

## 上海建桥学院课程教学进度计划表

## 一、基本信息

课程代码	2059053	课程名称	数字媒体作品集成
课程学分	2	总学时	32
授课教师	许东霞	教师邮箱	19041@gench.edu.cn
上课班级	数媒 B21-4	上课教室	计算中心 203
答疑时间	时间：周四 9-12 节	地点：商学院 308	电话：18916518815
主要教材	无		
参考资料	(美) Erik Bethke 著, 游戏开发与制作, 清华大学出版社 邵兵, 王晓明, 梁岩编著, 数字次世代游戏制作, 辽宁美术出版社		

## 二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	第 1 讲 课程认知及游戏方案设计	讲课	
2	第 2 讲 游戏的素材采集	讲课	
3	第 3 讲 游戏作品的制作示例——文字游戏 (1)	讲练	
4	第 4 讲 游戏作品的制作示例——文字游戏 (2)	讲练	
5	第 5 讲 游戏作品的制作示例——平台跳跃 (1)	讲练	
6	第 6 讲 游戏作品的制作示例——平台跳跃 (2)	讲练	
7	第 7 讲 游戏作品的制作示例——角色扮演 (1)	讲练	
8	第 8 讲 游戏作品的制作示例——角色扮演 (2)	讲练	
9	第 9 讲 游戏作品的制作示例——射击类 (1)	讲练	
10	第 10 讲 游戏作品的制作示例——射击类 (2)	讲练	
11	第 11 讲 游戏作品的制作示例——射击类 (3)	讲练	

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	第 12 讲 游戏作品的制作示例——射击类 (4)	讲练	
13	第 13 讲 游戏作品的制作示例——塔防 (1)	讲练	
14	第 14 讲 游戏作品的制作示例——塔防 (2)	讲练	
15	第 15 讲 游戏作品的输出及撰写实验报告	讲练	实验报告
16	第 16 讲 游戏作品的汇报和答辩	学生展示	

### 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
X1	平时成绩 (考勤及课堂表现等)	20%
X2	阶段作品 (含素材图)	20%
X3	课程设计报告 (含设计文档)	20%
X4	综合作品汇报及答辩	40%

任课教师：许东霞

系主任审核：张贝贝

日期：2022.9