是因为目前各种类型、级别、项目赛事的积极举办，才能够极大推动电子竞技的飞速、繁荣发展。所以在专业建设和人才培养环节，紧紧抓住“电竞赛事”这一核心，围绕赛事构建整个课程体系，便符合了产业生态的结构特征和满足了以赛事为核心的行业各岗位人才需求。

为了更高效地实现这个目标，需要打破传统的学科构建思维模式，以能够完成一项工作任务为导向——完成某一规模的电竞赛事举办，以赛事为核心，将整个课程体系拆分为“赛前、赛中、赛后”三个大的“轮岗项目”，也即学生需要以“轮岗的方式”走完三个项目的流程，当完成了三个项目之后也象征着学生完成了整个校内的学习生涯。那么在“赛前”环节，暂称为“赛前部”，在该部门，学生（个人或者小团队）需要完成岗前培训模块（电竞

生态的了解、电竞行业的前世今生、电竞与社会文化等）相关的基础性集中学习，然后进入“创意策划组”进行该项赛事具体的市场调研、赛事策划、文案撰写等任务，继而转入“宣传组”对前一个环节的成果进行平面展示、立体推广、新媒体推流等任务，而“商务组”则完成对该项赛事项目书撰写、招商任务、合作任务、财务预算等。当学生完成“赛前部”这一“部门”的学习任务时，也即完成了电竞赛事的相关筹备、策划、宣传、招商、预算等基本任务。学生便可转入“赛中部”进行知识的学习和任务的执行。在此环节，根据实际赛事的发生与真实赛事的举办，学生需要完成类似地面场馆软硬件搭建、网络调试、比赛视频直播录播、比赛画面导播和 OB、赛事与场馆安全事务的执行等相关任务，也随即完成相关理论知识的学习；最终进入的“赛后部”的部门学习，也以此类推。

现行的创新人才培养方案，经过企业方专家认可，符合当前行业实际需求，满足当前电竞行业内相关企业招聘需求，同时也契合 2019 年 4 月人社部发布的 13 个新职业中“电子竞技员”和“电子竞技运营师”的职业要求。

（二）校企合作模式下的课程建设

以现象级 MOBA 端游“英雄联盟”为例，该项目于 2011 年正式进入中国，自 2013 年举办第一届英雄联盟职业联赛以来，国内英雄联盟赛事逐渐与国际赛事接轨；而同样在国内成为现象级游戏的手游“王者荣耀”电竞比赛的发展也只有 4 年的时间。可见电竞行业虽在国内起步早，且逐渐得到国家、地方政策的支持，但相比于其他传统行业，仍属于伴随时代发展和技术革新而产生的新兴行业。各载体项目的角色调整、数据平衡与版本更新频繁；主流电竞俱乐部成绩你追我赶、各项目分部相继成立；明星选手不断新老更迭或转会；每年行业规模与用户量屡刷新高；种种迹象表明电子竞技的蓬勃发展，也在用不同的方式向全社会诠释其新兴行业的特征。行业内核心从业人员年龄普遍偏低；相关岗位从业人员年龄、职业分布广泛；产业链虽已初步成形但仍处于不断调整与完善中。所以，行业的特点影响甚至决定了专业“新、快、杂、变”等特点。

依托行业与企业资源，校企达成共识，对电子竞技专业的课程体系进行了“颠覆性”的改革与创新。

将整个课程体系依托产业链结构以“大项目化”的方式展开，整个“大项目”包含赛前学习项目、赛中学习项目、赛后学习项目；每个学习项目又包含若干学习“子项目”，其中赛前学习项目包含入职培训子项目、赛事方案策划子项目、赛事宣传与执行子项目，赛中学习项目包含赛事执行子项目、主持与解说子项目、赛事内容采集子项目，赛后学习项目包含赛事节目制作子项目、赛事内容市场运营子项目等；同时每个学习子项目实施以工作任务为导向的任务驱动法开展若干学习任务进行学习，整体结构如下表所示。

表 1 “大项目化”课程体系框架

“大项目化”课程体系框架				
公 共 必	赛前学习子项目	赛中学习子项目	赛后学习项目	真实赛事执行

修课									学习项目	
含思政、英语、体育类公共必修课程	入职培训项目子项目	赛事方案策划子项目	赛事宣传与执行子项目	赛事执行子项目	主持与解说子项目	赛事内容采集子项目	赛事节目制作子项目	赛事内容市场运营子项目	虚拟赛事综合实践	实际赛事综合实践
	含若干学习任务	含若干学习任务	含若干学习任务	含若干学习任务	含若干学习任务	含若干学习任务	含若干学习任务	含若干学习任务	以工作坊、俱乐部、赛事公司等为“单位”开展赛事落地的任务	

（三）开展认知参观、顶岗实习任务

自 2019 年签订合作协议以来，完美世界主动承担接待新生入学时的认知实习、教师参观等教学任务（2020 年疫情期间未组织 2020 级学生开展认知实习）；同时积极向师生传播优秀的企业文化，向学生宣讲企业组织架构和企业运行方式以及相关运营岗位和具体职业需求，期望新生入学时即能认识行业实际情况并未将来的学习和就业树立正确的目标。

图 2 推荐优秀学生参加企业组织面试

2020 年年中时期，在 2018 级学生即将面临实习期间，在企业自身无法消化大量生源的同时，积极主动帮助联系电竞圈内相关资源，包括华竞互娱、天天电竞、直尚电竞等相关企业，推荐优秀学生参加企业组织面试，挑选人才。

图 3 推荐优秀学生参加企业组织面试

图 4 推荐优秀学生参加企业组织面试

四、 取得成效

通过与完美世界教育板块开展校企合作以来，我专业完成了创新型“基于企业模式”的

电竞专业人才培养方案，同时完成了“校企联动，贯通培养”的人才培养模式探索。从 2019 年落地实施新的人才培养方案以来，通过校企双方不同形式的接触不断地探索与优化，培养方案整体稳定，创新度和可行性高、执行效果良好。

企业也通过自身资源不断提供良好的行业内资源和社会资源，让学生在平时学习之余能够参与、参观真实赛事，有效将理论联系实际。并为专业的师资队伍培训、教师发展方向、专业实训基地建设方案等方面提供积极建议与参考。

在 2020 年 6 月北京市教委印发的《北京市职业院校“双师型”教师认定办法（试行）》（京教人[2020]11 号）通知中，电竞专业师资队伍全部达到“双师素质”，教学团队在 2019 年北京市职业院校教师教学能力大赛中获三等奖；截至当前已公开发表电竞专业人才培养、专业建设、课程改革等方面学术论文 5 篇；完成北京京北职业技术学院校级课题一项；承担北京市教委组织的“北京市职业教育教学改革项目”课题一项；1 名教师入选“北京市职业院校教师素质提高工程资助项目（Funding Project of Competence Development Program for Beijing VET Teachers）”；1 名教师在疫情期间通过线上学习与培训，考取行业认证的“电子竞技运营师”证书；1 名教师被合作企业聘为“产教融合专家委员会”委员。师资队伍无论是在业务能力和科研水平上整体得到显著提升。

五、 问题和建议

通过校企合作探索，结合行业发展和企业反馈，以下方面可以进一步深化和改善：

（一）校企合作广度、深度、模式等可以进一步挖掘，积极探索实践“1+X”证书模式；

（二）建议学院加强学生职业素养、心理健康等培养由于行业、专业和学生群体的“特殊性”，在学生学习与生活中，树立正确的价值观、世界观、游戏观，有良好的心理素质与竞技心态；在进行实习环节，不仅要让学生在技能上符合企业用人需求，还应该让

学生在安全意识、职业素养等素质方面符合甚至超过企业需求；

（三）进一步结合产业发展和技术革新，与企业共同开展项目化教学改革。努力实现课程与项目的对接，甚至是项目就是课程的目标，并共同开发新型教材学材，尤其是更加符合电竞专业的“活页式”学材；

（四）丰富学生学习与生活内容，努力打造更加积极、健康和良性的第二课堂，包括信息化技术的应用，让学生在课余时间可以更加主动积极的参与到活动中、学习中，同时辅助建立游戏防沉迷机制；

（五）进一步强化学生实习的管理模式，建立常态机制。不仅让学生在实习期间有学院教师管理监督，更应有企业“师傅”带传教，“手把手”带着学生进入岗位、熟悉岗位，最终达到学生能够独立或通过团队协作完成岗位任务；

（六）积极培养优秀毕业生、“明星”毕业生，达到榜样效应。一方面激励在校生的学习兴趣和动力，同时通过优秀毕业生的就业环境和资源，反哺于专业的校企合作模式和专业建设；

（七）基于校企合作，探索建立学校-行业合作的相关研究中心、大师工作坊等形式，提升人才培养质量。