《游戏界面设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）游戏界面设计 | | | | | |
| （英文）**Game UI Design** | | | | | |
| 课程代码 | 2040514 | 课程学分 | | 4 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 16 | 实践学时 | | 32 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术二年级 | | |
| 课程类别与性质 | 专业必修课 | 考核方式 | | 考查课 | | |
| 选用教材 | 《零基础学游戏UI设计》、9787302550785、胡雪梅 著清华大学出版社、2024-2 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 计算机三维设计 2040375 | | | | | |
| 课程简介 | 游戏界面设计课程是一门培养学生掌握游戏界面设计技能的课程。在这门课程中，学生将学习游戏界面的构建和设计、交互设计和用户体验等相关技术。学生还将了解游戏界面在游戏中的作用和重要性，学习如何将游戏界面与游戏情节相结合，使用户体验更加流畅和舒适。  该课程涵盖的主要内容包括游戏界面的分析和设计、交互设计和用户体验、游戏画面设计和动画等。在学习过程中，学生将运用各种工具和软件，如Photoshop、Illustrator等，来实现自己的游戏界面设计和制作。  该课程旨在培养学生具备游戏界面设计的能力，并将其应用于实际游戏开发中。通过这门课程的学习，学生将获得丰富的游戏界面设计经验，提高自己的创意和技能水平，为未来的游戏开发事业打下坚实的基础。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程课时数64学时，其中理论授课32学时，实践课32学时，主要采用边理论讲课边实践练习或者穿插进行的方式。适合于数字媒体艺术系游戏美术方向三年级学生，学生需要对游戏美术设计有一定的了解，学习基本的色彩、构图和排版等设计原理，有助于提高学生对游戏界面设计的审美水平和创意思维。 | | | | | |
| 大纲编写人 | 陈劲签名 | | 制/修订时间 | |  | |
| 专业负责人 | C:\Users\Administrator\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\宋丹签名.png | | 审定时间 | |  | |
| 学院负责人 | （签名） | | 批准时间 | |  | |

二、课程目标与毕业要求

（一）课程目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 解游戏界面设计的基本概念、原则和流程，包括游戏画面设计、交互设计、用户体验等方面的知识。 |
| 2 | 培养良好的设计理念和思维方式，包括创意思维、审美意识、用户体验意识等，以提高游戏界面设计的质量和效果。 |
| 技能目标 | 3 | 参与设计实践和项目经验，学生能够掌握游戏界面设计的实际应用，提高自己的设计能力和实践经验。 |
| 4 | 熟练掌握常用的设计工具和技能，如Photoshop、Illustrator、InVision等，以及各种设计软件的使用技巧和设计流程。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 了解游戏界面设计的规范和标准，如游戏设计原则、UI设计规范、交互设计标准等，以确保设计的一致性和规范性。游戏界面设计课程的知识目标旨在为学生提供全面、系统的游戏界面设计知识和技能，以培养具备创意思维和设计能力的专业人才。 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| **LO1：**拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。遵纪守法，增强法律意识，培养法律思维，自觉遵守法律法规、校纪校规。 |
| **LO2：**能够为数字媒体产品的界面与内容提供设计支持。网络与多媒体方向能够为产品与品牌形象的维护、营销活动等需求提供设计支持；游戏与美术设计方向需具备游戏原画的设计能力、游戏角色动画设计、特效设计、游戏界面设计能力。 |
| **LO4：**能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。 |

（三）毕业要求与课程目标的关系

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| **LO1** | ② | M | ②遵纪守法，增强法律意识，培养法律思维，自觉遵守法律法规、校纪校规。 | 100% |
| **LO2** | ⑤ | H | ⑤能够为数字媒体产品的界面与内容提供设计支持。网络与多媒体方向能够为产品与品牌形象的维护、营销活动等需求提供设计支持；游戏与美术设计方向需具备游戏原画的设计能力、游戏角色动画设计、特效设计、游戏界面设计能力。 | 100% |
| **LO4** | ② | H | ②能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。 | 100% |
| **LO5** | ③ | M | ③懂得审美，有发现美、感受美、鉴赏美、评价美、创造美的能力。 | 50% |
| ⑤ | L | ⑤持续发展，具有爱护环境的意识，与自然和谐相处的环保理念与行动；具备终生学习的意识和能力 | 20% |

三、课程内容与教学设计

（一）各教学单元预期学习成果与教学内容

|  |
| --- |
| 第1章　什么是游戏UI  1．1　游戏UI的发展简史  1．2　游戏UI设计和其他UI设计的区别  1．3　怎样才算是好的游戏UI  1．4　游戏UI设计的职业角色  1．5　游戏UI在研发不同阶段的工作重点  1．6　游戏UI在项目中的工作流程  1．7　视觉设计前的准备工作  第2章　游戏UI的基础知识  2．1　游戏UI的专业知识  2．2　游戏UI的基础模块  2．3　游戏HUD界面  2．4　游戏系统功能  2．5　游戏的其他界面  第3章　游戏UI设计技能的修炼  3．1　游戏图标设计  3．2　游戏字体设计  3．3　游戏界面设计  3．4　可视化界面设计  第4章　界面设计  4．1 不同按钮图标的分类与设计  4．1．1 奶酪启动按钮  4．1．2 奶酪暂停按钮  4．1．3 红色Play按钮  4．1．4 果冻开始按钮  4．2 几种常见的游戏界面设计  4．2．1 萌猫杂货店界面  4．2．2 Q版签到界面  4．2．3 Q版胜利界面  4．2．4 童话风商店界面  05 做一个独一无二的UI设计师  第6章 实题训练 |

（二）教学单元对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  教学单元 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 第1章 图标设计 | √ |  |  |  |  |
| 第2章 按钮设计 |  | √ |  |  |  |
| 第3章 页面设计 |  | √ | √ |  |  |
| 第4章界面设计 |  |  |  | √ | √ |

（三）课程教学方法与学时分配

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教学单元 | 教与学方式 | 考核方式 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 图标设计 | 教师讲解制作要求，讲解制作进度计划。学生按照步骤进行实践 | 考查 | 4 | 6 | 10 |
| 按钮设计 | 教师讲解制作要求，讲解制作进度计划。学生按照步骤进行实践 | 考查 | 4 | 4 | 8 |
| 页面设计 | 教师讲解制作要求，讲解制作进度计划。学生按照步骤进行实践 | 考查 | 4 | 10 | 14 |
| 界面设计 | 教师讲解制作要求，讲解制作进度计划。学生按照步骤进行实践 | 考查 | 4 | 12 | 16 |
| 合计 | | | 16 | 32 | 48 |

（四）课内实验项目与基本要求

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 目标要求与主要内容 | 实验  时数 | 实验  类型 |
| 1 | 图标设计 | 1.美观：图标应该具有良好的外观，以吸引玩家的注意力并与游戏风格相符。  2.可识别：图标应该能够清晰地传达其所代表的物品或概念，以便玩家可以轻松识别和理解。  3.独特性：图标应该具有独特性，以便在众多游戏中区分自己。  4.一致性：图标应该与游戏中其他元素的风格和色彩保持一致，以确保游戏整体风格的统一性。  5.易用性：图标应该易于使用和识别，以便玩家可以快速了解其功能和作用。  6.可定制性：图标应该可以根据游戏的需要进行定制和修改，以适应不同的场景和玩法. | 6 | 综合型 |
| 2 | 按钮设计 | 1.显示明确的目的：按钮应该明确表明它所代表的功能或行为，例如“登录”、“开始游戏”等。  2.引人注目：按钮应该吸引玩家的注意力，并与游戏的主题和设计风格相符合。  3.简单易用：按钮应该易于识别和使用，玩家不应该感到困惑或不知所措。  4.高可见性：按钮应该在游戏界面中占据突出的位置，并在整个游戏中保持一致。  5.反馈及时：按钮应该在玩家单击时及时给出反馈，例如弹出提示框或改变游戏状态。  6.一致性：按钮的样式和布局应该在整个游戏中保持一致，以便玩家能够轻松地学习和使用。  7.易于访问：按钮应该易于访问，玩家不应该被障碍物或其他元素阻挡。  8.美观：按钮应该与游戏的设计风格相符合，并具有良好的视觉吸引力。 | 4 | 综合型 |
| 3 | 页面设计 | 1.清晰的界面布局：战斗页面应该具有清晰的界面布局，让玩家能够轻松地找到需要的信息和控制按钮。  2.精美的图形效果：战斗页面应该有精美的图形效果，包括角色和场景的设计、特效的运用等，让玩家感受到游戏的真实感和乐趣。  3.直观的操作方式：战斗页面的操作方式应该直观、简单易懂，让玩家能够快速掌握游戏的操作方法。  4.准确的战斗指示：战斗页面应该提供准确的战斗指示，包括角色的状态、攻击方式、防御方式等，让玩家能够快速掌握战斗节奏。  5.丰富的互动元素：战斗页面应该提供丰富的互动元素，包括角色的交互、物品的使用等，让玩家能够享受到游戏的互动乐趣。  6.稳定的游戏性能：战斗页面应该具有稳定的游戏性能，能够在不同的设备和网络环境下流畅运行，让玩家能够愉快地进行游戏。 | 10 | 综合型 |
| 4 | 界面设计 | 1.用户友好性：消除类游戏界面应该简洁易懂，玩家能够快速了解游戏规则和操作方法。  2.美观性：游戏界面设计应该符合游戏风格和主题，同时保持美观和清晰的界面元素布局。  3.功能性：游戏界面应该包括必要的功能按钮和提示信息，玩家可以方便地操作和获取游戏信息。  4.反馈性：游戏界面应该及时反馈玩家的操作结果，提示玩家是否通过或失败。  5.响应性：游戏界面应该快速响应玩家的操作，保证游戏流畅度和用户体验。  6.多平台适应性：消除类游戏界面应该能够在不同的游戏平台上运行，并适应不同的屏幕尺寸和分辨率。  7.用户参与度：游戏界面设计应该能够提高玩家的参与度，激发玩家的游戏热情和竞争意识。  8.创新性：游戏界面设计应该具有一定的创新性，通过独特的视觉效果和交互设计吸引玩家的注意力。  9.可扩展性：游戏界面设计应该能够根据游戏内容和玩家需求进行扩展和优化，保证游戏的可玩性和可持续发展性。  10.可重复性：游戏界面设计应该具有一定的可重复性，方便开发人员进行维护和升级，同时减少游戏制作的成本和风险。 | 12 | 综合型 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 1.培养爱国主义情怀：通过分析国内外优秀游戏作品的设计理念和文化元素，引导学生理解并欣赏中国传统文化的独特魅力，鼓励他们在设计中融入中国元素，弘扬中华文化。  2.弘扬社会主义核心价值观：在讲解游戏设计中的角色设定、剧情策划等内容时，可以强调公正、诚信、友善等价值观的重要性，引导学生在游戏中传递正能量。  3. 提升社会责任感：讨论游戏对社会的影响，教育学生认识到游戏不仅是娱乐工具，也可能对玩家的价值观、行为习惯产生影响。因此，在设计游戏时要考虑其可能的社会效应，倡导健康的游戏文化和网络环境。  4.培养创新意识和团队协作能力：游戏设计是一个需要创新和协作的过程。教师设置项目实践环节，让学生分组设计一款游戏，通过实际操作提升他们的创新思维和团队协作能力。  5.注重知识产权教育：在教学过程中，要强调尊重和保护知识产权的重要性，教育学生在设计过程中合理引用和借鉴他人作品，避免抄袭和侵权行为。  6.关注技术伦理和社会影响：随着科技的发展，游戏设计可能涉及到人工智能、虚拟现实等前沿技术。在教学中，应引导学生关注这些技术的应用伦理和社会影响，培养他们的道德判断能力和社会责任感。  通过以上6点，我们可以将思政教育融入游戏界面设计课程中，培养学生的综合素质和责任感，使之成为具有高尚品格和专业技能的游戏设计师。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| X1 | 25 | 图标设计 | 40 | 50 | 10 |  |  |  | 100 |
| X2 | 25 | 按钮设计 | 30 | 30 | 40 |  |  |  | 100 |
| X3 | 25 | 页面设计 | 30 | 30 | 40 |  |  |  | 100 |
| X4 | 25 | 界面设计 | 30 | 30 | 40 |  |  |  | 100 |

评价标准细则（选填）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考核项目 | 课  程  目  标 | 考核要求 | 评价标准 | | | |
| 优  100-90 | 良  89-75 | 中  74-60 | 不及格  59-0 |
| X1 | 1 | 1. 清晰地传达其所代表的物品或概念，以便玩家可以轻松识别和理解。  2. 图标应该与游戏中其他元素的风格和色彩保持一致，以确保游戏整体风格的统一性。  3.图标应该具有独特性，以便在众多游戏中区分自己。 | 图标造型精准有自己的想法，任务图标和技能图标意义明确，并且配有非常符合图标设计的文字说明，用色方面严格按照HSB用色原理，色彩和谐符合中国风主题的用色搭配，细节表现到位，精致，基本挑不出什么不足之处。 | 游戏界面图标风格基本符合游戏时代背景，任务图标和技能图标意义相对明确，配套文字能基本阐述想表达的意思，用色偏干净整洁，虽然没有画的特别出色，但是总体还是不错的。 | 游戏图标造型有生硬欠缺的地方，但总体造型还是较为符合游戏时代背景的。图标设计意义不是非常明确，文字配套说明有些含糊其辞，用色稚嫩，不能很好体现出主题。 | 游戏图标造型有很多不足之处，图标意义和配套文字都闪烁其词或者词不达意不符合游戏主背景主题，用色不合理。 |
| X2 | 2 | 1、学生熟练掌握图标的类别。  2、学生熟练掌握图标的绘画方式。 3、图标要色彩搭配、质感、比例恰到好处。 | 游戏按钮要求简洁、流畅，层次分明，整体造型结构准确到位，细节表现到位，精致，基本挑不出什么不足之处。 | 游戏按钮要求型方面基本符合游戏时代背景，任务图标和技能图标意义相对明确，配套文字能基本阐述想表达的意思，用色偏干净整洁，虽然没有画的特别出色，但是总体还是不错的。 | 1. 游戏按钮有生硬欠缺的地方，但总体造型还是较为符合游戏时代背景的。图标设计意义不是非常明确，文字配套说明有些含糊其辞，用色稚嫩，不能很好体现出主题。 | 游戏按钮型、质感都没有表达准确，没有自己画。  抄袭或未完成或出现严重错误。 |
| X3 | 3 | 1.战斗页面应该具有清晰的界面布局，让玩家能够轻松地找到需要的信息和控制按钮。  2.战斗页面应该有精美的图形效果，包括角色和场景的设计、特效的运用等，让玩家感受到游戏的真实感和乐趣。  3.战斗页面应该提供准确的战斗指示，包括角色的状态、攻击方式、防御方式等，让玩家能够快速掌握战斗节奏。  4. 战斗页面应该提供丰富的互动元素，包括角色的交互、物品的使用等，让玩家能够享受到游戏的互动乐趣。 | 造型精准有自己的想法，边框和特效意义明确，并且配有非常符合图标设计的文字说明，用色方面严格按照HSB用色原理，色彩和谐符合主题的用色搭配，细节表现到位，精致，基本挑不出什么不足之处。 | 造型方面基本符合游戏时代背景，边框和特效意义相对明确，配套文字能基本阐述想表达的意思，用色偏干净整洁，虽然没有画的特别出色，但是总体还是不错的。 | 造型有生硬欠缺的地方，但总体造型还是较为符合游戏时代背景的。意义不是非常明确，文字配套说明有些含糊其辞，用色稚嫩，不能很好体现出主题。 | 造型有很多不足之处，意义和配套文字都闪烁其词或者词不达意不符合游戏主背景主题，用色脏乱爆。  抄袭或未完成或出现严重错误。 |
| X4 | 4 | 游戏界面设计中的消除类套系设计 | 1.具有一定的用户友好性：消除类游戏界面应该简洁易懂，玩家能够快速了解游戏规则和操作方法。  2.应该符合游戏风格和主题，同时保持美观和清晰的界面元素布局。  3.应该包括必要的功能按钮和提示信息，玩家可以方便地操作和获取游戏信息。  4. 游戏界面设计应该具有一定的创新性，通过独特的视觉效果和交互设计吸引玩家的注意力。 | 1.设计风格统一，颜色运用符合游戏内容设定。  2.制作精良，具备细节刻画制作  3.内容齐全，5个页面。 4个图标 、2个按钮  4.排版符合UI设计规律 。 | 1.设计风格统一欠佳，色彩搭配欠佳色彩运用基本符合游戏内容设定。  2.制作较为精良，具备一定的细节刻画。  3.内容齐全，5个页面。 4个图标 、2个按钮  4.排版符合UI设计规律 。 | 1.设计风格不统一，色彩搭配和色彩运用不符合游戏内容设定。  2.制作粗糙，细节刻画粗糙。  3.内容不齐全，5个页面。 4个图标 、2个按钮  4.排版不符合UI设计规律 。 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
|  |