



Global Game
& Animation
Education Summit
in China 2026

全球游戏动画留学峰会 官方指南

2026



CONTENTS

卷首语 峰会致辞	2	产业的对谈 全球产业嘉宾阵容	71
关于GGAES全球游戏动画留学峰会	3	合作企业	80
峰会阵容	5	峰会发起人 Kun老师	84
峰会日程	7	关于ARTDiCO 这场峰会的主办方	87
世界的学府 全球院校嘉宾阵容	11	结语	92
		附录	

见院校



见行业

峰会致辞

GGAES · 全球游戏动画留学峰会

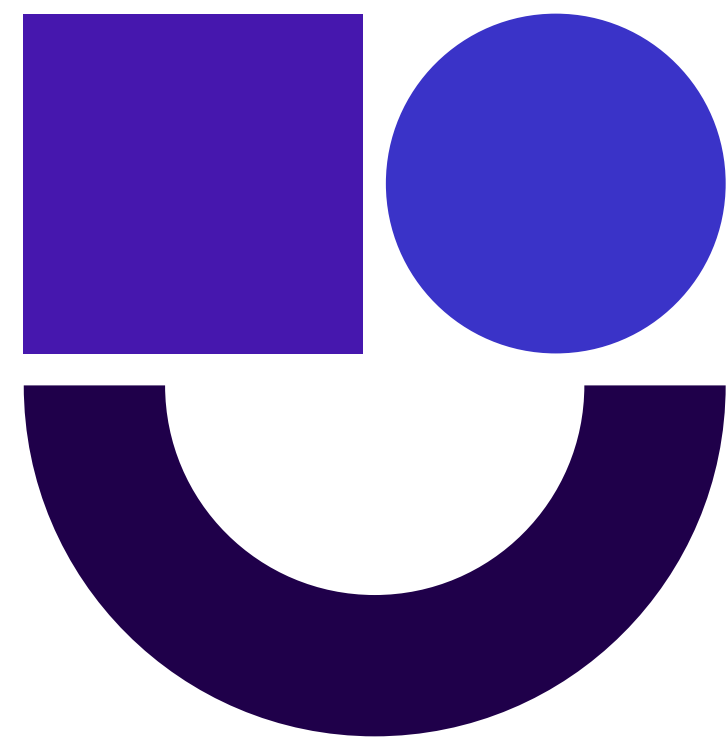
连接 世界顶级游戏动画院校与头部大厂

对话 中国新生代游戏动画创作者

一站读懂留学路径与产业前沿



见未来



全球留学 游戏动画峰会

Global Game & Animation
Education Summit

关于GGAES 全球游戏动画留学峰会

GGAES全球游戏动画留学峰会（Global Game & Animation Education Summit）是一场专为**游戏、动画及创意产业领域**的学生、申请者与行业新人打造的国际留学交流平台。

在这里我们连接**世界顶级游戏动画院校与行业头部大厂**，邀请招生官、院校教授、产业领袖、知名校友与资深导师同台对话，帮助中国新一代游戏动画创作者在留学申请、职业发展与全球视野之间，找到属于自己的最佳路径。

从顶尖院校的一手招生资讯，到全球游戏与动画产业的前沿动向，再到留学申请与求职的实战经验分享——我们致力于打破信息壁垒，让每一位心怀创作梦想的年轻人，都能与世界级的教育资源与产业机会零距离相遇。

<https://ggaes.global/>



全球留学
游戏动画峰会
Global Game & Animation
Education Summit

ARTDiCO[®]
Portfolio 游戏动画

对话世界 · 读懂行业 · 找到自己
这，就是 GGAES 全球游戏动画留学峰会。



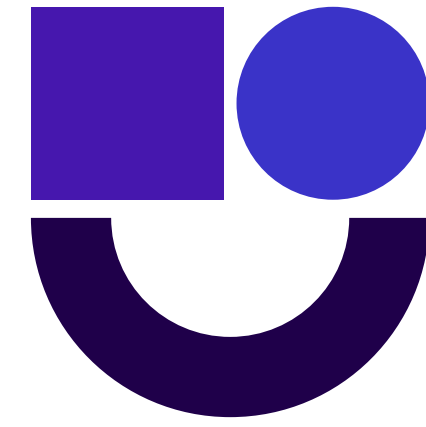
举办形式：3 天线上腾讯会议
举办时间：2026 年 6 月 26-28 日(北京时间)



全球留学
游戏动画峰会
Global Game & Animation
Education Summit

Global Game
& Animation
Education Summit
in China 2026

主办方



全球留学
游戏动画峰会
Global Game & Animation
Education Summit

ARTDiCO[®]
Portfolio 游戏动画

协办方

HIGHER INSIGHTS
Strategic analysis for education

铂金赞助



伙伴赞助





全球留学
游戏动画峰会
Global Game & Animation
Education Summit

Global Game
& Animation
Education Summit
in China 2026

出席院校



业界嘉宾



3

峰会日程

4

上午 09:00

游戏 Jam: 终极经验值加成

Maria Burns Ortiz

| Global Game Jam

上午 09:30

如何成为专业游戏美术师——在 SMU 一路升级

Joowon Kim MacDowell

| 南卫理公会大学 SMU Guildhall

上午 10:30

超越算法的故事讲述者: 从学生到你所熟知故事的创作者

Patrick Schmid

| 加州艺术学院 CalArts

上午 11:30

连接教育与产业: 沉浸式媒体的新视野

Jae-Eun Oh

| 香港理工大学

下午 03:30

重塑创作范式: 当 AIGC 遇见新一代动画与游戏开发者

Shaojun Sun, Irene Liu

| 腾讯游戏

下午 04:00

艺术与技术, 伦艺如何双向赋能游戏创作?

Yi Tan

| 伦敦艺术大学北京招生办公室 学术顾问

下午 05:00

从概念到屏幕: Escape Studios 的专业游戏美术师如何工作

Niccolo Temperanza

| Escape Studios

上午 09:00

从热爱到职业：在游戏开发及更广阔领域规划职业路径

Chris Ebeling

| 虚幻引擎 教育顾问

上午 09:30

申请院校前你应该问的 10 个问题

Ryan Bown

| 犹他大学 游戏学部教授

上午 10:30

从玩游戏到做游戏：游戏开发的职业之路

Tan Yong Zhen, Matt Brunner

| 迪吉彭理工学院

上午 11:30

娱乐美术的价值：行业美术师需要具备哪些技能

Kingston Chan

| MAGES 学院 艺术学院院长

下午 03:30

如何拿下你的第一份游戏工作：Escape Studios 的内行指南

Philip Meredith

| Escape Studios 游戏科系主管

下午 04:00

游戏及超越：娱乐产业内外的游戏美术与设计

Russell Miller, Daniel Livingstone

| 格拉斯哥艺术学院

下午 05:00

AI重塑创意未来：艺术生如何抢占媒体行业的AI新赛道？

Xiaosong Yang

| 伯恩茅斯大学 国家计算机动画中心副主任

下午 06:00

国际游戏产业的未来

Chris Headleand

| 斯泰福厦大学 游戏科系主管

上午 09:00

UE物理引擎+传感器的创意结合

Jin Wang

| 虚幻引擎官方认证讲师, Bilibili 知识区头部创作者

上午 09:30

生物设计流程: 从 2D 概念图开始 ZBrush 雕刻

Ashley Stegon

| 诺蒙视觉特效学院 Gnomon

上午 10:30

设计玩乐的未来: 当游戏设计与玩具设计相遇于艺术、产业与想象力

Joffery Black, Darren Phillipson

| 奥蒂斯艺术与设计学院

下午 03:30

游戏教育的世界领跑者

Kieran Hicks

| 斯泰福厦大学

下午 04:00

构建中英创意产业人才桥梁-提赛德大学的视角与实践

Pingyao Sun

| 提赛德大学 招生经理

下午 05:00

创造非凡: 进阶视觉特效从这里开始.....

Ruth Falconer, Phillip Vaughan

| 阿伯泰大学

下午 06:00

从铅笔到数字: 训练下一代游戏和视觉特效的艺术家

David Tree

| 赫特福德大学

3
4
5

世界的学府 | 全球院校嘉宾阵容

ESCAPE

S T U D I O S





Escape Studios

—— 伦敦"片场式"动画 / 游戏 / VFX 专精名校——毕业即入头部游戏与影视公司



Escape Studios 是英国领先的动画、游戏和视觉特效培训机构之一，秉持"行业驱动"理念——课程由工业光魔 (ILM)、Framestore、DNEG、The Mill 等顶级工作室的现役从业者设计并授课，学生从第一天起就在模拟真实项目管线的"studio 环境"里练手。

借与 Epic Games 的深度合作，Escape Studios 成为英国首家虚幻引擎授权培训中心 (Unreal Authorized Training Center) 及虚幻引擎学术合作伙伴，同时获 Rookies 与 Houdini 国际认证，开设覆盖本科、研究生到短期集训的完整课程体系。

校友身影遍布全球顶级影视游戏项目——艾美奖剧集《怪奇物语》《欧比旺·克诺比》，奥斯卡与 BAFTA 提名影片《阿凡达：水之道》《黑豹 2：瓦坎达万岁》《新蝙蝠侠》《猫王》《壮志凌云：独行侠》《伊尼舍林的报丧女妖》，以及《刺客信条》《神秘海域 2》《极限竞速：地平线》等口碑游戏大作。

专业方向

本科Undergraduate (学制: 3年本科, 4年本硕连读)

沉浸式媒体 本科 BA (Hons)/MArt Immersive Media
漫画与视觉叙事 本科 BA (Hons)/MArt Comics and Visual Storytelling
概念艺术与体验设计 本科 BA (Hons)/MArt Concept Art and Experience Design
游戏与视觉特效编程 理学本科 BSc (Hons)/MSci Programming for Games and VFX
动态图形设计 本科 BA (Hons)/MArt Motion Graphics
电子游戏设计 理学本科 BSc (Hons)/MSci Video Games Design
游戏与视觉特效技术美术 理学本科 BSc (Hons)/MSci Technical Art for Games & VFX
动画、游戏与视觉特效角色创作 理学本科 BSc (Hons)/MSci Character Creation for Animation, Games & VFX
计算机动画艺术 (2D 方向) 本科 BA (Hons)/MArt The Art of Computer Animation (2D)
电子游戏艺术 本科 BA (Hons)/MArt The Art of Video Games
视觉特效艺术 本科 BA (Hons)/MArt The Art of Visual Effects
计算机动画艺术 (3D 方向) 本科 BA (Hons)/MArt The Art of Computer Animation (3D)

研究生Postgraduate (学制: 1年)

创意产业创业 文学硕士 MA Entrepreneurship for the Creative Industries
游戏与视觉特效编程 理学硕士 MSc Programming for Games and VFX
游戏与互动媒体 UI/UX 设计 文学硕士 MA UI/UX for Games and Interactive Media
游戏设计 理学硕士 MSc Game Design
概念艺术与体验设计 文学硕士 MA Concept Art and Experience Design
游戏与视觉特效技术美术 理学硕士 MSc Technical Art for Games and VFX
动态图形设计 文学硕士 MA Motion Graphics
3D 动画 文学硕士 MA 3D Animation
角色与生物造型设计 文学硕士 MA Character & Creature Creation
游戏艺术 文学硕士 MA Game Art
视觉特效制作 (合成 / 3D 方向) 文学硕士 MA Visual Effects Production (Compositing / 3D)

Ranking排名

2

沉浸式媒体制作 全球第2
(The Rookies 2025)

5

主机游戏制作 全球第5
(The Rookies 2025)

28

游戏设计与开发 全球第28
(The Rookies 2025)

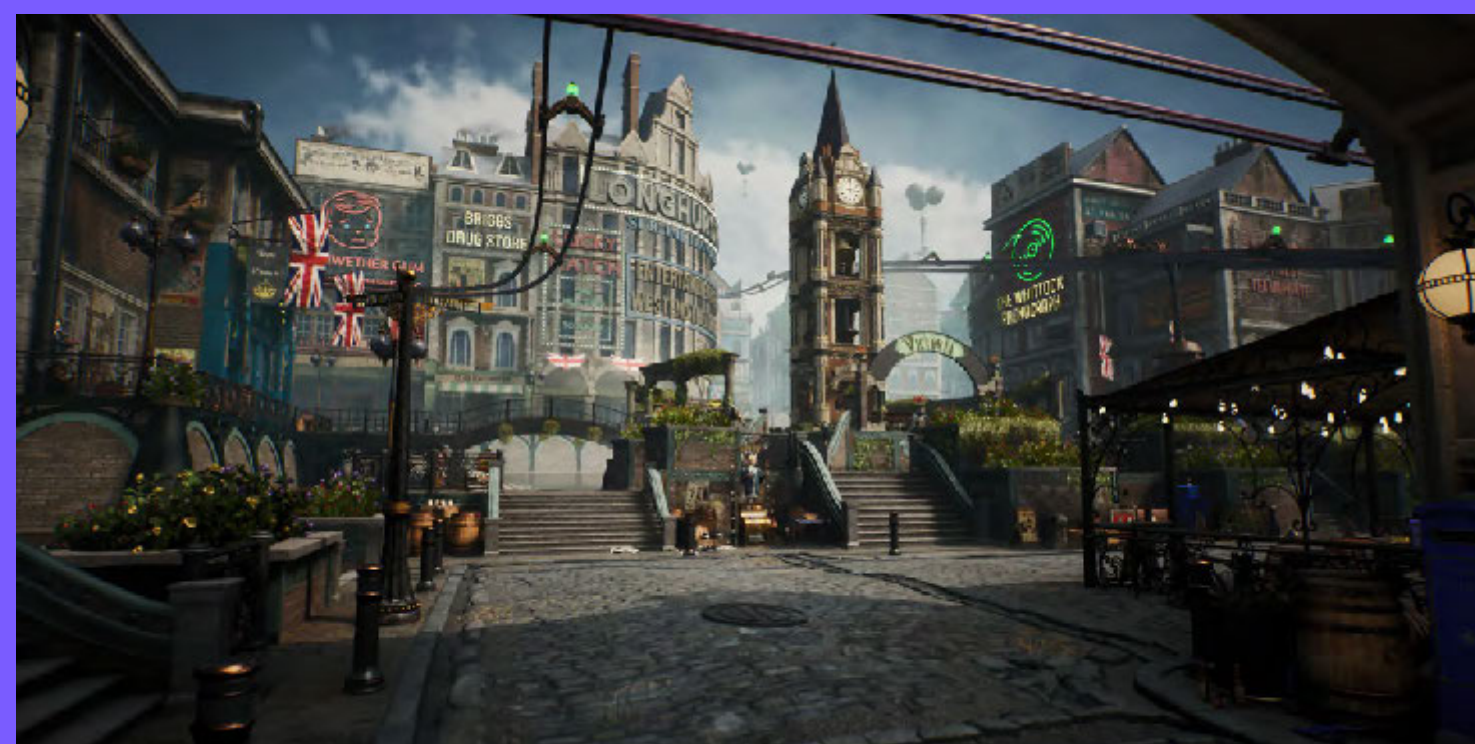
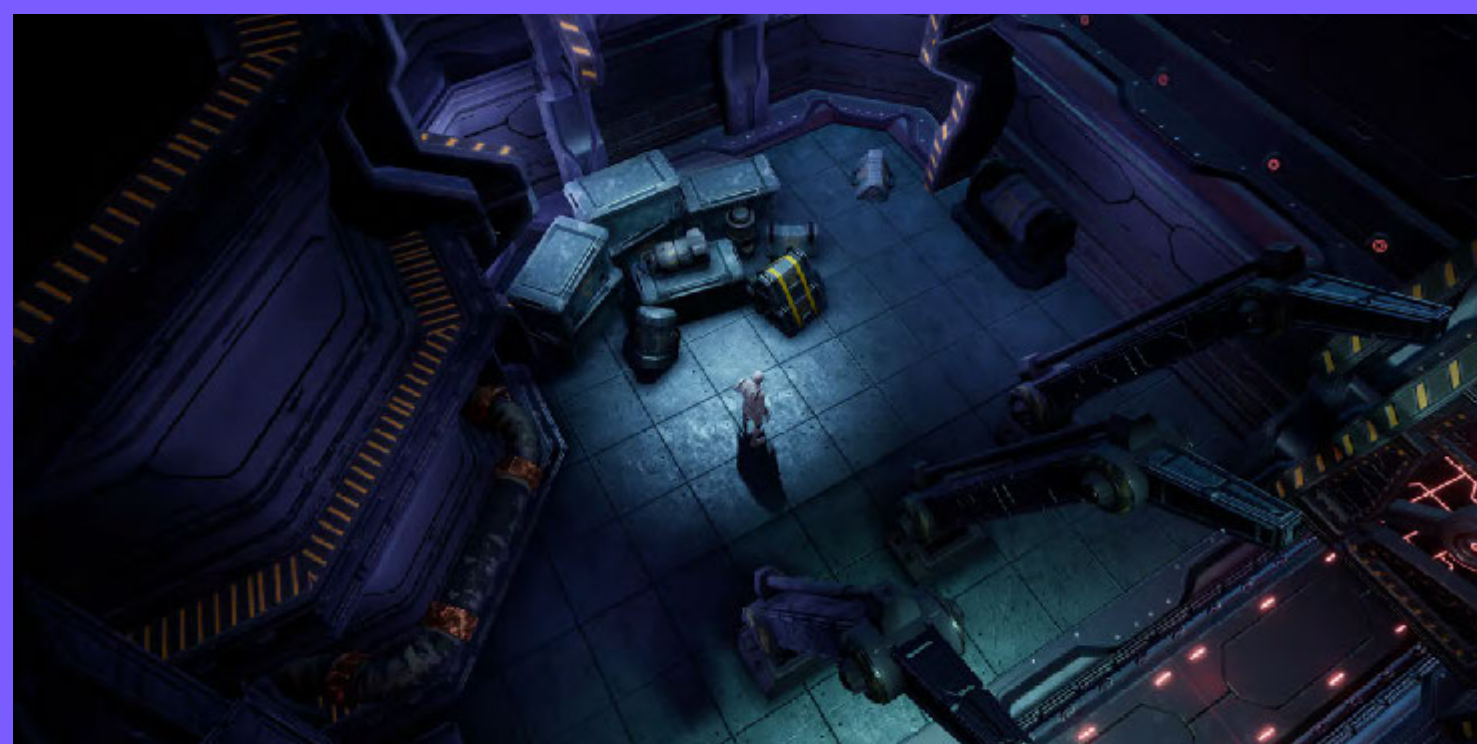
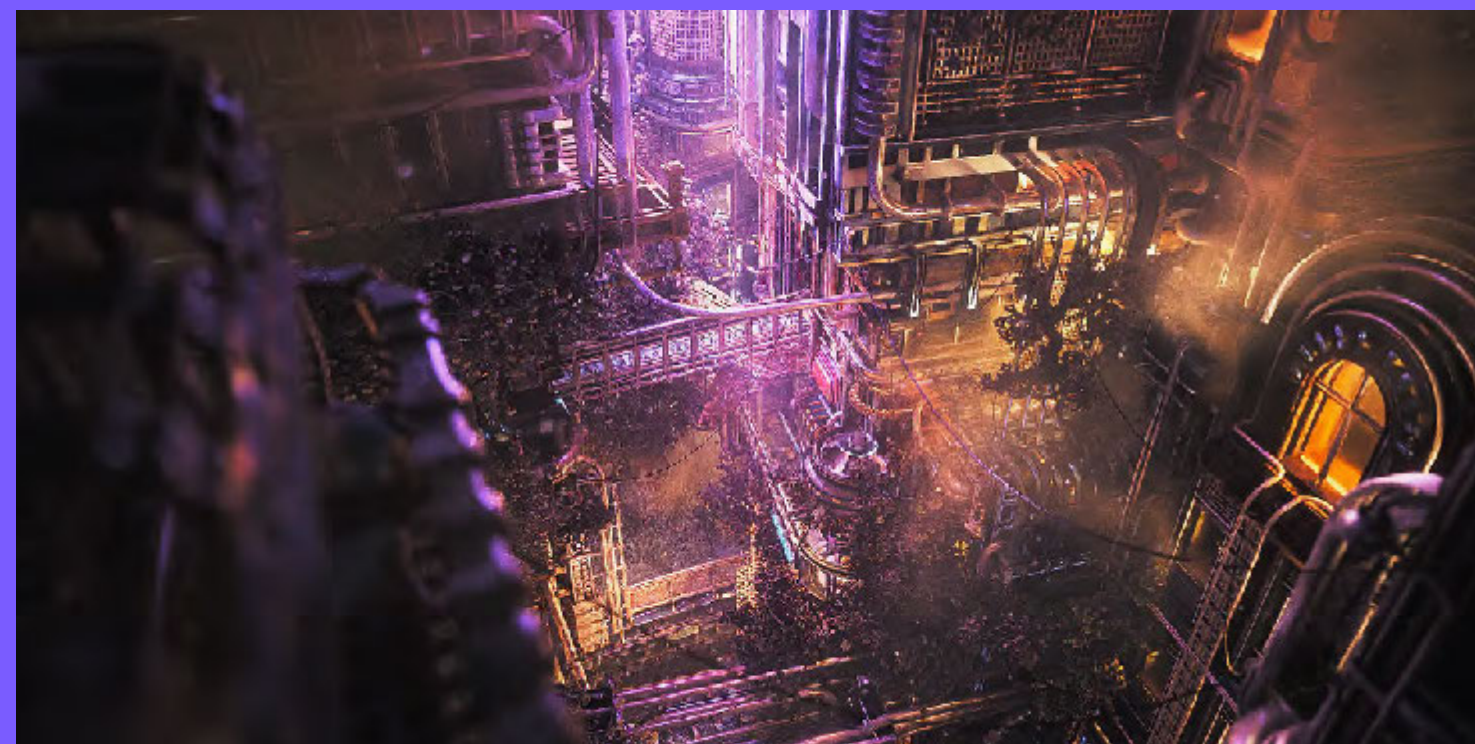
4

二维动画 全英第4 / 全球第12
(The Rookies 2025)

5

最佳动画院校 全英第5
(Animation Career Review)

学生作品



嘉宾介绍



“

Niccolo Temperanza

Escape Studios 游戏美术课程教授
资深游戏美术从业者、曾任职于比利时
Warcave 工作室，担任策略游戏
《黑色传奇》(Black Legend)环境美术师，
参与多款游戏的开发制作，参与多个互动
体验项目的制作，包括 BBC 《绿色星球
AR 体验》与 Sky 《失落的起源》

本次峰会分享主题：

从概念到屏幕：Escape Studios 的专业
游戏美术师如何工作

Day1 —— 2026.6.26 5:00 PM



“

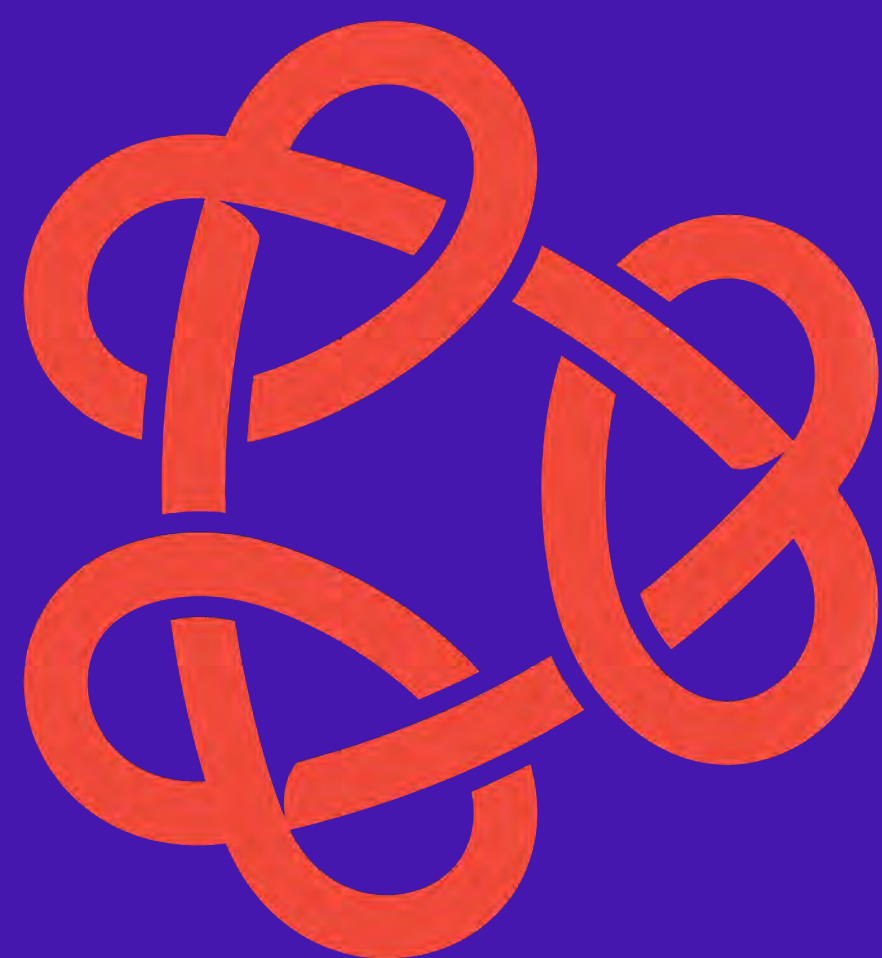
Philip Meredith

Escape Studios 游戏科系主管
资深游戏美术与游戏设计艺术家
曾参与多款电子游戏包括《哈利·波特：
死亡圣器》《寂静岭：破碎记忆》
《Runescape》《Overlord》

本次峰会分享主题：

如何拿下你的第一份游戏工作：
Escape Studios 的内行指南

Day2 —— 2026.6.27 3:30 PM



University of
Staffordshire

1ST
IN THE UK



University of
Staffordshire

FOR GAMES

Study at the **TIGA Best Educational
Institution 2024 & 2025**

TIGA **GAMES INDUSTRY**
= AWARDS 2025 =

www.staffs.ac.uk/go/games





斯泰福厦大学 (Staffs)

——英国游戏设计王牌院校之一，以“产业直连+高就业导向”著称，被誉为英国游戏人才孵化器

斯泰福厦大学位于英国斯托克-特伦特 (Stoke-on-Trent)，是一所以实践导向与就业能力培养见长的英国公立大学，在数字娱乐与游戏设计领域具有突出的行业影响力。学校整体定位偏向“**应用型创意科技大学**”，强调将创意表达与技术实现相结合，培养能够直接对接产业需求的复合型人才。

在动画与游戏方向上，斯泰福厦大学构建了覆盖完整产业链的课程体系，从游戏设计、程序开发到游戏美术、关卡设计与用户体验，均有细分专业支撑。**教学强调“项目驱动”** (Project-based Learning)，学生需以团队形式完成多个接近商业标准的项目，模拟真实游戏公司的开发流程，从概念设计到最终交付均有完整训练。

课程广泛引入行业标准工具与技术，如 Unreal Engine、Unity 等实时引擎，以及 3D 建模与动画制作管线，使学生在毕业前即具备较强的实操能力与技术适应性。学校配备专业级游戏实验室与电竞设施，并较早将电子竞技 (Esports) 纳入系统化学位教学体系，拓展了游戏相关学科的应用边界。

依托英国成熟的游戏产业环境，学校与 **Codemasters、Rebellion、Sumo Digital 等多家头部游戏公司** 保持密切合作，在课程共建、项目合作及就业推荐方面形成联动机制。整体而言，其动画与游戏教育路径以“**高度贴近行业标准与岗位需求**”为核心导向，致力于培养具备实践经验与团队协作能力的游戏开发与数字内容创作人才。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：3年

- 动画制作 本科 BA (Hons) Animation
- 游戏与影视概念美术 本科 BA (Hons) Concept Art for Game and Film
- 游戏玩法设计与开发 本科 BSc (Hons) Computer Gameplay Design and Production
- 游戏美术 本科 BA (Hons) Game Arts

研究生/Postgraduate 学制：1-2年

- 游戏设计 硕士 MSc in Computer Game Design
- 专业游戏开发 硕士 MSc in Professional Game Development

300

mock interviews each year

115 students met 64 industry professionals from 17 companies

100

mentorships each year through our Games Industry Mentorship Initiative

45 developers from 18 games studios

167

touchpoints with Games industry professionals every year

700+

graduates have used their games skills with relevant industries in the last 5 years

100+

guest lectures with industry partners in 2025

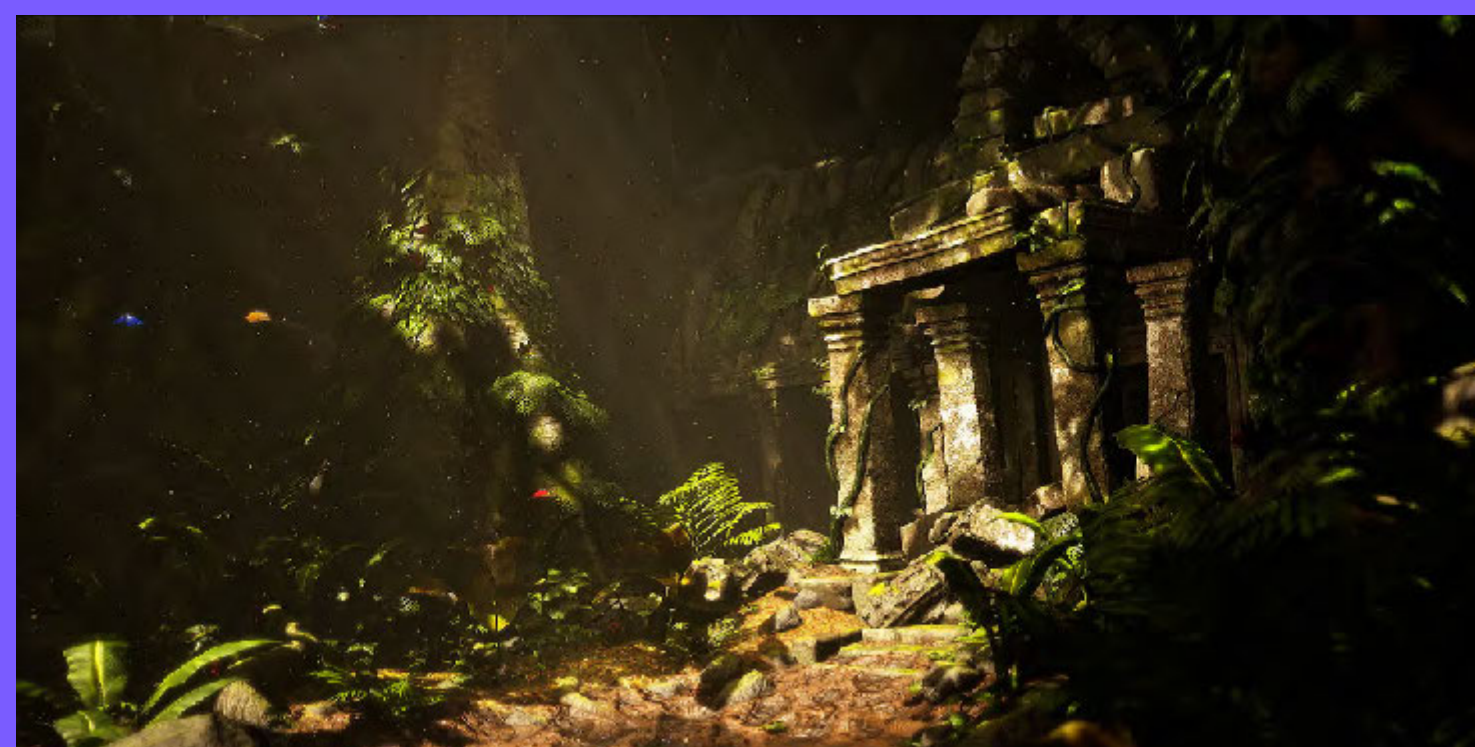
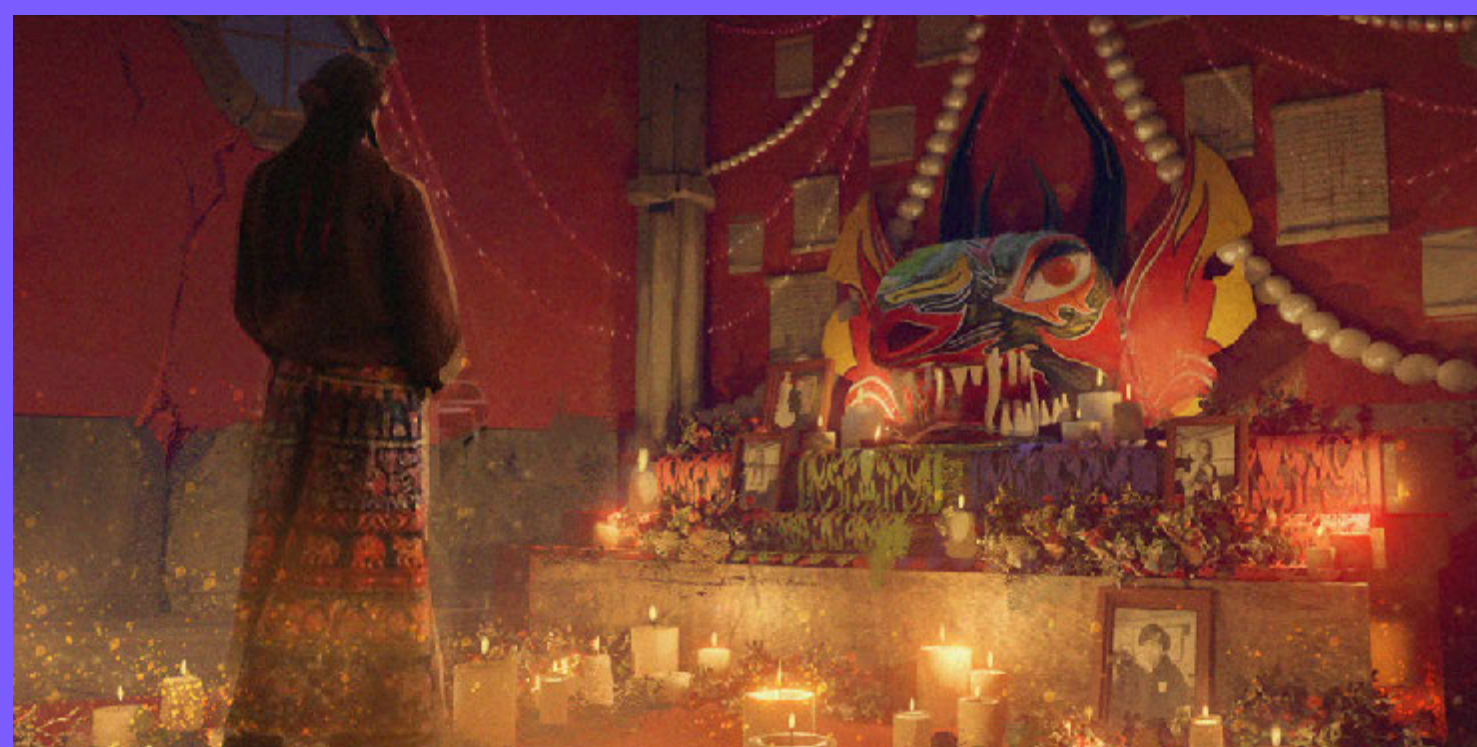
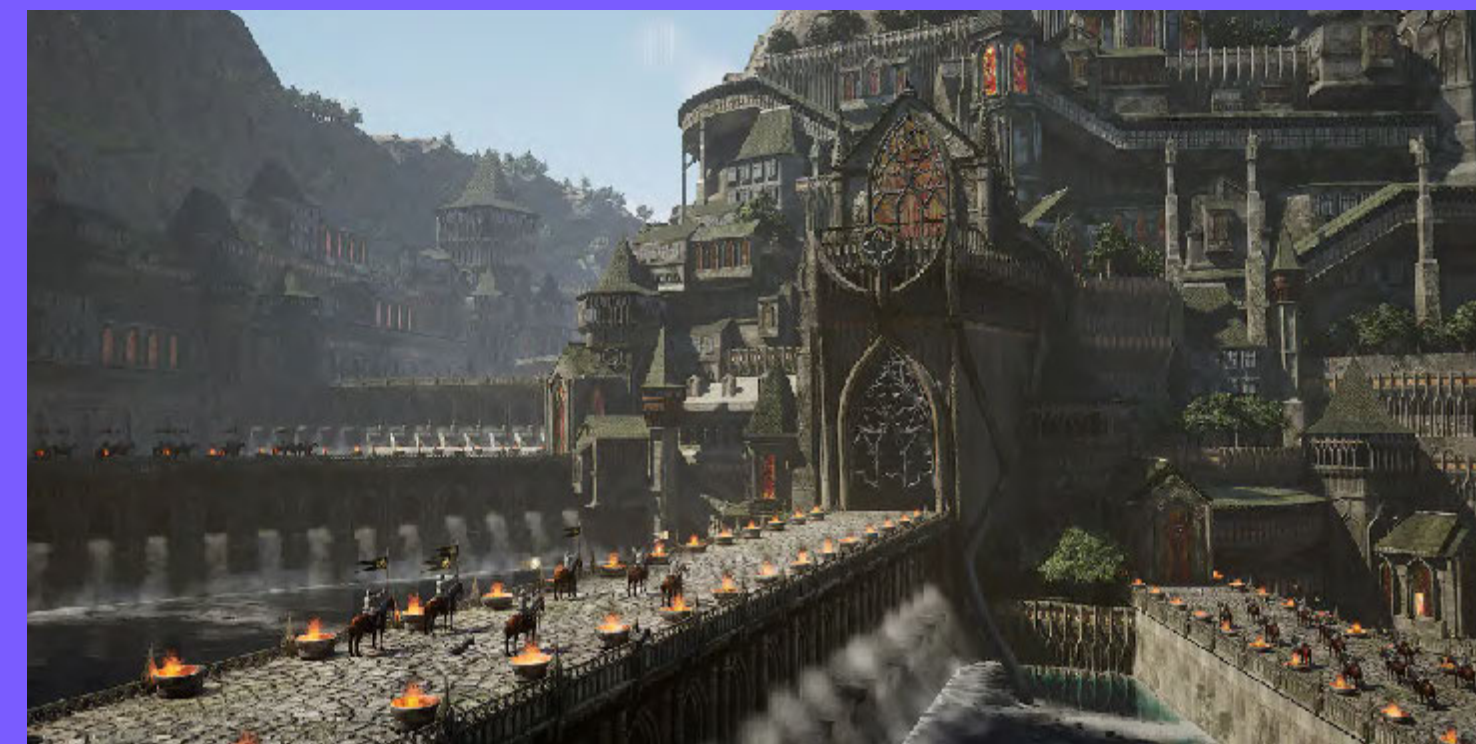
80

industry guests at GradEx in 2025

Your path into the Games Industry starts here



学生作品



Ranking排名

1

英国游戏开发 第1名
(The Rookies 2025)

14

全球游戏开发 第14名
(The Rookies 2025)

2

英国概念艺术 第2名
(The Rookies 2025)

1

最佳教育机构 第1名
(TIGA游戏产业大奖)

1

英国就业前景 第1名
(GamesSchools.com)



(TIGA游戏产业奖“最佳教育机构”奖)



TIGA Games Industry Awards 2024 & 2025:
Best Educational Institution (英国最佳游戏教育机构)

—— 连续两年获奖

嘉宾介绍



“ Christopher Headleand

斯泰福厦大学 数字、技术、
创新与商业系主任
英国高等教育学会国家级教学院士
研究方向涵盖虚拟现实 (VR)、
可视化、严肃游戏与数字教育

本次峰会分享主题：

国际游戏产业的未来

Day2 — 2026.6.27 6:00 PM



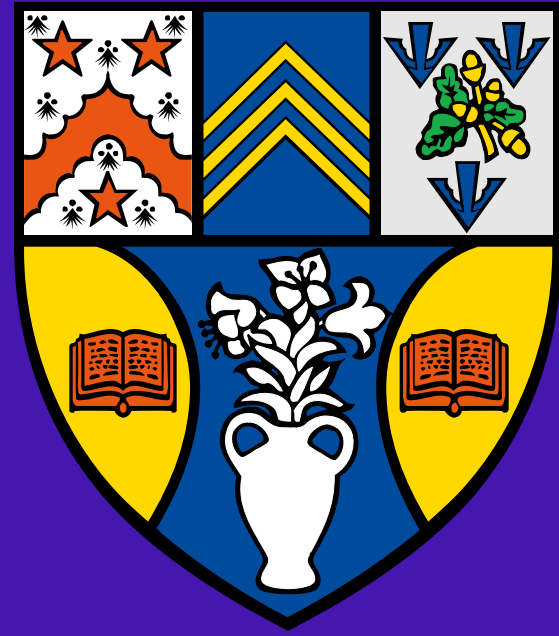
“ Kieran Hicks

斯泰福厦大学 数字、科技、
创新与商业 课程主任
研究方向涵盖虚拟现实 (VR)、可视化、
严肃游戏与数字教育
英国高等教育学院院士(FHEA)教学研究员

本次峰会分享主题：

游戏教育的世界领跑者

Day3 — 2026.6.28 3:30 PM



Abertay
University®



(伙伴赞助)

**Abertay
University**

阿伯泰大学 (Abertay)

—— 全球第一所开设电子游戏学位的大学，诞生于《侠盗猎车手》的故乡邓迪，蝉联欧洲游戏设计第一院校，是距离游戏产业最近的学术殿堂



阿伯泰大学 (Abertay University) 位于苏格兰邓迪市中心，于 1997 年推出全球首个以“计算机游戏”命名的学位课程 (MSc Computer Games Technology)，开创了游戏高等教育的先河。这一历史底蕴并非偶然——邓迪正是《侠盗猎车手》(GTA) 和《旅鼠》(Lemmings) 的诞生地。DMA Design (即今日的 Rockstar North) 的创始人 Dave Jones 深度参与了阿伯泰最早期游戏学位的课程建设，将真实的产业基因注入学术体系。时至今日，邓迪拥有英国规模最大的游戏工作室集群之一，也是全英唯一获得 UNESCO “设计之城”称号的城市。Rockstar North、4J Studios (《Minecraft》主机版开发商) 等重量级工作室均在此落地，阿伯泰的学生在校期间就生活在一座“真正的游戏之城”中。

在教学理念上，阿伯泰将“工作室即课堂”的实践哲学贯穿始终：学生从入学起便在跨学科团队中开发真实可玩的游戏，程序员、美术师、设计师与制作人并肩协作，完全模拟真实工作室的运作模式。学院同时获得英国游戏产业协会 TIGA、BCS (英国特许信息技术学会) 与 The Rookies 的多重行业认证，并配备欧洲最大规模之一的 PlayStation 5 开发实验室、虚拟制作研究环境、新兴技术中心等专业级设施。

专业方向

本科 Undergraduate (学制: 4年)

计算机艺术 本科 BA (Hons) / Computer Arts

游戏设计与制作 本科 BA (Hons) / Game Design and Production

计算机游戏技术 本科 BSc (Hons) / Computer Games Technology

研究生 Postgraduate (学制: 1年)

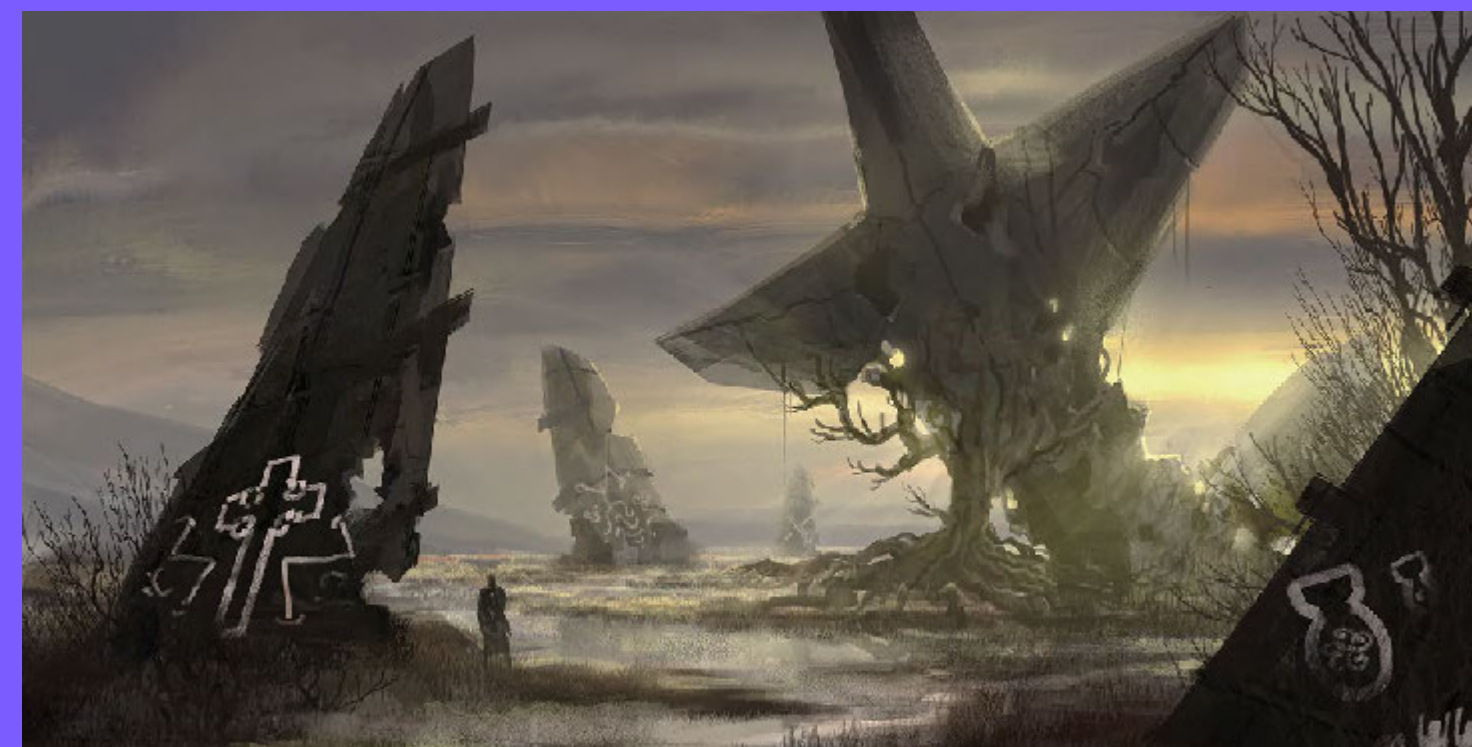
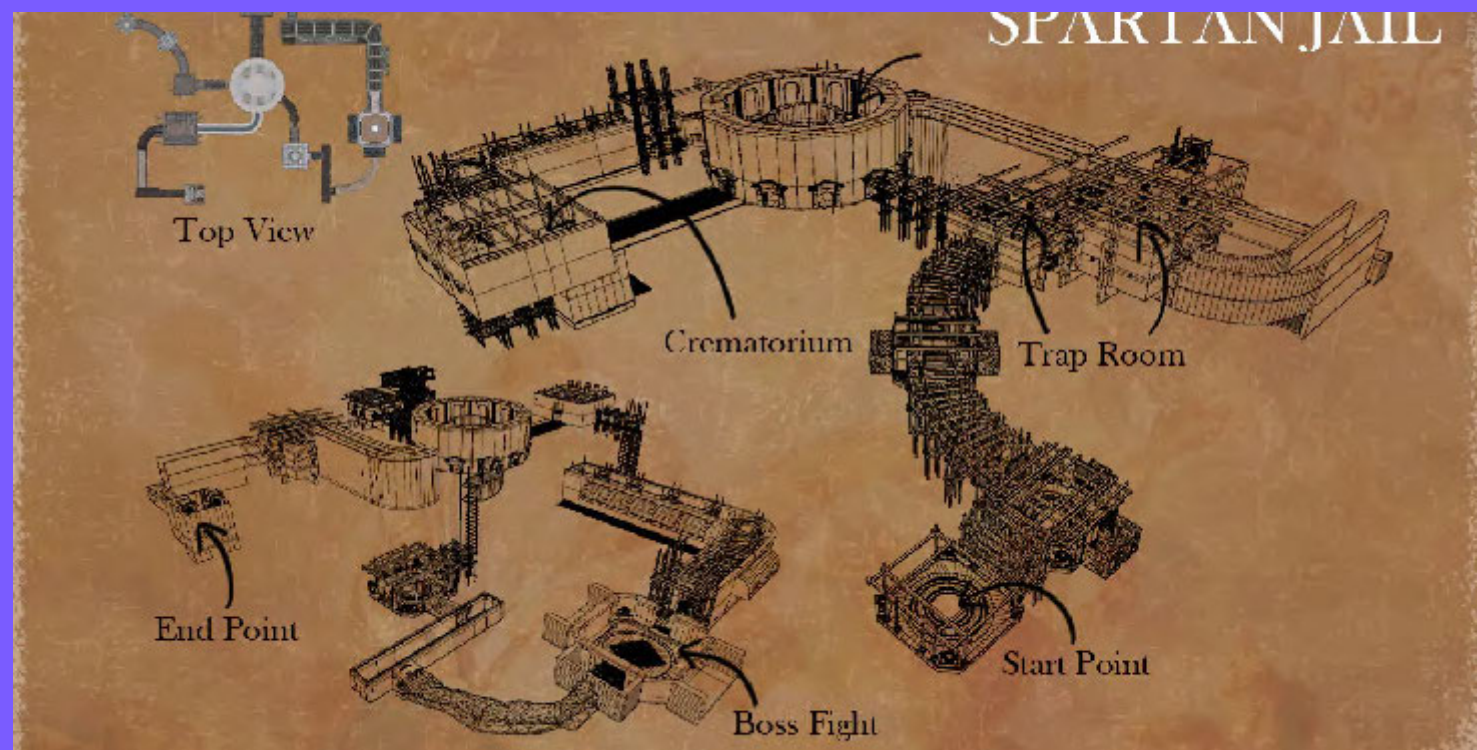
游戏开发实践硕士 硕士 MProf Professional Masters in Games Development

游戏美术与动画 硕士 MSc Game Art and Animation

技术美术与视觉特效 硕士 MSc Technical Art and Visual Effects



学生作品



Ranking排名

1

全球最佳国际游戏设计院校
#1

The Princeton Review
2026 设计院校

5

本科全球# 5

The Princeton Review
2026 设计院校

7

研究生全球# 7

The Princeton Review
2026 设计院校

Top

苏格兰首所获得The Rookies
认证的院校，跻身全球设计、
游戏与数字艺术顶尖学府之列。

The Rookies

1

苏格兰现代大学游戏设计与电脑艺术
#1

Complete University Guide 2026

行业资质



(英国游戏产业协会
游戏产业权威认证)



BCS (英国特许信息技术学会) 认证



英国首批计算机游戏教育卓越中心



Rookies Certified School
(Rookies 业界认证院校)



苏格兰首个 Adobe Creative Campus



Sony PlayStation First Partner

嘉宾介绍



Ruth Falconer

阿伯泰大学 游戏技术与数学系 系主任
CoSTAR国家实验室 CreaTech负责人·执行委员会成员
《International Journal of Game Technology》编辑
加拿大安大略理工大学客座教授
发表 80 余篇同行评审论文，近 7 年累计获得 950 万英镑科研经费

Phillip Vaughan

阿伯泰大学 技术艺术与视觉特效 高级讲师
CoSTAR 联合研究员
英国电影学院奖 (BAFTA) 会员



本次峰会分享主题：

创造非凡：进阶视觉特效从这里开始.....

Day 3 —— 2026.6.28 5:00 PM | Ruth Falconer, Phillip Vaughan

G N O M O N





诺蒙视觉特效学院(Gnomon)

—— 课堂就是片场，老师都在一线——好莱坞片场区的"CG 界 MIT"—— 全美最专精的 VFX / 游戏 / 动画的艺术学院



Gnomon 创立于 1997 年，由 Alex Alvarez 于好莱坞创立，历经近 30 年发展已成为全球最负盛名的 CG 艺术专科院校之一，被业界誉为"CG 界的 MIT"。The Rookies 2025 权威排名中，Gnomon 同时摘下全美 VFX / 3D 动画 / 游戏设计三项第 1，并连续 4 年获 Animation Career Review 评为全美 VFX 教育第 1。

校园坐落于洛杉矶北好莱坞 NoHo 艺术区——全球电影、电视与游戏产业的核心地带，45,000 平方英尺的校园配备 9 间顶级计算机工坊、绿幕摄影棚、雕塑实验室、绘画工作室与 Gnomon Gallery 画廊，完全按真实制作工作室标准设计。所有导师均为 ILM、Blizzard、Naughty Dog、DreamWorks、Disney 等一线工作室的现役从业者，学生从第一天起就浸润在真实的好莱坞工业环境中。

Gnomon 毕业生是全球顶级工作室最抢手的 CG 人才——学校毕业生就业率高达 95%，广泛就职于 ILM、Weta FX、Sony Pictures Animation、DNEG、EA、Sony Interactive、Paramount、Framestore、Netflix Studios 等全球顶级工作室。

Gnomon

校友的名字深深刻在好莱坞与游戏工业的名作画卷之中：

影视方向遍布《复仇者联盟：终局之战》《阿凡达：水之道》《星球大战：原力觉醒》《正义联盟》《冰雪奇缘》《疯狂动物城》《蜘蛛侠：英雄归来》《小丑》《侏罗纪世界》等奥斯卡级影片；

游戏方向覆盖《最后生还者》《战神》《对马岛之魂》《光环：无限》《守望先锋》《使命召唤》《星球大战：陨落武士团》《神秘海域4》等 AAA 大作。



专业方向

本科/Undergraduate 学制：4年

数字制作艺术 本科 BFA in Digital Production

- 3D通才 3D Generalist
- 娱乐设计 Entertainment Design

证书与短课 Certificates & Course

艺术基础预科 Foundation in Art

数字制作专业证书课程 Certificate in Digital Production

独立短课 Individual Courses



Ranking排名 (The Rookies 2025 全球院校排名)

1

全美 VFX 学校 第 1

1

全美 3D 动画学校 第 1

1

全美游戏设计学校 第 1

Top¹⁰

全球创意媒体与娱乐学校 Top 10

1

全美 VFX 学校 第 1 (4年连续)
(Animation Career Review 2025)

2

全美私立 VFX 学校 第2
(Animation Career Review 2025)

1

全美顶尖动画院校榜
(The Hollywood Reporter 2025)

95%

95% 毕业生就业率
(由第三方机构核实, 符合 ACCSC 标准)

嘉宾介绍 Speaker Introduction

资深游戏角色艺术家 | Senior Game Character Artist
曾参与多部影视大作，包括《惊奇队长》《复仇者联盟3：无限战争》
《星际公民》《曼达洛人》等顶级项目

Ashley在Squanch Games担任高级角色艺术家，
参与了近期推出的《High on Life 2》的开发

Ashley Stegon



本次峰会分享主题：

生物设计流程：从 2D 概念图开始 ZBrush 雕刻

Day 3 — 2026.6.28 9:30 AM

| Ashley Stegon

ual ■ university
■ of the arts
■ london

ual university
of the arts
london

伦敦艺术大学 (UAL)

—— 世界领先的艺术与设计学府,由六所顶尖艺术学组成,
是全球游戏、动画与视觉艺术人才的重要摇篮



伦敦艺术大学 (University of the Arts London) 位于全球创意之都伦敦, 是欧洲最大的艺术与设计类专业院校, 在 2026 年 QS 世界大学学科排名中位列艺术与设计领域**全球第 2**, 已连续八年保持世界前二的领先地位。

UAL 的游戏相关教学主要依托**伦敦传媒学院(London College of Communication, LCC)**展开。LCC 于 2017 年成立 Screen School, 将电影、电视、动画等传统影像学科与游戏设计、虚拟现实等新兴方向整合于同一平台, 构建起独特的跨媒介教学生态。学院为游戏与动画专业设有专属的游戏计算实验室, 配备 Unity、Maya、3ds Max、Cinema 4D、Arduino 等行业标准软硬件, 并与 3D 工坊、沉浸式现实实验室、定格动画棚、声音工作室共同构成从概念到成品的完整创作链路。

本科阶段开设游戏设计与游戏美术两大方向, 分别聚焦游戏机制设计与游戏视觉表达; 学生将与动画、VR 专业的同学协同合作, 共同开发可玩的原创作品, 在真实的团队协作中锻炼产业所需的核心能力。研究生阶段的 **MA Games Design** 则以实验性实践为核心, 引导学生产出具备批判性思考的创新游戏原型, 鼓励将游戏作为回应文化议题、介入当代社会的媒介。课程邀请来自游戏及泛设计产业的客座讲师, 让学生身处伦敦这一全球创意与产业中心, 获得行业一线实践经验, 展开持续而真实的对话。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：3年

游戏设计 本科 BA(Hons) Games Design

游戏美术 本科 BA(Hons) Games Art

研究生/Postgraduate 学制：1年

游戏设计 研究生 MA Games Design

Ranking排名 (QS世界大学学科排名 2026)



艺术与设计 全球 #2
(连续 8 年稳居全球前 2)

嘉宾介绍



Yi Tan

伦敦艺术大学
北京招生办公室 学术顾问

本次峰会分享主题：

艺术与技术，伦艺如何双向赋能游戏创作？

Day1 —— 2026.6.26 4:00 PM | Yi Tan



THE
UNIVERSITY
of UTAH



犹他大学 (Utah)

—— 美国公立游戏教育的天花板——U.S. News 连续三年全美第 1

犹他大学 (The University of Utah) 创立于 1850 年，是美国 R1 顶级研究型大学，被誉为“计算机图形学的摇篮”，综合实力常年位居 U.S. News 全美 Top 100、全球 Top 150。

旗下 EAE (Entertainment Arts & Engineering) 为全美顶尖游戏专业之一，U.S. News 2025 连续第 3 年蝉联全美公立大学游戏项目第 1、综合第 2，The Princeton Review 2025 连续第 2 年评为全球公立本科游戏第 1、研究生第 2。项目创立于 2007 年，由工程学院与艺术学院联合运营，是美国最早将游戏开发作为独立研究型学科的项目之一。核心“studio simulation”教学模式让学生以艺术、设计、程序、制作岗位组建真实开发团队，从立项到发行完成完整开发周期，学生作品每年通过 Steam 等平台正式上线。课程深度融合艺术、人文、社科与计算研究，覆盖游戏设计、快速原型、引擎开发、技术美术、3D 建模与动画、数字叙事、游戏伦理、市场营销、AR/VR 等全链路方向，师资由行业一线专家共建

学校地处盐湖城——美国发展最快的科技走廊之一，周边聚集大量独立工作室与 AAA 工作室分部。毕业生活跃于 Blizzard、EA、Riot、Naughty Dog、Insomniac、Bungie、Disney、Take-Two、Nintendo 等头部游戏与影视公司。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：4年

游戏学理学学士学位

Bachelor of Science in Games

计算机科学理学学士学位（娱乐艺术与工程方向）

Bachelor of Science in Computer Science, Entertainment Arts and Engineering Emphasis

研究生/Postgraduate 学制：2年

娱乐艺术与工程硕士

Master of Entertainment Arts and Engineering

Ranking排名

1

全美游戏本科项目
公立第1(连续3年)/综合第2
(U.S. News 2025)

1

全球游戏设计
公立本科第1 / 研究生第2(连续2年)
(Princeton Review 2025)

1

全美公立第1 / 全美综合第4
(Animation Career Review)

嘉宾介绍



Ryan Bown

犹他大学 教授兼娱乐艺术与工程硕士 项目主任
拥有十余年游戏行业从业经验 迪士尼《Infinity 1.0 / 2.0》资深游戏美术
IGDA 国际游戏开发者协会 · 教育分会主席

本次峰会分享主题：

申请院校前你应该问的 10 个问题

Day 2 — 2026.6.27 9:30 AM

| Ryan Bown

SMU

GUILDHALL

SMU

GUILDHALL



南卫理公会大学 (SMU Guildhall)

—— "游戏行业的西点军校": 覆盖游戏开发四大核心领域的研究生级项目, 毕业即带走至少 3 款可商业化发行的游戏作品

南卫理公会大学 (Southern Methodist University, SMU) 创立于 1911 年, 坐落于德克萨斯州达拉斯, 是美国南部著名的私立研究型大学, 以**商学、工学、艺术与跨学科教育**见长。

SMU Guildhall 是该校旗下的精英研究生院, 创立于 2003 年, 由美国游戏产业领袖直接发起、为产业培养人才——这是它的基因。作为美国首个研究生级游戏开发教育项目, Guildhall 是**全美唯一覆盖艺术、设计、制作、程序**"游戏四大核心领域"的研究生项目。学校聘请来自全球各大 AAA 与独立游戏工作室的客座讲师, 鼓励学生以跨学科团队组建模拟工作室, 使用业界最先进的游戏引擎, 按行业标准与节奏开发商业品质的游戏——每位学生在毕业前需完成至少 3 款可商业化发行的 2D 与 3D 作品, 并通过 Steam 等平台正式上线。2020 年, Guildhall 迁入 SMU 达拉斯主校区 Gerald J. Ford Hall 研究与创新大楼, 硬件与学术资源全面对齐顶级研究型大学标准。1100+ 毕业生分布于 350+ 全球工作室, 参与开发过数百款热门游戏大作。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：4年

游戏开发文学学士

Bachelor of Arts in Game Development

研究生/Postgraduate 学制：2年

游戏开发互动技术硕士

Master of Interactive Technology in Digital Game Development (MIT)

Ranking排名

6

全球游戏设计研究生院 第6
(Princeton Review 2026)

1

全球游戏设计与开发 第1
(Princeton Review 2025)

嘉宾介绍



Joowon Kim MacDowell

SMU Guildhall 游戏美术与游戏制作专业 教授

沉浸式技术 (VR/AR) 学科专家

深耕游戏制作、沉浸式媒体与数字医疗创新等多个领域

本次峰会分享主题：

如何成为专业游戏美术师——在 SMU 一路升级

Day 1 —— 2026.6.26 9:30 AM

| Joowon Kim MacDowell





提赛德大学 (Tees)

—— 米哈游、腾讯、网易的游戏美术"人才池"——
英国工业级管线训练的标杆



提赛德大学创立于 1930 年，坐落于英格兰东北部米德尔斯堡，是英国动画、游戏与视觉特效教育的常青名校——GAMEducation 2025 评为英国游戏设计与开发第 1、欧洲第 5，Animation Career Review 2025 列为全英第 4 / 全球第 20。

作为**欧洲首个 Adobe Creative Campus**，提赛德配备数字声景舞台、LED 虚拟制片墙、沉浸式体验空间、动捕棚与专业绿幕，硬件对标一线制片厂。学校每年举办的 Animex 国际动画、VFX 与游戏节是英国最具影响力的行业盛事之一，Rockstar、Pixar、Disney、Sony、ILM、DreamWorks 等顶级公司的现役从业者每年开设校招会、讲座，学生在校期间即可与全球顶尖工作室零距离对话。

提赛德校友在国际产业链中的口碑极高。毕业生作品遍布《蜘蛛侠：英雄远征》《星球大战：最后的绝地武士》《荒野大镖客：救赎 2》《权力的游戏》等顶级 IP，多位校友获得艾美奖等国际荣誉。在国内市场，提赛德的游戏与动画毕业生是米哈游、腾讯、网易、完美世界等头部大厂的重点招聘对象——工业管线训练与工作室级实战经验，让其在 3D 游戏美术、概念设计、动画与 VFX 岗位上尤为抢手。

专业方向

本科Undergraduate (学制: 3年)

- 动画 本科 BA (Hons) Animation
- 2D 动画与定格动画 本科 BA (Hons) 2D Animation and Stop Motion
- 游戏美术 本科 BA (Hons) Games Art
- 游戏设计 本科 BA (Hons) Games Design
- 概念艺术 本科 BA (Hons) Concept Art
- 视觉特效与动态图形 本科 BA (Hons) Visual Effects and Motion Graphics
- 游戏开发 本科 BSc (Hons) Games Development
- 游戏编程 本科 BSc (Hons) Games Programming

研究生Postgraduate (学制: 1年)

- 动画 硕士 MA Animation
- 视觉特效 硕士 MA Visual Effects
- 概念艺术 硕士 MA Concept Art
- 游戏开发 硕士 MSc Games Development
- 2D 动画与定格动画 硕士 MA 2D Animation and Stop Motion

Ranking排名

#1

英国游戏设计与开发 第1
欧洲 第5

(GAMEducation 2025)

#4

国际动画院校排名 全英 第4
全球 第20

(Animation Career Review 2025)

#1

英格兰东北地区动画与游戏设计 第1

(Guardian University Guide 2026)

行业资质



Times Higher Education
2025 年度英国大学



欧洲首个 Adobe
Creative Campus



Apple Distinguished School
全球苹果杰出院校

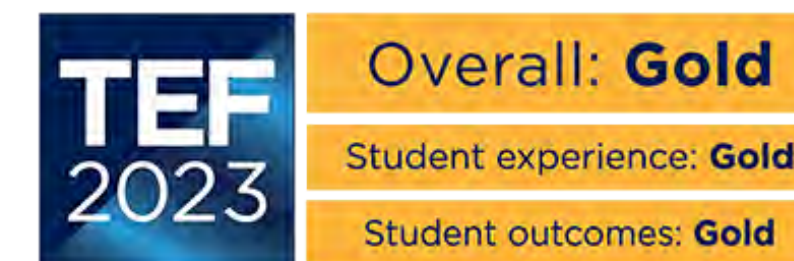


HOUDINI
CERTIFIED
SCHOOL

SideFX Houdini 认证合作伙伴院校



ScreenSkills Select 官方认证
(英国影视产业技能委员会)



Teaching Excellence Framework

TEF 教学卓越框架认证
(2023 授予 4 年期资质)

嘉宾介绍



Pingyao Sun

提赛德大学 中国办公室 招生经理
11 年英国留学行业深耕经验
中英艺术与创意产业教育推动者

本次峰会分享主题：

构建中英创意产业人才桥梁——提赛德大学的视角与实践

Day 3 —— 2026.6.28 4:00 PM | Pingyao Sun

THE GLASGOW SCHOOL OF ART

THE GLASGOW SCHOOL OF ART

格拉斯哥艺术学院(GSA)

—— 英国顶级独立艺术学府——QS 2026 艺术与设计全球第 8 / 全英第 3，以工作室沉浸式教学深耕游戏、VR 与 3D 创作的创意熔炉



格拉斯哥艺术学院（GSA）创立于1845年，是**苏格兰历史悠久且唯一独立的艺术学院**，以培养全球最具影响力的艺术家、设计师与建筑师而著称。GSA 在 QS 世界大学学科排名 2026（艺术与设计领域）中位列全球第 8、全英第 3，是欧洲顶尖的视觉创意高等学府之一。其**工作室导向的专业化实践教学**，吸引来自世界各地对视觉文化有共同热情的创作者汇聚于此。

学院设有四所专业学院：纯艺术学院、设计学院、麦金托什建筑学院，以及创新与技术学院（School of Innovation and Technology）。其中 SIT 是游戏、虚拟现实与沉浸式技术方向的核心所在，覆盖从游戏引擎开发、实时 3D 环境、VR / AR 应用到严肃游戏设计的完整技术链路。学院配备拥有 20 余年积累的模拟与可视化工坊（School of Simulation and Visualisation），长期与医疗、广电、文化遗产、游戏等多行业开展商业合作项目，学生作品能直接对接真实产业场景。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：4年

沉浸式系统设计 本科 BSc (Hons)/ Immersive Systems Design

- 游戏与虚拟现实 Games and Virtual Reality
- 3D建模 3D Modelling

研究生/Postgraduate 学制：1-2年

严肃游戏与虚拟现实 硕士 MSc Serious Games and Virtual Reality

Ranking排名

3

全球第8 / 英国第3

[QS世界大学学科 (艺术与amp; 设计)]

88%

88% 研究影响力世界领先或国际卓越 (艺术设计领域)

(REF 2021 英国研究卓越评估框架)

嘉宾介绍



Russell Miller

格拉斯哥艺术学院 学术主管
30 年平面设计、视觉艺术与amp; 创意教育经验
曾与 BBC、Sony Music、IKEA 等全球品牌合作



Daniel Livingstone

格拉斯哥艺术学院 创新与技术学院 学术项目主管
严肃游戏与amp; 虚拟现实硕士项目负责人
JISC 虚拟世界与amp; 虚拟学习环境 (VLEs)
项目首席研究员

本次峰会分享主题：

游戏及超越：娱乐产业内外的游戏美术与设计

Day 2 — 2026.6.27 4:00 PM | Russell Miller, Daniel Livingstone

CaLARTS

CalArts

加州艺术学院 (Calarts)

—— 由华特·迪士尼亲手创立的动画圣地，孵化了皮克斯与迪士尼黄金时代的核心主创团队，是全球公认的角色动画最高学府



加州艺术学院 (CalArts) 是美国加利福尼亚州圣克拉里塔市的一所私立艺术院校，成立于1961年，是美国第一所专为视觉艺术与表演艺术学生提供学位教育的高等院校。CalArts由华特·迪士尼于20世纪60年代初通过合并Chouinard艺术学院与洛杉矶音乐学院创立，是全美第一所专为视觉与表演艺术授予学位的高等学府——**迪士尼梦想中真正意义上的“艺术家社区”**。

从“迪士尼九老”到皮克斯革命,CalArtian 推动了美国动画产业的每一次跃迁。《小美人鱼》《狮子王》《海底总动员》《飞屋环游记》《疯狂动物城》《蜘蛛侠:平行宇宙》《心灵奇旅》——自 2001 年奥斯卡最佳动画长片奖设立以来,13 部获奖作品出自 CalArts 校友之手,其中 2013-2019 连续 7 届均由 CalArtian 执导;校友执导的动画长片全球票房截至 2021 年已突破 500 亿美元。

在教学理念上,CalArts 倡导以艺术家为中心的跨学科创作环境,导师制(mentorship)贯穿整个学习过程。学生在导师的深度陪伴下,从手绘到数字动画与实验性影像——自由探索多元的技术与美学路径。每年,来自**皮克斯、迪士尼、梦工厂、索尼**等顶级工作室的招募官亲赴校园审阅学生作品集,直接为优秀学生提供实习与就业机会。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：4年

角色动画 本科 BFA Character Animation

实验动画 本科 BFA Experimental Animation

研究生/Postgraduate 学制：1-2年

实验动画 硕士 MFA Experimental Animation

Ranking排名



动画院校排名全美 第1

(蝉联 6 年)

Animation Career Review 2026

23

艺术与设计 全球 第 23 位

(QS 2026 世界大学学科排名)

Top
10

全美 Top 10

(U.S. News 全美最佳艺术院校排名)

嘉宾介绍



Patrick Schmid

加州艺术学院 电影/视频学院
招生助理主任——动画方向

本次峰会分享主题：

超越算法的故事讲述者：从学生到你所熟知故事的创作者

Day 1 —— 2026.6.26 10:30 AM | Patrick Schmid





迪吉彭理工学院 (DigiPen)

—— 全球首所颁发游戏开发四年制学位的专业院校，毗邻任天堂美国总部与微软，以极高强度的跨学科项目制教学，将学生直接锻造造成游戏与动画产业的即战力



迪吉彭理工学院 (DigiPen Institute of Technology, 简称 DigiPen) 于 1988 年在加拿大温哥华创立, 1998 年迁址美国华盛顿州雷德蒙德, 与任天堂软件技术公司 (Nintendo Software Technology) 共享同一栋建筑至今——而 DigiPen 创始人 Claude Comair 本人, 正是任天堂软件技术公司的联合创始人。这种“**学术与产业同居一楼**”的罕见结构, 构成了 DigiPen 教学体系最核心的产业基因。

1998 年, DigiPen 在全球率先推出游戏开发四年制本科学位——计算机科学 (实时交互模拟) 学士, 成为这一领域的历史性先行者。其与任天堂的合作更早可追溯至 1990 年, 双方共同开发了**全球首个系统化的电子游戏编程教育课程**——这让 DigiPen 从诞生起, 就不是“邻近游戏产业”, 而是“游戏产业的一部分”。

在校友成就方面, DigiPen 校友已累计参与超过 2000 款商业游戏的开发, 其中包括《**艾尔登法环**》《**战神: 诸神黄昏**》《**地平线: 西之绝境**》《**博德之门 3**》《**星空**》《**哈迪斯**》等多款 Game Awards 年度游戏提名作品——过去十年定义游戏美学的巅峰之作中, 几乎都能找到 DigiPen 人的身影。仅 2024-2025 学年, 便有 140 家游戏与科技公司亲赴 DigiPen 开展演讲、招募与项目合作——对于一所在校生不足 1500 人的专业院校而言, “产业常驻校园”已是日常。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：4年

- 数字艺术与动画 本科 BFA Digital Art and Animation
- 游戏设计 本科 BA Game Design
- 计算机科学（实时交互模拟方向）本科
BS Computer Science in Real-Time Interactive Simulation
- 计算机科学（计算机科学与游戏设计方向）
BS Computer Science in Computer Science and Game Design

研究生/Postgraduate 学制：1-2年

- 数字艺术 硕士 MFA Digital Arts
- 计算机科学 硕士 MS Computer Science

Ranking排名

Princeton Review 2026 全球游戏设计院校排名

6

本科全球 第6

2

美国西部 第2

3

研究生全球 第12 · 美国西部 第3

连续 17 年入选 Princeton Review
全球顶尖游戏设计院校 (2010-2026)

嘉宾介绍



Tan Yong Zhen

新加坡迪吉彭理工学院 艺术学院院长
曾任职于美国旧金山卢卡斯艺界 (LucasArts)
曾参与《星球大战：原力释放》开发



Matt Brunner

迪吉彭理工学院 数字艺术与动画专业项目主任
曾参与初代 Xbox 游戏主机的开发设计
曾任职于微软 (Microsoft)
M&M's 巧克力豆CG代言角色创造者

本次峰会分享主题：

从玩游戏到做游戏：游戏开发的职业之路

Day 2 — 2026.6.27 10:30 AM | Tan Yong Zhen, Matt Brunner

BU Bournemouth
University

BU Bournemouth University



伯恩茅斯大学 (BU)

—— 英国动画与视效领域的行业标杆，依托国家计算机动画中心 (NCCA) 连接迪士尼、皮克斯、工业光魔等顶级制作公司，将课堂直接延伸至好莱坞大片的制作流水线

伯恩茅斯大学(BU)是英国动画与视效教育的标杆。其核心引擎是创立于 1989 年的国家计算机动画中心(NCCA)——英国极少数以科研驱动教学的研究型动画中心,秉持"以科学服务艺术"的办学理念。2011 年,NCCA 荣获英国高等教育最高荣誉女王周年奖,以表彰其在计算机动画领域的世界级贡献。

从《阿凡达》《星球大战》到皮克斯的动画长片,NCCA 毕业生活跃在好莱坞最核心的制作链路上,其中不乏奥斯卡与 BAFTA 奖项得主。伯恩茅斯大学与迪士尼、皮克斯、梦工厂、工业光魔、Epic Games 等顶级工作室建立了深度产业合作,业内专家定期走进课堂,学生作品直接对接一线。

NCCA 同时持有五重权威认证——TIGA(英国游戏产业协会)、ScreenSkills Select、Unreal Academic Partnership、Houdini Certified School 与 Rookies Certified School,几乎集齐了动画与游戏教育领域的所有行业背书。学生在配备绿幕摄影棚、动作捕捉工作室与虚拟制作空间的专业级设施中学习,软硬件环境与业界完全接轨。

专业方向

本科Undergraduate (学制: 4年)

- 游戏设计 本科 BSc (Hons) Games Design
- 计算机动画&视觉特效 本科 BA (Hons) Computer Animation & Visual Effects
- 电竞电子科技 本科 BSc (Hons) E-Sports Digital Technologies

研究生Postgraduate (学制: 1-2年)

- 三维计算机动画 硕士 MA 3D Computer Animation
- 数字特效 硕士 MA Digital Effects
- 计算机动画与视觉特效 硕士 MSc Computer Animation & Visual Effects
- 媒体人工智能 硕士 MSc Artificial Intelligence for Media

Ranking排名

1

动画专业院校排名
英国 第1 · 欧洲 第3

(Animation Career Review 2025年)

4

世界大学排名 2026
英国 第41

(THE World University Rankings 2026)

行业资质



(英国游戏产业协会
游戏产业权威认证)



(英国屏幕产业技能协会质量认证)



(Epic Games 虚幻引擎学术合作伙伴)



Rookies Certified School
(Rookies 业界认证院校)



Houdini Certified School(SideFX 认证)

嘉宾介绍



Xiaosong Yang

伯恩茅斯大学
英国国家计算机动画中心(NCCA) 副主任
人工智能与媒体硕士课程(MSc AIM)负责人

本次峰会分享主题：

AI重塑创意未来：艺术生如何抢占媒体行业的AI新赛道？

Day 2 —— 2026.6.27 5:00 PM | Xiaosong Yang

■ OTIS COLLEGE



奥蒂斯艺术与设计学院 (Otis)

—— 洛杉矶老牌艺术院校，强势数字媒体与设计，强调产业连接与就业导向



奥蒂斯艺术与设计学院 (Otis) 成立于 1918 年，是南加州第一所独立的专业艺术院校，位于全球娱乐与创意产业中心——洛杉矶。学校依托地理优势，整体定位为强调产业连接与就业导向的实践型艺术院校，在课程设置上注重将艺术创作与行业需求紧密结合。历年来，Otis 校友广泛活跃于 [Pixar](#)、[Disney](#)、[DreamWorks](#)、[Industrial Light & Magic \(ILM\)](#)、[Nickelodeon](#)、[Netflix](#)、[Apple](#)、[Nike](#)、[Mattel](#) 等头部娱乐与设计企业。

在专业教学上，Otis 具备明显的“商业制作导向”特色。其 Animation 与 Game and Entertainment Design 专业依托学校 25 年以上的数字媒体教学积累，强调从概念开发到最终产出的完整流程训练，涵盖角色设计、3D 建模、动画制作、叙事设计及游戏世界观构建等核心能力。课程广泛引入 Unreal Engine、Maya、Houdini、Substance Painter 等行业标准工具，并获得 [Toon Boom Centre of Excellence 认证](#)，学生可免费使用 Harmony、Storyboard Pro 等专业软件，培养学生适应影视动画与游戏产业的实际制作环境。

STEM 优势：其中 BFA in Game and Entertainment Design 已获得 STEM 项目认证 (STEM-designated)。国际学生毕业后可申请最长 36 个月的 OPT 实习期，这为想要在美国游戏与娱乐行业长期发展的国际学生提供平台保证。

专业方向

本科/Undergraduate 学制：4年

动画制作 本科 BFA Digital Art and Animation

- BFA in Animation — 动画制作
- BFA in Animation: Motion Design — 动画（动态设计方向）

游戏与娱乐设计 本科 BFA in Game and Entertainment Design

Ranking排名

10

全美第 10 名

《Art & Object》2025
全美最佳艺术院校排名

18

全美第 18 名

《Animation Career Review (ACR)》
2025 全美动画院校 Top 50

15

全美第 15 名

《Animation Career Review (ACR)》
全美插画院校 Top 50

10

加州 Top 10

《Animation Career Review (ACR)》
加州动画院校 Top 20

嘉宾介绍



Joffery Black

奥蒂斯艺术与设计学院 游戏设计系主任
曾任职于 Heavy Iron Studios参与《海绵宝宝》
《玩具总动员》等IP游戏化
主导建立洛杉矶电影学院动画与视效专业项目



Darren Phillipson

奥蒂斯艺术与设计学院 玩具设计教授
玩具行业资深高管，曾任职于 Lucasfilm、迪士尼、梦工厂、
美泰等全球顶级公司，拥有逾25年消费品与授权领域领导经验
Mojo nation 百强：玩具和游戏设计领域最具影响力的100位人物

本次峰会分享主题：

设计玩乐的未来：当游戏设计与玩具设计相遇于艺术、产业与想象力

Day 3 —— 2026.6.28 10:30 AM | Joffery Black, Darren-phillipson

University of
Hertfordshire **UH**

University of Hertfordshire UH



赫特福德大学 (UH)

—— 英国动画、游戏与视觉特效领域的实力派院校，以实践导向和产业直连著称，The Rookies 全球排名常年位居前列

赫特福德大学位于英格兰哈特福德郡，紧邻伦敦（King's Cross 出发约 20 分钟车程），是一所以实践教学见长的综合性大学，在游戏设计、动画与视觉特效领域具有突出的国际认可度。

学校强调“**产业对接+项目驱动**”的教学模式，依托 Soho 等伦敦顶级创意产业集群，与 Industrial Light & Magic (ILM)、Creative Assembly、Blue Zoo、CD Projekt Red、Epic Games、Rare 等头部游戏与影视特效公司保持长期合作，为学生提供真实项目经验与实习机会。其 2D 动画、3D 动画、视觉特效、游戏美术等专业课程紧贴行业需求，注重技术能力与创意表达的结合。

赫特福德大学是 **Unreal Engine 2025 年度官方认证的 Gold Academic Partner (金牌学术合作伙伴)**，教学体系与 Epic Games 最新技术生态深度对接，学生可直接使用 Unreal 最新课程资源与行业项目。在课程结构上，本科一年级采用通识基础教学（fundamentals+portfolio 训练），涵盖 2D、3D、VFX、Games Art 等多个方向，学生在大二阶段正式进入细分专业，确保入学基础差异能被有效补齐。整体而言，赫特福德大学在创意科技教育领域以高就业导向和强实践能力培养著称，是英国游戏与动画方向的“产业直送”型实力院校。

专业方向

本科Undergraduate (学制: 3年)

- 2D数字动画 本科 BA (Hons) 2D Digital Animation
- 三维动画和视觉特效 本科 BA (Hons) 3D Animation and Visual Effects
- 三维游戏美术与设计 本科 BA (Hons) 3D Games Art and Design
- 漫画与概念艺术 本科 BA (Hons) Comics and Concept Art
- 数字艺术 (动画、游戏与沉浸式媒介综合方向) 本科
BA (Hons) Digital Arts for Animation, Games & Immersion

研究生Postgraduate (学制: 1年)

- 3D建模和视觉特效 硕士 MA 3D Modelling and VFX
- 动画制作 硕士 MA Animation
- 角色与生物动画 硕士 MA Character and Creature Animation
- 概念美术 硕士 MA Concept Art
- 屏幕创意AI制作 硕士 MA Creative AI for Screen
- 游戏美术与设计 硕士 MA Games Arts and Design

Ranking排名

Princeton Review 2026 全球游戏设计院校排名

1

英国 第1 最佳创意学校

1

英国 第1 最佳 3D 动画学校

1

英国 第1 最佳 VFX 学校

2

欧洲 第1 / 全球 第2
最佳 2D 动画学校

其他权威排名

7

电脑游戏与动画 专业全英第 7 名

Daily Mail University Guide 2025

10

动画与游戏设计 专业全英第 10 名

Guardian University Guide 2025



Academic Partner

2025

Epic Games Unreal Academic Partnership 2025
获得 Gold 级认证学术合作伙伴资格

嘉宾介绍



David Tree

赫特福德大学 动画与游戏技术专业 课程主任
游戏与视觉特效研究实验室 技术总监
深耕沉浸式交互技术研究，聚焦 VR 内容创作、增强现实、
人机交互、3D 扫描及大数据应用

本次峰会分享主题：

从铅笔到数字：训练下一代游戏和视觉特效的艺术家

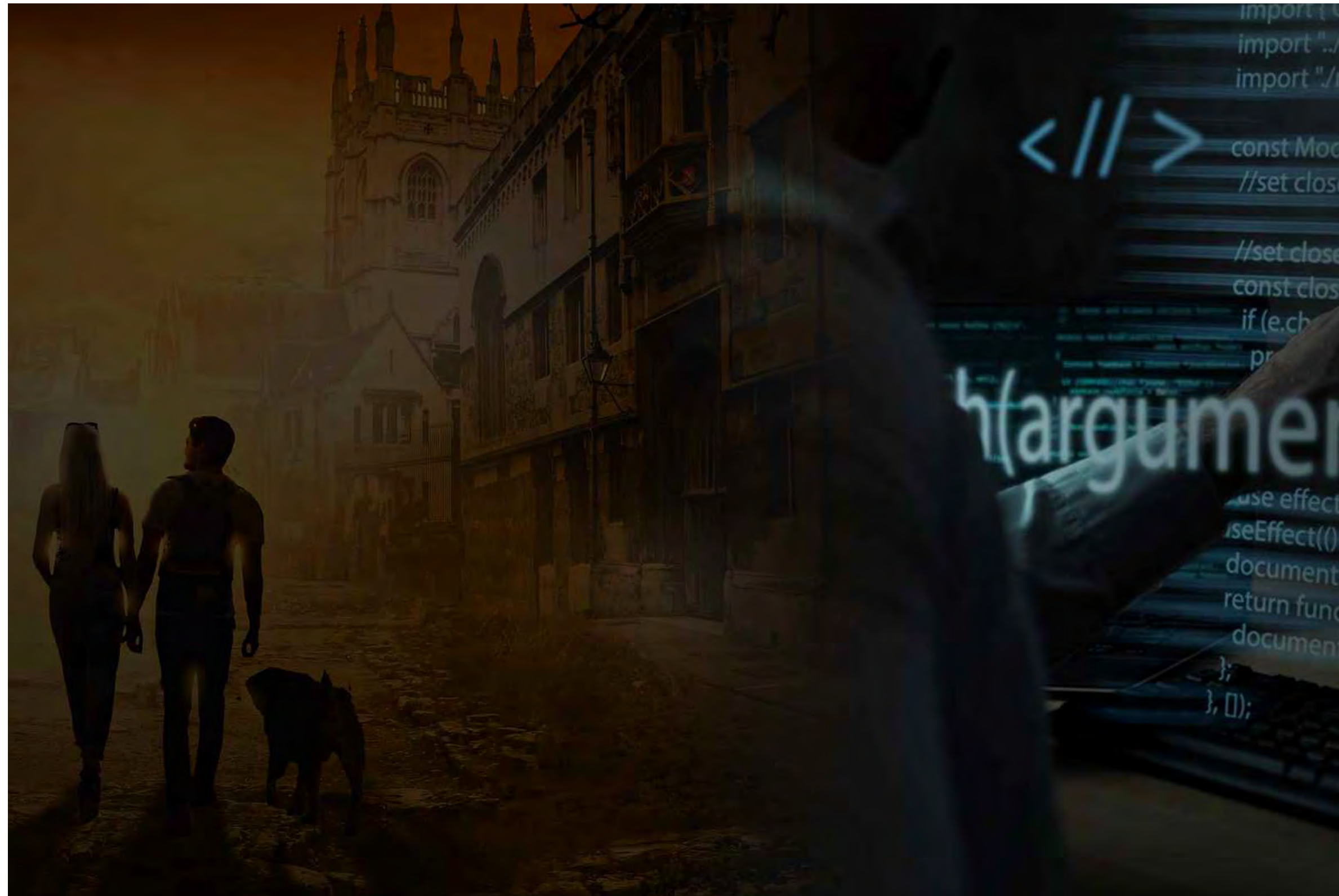
Day 3 —— 2026.6.28 6:00 PM | David Tree

MAGES

I N S T I T U T E

MAGES

I N S T I T U T E



MAGES 学院

——新加坡的精品创意科技学院，专注游戏开发、游戏美术与沉浸式技术教育，致力于培养面向未来数字娱乐与技术产业的实践型人才

MAGES 学院 (MAGES Institute of Excellence) 成立于2010年，位于新加坡，是一所专注于游戏、动画与沉浸式技术教育的精品创意科技学院 (Boutique Creative Media School)。创校之初，MAGES 以“第三空间”定位服务于想要探索游戏开发、动画等非传统职业路径的青年群体；历经十五年发展，学院已跻身全球创意科技教育领先行列，形成从游戏美术、游戏开发、概念艺术到 AR/VR 沉浸式技术的完整人才培养体系，同时服务希望跨界转型的成年学习者。

学院开设文凭 (Diploma) 及高级文凭 (Advanced Diploma) 课程，专业方向涵盖游戏开发、游戏美术、概念艺术及沉浸式技术。教学采用“项目驱动”模式，学生从入学起即参与贴近商业标准的完整开发流程，由资深行业导师带领——其中包括前工业光魔 (ILM) 3D 建模总监 Michal Kriukow，曾参与《曼达洛人》《复仇者联盟》《头号玩家》等好莱坞大片的制作。

作为 **虚幻引擎官方授权培训中心** (Unreal Engine Authorized Training Partner)，MAGES 的教学内容与全球行业一线标准全面接轨，同时获新加坡技能发展署 (SkillsFuture Singapore, SSG) 资助，并与新加坡资讯通信媒体发展局 (IMDA) 合作开设全栈开发、网络安全、产品管理、UI/UX 等方向的技术转型培训，强调就业导向。

权威认证



The Rookies Top Global Creative Schools
2023



The Rookies Top Global Creative Schools
2024



The Rookies Top Global Creative Schools
2025

嘉宾介绍



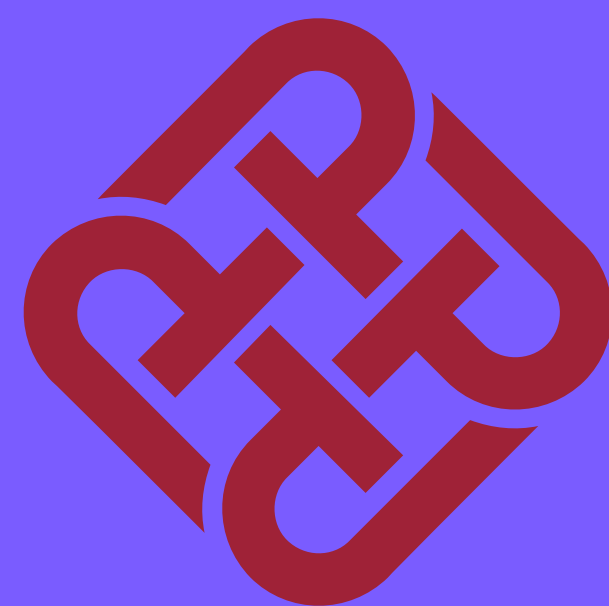
Kingston Chan

新加坡 MAGES 学院 艺术学院院长 项目主任
概念艺术家 · 教育者、高级艺术指导
曾任 SEGA、Koei Tecmo 资深游戏美术师

本次峰会分享主题：

娱乐美术的价值：行业美术师需要具备哪些技能

Day 2 —— 2026.6.27 11:30 AM | Kingston Chan



THE HONG KONG
POLYTECHNIC UNIVERSITY
香港理工大學



THE HONG KONG
POLYTECHNIC UNIVERSITY
香港理工大学



香港理工大学 (PolyU)

—— 亚洲顶级设计教育重镇之一，以“设计+科技+产业化”融合见长，数字媒体、互动设计与游戏娱乐方向实力突出

香港理工大学 (PolyU) 是香港规模最大的公立研究型大学之一，在 QS 世界大学排名 2026 中位列全球第 54。其核心教学单位之一——PolyU School of Design (SD, 设计学院) 自 1964 年成立以来深耕设计教育 60 余年，是亚洲最早、最具国际影响力的设计学院之一，QS 2026 艺术与设计学科排名全球第 24、香港第一。

在动画、游戏与数字媒体方向，PolyU 走的是一条“设计主导+科技赋能”的路线，与欧美偏艺术创作或偏工程开发的院校形成差异。核心培养体系涵盖媒体设计 (Media Design)、互动媒体 (Interactive Media)、多媒体娱乐科技三个层次，**教学强调内容创意 (idea-driven content) 优于技术炫技 (fabrication-based execution)**。学校与业界连接紧密，设有 PolyU-NVIDIA Joint Research Centre，学生在 AI、游戏、VR/XR、交互机器人等前沿领域有充足的产学合作与实习机会，面向大湾区、中国内地及亚太创意产业输送人才。

专业方向

本科Undergraduate (学制: 4年)

设计学组合课程 本科 BA Hons Scheme in Design

- 广告设计 Advertising Design
- 信息设计 Information Design
- 媒体设计 Media Design
- 环境设计 Environmental Design
- 室内设计 Interior Design
- 交互设计 Interaction Design
- 产品设计 Product Design
- 服务设计 Service Design
- 社会设计 Social Design
- 沉浸式媒体与游戏设计 (待批准) Immersive Media and Game Design

研究生Postgraduate (学制: 1-2年)

创新多媒体娱乐理学 硕士 MSc in Innovative Multimedia Entertainment (MScIME)

- 媒体艺术技术 Media Art Technology
- 娱乐 / 游戏 Entertainment/ Games
- 互动玩具与机器人技术 Interactive Toys and Robotics
- 多媒体创业 Entrepreneurship in Multimedia
- 技术美术 Technical Artists

Ranking排名

(综合大学排名)

54

全球 第54

(QS World University Rankings 2026)

80

全球 第80

(THE World University Rankings 2026)

58

全球 第58

(US News Best Global Universities 2025-2026)

3

全球 第3

(THE 国际化大学 2025)

Ranking排名

(艺术与设计学科排名)

1

艺术与设计 全球 第24 · 香港 第1

QS 世界大学学科排名 2026

22

艺术与设计 全球 第22

QS 世界大学学科排名 2025



历年 Business Insider、Design Schools Hub 等
多次评选为世界最佳设计学院之一

嘉宾介绍



Jae-Eun Oh

香港理工大学 副教授
数字媒体（荣誉）文学士项目主任
设计学院创意与设计教育实验室成员

本次峰会分享主题：

连接教育与产业：沉浸式媒体的新视野

Day 1 —— 2026.6.26 11:30 AM | Jae-Eun Oh

4

5

产业的对谈 |
全球产业嘉宾阵容

6

全球规模最大的游戏创作盛事，每年1月底在全球上百个城市同时举办。参与者在48小时内围绕统一主题完成一款可玩游戏原型——这里是无数游戏人职业生涯真正的起点。

组织中文名：全球游戏创作节

组织性质：非营利公益组织

组织英文名：Global Game Jam



Global Game Jam (GGJ) 由国际非营利组织 Global Game Jam, Inc. 运营，其使命是 "通过游戏这一媒介，赋能全球所有人在安全、包容的环境中共同学习、实验与创造"。

GGJ 的模式独树一帜：每届活动全球同步启动，参与者现场组队，围绕一个统一的全球主题，在48小时内完成从创意提案、原型开发到测试展示的完整游戏创作流程——强调快速迭代、跨学科协作与经验共享，跨学科协作与经验共享。活动面向所有背景与经验层次的人开放，从职业游戏开发者、在校学生，到教育工作者、艺术家与设计师，均能在此找到共鸣。

除年度主赛事外，GGJ全年持续运营多项专题Game Jam：包括与Games for Change合作的学生挑战赛、面向10-18岁青少年的GGJ Next青年赛（2026年已增至57个站点）、与世界知识产权组织（WIPO）合作的IP主题创作赛。GGJ 是全球无数游戏开发者职业道路的真正起点——许多人从一次48小时的创作经历出发，最终建立起可持续的游戏事业、创立工作室，并创作出屡获殊荣的游戏作品。

嘉宾介绍



Maria Burns Ortiz

Global Game Jam 执行总监
年度活动覆盖逾 100 国、40,000 名游戏创作者
受邀出席 2016 年白宫美国女性峰会演讲
7 Generation Games 联合创始人兼董事长
《纽约时报》畅销书作者

本次峰会分享主题：

游戏 Jam：终极经验值加成

Day 1 —— 2026.6.26 9:00 AM

| Maria Burns Ortiz

当今游戏、动画、影视三大创意产业共用的实时 3D 创作标准工具——这里是每一款当代 AAA 大作背后看不见的“引擎”。

组织中文名：虚幻引擎

组织英文名：Unreal Engine (UE)

组织性质：由Epic Games开发的商业实时3D图形引擎与创作工具平台，面向学生与教育机构免费开放使用



Unreal Engine（虚幻引擎）由Epic Games开发，最初于1998年为第一人称射击游戏《Unreal》而生，如今已从游戏领域延伸至影视、动画、建筑可视化、虚拟现实等众多行业，成为跨产业通用的实时3D创作平台。当前最新版本为2022年正式发布的Unreal Engine 5（UE5）。

在游戏领域，虚幻引擎已成为 AAA 大作的首选。2024 年，Steam 平台发布的新游戏中有 28% 采用虚幻引擎开发，并贡献了全平台 31% 的游戏销售额——其商业成功率超越任何竞争引擎。《黑神话：悟空》《地狱之刃 2》《最终幻想 VII：重生》《光与影：33号远征队》《庄园领主》——这些 2024-2025 年定义行业水准的重磅大作，全部基于 UE5 开发。

在影视领域，虚幻引擎则成为虚拟制作（Virtual Production）的标配——《曼达洛人》、漫威系列大片均采用虚幻引擎驱动 LED 虚拟摄影棚，彻底重写了好莱坞的制片流程。

嘉宾介绍



Chris Ebeling

虚幻引擎 全球合作伙伴兼教育顾问
资深数字艺术家、创意总监、教育者与创业者
拥有逾二十年游戏、视觉特效、动画、人工智能
与跨媒体领域从业经验，主导制作多个 XR、
影视及游戏项目

本次峰会分享主题：

从热爱到职业：在游戏开发及更广阔领域规划职业路径

Day 2 —— 2026.6.27 9:00 AM | Chris Ebeling

依托头部游戏公司的实践资源，打造“产学一体”的游戏人才培养平台。

组织中文名：腾讯游戏学堂

组织英文名：Tencent Institute of Games

所在国家·城市：中国·广东省·深圳(总部)



腾讯游戏学堂成立于2016年12月，致力于打造游戏知识分享和行业交流平台，专注于推动专业人才培养、游戏学研究和 发展、开发者生态建设。通过提供游戏类专业课程，与国内外高校合作推动游戏教育、学术研究和各类赛事，组织 行业交流及开发者扶持活动等，为游戏人创造更多可能。腾讯游戏学堂依托腾讯丰富的游戏研发与发行经验，致力于 连接产业与人才，帮助学习者提升专业能力，深入理解游戏工业流程，打造符合行业需求的复合型游戏人才。

23 +所
國內外合作大學



660 +個
乾貨文章/課程



147 +款
扶持遊戲產品



86w +使用者
影響產業開發者/大學



嘉宾介绍



Shaojun Sun

腾讯Codebuddy团队 Miora负责人
AI产品经理·产品体验设计师
曾主导腾讯重大项目的产品策划与整体体验设计



Irene Liu

腾讯Codebuddy团队 Genie产品负责人
资深 AI Native 产品经理

本次峰会分享主题：

重塑创作范式：当AIGC遇见新一代动画与游戏开发者

Day 1 —— 2026.6.26 3:30 PM | Shaojun Sun, Irene Liu

嘉宾介绍



Jin Wang

虚幻引擎官方认证讲师
Bilibili 知识区头部创作者

本次峰会分享主题：

UE物理引擎和传感器的创意结合

Day 3 —— 2026.6.28 9:00 AM | Jin Wang



HIGHER INSIGHTS

Strategic analysis for education

所在国家·城市：英国
组织英文名：Higher Insights Ltd.

Higher Insights通过数据驱动的情报、培训、市场分析和战略，帮助大学、政府及教育机构做出更好的决策。创始人 Dave 拥有横跨台湾、中国大陆和英国二十多年的实战经验，为国际高等教育带来了罕见而全面的视角——涵盖本土招生、桥梁课程、市场研究、战略制定及洞察领导力。

如今，Higher Insights与全球各地的大学、政府、专业服务机构、独立学校及海外校区合作，提供价值、质量与速度的最佳组合。通过灵活、个性化的支持与建议，公司帮助客户解答关键的问题。

6

合作企业 |

Press Start Academy



PRESS START
ACADEMY



教育燃新
EDNOVATORS

Transform Your Classroom
with Generative AI

Press Start Academy

教学方针：建立引导式、游戏化学习方式，引导K-12学生在探索和设计理念中吸取灵感，培养终身学习的热情。

Press Start Academy（启动学院）是香港领先的游戏化教育机构，自成立以来致力于通过沉浸式、游戏驱动的学习体验，彻底重塑传统教育模式。学院融合游戏设计思维、项目制学习（PBL）与探究式教学法，构建了一套独具特色的21世纪技能培育体系。

学院已服务超过 1,000 位学生，与 40 所知名学校建立合作关系，开发了 50 套创新K-12课程，在香港教育界享有广泛声誉。其课程体系与国际学术标准接轨，以“6C”框架为核心——创造力、沟通力、批判性思维、协作力、公民意识与品格素养——为学生进入未来世界奠定坚实基础。

Press Start Academy 不仅面向学生开放丰富的项目，还为教师提供专业发展培训，真正实现学生与教师的双向赋能，推动教育生态的全面进化。

核心项目介绍

Luden Programs

适龄6-14岁

进入 Press Start 专属虚构宇宙，通过角色扮演、游戏任务与团队协作，在寓教于乐中掌握批判性思维、创意表达与沟通技能。每一次冒险都是真实的学习旅程。

Future Institution

适龄10岁以上

以设计思维与项目制学习为核心，引导学生识别真实世界问题、提出解决方案、动手创造原型。培养未来创变者所需的洞察力、执行力与领导力。

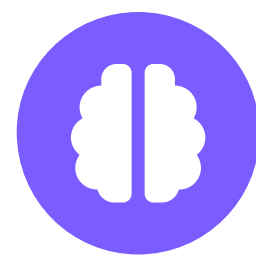
关注于学生六大核心能力框架·6Cs



创造力
Creative



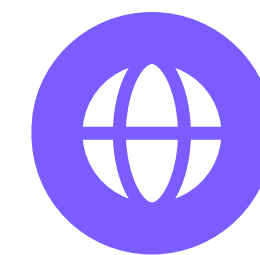
沟通力
Communication



批判性思维
Critical Thinking



协作力
Collaboration



公民意识
Citizenship



品格素养
Character

6
7

峰会发起人 |

Kun

8

峰会发起人 | Kun 老师 —— 李坤安 Kunan Li

- ARTDiCO 游戏动画作品集中心 创始人 | Founder, ARTDiCO Portfolio Center
- DEVMiCO 创始人 | Founder, DEVMiCO
- IGDA 国际游戏开发者协会深圳分会主席 | Chairman, IGDA Shenzhen
- Global Game Jam 执行委员会委员 | Executive Committee, Global Game Jam
- 虚幻引擎官方认证讲师 | Unreal Engine Authorized Instructor
- 游戏行业从业者 | 作品集教育专家 | Game Industry Veteran & Portfolio Education Expert

深耕游戏产业与创意教育交叉领域的连接者，身兼产业实践者、教育体系构建者、全球游戏社群领导者三重身份。

Kun老师长期深耕于游戏开发与创意教育领域，兼具深厚的产业实战经验与教学体系构建能力，横跨三维美术、玩法策划及前端程序等多个核心岗位，曾参与多类型项目开发，对游戏制作流程及行业需求具备系统性理解。

拥有 8 年游戏行业实战经验，Kun 老师曾在加拿大、台北、深圳的游戏与动画公司担任游戏设计师、游戏美术、动画师、玩法策划、前端程序等多个核心岗位，参与多品类项目开发，独立开发过 3 款游戏和 2 款动画作品，并拥有自己的独立游戏开发团队。研究方向延伸至 AR、VR、元宇宙等前沿数字交互领域，对游戏制作全流程及行业人才需求具备系统性认知。



自 2016 年投身游戏动画留学教育以来，Kun 老师始终坚持**"以学生为核心"**的教学理念，强调个性化发展与真实项目实践相结合，坚决反对模板化与流水线式的作品集生产。他主导构建的**"一人一宇宙"**教学体系，通过多导师协同指导与跨学科融合，帮助每位学生建立独立的创作逻辑与专业能力。在他看来，教育的本质不在于知识灌输，而在于激发个体潜能与价值表达。

"每一个创意都值得被尊重，也值得被辅助实现。"——这是Kun老师一以贯之的教育信念。在他的带领下，ARTDiCO多年来与全球顶尖院校建立起深度合作与常态化交流机制，通过招生官对话、教授工作坊与作品集评审反馈，持续沉淀一线洞察。这让 ARTDiCO 不只**"知道"**院校要什么，更真正**"理解"**每一所院校背后的审美逻辑、创作主张与人才培养方向。在这份深度理解的加持下，ARTDiCO学员持续斩获NYU、USC、CMU、CalArts、RCA 等世界顶级院校录取 offer，名校录取率始终保持 100%。

ARTDiCO 也凭借产业级教学实力获得多项国际权威机构认证——2024 年荣获 The Rookies 全球最佳游戏设计与开发学校全球排名第 35 名，是国内唯一获 The Rookies 认证并进入全球排名的游戏动画培训中心；2025 年获 Epic Games 官方授权，成为 Unreal Engine 官方认证授权培训中心 (UATC)；同年通过英国文化教育协会 (British Council) 教育质量框架认证 (AQF)，学员录取数据经入学办公室独立验证，以国际标准保障每一份录取成果的真实性与可信度。

身兼 IGDA 国际游戏开发者协会深圳分会主席与 Global Game Jam 亚洲区伙伴关系负责人两重身份，Kun 老师始终希望以自身的产业链接力同时赋能教育与行业——对教育端，他将最前沿的全球产业资源引入课堂；对行业端，他向世界输送来自中国的创作新力量，让中国年轻创作者的声音被世界听见，也让世界的机会真正走进每一个有创作热情的学生。

这也正是他发起这场峰会的原因。



8

关于ARTDiCO | 这场峰会的主办方

ARTDiCO 游戏动画作品集中心

Dream to infinity —— 从梦想到无限，引领你迈向世界顶尖学府

创立时间：2021 年

所在地：深圳 前海

专注领域：

游戏设计 | 游戏美术 | 技术美术 |
概念设计 | 2D&3D动画 | 视觉特效 |
数字媒体艺术 | 国际艺术课程 (AP/IB/A-Level)

ARTDiCO 游戏动画作品集中心

(ARTDiCO Portfolio Center) 成立于 2021 年，是一家专注于游戏、动画与数字艺术方向的国际教育品牌我们相信——中国新一代的游戏动画创作者从不缺乏天赋，缺的是一张通往世界的地图。

自创立以来，ARTDiCO 深耕全球顶尖学府的升学路径，覆盖英、美、澳、加、港、新、北欧等主流留学国家与地区——与一线创作导师并肩作战，陪伴每一位怀有创造力的学生，走向属于自己的世界舞台。

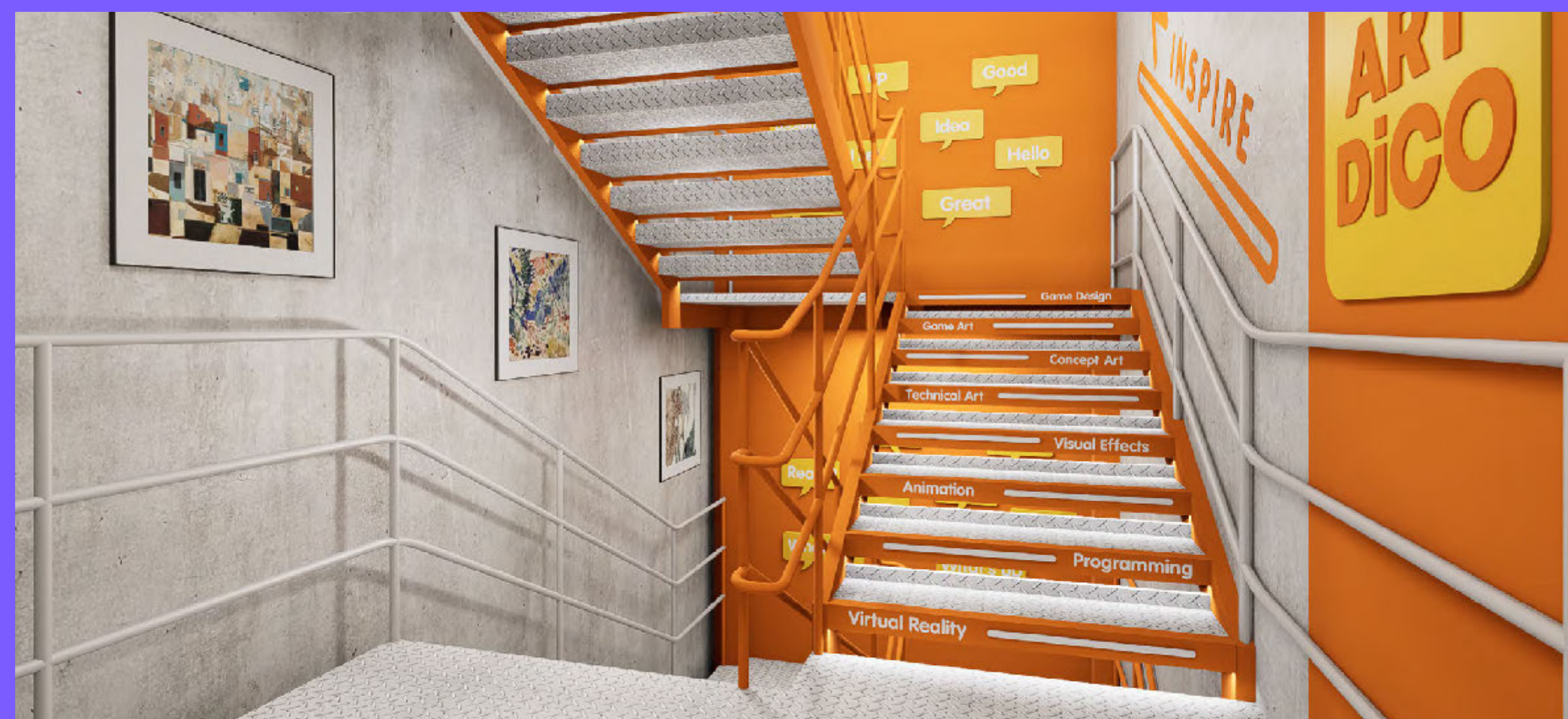
我们的服务：

选校定位 | 专业规划 | 作品集辅导 | 项目孵化 |
文书指导 | 背景赛事 | 海外夏校 | 名企内推

在这里，学生不是被灌输的对象，而是被激发的创作者；导师不是课程的宣讲员，而是并肩作战的同行者。我们坚持“一人一团队”的服务机制——每一位学生都由升学规划师、专业导师、文书导师组成的专属团队全程护航，从作品集第一张草图到拿到 offer 的那一刻，没有一个人是独自作战的。

GGAES 全球游戏动画留学峰会，正是 ARTDiCO 送给这一代创作者的第一份礼物。

它让中国的学生第一次在家门口，与全球顶级院校的教授、全球顶级工作室的创作者，在同一个空间，谈作品、谈梦想、谈未来。它让每一位站在岔路口的创作者，了解了海外顶尖院校与行业大厂的最新资讯，从此再也没有信息差。



权威认证



The Rookies 全球最佳游戏设计与开发奖
全球第 35 名 · 2024

国内唯一获得 Rookies 认证
并进入全球排名的游戏动画培训中心



IGDA国际游戏开发者协会深圳分会
官方合作伙伴



英国文化教育协会教育质量框架认证 (AQF)
2025 British Council 认证

严格遵循英国文化教育协会教育质量框架 (AQF)
录取数据经入学办公室独立验证
以国际标准保障每一份录取成果的真实性与可信度



Unreal Engine 官方认证授权培训中 (UATC)
2025 Epic Games 授权

2025 年获 Epic Games 官方授权
教学内容与行业一线标准全面接轨



GLOBAL GAME JAM®

Global Game Jam
全球游戏极限开发大赛
官方合作伙伴

数字见证实力

10+

娱乐产业教学经验

200+

名优秀学员 完成 ARTDiCO 全程辅导

1158+

份作品集产出

821+

封全球顶级游戏、动画与影视学府 offer

¥431 万

(约 \$60 万美元)

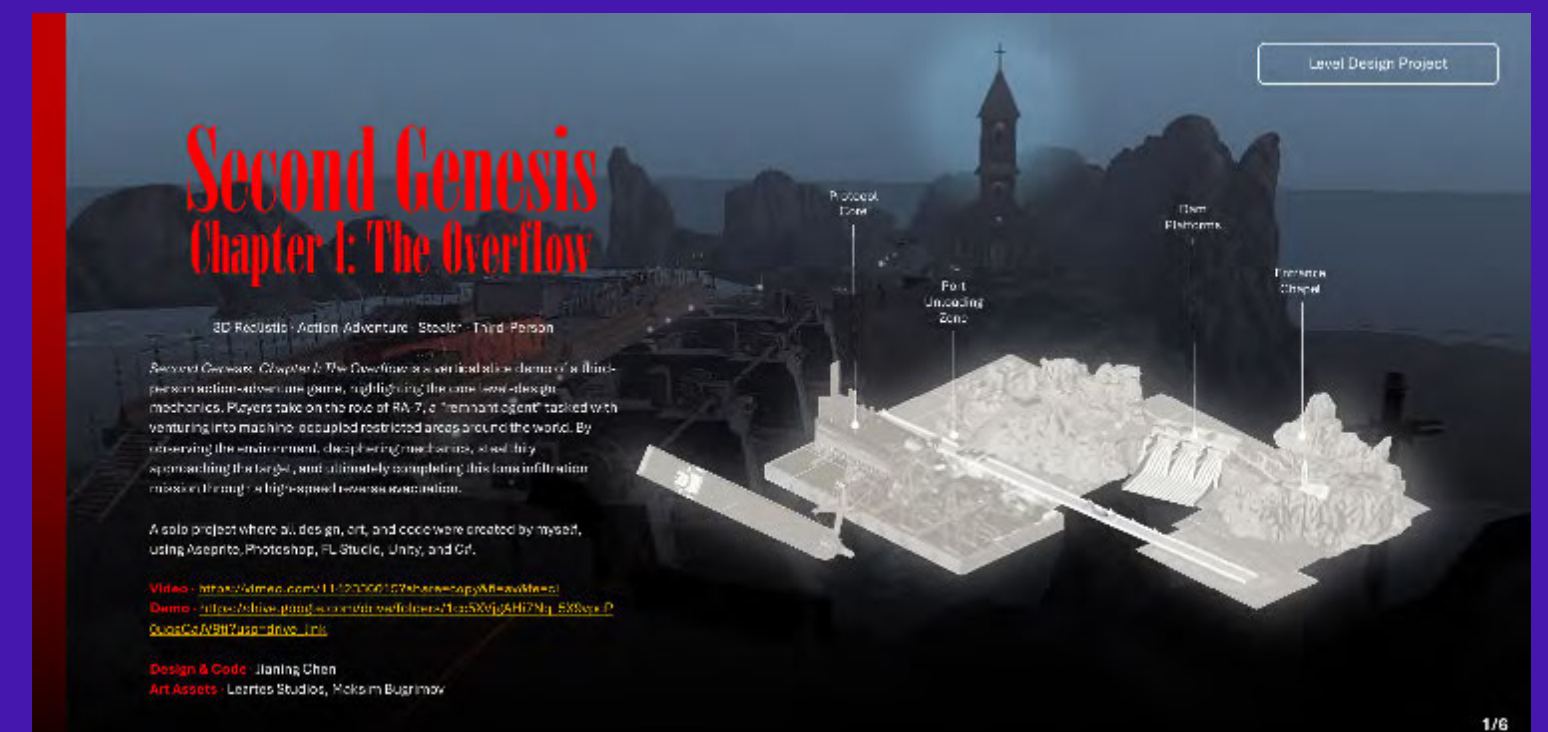
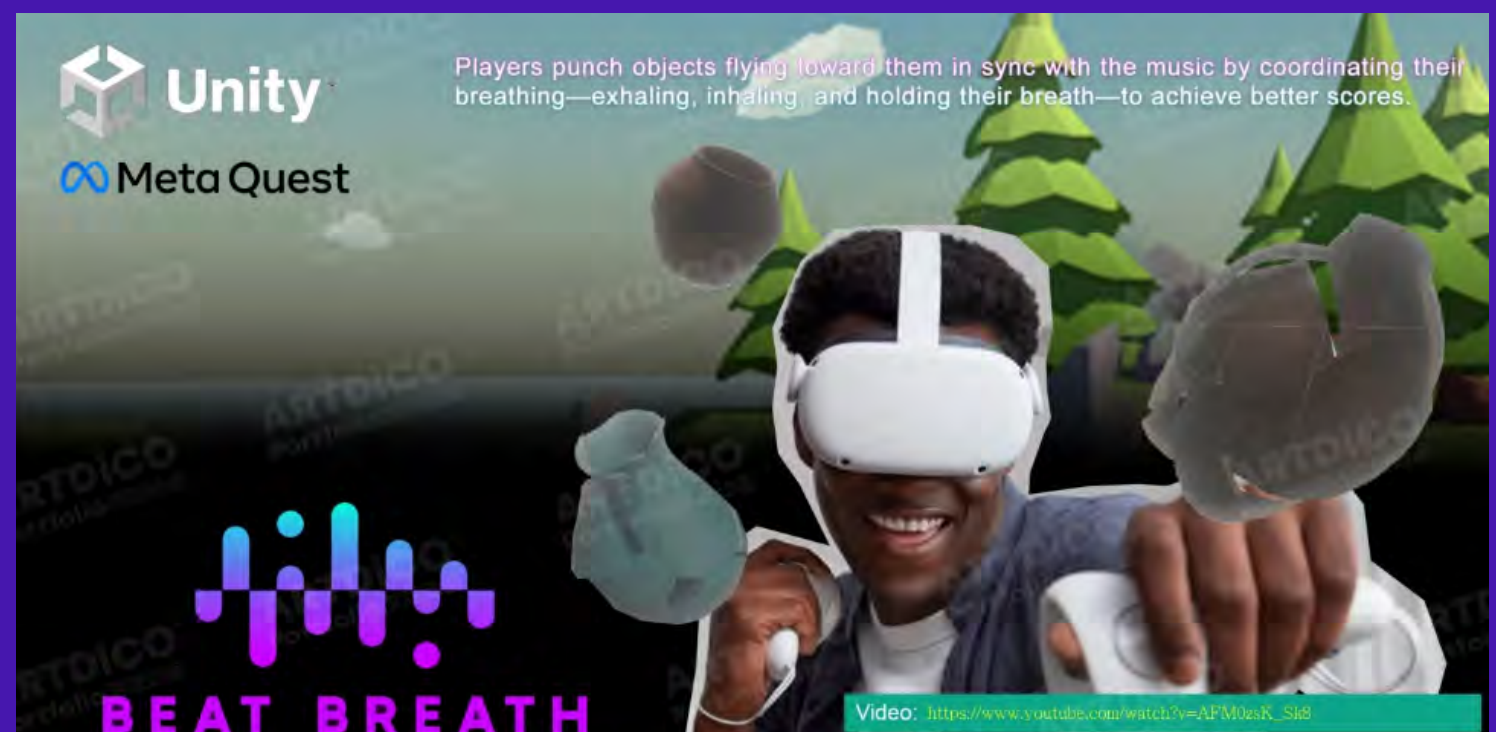
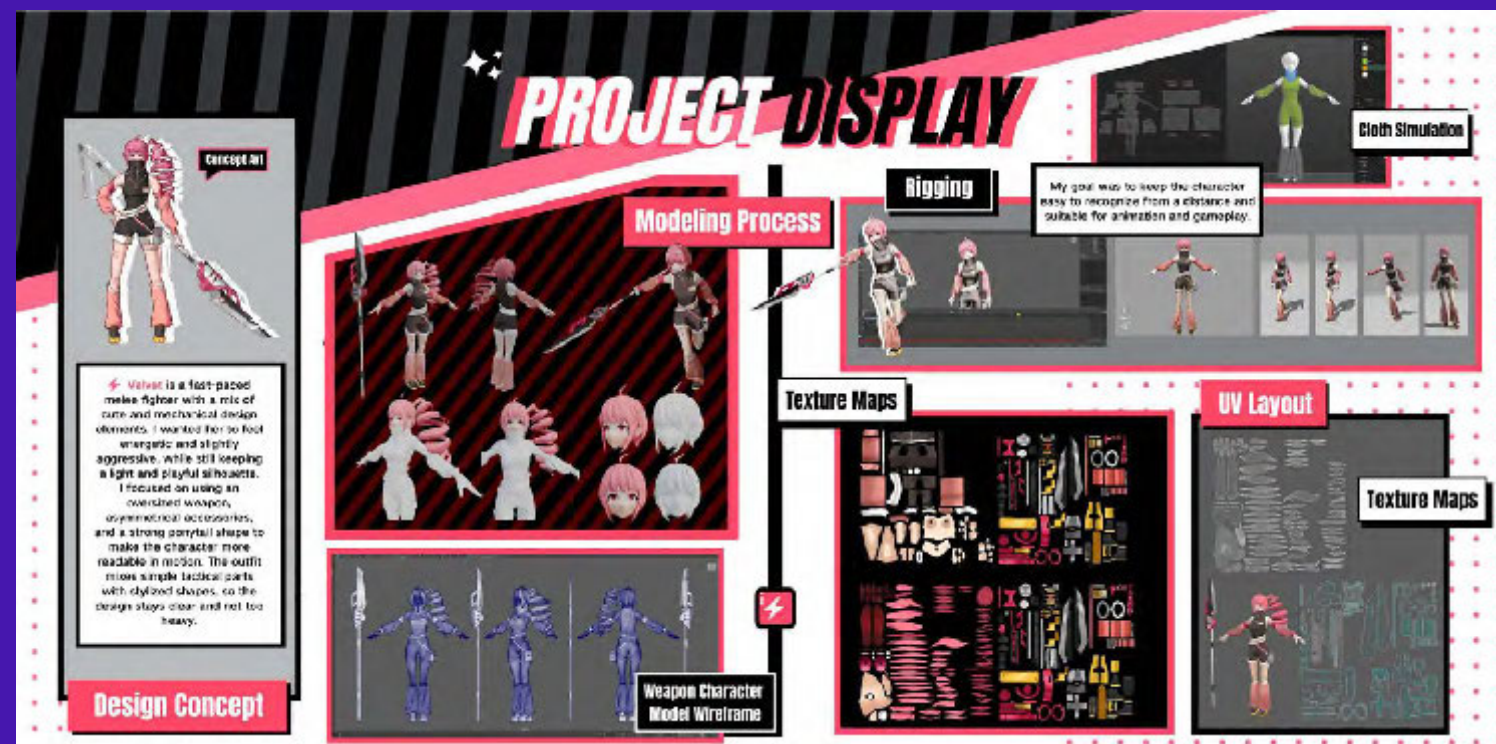
累计学员斩获海外院校奖学金总额

100%

名校录取成功率

(数据截至 2025 年 12 月 · 2026 年录取数据暂未统计)

学员案例



联系我们

咨询电话: 0086-18127065217

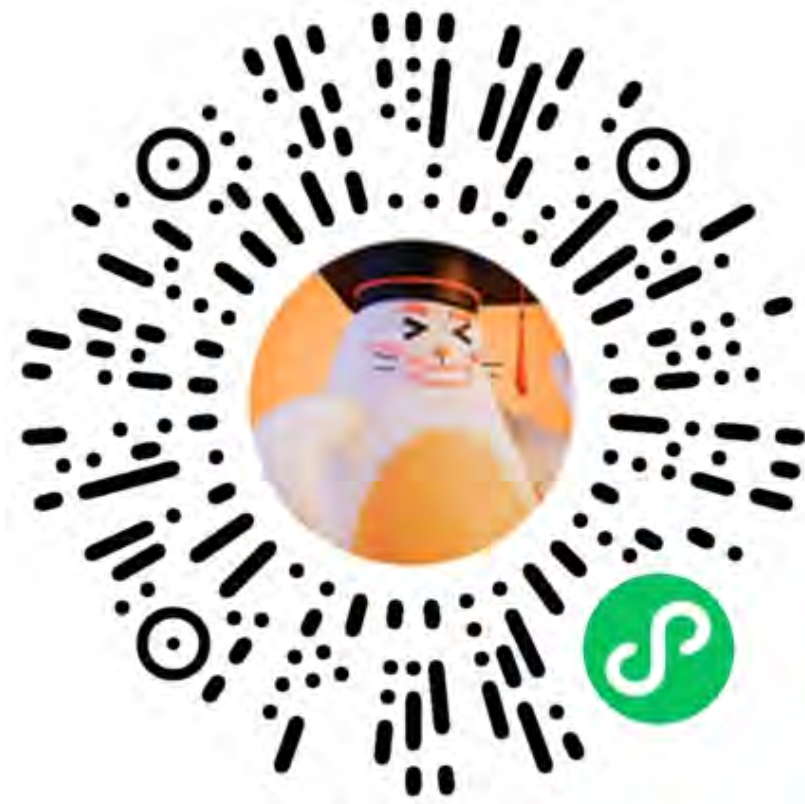
官网: <https://artdico.co/>

官方邮箱: support@artdico.co

校区地址: 深圳市南山区前海合作区前海交易广场(前海香港印象)T1栋地上商铺2楼14号



微信公众号
@ARTDiCO



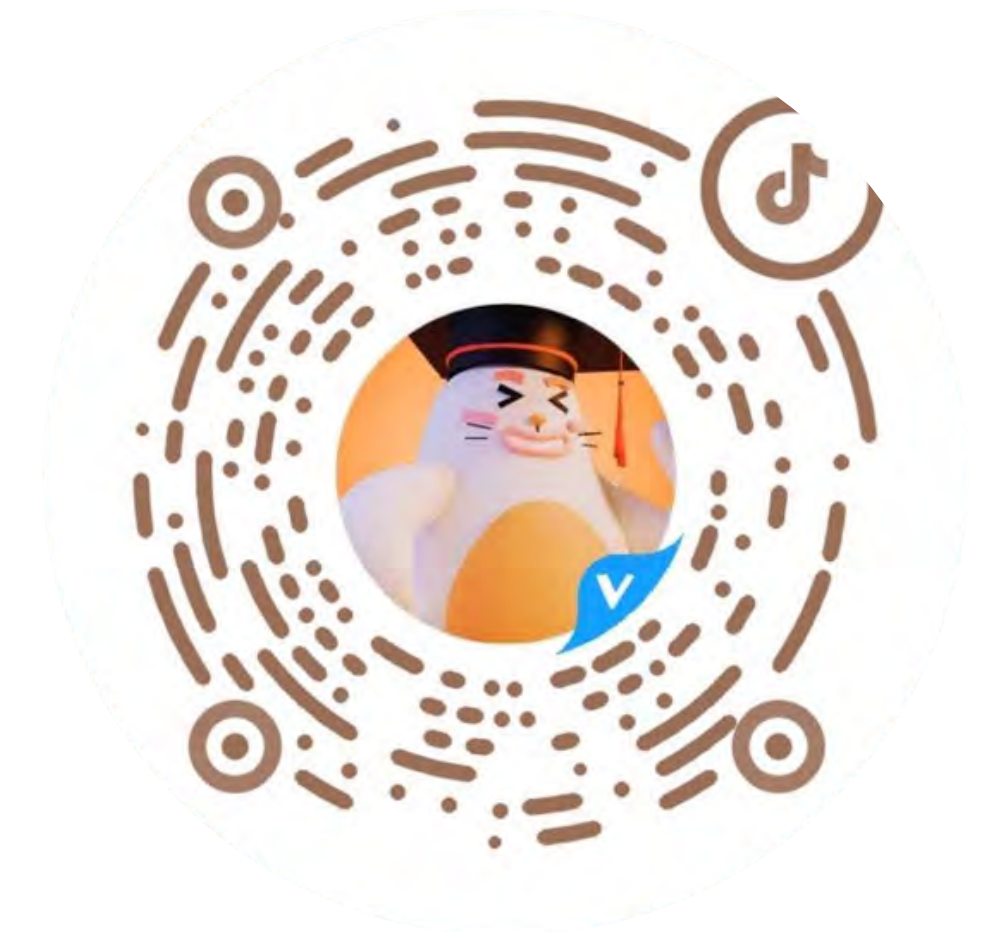
官方小程序
@ARTDiCO



官方小红书
@ARTDiCO



官方微信客服
一对一咨询&规划



官方抖音
@ARTDiCO

扫一扫, 和 ARTDiCO 聊聊你的世界计划



ARTDiCO[®]
Portfolio 游戏动画

写在最后 | Let's Talk

如果你也想走向世界，我们就在这里等你。





Global Game
& Animation
Education Summit
in China 2026

主办方



ARTDiCO[®]
Portfolio 游戏动画

协办方

HIGHER INSIGHTS
Strategic analysis for education

铂金赞助



伙伴赞助





全球留学
游戏动画峰会
Global Game & Animation
Education Summit

Global Game
& Animation
Education Summit
in China 2026

出席院校



业界嘉宾



ESCAPE STUDIOS

Escape Studios 是英国在游戏设计、动画与视觉特效领域具有领先地位的高等教育机构之一，致力于为有志进入相关行业的学生提供系统化、专业化的培养。学院开设本科、研究生及短期课程等多层次项目，学生可根据自身的学术规划与职业发展需求，灵活选择不同的学习周期与授课形式。

授课方向：

BA(Hons)/MArt Immersive Media
BA(Hons)/MArt Comics and Visual Storytelling
BA(Hons)/MArt Motion Graphic
BSc(Hons)/MSci Video Games Design
BA(Hons)/MArt The Art of Video Games
BA(Hons)/MArt Concept Art and Experience Design
BSc(Hons)/MSci Technical Art for Games & VFX

hello@escapestudios.ac.uk
<https://www.escapestudios.ac.uk/>



Staffordshire University 是英国在游戏教育领域具有领先地位的高校之一，连续两年荣获 TIGA 游戏产业奖“最佳教育机构”称号。学校以跨学科实践教学为核心，致力于培养学生在专业领域取得成功所需的综合能力与行业素养。

在斯塔福德郡大学，学习不仅停留于游戏制作本身，更聚焦于将创意与理想转化为可实现的成果。学院开设具有前瞻性的创新课程，配备行业标准的一流设施，鼓励学生通过项目实践表达自我、突破边界，并在真实创作中积累经验、实现成长。

授课方向：

BSc Computer Gameplay Design and Production
BSc Computer Games Design
BSc Computer Games Design with Animation
BSc Computer Games Programming
BA Game Art
BA Concept Art for Games and Film
BA Esports

+44 01782 294400
<https://www.staffs.ac.uk/>



Abertay University 位于苏格兰风景优美的邓迪市，在校学生约4000人，整体规模精而优。学校开设涵盖多领域的本科及研究生课程，其中多数专业融入实习与行业实践环节，旨在提升学生的职业素养与实际应用能力，帮助其顺利过渡至职场环境。依托多元化的学科设置与良好的学习氛围，学生能够在阿伯泰大学探索自身兴趣并实现个性化发展。

授课方向：

BA (Hons) Computer Arts
BSc (Hons) Computer Game Applications Development
BSc (Hons) Computer Games Technology
BSc (Hons) Computing
BSc (Hons) Computer Science
BSc (Hons) Computer Science with Cybersecurity
BSc (Hons) Ethical Hacking
BA (Hons) Game Design and Production
BSc (Hons) Visual Effects for Games and Real-Time Media

+44(0)1382 308000 (Monday-Friday, 9am-5pm UK time)
<https://www.abertay.ac.uk/courses/>

GNOMON

SCHOOL of VFX & ANIMATION
for FILM & GAMES

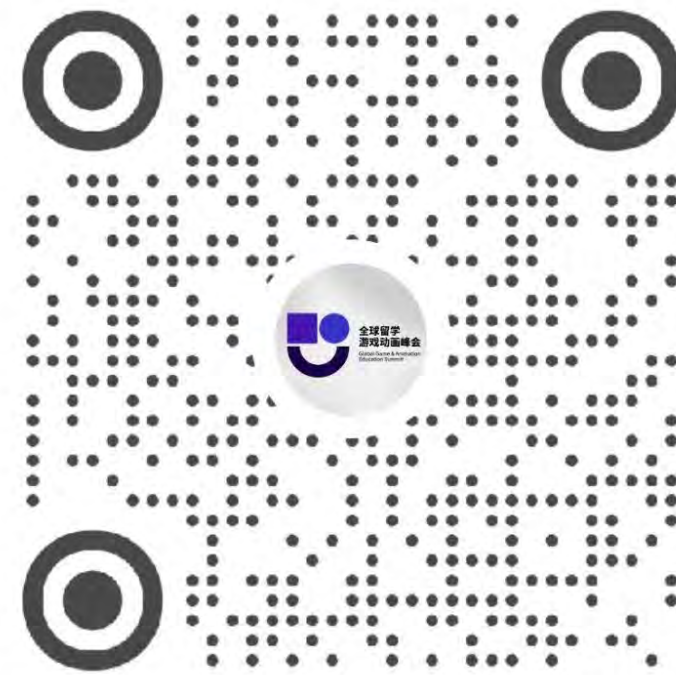
Gnomon 是一家25年来致力于为娱乐行业提供数字制作的教育的院校。学校提供BFA（艺术学士学位），证书课程涵盖3D建模、动画、视觉特效、游戏美术。学院被包括《好莱坞报道》在内的多家新闻出版社列入美国年度高校和动画高等院校榜单。

admissions@gnomon.edu
小红书：@诺蒙视觉特效学院
<https://www.gnomon.edu/>

关注 GGAES 全球游戏动画留学峰会



微信公众号
@GGAES全球游戏动画留学峰会



官方小红书
@GGAES全球游戏动画留学峰会



官方微信助理
@GGAES全球游戏动画留学峰会



官方微信客服
一对一咨询&规划



官方微博
@GGAES全球游戏动画留学峰会



官方知乎
@GGAES全球游戏动画留学峰会



官方抖音
@GGAES全球游戏动画留学峰会



活动行报名
@GGAES全球游戏动画留学峰会

<https://ggaes.global/>



ARTDiCO[®]
Portfolio 游戏动画

GGAES 全球游戏动画留学峰会2026
为创造者绘制的地图。从这里出发，世界不再遥远。