

# 电子竞技赛事运营 职业技能等级标准

标准代码：570006

（2021年2.0版）

完美世界教育科技有限公司 制定

2021年 12月 发布

# 目 次

前言	1
1 范围	3
2 规范性引用文件	3
3 术语和定义	3
4 适用院校专业	3
5 面向职业岗位（群）	4
6 职业技能要求	4
参考文献	12

# 前 言

本标准按照 GB/T 1.1-2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本标准起草单位：完美世界教育科技有限公司、完美世界控股集团有限公司、中国互联网上网协会电子竞技分会、北京市电子竞技协会、上海市电子竞技协会、江苏省电子竞技协会、安徽省电子竞技协会、山西省电子竞技协会、广东省电子竞技协会、上海竞迹企业管理有限公司、上海一拇指文化传媒有限公司、上海映霸文化传播有限公司、竞域(上海)教育科技有限公司、河北宸灿网络科技有限公司、广东南方二八九文化产业投资有限公司、广东南方光原文化有限公司、广东省光原电子竞技发展有限公司、南京光原文化产业发展有限公司、广东南方体育发展股份有限公司、南方文化产业智库电竞产业研究中心、广州市番禺区电子竞技运动协会、广州叁叁肆肆信息科技有限公司、广东靛靖文化发展有限公司、广州乾界置业有限公司、佛山市讯游电子竞技有限公司、佛山市红砖电子竞技有限公司、佛山市易起互娱网络科技有限公司、东莞市和悦文化传播有限公司、东莞市考拉网络有限公司、东莞市视界传媒有限公司、东莞市龙猫电竞公寓管理有限公司、东莞市小白文化传播有限公司、东莞市龙猫网络有限公司、东莞市原色网络有限公司、扬州羽之熲电竞科技有限公司、扬州极点网络科技有限公司、南京龙游万邦广告文化传媒有限公司、南京凡鸿文化发展有限公司、南京极境文化传媒有限公司、南京市考拉文化传媒有限责任公司、新华互动(北京)文化发展有限公司、北京东方金阳上网服务有限公司、北京琢梦文化传媒有限公司、北京白夜网络科技有限公司、上海大学、上海体育学院、上海商学院、山东

体育大学、金陵科技学院、南京信息工程大学滨江学院、南京传媒学院、上海师范大学天华学院、四川传媒学院、山西工商学院、北京信息职业技术学院、北京财贸职业学院、北京电子科技职业学院、上海电子信息职业技术学院、上海出版印刷高等专科学校、广州科技贸易职业学院、湖南体育职业学院、湖南理工职业技术学院、山西体育职业学院、四川商务职业学院、江西泰豪动漫职业学院、北京京北职业学院、北京华嘉专修学院、上海市群星职业技术学校、上海市信息管理学校、北京市昌平职业学校等。

本标准主要起草人：常方圆、陈磊、陈良骏、陈曦、崔向红、范英楠、冯青、冯骁、郭阳、韩晓明、贾宁、李东、李津舟、李涛、林葱郁、刘兵、刘建新、刘振、罗觉慧、孙英梅、陶俊赢、田灿、王晟、王思行、王雨蕴、魏星、武斐、吴义文、萧泓、熊彦、杨昊、俞萍、禹亮日、袁迎耀、赵勤、张燕、张焕志、周海峰、周凌翔等（以姓氏首字母排序）。

声明：本标准的知识产权归属于完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司，未经完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司同意，不得印刷、销售。

## 1 范围

本标准规定了电子竞技赛事运营职业技能等级对应的工作领域、工作任务及职业技能要求。

本标准适用于电子竞技赛事运营职业技能培训、考核与评价,相关用人单位的人员聘用、培训与考核可参照使用。

## 2 规范性引用文件

下列文件对于本标准的应用是必不可少的。凡是标注日期的引用文件,仅标注日期的版本适用于本标准。凡是不注日期的引用文件,其最新版本适用于本标准。

GB/T 15751-1995 技术产品文件 计算机辅助设计与制图 词汇

GB/T 5271.13-2008 信息技术 词汇 第13部分计算机图形

GB/T 32626-2015 信息技术 网络游戏 术语

T/CA 201-2019 中国电子竞技产业标准体系

T/CA 203-2019 电子竞技运营师标准

T/CSVA 0101-2017 电竞场馆建设标准

## 3 术语和定义

### 3.1 电子竞技 Electronic Sports

以现代电子技术和电子设备作为运动器械,在信息技术营造的虚拟环境中,采用统一的竞赛规则,在有限时间内进行的人与人之间的对抗,既是智力运动,同时也正成为身心合一的运动。

### 3.2 电子竞技赛事运营 Operation Of E-sports Events

电子竞技赛事运营指的是电子竞技赛事服务相关岗位的统称,包括但不限于裁判、策划、宣传、招商、执行。

### 3.3 观察者 Observer

以观察者身份进入游戏,可以看到场上所有情况,不直接参与游戏,通常裁判就是以这个视角进行公证。

## 4 适用院校专业

### 4.1 参照原版专业目录

中等职业学校:数字媒体技术应用、计算机平面设计、数字广播电视技术、广播影视节目制作、影像与影视技术、计算机动漫与游戏制作、动漫游戏、数字摄像技术、艺术设计与制作、运动训练、休闲体育服务与管理、市场营销、舞台艺术设计与制作、社会工作等的专业。

高等职业学校:电子竞技运动与管理、动漫制作技术、数字媒体应用技术、视觉传播设计与制作、数字媒体艺术设计、动漫设计、游戏设计、摄影与摄像技术、舞台艺术设计与制作、文化创意与策划、文化市场经营管理、网络新闻与传播、广播影视节目制作、广播电视技术、影视编导、影视美术、影视多媒体技术、影视动画、影视照明技术与艺术、摄影摄像技术、传播与策划、市场营销、媒体营销、体育教育、社会体育、体育运营与管理、虚拟现实应用技术等专业。

高等职业教育本科学校:休闲体育、市场营销、影视摄影与制作、影视编导、数字媒体技术、数字媒体艺术、网络与新媒体、虚拟现实技术与应用、视觉传达设计。

应用型本科学校:电子竞技运动与管理、广播电视工程、广播电视学、广播电视编导、体育教育、休闲体育、会展、传播学、网络与新媒体、影视摄影与制作、戏剧影视美术设计、戏剧影视导演、数字媒体艺术、数字媒体技术等专业。

## 4.2 参照新版职业教育专业目录

中等职业学校：数字媒体技术应用、计算机平面设计、计算机动漫与游戏制作、动漫与游戏设计、广播影视节目制作、影像与影视技术、数字影像技术、美术设计与制作、运动训练、休闲体育服务与管理、市场营销、舞台艺术设计与制作、社会工作事务等的专业。

高等职业学校：电子竞技运动与管理、动漫制作技术、数字媒体技术、市场营销、视觉传播设计、数字媒体艺术设计、动漫设计、游戏艺术设计、摄影与摄像艺术、舞台艺术设计与制作、文化创意与策划、网络新闻与传播、广播影视节目制作、数字广播电视技术、影视编导、影视多媒体技术、影视动画、影视照明技术与艺术、摄影摄像技术、融媒体技术与运营、网络直播与运营、传播与策划、全媒体广告策划与营销、体育教育、社会体育、体育运营与管理、虚拟现实技术应用等专业。

高等职业教育本科学校：电子竞技技术与管理、休闲体育、市场营销、影视摄影与制作、影视编导、数字媒体技术、数字媒体艺术、网络与新媒体、虚拟现实技术、视觉传达设计、游戏创意设计、数字影像设计、数字广播电视技术、全媒体新闻采编与制作、数字动画。

应用型本科学校：电子竞技运动与管理、广播电视工程、广播电视学、广播电视编导、体育教育、休闲体育、会展、传播学、网络与新媒体、影视摄影与制作、戏剧影视美术设计、戏剧影视导演、数字媒体艺术、数字媒体技术等专业。

## 5 面向职业岗位（群）

【电子竞技赛事运营】（初级）：主要面向电子竞技赛事执行、运维等岗位，主要完成电子竞技赛事成绩确认、比赛暂停、网络设备调试、电子竞技赛事画面采集等工作任务，从事电子竞技裁判、电子竞技 OB 等工作。

【电子竞技赛事运营】（中级）：主要面向电子竞技策划、电子竞技内容制作等岗位，主要完成电子竞技赛事策划案撰写、海报设计、直转播静态页面制作等工作任务，从事电子竞技赛事文案、电子竞技赛事平面设计等工作。

【电子竞技赛事运营】（高级）：主要面向电子竞技内容制作、电子竞技直转播等岗位，主要完成赛事内容制作、电子竞技直转播动态包装等工作任务，从事电子竞技新媒体运营、动态包装等工作。

## 6 职业技能要求

### 6.1 职业技能等级划分

电子竞技赛事运营职业技能等级分为三个等级：初级、中级、高级。三个级别依次递进。

【电子竞技赛事运营】（初级）：具有能够完成电竞赛事前期准备的能力，能够使用办公软件、OB 系统，完成电子竞技赛事商务、执行、宣传所需的需求确认、需求评审、需求反馈、画面采集、赛事规则、现场执行、信息采集、信息处理、信息反馈等工作任务。

【电子竞技赛事运营】（中级）：具有能够根据前期准备收集的信息完成电竞赛事策划的能力，能够使用办公软件、图像处理软件，完成电子竞技赛事策划、执行、宣传所需的方案撰写、赛事设计、场地选取、现场执行、人员管理、后勤保障、新媒体宣发、赛事直播等工作任务。

【电子竞技赛事运营】（高级）：具有能够根据赛事策划完成电竞赛事呈现的能力，能够使用办公软件、图像处理软件、视频编辑软件、图形视频处理软件、直转播软硬件，完成电子竞技赛事策划、制播、项目管理所需的成本控制、风险

控制、赛事营销、画面声音采集输入、直转播包装、视频制作、团队管理、流程管控、赛事结案等工作任务。

## 6.2 职业技能等级要求描述

表 1 电子竞技赛事运营职业技能等级要求（初级）

工作领域	工作任务	职业技能要求
1. 电子竞技赛事商务	1.1 需求确认	1.1.1 能够基于项目需求文档及客户描述文档，与执行团队沟通，正确理解客户需求 1.1.2 能够知晓电竞产业链分布及头部企业 1.1.3 能够说出电竞主流项目及相应赛事体系 1.1.4 能够基于客户需求与实际情况，结合项目特点选择比赛项目
	1.2 需求评审	1.2.1 能够在需求评审会议上有效地与与会人员沟通，详细了解业务逻辑和赛事需求，解决疑问 1.2.2 能够根据需求提供赛事项目、流程、赛制等初步建议 1.2.3 能够根据实际情况对执行难度进行初步评估 1.2.4 能够编写需求评审会议纪要并转发纪要电子文档给参会人员
	1.3 需求反馈	1.3.1 能够根据需求评审意见进行整理与确认 1.3.2 能够跟进需求方，并进行沟通及反馈 1.3.3 能够及时与己方负责人沟通，制定沟通策略 1.3.4 能够完成报价询价工作，推进己方与需求方签约工作
2. 电子竞技赛事执行	2.1 画面采集	2.1.1 能够根据不同项目需求，完成观察者系统操作 2.1.2 能够根据不同设备需求，完成观察者系统操作 2.1.3 能够对主流项目节奏有较强理解，并对精彩镜头有较强的预测能力 2.1.4 能够具有合作意识，根据反馈信息优化比赛画面捕捉

工作领域	工作任务	职业技能要求
	2.2 赛事规则	2.2.1 能够基于赛程与赛制，按照线上比赛形式，制定通用规则 2.2.2 能够基于赛程与赛制，按照线下比赛形式，制定通用规则 2.2.3 能够完成电竞裁判工作 2.2.4 能够具备危机处理意识，按照比赛规则，做好应急处理并及时汇报
	2.3 现场执行	2.3.1 能够根据执行手册完成观众引导与管理工作 2.3.2 能够根据执行手册完成选手引导与管理工作 2.3.3 能够根据执行手册完成嘉宾引导与管理工作 2.3.4 能够具备危机处理意识，及时完成汇报工作
3. 电子竞技赛事宣传	3.1 信息采集	3.1.1 能够基于赛程赛制及规则，设计并制作赛事报名表 3.1.2 能够基于电子竞技产业知识，选择相应媒体，对接赛事信息，协助完成赛事信息宣发与报名工作 3.1.3 能够完成主流新媒体平台的赛事宣传素材收集工作与报名工作 3.1.4 能够制作报名信息汇总表，并进一步筛查信息
	3.2 信息处理	3.2.1 能够基于赛程、赛制及信息确认，完成参赛队伍分组工作 3.2.2 能够获取媒体后台数据，并根据媒体曝光量进行统计与反馈 3.2.3 具有应变能力，根据实际报名信息与曝光量，做好汇报与协调工作 3.2.4 能够根据数据完善投放策略
	3.3 信息反馈	3.3.1 能够基于分组信息完成对参赛人员的审核及确认工作 3.3.2 能够完成相关邀请函的撰写工作 3.3.3 能够引导相关人员完成对本次赛事的宣传工作 3.3.4 能够在赛前与参赛人员再次确认赛程安排

表 2 电子竞技赛事运营职业技能等级要求（中级）

工作领域	工作任务	职业技能要求
1. 电子竞技赛事策划	1.1 方案撰写	1.1.1 能够根据需求设计赛事体系 1.1.2 能够结合赛事与资源打造赛事亮点 1.1.3 能够制定赛程及排期 1.1.4 能够根据赛事信息，制作赛事策划方案 1.1.5 能够进行信息汇总，制作赛事合作方案
	1.2 赛事设计	1.2.1 能够根据赛事策划方案进行图片美化 1.2.2 能够根据赛事需求，完成物料设计 1.2.3 能够根据赛事需求，完成相关 LOGO 优化 1.2.4 能够根据赛事需求，完成宣传海报设计
	1.3 场地选取	1.3.1 收集场地尺寸信息并进行整理，根据实际情况制作区域划分样例，完成与供应商、赛事其他部门对接 1.3.2 收集场地档期信息、场租费用、其他费用、周边交通、住宿餐饮、医院等信息 1.3.3 能够协调完成费用核实工作，完成消防、公安、文化备案工作 1.3.4 能够完成对接押金、搭建方案、用电方案、清洁方案、效果图、人员车辆路线图等审核工作 1.3.5 能够具备协调能力，完成备选方案信息收集，根据报批情况，完成赛事组人员沟通
2. 电子竞技赛事执行	2.1 现场执行	2.1.1 能够基于赛事信息，完成赛事执行方案的制作 2.1.2 能够基于赛事执行方案对执行人员进行分工，并制定相

工作领域	工作任务	职业技能要求
		关人员工作手册 2.1.3 能够基于赛事流程，完成与各部门负责人确认工作 2.1.4 能够基于赛事流程，完成统计工作
	2.2 人员管理	2.2.1 能够基于赛事信息，完成与战队对接与管理工作 2.2.2 能够基于赛事信息，完成与解说对接与管理工作 2.2.3 能够基于赛事信息，完成与嘉宾对接与管理工作 2.2.4 能够基于赛事信息，完成与媒体对接与管理工作 2.2.5 能够基于赛事资源，完成赞助商管理
	2.3 后勤保障	2.3.1 能够完成对全体人员的交通管理工作 2.3.2 能够完成对全体人员的餐饮管理工作 2.3.3 能够完成对全体人员的住宿管理工作 2.3.4 能够完成对赛事相关区域及人员的支持工作 2.3.5 能够完成对赛事相关合同管理
3. 电子竞技赛事宣传	3.1 方案撰写	3.1.1 能够制定线上与线下宣传策略 3.1.2 能够明确赛事宣传周期 3.1.3 能够明确宣传所需支持 3.1.4 能够根据赛事信息，制作赛事宣传方案
	3.2 新媒体宣发	3.2.1 能够根据赛事信息，完成宣传内容撰写，包括外媒发布新闻稿、社交媒体稿件、自媒体平台稿件等。 3.2.2 能够完成行业内新闻收集，竞品分析，及时抓住新闻热点进行品牌传播 3.2.3 能够完成媒介投放策略的推动与执行 3.2.4 能够跟踪行业实时热点，提升宣发效果

工作领域	工作任务	职业技能要求
	3.3 赛事直播	3.3.1 能够根据赛事需求，完成官方直播工具使用 3.3.2 能够根据赛事需求，完成第三方软件推流工作 3.3.3 能够根据赛事主视觉，完成直播间页面设计工作 3.3.4 能够根据赛事信息，完成相关图片制作

表 3 电子竞技赛事运营职业技能等级要求（高级）

工作领域	工作任务	职业技能要求
1. 电子竞技赛事策划	1.1 成本控制	1.1.1 能够根据赛事信息完成赛事预算表 1.1.2 能够基于项目，协助各部门，正确理解赞助商需求 1.1.3 能够整合行业资源，完成对供应商的扩充与管理的工作 1.1.4 能够完成各部门预算审批工作
	1.2 风险控制	1.2.1 能够协调各部门，完成赛事预案工作 1.2.2 能够基于现场紧急情况，完成各部门调度 1.2.3 能够对舆情进行及时处理 1.2.4 能够指导各部门完成品牌维护工作
	1.3 赛事营销	1.3.1 能够结合自身优势，促成与赞助商的长期合作 1.3.2 能够整合赛事资源，打造赛事周边活动 1.3.3 能够通过资源整合，促进跨界合作 1.3.4 能够基于现有资源，制定长期发展策略

工作领域	工作任务	职业技能要求
2. 电子竞技赛事制播	2.1 画面声音采集输入	2.1.1 能够根据现场机位，完成摄像机画面处理工作 2.1.2 能够根据现场情况，配合解说完成多游戏画面处理工作 2.1.3 能够完成字幕处理工作 2.1.4 能够完成赛事回放工作 2.1.5 能够完成音频输入工作
	2.2 直转播包装	2.2.1 能够基于赛事需求，完成静态模板制作 2.2.2 能够基于赛事需求，完成动态模板制作 2.2.3 能够基于赛事需求，完成转场动画制作 2.2.4 能够基于赛事需求，完成直转播相关制作
	2.3 视频制作	2.3.1 能够基于项目，完成前期编导工作 2.3.2 能够完成赛事图像、视频、音频采集工作 2.3.3 能够基于项目，完成宣传视频的剪辑工作 2.3.4 能够根据视频素材进行后期处理工作
3. 电子竞技项目管理	3.1 团队管理	3.1.1 能够根据赛事信息，对现场各部门工作完成验收与指导工作 3.1.2 能够具备团队协作能力，明确赛事各部门职责，监控现场赛事进展情况 3.1.3 能够制定人才培养与晋升体系 3.1.4 能够利用管理方法指导各部门完成目标及关键结果的设置
	3.2 流程管控	3.2.1 能够协调并确认赛事各部门负责人与执行人 3.2.2 能够具有组织协调能力，基于赛事流程图，进行统筹规划工作 3.2.3 能够具有项目管理能力，根据各部门反馈信息，对整体进度进行把控 3.2.4 能够根据当天情况进行总

工作领域	工作任务	职业技能要求
		结，并对后续比赛进行指导
	3.3 赛事结案	3.3.1 能够对已有资料进行整合，并充分考虑复用性 3.3.2 能够根据赛事结果，完成赛事结案报告 3.3.3 能够根据赛事结案报告对各部门进行工作总结 3.3.4 能够指导各负责人对本部门工作进行优化

## 参考文献

- [1] GB/T 15751-1995 技术产品文件 计算机辅助设计与制图 词汇
- [2] GB/T 5271.13-2008 信息技术 词汇 第13部分计算机图形
- [3] GB/T 32626-2015 信息技术 网络游戏 术语
- [4] T/CA 201-2019 中国电子竞技产业标准体系
- [5] T/CA 203-2019 电子竞技运营师标准
- [6] T/CSVA 0101-2017 电竞场馆建设标准
- [7] 教育部关于印发《职业教育专业目录（2021年）》的通知（教职成〔2021〕2号）
- [8] 《教育部关于公布2019年度普通高等学校本科专业备案和审批结果的通知》（教高函〔2020〕2号）
- [9] 《教育部关于公布2020年度普通高等学校本科专业备案和审批结果的通知》（教高函〔2021〕1号）
- [10] 中华人民共和国职业分类大典（2015年）
- [11] GB/T 4754-2017 国民经济行业分类
- [12] GB/T 1.1-2020 标准化工作导则