

上海市高等教育自学考试  
数字媒体艺术专业（专升本）（130508）  
数字游戏设计（实践）（14811）  
自学考试大纲

上海电机学院高等教育自学考试办公室组编  
2023 年版

## 一、课程的性质与设置的目的

《数字游戏设计（实践）》课程是数字媒体艺术专业的一门专业课程。本课程旨在培养学生掌握数字游戏设计的基本理论，熟悉数字游戏设计的工作流程，初步具备数字游戏项目创作的基础，培养学生的开发实践能力。本课程是综合应用型课程，以运用 Unity3D 软件进行游戏制作为主要授课内容。

本课程涉及游戏策划、游戏程序、游戏美术、游戏运营多个方面，系统地概述了游戏设计的全过程，重点介绍和分析了游戏设计需要掌握的技术知识。学生学习本课程后，应能掌握数字游戏设计的设计原理和设计方法，并能运用所掌握的技术知识进行游戏创作，培养未来从事数字媒体职业领域的的能力。

## 二、考核目标

课程目标 1：培养学生正确的人生观、世界观以及价值观，培养学生的创新思维，系统树立数字游戏设计的总体概念。

课程目标 2：理解游戏设计基础原理，把握游戏制作流程。

课程目标 3：了解 Unity3D 游戏制作的方法和流程，熟悉游戏美术设计与制作，掌握 Unity3D 软件的使用方法。

## 三、考核内容及要求

- 1、掌握游戏目标设计
- 2、掌握游戏策划文档
- 3、掌握游戏美术设计
- 4、掌握 Unity 安装与卸载
- 5、掌握 Unity 的编辑界面
- 6、掌握场景视图
- 7、掌握游戏视图
- 8、掌握属性面板
- 9、掌握层级面板
- 10、掌握项目资源管理面板
- 11、掌握资源导入与删除

- 12、掌握物理组件
- 13、掌握灯光组件
- 14、掌握音频视频组件
- 15、掌握搭建场景
- 16、掌握游戏发布设置

#### 四、考核方式及时间

考核方式：上机考核。

软件环境：Unity5.X。

考试时长：120 分钟。

#### 五、教材

- 1、《数字游戏设计史》，黄石主编，北京理工大学出版社，2021 年。
- 2、《Unity 游戏开发实用教程》，万书帆，魏炜，王辉，邓兆静编著，海洋出版社，2015 年。

#### 六、试题举例

- 1、使用图像绘制或绘画工具进行人物角色和场景的设计与绘制。
- 2、结合提供的素材使用游戏引擎进行游戏设计，包括但不限于地形编辑、环境场景搭建、灯光设置、特效制作等，并渲染出 20-30 秒的视频，后期剪辑合成并添加音频音效输出成片。