



厦門大學



游戏设计与设计思维

课程概况

林俊聪

教学要求

- 掌握计算机游戏设计与开发的相关概念、原理、方法及技术，学好理论基础知识，提高分析问题和解决实际问题的能力
- 理解并熟练掌握基于Unity游戏开发



222.WAV



全部任务

更多测试集合选择

历史沿革

• 时间	• 班级	• 理论	• 实验
2013	数媒	设计理论	DirectX
2016	数媒+软工		Unity 3D
2021			Cocos
2022			Unity 3D
2023			Unity 3D

线上资源

- 网址: <https://www.icourse163.org/spoc/course/XMU-1467001165>

厦门大学

慕课堂

搜索感兴趣的课程

我的学校云

个人中心

首页 > 厦门大学学校云

SPOC学校专有课程



游戏设计与设计思维

分享

第1次开课

开课时间: 2023年02月19日 ~ 2023年06月30日

学时安排: 待定

进行至第1周, 共19周

已有 6 人参加

已参加, 进入学习

计算机游戏是一类丰富的、复杂的且通常是大规模的软件应用,是软件工程学科中重要的、有趣的又极具吸引力的软件应用研究领域。推进教育创新,培养具有创造力的学习者是当前教育领域关注的焦点。设计思维作为一种新的理念、方法和策略框架,契合了当前世界对创新型人才的培养需求。设计思维所具有的问题导向、作品导向、反复迭代、合作分享、技术支持、促进高级思维能力发展等特征,决定了其在课堂教学、课程设计和学校教育中的应用潜力和路径。本课程在游戏设计教育中融入设计思维理念,有助于让学生更好地理解设计过程。作为一种沟通语言帮助学生在设计过程中培养协作能力、帮助培养学生的思考和辩论能力等。课程既涵盖游戏设计的相关理论,也包含有游戏开发的编程技巧,最后通过项目实践让学生进行融会贯通,让学生深刻掌握设计思维理念。

—— 课程团队

课程概述

计算机游戏设计课程是对游戏软件开发过程的一项综合性的科目,包括了对于游戏软件开发周期的设计,这其中学生要以宏观的角度去了解和审视游戏的整个开发制作过程,并且涉及到了整个过程中人员的分工与角色分配,并掌握如何安排游戏的制作进度与合理预算。对于学生的创造力、组织管理能力和专业知识等都是一个很好的综合考验和锻炼的机会。尤其本课程全程贯穿了设计思维的理念,在学会相关的游戏设计理论和开发知识之外,也能更深刻的掌握一种与计算思维截然不同的独特思维方式,设计思维,学会从设计师的视角看待问题、解决问题。

本课程将覆盖游戏设计的过程,包括游戏概念、游戏世界、角色开发、游戏叙事、游戏可玩性、核心机制、游戏平衡和关卡设计等。整个过程通过设计思维的理念贯穿起来。每节课的最后都附有设计实践环节,通过一个具体的小任务让学生能够在实践过程中加深对章节的理解。

通过本课程的学习,一方面可以学到一些游戏设计的创意理论,另一方面也是对相关的专业知识的系统梳理和体验以及对主流的游戏引擎乃至当前的元生

 廈門大學
XIAMEN UNIVERSITY

3 位授课老师

 林俊聪
教授

 郭诗强
副教授

 陈俐燕
副教授

线上资源

- 网址: <https://www.icourse163.org/spoc/course/SY-1458258161>

培训需求

慕课堂

搜索感兴趣的课程

我的学校云

个人中心

首页 > 培训需求学校云

SPOC学校专有课程



中国大学MOOC
学校云

学校云使用指南2020

分享

第1次开课

开课时间: 2020年06月15日 ~ 2021年01月27日

学时安排: 4

当前开课已结束

已有 308 人参加

立即自学

自学模式不提供结课证书, 想参加下学期课程, [点击这里预约>>](#)

课程概述

如果你准备使用学校云, 如果你准备在本校开设MOOC、SPOC, 那就快来加入我们的课程吧。在这里, 我们专为准备使用学校云的领导、授课老师、教务老师, 准备销售、代理、客户服务的合作伙伴等人开设课程。课程主要包含MOOC/SPOC平台的使用方法。

成绩要求

无



中国大学MOOC
学校云

3 位授课老师

建课老师01
信息中心老师

线上资源

- 网址：<https://wmooc.icourses.cn/mkt2.html>

慕课堂智慧教学工具操作手册

慕课堂

慕课堂教学工具是中国大学 MOOC 平台（www.icourse163.org）在慕课及学校云平台基础上，深入调研教学需求后研发的独家线上线下混合式教学工具。该工具帮助教师统筹设计与管理课前、中、后三个环节的教学过程，并在课堂上通过微信小程序便捷的开展教学任务，完成数字化教学，有效翻转课堂。

学生操作手册

1 准备篇

2 加入课堂

3 上课

4 课外学习任务

5 历史课堂

6 学生常见问题

1.1 注册及认证

慕课堂是中国大学MOOC平台的课堂版工具，学生一定要注意慕课堂小程序、中国大学MOOC电脑端、中国大学MOOC手机app端都需要用同一个账号登录。已有中国大学MOOC账号且用QQ登录的学生，可忽略本节内容，直接进入1.2。

未使用过中国大学MOOC的学生，需要先注册，下面两种注册认证方式，选择其中一种即可：

1.手机端操作方式：

学生在手机应用商店中搜索“中国大学 MOOC”，下载并安装：



课程内容（理论）

- 游戏设计
 - 分析设计视频游戏的基本原理。介绍什么是游戏、相关的设计概念、概念设计阶段以及构成视频游戏的各个特定的方面
- 游戏类别
 - 讲述适用于一个特定类别 游戏世界、游戏可玩性、核心机制、用户界面和视
频游戏的其他元素

课程内容（理论）

- 游戏和 videogames
- 设计思维概述
- 设计思维模型、方法与工具
- 游戏概念
- 游戏世界
- 角色开发
- 故事讲述和叙事
- 创造用户体验
- 游戏可玩性
- 核心机制
- 游戏平衡
- 关卡设计的一般原理
- 游戏类别介绍

课程内容（实验）

- 1. Unity3D入门
- 2. 拓展编辑器
- 3. 游戏脚本
- 4. 游戏界面
- 5. 输入事件
- 6. 建模
- 7. 动画
- 8. 数据持久化
- 9. 多媒体
- 10. 物理引擎
- 11. 光影效果
- 12. 着色器
- 13. 网络通信
- 14. 性能优化
- 15-16. 课程项目

教材

- 理论：游戏设计基础，第三版
- 实验：官方文档



教学计划（选修）

<input type="checkbox"/>	序号	周次	星期	开始节次	结束节次	学时	上课内容	上课教师	上课地点	备注
<input type="checkbox"/>	1	3	星期三	3	4	2	课程介绍，导论	林俊聪	学武楼（1号楼）...	
<input type="checkbox"/>	2	4	星期三	3	4	2	游戏设计简介	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	3	4	星期四	7	8	2	Unity3D 入门	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	
<input type="checkbox"/>	4	5	星期三	3	4	2	设计思维简介	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	5	6	星期三	3	4	2	设计思维实施	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	6	6	星期四	7	8	2	游戏脚本	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	
<input type="checkbox"/>	7	7	星期三	3	4	2	前沿技术分享	林俊聪	学武楼（1号楼）...	
<input type="checkbox"/>	8	8	星期三	3	4	2	游戏概念	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	9	8	星期四	7	8	2	界面与交互	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	
<input type="checkbox"/>	10	9	星期三	3	4	2	设计实践交流	林俊聪	学武楼（1号楼）...	
<input type="checkbox"/>	11	10	星期三	3	4	2	游戏世界与角色创作	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	12	10	星期四	7	8	2	2D游戏开发	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	
<input type="checkbox"/>	13	11	星期三	3	4	2	游戏可玩性	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	14	12	星期三	3	4	2	核心机制	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	15	12	星期四	7	8	2	建模与动画	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	
<input type="checkbox"/>	16	13	星期三	3	4	2	Machinations综合运用	林俊聪	学武楼（1号楼）...	
<input type="checkbox"/>	17	14	星期三	3	4	2	游戏平衡	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	18	14	星期四	7	8	2	物理引擎	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	
<input type="checkbox"/>	19	15	星期三	3	4	2	用户体验	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	20	16	星期三	3	4	2	游戏关卡设计	林俊聪	学武楼（1号楼）...	线上
<input type="checkbox"/>	21	16	星期四	7	8	2	数据持久化	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	
<input type="checkbox"/>	22	17	星期三	3	4	2	设计实践交流	林俊聪	学武楼（1号楼）...	
<input type="checkbox"/>	23	18	星期三	3	4	2	前沿技术分享	林俊聪	学武楼（1号楼）...	
<input type="checkbox"/>	24	18	星期四	7	8	2	课程项目汇报	林俊聪	文宣楼（4号楼）...	

考核方式（选修）

- 平时成绩(30%)
 - 考勤（5%）：4次随机抽查，1分满勤奖
 - 每周都会APP签到，线上课的话会开腾讯会议给大家签到码
 - 在线学习（25%）
- 实验(20%)
 - 必须用Unity完成
- 课程项目(50%)
 - 可以在Unreal, Unity和Cocos里选一个
 - ~~非Unity引擎扣20分（百分制），成绩低于60分不扣~~

上课信息（选修）

- 时间地点
 - 1-16周
 - 周三上午3-4节（**线上线下混合**）
 - 学武楼（1号楼）A304
 - 2-16周(双)
 - 周四下午7-8节（**全线下**）
 - 文宣楼（4号楼）A402
- 助教
 - 郑宇辉、蒋晨

教学计划 (必修)

<input type="checkbox"/>	序号	周次	星期	开始节次	结束节次	学时	上课内容	上课教师	上课地点	备注
<input type="checkbox"/>	1	3	星期三	5	6	2	课程介绍, 导论	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	2	3	星期四	5	6	2	Unity3D入门	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	3	4	星期三	5	6	2	游戏设计简介	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	4	4	星期四	5	6	2	拓展编辑器	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	5	5	星期三	5	6	2	设计思维简介	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	6	5	星期四	5	6	2	C#脚本	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	7	6	星期三	5	6	2	设计思维实施	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	8	6	星期四	5	6	2	uGUI游戏界面	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	9	7	星期三	5	6	2	前沿技术分享	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	10	7	星期四	5	6	2	输入事件	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	11	8	星期三	5	6	2	游戏概念	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	12	8	星期四	5	6	2	2D游戏开发	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	13	9	星期三	5	6	2	设计实践交流	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	14	9	星期四	5	6	2	建模	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	15	10	星期三	5	6	2	游戏世界与角色创作	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	16	10	星期四	5	6	2	动画	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	17	11	星期三	5	6	2	游戏可玩性	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	18	11	星期四	5	6	2	数据持久化	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	19	12	星期三	5	6	2	核心机制	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	20	12	星期四	5	6	2	多媒体	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	21	13	星期三	5	6	2	Machinations综合运用	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	22	13	星期四	5	6	2	物理引擎	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	23	14	星期三	5	6	2	游戏平衡	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	24	14	星期四	5	6	2	光影效果	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	25	15	星期三	5	6	2	用户体验	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	26	15	星期四	5	6	2	着色器	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	27	16	星期三	5	6	2	游戏关卡设计	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	线上
<input type="checkbox"/>	28	16	星期四	5	6	2	基于HTTP的网络通信	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	29	17	星期三	5	6	2	设计实践交流	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	30	17	星期四	5	6	2	课程项目讨论	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	31	18	星期三	5	6	2	总复习、答疑	林俊聪	学武楼 (1号楼) ...	
<input type="checkbox"/>	32	18	星期四	5	6	2	课程项目汇报	林俊聪	文宣楼 (4号楼) ...	

考核方式（必修）

- 平时成绩(30%)
 - 考勤（5%）：4次随机抽查，1分满勤奖
 - 每周都会APP签到，线上课的话会开腾讯会议给大家签到码
 - 在线学习（25%）
- 实验(20%)
 - 必须用Unity完成
- 课程项目(30%)
 - 可以在Unreal, Unity和Cocos里选一个
 - ~~非Unity引擎扣20分（百分制），成绩低于60分不扣~~
 - 作为期中成绩，期中可能会让大家先提交设计文档
- 笔试 (20%)

上课信息（必修）

- 时间地点
 - 1-16周
 - 周三下午5-6节（**线上线下混合**）
 - 学武楼（1号楼） C304
 - 周四下午5-6节（**全线下**）
 - 文宣楼（4号楼） A405
- 助教
 - 吴遥远

Q&A



全部任务

更多测试集合选择

课程内容（实验）

- 1. Hello Cocos
- 2. 场景制作和节点管理
- 3. 脚本驱动节点的行为变化
- 4. 注册事件
- 5. 动画系统
- 6. 预制体、缓动系统
- 7. 碰撞系统
- 8. UI组件与用户数据
- 9. PageView、JSON
- 10. 音频、粒子系统
- 11. 网络系统
- 12. 发布跨平台游戏
- 13. 瓦片地图
- 14. 性能优化
- 15-16. Hello Cocos 3D