

中国传媒大学

游戏设计微专业

2023年秋季招生简章

一、微专业介绍

本微专业以国家级动画教育基地为依托，与行业发展趋势紧密结合，紧跟时代前沿，服务国家数字经济、文化事业发展和建设，培养学生在数字艺术，尤其是游戏设计领域创新创作，习得利用数字游戏这一跨文化作品进行文化传播的能力。

二、培养目标

本微专业旨在培养具有良好的综合素质和广阔视野，了解游戏产品开发流程，具备一定的审美能力和艺术素养，对游戏设计与行业发展有理解力与执行力，并富于创新精神的跨学科人才。

三、培养要求

本微专业在教学过程中，要求学生树立正确的人生观、世界观和价值观，正确认识游戏与游戏设计，掌握游戏设计理论与创作方法，进行游戏设计实践。

四、招生对象及条件

本校 2022、2021、2020 级全日制本科生（含在读双培生），学有余力。计划招生人 50 人。

五、学制

一年

六、授课方式

本微专业独立开班，其中秋季与春季学期线上慕课授课，夏季学期线下授课（分散与集中相结合）。

七、学分认定与证书授予

本科生所修微专业课程学分可认定为通识教育拓展课组学分。

学生本科专业毕业或结业离校前，修完微专业培养方案规定的课程，且成绩全部合格的，由动画与数字艺术学院颁发微专业合格证书。

八、招生时间安排及报名方式

第一阶段 网络报名：

2023年8月28日24:00之前符合报名条件的同学可使用微信扫描以下二维码报名，**每位学生限报一个微专业，且报名期间系统只允许提交一次**，请审慎、认真报名。



第二阶段 录取及缴纳课程费用：

2023年9月4日本科学院统一公布录取名单，已录取的学生登录学校交费系统缴纳第一学期课程费用，具体安排请以届时通知为准。

第三阶段 开课：

2023年秋季学期由各微专业组织开课。

九、咨询方式

咨询邮箱： cucnima2020@163.com

咨询电话： 65783476

十、微专业课程费用

微专业课程费用按学分收取，370元/学分，总计6660元。每学期缴纳的课程费用根据实际开课学分计算。

十一、课程设置及学时分配表

课程	学分	开课学期	授课形式
游戏概论	2	秋	慕课
传统民间游戏	2	秋	慕课
游戏开发程序设计基础	3	秋	慕课
游戏心理学	2	春	慕课
虚拟现实	2	春	慕课
游戏引擎原理与应用	3	春	慕课
游戏创作	4	夏	线下集中授课
合计	18		

十二、微专业课程简介

课程	简介
游戏概论	课程将帮助学生从零基础开始了解游戏专业学习需要的基本知识，形成对游戏和游戏行业的基础认知。
传统民间游戏	课程选取具有代表性的民间游戏，从社会文化的角度来研究游戏，丰富学生对传统文化、传统游戏的了解和认知，引导学生立足本土，为游戏的创意寻找设计灵感。
游戏开发程序设计基础	课程主要介绍如何使用 C 语言进行游戏开发。理论部分深入浅出，利于理解。实践部分提供手把手式的代码编写教学视频，帮助学生彻底理解并运用课程知识进行游戏开发。
游戏心理学	课程以游戏设计中运用的心理学理论为线索，要求学生能够解释游戏相关现象出现的本质原因，剖析当代游戏化设计对受众的影响，在游戏设计实践中正确运用心理学工具。
虚拟现实	课程从虚拟现实基础理论入手，针对虚拟现实内容设计与开发工作需求，让学生掌握虚拟现实系统、VR 技术应用等方面的基本技术方法，可以进行虚拟现实游戏的设计与开发。
游戏引擎原理与应用	课程使用有代表性的游戏引擎作为教学工具，讲授该游戏引擎的具体用法及其实现原理，学生使用该游戏引擎能够在巩固理论知识的同时进行游戏创作。
游戏创作	课程聚焦游戏设计理论学习与实践，践行课程思政，指导学生跨专业结组进行游戏设计与开发。学生在系统学习创作理论的基础上，实践探索游戏设计中的中国学派。

中国传媒大学动画与数字艺术学院

2023年7月