

# 电子竞技运动与管理专业人才培养方案

## 一、专业名称与代码

专业名称：电子竞技运动与管理

专业代码：670411

## 二、专业定位

### （一）职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书(若有请举例)
娱乐业 (90)	室内娱乐活动 (901)	其他室内娱乐活动 (9019)	电子竞技运营师 (4-13-05-03)	电子竞技运营师	电子竞技多媒体技术员

### （二）岗位描述

岗位名称 (工作项目)	工作任务 (职业活动)	职业能力要求
电竞运动员	电子竞技	各种电子竞技项目
电竞裁判员	裁判	各种比赛的裁判
场地运营与维护	电子竞技硬件维护	电子竞技场地安排和硬件维护
主持与主播	主持和主播	主持各种电竞赛事和进行赛事播报
电子竞技商务	电子竞技运营	电竞赛事运营、预算和宣传

## 三、招生对象

普通高中毕业生/“三校生”(职高、中专、技校毕业生)/初中生/退役士兵

## 四、学制与学历

学制：三年

学历：专科

## 五、培养目标与规格

### （一）培养目标

本专业培养社会主义市场经济建设需要的，德、智、体、美全面发展，主要面向电子竞技运动、电子竞技经纪人、电子竞技游戏技术及运营管理方向，重点瞄准电子竞技选手、电子竞技管理者、电子竞技赛事运营者、电子竞技经纪人、俱乐部经营管理者等职业，掌握电子竞技运动竞赛、电子竞技游戏操作、电子竞技运动管理与运行、电子竞技产业经营管理与开发、电子竞技市场营销、电子竞技活动的组织管理、咨询指导以及电子竞技运动与管理的教学、科研等相关知识，具备电子竞技运动与管理各环节的实际运作能力，能够适应现代化电子竞技运动与管理的要求，熟悉电竞运动规律，熟练掌握电子竞技运动技术以及相关电子竞技游戏项目、赛事的管理、运作技术，从事电子竞技职业玩家、电子竞技职业经理人、电子竞技赛事组织管理、赛事录制制作、俱乐部经营等相关职业的高素质技术、技能型专门人才。

### （二）培养规格

以企业岗位工作项目和典型工作任务为导向，分析职业岗位（群）的工作任务和任职所需的职业素质、职业能力、职业拓展能力。

#### 1. 综合素质

1) 思想政治素质：掌握马克思主义科学的世界观、人生观和价值观。有坚定跟着共产党走中国特色社会主义道路的信心和决心，有热爱祖国、服务人民的理想信念。具有社会责任感，能积极践行社会主义核心价值观，拥有能够支撑职业和人生发展的思想政治素质。

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) 人文素养与科学素质：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、勤勉的生活工作乐趣；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、善于合作的个人成长成才的素质基础。

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，达到国家规定的体育健康标准；具有坚韧不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际关系、健全的人格品质。

#### 2. 职业能力

本专业主要学习电子竞技技术、电子竞技概论、电子竞技裁判、管理学、文案策划、数据分析与战术设计、音视频采编基础、计算机设备维护基础、电子商务等的实际工作能力，具有创新意识及进一步发展专业技能的良好基础

本专业毕业生应获得以下几方面的知识和技能：

- 1) 具有比较扎实的电子竞技技术基本理论与技术；
- 2) 掌握电子竞技裁判技术与法则；
- 3) 熟悉文案策划、团队管理等知识，并具有数据分析与战术设计能力；
- 4) 具备计算机设备维护、音视频采编等能力；
- 5) 掌握主持主播技巧技法等能力；
- 6) 逻辑思维能力强，具备较强的文档编写和良好的沟通表达能力。

### 3. 职业拓展能力

- 1) 对电子竞技运动有深刻理解；
- 2) 熟悉电子竞技赛事承办流程，能进行相应的部署及配置；
- 3) 熟悉裁判规则、场地运营和维护。

## 六、人才培养模式

### (一) 人才培养模式

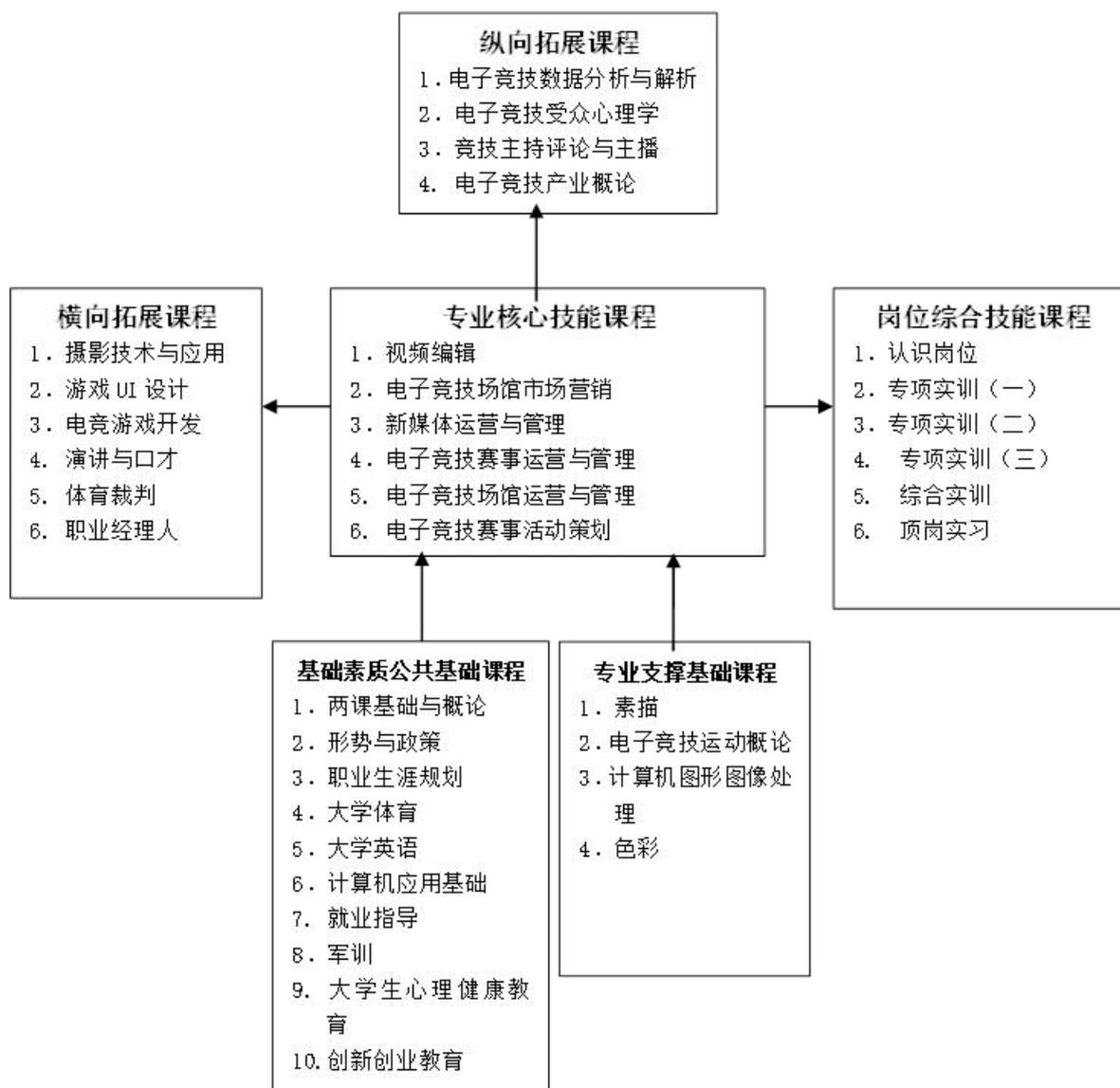
按角色分层次培养，三融一创。

“按角色”就是根据学生的兴趣和特长，结合比赛岗位职责要求进行人才培养，使之能胜任特定工作岗位。在电子竞技领域，每场比赛都有明确的职位职责划分，如电竞运动员、裁判员、场地管理与维护、硬件维护、赛事主持、赛事播报主播等岗位，因此按角色培养人才非常有必要。

“分层次”就是根据学生的知识和能力水平，结合企业岗位要求进行人才培养。不同的岗位角色所要求的专业技术和水平不同，因此必须积极引导学生在不同角色发展。

三融指的是：“1+X 与课程学习融合”、“职业素养和专业技能融合”、“工作室、实训室和教室融合”，一创，指的是创新创业教育贯穿人才培养各个环节。

### (二) 课程体系结构图



### （三）集中实践

实践教学环节	主要实训项目名称	学分	开设学期	学时	实训内容	实训场所
认识岗位	认识岗位	0	1	4	游戏岗位认识	校内、企业
专项实训（一）	1+X 数字影像处理初级集训	4	3	96	数字影像处理	校内、企业
专项实训（二）	企业项目实训	2	4	48	游戏技能实训	校内、企业
专项实训（三）	企业项目实训	4	6	96	游戏技能实训	校内、企业
综合实训(含毕业设计)	毕业设计与项目实训	16	7	384	游戏项目设计实训	校内、企业

顶岗实习	下企业顶岗锻炼	18	7、8	432	游戏岗位 实习	企业
合计		44		1060		

## 七、毕业规定

1. 本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，总学分修满不少于 144 学分，其中公共基础课 40 学分（含选修课 6 学分）、专业基础课 16 学分、专业课 44 学分（含拓展课 20 学分）、集中实践 44 学分，允许学生通过参加技能竞赛、高层次学历教育、对外交流学习、职业资格及技能考证、创新创业实践、第二课堂活动和在线课程等获得的成绩和学分按照《厦门软件职业技术学院课程学分替代管理办法》进行学分认定互换，但公共必修课、专业核心课、集中实践学分不可替代。

2. 综合素质测评（德育素质测评）成绩：合格。

3. 课程证书要求：全国计算机等级考试（一级或二级）合格证书。

4. 职业技能等级证书要求：逐步推行“1+X”方案，学生须获得 1+X 数字影像处理初级证书作为毕业条件之一。

5. 资格证书要求：建议获取一本职业（执）业资格证书。

## 八、教学计划进程与时间安排

### 1. 各学期教学计划总体安排表

学年	学期	周数	周 数 分 配					
			军训、入学 教育	课堂 教学	技能 实训	顶岗 实习	答疑 考试	毕业 教育
第一 学年	1	19	2	16			1	
	2	17		16			1	
	3	4			4			
第二 学年	4	19		16	2		1	
	5	17		16			1	
	6	4			4			
第三 学年	7	19			16	2	1	
	8	17				16		1
合 计		116	2	64	26	18	5	1

### 2. 教学计划进程表

#### （一）公共基础课

课程 体系	课程 类别	序 号	课程 名称	课 程 类	学 分	总 学 时	学时分配			各学期周学时安排			考 核 方 式
							理 论	实 践		第 一 学 年	第 二 学 年	第 三 学 年	

别	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8				
																			型	
公共基础课	必修课	1	思想道德修养与法律基础	B	3	48	42	6	3									√		
		2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	4	64	54	10		4									√	
		3	形势与政策	A	1	48	48		讲座	讲座		讲座	讲座		讲座	讲座			√	
		4	大学英语（一）	B	4	64	50	14	4										√	
		5	大学英语（二）	B	4	64	50	14		4									√	
		6	大学体育（一）	B	2	32	2	30	2										√	
		7	大学体育（二）	B	2	32	2	30		2									√	
		8	信息技术基础	B	2	32	16	16	2										√	
		9	人工智能技术基础	B	2	32	16	16		2									√	
		10	职业生涯规划	B	1	16	14	2	1										√	
		11	就业指导	B	1	22	16	6					1						√	
		12	军事理论	A	2	36	36		2										√	
		13	军事技能	C	2	112		112	2W										√	
		14	大学生心理健康教育（一）	B	1	16	8	8	1										√	
		15	大学生心理健康教育（二）	B	1	16	8	8					1						√	
		16	创新创业教育	B	2	32	16	16				2							√	
		“必修课”小计					34	666	378	288	15	12	0	2	2	0	0	0		
“选修课”小计				A	6	72	72	0	2-6 学期选课									√		
“公共基础课”合计					40	738	450	288	15	12	0	2	2	0	0	0				

## （二）专业基础课

课程体系	课程类别	序号	课程名称	课程类型	学分	总学时	学时分配		各学期周学时安排								考核方式		
							理论	实践	第一学年			第二学年			第三学年		考试	考查	
									1	2	3	4	5	6	7	8			
专业基础课		1	素描	B	4	64	16	48	4									√	
		2	计算机图形图像处理（1+X 数字图像处理）	B	4	64	16	48	4									√	
		3	色彩	B	4	64	16	48		4								√	
		4	电子竞技运动概论	B	4	64	32	32	4									√	
“专业基础课”合计					16	256	80	176	12	4	0	0	0	0	0	0	0		

## （三）专业课

课程体系	课程类别	序号	课程名称	课程类型	学分	总学时	学时分配		各学期周学时安排								考核方式		
							理论	实践	第一学年			第二学年			第三学年		考试	考查	
									1	2	3	4	5	6	7	8			
专业课	核心课	1	视频编辑	B	4	64	16	48				4						√	
		2	电子竞技场馆市场营销	B	4	64	16	48				4						√	
		3	新媒体运营与管理	B	4	64	16	48		4								√	
		4	电子竞技赛事运营与管理	B	4	64	16	48				4						√	
		5	电子竞技场馆运营与管理	B	4	64	16	48				4						√	
		6	电子竞技赛事活动策划	B	4	64	16	48		4								√	
“专业课”合计					24	384	96	288		8		12	8						

## （四）拓展课

课程体系	课程类别	序号	课程名称	课程类型	学分	总学时	学时分配		各学期周学时安排								考核方式	
							理论	实践	第一学年			第二学年			第三学年		考试	考查

	别		型					1	2	3	4	5	6	7	8				
拓展课	限选课	1	摄影技术与应用	B	2	32	16	16				2						√	
		2	电子竞技数据分析与解析	B	2	32	16	16				2							√
		3	游戏 UI 设计	B	2	32	16	16				2						√	
		4	电竞游戏开发	B	4	64	16	48					4						√
		5	电竞主持评论与主播	B	4	64	16	48				4							√
		6	演讲与口才	B	2	32	16	16					2						√
		7	体育裁判	B	2	32	16	16					2						√
		8	职业经理人	B	2	32	16	16					2						√
		9	电子竞技产业概论	B	2	32	16	16					2						√
		10	电子竞技受众心理学	B	2	32	16	16					2						√
		“拓展课”小计 (至少选修 14 学分)			14	224	64	160			10	14							
		合计			44	704	192	512	0	8	0	22	22	0	0	0			

### (五) 集中实践

课程体系	课程类别	序号	课程名称	课程类型	学分	总学时	学时分配		各学期周学时安排								考核方式	
							理论	实践	第一学年			第二学年			第三学年		考试	考查
									1	2	3	4	5	6	7	8		
集中实践	●	1	认识岗位	C	0	4		4	在入学教育中安排									
		2	专项实训（一）	C	4	96		96			4W							√
		3	专项实训（二）	C	2	48		48				2W						√
		4	专项实训（三）	C	4	96		96					4W					√
		5	综合实训（含毕业设计）	C	16	384		384							16W			√
		6	顶岗实习	C	18	432		432								2W	16W	√
		“集中实践”合计			44	1060	0	1060	0	0	24	24	0	24	24	24		

### (六) 各课程类别学分、学时、周课时结构表

课程类别	门数	学分	学时数			各学期周学时安排								各类课程 占总学分 比例 (%)	各类课程 占总学时 比例 (%)	
			总学时	理论 学时	实践 学时	第一学年			第二学年			第三学年				
						1	2	3	4	5	6	7	8			
“公共必修课”小计	13	34	666	378	288	15	12	0	2	2	0	0	0	0	24%	24%
“公共选修课”小计	3	6	72	72	0	2-6 学期选课								0	4%	3%
“专业基础课”小计	4	16	256	80	176	12	4	0	0	0	0	0	0	0	11%	9%
“专业课”小计	6	24	384	96	288	0	8	0	12	8	0	0	0	0	17%	14%
“拓展课”小计	5	14	224	64	160	0	0	0	10	14	0	0	0	0	14%	12%
“集中实践”小计	6	44	1060	0	1060	0	0	24	0	0	24	24	24	24	30%	38%
合计	37	138	2662	690	1972	27	24	24	24	24	24	24	24	24	100%	100%
占总学时比例 (%)	A 类课程比例		B 类课程理论部分比例				B 类课程实践部分比例				C 类课程比例					
	4%		22%				34%				40%					
合计 (%)	26%						74%									

## 九、专业办学基本条件和教学建议

### (一) 专业教学团队

专业教师队伍配置要求：教师配置实施专职与兼职结合、学校教师与企业教师结

合、老中青教师结合。教师队伍具有扎实的美术功底；造型能力过硬，有动画制作经验，精通 Flash、Photoshop、Painter、3dsmax 或者 maya 等相关软件。具有大学本科以上文凭，最好具有数字媒体企业从业经验，实际动手能力较强，素质高、年富力强、敬业爱岗、积极进取，在科研和教学方面都具有良好的素养。或者是具有高学历、高职称专业人才，或者是企业的能工巧匠。熟知和把握行业现状及发展趋势，能根据办学实际，科学制定电子竞技专业人才培养教学计划，并有效实施专业课程教学。

校企双师型教师队伍配置构成与建设措施：双师型教师组成以引进和自己培养为方式，其构成比例要合理、教师引进实施学校引进与企业引进结合、教师培养实施长期培养与短期培训相结合、进课堂提高与下企业锻炼相结合。

骨干教师具备“双师”素质，有较强的实践动手能力；兼职老师以行业或企业工程师或部门主管为主。

## （二）教学设施

### 1. 校内实训条件

实训室（中心、基地）名称	规模	主要实训项目	主要设备装备
素描、水粉室	7 间约 300 人	素描、水粉课程实训	静物、画具等
普通教室	4 间约 200 人	三大构成课程实训	多媒体教学设备
公共机房	3 间约 180 人	上机实践课程实训	计算机和相关软件
手工创意室	1 间 50 人	手工创意	桌椅、纸张
动漫造型设计室	1 间 40 人	动漫造型设计	烘焙台
动漫制作技术专业实训准备室	5 间约 300 人	二维动画制作	计算机和相关软件
渲染集群实训室	1 间 60 人	三维建模、渲染	计算机和相关软件
三维动画实训室	1 间 60 人	三维动画设计	计算机和相关软件
影视特效实训室	1 间 60 人	影视特效处理	计算机和相关软件

### 2. 校外实训条件

实训基地名称	规模	主要实训项目	主要设施与条件
电子竞技公司	大中型企业	赛事运营	计算机、相关软件及满足设计所需设备
游戏公司	大中型企业	游戏实训	满足音效合成等综合技能应用所需设备
影视公司	大中型企业	影视、视频实训	满足所需的高配置计算机及相关软件

### （三）教材及图书、数字化（网络）资料等学习资源

#### 1. 教材选择与建设

##### （1）开发基于工作过程的课程教材

教材建设是高等职业教育课程改革的重要组成部分，依据基于工作过程课程开发的原则，要突破学科体系的框架，将职业教育的教学过程与工作过程相融合，在内容选择上要坚持“四新（新知识、新技术、新工艺、新方法）、三性（实用性、应用性、普适性）”的原则；在编写形式上要将专业理论知识和技能向以企业工程项目的工作任务、工作内在联系和工作过程知识转变，以工作过程所需的知识和技能作为核心，以典型工作任务为工作过程知识的载体，并按照职业能力发展规律构建教材的知识、技能体系，使之成为理论与实践相结合的一体化工学结合教材。

基于工作过程课程教材的开发，使学习者可以在学习情境中进行职业从业资格的训练，使其具有从容应对职业、生计、社会等行动领域的的能力。

##### （2）选用优秀的高职高专规划教材

教材是实现人才培养目标的主要载体，是教学的基本依据。选用高质量的教材是培养高质量优秀人才的基本保证。近年来许多出版社在“教育部高职高专规划教材”和“21世纪高职高专教材”的组织建设中，出版了一批反映高职高专教育特色的优秀教材、精品教材。在进行教材选用时，应整体研究制定教材选用标准，使在教学中实际应用的教材能明显反映行业特征，并具时代性、应用性、先进性和普适性。

##### （3）选用国家精品课程教学资源

充分利用现有国家精品课程的一流的教学内容和一流的教学资源，开展专业课程的教学活动，将国家精品课程的建设成果有效地应用到专业课程的教学中，以获得最佳的教学效果。

#### 2. 网络资源建设

通过与企业合作，按照网络工程项目的技术规范、标准、工作流程和高职学生的特点，开展基于工作过程的课程开发与实践，校企双方成员共同确定课程标准、设计教学项目、制定技能考核标准，共同开发电子教案、电子课件、模拟仿真项目、教学视频、学生自主学习资源、实训项目及指导、理论及实践技能测试题库（自动评分）、案例库、课程网站等，形成交互式网络课程，通过专业优质核心课程的建设，带动专业课程的改革，逐步建设成一整套专业教学资源库，全面提高人才培养质量。

#### 电子竞技运动与管理专业网络教学资源库的配置与要求

	资源	说明	备注
--	----	----	----

	条目		
专业建设方案资源	专业简介	主要介绍专业的特点、面向的职业岗位群、主要学习的课程等	专业基本配置
	人才培养方案	主要包括专业目标、专业面向的职业岗位分析、专业定位、课程体系、核心课程描述等	
	课程标准	专业核心课程课程标准	
	执行计划	本专业教学计划	
	教学文件	教学管理有关文件	
课程教学资源	教学指南	主要包括课程的岗位定位与培养目标、课程与其他课程的关系、课程的主要特点、课程结构与课程内容、课时分配、课程的重点与难点、实践教学体系、课程教学方法、课程教学资源、课程考核、课程授课方案设计、课程建设与工学结合效果评价等	专业基本配置
	电子教案	主要包括学时、项目教学的教学目标、项目教学任务单、教学内容、教学重点难点、教学方法建议、教学时间分配、教学设施和场地、课后总结	
	多媒体课件	优质核心课程课件	
	教学视频库	主要包括课程设计录像、课堂教学录像等	
	案例库	以一个完整的企业项目为案例单元，通过观看、阅读、学习、分析案例，实现知识内容的传授、知识技能的综合应用展示、知识迁移、技能掌握等，至少有四个以上的完整案例	
	实训项目	主要包括实训目标、实训设备和场地、实训要求、实训内容与步骤、实训项目考核和评价标准、实训报告或总结、操作规程与安全主要事项	
	学生作品	主要包括学生实训及比赛的优秀作品、生产性实训作品和顶岗实习的作品等	
自主学习资源	学习指南	主要包括课程学习目标与要求、重点难点提示及释疑、学习方法、典型任务解析、自我测试题及答案、参考资料和网站	专业特色选配
	测试题库	主要包括课程对应的知识和技能的测试，测试题形式多样，兼有客观题和主观题。对于客观性试题实现自动评分，主观性试题提供参考要点	
	视频库	主要包括任务实施操作视频等	
	文献库	本专业相关课程资源涉及的行业或企业标准、专利资料、法律法规、技术资料、系统与维护项目解决方案等	
	网络课程	基于 Web 形式的自主学习型网络课程；基于教师课堂录像讲授型网络课程	
	友情链接	与本专业相关的参考网站	

#### (四) 教学方法、手段与教学组织形式建议

### 1、小组讨论法

根据项目教学和教学做一体化的需要，在教学过程中，将学生划分成不同的学习小组，通过角色互换机制，组织小组成员轮流扮演行动角色，确保每个学生都能积极主动，全程参与到学习活动中来，在学习和行动中相互协作、交流、沟通，真正实现师生和生生间的良性教学互动。

### 2、示范教学法

在学生接触新方法和新设备之前，利用播放录像或现场展示的方法对教学和训练项目进行示范，增加学生对新技能的感性认识。在示范过程中，由示范者进行及时准确，简单明了的现场指导说明，以便学生观察、思考和正确模仿，为顺利进行实际操作奠定基础。

### 3、自主操作法

在“项目引领，学做一体”教学模式实施中采用自主操作法。教师通过下发指导书，引导学生去查阅相关资料，了解相关背景知识，以小组为单位进行项目的训练和自主操作。该法能够提高课堂教学效率，增强了学生自主意识和动手能力，为其终生学习和独立工作奠定基础。

### 4、采用丰富的多媒体授课

学习领域课程教学中，加强现代化和信息化手段在教学中的应用，积极采用多媒体教学，在多媒体制作上，组织了专门的制作小组，在各任课教师提供基本素材的基础上，进行了精心的设计、制作。多媒体课件紧扣教材，突出了教学的重点、难点，表达方式多样，组织了大量音频、视频资料，且操作简单适宜于课堂教学。

### 5、小组合作的案例学习

在教师的指导下，根据教学目标和教学内容的需要，进行电子竞技环境构建案例讨论，通过讨论、分工合作完成工作任务，调动学生学习的主动性，训练学生的发散思维和综合处理能力，锻炼学生在团队开发中的分工和协助能力。

### 6、基于 Web 的师生互动交流

在课程主页，设计并开通了课程教学论坛，公布有关的教学信息、创业信息、专业发展信息，行业发展信息、电子竞技运动专家创业经历等信息，及时回答学生学习、创业中的疑问，充分利用现代技术手段开展互动式教学新型教学模式，增加了学生学习兴趣，提高了教学效果。

## **（五）教学评价、考核建议**

### 1. 理实一体化课程考核办法

理实一体化课程最终成绩由单人成绩和小组成绩两部分组成。通过评价学习过程和学习结果，对学生知识、技能和能力进行综合考核。其中，理论知识和个人训练项目由教师通过对学生学习过程和结果的综合考核，过程成绩占 30%，结果成绩占 70%。

## 2. 校内岗位仿真实训课程考核办法

电子竞技运动与管理专业校内实训课程主要包括：体育裁判、电子竞技技术、俱乐部运营管理、计算机组装维护、赛事策划与执行、竞技主持评论与主播、竞技数据分析、游戏开发、运动生理等。校内岗位实训课程的考核应以实际操作考核为主，将过程考核与结果考核结合起来。

(1) 实训课程考核主要方式及考核比例构成

(2) 过程评价内容与方法

过程评价包括考勤分和过程评价分。过程评价成绩占课程评价总分的 40%。

(3) 结果评价内容与方法

结果评价主要包括个人作业评价、小组作业评价和竞赛等三种形式。占考核总分的 60%。

## 3. 顶岗实习考核办法

顶岗实习考核办法如表所示：

顶岗实习考核办法

考核主要方式	主要课程	成绩构成			
		结果考核 60%	考勤 10%	过程评价 30%	合计 100%
个人作业考核	体育裁判、电子竞技技术、俱乐部运营管理、计算机组装维护、赛事策划与执行、竞技主持评论与主播、竞技数据分析、游戏开发、运动生理				
小组作业考核	电子竞技技术、俱乐部运营管理、赛事策划与执行、游戏开发、毕业设计、顶岗实习				
个人作业考核+小组作业考核	分岗位能力训练				

校外顶岗实习考核由实习报告评价、实习报告答辩评价和实习过程评价三部分组成。分别占总成绩的 50%、30%和 20%。

## 十、继续专业学习深造建议

1. 国内专升本的五个途径：一是省内计划指标控制的高校，通过考试录取本科专业对口或相近专业的插班生，完成学业取得本科学历学位；二是报考成人本科大学，通过学习完成学业，取得国家承认的成人教育本科学历学位；三是报名参加自学考试，

针对对口专业或相关专业，完成自修考试取得本科学历学位；四是参加电视大学本科对口专业或相近专业，考试录取，完成学业取得本科学历学位；五是参加网络学院专业学习，考试录取，完成学业取得本科学历学位。国内专升本主要面向主要有动画设计、媒体艺术、影视艺术、艺术设计、计算机动画等专业。

2. 国外专升本：通过本校与国外对口合作方式或本市专业对外教育合作机构，进行专升本对接。对接方式以 3+2 方式、3+1 方式，通过语言考试和专业所学课程确认，报考成功，完成学业获得专业本科学历学位。国外专升本主要面向主要有数字媒体、影视艺术、艺术设计、计算机科技等专业。

3. 高级职业资格培训：毕业后一边工作一边参加高级职业培训，通过参加国家承认的资格认证、行业承认的资格认证，获得高级工或高级技师层次的职业资格证书。可选择的有：参加 Adobe 国际企业、Autodesk 国际企业制定的高级职业技术资格证书的培训考核以及对接的腾讯 1+X 界面设计（高级）和 1+X 素质影像处理证书（高级）。