衢州学院游戏场景与空间设计微专业招生简章

一、基本信息

1.微专业名称：游戏场景与空间设计

2.依托专业所在学院：建筑工程学院

3.合作单位：衢州云界产业园等

4.微专业负责人：方建平（教授）

二、专业简介

1.定位与特色：本微专业对接游戏及数字文创领域对场景与空间设计人才的需求，聚焦"空间设计+数字资产+引擎搭建"核心，依托建筑类专业的空间训练基础，构建"认知与策划—概念与资产—引擎建构—环境叙事—综合创作"递进式课程链，形成"空间构思→资产制作→引擎落地"的完整创作逻辑。采用"校企协同+项目驱动+作品导向"培养模式，通过线上线下混合式教学，依托游戏产业园与产教融合基地，打造"课程学习+项目实践+综合创作"实践链条，实现"空间+技术+叙事"能力融合，培养具备场景搭建与空间表达能力的应用型人才。

2.适合人群：本微专业适合全校二、三年级学有余力的本科生。尤其面向三类同学：希望进入游戏行业从事场景、关卡相关岗位；本专业学习中需要三维虚拟展示、空间可视化表达能力的同学；爱好数字文娱，希望拓展第二实用技能。无需绘画、编程前置基础，对虚拟场景、游戏关卡创作有浓厚兴趣者优先。

三、培养目标

1.能力培养：本微专业注重动手实践与作品产出，学生将在完成作品的过程中，逐步获得以下能力：

1）数字工具应用能力：能够熟练使用 Blende、主流实时引擎等创作工具，独立完成三维数字资产制作、虚拟场景搭建的核心流程。

2）关卡与场景表达能力：掌握关卡设计基础理论，建立空间组织、动线规划、节奏把控与场景叙事思维，独立产出游戏场景概念方案与空间设计原型作品。

3）跨界融合应用能力：能够将虚拟场景设计能力迁移应用于主修专业的设计创作，为本专业成果提供虚拟可视化表达方式，实现跨学科能力互补提升。

2.职业衔接：

本微专业不把学生的发展路径限定在单一技术岗位上，而是以空间设计能力为核心，面向不同兴趣方向提供多元职业出口：

1）游戏场景核心赛道：依托训练链条，学生可建立游戏行业标准的空间设计流程思维，具备场景概念表达、关卡动线设计、数字资产制作、实时场景搭建的核心实操能力，能够向游戏场景地编、关卡策划、场景概念设计等方向深度发展，为投递游戏行业相关岗位、充实个人作品集提供扎实支撑。

2）数字空间延伸赛道：基于游戏引擎实时场景搭建、空间叙事表达的通用能力，学生可自然延伸至数字文旅虚拟场景开发、文博线上虚拟展陈、沉浸式体验空间设计等数字内容领域，掌握该类交互空

间的原型创作能力，拓展数字文创赛道的创作方向。

3）主修专业升级赛道：学生可将学到的游戏化空间动线设计、体验节奏把控能力反哺到主修专业的学习中，用实时交互场景补充传统静态展示形式，在本专业赛道中形成独特的差异化优势，同时获得一条清晰的数字内容跨界拓展路径。

四、课程体系

1.课程设置

序号	课程名称	学分	学时	开课学期	授课方式
1	《游戏概论与策划基础》	2	32	2026—2027学年第一学期	线上、线下混合式教学
2	《场景概念与资产制作》	2	32	2026—2027学年第一学期	线上、线下混合式教学
3	《引擎基础与场景建构》	3	48	2026—2027学年第二学期	线上、线下混合式教学
4	《环境叙事设计》	2	32	2026—2027学年第二学期	线上、线下混合式教学
5	《游戏空间创作工作坊》	2	32	2026—2027学年第二学期	线上、线下混合式教学
合计		11	176	-	-

2.课程特色

1）由浅入深，学习不跳步

课程按"认知与策划—概念与资产—引擎建构—环境叙事—综合创作"递进展开，每一门课都有前序内容作基础，从认识行业到完成作品，一步步往前走。

2）校企共建，贴近行业

《游戏空间创作工作坊》为校企共建课程，企业导师参与案例教学、项目指导与联合评审，把行业一线的做法带进课堂。

五、师资力量

本微专业由建筑工程学院建筑信息化协同创新教学团队负责建设与授课，负责人为方建平教授，团队成员长期从事空间设计、三维数字化建模与数字化表达方向的教学与研究，具有较为扎实的空间训练基础与数字化教学经验。课程同时聘请企业导师参与专题教学、项目指导与联合答辩，形成校内教师与企业导师共同授课的双师结构。

六、核心优势与亮点

学科交叉，赛道差异化：依托建筑学专业，整合计算机应用、数字媒体艺术等资源，构建"建筑学 + 游戏"交叉培养体系。发挥建筑学在空间构成、尺度感知、空间序列与三维表现方面的积累，形成区别于纯美术类、纯计算机类游戏方向的差异化人才培养赛道。

能力迁移，零基础友好：以建筑空间能力向虚拟空间设计迁移为主线，必修软件收敛为三维建模与游戏引擎两类，不要求绘画、制图与软件基础；每类软件只给出"够用清单"，开课初期统一安排环境安装与配置。AI 工具作为效率辅助嵌入各教学环节，空间布局、动线设计与原型搭建等关键环节由学生独立完成，保证能力训练不空转。

对标岗位，能力可鉴：课程训练的动线组织、节奏把控与原型验证能力，对标游戏行业关卡策划核心能力；毕业生可胜任关卡策划辅助、场景概念设计、场景搭建、数字资产制作等岗位，亦可服

务于数字文旅、虚拟展示等数字内容领域，就业口径覆盖长三角游戏产业带。

七、报名与咨询

招生对象：全校二、三年级本科生（无前置课程要求）

招生规模：每届 15 人

报名方式：请关注学校教务处通知，按要求提交报名材料，采用“学业筛选+兴趣面试”双重选拔方式。如需进一步关注，请加入钉钉群，后续课程相关信息会在群内公布。



咨询联系：刘老师 13615704439