

上海建桥学院课程教学进度计划表

一、基本信息

课程代码	2050634	课程名称	游戏架构课
课程学分	3	总学时	48
授课教师	童孝晗	教师邮箱	2055209578@qq.com
上课班级	数媒 18B-1 数媒 18B-2 数媒 18B-3	上课教室	计算中心 203, 信息 405
答疑时间	周二 1-4 线上		
主要教材	无		
参考资料	游戏架构设计与策划基础 (第 2 版)		

二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	游戏课程入门	讲课、操作	
2	C#与Unity 基础	讲课、操作	
3	设计模式	讲课、操作	
4	MVC 模式	讲课、操作	
5	游戏 UI 系统	讲课、操作	完成一个游戏 UI 系统
6	游戏对话系统	讲课、操作	完成一个游戏对话系统
7	游戏背包系统	讲课、操作	完成一个游戏背包系统
8	游戏 AI 系统	讲课、操作	
9	版本控制系统 Git	讲课、操作	
10	PC 端游戏打包	讲课、操作	
11	移动端游戏打包发布	讲课、操作	

注：课程教学进度计划表电子版公布在本学院课程网站上，并发送到教务处存档。

12	游戏设计：玩家心理分析与游戏性	讲课、操作	
13	游戏设计：游戏概念与原型设计·游戏背景设计	讲课、操作	
14	游戏设计：游戏元素设计	讲课、操作	
15	游戏设计：任务与关卡设计	讲课、操作	
16	游戏设计：游戏地图场景设计与游戏规则设计	讲课、操作	

三、评价方式以及在总评成绩中的比例

总评构成(1+X)	评价方式	占比
1	期末考核	40%
X1	考勤、课堂提问	30%
X2	课后作业	30%

任课教师：童孝晗 系主任审核：矫桂娥 日期：2021.2.25