华 中 科 技 大 学

**本科生毕业设计（论文）课题报审表**

**专业班级：　软件工程1402　　学号U201417164　　　　姓名：马尚**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课 题 名 称 | | 用于康复训练的游戏设计 | | | | | | | 需要学生数 | | | 3 |
| 题 目 类 型 | | 打√ | 工程设计 | | 专题研究 | | 综合试验 | | 论文综述 | | 其 他 | |
| 进 行 方 式 | | 认定 | 结合科研 | | 结合生产 | | 实验室建设 | | 教学训练 | | 其 他 | |
| 课 题 来 源 | | 针对于目前的康复训练来讲，训练都是比较机械化而且无趣的，鉴于目前的硬件技术已经涉及到了逐步车，VR眼镜等范畴，可以借助相关的硬件设备制作一款用于病人或老人进行肢体康复训练的游戏从而让康复训练治疗不是一种治疗而是一种娱乐。 | | | | | | | | | | |
| 目 的 要 求 | | 制作出一款适合于老年人的慢节奏的原型系统游戏。 | | | | | | | | | | |
| 主 要 内 容 | | 1. 制作出基于漫游的场景运作 2. 形成可以基于康复训练的收集系统 3. 形成可以记录个人数据的成长机制 4. 与康复训练目标相结合 | | | | | | | | | | |
| 预 期 目 标 | | 形成一个能运行并且娱乐性足够的原型系统游戏 | | | | | | | | | | |
| 具  备  的  条  件 | 经 费 | 充足 | | | | | | | | | | |
| 实 验  加 工  条 件 | UNITY 5.6  助步车  暴风魔镜 | | | | | | | | | | |
| 主 要  参 考  资 料 | unity官方教程  《康复医学》  《Shader精英指南》 | | | | | | | | | | |
| 指导教师姓名 | | 区士颀 | | 职称 | | 讲师 | | 带毕业  设计次数 | |  | | |

注：课题来源一栏应填写结合实际课题的名称。

|  |  |
| --- | --- |
| 教  研  室  审  查  小  组  意  见 | 1．本课题能否满足综合  训练学生的教学要求  2．课题中有无基本工程训练内容  份量多大（限于理工专业）  3．本课题目的要求、任务  内容是否明确、具体  4．进行本课题现有  条件是否具备  5．工作量是否饱满，  课题难度是否适中  6．进行本课题尚缺少的  条件本单位能否解决  7．对本课题的  评审结论  教研室主任（签字）  2017年12月22日 |
| 院  （系）  审  定  意  见 | 主管教学院长（系主任）（签字）  2017 年12 月 22日 |