

课程教学进度计划表

一、基本信息

课程名称	游戏策划与运营				
课程代码	2050408	课程序号	2728	课程学分/学时	2/32
授课教师	赵丹	教师工号	23078	专/兼职	专职
上课班级	B23-1、B23-2	班级人数	33	上课教室	一教 304
答疑安排	周三 1-2 节				
课程号/课程网站	1503346/云班课				
选用教材	无				
参考教材与资料	《游戏策划与开发方法》，9787302606352，张辉、朱立才主编，清华大学出版社，2020年1月				

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	课程介绍	讲课	
2	2	第一单元 常见游戏类型	翻转课堂	
3	2	第二单元 游戏策划概述 1	翻转课堂	
4	2	第二单元 游戏策划概述 2	翻转课堂	
5	2	第三单元 玩家的游戏心理	翻转课堂	
6	2	第三单元 游戏世界观与背景	翻转课堂	阶段作业 1 (用户调研报告)
7	2	第四单元 游戏元素设计	翻转课堂	
8	2	第四单元 游戏数值设计	翻转课堂	
9	2	第四单元 游戏任务情节与关卡 1	翻转课堂	
10	2	第四单元 游戏任务情节与关卡	翻转课堂	

		2		
11	2	第四单元 游戏任务情节与关卡 3	边讲边练	阶段作业2 (游戏交互设计方案)
12	2	第五单元 游戏设计文档1	翻转课堂	
13	2	第五单元 游戏设计文档2	边讲边练	
14	2	第六单元 游戏开发方法	翻转课堂	
15	2	第六单元 游戏测试	翻转课堂	
16	2	第六单元 游戏运营与推广	翻转课堂	阶段作业3 (游戏运营推广方案)

三、考核方式

总评构成	占比	考核方式
X1	40%	大作业 (游戏开发方案)
X2	15%	阶段性作业 (用户调研报告、交互设计方案)
X3	15%	阶段性作业 (游戏运营推广方案)
X4	30%	平时成绩 (考核, 课堂表现)

任课教师: 赵丹

系主任审核: 张贝贝

日期: 2025.02