

团 体 标 准

T/ISC 0021-2022

T/SZAS 58-2022

电子竞技赛事导播能力要求

Ability Requirements of E-sports Program Director

2022-11-01 发布

2023-02-01 实施

中 国 互 联 网 协 会
深 圳 市 标 准 化 协 会 联合发布

目 次

前言	II
引言	III
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 术语和定义	1
4 电竞导播能力体系	3
5 初级电竞导播职业专业能力要求	7
6 中级电竞导播职业专业能力要求	7
7 高级电竞导播职业专业能力要求	8
8 专家级电竞导播职业专业能力要求	8

前 言

本文件按照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。

本文件由深圳市腾讯计算机系统有限公司提出。

本文件由中国互联网协会、粤港澳大湾区标准创新联盟归口。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件起草单位：深圳市腾讯计算机系统有限公司、中国互联网协会、广东省游戏产业协会、深圳职业技术学院、深圳市东裕科技有限公司（天美深圳制作中心）、深圳大鱼教育文化有限公司、深圳市华视体育产业生态运营有限公司、深圳霜思文化科技有限公司（深圳DYG俱乐部）、广州趣丸网络科技有限公司（TT电子竞技俱乐部）、广东省王者人人电竞文化传媒有限公司（佛山GK）、深圳市标准化协会、石点国际文化产业发展（深圳）有限公司、先锋娱乐体育营销顾问（香港）有限公司、澳门电子竞技总会、深圳市洲明科技股份有限公司。

本文件起草人：张易加、马晓敏、张姗姗、聂蔚青、鲁晓昆、陈文渊、但丹、李杰、刘寒、张杰恒、李锋、王鹏飞、杨圳、房苏越，胡瀚、孙嘉晨、万河川、梅述家、代威、张亚军、宋舸、王荣富、包丽娟、李海林、白国强、李丰、杨雷迪、高震霖、王婧奕、严祺、禄田子赞、王雅慧、周鑫、孙艺铭、Daniel Cossis、沈诗莉、陈晨、王卓、林如海、Dr. Avraham Farzan、曹石、林梓文、白莹杰。

引 言

电子竞技是国家体育总局认证的第78项体育运动，目前电子竞技已成为一项国民性的运动。根据2021第三方分析报告数据显示，中国电子竞技用户已达5亿，整体市场规模约1500亿元。随着行业飞速发展的同时，人才问题也成为了制约产业可持续发展的核心问题。电子竞技产业从业规模超过50万人，且从业人员素质和专业能力参差不齐。为了保障电子竞技行业的可持续发展，建设发展电竞人才标准体系，规范行业核心岗位的能力要求，促进行业人才培养、岗位能力评价以及职业发展路径规划，已经成为行业发展的迫切需求，促进电子竞技产业规范、健康、绿色、可持续发展、制作呈现更加精致高水平的电竞内容，依据相关文件精神内涵，制定本文件。

本文件将电子竞技赛事导播分为初级电子竞技赛事导播、中级电子竞技赛事导播、高级电子竞技赛事导播、专家级电子竞技赛事导播四个等级，对职业概况、基本要求、工作要求三个方面的内容给出明确描述。

电子竞技赛事导播能力要求

1 范围

本文件规定了电子竞技赛事导播能力评价的指标体系和分级要求，适用于电子竞技行业对导播人才的培养和评价提供参考依据。

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

2021年第二次修订（国家广播电影电视总局令第62号） 广播电视安全播出管理规定

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1

电子竞技赛事导播 E-sports Program Director

指通过摄影摄像、导播切换台等设备，对电子竞技赛事进行实况直播与转播画面呈现的工作人员。该岗位既有传统广播电视节目导播的特点，又要满足电竞内容独特的表达形式与节目需求，是一个技术与艺术性兼备的重要工作岗位。在本文件中简称为：电竞导播。

3.2

观察者 Observer

指进入游戏，但是不操控任何角色的旁观者，负责赛事直播中，游戏画面的呈现。在本文件中简称为：OB。

3.3

MOBA类 Multi-player Online Battle Arena

被称为多人在线战术竞技游戏。

3.4

FPS类 First-person Shooter

第一人称视角射击游戏，即以玩家的主观视角来进行射击的游戏。

3.5

RAC类 Race Game

模拟各类赛车运动竞技的游戏。

3.6

电子演播室制作 ESP: Electronic Studio Production

主要是指演播室录像制作模式，拥有最高的节目技术指标，是目前电视台等媒体节目制作的主要手段。在本文件中简称为：ESP。

3.7

T/ISC 0021-2022

T/SZAS 58-2022

电子现场制作 EFP: Electronic Field Production

EFP是对一整套适用于演播室环境外的现场进行即时摄制作业的箱载式电视设备的统称。它包括两台以上的摄像机、一套完整的视讯切换设备、一个完整的音频操作系统以及其他相关的辅助设备，节目信号可被记录或传送。在本文件中简称为：EFP。

3.8

讯道摄像机 Studio and Broadcast Cameras

讯道摄像机是指区别于传统摄像机，专用于演播室或现场节目制作的一种摄像机类型。讯道摄像机一般仅负责采集图像，通过光纤传输至CCU（摄像机控制单元：Camera Control Unit），由CCU产生图像并传输给录像机、矩阵、切换台等，用于ESP或EFP。

3.9

机位调度 Shot Scheduling

导播通过指令指导摄像人员运用摄像机的移动或角度、焦距的变化，如推、拉、摇、移、升降等各种运动方式，以及俯、仰、平、斜等不同方位、角度、长短焦距的改变，以获得不同景别和造型的画面，用来展示人物运动、环境气氛以及人与人之间的交流、人与环境之间的关系变化等。

3.10

机位设置 Camera Position Setting

机位设置是指导播人员根据活动现场环境、演出内容，规划包括机位数量、机位具体位置、机位性质（摄像机型号、镜头规格、辅助设备配置等技术参数），以及各机位形成的整体布局关系。

3.11

切换 Switching

切换是多讯道制作中导播利用切换设备对摄像机画面等各类视频信号进行即时剪辑的操作。切换由导播在实拍中完成，导播可以根据分镜头本获得基本的切换依据，但实拍时会出现各种变化，这就要求导播集中注意力，以应付随时出现的情况。

3.12

切换台 Switcher

切换台是用来进行现场实时剪辑制作的设备，通过对来自不同设备、不同摄像机讯道的多路视频信号源完成切换、划像、混合、特效处理和字幕叠加等操作，进行电视节目视频制作。

3.13

安全播出 Safe Broadcasting

安全播出一般是指在广播电视节目播出过程中，完整并准确地播出、传输预定的广播电视节目，不出现不宜公开传播的内容，不出现画面质量等方面的问题。在本文件中简称为：安播。

3.14

电竞联赛 E-sports League

指电竞赛事中，三个以上同等级的队伍之间的可持续、多轮次、相互关联的竞赛组成的大型赛事，各个不同电竞项目的联赛都有相应的规则，以促使其公平，公正。

3.15

电竞杯赛 E-sports Championships

即锦标赛（Trophy）的通俗说法，指不同地区或竞赛大组的优胜者之间的一系列电竞赛事决赛之一。杯赛赛事是排名在一定水平上的人才可以参加，一般为某一单项电竞运动最高级别赛事。

4 电竞导播能力体系

电竞导播知识、技能与能力体系如表1所示，包括：初级能力要求、中级能力要求、高级能力要求和专家级能力要求。本文件对初级电竞导播、中级电竞导播、高级电竞导播、专家级电竞导播的技能要求依次递进，高级别涵盖低级别的要求。

表1 电竞导播能力分级评估

一级指标	二级指标	初级	中级	高级	专家级
电竞导播基础知识	电子竞技产业基础知识	√	√	√	√
	职业基础认知	√	√	√	√
	竞技品类游戏内容与机制	√	√	√	√
	电子竞技赛事构成	√	√	√	√
	影像语言	√	√	√	√
	安播基础知识	√	√	√	√
电竞导播专业知识	演播室制作系统基础知识		√	√	√
	视音频信号传输处理基础原理		√	√	√
	演播室常用主流设备功能特征及应用方式			√	√
	舞台设计基础知识				√
	灯光设计基础知识			√	√
	舞台技术基础知识			√	√
	竞技品类游戏OB系统功能	√	√	√	√
	摄影摄像专业知识			√	√
	导播语言、手势指令内容与基本原则	√	√	√	√
	镜头叙事理论知识	√	√	√	√
电竞导播专业技能	OB系统工具操作能力	√	√	√	√
	搭建OB集成系统能力		√	√	√
	电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力	√	√	√	√
	技术方案制定能力			√	√
	音视频工程搭建能力			√	√
	赛事直播流程策划能力				√
	切换台工程制作调试能力		√	√	√
	分镜脚本制作能力		√	√	√
	切换台设备操作能力		√	√	√
	摄像机机位布置规划能力			√	√
	镜头语言艺术处理能力	√	√	√	√
	演播室讯道系统操作能力				√
	机位调度及场面调度能力			√	√
	音视频后期剪辑能力				√
应急处理能力	√	√	√	√	
职场能力	项目管理能力				√
	沟通能力	√	√	√	√
	团队合作能力	√	√	√	√
	办公能力	√	√	√	√

4.1 电竞导播基础知识

4.1.1 电子竞技产业基础知识

了解电子竞技产业基本概况，初步了解电竞赛事产业生态体系构成，以及电子竞技文化。

4.1.2 职业基础认知

熟悉电竞导播岗位相关的职业定位、工作内容、职业守则及职业生涯发展路径。

4.1.3 竞技品类游戏内容与机制

了解并熟悉常见游戏类型、玩法机制、游戏内容等相关知识，如MOBA、FPS、ACT、FTG、SLG、RAC等游戏类型，及其相关的互动行为、核心规则、游戏流程、判定原理等。

4.1.4 电子竞技赛事构成

了解一般电子竞技赛事体系架构、电竞赛事制作团队基本构成及分工、电竞赛事制作流程，熟悉常见电子竞技赛事竞技性及观赏性特点。

4.1.5 影像语言

掌握影像创作中的画面和声音元素的基础使用技巧以及创作理念知识，了解影像语言的基本创作角度、创作类型以及作用。

4.1.6 安播基础知识

了解广播电视安播基础知识，熟悉安播事件相关内容，如高压线红线内容（反社会主义、国家统一、革命英烈、民族团结、封建迷信、殖民战争、恐怖主义等），敏感内容（博彩、色情、暴力、低俗趣味、恶劣手势等）。

4.2 电竞导播专业知识

4.2.1 演播室制作系统基础知识

了解基础的数字电视演播室技术知识，包括演播室系统的基本组成架构相关的信号链路、制作顺序，以及演播室常用主流设备，如切换台、调音台、在线包装系统、即时回放系统、放像系统等专业设备的主要功能。

4.2.2 音视频信号传输处理基础原理

了解基础的音视频信号的组成及特性、音视频信号的采集、编解码过程、分配调度过程、加解嵌原理、传输方式等相关知识。

4.2.3 演播室常用主流设备功能特征及应用方式

了解演播室常用主流设备功能特征，如各个主流品牌切换台、调音台、在线包装系统、即时回放系统的基础硬件配置及功能特性，熟悉相关设备的具体应用场景及使用方式。

4.2.4 舞台设计基础知识

了解舞台设计相关的基础知识，包括舞台类型、舞台空间结构、区域功能划分、用料材质等舞台设计的基础原则理论。

4.2.5 灯光设计基础知识

熟悉常见的灯光控制台、各类型规格的灯光光源设备，以及不同规格设备的照度、色温、显色指数等基础参数，了解基础的现场灯位布光原理和舞台灯光设计的艺术性原理。

4.2.6 舞台技术基础知识

了解基础的现场音响系统、显示系统、特效设备的工作原理，包括各模块系统架构、设备类型及设备功能、应用方式等。

4.2.7 竞技品类游戏 OB 系统功能

掌握OB客户端的测试，系统设置，熟知对应功能产生的画面效果，了解需要承载OB系统的硬软件功能及设置。

4.2.8 摄影摄像专业知识

了解摄影摄像理论基础知识，了解摄影摄像基本构图技巧、运镜技巧，以及相关专业设备技术参数，了解不同规格摄像设备的具体应用场景及呈现效果。

4.2.9 导播语言、手势指令内容与基本原则

掌握导播岗位相关的规范术语与指令知识，了解基本的摄像机景别术语、摄像机操作术语、画面调整术语、切换操作术语等。

4.2.10 镜头叙事理论知识

掌握基本的镜头叙事理论知识，了解景别、构图、镜头运动方式等影响画面信息表达的元素及其作用原理，以及镜头叙事类型、叙事构成等专业知识。

4.3 电竞导播专业技能

4.3.1 OB 系统工具操作能力

能够完成OB客户端的测试，系统设置，熟知对应功能产生的画面效果，了解需要承载OB系统的硬软件功能及设置。

4.3.2 搭建 OB 集成系统能力

能够和其他模块沟通需要的各种OB信号及场地利用规划，能够组装搭建EFP系统，包括切换台面板，切换台主机，切换台软件，能够完成OB电脑、信号转换器的调试和设置。

4.3.3 电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力

能够敏锐捕捉赛场信息，并迅速反应和及时编排好后续的镜头。了解各种信息的重要级，并能完成信息快速筛选和取舍，以极强的逻辑性，抓住游戏正在发生的事情的重点，体现赛事的专业性。

4.3.4 技术方案制定能力

能够总结制定技术方案。包括根据直播流程及具体呈现内容需求，规划使用设备具体类型、系统搭建及信号传输方式，并针对非常规需求制定解决方案。

4.3.5 音视频工程搭建能力

能够完成基础的直播系统搭建，了解电竞赛事直播音视频设备搭建调试工作流程，能够完成线上赛、联赛级别的音视频设备工程搭建调试。

4.3.6 赛事直播流程策划能力

能够完成电竞赛事流程创意策划，能够根据针对项目特点、主办方及用户需求等，对赛事直播流程和话题内容设置、包装设计、赛事数据、OB呈现、线下舞美、赛场及选手露出、直转播技术应用、赛事内容产出等影响赛事观赏性的模块进行创意策划。

4.3.7 切换台工程制作调试能力

T/ISC 0021-2022

T/SZAS 58-2022

能够完成切换台基础设置配置调试，熟练掌握切换台特效制作方式，包括宏录制与调用，TimeLine、Memory等特效功能制作存储及调用。

4.3.8 分镜脚本制作能力

中级：能够设想游戏中可能会遇到的事件，并根据事件的线性时间轴逻辑，进行前期创作，规划比赛中各种可能出现的场景，并与OB进行协同配合，包括单边视野、构图方式，运镜方式，镜头衔接等方式。

高级及专家级：能够根据现场舞美环境、直播内容、机位属性等基础条件，进行前期创作，规划直播流程中画面呈现效果，包括机位角度、景别大小、运镜方式、镜头转换方式等。

4.3.9 切换台设备操作能力

能够完成电竞赛事制作行业常用广播级切换台基础操作，了解切换台基本功能及原理，熟悉切换台的切换方式及具体操作。

4.3.10 摄像机机位布置规划能力

能够根据现场舞美环境、直播流程、演出人员及选手舞台动线等基础条件，规划现场摄像机位。包括机位数量、机位具体位置、机位性质（摄像机型号、镜头规格、辅助设备配置等技术参数），从而满足拍摄需求。

4.3.11 镜头语言艺术处理能力

初级及中级：能够按照基本的构图规则技巧、运镜方式、镜头组接、单边视野、景别推拉方式等，完成画面切换，能够运用OB各种功能实现传达给观众选手的竞技水平表现。

高级及专家级：能够按照基本的构图规则技巧、运镜方式、镜头组接方式等，完成画面切换，能够运用画面的纪实叙事属性及象征意义，创造性的向观众艺术化传达体现赛事现场空间环境以及选手状态，体现赛事专业性。

4.3.12 演播室讯道系统操作能力

能够熟练运用摄影摄像理论基础知识，同时掌握常见演播室系统摄像机的基本操作要领和使用方式，了解相关注意事项。

4.3.13 机位调度及场面调度能力

能够运用摄像机位的变化、获取不同角度和不同视距画面，以展示现场人物关系、现场环境氛围、呈现事件发展的机位调度，以及能够合理安排舞台人员位置转换、行动路线等场面调度形式。

4.3.14 音视频后期剪辑能力

能够掌握基础的广播电视后期剪辑能力，掌握常用剪辑软件的基本操作和剪辑技巧，能够把握整体内容与剪辑节奏，保证镜头组接建立逻辑清晰。

4.3.15 应急处理能力

能够了解并熟悉导播岗位赛前检查机制、赛事直播应急预案各项细则，在发生影响直播流程进行的突发状况时，能根据应急预案执行细则及实际情况，协调各岗位完成应急处理，减少对直播进程及质量的影响，且针对突发时间的具体情况，制定相应标准化处理方案。

4.4 职场能力

4.4.1 项目管理能力

能够独立负责项目的策划、实施和运作，能把控项目中各模块的工作内容与核心决策，有能力解决项目中出现的问题、预见可能出现的问题，并提出确定响应的防范措施，保证项目整体正常推进与落地。

4.4.2 沟通能力

能够掌握基本的沟通技巧，清楚岗位的角色定位，能够与协同共事人员进行良性沟通。

4.4.3 团队合作能力

能够与项目有关人员协同共事的、具备团队使命感、集体荣誉感，协作配合的意识。

4.4.4 办公能力

能够运用常用办公软件完成日常办公。

5 初级电竞导播职业专业能力要求

5.1 概述

初级电竞导播应具备优秀的游戏理解，同时对职业选手的打法和游戏版本具备较深理解，能够准确且快速的处理赛场实时信息，具备良好的构图和运镜能力。能够配合团队完成各种直播项目内的游戏画面呈现，并对其质量负责。

5.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

5.3 专业知识

应具备竞技品类游戏OB系统功能，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

5.4 专业技能

应具备OB系统工具操作能力，电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力，镜头语言艺术处理能力（初级及中级），应急处理能力。

5.5 职场能力

应具备沟通能力，团队合作能力，办公能力。

6 中级电竞导播职业专业能力要求

6.1 概述

中级电竞导播应具备组装搭建EFP系统能力，具备独立完成切换台工程制作并使用，熟练掌握要执行的游戏项目的OB系统操作，具备沟通，协调，调度其他模块和组员之间的配合工作，具备良好的逻辑能力，并可以映射到游戏切换中，具备较深的游戏理解，在发生应急情况有良好的反应能力。

6.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

6.3 专业知识

应具备演播室制作系统基础知识，音视频信号传输处理基础原理，竞技品类游戏OB系统功能，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

6.4 专业技能

T/ISC 0021-2022

T/SZAS 58-2022

应具备OB系统工具操作能力，搭建OB集成系统能力，电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力，分镜脚本制作能力（中级），切换台设备操作能力，镜头语言艺术处理能力（初级及中级），应急处理能力。

宜具备切换台工程制作调试能力。

6.5 职场能力

应具备沟通能力，团队合作能力，办公能力。

7 高级电竞导播职业专业能力要求

7.1 概述

高级电竞导播应具备较全面的技术理论知识及相关的应用技能，能够独立完成联赛级别电竞赛事制作中的技术方案制定、导播间基础搭建、设备调试及操作使用、及导播岗位前期内容筹备工作，统筹导播团队按照规划完成执行阶段彩排及直播任务，同时具备良好的突发情况判断能力和应变能力。

7.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

7.3 专业知识

应具备演播室制作系统基础知识，音视频信号传输处理基础原理，演播室常用主流设备功能特征及应用方式，灯光设计基础知识，舞台技术基础知识，竞技品类游戏OB系统功能，摄影摄像专业知识，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

7.4 专业技能

应具备OB系统工具操作能力，搭建OB集成系统能力，电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力，技术方案制定能力，音视频工程搭建能力，切换台工程制作调试能力，分镜脚本制作能力（高级及专家级），切换台设备操作能力，摄像机机位布置规划能力，镜头语言艺术处理能力（高级及专家级），机位调度及场面调度能力，应急处理能力。

7.5 职场能力

应具备沟通能力，团队合作能力，办公能力。

8 专家级电竞导播职业专业能力要求

8.1 概述

专家级电竞导播，应具备优秀的技术能力储备，熟悉行业主流技术手段及应用方式，同时了解前沿电视制作技术，熟悉电竞赛事策划思路逻辑，具备优秀的艺术呈现及表达能力。能够指导并协调团队完成杯赛级别及其他量级赛事直转播工作，对直播安全和直播质量负责。

8.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

8.3 专业知识

应具备演播室制作系统基础知识，音视频信号传输处理基础原理，演播室常用主流设备功能特征及应用方式，舞台设计基础知识，灯光设计基础知识，舞台技术基础知识，竞技品类游戏OB系统功能，摄影摄像专业知识，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

8.4 专业技能

应具备 OB 系统工具操作能力，搭建 OB 集成系统能力，电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力，技术方案制定能力，音视频工程搭建能力，赛事直播流程策划能力，切换台工程制作调试能力，分镜脚本制作能力（高级及专家级），切换台设备操作能力，摄像机机位布置规划能力，镜头语言艺术处理能力（高级及专家级），演播室讯道系统操作能力，机位调度及场面调度能力，音视频后期剪辑能力，应急处理能力。

8.5 职场能力

应具备项目管理能力，沟通能力，团队合作能力，办公能力。
