

# 国家职业技能标准

职业编码：4-13-99-01

## 电子竞技员

（2020 年版）

中华人民共和国人力资源和社会保障部制定

## 说 明

为规范从业者的从业行为，引导职业教育培训的方向，为职业技能鉴定提供依据，依据《中华人民共和国劳动法》，适应经济社会发展和科技进步的客观需要，立足培育工匠精神和精益求精的敬业风气，人力资源社会保障部委托职业标准制定单位组织有关专家，制定了《电子竞技运营师国家职业技能标准》（以下简称《标准》）。

一、本《标准》以《中华人民共和国职业分类大典（2015年版）》为依据，严格按照《国家职业技能标准编制技术规程（2018年版）》有关要求，以“职业活动为导向、职业技能为核心”为指导思想，对电子竞技运营师从业人员的职业活动内容进行规范细致描述，对各等级从业者的技能水平和理论知识水平进行了明确规定。

二、本《标准》依据有关规定将本职业分为五级/初级工、四级/中级工、三级/高级工、二级/技师和一级/高级技师四个等级，包括职业概况、基本要求、工作要求和权重表四个方面的内容。

三、本《标准》起草单位有：中国化管理协会、全国体育运动学校联合会、北京睿行博一教育科技有限公司、中竞智教文化（北京）有限公司、中联集团教育科技有限公司。主要起草人有：王国基、刘长权、王德本、王英奎、王国华、王奇、杨越、孙红菊、孙爱娟、李国京、贾桂花、易久。

四、本《标准》审定单位有：腾讯科技（深圳）有限公司、广州网易计算机系统有限公司、噢麦嘎（上海）网络科技有限公司、上海香蕉计划文化发展有限公司、现代职业教育研究院、中国通信工业协会电子竞技分会、上海市电子竞技运动协会、上海市数字内容产业促进中心、中企联合创新（北京）科技发展有限公司、北京幻次元文化发展有限公司、新盛博悦（北京）传媒广告有限责任公司、北京竞游心声传媒文化有限公司、广州超竞教育投资有限公司、北京联众互动网络股份有限公司、顺竞（上海）文化体育有限公司、天津大杰致美信息技术有限公司、南京直尚电竞科技有限公司、杭州电魂网络科技股份有限公司、北京君通电子竞技有限公司。主要审定人员有：宋立新、杨瑞、冉令邦、沈一鸣、刘璇、侯阁亭、顾宇灏、崔华楠、冯惠斌、陶俊赢、丁燕、刘昊、戴晓东、刘晨、邱基堂、徐金、王冠、杜雷、张海波、沈敏、张强。

五、本《标准》在制定过程中，得到了人力资源社会保障部职业技能鉴定中心标准处处长葛恒双、副处长张灵芝的指导和大力支持，在此一并感谢。

六、本《标准》业经人力资源社会保障部批准，自公布之日起施行。

# 电子竞技员

## 国家职业技能标准

(2020年版)

### 1 职业概况

#### 1.1 职业名称

电子竞技员

#### 1.2 职业编码

4-13-99-01

#### 1.3 职业定义

从事不同类型电子竞技项目比赛、陪练、体验及活动表演的人员。

#### 1.4 职业技能等级

本职业共设五个等级，分别为：五级/初级工、四级/中级工、三级/高级工、二级/技师、一级/高级技师。

#### 1.5 职业环境条件

室内、外，常温。

#### 1.6 职业能力特征

具备一般智力和空间感，眼脑协调，反应敏捷，操作灵活，心理素质稳定，具有良好的观察与学习能力。

#### 1.7 普通受教育程度

初中毕业（或相当文化程度）。

#### 1.8 培训参考学时

五级/初级工 224 标准学时，四级/中级工 192 标准学时，三级/高级工 192 标准学时，二级/技师 160 标准学时，一级/高级技师 160 标准学时。

#### 1.9 职业技能鉴定要求

##### 1.9.1 申报条件

具备以下条件之一者，可申报五级/初级工：

(1) 累计从事本职业<sup>1</sup>或相关职业<sup>2</sup>工作 1 年（含）以上。

---

<sup>1</sup>本职业：围绕利用电子设备通过网络进行竞技及表演这一核心活动，开展传统体育模拟类、益智类、军事

(2) 本职业或相关职业学徒期满。

具备以下条件之一者，可申报四级/中级工：

(1) 取得本职业或相关职业五级/初级工职业资格证书后，累计从事本职业或相关职业工作 2 年（含）以上。

(2) 累计从事本职业或相关职业工作 3 年（含）以上。

(3) 取得技工学校本专业或相关专业<sup>3</sup>毕业证书（含尚未取得毕业证书的在校应届毕业生）；或取得经评估论证、以中级技能为培养目标的中等及以上职业学校本专业或相关专业毕业证书（含尚未取得毕业证书的在校应届毕业生）。

(4) 取得电子竞技省级赛事的参赛资格。

具备以下条件之一者，可申报三级/高级工：

(1) 取得本职业或相关职业四级/中级工职业资格证书后，累计从事本职业或相关职业工作 2 年（含）以上。

(2) 取得四级/中级工职业资格证书，并具有高级技工学校、技师学院毕业证书（含尚未取得毕业证书的在校应届毕业生）；或取得四级/中级工职业资格证书，并具有经评估论证、以高级技能为培养目标的高等职业学校本专业或相关专业毕业证书（含尚未取得毕业证书的在校应届毕业生）。

(3) 具有大专及以上学历本专业或相关专业毕业证书，并取得本职业或相关职业四级/中级工职业资格证书后，累计从事本职业或相关职业工作 2 年（含）以上。

(4) 取得电子竞技国家级赛事的参赛资格。

具备以下条件之一者，可申报二级/技师：

(1) 取得本职业或相关职业三级/高级工职业资格证书后，累计从事本职业或相关职业工作 2 年（含）以上。

(2) 取得本职业或相关职业三级/高级工职业资格证书的高级技工学校、技师学院毕业生，累计从事本职业或相关职业工作 2 年（含）以上；或取得本职业或相关职业预备技师证书的技师学院毕业生，累计从事本职业或相关职业工作 1

---

类、即时战略类、卡牌对抗类、动作类等电子竞技项目的比赛、表演、陪练、裁判、运动指导、数据分析、健康管理、活动直播、解说评论、项目开发等业务的系列工种及岗位，下同。

<sup>2</sup>相关职业：电子竞技运营师、社会体育指导员、体育场地工，下同。

<sup>3</sup>本专业或相关专业：电子竞技运动与管理、会展策划与管理、视觉传播设计与制作、数字媒体艺术设计、文化创意与策划、传播与策划、媒体营销、电子商务、大数据技术与应用，下同。

年（含）以上。

（3）取得电子竞技国际赛事的参赛资格或国家级赛事的奖项。

具备以下条件之一者，可申报一级/高级技师：

（1）取得本职业或相关职业二级/技师职业资格证书后，累计从事本职业或相关职业工作 4 年（含）以上。

（2）取得电子竞技国际赛事奖项。

#### 1.9.2 鉴定方式

分为理论知识考试和专业能力考核。理论知识考试采用上机考试或闭卷笔试等方式，专业能力考核采用上机操作或闭卷笔试等方式。理论知识考试和专业能力考核均实行百分制，成绩皆达 60 分及以上者为合格，二级/技师、一级/高级技师还须进行综合评审。

#### 1.9.3 监考人员、考评人员与考生配比

理论知识考试考评人员与考生配比不低于 1: 20，每个标准教室不少于 2 名考评人员；专业能力考核考评员与考生配比不低于 1: 15，每个考场不少于 3 名考评员；综合评审委员为 3 人（含）以上单数。

#### 1.9.4 鉴定时间

理论知识考试时间不少于 90min；专业能力考核时间不少于 90 min；综合评审时间不少于 30min。

#### 1.9.5 鉴定场所设备

具有可接入计算机局域网及互联网的教学设备和相关软件的教室。室内卫生、光线、通风条件良好，周围环境安静。

## 2 基本要求

### 2.1 职业道德

#### 2.1.1 职业道德基本知识

#### 2.1.2 职业守则

- (1) 遵纪守法，爱岗敬业
- (2) 公平公正，诚实守信
- (2) 文明沟通，热情服务
- (3) 保守秘密，注重安全
- (4) 勇于开拓，积极创新

### 2.2 基础知识

#### 2.2.1 网络应用基础知识

- (1) 计算机基础知识
- (2) 网络基础知识
- (3) 互联网应用基础知识

#### 2.2.2 电子竞技运动基础知识

- (1) 电子竞技运动参赛原则
- (2) 电子竞技运动的操作能力
- (3) 电子竞技运动的战术能力
- (4) 电子竞技运动的心理调控
- (5) 电子竞技竞赛规则与赛制
- (6) 电子竞技运动的安全知识
- (7) 电子竞技运动与环境保护

#### 2.2.3 电子竞技赛事基础知识

- (1) 电子竞技赛事基本概念
- (2) 电子竞技赛事管理概念
- (3) 电子竞技赛事筹备
- (4) 电子竞技赛事竞赛管理
- (5) 电子竞技赛事组织机构及人力资源管理
- (6) 电子竞技赛事后勤管理

#### 2.3.4 电子竞技相关法律法规知识

(1)《中华人民共和国体育法》相关知识

(2)《中华人民共和国网络安全法》相关知识

(3)《中华人民共和国国务院令(第 505 号)大型群众性活动安全管理条例》

#### 相关知识

(4)《电子竞技运动项目的管理规定》相关知识

(5)《电子竞技赛事管理暂行规定》相关知识

(6)《互联直播服务管理规定》相关知识



### 3 工作要求

本标准对五级/初级工、四级/中级工、三级/高级工、二级/技师、一级/高级技师的技能要求依次递进，高级别涵盖低级别的要求。

#### 3.1 五级/初级工

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识要求
1. 电竞项目操作	1.1 个人操作训练	1.1.1 能分析并遵守电竞项目操作规则 1.1.2 能根据电竞项目操作规则进行人机操作的各单项训练	1.1.1 电竞项目的定义 1.1.2 电竞相关设备 1.1.3 电竞项目操作规则 1.1.4 人机操作概念
	1.2 参与电竞实战	1.2.1 能根据电竞项目要求建立竞技状态 1.2.2 能根据电竞项目内容进行人机操作	1.2.1 电竞项目竞技状态的特点 1.2.2 电竞项目的内容 1.2.3 电竞项目行为规范
2. 电竞战术实施	2.1 电竞战术确认	2.1.1 能根据电竞项目内容确认竞技目标 2.1.2 能根据竞技目标确认竞技战术	2.1.1 竞技目标的概念 2.1.2 竞技战术的概念
	2.2 电竞战术执行	2.2.1 能在竞技过程中沟通电竞战术 2.2.2 能通过人机操作执行电竞战术	2.2.1 电竞战术的沟通方法 2.2.2 电竞战术的实现手段
3. 电竞数据分析	3.1 电竞数据识别	3.1.1 能识别电竞平台展示的电竞数据项 3.1.2 能识别媒体渠道展示的电竞数据项	3.1.1 电竞平台数据项名称 3.1.2 媒体渠道电竞数据项名称
	3.2 电竞数据理解	3.2.1 能理解电竞平台展示的电竞数据项 3.2.2 能理解媒体渠道展示的电竞数据项	3.2.1 电竞平台数据项含义 3.2.2 媒体渠道电竞数据项含义
4. 电竞活动表演	4.1 人机操作演示	4.1.1 能演示电竞项目人机操作流程 4.1.2 能演示电竞项目人机操作技巧	4.1.1 电竞人机操作流程演示注意事项 4.1.2 电竞人机操作技巧演示注意事项
	4.2 人机操作讲解	4.2.1 能进行电竞项目人机操作流程讲解 4.2.2 能进行电竞项目人机操作技巧讲解	4.1.1 电竞人机操作流程讲解注意事项 4.1.2 电竞人机操作技巧讲解注意事项

### 3.2 四级/中级工

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识要求
1. 电竞项目操作	1.1 个人技术训练	1.1.1 能根据电竞项目特点整理总结操作技巧 1.1.2 能根据电竞项目特点进行操作技巧的训练	1.1.1 电竞行业发展现状 1.1.2 电竞项目类别 1.1.3 电竞项目操作技巧
	1.2 团队配合训练	1.2.1 能针对电竞项目内容进行团队沟通 1.2.2 能针对电竞项目内容与团队进行操作技巧的配合训练	1.2.1 电竞团队组成 1.2.2 电竞团队人员职责 1.2.3 电竞团队沟通特点
	1.3 竞技实战提升	1.3.1 能根据电竞项目实战情况的需要进行竞技状态的调整 1.3.2 能根据竞技内容运用操作技巧	1.3.1 电竞项目比赛竞技状态要求 1.3.2 电竞项目竞技状态调整策略
2. 电竞战术实施	2.1 战术针对性训练	2.1.1 能根据电竞项目内容落实竞技目标 2.1.2 能根据竞技目标进行竞技战术训练	2.1.1 竞技目标的落实方法 2.1.2 竞技战术的训练方法
	2.2 赛时战术应用	2.2.1 能在竞赛过程中进行竞技局面优劣及走向的判断 2.2.2 能根据竞技局面实施电竞战术	2.2.1 竞技局面的概念 2.2.2 竞技局面的判断方法
	2.3 电竞素养提升	2.3.1 能进行个人的心理调节及情绪控制 2.3.2 能进行心理战术的识别	2.3.1 心理调节的方法 2.3.2 情绪控制的方法 2.3.3 心理战术的知识
3. 电竞数据分析	3.1 电竞数据采集	3.1.1 能通过竞技平台采集电竞项数据 3.1.2 能通过社交媒体采集电竞数据	3.1.1 电竞平台数据采集方法 3.1.2 电竞数据媒体采集渠道
	3.2 电竞数据录入	3.2.1 能对电竞数据进行分类汇总 3.2.2 能根据数据类别录入电竞数据	3.2.1 电竞数据分类 3.2.2 电竞数据录入注意事项
4. 电竞活动表演	4.1 个人品牌维护	4.1.1 能确认个人职业特征与优势 4.1.2 能维护个人品牌特征	4.1.1 电竞选手个人品牌的内涵 4.1.2 电竞职业话术技巧
	4.2 商业活动表演	4.2.1 能根据表演编排进行准备 4.2.2 能根据表演编排进行电竞表演	4.2.1 电竞活动的特点 4.2.2 电竞活动观众需求分析
5. 电竞项目开发	5.1 电竞项目测试	5.1.1 能根据项目要求完成电竞项目测试 5.1.2 能针对测试情况反馈测	5.1.1 电竞项目测试的意义 5.1.2 电竞项目测试的要

		试效果	求
	5.2 电竞项目体验	5.2.1 能根据项目要求完成电竞项目体验 5.2.2 能针对体验情况反馈体验效果	5.2.1 电竞项目体验的意义 5.2.2 电竞项目体验的要求

### 3.3 三级/高级工

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识要求
1. 电竞项目操作	1.1 个人技巧开发	1.1.1 能根据电竞项目内容分析竞技技巧需求 1.1.2 能根据项目技巧需求开发人机协同技巧	1.1.1 电竞技巧的含义 1.1.2 电竞技巧开发流程
	1.2 团队配合组织	1.2.1 能根据团队战况判断对战局面 1.2.2 能根据对战局面带领团队展开协作	1.2.1 电竞团队激励机制 1.2.2 电竞团队领导技巧
2. 电竞战术实施	2.1 电竞战术制定	2.1.1 能针对竞赛内容分析对手战术 2.1.2 能根据对手战术选择应对策略	2.1.1 战术分析思路 2.1.2 战术策略的应用思路
	2.2 赛时局面分析	2.2.1 能根据赛时局面进行战术布局 2.2.2 能进行赛时局面控制的战术技巧分析选择	2.2.1 战术布局的概念 2.2.2 战局控制的概念
	2.3 电竞素养提升	2.3.1 能协调团队进行心理调节及情绪控制 2.3.2 能进行心理战术的开发和使用	2.3.1 电竞心理学知识 2.3.2 心理战术的开发方法 2.3.3 心理战术在团队中的使用方法
	2.4 电竞战术检验	2.4.1 能根据比赛体验分析战术效果 2.4.2 能针对战术效果进行归纳总结	2.4.1 战术效果归纳方法 2.4.2 战术效果包含的要素
3. 电竞数据分析	3.1 电竞数据处理	3.1.1 能针对电竞数据进行格式处理 3.1.2 能针对电竞数据进行统计处理	3.1.1 电竞数据处理的意义 3.1.2 电竞数据处理的内容
	3.2 电竞数据呈现	3.2.1 能根据演示需求制作数据分析图表 3.2.2 能根据演示需求呈现数据分析结果	3.2.1 电竞数据分析工具 3.2.2 数据分析结果呈现方式
4. 电竞活动表演	4.1 团队品牌维护	4.1.1 能确认团队职业特征与优势 4.1.2 能维护团队品牌特征	4.1.1 电竞团队品牌的内涵 4.1.2 电竞团队品牌维护

			注意事项
	4.2 活动表演编排	4.2.1 能根据商业需求编排表演内容 4.2.2 能根据表演编排组织电竞表演	4.2.1 电竞表演的商业价值 4.2.2 电竞表演编排方法 4.2.3 电竞表演注意事项
5. 电竞项目开发	5.1 电竞项目测试	5.1.1 能根据项目要求组织电竞项目测试 5.1.2 能针对测试情况总结测试反馈意见	5.1.1 电竞项目测试的组织 5.1.2 电竞项目测试的管理
	5.2 电竞项目体验	5.2.1 能根据项目要求组织电竞项目体验 5.2.2 能针对体验情况总结体验反馈意见	5.2.1 电竞项目体验的组织 5.2.2 电竞项目体验的管理

### 3.4 二级/技师

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识要求
1. 电竞项目操作	1.1 电竞项目技巧凝练	1.1.1 能分析凝练电竞项目中的个人技巧 1.1.2 能分析凝练电竞项目中的团体技巧	1.1.1 影响电竞选手职业适应的自身因素 1.1.2 影响电竞选手职业适应的团体因素
	1.2 电竞技能指导	1.2.1 能对战队及选手进行电竞项目赛事的内容指导 1.2.2 能对战队及选手进行电竞项目赛事的技巧指导	1.2.1 电竞项目赛事内容的指导方法 1.2.2 电竞项目赛事技巧的指导方法
2. 电竞战术实施	2.1 电竞项目类型分析	2.1.1 能分析现实原型对电竞项目的影响 2.1.2 能分析参与人数对电竞项目的影响 2.1.3 能分析对抗形式对电竞项目的影响 2.1.4 能分析技能智能权重对电竞项目的影响	2.1.1 电竞项目分类方法 2.1.2 电竞项目类型的发展历程
	2.2 电竞项目规则分析	2.2.1 能分析电竞项目的规则要素 2.2.2 能进行电竞项目之间的规则对比分析	2.2.1 各类电竞项目规则的形成背景 2.2.2 各类电竞项目规则的发展历程
	2.3 电竞素养指导	2.3.1 能对战队及选手进行电竞项目赛事的心理素养指导 2.3.2 能对战队及选手进行电竞项目赛事的体能训练指导 2.3.3 能对战队及选手进行电竞项目赛事的品格指导	2.3.1 电竞项目赛事心理素养的指导方法 2.3.2 电竞项目赛事体能的训练方法 2.3.3 电竞项目赛事品格的指导方法
3. 电竞数据分析	3.1 电竞数据综合统计	3.1.1 能制作电竞项目赛事的赛前赛后数据分析报表	3.1.1 电竞项目数据指标 3.1.2 电竞项目玩家关注

		3.1.2 能从电竞项目赛事数据中挖掘玩家关注的项目赛事热点	点分析方法
	3.2 电竞数据应用分析	3.2.1 能为电竞赛事直播提供数据来源 3.2.2 能为赛事调优提供数据支持	3.2.1 电竞赛事直播所需数据 3.2.2 电竞赛事调优所需数据
4. 电竞活动表演	4.1 电竞直播准备	4.1.1 能收集整理电竞项目赛事的资料 4.1.2 能收集整理战队及选手的资料 4.1.3 能协同电竞直播的场地和设备布置	4.1.1 电竞项目赛事资料的收集整理方法 4.1.2 电竞战队及选手资料的收集方法 4.1.3 电竞直播场地和设备知识
	4.2 电竞直播实施	4.2.1 能理解电竞直播各直播视角的含义 4.2.2 能选取实况下观看意义大的电竞直播视角	4.2.1 电竞直播视角的内涵知识 4.2.2 电竞直播视角的选取方法
	4.3 电竞解说评论实施	4.3.1 能把握电竞项目赛事的要点 4.3.2 能调动电竞观众的观赛热情	4.3.1 电竞项目赛事的要点 4.3.2 电竞项目赛事的观众需求
5. 电竞项目开发	5.1 电竞项目设计	5.1.1 能进行电竞项目的竞技方式设计 5.1.2 能进行电竞项目的内容设计 5.1.3 能进行电竞项目的视觉设计	5.1.1 电竞项目竞技方式的设计方法 5.1.2 电竞项目内容的设计方法 5.1.3 电竞项目视觉设计的内涵
	5.2 电竞赛事设计	5.2.1 能进行电竞赛事的组织编排 5.2.2 能编制电竞赛事的技术规程	5.2.1 电竞赛事组织编排的步骤 5.2.2 电竞赛事组织编排的方法 5.2.3 电竞赛事的技术规程
6. 管理与培训	6.1 电竞团队组织	6.1.1 能根据员工特点，对管辖范围内低级别岗位人员的工作进行统筹安排 6.1.2 能根据业务要求，对管辖范围内低级别岗位人员的工作进行指导	6.1.1 电竞岗位工作统筹安排方法 6.1.2 电竞岗位人员指导方法
	6.2 团队规章落实	6.2.1 能根据业务管理规章的要求，在管辖范围内落实规章 6.2.2 能根据技术管理规章的要求，对管辖范围内落实规章	6.2.1 电竞企业业务管理规章的内容 6.2.2 电竞企业技术管理规章的内容
	6.3 团队成员培训	6.3.1 能根据培训计划要求，	6.3.1 电竞企业岗位培训

		对管辖范围内的低级别岗位人员进行培训 6.3.2 能根据岗位要求对管辖范围内的低级别岗位人员进行考核	方法 6.3.2 电竞企业岗位考核内容
--	--	---	------------------------

### 3.5 一级/高级技师

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识要求
1. 电竞项目操作	1.1 电竞项目策略评估	1.1.1 能对电竞项目的类型进行评估 1.1.2 能对电竞项目的规则进行评估 1.1.3 能对电竞项目的技巧进行评估	1.1.1 电竞项目类型的关键要素 1.1.2 电竞项目规则的关键要素 1.1.3 电竞项目技巧的关键要素
	1.2 电竞技能规划	1.2.1 能为战队及选手进行电竞项目赛事的内容训练规划 1.2.2 能为战队及选手进行电竞项目赛事的技巧提升规划	1.2.1 电竞项目赛事内容的训练方法 1.2.2 电竞项目赛事技巧的提升方法
2. 电竞战术实施	2.1 电竞素养规划	2.1.1 能为战队及选手进行电竞项目赛事的心理素养提升规划 2.1.2 能为战队及选手进行电竞项目赛事的体能提升规划 2.1.3 能为战队及选手进行电竞项目赛事的品格提升规划	2.1.1 电竞项目赛事心理素养的提升方法 2.1.2 电竞项目赛事体能的提升方法 2.1.3 电竞项目赛事品格的提升方法
	2.2 电竞项目策略创新	2.2.1 能基于对电竞项目类型的评估产生电竞项目类型的创意 2.2.2 能基于对电竞项目规则的评估产生电竞项目规则的创意 2.2.3 能基于对电竞项目技巧的评估产生电竞项目技巧的创意	2.2.1 电竞项目类型的创新方法 2.2.2 电竞项目规则的创新方法 2.2.3 电竞项目技巧的创新方法
3. 电竞数据分析	3.1 电竞数据分析指标设计	3.1.1 能设计电竞项目赛事的赛前赛后数据分析报表 3.1.2 能为电竞战队及选手提升成绩设计数据分析指标	3.1.1 电竞项目赛事数据分析报表 3.1.2 电竞战队及选手数据分析方法
	3.2 电竞数据分析应用策划	3.2.1 能为电竞项目赛事直播设计数据展现方式 3.2.2 能为电竞项目赛事的调优设计数据分析路径及步骤	3.2.1 电竞项目赛事数据展现方法 3.2.2 电竞项目赛事调优方法
4. 电竞活动表演	4.1 电竞直播选题策划	4.1.1 能对战队及选手的情况进行分析提炼	4.1.1 电竞战队及选手资料的分析方法

		4.1.2 能对电竞项目和赛事进行分析和预判	4.1.2 电竞项目赛事资料的分析方法
	4.2 电竞直播统筹	4.2.1 能统筹电竞直播的各直播视角 4.2.2 能组织实况下各直播视角的呈现方式	4.2.1 电竞直播视角的统筹知识 4.2.2 电竞活动直播视角的呈现方法
	4.3 电竞解说评论内容设计	4.3.1 能提炼电竞项目赛事的要点 4.3.2 能组织调动电竞观众热情的素材	4.3.1 电竞项目赛事要点的提炼方法 4.3.2 电竞观众需求的分析方法
5. 电竞项目开发	5.1 电竞项目评估	5.1.1 能对电竞项目内容进行评估 5.1.2 能对电竞项目价值进行评估	5.1.1 电竞项目内容的分析方法 5.1.2 电竞项目价值的分析方式
	5.2 电竞项目策划	5.2.1 能进行电竞项目竞技方式的策划 5.2.2 能进行电竞项目内容的策划 5.2.3 能进行电竞项目视觉要素的策划	5.2.1 电竞项目竞技方式的关键要素 5.2.2 电竞项目内容的关键要素 5.2.3 电竞项目的视觉要素
	5.3 电竞赛事策划	5.3.1 能策划电竞赛事的赛程赛制 5.3.2 能策划电竞赛事的组织方式	5.3.1 电竞赛事赛程赛制的关键要素 5.3.2 电竞赛事组织方式的关键要素
6. 管理与培训	6.1 电竞团队规划	6.1.1 能根据企业整体发展战略, 规划组织结构, 进行岗位设置 6.1.2 能根据企业发展规划和岗位要求, 进行人员配置	6.1.1 电竞企业岗位设置方法 6.1.2 电竞企业人员配置方法
	6.2 团队规章建设	6.2.1 能根据岗位工作任务的要求, 设计业务管理规章 6.2.2 能根据岗位工作任务的要求, 设计技术管理规章	6.2.1 电竞企业业务管理规章的制订方法 6.2.2 电竞企业技术管理规章的制订方法
	6.3 团队培训规划	6.3.1 能根据岗位能力要求以及员工职业发展规划, 制订岗位培训计划 6.3.2 能根据岗位工作任务的要求, 拟定岗位绩效考核方法	6.3.1 电竞企业岗位培训计划的内容 6.3.1 电竞企业岗位绩效考核方法

## 4 权重表

### 4.1 理论知识权重表

项目 \ 技能等级		五级/ 初级工 (%)	四级/ 中级工 (%)	三级/ 高级工 (%)	二级/ 技师 (%)	一级/ 高级技师 (%)
基本要求	职业道德	5	5	5	5	5
	基础知识	25	25	25	5	5
相关知识要求	电竞项目操作	25	20	20	15	15
	电竞战术实施	20	15	15	15	15
	电竞数据分析	15	15	15	15	15
	电竞活动表演	10	10	10	15	15
	电竞项目开发		10	10	15	15
	管理与培训				15	15
合计		100	100	100	100	100

### 4.2 技能要求权重表

项目 \ 技能等级		五级/ 初级工 (%)	四级/ 中级工 (%)	三级/ 高级工 (%)	二级/ 技师 (%)	一级/ 高级技师 (%)
技能要求	电竞项目操作	40	30	30	20	20
	电竞战术实施	30	25	25	20	20
	电竞数据分析	20	20	20	15	15
	电竞活动表演	10	15	15	15	15
	电竞项目开发		10	10	15	15
	管理与培训				15	15
合计		100	100	100	100	100