

# 人文学科学生如何进入游戏行业

How Can Humanities and Social Sciences Students Enter the Digital Game Industry?

HSS CAREER TALK /

职业论坛 *Career Talk*

10 May, Fri, 14:00-15:30, HS123

纸上游戏工作坊

HSS *Paper Prototype Design Workshop*

11 May, Sat, 13:00-19:00, HSG26

扫码报名工作坊 名额有限 5月2日截止  
Scan for registration by 2nd May



主讲人

*Speaker*

熊攀峰, 独立之光VP

Panfeng Xiong, Vice President of IndieLight

四十年游戏经历始于雅达利时代, 二十多年交互体验策划/创意/开发经验; IMGA China评委; 中国传媒大学游戏设计系课程讲师; UCG《游戏·人》独立游戏专栏撰稿人; “纸上游戏工坊”发起人; 80-90年代经典游戏立化倡导者; 网名“熊拖泥”。



SCHOOL OF  
HUMANITIES AND  
SOCIAL SCIENCES

HSS CAREER TALK

职业论坛 *Career Talk*

游戏行业虽然有着数倍于电影行业的商业规模，但其长盛不衰的最大原因是创造了属于游戏的独特文化和在此基础之上的庞大社区，其人文价值甚至已经超过体量庞大的商业价值。如今国内游戏行业已经从“渠道为王”变迁到“内容为王”的时代，很多将游戏定位为“互联网变现产品”的厂商面对海量玩家的游戏需求升级变得无所适从和彷徨，而以独立游戏为先锋的原创游戏势力却在不断崛起。本讲座首先回顾电子游戏发展历史，进而分析电子游戏的核心优势，以及人文社科专业学生在游戏行业的优势所在。讲座从人文的角度探讨独立游戏的屡屡突出重围、叫好又叫座的根本原因，并帮助人文学科专业学生理清进入行业的路径。一旦能够善用游戏的根本优势并在个人作品中进行自我表达，人文社科生将在整个游戏行业都具备独特的竞争力。

纸上游戏工作坊

*Paper Prototype Design Workshop*

纸上游戏工作坊已经在国内知名游戏厂商和高校普遍开展，无需参与者有任何美术、UI、动画或程序开发等专业技能，通过纸、笔、骰子、筹码等工具就可以组队设计实体游戏。推广“以游戏体验为立项目标”的游戏创新设计方法论，在快速迭代中真正培养和锻炼游戏玩法设计、系统设计、关卡设计等game design的核心，并且可以无缝移植到电子游戏的开发项目中。此工坊的核心游戏设计理论RPE(MDA)体系，是被数十所美国大学游戏专业所认可并普遍应用在教学中的理论体系。

**PART I:** 通过试玩游戏来了解RPE (MDA) —— 一种以体验为目标导向的游戏设计方法论

**PART II:** 现场组队、通过纸、笔、骰子、筹码等实体道具进行游戏创作

**PART III:** 将开发游戏的场所变成自己团队的游戏展台进行宣传 and 试玩、投票

**PART IV:** TOP3小组分享与总结

扫码报名工作坊 名额有限 5月2日截止  
Scan for registration by 2nd May



SCHOOL OF  
HUMANITIES AND  
SOCIAL SCIENCES