

上海建桥学院课程教学进度计划表

一、基本信息

课程代码	2050585	课程名称	应用软件开发实践
课程学分	2	总学时	32
授课教师	毛霄萌	教师邮箱	08046@gench.edu.cn
上课班级	数媒 B13-1/数媒 B13-2	上课教室	计算中心 203, 315
答疑时间	时间：周三下午 5-8 节 地点：7-224 电话：15901759325		
主要教材	Unity3D 游戏开发标准教程 吴亚峰等 人民邮电出版社 2016 年 6 月第一版		
参考资料	Unity3D\2D 手机游戏开发 金玺曾 清华大学出版社 2014 年 11 月第 2 版		

二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	游戏设计文档	边讲边练	分角色搜索，并分析比较相关概念
2	游戏设计文档	边讲边练	网上作业 1： 游戏设计管理
3	游戏设计文档 游戏文档的实践	实验	实验报告 大作业
4	游戏机制与平衡	边讲边练	分角色搜索，分析比较大作业
5	游戏机制与平衡 游戏机制的分类	实验	实验报告 大作业
6	游戏故事，游戏美学与游戏世界观	边讲边练	分角色搜索，分析比较大作业
7	游戏故事，游戏美学与游戏世界观 小组游戏设计文档汇报并提交	汇报 1	大作业
8	游戏开发平台与实现路径的选择 小组游戏设计文档汇报并提交	汇报 1	网上作业 2： 游戏媒体分析

注：课程教学进度计划表电子版公布在本学院课程网站上，并发送到教务处存档。

9	游戏开发平台与实现路径的选择 游戏的发布媒体	边讲边练	分角色搜索, 分析比较
10	游戏开发平台与实现路径的选择	实验	实验报告
11	游戏实现与内容取舍	边讲边练	大作业
12	游戏实现与内容取舍: 游戏创意的点评	实验	实验报告 大作业
13	移动平台上的游戏发布 小组游戏雏形设计汇报	汇报 2	大作业
14	移动平台上的游戏发布 小组游戏雏形设计汇报	边讲边练 汇报 2	网上作业 3: 移动平台发布
15	游戏测试与营销	边讲边练	大作业
16	大作业汇报: 移动游戏开发雏形	汇报 3	大作业
17	附件内容提交	汇报 3	

三、评价方式以及在总评成绩中的比例

项目	期末考试 (1)	过程考核 1 (X1)	过程考核 2 (X2)	过程考核 3 (X3)
考核形式	期终大作业 汇报	小组游戏设计文档	小组游戏雏形设计	分角色调查分析与实验报告
占总评成绩的比例	40%	20%	20%	20%

任课教师: 毛霄萌 系主任审核: 矫桂娥 日期: 2016 年 12 月