## 附件3：

## “跨专业创新设计”实验班培养方案

## ——数字游戏与游艺设备开发项目

**一、培养目标**

为了培养学科融合型的创新型人才，探索跨院系、跨学科、跨专业交叉培养创新创业人才新机制。由艺术设计学院、计算机学院、机电工程学院组织设立“跨专业创新设计”实验班。

1. **招收对象**

与项目相关专业的学生

1. **课程体系**

课程分为基础知识和高级应用两个模块。具体内容如下：

**课程名称：**数字游戏与游艺设备开发；包含模块1--数字游戏与游艺设备开发基础（4学分）、模块2--数字游戏与游艺设备开发应用（4学分）。（说明：可在专业人才培养方案“多元化教育课程”中换算学分）

**四、课程内容**

本课程为一门实践课程，分为两个阶段，以结合不同学科知识，组织不同专业学生，开发出可用的数字游戏与游艺设备为目标，课程涵盖计算机数字媒体、工业设计（产品设计）、机械制造、模具设计、控制技术、艺术设计等领域，可以为不同专业的学生搭建游戏游艺设备开发的全流程教学实践平台。课程分为两个模块，以具体开发产品的时间为周期，每个模块设置4学分，基础课程招收二年级学生，开发应用课程招收三年级学生，二年级学生学完基础课程后，可以继续学习高级开发应用课程模块。**五、授课教师**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **教师** | **所在学院** | **负责内容** | **备注** |
| 1 | 赵竞 | 艺术设计  学院 | 主要负责游艺设备内容制作、场景、道具、角色建模、灯光烘焙、动画制作等方面的实践教学教学环节 |  |
| 2 | 李悦乔 | 计算机  学院 | 计算机学院教师，主要负责游艺设备内容开发，游戏引擎的使用等实践教学教学环节； |  |
| 3 | 王凡 | 机电工程  学院 | 主要负责游艺设备中控制单元设计、运动捕捉技术实现等实践教学环节； |  |
| 4 | 刘凯 | 电子信息学院 | 主要负责游艺设备中硬件设备设计、输入输出功能实现等实践教学环节； |  |
| 5 | 郭磊 | 艺术设计  学院 | 主要负责产品需求定义、产品功能定义、产品结构与造型设计实践教学环节； |  |

**六、课程内容与学员要求**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实践内容** | **学生专业** | **人 数** | | **备注** |
| **基础课程（大二）** | **高级应用**  **（大三）** |
| 1 | 内容制作、场景、道具、角色建模、灯光烘焙、动画制作、游戏UI界面设计 | 动画、环境设计、工业设计、视觉传达 | 10 | 6 | 会使用3DSMAX、MAYA、PhotoShop\AI\CorelDRAW的同学优先 |
| 2 | 游戏内容开发、动作捕捉技术研究 | 软件工程、数字媒体技术 | 5 | 3 | 会使用Unity3D、UE4引擎、Kinect SDK的同学优先 |
| 3 | 硬件设计与制作 | 电子科学与技术、机械设计制造及其自动化 | 6 | 4 | 掌握模拟电路及数字电路，或熟悉C语言，或会使用一种类型的单片机设计应用的同学优先 |
| 4 | 游艺设备机台设计 | 工业设计、产品设计 | 4 | 2 | 会使用PRO/E，solidworks、Rhino的同学优先 |
| 合计 | | | 25 | 15 | 共40人，人数可根据项目适当调整 |

**报名时间：**2017年6月23日 **报名地点：**明德楼807室

**联系人：**鞠老师 **联系电话：88328652（6003）**