

# 《游戏设计与开发》教学实验大纲

课程名称 游戏设计与开发

课程代码

面向专业 数字出版

课程类别 专业选修

任课教师 翁子扬

前导课程

总学时 36

实验学时 36

学分 1

实验项目个数

## 一、本课程实验教学的目的

本课程教学目的是使学生熟悉游戏设计的基本流程及方法，熟练掌握游戏设计各个环节的制作工序和技术技巧，具有简单的游戏策划和设计的能力。

## 二、本课程实验教学应达到的基本要求

本课程要求学生实际动手使用相关设计软件或其它基础手段制作设计策划书以及作品。

## 三、学生应掌握的实验技术及基本技能

Photoshop、PowerPoint、Word

## 四、实验项目的设置与选定原则

整体专业流程相关节点的设计要求和市场需求。

## 五、需要的实验教学条件

硬件环境：PC

软件环境：Photoshop

实验耗材：无

## 六、实验报告与考核

### 1、实验报告要求：

设计物策划书制作

### 2、考核内容：

设计作品、策划书实践

### 3、考核方式与评分标准：

独立完成相关设计制作

## 七、实验项目设置、内容提要及学时分配

实验项目编号	实验项目名称	实验内容及要求	实验性质	实验学时
1	游戏逻辑拆解		基础性	3
2	策划文档写作		基础性	3
3	游戏评估		设计性	3
4	关卡测试		设计性	3

5	叙事逻辑		创新性	3
6	角色实验		设计性	3
7	人机交互设计		设计性	3
8	界面设计		设计性	3
9	音乐编辑		创新性	3
10	镜头编辑		创新性	3
11	综合实验演示：策划书 (分组)			
12	复习、答疑；考试			