

## 课程详述

### COURSE SPECIFICATION

以下课程信息可能根据实际授课需要或在课程检讨之后产生变动。如对课程有任何疑问，请联系授课教师。

The course information as follows may be subject to change, either during the session because of unforeseen circumstances, or following review of the course at the end of the session. Queries about the course should be directed to the course instructor.

1.	课程名称 <b>Course Title</b>	科幻作品中的世界建构 <b>World Building in Science Fiction Works</b>
2.	授课院系 <b>Originating Department</b>	人文科学中心 Center for the Humanities
3.	课程编号 <b>Course Code</b>	HUM060
4.	课程学分 <b>Credit Value</b>	2 学分 2 Credits
5.	课程类别 <b>Course Type</b>	通识选修课程 General Education (GE) Elective Courses
6.	授课学期 <b>Semester</b>	2020-2021 学年第二学期 (春季) 2020-2021 Spring
7.	授课语言 <b>Teaching Language</b>	中文 Chinese
8.	授课教师、所属学系、联系方式 (如属团队授课, 请列明其他授课教师) <b>Instructor(s), Affiliation &amp; Contact</b> (For team teaching, please list all instructors)	刘洋, 手机: 18189218701 Instructor : Liu Yang Center for the Humanities Cell Phone: 18189218701
9.	实验员/助教、所属学系、联系方式 <b>Tutor/TA(s), Contact</b>	无 NA
10.	选课人数限额(可不填) <b>Maximum Enrolment (Optional)</b>	30

11. 授课方式 Delivery Method	讲授 Lectures	习题/辅导/讨论 Tutorials	实验/实习 Lab/Practical	其它(请具体注明) Other (Please specify)	总学时 Total
学时数 Credit Hours	32				32
12. 先修课程、其它学习要求 Pre-requisites or Other Academic Requirements	无				
13. 后续课程、其它学习规划 Courses for which this course is a pre-requisite	无				
14. 其它要求修读本课程的学系 Cross-listing Dept.	无				

### 教学大纲及教学日历 SYLLABUS

#### 15. 教学目标 Course Objectives

1. 熟悉在科幻作品中进行世界建构的流程;
2. 提升学生的创新创意、逻辑思维与推演能力。

#### 16. 预达学习成果 Learning Outcomes

1. 分小组完成结课项目, 对一个虚拟世界建构一套完整的设定体系;
2. 通过文字、绘图等方式呈现所建构的世界。

#### 17. 课程内容及教学日历 (如授课语言以英文为主, 则课程内容介绍可以用英文; 如团队教学或模块教学, 教学日历须注明主讲人)

**Course Contents (in Parts/Chapters/Sections/Weeks. Please notify name of instructor for course section(s), if this is a team teaching or module course.)**

1-16 周上课, 每次 2 课时, 共 16 次课。课程内容如下:

##### 第一次课: 科幻是什么 (2 课时)

###### 内容简介:

简单介绍科幻小说、电影及游戏的历史和发展脉络, 认识一些重要的科幻作家及其作品。了解中国当代科幻产业的发展现状。

##### 第二次课: 世界建构的历史 (2 课时)

###### 内容简介:

通过一些经典的科幻作品, 简述人们如何通过想象力和科学知识构建出一个新世界, 以及为什么要这样做。

##### 第三次课: 科幻作品的设定 (2 课时)

###### 内容简介:

介绍科幻设定的概念，了解设定的种类和层次，学习如何将多个设定进行连接。

#### 第四次课：新世界的重力（2 课时）

##### 内容简介：

探讨重力对世界各方面的影响，包括其大小和方向，或者其他一些奇特的性质。

#### 第五次课：大气、温度与水循环（2 课时）

##### 内容简介：

探讨在虚拟世界中的温度，及其在此温度下，星球上的大气和水循环具有何种特性。

#### 第六次课：植物及其养分（2 课时）

##### 内容简介：

在虚拟世界中有哪些植物，它们依赖何种养分来生存。这些植物的分布如何，它们如何参与到物质循环之中，对这个世界的环境有何影响。

#### 第七次课：温和或危险的动物（2 课时）

##### 内容简介：

基于现有的环境设定，如何构建出一种合乎逻辑的虚拟动物，它们如何参与到故事的建构之中。

#### 第八次课：智慧生物（2 课时）

##### 内容简介：

新世界里具有何种智慧生物，它们与人类有何异同。

#### 第九次课：科学与技术（2 课时）

##### 内容简介：

在新世界里的智慧生物发展出了何种新奇的技术，他们用这些技术构造了什么样的科技装置。

#### 第十次课：社会结构（2 课时）

##### 内容简介：

新的智慧生物具有何种性格特征，他们如何相处，如何与环境共存。他们的社会构造具有何种奇特之处。

#### 第十一次课至第十二次课：世界建构案例分析（4 课时）

##### 内容简介：

分享授课老师在科幻游戏《逆战》中所做的世界建构工作，梳理整个流程，对其中的关键点进行分析。

**第十三次课至第十五次课：世界建构练习与分享（6 课时）**

**内容简介：**

学生分组进行世界建构的练习，并在课上分享自己所建构的世界。其他同学对其建构的世界进行评估，分析其在逻辑上是否自洽。

**第十六次课：总结与评述（2 课时）**

**内容简介：**

对整个学期的课程进行总结，并对各组所建构的世界进行评述。

**期末考核内容：**

1. 期末考核方式：考查（具体形式为完成一个世界建构的课程项目）；
2. 课程缺勤率达到 50%以上，不允许参加期末考核，该门课程记 0 分。

**评分标准：**

评分等级	具体标准
通过	1、能根据课程要求，完成一个基于逻辑推演的世界建构； 2、对建构的世界用文字、绘图或视频等方式进行呈现； 3、缺勤率低于课程要求。
不通过	1、无法按照结课要求完成课程项目； 2、建构的世界缺乏推演过程，或各设定间有着严重的矛盾和不自洽； 3、课堂表现、作业有严重问题亦无亮点。

**18. 教材及其它参考资料 Textbook and Supplementary Readings**

**教材：**

Stephen Gillett and Ben Bova, *World Building*, Writer's Digest Books, 2001.

**参考资料：**

Mark J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Routledge, 2012.

**课程评估 ASSESSMENT**

19. 评估形式 Type of Assessment	评估时间 Time	占考试总成绩百分比 % of final score	违纪处罚 Penalty	备注 Notes
出勤 Attendance		10		人文中心课程考勤要求。
课堂表现 Class Performance		10		
小测验 Quiz				
课程项目 Projects		80		

平时作业 Assignments				
期中考试 Mid-Term Test				
期末考试 Final Exam				
期末报告 Final Presentation				
其它（可根据需要 改写以上评估方 式） Others (The above may be modified as necessary)				

20. 记分方式 GRADING SYSTEM

- A. 十三级等级制 Letter Grading  
 B. 二级记分制（通过/不通过） Pass/Fail Grading

课程审批 REVIEW AND APPROVAL

21. 本课程设置已经过以下责任人/委员会审议通过  
This Course has been approved by the following person or committee of authority

同意开设。

人文中心教学负责人：  
年 月 日