

伦敦大学学院夏校 课程大纲



125

国家参与

10

小班教学

11

课程选择

9

认证奖项

1:1

学术与实践

课程时间及可选科目：

项目时间：2026 年 7 月 12 日 - 7 月 25 日

可选科目：建筑与设计、银行与金融、商业管理、电影艺术研究、传媒与新闻、工程学、法律、医学、软件开发与游戏设计、创意产业、艺术与数字创作

课程目录：

可选科目	页码	涉及内容
建筑与设计	1	建筑设计开发、建筑设计应用、材料科学、手绘建筑设计、室内设计导论、数字插画、拼贴艺术等
商业管理	2	管理学、组织行为学、品牌管理、战略学、运营与营销等
电影艺术研究	5	故事创作、编剧史、影视评论、体裁探索、剧本创作等
工程学	6	电子工程、电机工程、仿生工程、软件和计算机、流体力学和热力学等
法律	7	宪法导论、侵权法导论、人权法导论、欧盟法导论、刑法导论等
医学	9	功能基因组学和表观遗传学、解剖学和组织学、心血管和呼吸生理学、药理学等
传媒与新闻	11	伦敦媒体机构广播公司参观、媒体伦理、调查性新闻、数字叙事、新闻媒体行业嘉宾演讲等
银行与金融	11	金融理论、金融市场分析、金融道德辩论、金融科技创新、银行类型及其角色、道德银行与可持续性等
软件开发与游戏设计	13	游戏设计导论、编码导论、软件开发、Unity 运用、Python 导论、RPGMaker 大师班、Scratch 游戏设计、编程语言等
创意产业	16	设计思维与视觉传播、叙事与文化、创意商业与创业、时尚设计与文化趋势等
艺术与数字创作	17	艺术与思想、视觉分析、数字时代的艺术、艺术与创意产业、绘画与素描等

* 以上为参考课程内容，实际授课内容以授课导师安排为准。



建筑与设计



建筑设计开发

本模块将介绍平衡、韵律、重点、对比、视觉、比例和尺度等建筑设计的关键原则。通过学习，学生将初步建立对创意设计、技术性、环境及社会和历史背景之间基本联系的理解，思考并探索这些因素如何影响建筑设计项目。

建筑设计应用

在此模块中，学生将学习如何利用创意设计技能推进设计流程的下一阶段——通过技术细节和可视化呈现体现设计概念。通过利用在上一单元所学的建筑设计软件和设计原理，学生需要将想法具体化，利用专业知识完成个人设计，以此提升专业技能。

材料科学

在此模块中，学生将接触到建筑、工程和施工中所使用的材料科学原理，深入理解材料科学的使用工具，探索建筑师在追求和建构设计概念时需要考虑的问题。

可持续翻新

本模块将重点介绍如何利用相关知识及技能，设计符合未来需求的建筑物翻新方案。在学习过程中，学生将亲身完成撰写建筑报告、绘制图纸等专业实践。通过探讨全球变暖相关问题，学生将有机会深入了解现代建筑师如何在设计中解决复杂问题，并运用所学的知识和技能，制定个人自选建筑物的可持续翻新计划。

手绘建筑设计

图纸作为一种沟通手段，能够在描绘建筑空间及元素时解决许多问题。在此模块中，学生将通过学习手绘，了解建筑设计中的图形表示、观察技巧、个性化氛围设计等内容，理解完整的建筑设计，从而能在模块结束时手绘平面图、剖面图、立面图以及不同的透视图。

室内设计导论

在本模块中，学生将学习如何从客户的视角出发完成室内项目设计，体验从初步构想到最终项目的详细准备。通过学习尺寸和比例工作的原理，以及材料、照明、色彩和质地的正确选择标准，学生将亲身探索如何达到室内设计的最佳效果。

数字插画

在此模块中，学生将学习如何通过空间描绘的半逼真方式，将技术与艺术相结合。学生将聚焦等轴测图和透视图，学习以插图形式展示建筑项目，以便高效传达建筑项目背后的理念，展现艺术的风采。在本模块中，学生需要构建数字设计，打造设计作品集，为个人项目提供参考。

拼贴艺术

拼贴是建筑设计项目的众多表达方式之一。这一方式通过引人遐想的图像，帮助设计师高效地与客户分享设计理念。在本模块中，学生将学习数字拼贴技术的基础，利用不同的程序和插件进行建模和图像编辑，学习如何展示自己的建筑项目，从而能在结束时掌握创作拼贴作品的技能，有效地与他人沟通建筑构思。



商业管理



理论和研究

商业的成功需要将理论付诸实践，并利用合适的研究方法调查社会所面临的问题。在此模块中，学生将学习如何运用战略性眼光来指导决策，探索数据获取、调查趋势、展示个人发现以及确定商业策略的优先顺序和实践技巧。

实践经历

学生将通过参观伊丽莎白女王奥林匹克公园来了解城市再生的商业模式，并探索伦敦金融、科技、零售和教育等领域顶尖初创企业改变其商业面貌的方法。学生将在此模块中开发并完善自己的商业创意，并尝试向专业人士推介自己的商业创意想法。

真实世界项目

由于全球气候的急剧变化，各国政府相继出台不同政策，在保护和改善环境方面共同进行努力，但世界仍然面临着巨大的碳排放、乡村破坏、气候变化带来的极端天气威胁，以及全球濒危物种的威胁。在此项目中，学生将尝试设计一项商业解决方案，用以应对这一全球紧急情况。

专业发展

在本模块中，学生将通过客座讲座、专家座谈会、技能培训工作坊等不同类型活动，尝试了解真实职场的情况及所需技能。活动主题涵盖了推销、品牌开发、沟通、演讲和合作思维等不同维度，用以帮助学生从不同视角了解商业工作日常。

组织行为学

组织行为学研究个体在群体和结构中的相互作用，是战略管理的基石。在本模块中，学生将探讨社会认知文献中有关群体效应动态的现象，分享并思考彼此在各种积极的、消极的场景下，曾经经历过、目睹过的组织行为。学生还将审视和思考一个组织行为的主导者，可以通过哪些手段或方式影响这些动态行为及其带来的连带效应。

品牌管理

品牌作为无形资产，因其增值和创造利润的能力而受到所有企业的重视。品牌营销是为数不多的有助于企业建立可持续发展优势的策略。本模块强调了品牌的战略意义，同时从企业和消费者的角度全面概述了品牌管理。通过介绍品牌管理中涉及的核心主题，学生将深入了解企业如何建立、衡量、利用和管理品牌资产。

战略学

组织战略的发展是战略管理实践的基石，战略决策塑造了组织的方向、身份和行为。在本模块中，学生将讨论战略在商业中的作用，并通过了解战略分析的关键框架和工具，探索制定、发展并了解组织战略的可行性方法。学生需要通过案例研究，探讨特定战略的成功和失败，并基于此以小组合作的方式制定自己的策略，完成商业模拟活动。

卓越运营

本模块将主要探讨运营与营销、战略和技术选择之间的接口，向学生强调整合选择对企业卓越运营的必要性，引导学生研究运营决策对组织财务绩效的影响。通过多个案例研究，学生将运用所学知识，在商业场景挑战中尝试优化业务选择，考虑企业卓越运营所需要做出的必要牺牲及妥协。

商业与社会

我们的社会目前正面临着许多重大挑战，除国家及其他慈善主体外，私营企业及其领导者也逐步被要求加入这场对话。许多决策者、投资者和员工要求企业在承担持续加剧的挑战，尽可能缓解挑战带来的危害。因此，学习如何分析和反思商业与社会的关系，对于解决当前社会所面临的问题有着重要意义。在本模块中，学生将通过参与辩论，探讨各种论点和观点，参与班级辩论。



电影艺术研究



理论与研究

电影艺术研究课程面向有兴趣拓展创意写作技能的学生，课程重点为电影、电视和在线电影剧本创作。本课程带领学生探索电视和电影评论，并学习如何在学术层面思考传媒业。学生还将着手发展自己的编剧理念，学习如何构建自己的剧本，同时形成对剧本研讨会和编辑过程重要性的理解。同学将有机会与出版作家和编剧专业人士互动，了解如何将课程中学到的理论知识和专业技能运用于现实世界。

实践经历

学生将参访伦敦的莎士比亚环球剧场，了解这座复建的伊丽莎白时期剧院的历史，观看莎士比亚戏剧演出，深入学习莎士比亚对英国文学的影响。同时，学生还将参访全球领先的视觉特效公司 Framestore——欧洲最大的影视制作公司。Framestore 曾获奥斯卡奖和英国电影学院奖等众多国际殊荣，在参访过程中，学生将深入了解 Framestore 在电影、电视和广告领域的创新应用，学习高端视觉特效制作的专业知识，感受其行业领军地位与广阔的发展前景。

故事创作

在本模块中，学生将探索如何创作出完美的荧幕故事。在整个课程学习中，同学将了解构成精彩故事的元素，并在各种流派和故事创作模式中比较和探索不同。这些比较将为同学在课程后期的编剧发展奠定基础。

编剧史

从乔治·梅里爱 1902 年的无声电影《月球旅行记》到现代电影，学生将了解编剧史，了解那些影响银幕故事的因素，这些知识将为同学了解现代编剧、影视制作提供重要的基础。本课程的一部分将重点研究不同的剧本及其最终的银幕版本，学生将被要求批判性地思考不同电影的形式和技巧。

影视评论

电影和电视评论是新兴编剧的一个重要研究领域，重点是分析不同作者的评论、影响以及媒体的接受方式。本模块涉及更深入地研究电影或电视制作，解释和评估故事，并考虑它们对观众的影响。同学可能会遇到的一些主题包括后现代电影理论批评等，同时把对这些评论的理解应用于对几部不同电影的分析中。

探索体裁

在本模块中，导师将带领同学广泛了解电影和电视写作的不同体裁，并了解每种体裁写作的一些基本组成部分。本单元将帮助学生了解自己最感兴趣的体裁类型，并将其应用于其个人项目中。

剧本创作

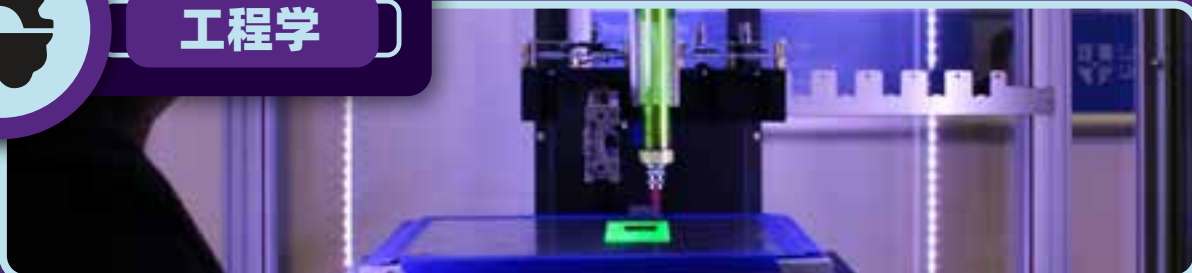
在本单元中，学生将了解优秀剧本的基本特征，仔细研究格式以及在制作要发布的剧本时需要注意的事项。同学将为剧本写作打下坚实的基础，并应用于自己的个人创作项目。基于剧本写作中教授的基础剧本写作技能，导师将带领同学更深入地研究如何塑造和发展角色，处理节奏、冲突和情节，以及世界构建和其他主题。同时，同学还将探索剧本写作的其他元素，例如 CGI、道具和音效等。

个人作品集创作

在学术导师的指导下，同学将拓展自己的故事叙述思路，为电视剧或电影编写自己的剧本。在编写剧本的过程中，学生将与同学一起研讨自己的作品，从导师和同学那里获得反馈。在整个课程中，同学将深入了解剧本编辑过程，以及剧本完成后您还可以做什么，例如参加比赛以及如何获得经纪人或编辑认可。在课程结束时，导师将评估同学的剧本，提供宝贵的反馈，同学可以将创作经历及成果放进自己的大学申请文书中。



工程学



理论和研究

本模块介绍了工程领域的重要概念。学生将研究真实的工程学数据，了解行业的最新发展以及涉及土木工程、机械工程、可持续工程和航空航天工程的创新案例。学生将学习如何把数据和研究应用于产品开发，并在专业实践中展示个人发现。

实践经历

在本模块中，学生将参与到大量的研讨会及参访中。研讨会将包括与戴森学院的会话、编码学院机器大师班等不同主题。此外，学生还将有机会参观捷豹、路虎或伦敦交通局这样的行业巨头。

现实世界项目

作为工程项目的一部分，学生的任务是为改善伦敦交通状况提供创新性的解决方案。通过问题研究和专家对话，学生将调研现有方案，考虑可用技术、预算和时间框架，进行产品开发。学生最终将有机会向业内专业人士推销个人产品或服务。

专业发展

此模块通过多种活动，为学生提供了了解工程领域现有和新兴职业深入见解的机会。这些课程包括来自麻省理工学院、斯坦福大学、剑桥大学等世界著名机构的客座讲座和专家座谈会，以及空中客车、西门子和劳斯莱斯等头部公司的经验分享。

电子工程

电子工程是工程学的一个重要分支，它将电磁学的一般原理应用于数字电路、传感器、执行器、移动通信、光纤等。在本模块，学生将学习电子元件和系统的相关知识及其工作原理，探讨笔记本电脑、智能手机等现代常用设备的基础数字电路，评估它们的相对局限性，并学习简单无线电接收器的实际设计和模拟电路的工作原理。

电机工程

电机工程是工程学的一个分支，其历史可以追溯到 19 世纪后期。作为工程学的重要分支，电机工程研究电力技术及其在大功率电率、控制和仪表设计中的应用。学生将探索电力器件和电路的物理特性及应用挑战，学习如何设计仪器测量主要电热参数，了解知名的微控制平台 Arduino，并基于此探索温度传感器、光传感器等简单应用。

仿生工程

仿生工程通过研究自然界及其数百万年的演变，通过生命科学、工程学和物理科学的结合，尝试探索当前工程问题的解决思路 and 方案。仿生工程师通过模仿高效的自然过程和生命系统，提出薄蛋壳及蜂窝结构、白蚁巢散热原理及植物光合作用的工程化应用等创新性科技方案。在本模块，学生将探索仿生工程的创新性应用。

软件和计算机

软件公司的急速发展正在推翻和颠覆传统商务，在本模块中，学生将尝试分析软件是如何改变传统行业的。本模块将介绍计算机科学原理，并鼓励学生结合对工程学的理解，提升计算机知识及技能储备。计算机科学作为一个飞速发展的领域，汇集了数学、自然科学和语言学等学科。学生将了解机器学习和人工智能两大现代科技的重要分支，调研知名软件工程公司的成功案例，并与全班同学分享他们的发现。

流体力学和热力学

流体力学作为物理学的一个分支，主要研究流体及其作用力。作为一门备受关注的物理学研究领域，流体力学包含许多仅部分解决或尚未解决的问题。在本模块中，学生将推导并讨论伯努利方程等用于流体能量守恒等问题的分析表达式。伯努利方程，连同流线压力和曲率的概念，将会用来解释在流体评估模型中移动物体的作用力来源。



法律



理论和研究

本模块重点突出社会中法律的本质以及法律和权利之间的关系。学生将重新审视一系列领域的法律理论，涵盖国际法、侵权法、刑法和合同法，并运用技能来调研现实生活的案例研究并展示个人发现。

实践经历

在本课程中，学生将探讨英国不成文宪法的组成部分。本课程的目的在于让学生理解宪法框架的职能和内容，以及宪法是如何管理公民与国家之间的关系。本课程介绍了下议院和上议院的职能和组成，以及君主的角色，让学生对议会王权、王室特权、三权分立以及权力下放等重要概念有基本的了解。同学们还将讨论哪些民主进程赋予了法律有效性，并对这些进程在现代社会的不足进行批判性分析。

现实世界项目

学生将在特定法律领域开展案例研究，利用理论和实践经历维护个人立场。通过利用模拟法庭要素，学生能够掌握基本技能课程，包括公共演讲、辩论以及协作思维，并陈述个人论点。

专业发展

此模块为学生提供了了解法律领域现有职业和新兴职业领域深入见解的机会。这些课程包括由来自哈佛法学院、牛津、剑桥大学、高伟绅律师事务所和城市律师事务所“魔术圈”律师事务所，Taylor Wessing LLP 等知名机构的客座讲座和专家座谈会组成。

宪法导论

在本模块中，学生将探讨英国不成文宪法的组成部分。本模块致力于帮助学生理解宪法框架的职能和内容及宪法如何管理公民与国家之间关系。本模块介绍了下议院和上议院的职能和组成，以及君主的角色，帮助学生了解议会王权、王室特权、三权分立以及权力下放等重要概念。学生还将讨论哪些民主进程赋予了法律有效性，并对这些进程在现代社会的不足进行批判性分析。

侵权法导论

侵权法是消费者保护法的基础，涉及因鲁莽和疏忽导致的民事过错。在本模块，学生将通过讨论 *Donoghue v Stevenson* [1932] UKHL 100 这一开创性案例，学习责任关怀和严格责任等法律概念，以及普通法和先例制度。学生还将尝试参与评估现有的法律系统，进一步考虑如何完善现有法律框架。

人权法导论

在本模块中，学生将学习人权法概论，了解人权理论的规范基础，并探讨人权法是否应在普通法之上具有宪法效力。通过学习人权话语中流行的三代框架，并结合上个模块基础，学生将学习如何批判性地评估人权在宪法框架中应该发挥的作用。本模块还向学生介绍了法定法，并对《1998 年人权法案》及《欧洲人权和基本自由公约》进行探讨。

欧盟法导论

在本模块中，学生将学习欧盟法的关键概念。学生将了解《条约》以及欧盟法的有效性，欧盟的立法和司法机构，以及它们与成员国的交流互动。学生还将了解到欧盟的宪法框架，讨论欧盟《基本权利宪章》，学习《法规》和《指令》，并对比例原则和协调等关键欧盟法律原则有基本了解。通过本模块，学生将有机会深入了解法律框架的复杂性，以及法律论证分析的复杂性。

刑法导论

在本模块中，学生将学习有关犯罪心态（mens rea）和犯罪行为（actus reus）的基本概念，了解如何评估法定语言和普通法先例中的累积标准，探讨刑事定罪的举证责任差异，并详细研究谋杀、过失杀人、殴打和袭击罪，讨论减轻处罚的情节、辩护，并跟踪案件从最初警方报案环节到法律定罪的一系列事件。学生还将研究上诉程序，了解该程序与人权的关系。



医学



医学研究和理论

在本模块中，学生将重新审视科学方法的原则在医学研究各个阶段所发挥的作用，利用相关技能调研特定的医疗状况，使用相关数据来探究诊断、治疗计划和社会影响。在本模块中，学生将学会如何利用个人见解助力决策，讨论并展示个人在本模块中的发现。

实践经历

在本模块中，学生需要通过探访伦敦，开展相关学科实践，帮助自己确定适合的医学研究方向。通过实地考察旧手术室、麻醉遗产中心和科学博物馆等地点，学生将亲眼见证医学领域发生的重大变革以及科技对医学界产生的重大影响，并有机会探索远程医疗、人工智能、可穿戴技术和 3D 打印等新兴技术。

现实世界项目

通过采用医疗状况原理，学生将尝试从医生的角度进行诊断并制定治疗计划，并通过讨论和总结，结合病例研究，分析患者的病史，制定自己的患者病例档案。

专业发展

此模块为学生提供了了解医学领域现有职业和新兴职业深入见解的机会。这些课程由客座讲座、专家座谈会以及基本技能培养构成，涵盖多个相关主题。一对一的辅导课程提供个人反馈，帮助学生制定职业规划，随着职业洞察计划的完成，发挥更加长远的作用。

医学研究：从实验到临床

科学研究是一个渐进的过程，常历时数年甚至数十年，耗费数百万资金，并需要由科学家和临床医生团队共同完成艰苦工作，跨越基础、转化和临床研究领域。在本模块中，学生将重新审视科学方法的原则，深入探讨医学研究的各个阶段，以及跨学科方法和国际合作日益增长的需求，关注从实验科研到临床的转化，并了解完整的医学研究生涯。

功能基因组学和表观遗传学

在发现 DNA 结构 60 多年后，我们对遗传性、基因功能和变异性的理解取得了惊人的进展。自人类基因组计划完成以来，表观遗传学，这项专注于研究影响基因表达因素的新兴领域受到诸多关注。在本模块中，学生将尝试提取和分离 DNA，并了解父母对胎儿的影响、跨代表观遗传学以及记忆遗传证据等遗传学议题。

解剖学和组织学

解剖学是人类研究生命体的重要途径，但直到几个世纪前显微镜的发明，人类才发现了生命的基本构建单元——细胞，从而催生了组织学领域。今天，我们知道细胞由四种基本的组织类型组成，他们共同形成了执行特定功能并协同合作的器官，构成了人体的 11 个系统。在本模块中，学生将通过解剖和显微镜分析，熟悉若干重要器官的解剖位置、特征和微观解剖学特点，以更好地理解它们的结构与功能的关系。

心血管和呼吸生理学

在本模块中，学生将深入探讨当前医学问题，并考虑对抗心血管和呼吸系统疾病的新兴治疗方法。学生将有机会研究心肺功能，并进行一系列小型实验以研究呼吸和心率的调节。最后，学生将尝试对心肺复苏术（CPR）和自动体外除颤器（AED）在心脏病发作紧急治疗中的作用进行深入理解，并回答以下问题：“为什么有些人会有高原反应？”、“打鼾对健康有害吗？”。

药理学

药物是现代医学的重要组成部分。但你是否确切了解药物对你的身体产生了什么作用，以及你的身体对药物产生了何种作用？为什么我们会有副作用？我们如何确定药物的安全性，以及药物何时会成为毒物？在本模块中，学生将学习药理学、药代动力学和毒理学，讨论人类必须采取哪些措施来抵御抗生素耐药危机，我们可能在哪里找到新药的潜在来源，以及社会是否应重新考虑其对药物滥用和普遍成瘾行为的处理方式。



传媒与新闻



理论与研究

传媒与新闻项目探讨新闻及数字媒体世界的相关主题，旨在让学生掌握传媒与新闻研究领域的关键理论和技能，从而对该领域有更加全面而深入的理解。

实践经历

伦敦作为全球媒体中心之一，为学生提供了亲身体验新闻世界脉搏的机会。学生将参观伦敦的媒体机构和广播公司，深入了解新闻和数字媒体的世界。从参观主要新闻媒体到探索充满活力的创意场景，体验式学习模式让学生沉浸在媒体和新闻蓬勃发展的环境中。这些经历将激发他们的热情，推动课堂讨论，帮助他们完善自己的声音和新闻报道方法。

现实世界项目

学生将参与充满活力的动态媒体项目，研究现实世界的场景，如创作新闻故事、多媒体内容或调查报告等。同学们将在探索新闻和媒体的当前问题的同时，发展他们在写作、讲故事和内容制作方面的技能。

专业发展

本课程将引导同学深入探讨多个媒体与新闻领域的核心学术主题，如传媒基础、新闻写作等。除了理论课程的学习，课程还包括一系列学术研讨会，涵盖媒体伦理、调查性新闻、数字叙事等重要议题，为学生提供分析和应对新闻与媒体快速变化的工具。通过这些学习，学生不仅能掌握相关的理论知识，还能将所学应用于实际生活中。这些丰富的学术与实践课程为学生提供了宝贵的机会，让他们亲身体验未来在传媒行业中扮演的各种角色。

嘉宾演讲

学生将从资深记者、媒体专业人士和数字内容创作者那里获得宝贵的见解。这些嘉宾演讲者在印刷、广播和数字媒体等各个领域拥有专业知识，他们将分享自己的个人经历和职业旅程。通过小组讨论和问答环节，学生将受到启发，去探索新闻和媒体的不同领域，同时更清楚地了解在这个竞争激烈的行业中取得成功所需要的必要经验。



银行与金融



金融理论与研究

在本课程中，学生将学习多种经济学理论，以及了解到金融市场和全球经济动态的复杂格局。导师将带领同学探讨投资策略、风险评估和全球市场趋势的基础知识，深入了解推动银行与金融研究的关键理论和研究方法。

实践经历

英格兰银行作为金融体系的基石，参观英格兰银行，可以让学生了解到中央银行系统、货币政策和金融监管的复杂性，加深对金融机构如何运作以及如何影响全球经济的理解。除此之外，同学还将在整个纽约市参与实践活动，实地对金融机构、证券交易所和经济研究中心进行考察探索，学生将深入了解有关投资策略、风险管理和金融市场趋势等相关内容。

现实世界项目

学生将亲自构建符合全球市场趋势的投资组合。通过分析、讨论和实战模拟，同学将在动态金融市场中构建属于自己的投资组合，体验如何制定全面的投资策略和财务建议，以满足特定客户的需求。

专业发展

在金融学习与学术实践之间建立起联系，本模块为学生提供专业相关的各种客座演讲、专家论坛和行业研讨会（如财务分析和投资策略），让学生可以建立起对银行业、金融业的深入了解，如个人理财、投资基础等专业知识。同时，课程还将为同学们提供一对一辅导，在辅导中，同学能得到量身定制的专业学术指导以及未来规划建议，确保他们能够在完成课程后得到持久收益。

金融市场分析

学生将探索金融市场的复杂性，对市场趋势、波动性以及影响股票价格的众多因素进行分析。通过案例研究，同学们将学习如何解读市场指标以便做出明智的投资决策，深入了解全球金融市场的运作方式及其相关法律法规。

金融中的道德困境

学生将深入探讨金融世界中所面临的道德挑战。本模块将研究涉及利益冲突和道德考量的现实场景，学生将参与到道德辩论当中，讨论法规和企业社会责任的作用。至本模块结束，学生将具备应对金融行业复杂伦理困境的能力。

金融科技创新

在模块中，学生将深入研究金融科技（FinTech）创新领域，探究数字转型对银行业、支付系统和金融服务的影响。通过案例研究，学生将分析区块链和人工智能等颠覆性技术。此外，学生还将深入了解金融科技发展带来的法律影响和监管挑战，以及它们对社会流动性、金融素养和全球化的潜在影响。

银行类型及其角色

学生将探索构成金融部门基础的各类银行。通过分析，学生将学习零售银行、投资银行、中央银行等各自发挥的独特作用，深入了解这些机构如何影响经济稳定、货币政策和金融市场。同学们还将探究银行促进借贷、投资、推动经济增长的机制，理解中央银行对利率和货币供应量控制的复杂性。

银行与可持续性

通过案例研究和互动讨论，学生将探索负责任银行的概念，强调金融决策中的社会和环境因素。在该板块中，学生将深入研究绿色金融的发展格局，探讨将银行业务与环境可持续性目标相结合的举措。至本模块结束，学生将对银行业面临的道德挑战和机遇有更深入的理解。



软件开发与游戏设计



游戏设计的秘密

在这个数字时代，游戏已成为我们生活中不可或缺的一部分，游戏设计和软件开发领域已转变为一个不断发展的创意前沿。本课程将深入探究游戏设计和软件开发的核心，学生将学习到编程、软家架构、故事情节设计等等多个内容，这些课程将帮助学生在多样化游戏创作和软家开发领域取得成功。

实践活动

OTHERWORLD 是一座虚拟岛屿天堂，拥有十六种独特的 VR 体验，仅通过不断增长的城市中心元宇宙门户网络访问。在行业参访中，学生将走进自己的交互式沉浸舱，佩戴先进的 VR 头显，配合环境动态风热与震动效果，以最大限度沉浸式体验虚拟现实。此外，在伊丽莎白女王奥林匹克公园内，Hobs 集团参观活动中，学生们能够了解到 3D 可视化、虚拟现实和模型制作等领域。

游戏设计导论

在本模块中，学生将理解游戏设计的基本原则，以及如何将它们应用于现实世界的游戏创作。学生将学习如何设计游戏场景和角色、创建游戏机制和动态、观察和学习不同的游戏类型、使用 Construct 2 创建游戏和编写代码，并发布最终成果。

编码导论

编码是告诉计算机做什么的过程。通过“代码”（计算机的语言）向计算机提供指令，以便它执行特定操作，这是游戏设计过程中不可或缺的一部分。编码技能不仅对游戏制作者至关重要，而且现在在医疗保健、商业和教育等众多行业中也是备受追捧的技能。

软件开发

软件开发涉及到打造数字化的解决方案，以充分发挥技术潜力。它不仅仅局限于编码，还融合了设计、解决问题以及创新等方面。通过软件开发，能够精心编排算法、数据结构和用户界面，以打造出具有影响力的应用程序。在这个模块中，学生将掌握软件构建的基础，并担当起塑造未来的数字工匠这一充满活力的角色。

Unity

在本模块中，学生将接触到世界上使用最广泛的游戏创作平台之一——Unity。同学们将会学习理解 Unity 的界面、创建自己的新项目、解读可视化脚本等。学生还将学习如何与不同的 Unity 环境交互，以及如何创建 3D 和 2D 模型。学习如何应用光影效果，以及使用 GIMP 管理图像让游戏充满活力。

Python 导论

Python 是使用最广泛的编程语言之一。Python 被用于游戏设计以及网页开发、数据分析、人工智能、科学研究和自动化任务等。在本模块中，学生将全面了解 Python，认识基本编程概念，并学习如何阅读基本的 Python 语法。学生将运用在前几个单元中培养的游戏设计技能以及对 Python 的理解来创建属于自己的游戏。

RPGMaker 大师班

RPGMaker（角色扮演游戏制作大师）是一个无需编码即可帮助我们创建 2D 角色扮演游戏的程序。RPGMaker 使用 Ruby 或 Javascript 作为编程语言，具有吸引人的界面，易于使用。在本模块中，学生将学习如何安装和运行 RPGMaker 环境、理解 RPGMaker 游戏结构，并为游戏创建地图、角色、设施和元素。

Scratch 游戏设计

Scratch 是一个可视化编程工具，用于创建和分享动画故事。Scratch 提供了一个直观易懂的界面，非常适合刚踏入游戏设计世界的初学者。在该模块中，学生将使用 Scratch 打造属于自己的游戏，并且针对游戏设计中出现的问题尝试不同的解决方案并从中积累经验，将自己的创意付诸实践。

编程语言

在本单元中，导师将简要介绍软件开发中的各种编程语言，学生将学习不同编程语言之间的差异，比如有些编程语言对于程序员来说更容易使用和理解，但对计算机的可操控性较弱；而有一些编程语言执行速度更快、内存利用效率更高，但人类理解起来却很困难。在本模块学习结束时，学生将对适用于不同目的的编程语言有一个清晰透彻的理解。



创意产业



设计思维与视觉传播

本模块通过探索设计思维，学生学习如何解决创意和商业挑战。学生将通过头脑风暴、草图绘制和概念开发等活动，掌握视觉故事讲述和品牌塑造的基本原则。实践工作坊将展示如何在不同媒介中传达创意，从海报到数字平台，帮助学生理解设计如何将创意与目标结合，沟通如何成为所有创作的核心。

媒体、叙事与文化

在本模块中，学生将探讨故事如何塑造我们对世界的认知。通过分析电影、摄影、广告和社交内容等不同媒体，学生将了解文化和身份是如何通过媒体影响的。小组活动中，学生将创作或分析视觉叙事，学习语气、结构和信息传递如何影响传播效果，从而提升文化背景理解和批判性思维。

创意商业与创业

本模块帮助学生了解创意如何与商业战略结合。学生将探索创意专业人士如何打造品牌、管理项目，并将产品或活动推向市场。通过分析真实案例和模拟“客户提案”，学生将学会如何将创新、预算控制和团队合作结合，理解企业创意如何转化为市场机会。

时尚、设计与文化趋势

学生将在本模块中研究时尚、艺术和设计领域中的趋势是如何产生和演变的。学生将探讨影响品味的因素，以及设计师、策展人和文化领袖如何回应不断变化的观念。通过小组任务，学生将分析视觉趋势、设计创意板或策划小型活动，帮助学生理解文化在创作决策中的作用，以及创意产业如何回应世界变革。

创意产业的未来

本模块帮助学生探索创意行业中的不同角色，从艺术指导、文化管理到数字营销、出版和制作等。学生将了解如何通过作品集、协作和网络建设在创意职业中获得成功。课程结束时，学生将能更清晰地认识自己的兴趣、优势和好奇心，并能规划未来的创意发展路径。



艺术与数字创作



艺术与思想

本模块带领学生回顾艺术发展的历史脉络，理解塑造艺术的重要思想传统。从古典文化、启蒙运动到浪漫主义与后殖民主义，学生将学习这些思想如何影响艺术的形式与表达。课程也将介绍如柏拉图、弗洛伊德、马克思等重要思想者，使学生能从历史与思想的角度建立对艺术演变的批判性认识。



视觉分析

本模块教授学生如何从文化、历史与美学维度分析视觉艺术。学生将学习使用符号学、图像学与性别研究等分析方法，建立更严谨的观察与解读能力。通过这些工具，学生能够形成有依据的艺术评论，提升对视觉艺术的理解深度，同时培养批判性与创造性思维。



数字时代的艺术

学生将在此模块探索科技如何重新塑造当代艺术实践，包括沉浸式装置创作与人工智能与艺术的交叉应用。课程提供接触前沿数字工具的机会，让学生认识到现代技术如何扩展艺术家的创作手段，并了解数字艺术与协作艺术中的趋势。



艺术与创意产业

本模块展示艺术如何与现代创意产业相连，包括市场营销、电影、戏剧与设计等领域。学生将理解当代艺术如何在不同产业中发挥启发、沟通与创新的作用，并认识个人艺术技能如何在广告、媒体与表演艺术等行业中转化为实际机会。



绘画与素描

在此模块中，学生将在实践练习与导师指导下提升技法，表达创意愿景。课程提供多种材料与媒介，让学生探索风景、室内、人物与动物等主题的绘画、版画和素描创作。通过不断实验与练习，学生能够加强艺术技巧，发展个人创作风格。