**《游戏概论》课程教学大纲**

|  |  |
| --- | --- |
| **课程名称：**游戏概论 | **课程类别（必修/选修）：** 选修 |
| **课程英文名称：** Game Introduction |
| **总学时/周学时/学分：**  36/ 4/ 2 | **其中实验学时：** |
| **先修课程：**  |
| **授课时间：**周六 5-7节 | **授课地点：**实验楼 114 |
| **授课对象：** 2017级 多媒体系1 班 |
| **开课院系：** 粤台产业科技学院 多媒体设计系 |
| **任课教师姓名/职称：** 付堃/ |
| **联系电话：**13009443905 | **Email:** fukun1010@hotmail.com |
| **答疑时间、地点与方式：** |
| **课程考核方式：**开卷**（ V ）** 闭卷**（ ）** 课程论文**（ V ）** 其它**（）** |
| **使用教材：****教学参考资料：**《游戏专业概论》《游戏设计艺术》《游戏制作的本质》 |
| **课程简介：**课程的目的在训练学生掌握和理解游戏制作流程和开发过程（前期、中期、测试阶段、后期），阐述游戏各个阶段开发周期的关键任务、执行方法、以及完成的期限。了解游戏发行方的运作方式，包括知识产权、研发协议，向发行商推荐游戏开发商与发行商之间的关系。在游戏开发前期中呈现游戏概念、风险评估、制定进度、人员和预算计划。在游戏开发中期展现游戏制作周期、技术和版本。学生明白测试对游戏开发的作用，以及测试流程。阐述游戏后期制作，包括复盘、归档包、软件分级、本地化、配音、音乐和市场营销。从行业实践和学术框架来讨论游戏制作上的特征。 |
| **课程教学目标**1. 让学术可以制作游戏开发计划，从最初的想法阐述到游戏开发规划。
2. 让学生掌握游戏产品设定、游戏玩法设置，竞品分析。
3. 让学生可以编写游戏开发计划文档。
4. 让学生了解游戏制作程序流程。
5. 让学生知道游戏制作技巧和游戏版本发布。
 | **本课程与学生核心能力培养之间的关联(授课对象为理工科专业学生的课程填写此栏）：****■核心能力1.** 基本美学、基础设计、多媒体设计与数位游戏设计专业知识的能力； **■核心能力2.**设计与执行多媒体、数位游戏与文创产品设计专业相关实践，以及分析与整合能力； **■核心能力3.**多媒体、数位游戏与文创产品设计领域所需技能、技术以及使用软硬体工具的能力； **■核心能力4.**多媒体设计、网页设计、数位游戏与文创产品设计的能力； **■核心能力6.**发掘、分析与解决复杂多媒体设计问题的能力；**■核心能力7.** 认识科技发展现况与趋势，了解设计技术对环境、社会及全球的影响，并培养持续学习的习惯与能力。 |
| **理论教学进程表** |
| **周次** | **教学主题** | **教学时长** | **教学的重点与难点** | **教学方式** | **作业安排** |
| 1 | 让学生了解游戏历史与游戏制作概念 | 2 | **重点** 游戏的发展史，明白游戏进化过程；知道和掌握游戏开发四个步骤：前期制作、中期制作、测试阶段和后期阶段。**难点** 游戏开发的前期制作任务、游戏概念产出。 | 讲授、习题、讨论 | 认识游戏对游戏的定义 |
| 2 | 让学生了解游戏开发团队组成和各个角色任务的基础知识。 | 2 | **重点** 游戏开发中团队人员角色和其应具备的技能：游戏制作人（研发制作人与发现制作人）、游戏美术、游戏技术员、游戏策划、测试人员、音频师。**难点** 各个人员角色中在游戏开发中的作用。 | 讲授、讨论 |  |
| 3 | 让学生了解游戏项目管理方法。 | 2 | **重点** 游戏开发项目中运用个人软件过程和敏捷研发方法的、了解正式研发流程的优势和劣势和Scrum开发。**难点** 敏捷开发的方法和优点，及应用场景。 | 讲授、讨论 |  |
| 4 | 让学生学得与游戏开发相关的法律知识，了解开发商与发行商之间关系。 | 2 | **重点** 知识产权、研发协议和版权事宜；推介游戏项目过程，管理开发商与发行商之间的关系，第三方游戏许可。**难点** 知识产权和版权对于游戏开发的影响；游戏推介方法与推介内容，独立开发商。 | 讲授、讨论 |  |
| 5 | 让学生可以了解游戏行业招聘与人才保留。 | 2 | **重点** 人才招聘方法、流程，招聘过程设置，与人才的保留方法，人才培训。**难点** 个人简历撰写。 | 讲授、讨论 |  |
| 6 | 让学生了解游戏团队的建设，有效的在团队内进行沟通 | 2 | **重点** 项目领导的筛选、团队建设、团队内认同与激励；沟通的方法与技巧、设立沟通规范。**难点** 团队建设的方法与运用；沟通规范的建立。 | 讲授、讨论 |  |
| 7 | 让学生理解游戏概念 | 2 | **重点** 开发前期准备、明确游戏概念、原型制作、推介创意。**难点** 前期制作中的SWOT分析、竞品分析、游戏设定、玩法机制 | 讲授、习题、讨论 | 游戏的SWOT和竞品分析，游戏的玩法机制 |
| 8 | 游戏制作需求与开发计划表 | 2 | **重点** 确定游戏特征、工具与流水线，撰写游戏制作需求大纲；工作分解、人员配置与预算安排**难点** 游戏特征分类与排列表；任务相关性、游戏计划大纲 | 讲授、习题、讨论 | 游戏特征分类与排列表 |
| 10 | 游戏制作周期与版本 | 2 | **重点** 策划制作周期、美术制作周期、程序制作周期；游戏制作中版本制作的流程和版本摘要。**难点** 版本摘要。 | 讲授、习题、 | 版本摘要的撰写 |
| 11 | 游戏制作技巧 | 2 | **重点** 项目管理基本原则、关键阶段分析、避免需求膨胀。**难点** 项目管理分析、建立审核流程。 | 讲授、讨论 |  |
| 12 | 测试 | 2 | **重点** 测试日志表、测试计划和流程、测试循环、外部测试。**难点** 测试计划、测试循环 | 讲授、习题、讨论 | 测试计划 |
| 13 | 代码发布与复盘 | 2 | **重点** 代码发布流程和检测清单；复盘目的，和经验教训文档。**难点** 代码发布流程 | 讲授、习题、讨论 | 经验教训文档撰写 |
| 14 | 结项归档包和软件分级 | 2 | **重点** 归档包创建内容、软件年龄分级标准**难点** 归档包建立、结项归档包检测表 | 讲授、 |  |
| 15 | 本地化 | 2 | **重点** 本地化计划、游戏制作易于本地化的代码、本地化程度、本地化任务栏表**难点** 本地化考虑需求 | 讲授、讨论 |  |
| 16 | 游戏配音与音乐 | 2 | **重点** 配音录制计划内容、招标、选取演员；音乐规划、音乐授权。**难点** 录音计划定制、演员选择 | 讲授、习题、讨论 | 招标书撰写 |
| 17 | 动作捕捉和市场营销与公共关系 | 2 | **重点** 动作捕捉拍摄计划、准备工作；与市场部门合作，Demo素材需求，市场资源**难点** 动作捕捉要求列表，与市场部门协调 | 讲授、讨论 |  |
| 18 | 考试 | 2 |  |  |  |
| **合计：** | 36 |  |  |  |
| **成绩评定方法及标准** |
| **考核形式** | **评价标准** | **权重** |
| 平时成绩 | 平时成绩依据出勤率、平时作业、课堂表现、小组演讲等情况打分。 | 20% |
| 小组作业 |  | 40% |
| 期末考 |  | 40% |
| **大纲编写时间：2019.03.05** |
| **系（部）审查意见：**。系（部）主任签名： 日期： 年 月 日 |

**注：1、课程教学目标：请精炼概括3-5条目标，并注明每条目标所要求的学习目标层次（理解、运用、分析、综合和评价）。本课程教学目标须与授课对象的专业培养目标有一定的对应关系**

 **2、学生核心能力即毕业要求或培养要求，请任课教师从授课对象人才培养方案中对应部分复制（http://jwc.dgut.edu.cn/）**

 **3、教学方式可选：课堂讲授/小组讨论/实验/实训**

 **4、若课程无理论教学环节或无实践教学环节，可将相应的教学进度表删掉。**