

课程教学进度计划表

一、基本信息

课程名称	游戏开发				
课程代码	2050394	课程序号	2876	课程学分/学时	2/32
授课教师	李旺	教师工号	21045	专/兼职	专职
上课班级	数媒技术 B21-2;数媒 技术 B21-3	班级人数	40	上课教室	7405
答疑安排	周二 5-8 节				
课程号/课程网站	无				
选用教材	无				
参考教材与资料	无				

二、课程教学进度安排

课次	课时	教学内容	教学方式	作业
1	2	第 1 讲 Unity 介绍及安装	讲课	
2	2	第 2 讲 编辑器的结构	讲课	
3	2	第 3 讲 拓展编辑器	讲课	
4	2	第 4 讲 游戏脚本	讲课	
5	2	第 5 讲 UGUI 游戏界面	讲课	
6	2	第 6 讲 2D 游戏开发	讲课	
7	2	第 7 讲 动画系统	讲课	
8	2	第 8 讲 持久化数据	讲课	
9	2	第 9 讲 UGUI 实例	讲课	
10	2	第 10 讲 静态对象	讲课	

11	2	第 11 讲 多媒体	讲课	
12	2	第 12 讲 资源加载与优化	讲课	
13	2	第 13 讲 自动化与打包	讲课、实验	
14	2	第 14 讲 3D 游戏开发一	讲课、实验	
15	2	第 15 讲 3D 游戏开发二	讲课、实验	
16	2	第 16 讲 3D 游戏开发三	讲课、实验	

三、考核方式

总评构成	占比	考核方式
X1	40%	大作业（综合主题游戏设计）
X2	30%	实验成绩（课堂实验作业成绩）
X3	20%	平时成绩（考勤、课内练习及平时表现）

任课教师：李旺

系主任审核：张贝贝

日期：2024.02