



麻省理工学院在线学术课程

官方学术项目，收获结业证书、优秀学员证明、成绩评定报告、学员推荐证明信



项目背景

为了让中国大学生有机会麻省理工学院的课程学习，麻省理工学院主办部门推出了人工智能与科技创新的在线项目。该项目由麻省理工学院知名教授讲授精选课程、组织项目开发，结业比赛，并签发项目结业证书，学员推荐证明信。学员在课堂，系统地学习有关编程及游戏开发设计的多主题课程、和教授和导师进行交流、完成小组项目，顺利完成后获得结业证书，学员推荐证明信，提升个人学术背景。



项目主题

编号	课程主题	开课日期	结课日期	时长	项目费用	课程信息
MTO1	人工智能与科技创新	07.27	08.07	2周	12800元	附件1



大学简介



麻省理工学院 (Massachusetts Institute of Technology)

世界著名私立研究型大学，坐落于美国马萨诸塞州剑桥市（大波士顿地区）

麻省理工学院创立于 1861 年，沿查尔斯河而建，当时目的是为了响应美国与日俱增的工业化需求。在第二次世界大战后，麻省理工学院借由美国国防科技研究需要而迅速崛起。

截止 2019 年 10 月，麻省理工的校友、教授及研究人员包括了 97 位诺贝尔奖得主、8 名菲尔兹奖获得者、26 位图灵奖得主，以及 52 位国家科学奖章获得者、45 位罗德学者、38 名麦克阿瑟奖得主。麻省理工同时具有很强的创业文化，由其校友所创办的公司利润总值相当于全球第十一大经济体。

2020 年 QS 世界大学排名全球第一；2020 年 US News 世界大学排名：全球第二



项目内容

项目涵盖麻省理工学院在线课程、小组讨论、小组项目，结业汇报等内容，最大程度地让学员在短时间体验麻省理工学院的学术特色、提升自身知识储备。正确认识了解编程以及人工智能在跨领域学科中的应用实例，提升自己的科学敏感度。

在线课程

课程分为多个模块，由麻省理工学院的专家学者通过在线授课与录播课程详解的形式，旨在让学员通过游戏开发，了解科技与教育的前沿融合。从对游戏的介绍，到纸笔原型、到编程学习，以及最后的游戏测试，内容富有启发性，将知识点包含在事例和体验中，教授会关注到各位同学的背景基础，语言能力，会耐心的给解释，以及不断的启发思考。每周有五个课时，每天两小时课程，并穿插小作业。课程模块如下：

- 设计概论—游戏设计
- 游戏与操作（音频与增强现实/虚拟现实实验）
- 设计思维—游戏体验和分析
- 原型设计—设计数字游戏；游戏设计实践操作
- 数字技术：AppInventor 工作坊

小组讨论

学员将被分为不同小组，完成课程问答的讨论环节、课后作业以及小组开发项目。

结业报告

与来自各个高校的优秀伙伴组成小组，根据课程所学习的游戏设计原则及流程，提出自己小组的创新游戏设计，尝试在各个社会生活领域，不同角色，提供的对策，锻炼自己的批判性思维能力，沟通能力与组织能力，尝试以技术开发者的角度解决实际生活的社会问题，明白科技创新的实践意义。

项目收获

顺利完成在线学术项目的学员，将获得麻省理工学院主办部门颁发的项目结业证书、学员推荐证明信、学术报告（成绩评定报告），优秀小组还将获得额外的表彰证明。

项目结业证书

顺利完成课程的学员，将获得由麻省理工学院主办学院颁发官方认证的项目结业证书，作为此次课程学习的证明

成绩评定报告

根据学员的出勤率、课程作业和结业汇报的完成情况，教授将出具成绩报告单，成绩评定报告中体现成绩等级、课程时间、课时长度等



项目结业证书



成绩评定报告

学员推荐证明信

课程结束，授课教授根据学员的课堂表现和成绩报告，将为每位学员出具项目学员推荐证明信。同时，根据结业汇报各小组的完成情况，评选最佳小组，并为最佳小组成员颁发优秀学员证明。

优秀学员证明

课程结束，授课教授根据学员的课堂表现和成绩报告，将为每位学员出具项目学员推荐证明信。同时，根据结业汇报各小组的完成情况，评选最佳小组，并为最佳小组成员颁发优秀学员证明



优秀学员证书



学员推荐证明信



报名须知

授课形式

Zoom 平台线上实时授课与课程素材自主学习相结合

申请对象

有一定编程基础的在读本科生、硕士生

录取人数

每班不超过 40 人

截止日期

报名截止日为 2020 年 7 月 10 日



课程信息：人工智能与科技创新



课程概览

本课程旨在让学员了解游戏开发在人工智能，教育，娱乐等多领域的创新应用，并教授游戏开发的完整流程方法。编程是 21 世纪的必备技能，教育与娱乐是关乎到人类发展的大问题，作为当代青年应当正确认识了解到前沿科技应用，提升自己把控前沿科技走向的感知能力。



师资介绍

以下师资为往期师资，由于课程时间安排及教授档期等原因，实际师资以项目开始前通知为准



里克·艾伯哈德

- 麻省理工游戏实验室总负责人，担任各种游戏开发项目的项目经理；指导和指导学生制作人进行项目管理的技巧和研究实习
- MIT 游戏开发课程教授，负责麻省理工学院视频游戏制作和设计本科课程的开发。
- 新加坡-麻省理工 Gambit 实验室主任，研究实验室的托管信息技术，包括服务器和实验室工作站；担任游戏总监和产品负责人
- 专业方向：游戏开发



萨拉·维切利

- 麻省理工游戏实验室开发主任
- 游戏开发和项目管理教授
- 任职 Looking Glass Technologies 公司质量控制负责人
- 新加坡-麻省 GAMEBIT 游戏实验室主任
- 专业方向：质量管理，游戏设计，项目管理

课程结构

周数	日期	时间	课程大纲
第 0 周	-	-	准备周：设备调试，项目概览
第 1 周	周一	21:00 – 22:00	项目导览 & 欢迎致辞 在线课程：设计思维—游戏体验和分析
	周二	21:00 – 22:00	在线课程：设计概论—游戏设计的机会选择 结业小组项目布置&项目指导
	周三	21:00 – 22:00	在线课程：原型设计—游戏设计实践操作
	周四	21:00 – 22:00	在线课程：数字技术—AppInventor 工作坊 I
	周五	21:00 – 22:00	在线课程：数字技术—AppInventor 工作坊 II
第 2 周	周一	21:00 – 22:00	在线课程：音频与增强现实
	周二	21:00 – 22:00	在线课程：虚拟现实实践
	周三	21:00 – 22:00	在线课程：科研领域的游戏设计应用
	周四	21:00 – 22:00	在线课程：设计创新企业
	周五	21:00 – 22:00	小组项目展示，结业评比，评估及反馈



报名咨询

报名方式：请点击报名链接或扫描二维码在线填写项目申请信息

<https://www.lookerchina.com/online/apply>

咨询方式：沈老师 185 0216 7300（手机/微信）

QQ 交流群：425451310

咨询邮箱：sop@lookerchina.com

奖学金：南昌大学学生报名可享受 1000 元费用减免

