**GAMES在线课程申请表**

GAMES主页：[http://games-cn.org](http://games-cn.org/)

|  |  |
| --- | --- |
| 课程名称（中文） |  |
| 课程类型 | □ 通识课程（0\*\*） □ 基础课程（1\*\*） □ 高级课程（2\*\*）□ 专题课程（3\*\*） □ 开发课程（4\*\*）【在选项前划√】 |
| 课程简介（中文） |  |
| 主讲人 | 姓名 |  |
| 单位 |  |
| 邮箱 |  |
| 主页 |  |
| 个人简介（中文） |  |
| 课程提纲（须详细填写） |  |
| 期望开课时间 |  |
| 对参加课程学员的要求 |  |
| 其他说明 |  |

注：

1. 其他GAMES在线课程的信息可参考GAMES主页（[http://games-cn.org](http://games-cn.org/)）中的“在线课程”。
2. 目前GAMES在线课程共有五种类型，包括：
* 通识课程（0\*\*）：讲授如何科研入门，比如读论文、找想法、做科研等通用类型的知识和技能的课程，旨在给予总体方法论上的指导；
* 基础课程（1\*\*）：图形学各领域的基础知识课程，旨在建立知识体系，以便学生低门槛入门；
* 高级课程（2\*\*）：图形学各领域的进阶知识课程，旨在指导学生对该领域进行更深一步的学习；
* 专题课程（3\*\*）：关于某个专题的课程，旨在让相关学生快速上手并从事专题相关的工作，例如：CAD/CAE专题、增材制造的几何问题专题、材质专题、PRT渲染专题、MPM仿真方法专题、细分曲面造型专题、曲面参数化专题、网格生成专题、SLAM专题等；
* 开发课程（4\*\*）：面向图形系统的设计与应用的课程，旨在培养同学们实践动手和系统发开的能力，包括各个子领域的开源软件、开源框架的讲解等。
1. 课程可以有多个讲者（如有多个讲者可自行添加），主讲人为课程的组织者。讲者须有丰富的授课技巧和经验，能保证授课质量。
2. 上课时间可以是每周一课时（1-1.5小时），连续多周（建议至少6周或以上）的形式；也可以是连续上课的方式（比如1-2天，适合多个讲者的情况）。
3. 如有意愿申报GAMES在线课程的老师或同仁，请将申请表填写好后发送至GAMES技术秘书处（games.webinar.cn@gmail.com）。之后将由GAMES常务委员会讨论通过后确认课号及开课时间。