

《游戏策划与运营》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

| | | | | | |
|-----------|--|---------|--------|----------|----|
| 课程名称 | 游戏策划与运营 | | | | |
| | Game planning and operation | | | | |
| 课程代码 | 2050408 | 课程学分 | | 2 | |
| 课程学时 | 32 | 理论学时 | 16 | 实践学时 | 16 |
| 开课学院 | 信息技术学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体技术 | |
| 课程类别与性质 | 专业选修课 | 考核方式 | | 考察 | |
| 选用教材 | 《游戏策划与开发方法》、9787302606352、张辉、朱立才、清华大学出版社、2022年 | | | 是否为马工程教材 | 否 |
| 先修课程 | 三维引擎技术基础、数字媒体作品集成 | | | | |
| 课程简介 | <p>游戏策划与运用这门课主要内容包括游戏类型、策划职位的素质要求与职责分工、游戏心理分析与引导、游戏世界观与背景、游戏元素设计、游戏数值设计、游戏任务情节与关卡设计、游戏策划文档规范、游戏开发方法以及游戏测试、运营与推广等，旨在帮助学生全面了解游戏设计的原理与规范，掌握基本的游戏策划与开发方法。通过本课程的学习，能够使学生理解游戏及其社会属性，树立正确的游戏艺术观，形成良好的游戏策划观念；理解游戏原创的意义，能在游戏中弘扬中华美育精神，策划传承和弘扬中华优秀传统文化；了解游戏设计领域的方法、原理和设计哲学，学习游戏产品内核机制的设计；理解系统化游戏设计流程，能独立撰写一份完整的原创游戏策划方案。</p> | | | | |
| 选课建议与学习要求 | <p>该课程适合数字媒体技术专业在第二学年的第二学期开设，需要学生了解软件开发流程，具备具备一定的审美鉴赏能力，系统化设计能力，因此建议在大二下作为选修课开设。</p> | | | | |
| 大纲编写人 | 赵丹 | | 制/修订时间 | 2023年12月 | |
| 专业负责人 | 齐桂娥 | | 审定时间 | 2023年12月 | |
| 学院负责人 | 齐桂娥 | | 批准时间 | 2023年13月 | |

二、课程目标与毕业要求

(一) 课程目标

| 类型 | 序号 | 内容 |
|-------------------|----|---|
| 知识目标 | 1 | 使学生掌握常见游戏类型在表现形式、设计要求、呈现视角、内容设计等方面的设计规范。使学生理解游戏策划的任务、策划职位的素质要求与职责分工。 |
| | 2 | 使学生掌握游戏玩家的类型、玩家的心理需求、游戏设计的情感元素与奖励机制、游戏心理学原理。 |
| 技能目标 | 3 | 在学生了解游戏世界观的构成、层次、架构、规则、作用之后，使学生学会设计游戏元素以及游戏故事背景。 |
| | 4 | 通过实际案例的讲解，使学生学会设计游戏场景、道具、角色、音效、界面、原型，学会设计游戏人物情节、执行方式、关卡，一级学会编写游戏设计文档。 |
| 素养目标 (含课程思政目标) | 5 | 能在游戏中弘扬中华美育精神，策划传承和弘扬中华优秀传统文化，增强民族自信和文化自信。 |
| | 6 | 培养学生复杂问题求解能力、团队协作能力、自主学习能力以及求真务实、严谨科学的工匠精神，强化人文、艺术、创新、工程意识和职业素养。 |

(二) 课程支撑的毕业要求

| |
|--|
| <p>L02 问题分析：能够应用数学、自然科学和工程科学的基本原理，对数字媒体领域复杂的工程问题进行抽象分析与识别、建模表达，并通过文献研究分析数字媒体领域复杂工程问题，以获得有效结论。</p> <p>①能够运用相关科学原理对数字媒体领域复杂工程问题进行分析与识别，确定其关键环节、步骤、参数以及约束条件。</p> |
| <p>L03 设计/开发解决方案：能够针对数字媒体技术及相关领域复杂工程问题的解决方案，设计满足特定应用需求的系统、模块或流程，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p> <p>③能够在设计和开发过程中综合考虑社会、健康、安全、法律、文化、环境等因素，优化方案，并用可视化、报告、软硬件等形式呈现设计成果。</p> |
| <p>L07 环境和可持续发展：能够理解和评价针对数字媒体领域复杂工程问题的专业工程实践对环境、社会可持续发展的影响。</p> <p>②能够理解数字媒体行业的社会价值和发展方向。</p> |
| <p>L09 个人和团队：能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p> |

①能够针对数字媒体相关领域中的问题，通过口头或书面方式与团队成员交流，并能主动与其他学科的成员共享信息、合作共事。

(三) 毕业要求与课程目标的关系

| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
|------|-----|-----|--|----------|
| L02 | ① | L | 3. 在学生了解游戏世界观的构成、层次、架构、规则、作用之后，使学生学会设计游戏元素以及游戏故事背景。 | 100 |
| L03 | ③ | H | 4. 通过实际案例的讲解，使学生学会设计游戏场景、道具、角色、音效、界面、原型，学会设计游戏人物情节、执行方式、关卡，一级学会编写游戏设计文档。 | 100 |
| | | | 5. 能在游戏中弘扬中华美育精神，策划传承和弘扬中华优秀传统文化，增强民族自信和文化自信。 | |
| L07 | ② | M | 2. 使学生掌握游戏玩家的类型、玩家的心理需求、游戏设计的情感元素与奖励机制、游戏心理学原理。 | 100 |
| L09 | ① | L | 1. 使学生掌握常见游戏类型在表现形式、设计要求、呈现视角、内容设计等方面的设计规范。使学生理解游戏策划的任务、策划职位的素质要求与职责分工。 | 50 |
| | | | 6. 培养学生复杂问题求解能力、团队协作能力、自主学习能力以及求真务实、严谨科学的工匠精神，强化人文、艺术、创新、工程意识和职业素养。 | 50 |

三、课程内容与教学设计

(一) 各教学单元预期学习成果与教学内容

1. 常见游戏类型

教学目标：讲解常见游戏类型在表现形式、设计要求、呈现视角、内容设计等方面的设计规范，重点介绍常见的10种游戏类型的表现形式，设计要求、呈现视角、内容设计以及设计中需要思考的问题。

重点：熟悉不同类型的游戏在设计中需要思考的关键问题。

难点：能够独立分析经典游戏的视角和内容设计方法。

2. 游戏策划概述

教学目标：本章内容是游戏策划行业的入门知识，重点讲解游戏策划的工作内容和特点，以及游戏设计人员的素质、职责与具体分工；同时介绍游戏策划对于游戏的意义，游戏设计师的工作任务以及游戏创意的来源等。

重点：掌握优秀游戏团队的组成结构。

难点：能够运用思维导图等工具绘制游戏策划的组织结构，能够独立协调组件团队并划分各自职位的职责与分工

3. 游戏玩家与游戏世界观

教学目标：本章在分析游戏玩家的心理需求的基础上讲解玩家心理引导，情感元素与游戏中奖励机制的效能、设定、用法与心理学原理等。讲解游戏世界观的构成、层次、架构、规则、作用、元素以及游戏故事背景的设计。

重点：熟悉游戏玩家的类型和心理需求；掌握游戏故事背景设立的常用办法；

难点：能够在游戏策划方案中融入游戏玩家心理的引导策略；能够根据游戏特点设计题材，构建虚拟世界，并制定相关规则与法则，能够结合多学科知识构建游戏的背景框架。

4. 游戏元素、数值策划与任务情节的设计与交互

教学目标：本章主要讲解游戏场景、道具、角色、音效、界面、原型等游戏原色的设计原则与设计方法，介绍游戏数值策划的作用，重点讲解游戏数值策划的工作流程、内容及数值建模方法；介绍游戏任务情节结构、设计与执行方式，重点讲解关卡设计的类型、要素、原则以及关卡的构图与系统设计。

重点：掌握游戏交互的内容、原则和方法；能够结合一款策略类游戏对其时滞系统进行分析 and 描述；

难点：能够结合测试分析游戏交互设计存在的问题；能够根据数值策划的工作流程对游戏项目的角色属性、技能系统、道具系统等进行基础数值建模。

5. 游戏设计文档

教学目标：游戏设计文档主要是将游戏设计人员的创意和构思用文档的形式表达出来，用于表述游戏的内容、规则、实现机制、开发技术以及游戏的各个子系统的实现等内容。详细而流畅的编写文档是游戏策划与开发工作的一项基础技能。

重点：了解游戏设计文档的作用；掌握游戏设计文档的常用格式与基本结构；

难点：能够根据游戏设计文档模板整理游戏策划案，能够结合游戏文档结构要求为熟悉的某款游戏编写创意设计文档。

6. 游戏开发、测试与运营

教学目标：本章主要讲解游戏开发的理念、流程、常用算法、设计模式以及游戏中人工智能的基本元素、设计目的与状态机制，并对游戏引擎的基本功能和著名游戏引擎的特点进行介绍。讲解游戏测试的特性、流程、种类与内容；讲解游戏运营的工作内容以及游戏的营销推广模式。

重点：理解游戏开发的具体方法和实现模式；能够完成游戏产品的运营推广方案。

难点：能够运用游戏开发工具进行游戏场景开发、系统集成、角色开发等具体工作；能够根据测试用例完成游戏测试文档。

(二) 教学单元对课程目标的支撑关系

| 课程目标 教学单元 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------------------------|-----------|---|---|---|---|---|
| | 1. 常见游戏类型 | √ | √ | | | √ |
| 2. 游戏策划概述 | √ | √ | √ | | | √ |
| 3. 游戏玩家与游戏世界观 | | √ | √ | | √ | √ |
| 4. 游戏元素、数值策划与任务情节的设计与交互 | √ | √ | | √ | | √ |
| 5. 游戏设计文档 | √ | | | √ | √ | √ |
| 6. 游戏开发、测试与运营 | | √ | | √ | | √ |

(三) 课程教学方法与学时分配

| 教学单元 | 教与学方式 | 考核方式 | 学时分配 | | |
|-------------------------|------------|------|------|----|----|
| | | | 理论 | 实践 | 小计 |
| 1. 常见游戏类型 | 讲授、问题解决法 | 课堂练习 | 2 | 0 | 2 |
| 2. 游戏策划概述 | 讲授、讨论、课堂实践 | 课堂练习 | 2 | 2 | 4 |
| 3. 游戏玩家与游戏世界观 | 讲授、讨论、课堂实践 | 课堂练习 | 2 | 2 | 4 |
| 4. 游戏元素、数值策划与任务情节的设计与交互 | 讲授、讨论、课堂实践 | 课堂练习 | 6 | 6 | 12 |
| 5. 游戏设计文档 | 讲授、讨论、课堂实践 | 课堂作业 | 2 | 2 | 4 |
| 6. 游戏开发、测试与运营 | 讲授、讨论、课堂实践 | 单元作业 | 3 | 3 | 6 |
| 合计 | | | 16 | 16 | 32 |

(四) 课内实验项目与基本要求

| 序号 | 实验项目名称 | 目标要求与主要内容 | 实验时数 | 实验类型 |
|----|----------|---------------------|------|------|
| 1 | 用户调研报告 | 熟悉游戏玩家的类型和心理需求 | 4 | ② |
| 2 | 游戏交互设计方案 | 能够结合测试分析游戏交互设计存在的问题 | 4 | ③ |

| | | | | |
|---|----------|---------------------------------|---|---|
| 3 | 游戏运营推广方案 | 讲解游戏运营的工作内容以及游戏的营销推广模式。 | 4 | ③ |
| 4 | 游戏开发方案 | 解游戏开发的具体方法和实现模式；能够完成游戏产品的运营推广方案 | 4 | ③ |

实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型

四、课程思政教学设计

- 1.教学案例中融入思政元素，例如对国风元素游戏应用的用户需求分析
- 2.作业主题中融入思政元素，在完成作业的过程中了解祖国的优秀传统文化，围绕发扬文化自信的主题去完成实验报告的撰写
- 3.通过讲解企业运营模式，提高学生的职业素养，培养学生的社会责任意识。

五、课程考核

| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
|------|----|----------------------|------|----|----|----|----|----|-----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| X1 | 40 | 大作业（游戏开发方案） | | | 40 | 30 | 10 | 20 | 100 |
| X2 | 15 | 阶段性作业（用户调研报告、交互设计方案） | 30 | 30 | | 20 | 10 | 10 | 100 |
| X3 | 15 | 阶段性作业（游戏运营推广方案） | 20 | | 30 | 30 | | 20 | 100 |
| X4 | 30 | 平时成绩（考核，课堂表现） | 40 | 10 | 30 | | 10 | 10 | 100 |

六、其他需要说明的问题

无