

课程教学进度计划表

一、基本信息

课程名称	游戏创作与开发				
课程代码	1050044	课程序号	2920	课程学分/学时	4/64
授课教师	李旺/马伟赟	教师工号	21045/21623	专/兼职	专职/兼职
上课班级	数媒技术 B21-6 (专升本)	班级人数	25	上课教室	7405
答疑安排	周四 1-4 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	4	游戏概述-典型游戏体验	讲课	查阅课外资料
2	4	游戏概述-游戏的作用	讲课	查阅课外资料
3	4	游戏策划与描述-剧本分析	讲课, 头脑风暴	构思剧本
4	4	游戏策划与描述-游戏规则与关卡设计	讲课, 头脑风暴	构思剧本
5	4	游戏策划与描述-分镜头与策划案书写	讲课, 头脑风暴	构思剧本
6	4	游戏艺术设计-基本技法与工具软件	讲课	练习工具使用

7	4	游戏艺术设计-角色、道具设计艺术	讲课	设计练习
8	4	游戏艺术设计-特殊效果、游戏关卡及动画	讲课	练习
9	4	游戏程序实现-基本开发流程	讲课、实验	实验练习
10	4	游戏程序实现-游戏引擎应用与开发	讲课、实验	实验练习
11	4	游戏程序实现-测试与优化	讲课、实验	实验练习
12	4	游戏项目开发管理-营销	讲课、实验	实验练习
13	4	游戏项目开发管理-运营与维护	讲课、实验	实验练习
14	4	游戏发展趋势讲解	讲课、实验	实验练习
15	4	大作业-策划书编写	头脑风暴	构思
16	4	答辩	答辩	

三、考核方式

总评构成	占比	考核方式
X1	40%	大作业（分组汇报展示答辩）
X1	30%	考勤
X2	30%	课堂表现及作业（课堂测试、课堂作业、课堂展示）

任课教师：李旺、马伟赞

系主任审核：张贝贝

日期：2024.02