

复旦大学研究生课程教学大纲

1. 课程概要/Course Summary			
课程名称（中文） Course Title (Chinese)	网络与多媒体技术		
课程名称（英文） Course Title (English)	Network and Multimedia Technology		
开课院系 School/Department	软件学院	开课学期 semester	2021-2022 学年第一学期 Autumn 2021
课程代码 Course Code	ME620064	任课教师 Instructor(s)	徐迎晓
授课语言 Teaching Language	中文	适用学科专业 Discipline/Specialization	软件工程、电子信息
学分数 Course Credit(s)	3	教学周数 Weeks	共 16 周
总学时 Teaching Hours in Total	共 54 学时	实验/实践学时 Hours for Experiments /Practice	共 学时
预修课程要求 Pre-requisite Course(s)	无		
课程简介 Course Introduction (150-300 字)	<p>以网络游戏的研究为核心内容，结合学术论文，介绍游戏在娱乐之外的各种创新设计，如用于解决科学问题、完成计算任务、学习知识技能、改善心理、提高认知、提升人文素养、促进身心健康以及验证身份等。</p> <p>课程不需要编程基础，重点介绍游戏分析的框架和方法，游戏背后的设计机制以及心理学原理应用，游戏策划，游戏化思维以及设计思维等。同时介绍人工智能、虚拟现实/增强现实/混合现实、群体智慧、区块链、博弈论等在游戏设计中的应用。</p>		
2. 教学目标/Course Objective (100-200 字)			
<p>1. 了解游戏在娱乐之外的各种创新应用</p> <p>2. 掌握游戏分析的方法，了解游戏背后的设计机制</p> <p>3. 掌握基本的游戏策划方法</p> <p>4. 掌握游戏化思维及设计思维</p> <p>5. 掌握游戏与各种新技术的结合，重点掌握人工智能与游戏的结合</p>			

3. 教学内容及进度安排/Course Content & Schedule			
课次 No.	教学周 Week	教学内容及预期效果 Content & Expected Achievement	作业/实验/实践 Assignment
1	第 1 周	绪论，游戏的历史、分类	探究革命年代的儿童游戏
2	第 2 周	娱乐之外的游戏，改善心理、提高认知、提升人文素养、促进身体与心理健康、学习知识技能、验证身份等应用	游戏功能的调研与讨论
3	第 3 周	游戏与计算技术	人计算游戏策划
4	第 4 周	游戏中的心理学	结合自身体会的认知分析
5	第 5 周	游戏化思维	思维训练练习
6	第 6 周	游戏与文化、艺术、美学、哲学、国学、历史、法律	案例分析
7	第 7 周	游戏与教育	教育游戏策划
8	第 8 周	游戏与 AI	文献研讨
9	第 9 周	基于机制，动态，美学的游戏分析	运用 MDA 分析自己熟悉的 游戏
10	第 10 周	基于元素笔记本的游戏分析	运用元素笔记本分析自己熟 悉的游戏
11	第 11 周	游戏策划案例分析	基于传统文化策划功能游戏
12	第 12 周	游戏与虚拟现实/增强现实/混合现实	文献研讨
13	第 13 周	游戏与博弈论	文献研讨
14	第 14 周	游戏与群体智慧	文献研讨
15	第 15 周	游戏与虚拟现实及增强现实	文献研讨
16	第 16 周	游戏与区块链	文献研讨
17		1 月 2 日暂不安排考试	
18	考试周		
4. 课程考核及成绩评定/Course Assessment & Grading			
考核形式* Assessment Criteria	权重 Percentage	评定标准 Assessment Standard	
出勤 Attendance	10%	根据缺勤次数扣分	
课堂表现 Participation	10%	课堂积极参与讨论及课堂展示	
作业/实验/实践 Assignment(s)	10%	根据作业和实验参与度及针对作业实验的讨论表现打分	

课程论文 Course Paper	70%	充分调研国内外研究现状，结合自身实践，设计工作量充足，有创意，具有新颖性
开卷考试 Open-book exam		
闭卷考试 Close-book exam		
其他 Other(s)		

* 各项考核指标可自由设置，无相关要求的可填 0%，总权重为 100%。

5. 教材/Textbook(s) (如使用自编讲义，请在“名称”列中备注说明)

序号 No.	名称 Title	主编/作者 Author(s)	标准书号 ISBN	出版机构 Publisher	出版日期 Publication Date
1	不依赖单本教材，提供各类电子书籍、学术论文作为参考材料。				
2	游戏改变人生:如何用游戏化应对压力、挑战和痛苦	简·麦戈尼格尔 (Jane McGonigal)	9787559617668	北京联合出版公司	2018.5
3	游戏情感设计：如何触动玩家的心灵	凯瑟琳·伊斯比斯特 (Katherine Isbister)	9787121308475	电子工业出版社	2017.2
4	游戏改变世界	简·麦戈尼格尔 (Jane McGonigal)	9787550286870	浙江人民出版社	2016.9
5	游戏化思维	凯文·韦巴赫 著	9787213060137	浙江人民出版社	2014.4
6					

6. 任课教师简介/Profile of Instructor(s) (教学科研经历简介，300 字左右)

曾主持两门复旦大学精品课程，其中一门为上海市重点建设课程。在美国访学期间对严肃游戏和新兴计算进行了深入研究，维护地理系的严肃游戏 GeoGame，设计医学领域的严肃游戏，以第一作者编写严肃游戏的书章(IGI Global. 2012 出版)。

曾获上海市优秀青年教师称号，上海市级教学成果奖二等奖，江苏省科技进步四等奖，上海普通高校优秀教材三等奖，IBM 中国优秀教师奖，CN 域名杯第三届全国青年科学博客大赛优秀博客奖，“PSI-新雨丝”网络科普奖 三等奖，江苏省科技镇长团省级优秀团员，中国（姑苏）文创精英挑战赛命题项目二等奖。编写及翻译教材 7 本。

参加多项 863 项目、自然科学基金项目、科技部重点研发计划项目和上海市教委项目，负责教育部-Google/微软/百度/天宏等公司的产学研合作教学项目和上海市高等学校科学技术发展基金项目。国际期刊、权威期刊和国际会议发表 40 多篇学术论文。拥有 Novell、SUN、IBM 等多家外企各类认证证书。

办公地址 Office Add	邯郸校区计算中心楼 319	办公时间 Office Hour	
联系邮箱 Email Add	Xuyx@fudan.edu.cn	联系电话 Contact phone	13482009548
教师签名 Signature		日期 Date	