

新媒体 Ai 背景下《电子竞技赛事活动策划》课程研究

韦丽萍

广东创新科技职业学院 广东 东莞 523000

【摘要】：在数字经济快速发展、新媒体技术深度普及与 AI 技术全面渗透的三重驱动下，电子竞技产业迎来规模化、规范化、智能化发展的黄金期，电竞赛事作为产业核心载体，对兼具新媒体思维与 AI 应用能力的专业策划人才的需求日益迫切。《电子竞技赛事活动策划》作为高校电竞相关专业的核心课程，其传统教学模式已难以适配新媒体与 AI 融合时代赛事策划的岗位需求，课程改革势在必行。本课题立足新媒体技术、AI 技术应用与电竞赛事行业发展实际，通过调研行业岗位需求、梳理课程现存问题，系统开展课程开发与实施工作，构建理论筑基、技能赋能、实践落地、AI 应用能力与实战能力的复合型电竞赛事策划人才。

【关键词】：新媒体；AI 技术；电子竞技赛事；课程开发；教学实施；人才培养

DOI:10.12417/2982-3811.26.01.001

1 课题研究背景

1.1 研究背景

随着 5G、短视频、直播、社交媒体等新媒体技术的快速迭代，电子竞技产业打破了传统传播边界与运营模式，实现了从“小众亚文化”向“大众主流文化”、从“传统运营”向“智能策划”的双重跨越。据相关数据显示，2025 年我国电子竞技市场规模突破 5000 亿元，电竞赛事呈现“常态化、多元化、IP 化、智能化”发展趋势，AI 技术已广泛应用于赛事策划、内容创作、传播运营、数据复盘等全流程，从职业赛事（如 LPL、KPL）。《电子竞技赛事活动策划》课程的开发与实施”课题研究，是智能化发展需求与学生职业发展，将 AI 技术全面融入课程体系与教学实施，优化课程内容、创新教学模式，成为解决课程与行业脱节问题、提升人才培养质量的关键路径，也是推动高校电竞专业建设、服务电子竞技产业高质量智能化发展的重要举措。

2 课题内容

2.1 研究内容

2.1.1 课程体系构建

（1）基础理论模块：涵盖电子竞技产业概论、电竞赛事基础知识、新媒体传播理论、赛事策划基本原则，新增在电竞产业的应用概论、电竞行业数据思维、工具基础应用逻辑等内容，为学生奠定理论基础。重点讲解电子竞技产业生态、赛事分类、新媒体传播特点与规律，以及 AI 在赛事策划、内容创作、数据分析中的应用场景与核心逻辑。

（2）实践实训模块：分为校内实训与校外实践两部分。

校内实训新增 AI 赋能赛事策划实训、电竞数据智能分析实训、AI 新媒体内容创作实训等内容，涵盖模拟赛事的 AI 全流程应用、AI 工具实操演练等；校外实践依托校企合作单位，组织学生参与真实电竞赛事的 AI 策划、智能运营、数据复盘等工作，积累行业实战经验。

2.1.2 教学模式创新

（1）线上线下融合教学：线下课堂以理论讲解、案例分析、小组讨论为主，结合新媒体工具与工具（如 ChatGPT、剪映 AI、讯飞星火、电竞数据智能分析平台）进行实操教学；线上依托学习通、腾讯课堂等平台，赋能赛事策划案例、实训任务，方便学生随时随地学习技能，同时通过线上互动、作业提交、答疑解惑，提升教学效率。

（2）案例教学与项目驱动结合：选取国内外经典电竞赛事案例（如 LPL 春季赛 AI 数据复盘、KPL 智能直播互动、高校电竞节 AI 内容创作），分析其策划思路、新媒体传播策略、AI 应用方法与成效，引导学生借鉴经验、总结规律；同时，以项目为驱动，推行“项目制学习（PBL）”，让学生以小微赛事“主理人”身份，运用 AI 工具完成从赛事策划、新媒体内容创作到赛事执行、数据复盘的全流程实操，实现 AI 技术的落地应用。

3 课程开发与实施过程

3.1 理论教学实施

采用“线上+线下”融合教学模式，线下课堂重点讲解核心理论知识与案例，结合新媒体工具和 AI 工具进行实操演示：如通过 ChatGPT、文心一言演示赛事策划案、宣传文案、短视频脚本的生成与优化；

通过剪映、快演示赛事短视频的智能剪辑、字幕生成、特效制作；通过微信公众号编辑器、微博助手演示赛事推文的智能创作；通过电竞数据智能分析平台（如玩加电竞、雷竞技分析系统）演示赛事数据的智能采集、分析与复盘报告生成。

3.2 实践实训实施

实训过程中，教师全程指导，及时解决学生在 AI 工具应用中遇到的问题，如文案的精准优化、视频剪辑的画面适配、赛事数据的智能分析逻辑等。同时，开展专项 AI 新媒体内容创作实训，要求学生独立运用 AI 工具完成赛事短视频、直播策划案、社交媒体推文、赛事数据复盘报告等作品，提升“新媒体+AI”的融合应用技能。

4 课程开发与实施成效

4.1 课程体系更加完善，贴合行业智能化需求

通过课题研究，构建了“基础理论+核心技能+实践实训+创新拓展+AI 赋能”的课程体系，将新媒体技术、AI 技术与电竞赛事策划深度融合，补充了赛事 AI 内容创作、智能数据运营、AI IP 打造、算法推荐优化等行业急需的智能化内容，删除了传统课程中冗余、滞后的知识点，实现了课程内容与行业智能化岗位需求的精准对接。课程大纲、教案、课件等教学资源得到进一步完善，选取的案例与实训项目均融入 AI 技术应用场景，提升了课程的实用性、针对性与智能化水平。课程内容不仅涵盖了电子竞技运营师岗位的核心要求，还新增了 AI 应用相关能力要求，对接电子竞技赛事运营 1+X 取证考试智能化新标准，为学生职业发展奠定了复合型能力基础。

4.2 教学模式创新，教学效果显著提升

采用“线上+线下”“理论+实践”“校内+校外”“AI 工具+真实项目多元化教学模式，打破了传统教学的局限，激发了学生的学习积极性与主动性。通过案例教学、项目驱动、校企协同教学等方式，结合 AI 工具的实操应用，学生的参与度明显提高，课堂氛围更加活跃。据统计，课程实施后，学生的课堂出勤率从 85% 提升至 98%，线上学习完成率从 78% 提升至 95%，学生对课程的满意度达 92%。同时，学生的理论知识掌握程度、实践能力与应用能力均得到显著提升，在期末实践答辩中，85% 以上的学生能够完成完整的赛事策划方案，且方案技术的应用具有一定的创新性与行业适配性。部分学生运用工具创作的新媒体作品（短视频、推文）获得了较高的曝光量，展现了较强的“新媒体+AI”实操能力。

4.3 学生综合能力提升，就业竞争力大幅增强

通过课程学习与实践实训，学生不仅掌握了电竞赛事策划的核心理论与技能、新媒体运营能力，还具备了 AI 工具应用、电竞数据智能分析、AI 内容创作等综合能力，职业素养与复合型能力得到明显提升。课程实施期间，学生参与完成多个 AI 赋能模拟赛事策划项目，部分学生进入职业电竞企业，从事赛

事策划、新媒体运营、电竞数据分析师等相关工作，AI 应用能力成为学生就业的核心竞争力之一。学生的创新思维、数据思维与团队协作能力也得到提升，在各类电竞相关竞赛中，运用 AI 技术打造的赛事策划方案屡获好评，就业竞争力显著增强。部分学生还参与了全国高校电子竞技精英联赛等赛事的 AI 策划、数据复盘与新媒体运营工作，积累了丰富的行业智能化实战经验。

4.4 校企合作深化，实现产教协同智能化育人

通过课程开发与实施，进一步深化了高校与电竞企业的合作，建立了“校企协同、共育智能化人才”的合作模式。企业为课程提供 AI 实训平台、真实赛事 AI 应用项目、行业专家指导等资源，高校结合企业需求优化课程内容体系，为企业输送兼具赛事策划、新媒体运营应用能力的高素质复合型人才，实现了“校企双赢”。同时，通过校企合作，及时掌握行业 I 技术应用的发展动态与岗位需求变化，为课程的持续智能化优化提供了保障。

5 存在的问题与改进方向

5.1 存在的问题

5.1.1 学生新媒体技能基础差异较大，应用能力参差不齐

部分学生来自非新媒体、非电竞相关专业，新媒体技能基础薄弱，且 AI 工具应用能力参差不齐，部分学生缺乏数据思维与 AI 工具操作基础，在学习赛事文案生成、数据智能分析等内容时存在困难，导致学习进度不一致，影响了教学效果的整体提升。部分学生对工具的操作仅停留在基础层面，难以结合赛事策划实际场景进行灵活应用，需要教师投入更多时间进行个别指导与专项训练。

5.1.2 实践实训资源仍显不足，AI 实训平台建设有待完善

虽然依托校企合作单位建立了实践基地，但真实电竞赛事的实操机会有限，部分实训项目仍以模拟为主，与行业实际 AI 应用场景存在一定差距；同时，校内实训设备（如直播设备、赛事执行设备）的更新速度跟不上行业发展，校内 AI 实训平台建设不完善，缺乏专业的电竞数据智能分析平台、AI 赛事策划实训系统。此外，实训场地的规模有限，难以满足大规模学生的 AI 实训需求。

5.1.3 课程内容更新速度有待加快，AI 前沿技术融入不及时

新媒体技术、AI 技术与电子竞技产业发展速度较快，赛事策划的智能化模式、新媒体与 AI 融合的传播方式不断创新，导致课程内容的更新速度难以完全跟上行业发展节奏，部分案例与技能点存在滞后现象。例如，AIGC 在赛事 IP 打造、虚拟数字人在赛事直播中的应用等前沿技术，在课程中的融入还不够及时针对电竞行业新兴的 AI 工具与平台，课程实操教学内容的更新存在一定滞后。

5.2 改进方向

5.2.1 分层教学，兼顾学生差异，强化基础培训

针对学生新媒体技能基础差异较大、AI应用能力参差不齐的问题，采用分层教学模式，根据学生的新媒体基础、提升组、精英组，设计不同的教学目标与实训任务：对基础薄弱的学生加强新媒体技能与基础操作的专项培训，重点讲解剪映 AI、ChatGPT 等基础工具的使用方法；对能力较强的学生技术融合赛事策划的创新拓展任务，如 AI 赛事 IP 设计、虚拟数字人直播策划等，确保每位学生都能获得提升。同时，开设新媒体+AI 技能基础选修课，供基础薄弱的学生补充学习。

5.2.2 丰富实践实训资源，完善 AI 实训平台建设

进一步深化校企合作，争取更多真实电竞赛事的 AI 实操机会，扩大实践基地的规模；同时，加大校内实训设备与 AI 实训平台的投入，引进专业的电竞数据智能分析平台、AI 赛事策划实训系统，升级直播设备与智能拍摄设备，模拟真实赛事的应用场景，提升实训的真实性与实效性。此外，利用虚拟仿真技术与 AI 技术，构建虚拟电竞场馆与智能赛事实训场景，让学生在虚拟环境中进行全流程 AI 赋能赛事策划实训，弥补真实赛事实操机会不足的问题。

5.2.3 建立课程内容动态更新机制，加快 AI 前沿技术融入

安排专人跟踪新媒体技术、AI 技术与电子竞技产业的智能

化发展动态，与行业协会、电竞企业建立常态化沟通机制，定期收集行业最新 AI 应用案例、岗位需求变化、前沿 AI 工具等信息，每学期对课程内容进行优化更新，及时补充 AIGC、虚拟数字人、智能算法推荐、AI 赛事风控等行业前沿技能与案例，确保课程内容与行业发展同步。同时，鼓励学生关注行业 AI 发展动态，将行业最新 AI 工具与技术融入课程项目与实践作品中，培养学生的创新思维与行业适应能力。

6 课题研究总结

6.1 研究总结

本课题围绕“新媒体背景下《电子竞技赛事活动策划》课程的开发与实施”展开研究，紧扣电子竞技产业智能化发展趋势，将 AI 技术全面融入课程建设全流程，通过行业调研、课程体系智能化构建、教学模式创新、评价机制完善、实现了课程内容与行业智能化岗位需求的精准对接。通过课程实施，有效提升了学生的赛事策划能力、新媒体运营能力与 AI 应用能力，学生的综合素养与就业竞争力显著增强；师资队伍 AI 教学能力与行业实战能力得到提升，形成了复合型教学团队；校企合作深化，构建了产教协同智能化育人模式，为高校电竞相关专业的课程改革提供了参考与借鉴。同时，课题研究也发现了课程在 AI 实训资源、校企协同育人、师资队伍建设等方面存在的问题，为后续课程的持续优化明确了方向。

参考文献：

- [1] 中国音像与数字出版协会电子竞技工作委员会.2025 中国电子竞技产业报告[R].2025.
- [2] 教育部.电子竞技运动与管理专业教学标准（高等职业教育专科）[S].2025.
- [3] 张森.新媒体时代电竞赛事的传播策略研究[J].新闻传播,2024(12):89-91.
- [4] 李敏泽.高校《电子竞技赛事策划》课程改革与实践[J].职业教育研究,2024(08):78-82.
- [5] 王欣欣.产教融合背景下电竞专业人才培养模式研究[J].中国职业技术教育,2025(03):67-71.
- [6] 三亚学院体育学院.从课堂到赛场|电子竞技运动与管理专业课程以结构性改革破壁，重塑电竞人才培养新路径[R].2026.
- [7] 就业创业和职业培训在线服务平台.电子竞技运营师课程概述[R].2025.