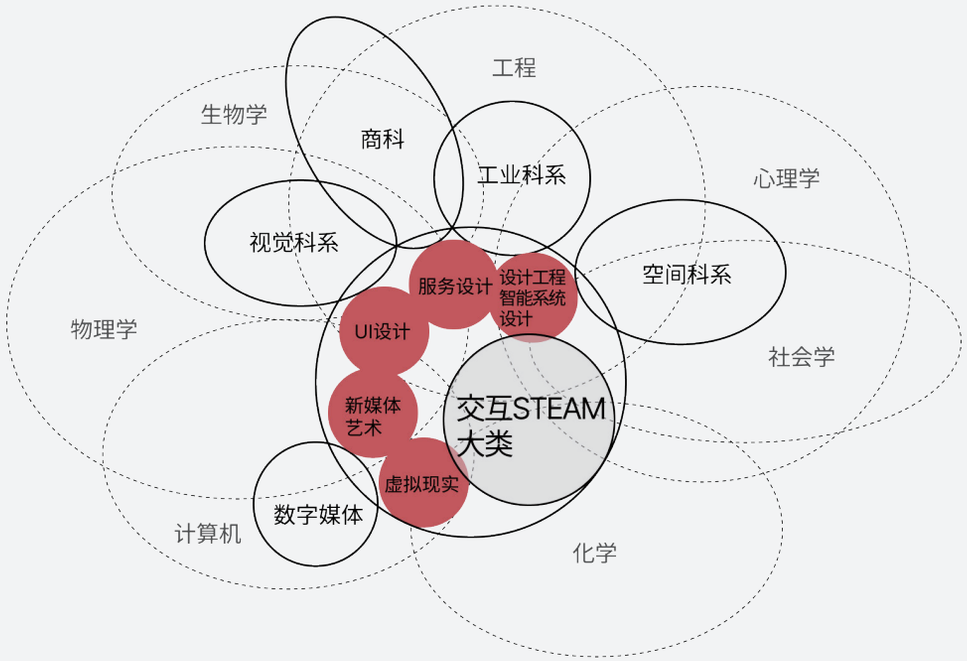
[RAC高升本]

STEM + ART
艺术特长升学
跨学科产品手册

STEM
+ART

INTERDISCIPLINARY PRODUCT MANUAL

about



RAC Studio

- RAC Studio 国际艺术教育由哈佛、宾大、UCL 团队于 2015 年创立，致力于拓展艺术教育的边界与理念创新。机构获评国家高新技术企业、上海市设计创新培育企业，并入选《硅谷杂志》全球最具价值教育品牌 TOP30。
- 以“面向未来的艺术教育”为核心，聚焦科技与艺术融合，涵盖 数字媒体、游戏动画、交互设计、智能工程、建筑设计、工业设计等领域，提供国际艺术留学、背景提升、保研辅导、科研论文 及职业发展指导等业务，致力于培养引领未来的设计人才。

RAC X Program

- 是一个跨学科项目，用（交互、数媒、视传、工设、空间）与商科、计算机、生物、社会学、心理学等传统学科进行交叉，通过技术赋能创造力，帮助学生展示自己解决真实问题的项目能力。
- 此项目专注于创新实践，个性化定制以及可视化展示，让学生在申请中脱颖而出。
- **RACX=Responsive+Aesthetic+Creative+Cross-disciplinary**
  r：Responsive
  a：Aesthetic
  c：Creative
  x：Cross-disciplinary

关于

RAC

RAC STUDIO

创始人寄语

Founder's Message



季弘斐

哈佛大学设计学院 硕士
RAC studio国际艺术留学 创始人
超10年一线教学经验
国际教育升学规划专家，帮助超千个家庭圆梦常春藤,G5等全球顶尖院校
多家知名设计企业人力发展顾问

“大家好，我从事设计与艺术教育已经十多年了，尤其重视STEM + ART。

很多人以为艺术和科技是两条平行线，但在今天，这两者的融合正成为未来教育的核心。STEM代表科学、技术、工程、数学，而当我们加上ART，它不只是简单的叠加，而是让理性与感性、逻辑与创造力真正结合起来。在人工智能大发展的环境下，具备多个领域叠加能力的所谓“π”型人才更不容易淘汰。

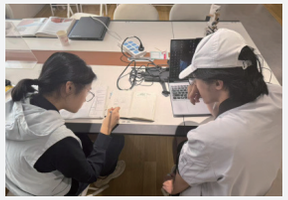
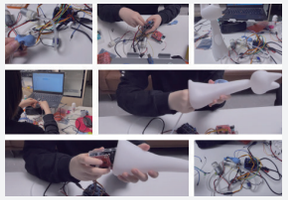
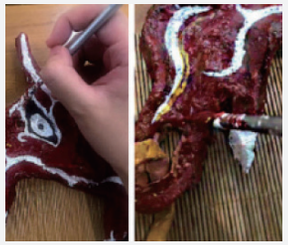
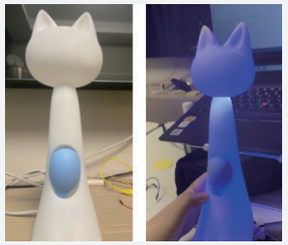
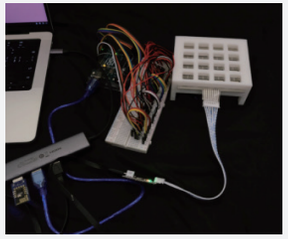
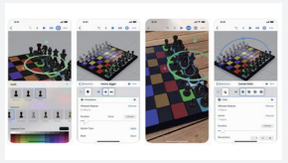
从申请院校的角度来说，很多顶尖大学已经以STEM + ART为核心理念来培养跨界人才。像麻省理工、斯坦福、CMU、康奈尔、牛剑、UCL，或者新加坡国立、港大、港理工这些亚洲名校，都特别欢迎既懂技术、又具美学和社会洞察力的学生。 在申请这些院校时候，如果你的作品集能体现“技术实现+艺术表达”的结合，比如用Arduino做装置、用Unity做游戏、用数据驱动视觉设计，以及一些设计工程学方面的图纸，那你的竞争力会非常突出。

在职业发展上，STEM+ART背景的学生可以进入的领域非常广：从交互设计、智能产品、游戏开发、XR虚拟现实，到可持续城市、智慧城市与建筑科学、AI艺术创作等。你会发现，无论是科技公司还是设计事务所，都在寻找既能理解算法逻辑，又能构思用户体验的复合型人才。

我一直认为，未来最具潜力的人才，不是单一擅长技术或艺术的人，而是能在两者之间自由切换、创造新价值的人。 所以，如果你正准备申请院校，或者还在探索自己的方向，我非常建议你去尝试STEM+ART项目导向的学习。在寻找满足社会需求的解决方案的过程中，学会多项技能。让你的知识更完整、思维更立体，也让你在未来的设计与科技浪潮中更有主动权。”

十年规划
10-YEAR PLANNING

6-8 年级	兴趣探索 通过游戏动画，视觉传达，工业设计等工作坊来探索	技能培养 教授设计，美学以及计算机编程等技能，为未来升学做准备	家长沟通 分享学生学习进展，制定未来的职业发展以及学业规划
9-12 年级	项目指导 指导学生游戏动画，视觉传达，工业设计等 STEM 设计作品	活动策划 为学生规划长期活动 / 短期竞赛 / 实习活动，提高学生竞争力	留学规划 为学生提供 STEM 设计类选校以及文书夏校等规划
本科	学术支持 为学生校内项目提供辅导，并提供选课建议	硕士申请 对于细分硕士专业的选校规划以及硕士申请的作品集辅导	职业发展 通过内推以及内部实习项目，为学生提供就业
硕士	博士计划 辅导学生申请博士需要的论文	校友网络 进入 RAC 校友群，享受资源共享以及合作	求职辅导 帮助学生优化简历以及作品集

低龄 兴趣引导	中龄 技术辅导	高年级 生涯规划
		
		
		通过海外导师 workshop，个人策展以及搭建、获奖，打造独享的个人职业路径和生涯规划。
是专为 11-15 岁艺术天赋儿童打造的沉浸式国际教育方案，通过独创的 " 艺术 + 通识 " 双轨培养体系，帮助孩子们提前确定自己适不适合艺术，适合艺术的哪个方向。	针对学生的人设进行项目课题策划。在项目进行的过程中，赋予技术力支持，完成项目。	

产品矩阵
OUR SERVICE

作品集辅导

设计创意项目	软件技术辅导	作品排版优化	实体制作
个人网站制作	项目视频制作	作品文案润色	面试辅导

创意思维与技术提升

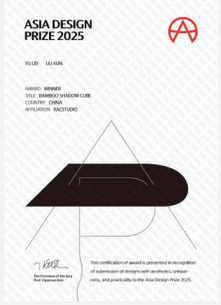
设计思维	2D 平面 UI	3D 建模动画	游戏引擎
互动影像	嵌入式编程	参数化设计	实体模型制作

升学规划指导

文书写作	申请材料	活动规划	设计艺术竞赛
海外教授工作坊	实体搭建	国际课程指导	艺术展览

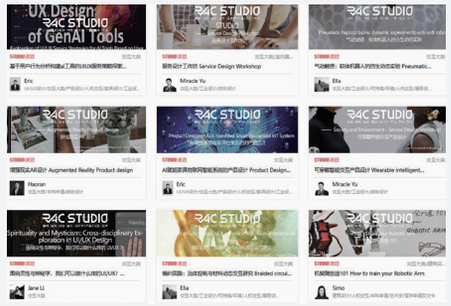
产品特色
OUR SERVICE

竞赛活动辅导





跨学科课题



实体搭建





艺术设计展览







海外教授工作坊



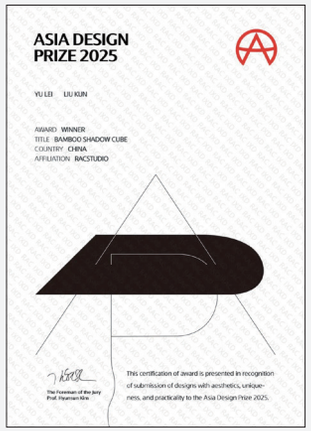
竞赛活动辅导

海外名校在录取时，除了看成绩和标化考试，非常看重学生的综合能力和特长。而竞赛获奖经历则能让招生官看到你在某个领域的深耕和潜力。对设计、交互、数媒、视传、建筑等专业，高中竞赛项目本身可以直接成为作品集内容。

Scholastic Art & Writing Awards（学乐艺术与写作奖）

是美国高中生中含金量极高的奖项，历史悠久、权威性强，在藤校申请体系中被认为是艺术与创意方向的顶级荣誉之一。该奖项自 1923 年创立以来，得到了全美教育界和艺术界的高度认可。许多知名获奖者，如 Andy Warhol、Stephen King、Sylvia Plath 等都曾获此殊荣，进一步彰显了其影响力和声望。





Asia Design Prize （ADP）

是一个面向工业产品、视觉传达、社会设计等方向的国际综合类奖项。在亚洲具有国际化影响力的设计奖项，很多来自亚洲高校设计学院的教授 / 副教授 / 研究人员是评审团成员。一些亚洲高校如港大的老师本身也荣获这个奖项。



上海设计 100+

工业和信息化部工业文化发展中心指导 / 主办，可以写进简历、推荐信或活动经历中，体现有参与国家级设计创新项目的经历。



金熊猫天府创意设计奖

有成都市政府官方背书的设计竞赛，能体现你对设计的兴趣、主动参与社会性创意活动的态度。



International Design Awards 国际设计大奖赛（IDA）

于 2007 年创立，旨在表彰工业、产品、平面及时尚、建筑、室内等设计领域的创新作品。对高中生来说，IDA 能提供作品集亮点、国际认可、申请差异化优势、奖学金竞争力，尤其适合想申请海外艺术设计、建筑、工业设计相关本科项目的学生。



A+Awards（Architizer A+Awards）

全球最知名、最具影响力的建筑奖项之一，在全球范围内被认可，体现设计能力和执行力。

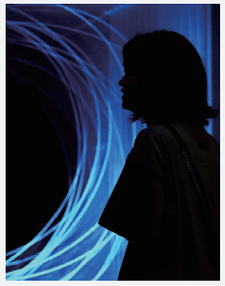
RAC STUDIO

实体搭建工作坊

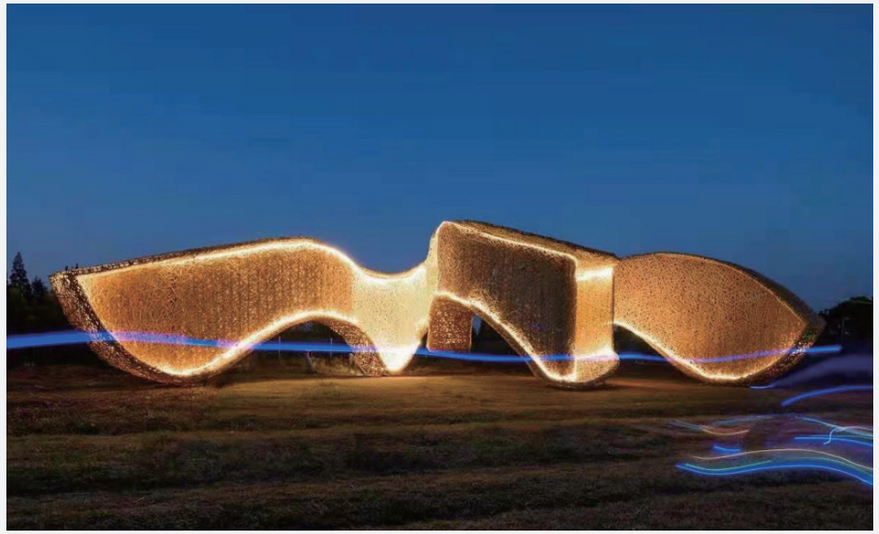
是由 RAC 自 2019 年正式发起，联合海内外名校在职教授导师，RAC 优秀导师，知名设计师为设计专业在读学生 / 设计行业从业者 / 对设计感兴趣的高中生及成人，定制研发的落地建造类工作坊。带领学生们体验项目从设计到落地的过程，认知小型构的搭建流程，获得一处长久搭建的落地作品，项目将有机会参与国内外展览或设计大赛。

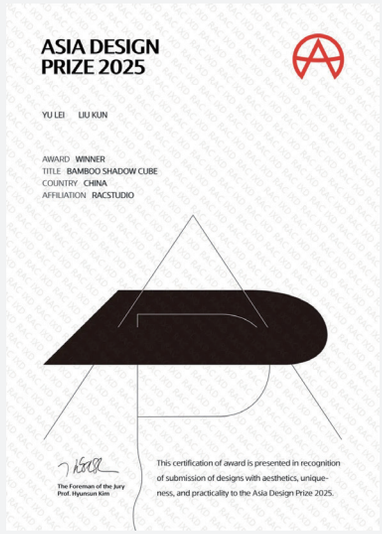
RAC STUDIO

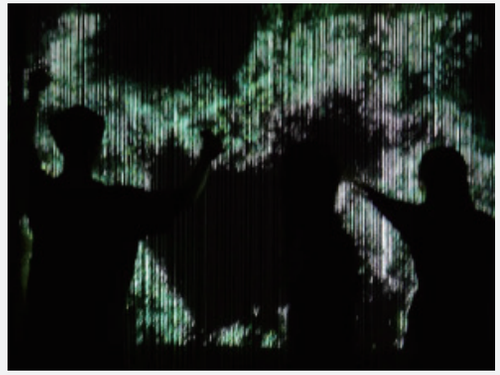


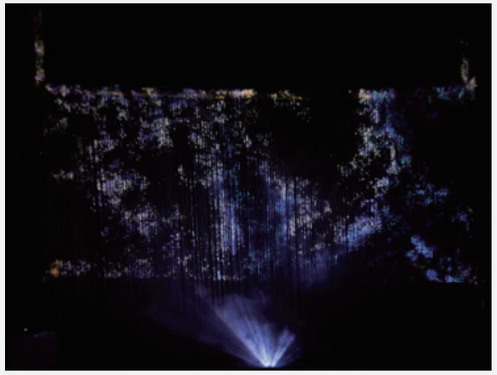












“RAC X WORKSHOP”
海外教授工作坊

是 RACSTUDIO 于 2018 年正式发起，联合海外名校在职教授及导师，为设计专业学生 / 设计行业从业者 / 对设计感兴趣的高中生及成人，共同定制研发的设计工作坊。“X”意在发展当代设计师多领域的交叉学科思维，以系统了解海外顶尖院校设计教育方式为目的，邀请行业大咖参与评图通过工坊真实体验全英文学术沟通与小组讨论。打破地域，实现知识共享新突破。

MIT Media LAB

数字媒体首屈一指的
硕士项目



苏黎世联邦理工

全球排名第七、媲美
麻省理工、帝国理工



米兰理工大学

最早开始交互设计的院校，
产品经理的黄埔军校



密歇根大学

ARVR 全球排名第一

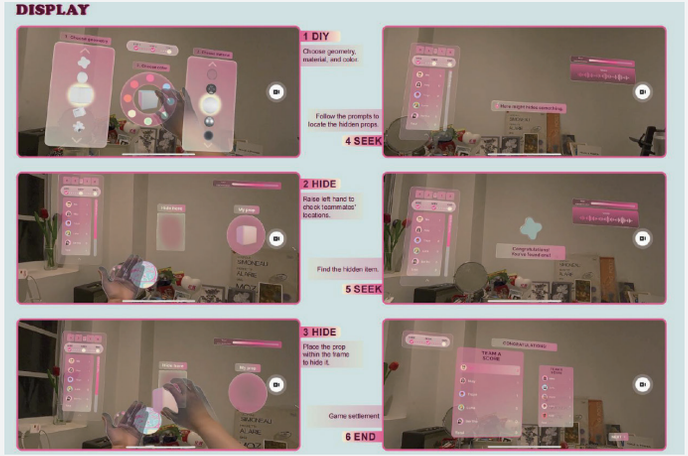


伦敦大学学院

跨学科设计首屈一指







设计展览

2023 & 2025
威尼斯双年展平行展

威尼斯双年展包含三个板块：主题展 - 国家展 - 平行展。同学可以参与 ECC 欧洲文化中心举办的 ECC 威尼斯双年展平行展并且获得证书。

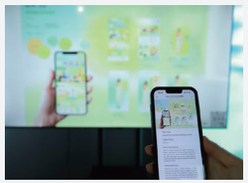


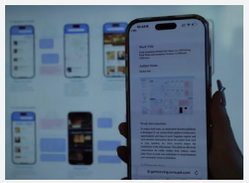


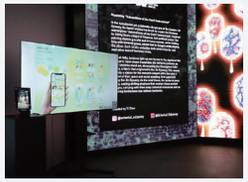


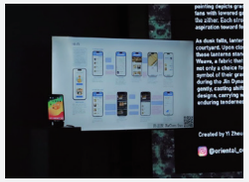
2025
伦敦大梦东方艺术展览

以征集链接传统与未来作品主题深度契合：鼓励艺术家从中华文化基因库（文物、非遗、哲学思想等）中提取元素，通过数字技术（AI 生成、VR 叙事、交互装置等）进行当代转译，形成“传统符号 × 科技语言”的跨时空对话。
位置：英国伦敦市中心的 Outernet London，日均 70 万 + 人流量（超越大英博物馆的伦敦顶流打卡地）、英国政商艺界嘉宾出席（政府官员、艺术院校教授、行业领袖），为作品提供跨文化传播的“超级窗口”。













科研 / 论文辅导

RESEARCH TOPIC 研究课题

计算机辅助设计



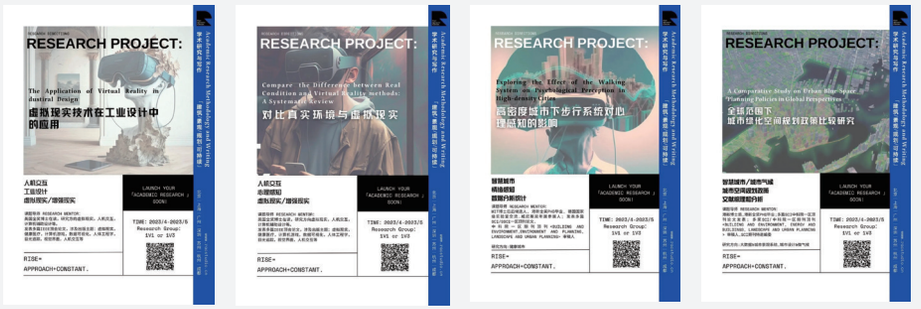
大数据与智慧城市



城市气候研究



人机交互与视觉界面



课程大纲
COURSE

课程安排
【8 周 */ 项目】

Stage 1
第 1 周

- 创意头脑风暴 → 根据学生背景，兴趣以及升学方向，进行课题启发头脑风暴，确定项目的侧重点，技术方向以及美术风格

Stage 2
第 2 周 - 第 5 周

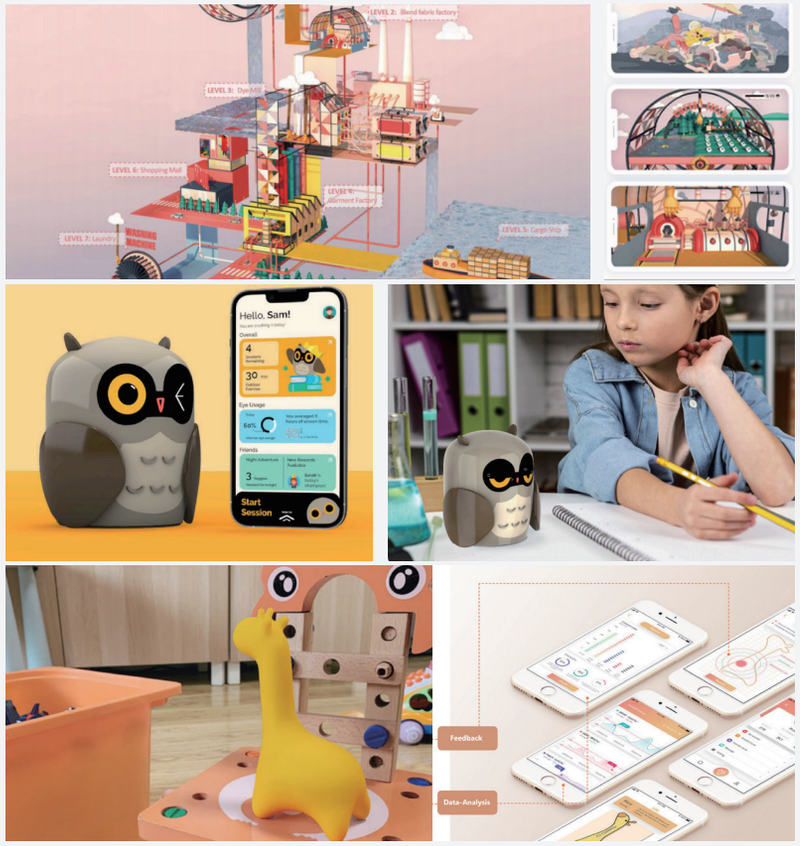
- 项目亮点搭建 → 根据院校的喜好方向打造项目亮点
- 技术实现 → 根据所需掌握能力，知识输入并手把手教学，使得同学快速掌握技术落地

Stage 3
第 6 周 - 第 8 周

- 可视化成果优化 → 图文素材排版优化
option：实体材料制作
option：视频 demo 材料

Stage 4

- 文书 / 活动策划 → 深度交流，文书与项目结合，并针对项目之前或者之后的活动进行策划，深度打造学生个人人设



* 该周期为理想授课周期仅供参考，项目课程为 1v1 授课，具体周期将结合学生具体能力与时间情况协调排课，确保高质量完成课题。

跨学科课题
INTERDISCIPLINARY TOPIC

01
数字媒体跨学科课题

环境科学 x 数字媒体
生物学 x 数字媒体
计算机 x 数字媒体
医学 x 数字媒体
心理学 x 数字媒体
人工智能/图像识别 x 数字媒体

02
动画跨学科课题

历史/人类学 x 动画
环境科学 x 动画
生态学 x 动画
生物 x 动画
生物医学工程/人因工程 x VR动画
物理学/机械工程 x 动画（科普教育）

03
视觉艺术跨学科课题

社会学 x 设计传达
符号学 x 设计传达
心理学 x 设计传达
医学 x 设计传达
生物学 x 设计传达
语言学 x 设计传达

04
工业设计跨学科课题

医疗 x 工业产品 x 人工智能
心理学 x 工业产品
化学 x 产品设计
教育 x 工业产品
医疗 x 工业产品
地理学 x 产品设计

05
交互设计跨学科课题

数据科学/体育/人工智能 x 交互设计
人工智能视觉识别 x 交互设计
机械工程/计算机/材料学 x 交互设计
环境科学/气象学/教育学 x 交互设计
心理学/生理学 x 交互设计
医疗/人工智能/生物医学工程
x 交互设计

06
游戏设计跨学科课题

心理学/教育学 x 游戏设计
语言学习/历史 x 游戏设计
社会学 x 游戏设计
人工智能 x 游戏设计
教育学/心理学 x 游戏设计
物理学 x 游戏设计

07
生态可持续跨学科课题

环境科学 x 生态
人类学 x 可持续
地理 x 生态

08
建筑跨学科课题

哲学/社会学/历史 x 建筑
生物/电影 x 建筑
环境科学/材料科学 x 建筑

09
数据可视化跨学科课题

音乐 x 数据可视化
计算机 x 数据可视化
艺术装置 x 数据可视化

10
艺术跨学科课题

社会学/历史研究 x 艺术装置
社会学 x 艺术装置
人文 x 艺术装置

数字媒体跨学科课题

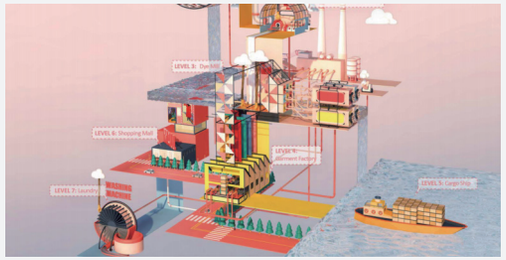
RAC STUDIO

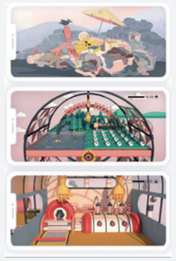
DMx（Digital Media x）项目是一个将新兴数字媒体技术（如游戏开发、VR/AR、交互设计）与传统学科结合的跨学科创新项目。我们通过技术赋能创造力，帮助学生用数字媒体手段解决真实世界的问题。

此项目区别于传统科研论文项目与竞赛实习模式，专注于创新，实践，个性化定制以及可视化展示，让学生在申请中脱颖而出。

环境科学 X 数字媒体

游戏化服装生产过程中如何去平衡和环境的关系





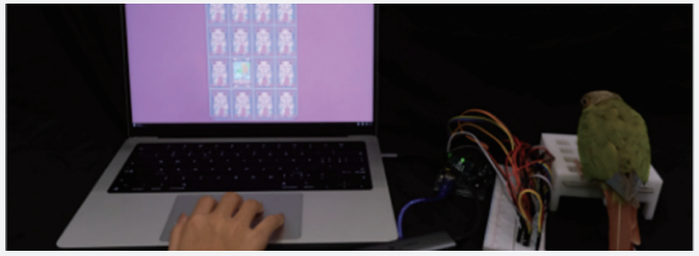
医学 X 数字媒体

五禽戏 VR 装置可视化“气”的流动



生物学 X 数字媒体

通过游戏来增强人和鸟之间的情感链接



心理学 X 数字媒体

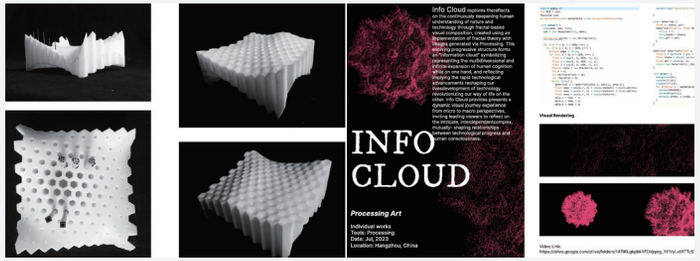
通过互动投影增强人的情感链接





计算机 X 数字媒体

生成式设计，用代码生成视觉图案，用计算机来表示、生成、处理和显示图形



人工智能/图像识别 X 数字媒体

通过图像识别人体动作，做能互动的灯光实体装置



动画跨学科课题

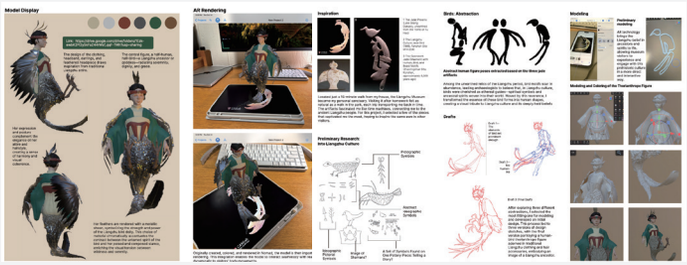
RAC STUDIO

ADx (Animation Design x)项目是一个将前沿动画艺术（涵盖2D/3D人物场景设计、定格动画、交互叙事等）与多元学科深度融合的跨学科创新项目。我们通过动画可视化赋能创造力，引导学生运用动画媒介，去解释复杂概念或是和申请专业交叉。

此项目打破了传统科研论文的单一范式与常规竞赛的同质化竞争，聚焦于“艺术表达 + 科学内核”的跨界实践。我们提供高度个性化的课题定制，最终以极具视觉冲击力的复合型作品集呈现，让学生凭借独一无二的跨学科背景，在全球顶尖院校的申请中脱颖而出。

历史/人类学 X 动画

结合良渚玉器做的人面鸟身人物形象设计



环境科学 X 动画

碳中和主题动画游戏中“虚拟消费”行为对环境意识的影响研究



生态学 X 动画

基于中国神话题材的生态保护动画游戏



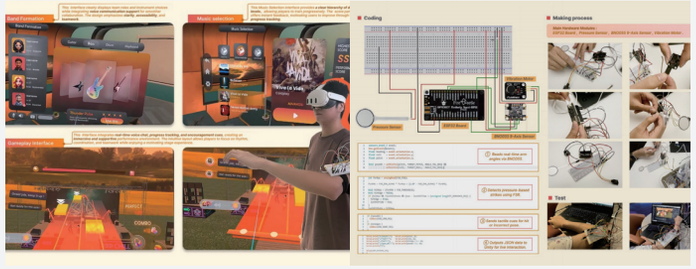
生物 X 动画

基于生物解剖学的动物设计，从骨骼到肌肉，从皮肤到最终的质感呈现



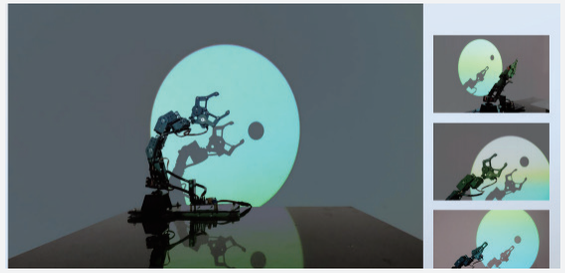
生物医学工程/人因工程 X VR动画

一个帮助乐手在虚拟乐队中康复训练的VR交互动画/脑卒中患者手部康复训练游戏



物理学/机械工程 X 动画（科普教育）

定格动画风格的重力场可视化



视觉艺术跨学科课题

RAC STUDIO

VAx（Visual Art x）项目是一个将视觉传达的手段（如书籍设计、装置艺术、实验影像）与其他学科结合的跨学科创新项目。我们通过艺术的跨学科来展现学生更加丰富的能力。
此项目区别于传统科研论文项目与竞赛实习模式，专注于创新，实践，个性化定制以及可视化展示，让学生在申请中脱颖而出。

社会学 X 视觉传达

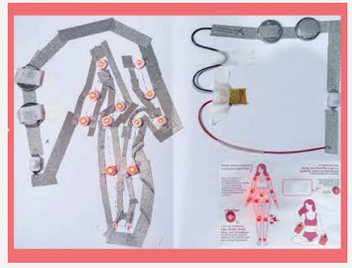
利用书籍来宣传脊柱侧弯问题



医学 X 视觉传达

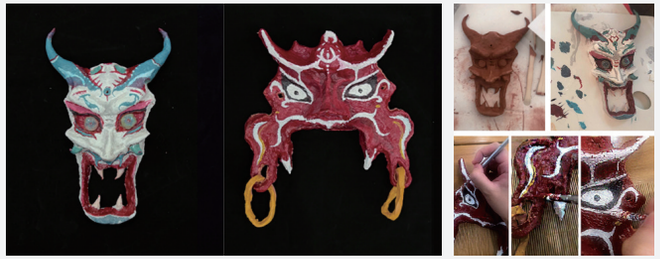
利用互动书籍来宣传更年期





符号学 X 视觉传达

利用傩戏面具来探索符号学



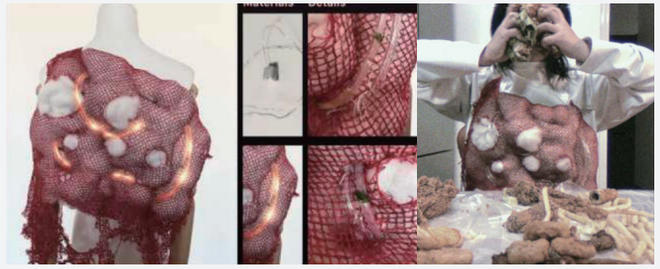
生物学 X 视觉传达

App 宠物疗愈



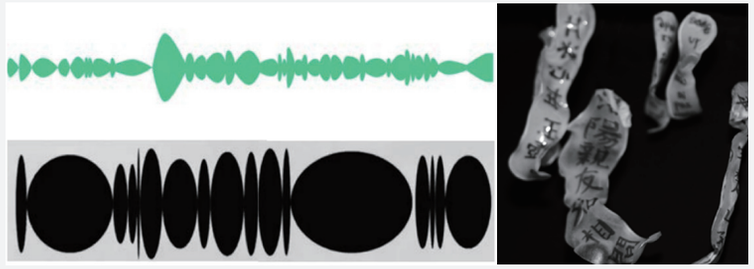
心理学 X 视觉传达

利用可穿戴服装来缓解暴食心理



语言学 X 视觉传达

方言的形态装置



工业设计跨学科

RAC STUDIO

IDx（Industrial x）项目是一个融合设计工程与硬件交互技术（涵盖制造工艺、人体工程学、材料科学、物理计算及交互设计）与传统学科的跨学科创新平台。我们以技术驱动创造力，引导学生打造实体智能产品，解决现实世界中的具体问题。

与传统的科研论文、竞赛及实习模式不同，本项目专注于创新实践、个性化定制与成果的可视化展示，致力于帮助每位学生在升学与职业发展中构建独特优势，实现脱颖而出的目标。

医疗 X 工业产品 X 人工智能

帮助孩子养成用眼好习惯的医疗产品设计

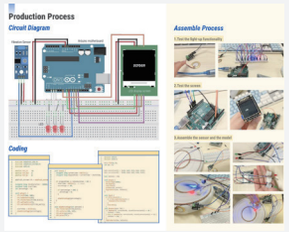




心理学 X 工业产品

针对听障儿童心理问题的家庭游戏产品





化学 X 产品设计

针对老年人的视力问题：利用变色的贴纸来预告药品的过期



教育 X 工业产品

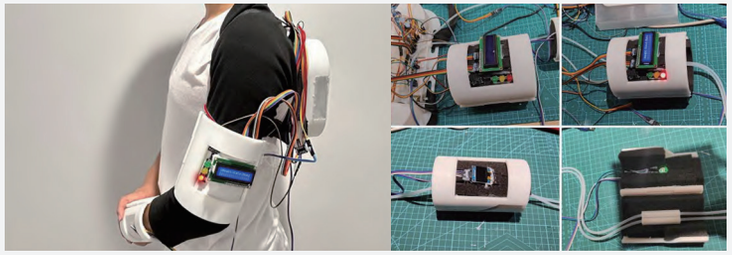
发展儿童智力的互动宠物





医疗 X 工业产品

针对血液中微塑料的产品设计



地理学 X 产品设计

洪灾急救辅助可穿戴



交互设计跨学科课题

RAC STUDIO

IxDx（Interaction Design x）项目是一个将前沿人机交互技术（如多通道交互、空间计算、行为干预设计）与多元学科深度融合的跨学科创新项目。我们通过“以用户为中心”的体验设计赋能创造力，帮助学生运用交互媒介与系统化思维，去解决真实世界中具体人群的痛点与需求。

此项目打破了传统科研论文的理论堆砌与常规实习的执行层工作，专注于深度用户调研、交互机制验证、个性化软硬件原型开发以及高保真可视化演示。我们助力学生构建具有深厚社会价值和前瞻视野的作品集，在竞争激烈的顶尖HCI（人机交互）与交互设计名校申请中脱颖而出。

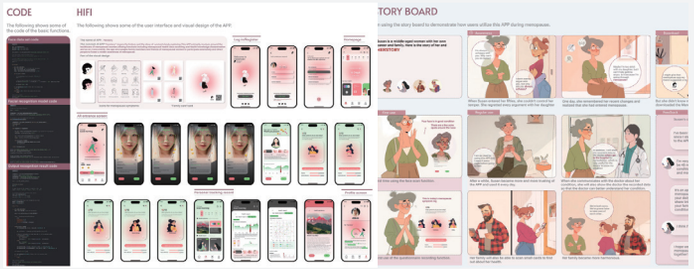
数据科学/体育/人工智能 X 交互设计

将空间感知 + 城市数据 + 用户交互结合在一起，做一个根据用户偏好自动生成的独特跑步路径。涉及空间行为、信息可视化、城市交互系统、人工智能等议题。



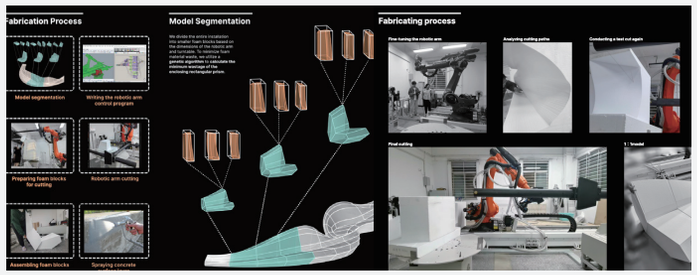
人工智能视觉识别 X 交互设计

识别面部表情，分析情绪，对女性更年期进行心理疗愈



机械工程/计算机/材料学 X 交互设计

研究算法与机械臂切割技术，通过机器学习、生成算法与材料性能实验，提出更好地展示切割作业的交互界面设计



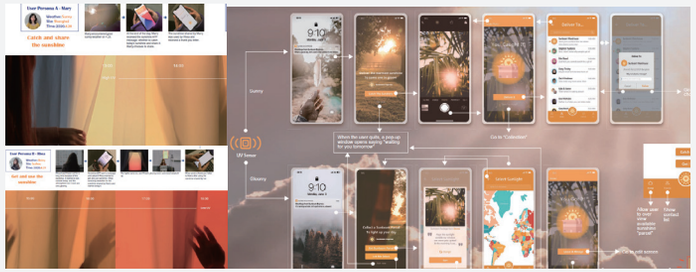
环境科学/气象学/教育学 X 交互设计

根据房间空调的碳排放，做一个虚拟地球，多种生态地被去平衡房间的碳排放



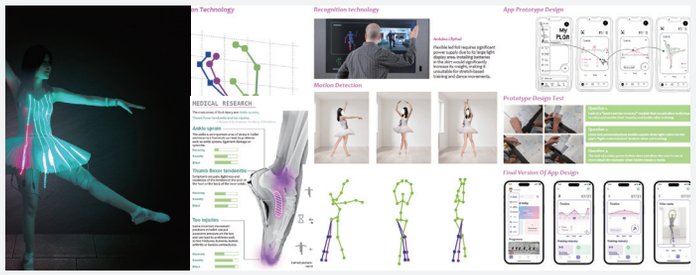
心理学/生理学 X 交互设计

控制阳光日照，改善抑郁症和生理状态



医疗/人工智能/生物医学工程 X 交互设计

通过人工智能视觉识别，对芭蕾舞动作进行干预，防止脚裸受伤



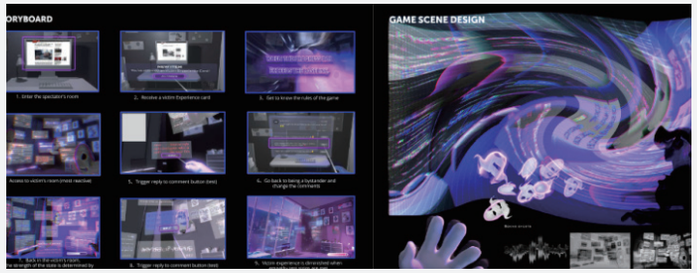
游戏设计跨学科课题

GDx（Game Design x）项目是一个将前沿游戏设计理念（如核心玩法机制、互动叙事系统、严肃游戏）与传统学科深度结合的跨学科创新项目。我们通过“游戏化思维”赋能创造力，引导学生运用互动娱乐媒介去探索并解决真实世界中的复杂议题（如医疗康复、心理干预、生态保护等）。

此项目区别于传统科研论文的纯理论研究与常规竞赛的同质化产出，专注于可玩性原型的开发、沉浸式体验设计、个性化课题定制以及动态作品集展示。我们致力于帮助学生打造兼具学术深度与落地商业/社会价值的复合型项目，在全球顶尖游戏设计与互动媒体专业的申请中脱颖而出。

心理学/教育学 X 游戏设计

预防校园暴力的ARVR游戏，让旁观者体验受害者的无助



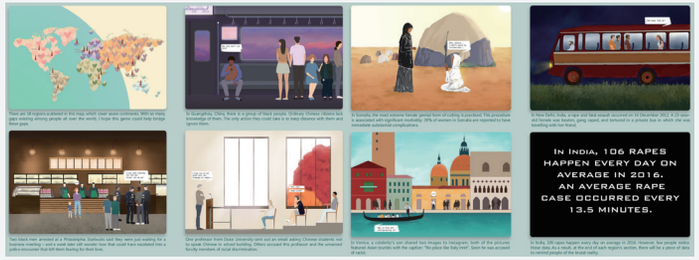
语言学习/历史 X 游戏设计

是一种结合罗马时期的历史人物与拉丁语语境，通过互动体验重构语言学习方式的AR游戏



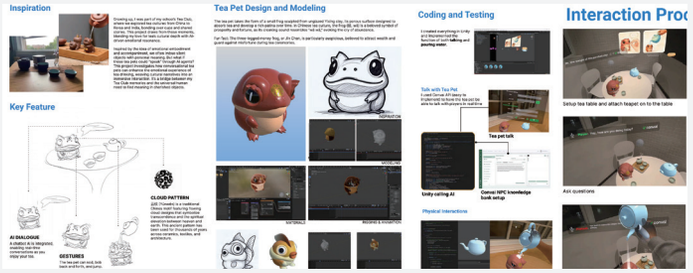
社会学 X 游戏设计

利用新闻游戏设计来帮助人们体会社会阶层差距



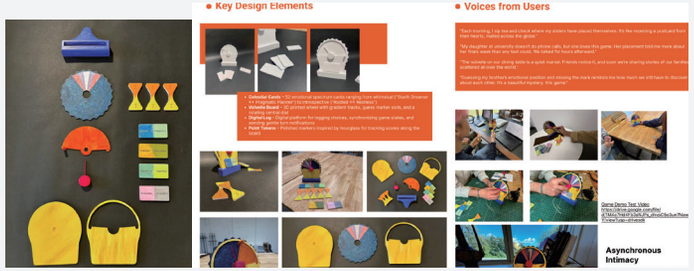
人工智能 X 游戏设计

是一种结合传统茶文化与智能交互，通过互动体验重构人与物之间情感连接的游戏设计



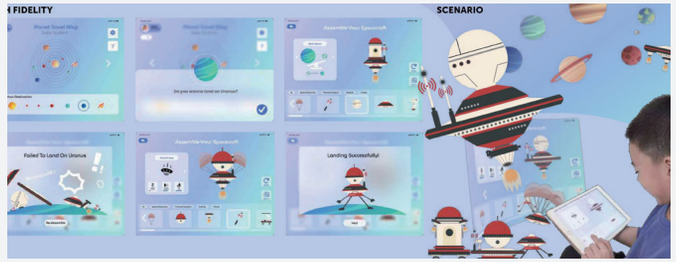
教育学/心理学 X 游戏设计

一款基于家庭关系与时差问题，通过游戏互动增加亲情的桌面游戏设计



物理学 X 游戏设计

飞船组装游戏帮孩子学习物理知识



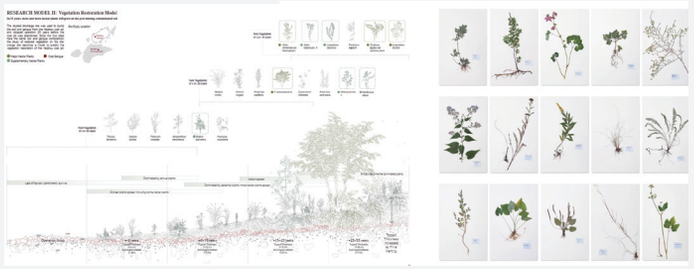
生态可持续跨学科课题

EcoX（Ecology x）项目是一个将前沿生态可持续理念（如循环设计、绿色科技、碳中和策略）与多元学科深度结合的跨学科创新项目。我们通过“系统性思维”与“可持续创新”赋能创造力，引导学生跳出单一学科的局限，运用生态视角去探索并解决真实世界中的气候变化、资源分配与人居环境等复杂议题。

此项目区别于传统环境科学的纯理论调研与常规环保志愿活动的同质化体验，专注于可落地的可持续方案设计、跨领域的机制验证、个性化课题定制以及社会影响力的可视化展示。我们致力于帮助学生打造兼具全球视野（Global Vision）与在地实践（Local Action）的复合型项目，在环境科学、可持续设计、公共政策等全球顶尖名校的申请中，凭借独一无二的领导力与社会责任感脱颖而出。

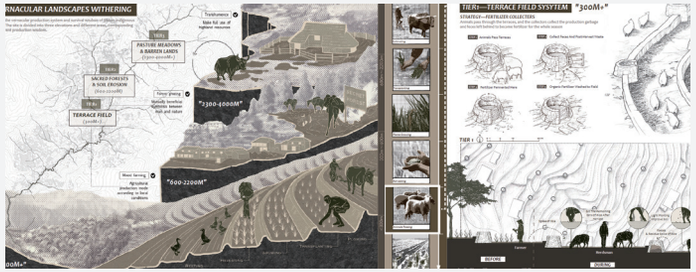
环境科学 X 生态

利用矿坑耐贫瘠植被调研，研究城市环境易生长低维护的植被列表



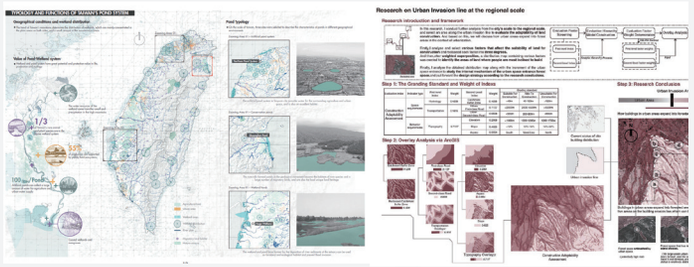
人类学 X 可持续

山区游牧民族迁徙廊道，不同海拔气候下的可持续低技术传统



地理 X 生态

山川河流的土地适应性分析，地貌水系的生态调研

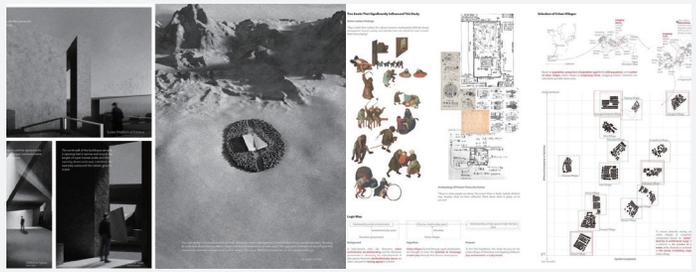


建筑跨学科课题

ArchiX (Architecture x) 项目是一个将建筑设计与文理科等多元学科进行深度融合。通过高维度的空间逻辑与可视化材料，引导学生将枯燥的理论转化为极具落地价值的空间解决方案。 将复杂的科学概念、商业逻辑或人文关怀，转化为具象的、可视化的空间媒介。打破了传统科研论文的单一范式与常规竞赛的同质化竞争，聚焦于“空间干预 + 科学/人文内核”的跨界实践。我们提供高度个性化的课题定制，最终以极具逻辑深度与视觉冲击力的复合型作品集呈现

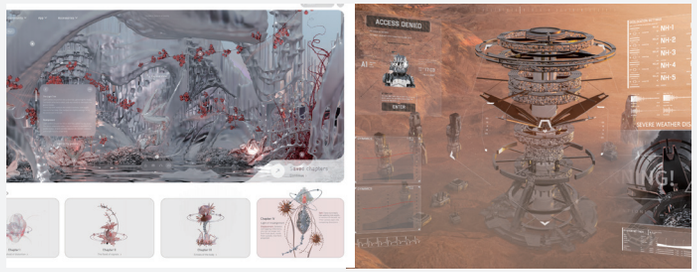
哲学/社会学/历史 X 建筑

将抽象的形而上学思考、认识论或伦理学，转化为具体的空间句法、光影氛围和人的身体感知。用建筑/城市去承载社会关系、权力运作和历史时间痕迹的“动态文本”



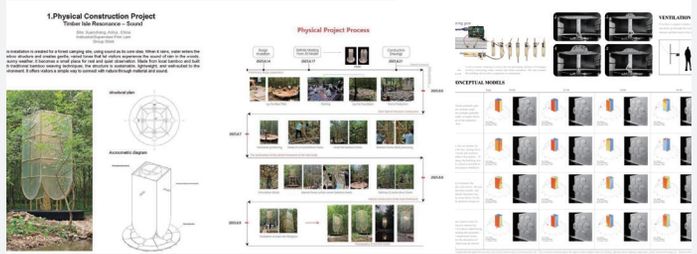
生物/电影 X 建筑

生物仿生形成的三维空间，电影科幻场景搭建



环境科学/材料科学 X 建筑

用可持续材料构建空间，建筑的碳足迹排放，极端气候下的建筑立面温度控制



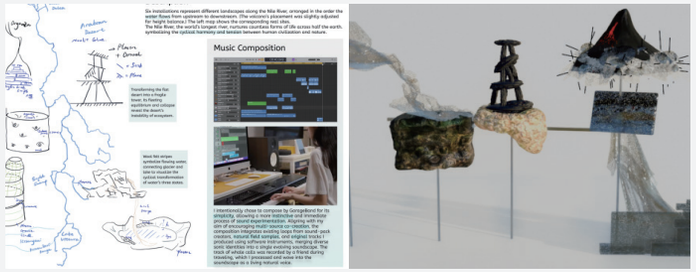
数据可视化跨学科课题

DVx（Data Visualization x）项目是一个将前沿数据科学与视觉设计深度融合的跨学科创新项目。我们致力于培养学生的“数据叙事”能力，引导他们运用代码生成、信息图表与动态交互技术，将晦涩的庞大数据库转化为直观、震撼且具有社会洞察力的视觉体验。

此项目区别于传统统计学的枯燥图表与纯艺术的感性表达，专注于复杂信息的可视化降噪、生成式逻辑的探索、以及跨语境的数据解读。我们帮助学生在真实世界的海量数据（如气候变化、城市脉络、公共卫生）中挖掘隐性规律，最终以高保真的交互式数据网页或生成式影像呈现。这套兼具“左脑逻辑”与“右脑美学”的硬核作品集，将助力学生在全球顶尖的信息设计、交互媒体与创新工程专业的申请中构建降维打击的优势。

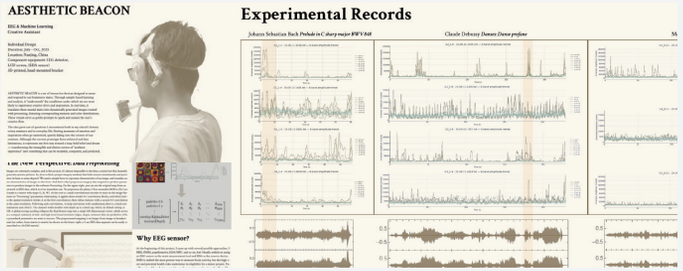
音乐 X 数据可视化

作品zen通过在不同声音下的探索对于自然的合理距离，让自然可持续以人类自我规训的方式找到平衡点。



计算机 X 数据可视化

通过在不同图片和音乐的刺激下脑波达到写作/创作时的峰值研究，发明了可穿戴设备用于刺激脑波在人机交互中达成创作巅峰，也是找灵感的方式。



艺术装置 X 数据可视化

天气预报api和花朵装置开合可视化



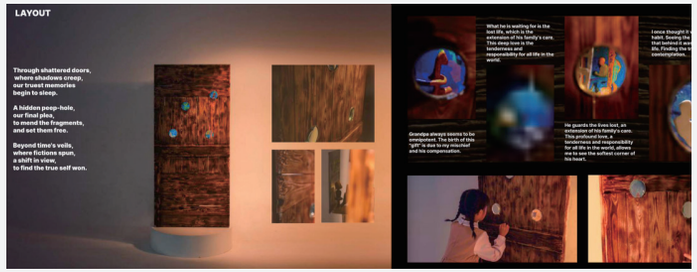
艺术跨学科课题

IAx（Interdisciplinary Arts x）项目是一个将当代艺术核心表达（如装置、行为、影像、雕塑）与前沿学科（如生物科技、人工智能、人类学、材料科学）深度结合的跨学科创新项目。我们通过“研究型艺术”赋能创造力，引导学生运用批判性思维与混合媒介，去探索、质疑并回应技术主义、社会变迁与哲思边界等宏大命题。

此项目打破了传统纯艺作品集注重技法与个人感性表达的局限，专注于概念的观念性突破、跨学科媒介的实验性运用、以及艺术研究过程的可视化生成。我们帮助学生在顶尖美院或综合类大学的创新艺术专业（如RCA的Interdisciplinary Art Group，RISD的Digital + Media）申请中，构建极具思辨深度与前瞻性的专属作品集。

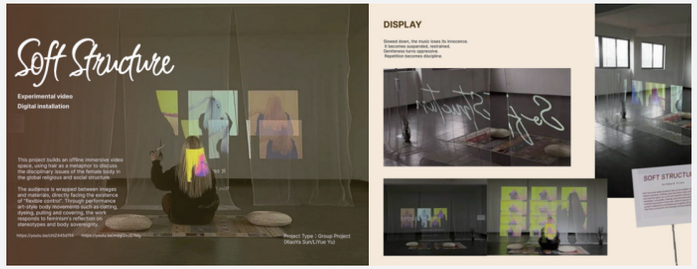
社会学/历史研究 X 艺术装置

观者透过门上的小孔向内窥探 → 唤起对童年与亲人记忆的共情、好奇与怀旧情绪 → 门后立体绘画随视角变化呈现朦胧与清晰的层次，模糊了“美化记忆”与“真实记忆”的边界 → 创作者进一步调整绘画虚实、门缝大小与光影，观者也会主动变换站位，去挖掘更多记忆细节与情感层次。



社会学 X 艺术装置

本项目以头发为隐喻，打造沉浸式数字装置与实验影像，探讨女性身体在全球宗教与社会结构中的议题。观众通过互动表演，直面身体主权与刻板印象，回应女性主义反思。



人文 X 艺术装置

这是一个 XR 互动叙事空间，将个人记忆转化为光影、纹理与声音的感官碎片，用户可在数字庭院中梳理、装饰记忆流。随着多人参与，它会成长为可视化情感共享景观，呈现回忆的联结与抵抗遗忘的力量。



学员案例
STUDENT CASE

01
Nichole

宾夕法尼亚大学
数字媒体与游戏设计 DMD

25fall 全国仅 2 个案例，文科申请藤校 STEM 专业

托福 :116　　SAT :1500

02
NX Chen

麻省理工大学 MIT
材料科学（工程 + 建筑）

全美薪酬排名第 5 的建筑科学专业

托福 :109　　SAT :1520

03
CY Fu

普林斯顿大学
建筑 + 人工智能 + 哲学

RD 录取，全美本科教育第一，录取人数最少的常春藤

AP:5/5/5
AP: 数学，物理，计算机

04
BY GUO

卡耐基梅隆大学 CMU
B.BXA(BCSA)（人机交互）
B.Architecture（建筑学）

人机交互 / 计算机全球 TOP1，作品集混合申请双专业

托福 :108

05
XX Chen

UC 圣地亚哥 ICAM
Interdisciplinary Computing and the Arts

全美顶尖的公立研究型大学，跨学科 / 技术与艺术融合

托福 :110
Alevel: 数学 , 物理 , 计算机 ;A*A*A

06
Stephen H

剑桥大学
Architecture RIBA Part1 设计 + 人文
招生极少，面试名额少录取率低

卡内基梅隆大学
建筑科技全美 top3, 大一 gpa3.6
可转全美 top1 计算机专业

托福 :117　　SAT :1500
AP: 5/5/5/5/5/4/4

07
S Tan

香港理工大学
设计学 BA(Hons) in Design/ Media Design 媒体设计

交互数媒亚洲第一，产品经理的黄埔军校

雅思 :6.5 （6.5/6.5/6.5/6）
PEI 课程体系

08
MJ Dai

新加坡国立大学
Bachelor of Arts in Architecture

伦敦大学学院
Architectural and Interdisciplinary Studies

香港大学
Bachelor of Architectural Studies

低雅思分数，单项 5.5 录取港大新国立 UCL

IB :38（MYP，数学 HLAI）
雅思 :6.5（5.5）

09
Jeffrey

康奈尔大学
Bachelor of Architecture

伦敦大学学院
BSc Architecture

校史首个藤校录取

托福 :110　　ACT:31

10
YZ Zhang

香港大学
Bachelor of Arts & Sciences in Design+ 科技 + 创新设计

墨尔本大学 设计学

港大交互设计 + 工业设计交叉专业，报录比 462:1，港府 30 亿港元“前沿科技研究支援计划

雅思 :6.5　　EPQ: A*
A-Level: 中文 A，基础数学 A*

11
JQ Zhang

加利福尼亚大学圣地亚哥分校
Visual Arts in Speculative Design, B.A. 视觉传达 + 思辨设计

加州大学圣塔芭芭拉分校 Art - BA

南加州大学
Bachelor of Architecture (B.Arch)

SAT1500 以下录取藤校

Duolingo:140　　AP:5/4/4

12
JC Zhang

康奈尔大学
BSLA

宾州州立大学
BLA

普高录到南加大，多专业投递，多邻国

TOEFL:112　　SAT:1450

13
YH Wang

香港大学
Bachelor of Science

帝国理工大学
Mathematics and Computer Science

跨学科材料录取港大帝国理工计算机

TOEFL:114　　SAT 1560
AP 7 门 5 分，两门 4 分

14
ZH Xuan

香港大学
Computing and data science

帝国理工大学计算机专业

北卡罗来纳大学教堂山分校

跨学科材料录取港大帝国理工计算机

TOEFL:112　sat1560
AP 9 门 5 ，一门 4

15
LISA

布朗大学
ED

跨学科声音艺术装置打造人设录取藤校

TOEFL 112
SAT:1500+
IB 物理/数学 HL全7

16
MY Li

康奈尔大学 DEA
南加大，加州圣巴巴拉，加州圣地亚哥，加州尔湾，加州圣克鲁兹（奖学金约 33.12 万人民币），多伦多大学 COOP 项目（奖学金 52000 人民币）

商科和文科生的背景极其吃香的康奈尔 DEA 环境设计与分析

TOEFL:112

17
ZX Wan

香港大学 Design+
罗格斯大学
信息技术与信息学

多伦多大学 CCIT

港大交互设计 + 工业设计交叉专业，录取率 462:1

雅思 7（小分 6）
A-Level： 2A*（数学 + 中文）

18
Peter

宾夕法尼亚大学
数字媒体设计（DMD）

一年就录取两个的神仙专业

TOEFL 118　SAT 1580

本科录取案例



Nichole

录取学校：宾夕法尼亚大学
申请专业：数字媒体与游戏设计 DMD

25fall 全国仅 2 个案例，文科申请藤校 STEM 专业

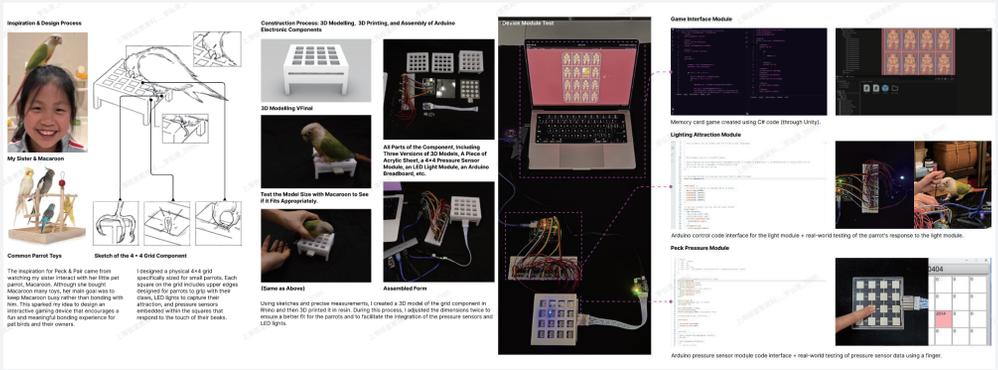
托福 :116　SAT :1560

10 年级：
申请社会学的同时也想申请理工科类

11 年级：
开始做作品集，
确定加申请数字媒体 + 交互设计方向

10 项目 +1 策展

- **人机交互**
  * 单片机 + 代码 + 游戏界面
- **3 维人物设计**
- **2 维游戏设计**
- **数字媒体 3d 设计**
- **书籍设计**
  * 脊柱侧弯宣传作为社会学申请材料
- **游戏地图关卡设计**
- **三维实体雕塑**
- **代码生成数字特效**
- **科幻世界观漫画**



国际艺术留学，面向未来的设计教育

本科录取案例



NX Chen

录取学校：麻省理工大学 MIT
申请专业：材料科学（工程 + 建筑）

全美薪酬排名第 5 的建筑科学专业

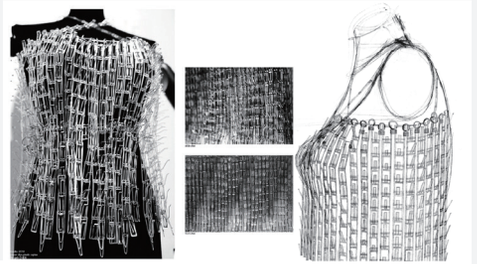
托福 :109　SAT :1520

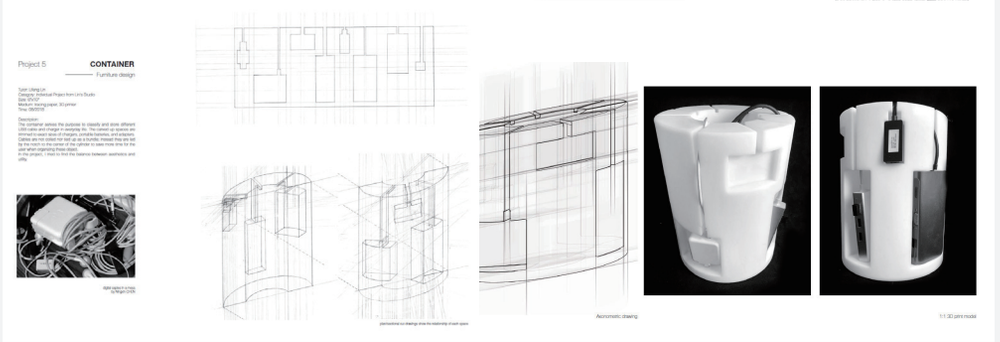
10 年级：
正式开始做作品集
11 年级：
保持 GPA，考出所有标化成绩，
做完作品集，参加夏校。

养老院陪伴老人
残疾儿童做手套
给医院重病的孩子写信
去教堂整理捐赠的衣物
在学校自己组织书法 club 教老外写毛笔字
学校网球队打球四年
参加了康奈尔夏校

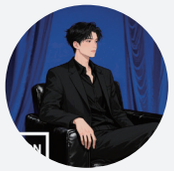
6 项目 +1 策展

- **产品设计**
- **可穿戴设计**
- **二维图像转三维空间设计**
- **可持续设计**
- **康奈尔夏校项目后期深度制作**
- **纯艺术绘画**





本科录取案例



CY Fu

录取学校：普林斯顿大学
申请专业：建筑 + 哲学 + 人工智能

RD 录取，全美本科教育第一，录取人数最少的常春藤

AP：5/5/5
AP：数学，物理，计算机

9 年级：
确定走建筑 + 计算机

10 年级上：
正式做作品集

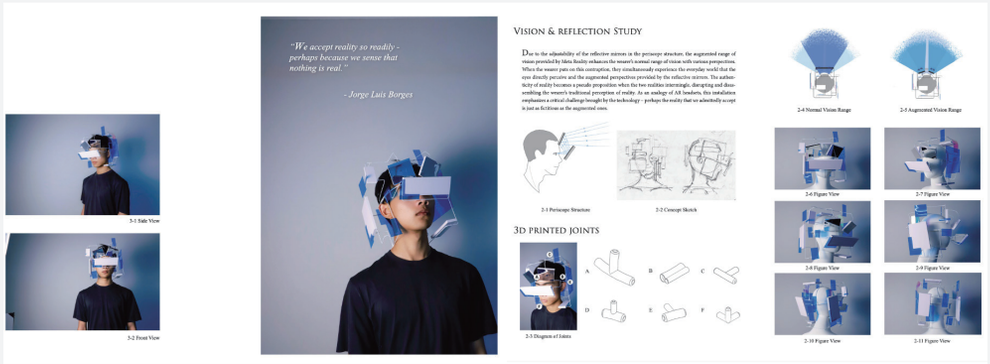
Scholastic Silver Medal

California Science &
Engineering Fair First Place

5 项目 +1 实体建造

- 建筑设计
- 参数化生成设计
- AR VR 数媒设计
- 二维 - 三维转换
- 实体建造设计

* 与云南少数民族援助结合



国际艺术留学，面向未来的设计教育

本科录取案例



BY GUO

录取学校：卡耐基梅隆大学 CMU
申请专业：B.BXA(BCSA)（人机交互）
B.Architecture（建筑学）

人机交互 / 计算机全球 TOP1，作品集混合申请双专业

托福 :108

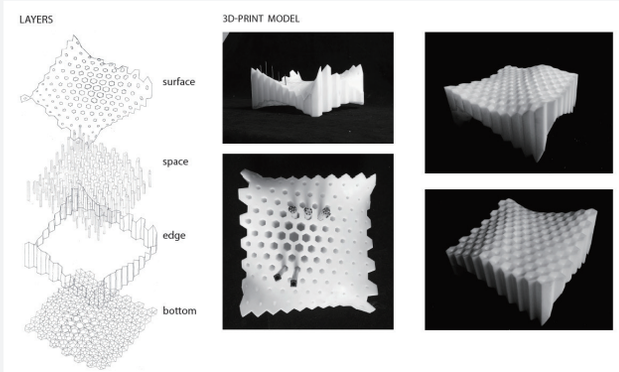
8 年级：
初步确定方向

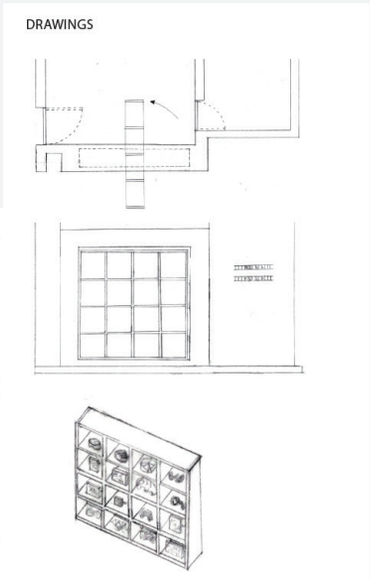
9 年级：
正式开始做作品集

设计 / 挑战类的 CTB、ISSDC

5 项目 +1 策展

- 人体工学
- 参数化生成设计
- 三维形体研究
- 三维构成设计
- 球鞋可穿戴设计
- 背提 - 策展项目





本科录取案例



XX Chen

录取学校：UC 圣地亚哥
申请专业：ICAM（Interdisciplinary Computing and the Arts）

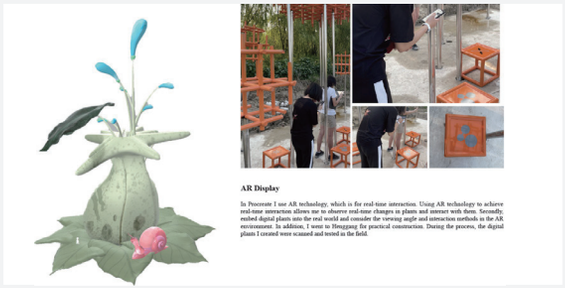
全美顶尖的公立研究型大学，跨学科 / 技术与艺术融合

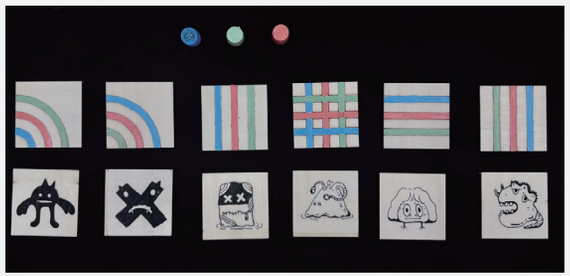
托福 :110
Alevel: 数学 , 物理 , 计算机
A*A*A

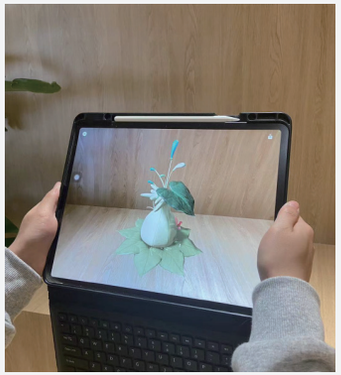
高二才转轨到国际部
10 年级：
确定交互方向，保持 GPA
11 年级：
上正式做作品集

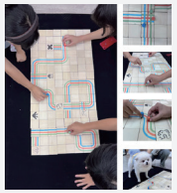
6 个项目

- AR VR 数媒设计
- 桌游设计
- 3D 数媒设计
- 电影场景设计
- 可穿戴设计
- 游戏人物设计









本科录取案例



Stephen H

申请专业：Architecture RIBA Part1
录取学校：剑桥大学

招生极少，面试名额少录取率低

Architecture
卡内基梅隆大学

建筑科技全美 top3, 大一 gpa3.6
可转全美 top1 计算机专业

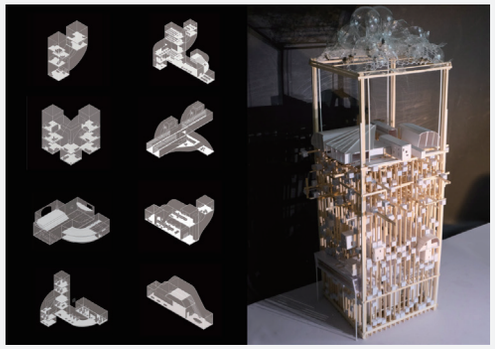
托福 :117　SAT :1500
AP：5/5/5/5/5/4/4

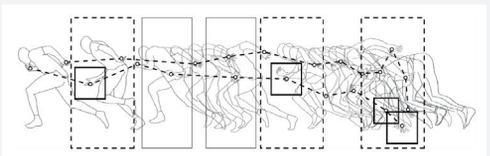
8 年级：
确定走艺术 + 科技赛道
9 年级：
上正式做作品集并参加一些美术竞赛

AP 选课：
AP 物理 1、AP 微积分 BC、
AP 宏观经济、AP 微观经济、
AP 计算机、AP 统计、AP 英语文学
5/5/5/5/5/4/4

9 个项目 +1 搭建

- 仿生学设计
- 生物解剖绘画
- 家具设计
- 电影场景设计
- 可穿戴设计
- 解构绘画
- 空间设计
- 水彩绘画
- 三维制图







本科录取案例



S Tan

申请专业：BA(Hons) in Design/Media Design（媒体设计）
录取学校：香港理工大学 - 设计学

交互数媒亚洲第一，产品经理的黄埔军校

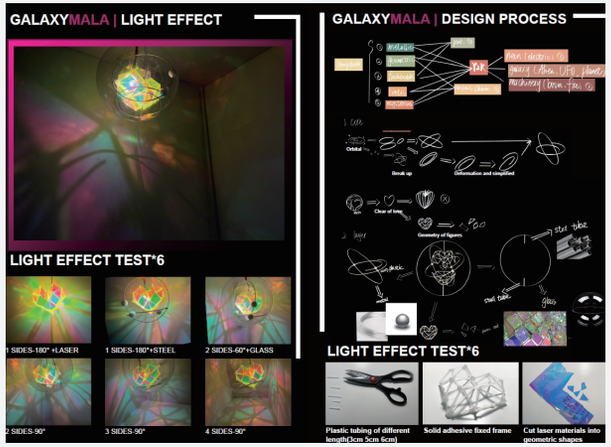
雅思 :6.5（6.5/6.5/6.5/6）
PEI 课程体系

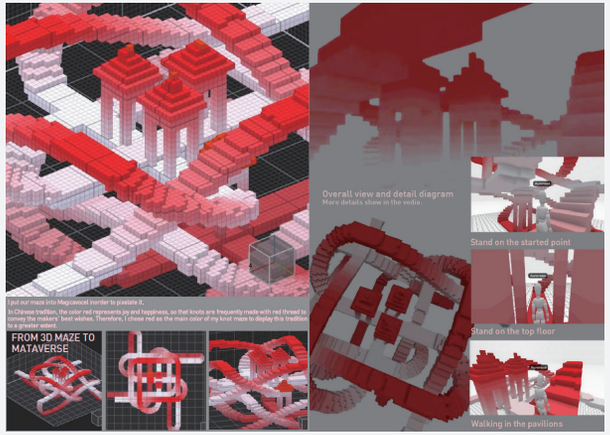
8 年级：
开始学画画，报名作品集，
确定往数字媒体方向

9-11 年级：
完成作品集

5 个项目

- 时装 T 台设计
- 游戏设计
- 可穿戴设计
- 数字媒体设计





国际艺术留学，面向未来的设计教育

本科录取案例



MJ Dai

低雅思分数，单项 5.5 录取港大新国立 UCL

IB :38（MYP，数学 HLAI）
雅思 :6.5（5.5）

9 年级：
确定申请港新方向
10 年级：
开始做作品集

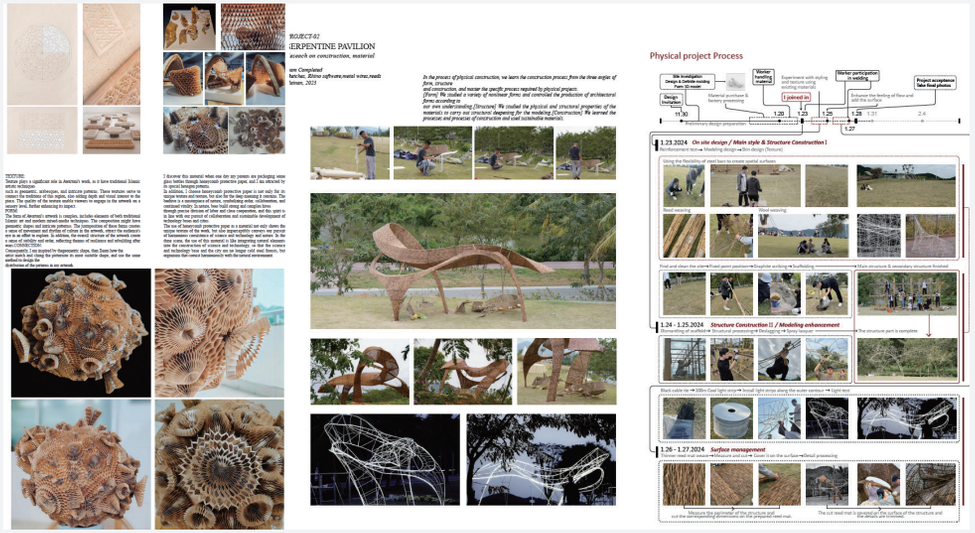
4 个项目 +1 搭建背提 +1 展览背提

- 二维绘画转三维设计
- 家具设计
- 文化建筑
- 少数民族地区援建实体搭建项目

新加坡国立大学
Bachelor of Arts in Architecture

香港大学
Bachelor of Architectural Studies

伦敦大学学院
Architectural and Interdisciplinary Studies 建筑跨学科



本科录取案例



Jeffrey

校史首个藤校录取

托福 :110　ACT:31

9 年级：
选择交互 + 建筑两个方向的 STEM 课程
11 年级：
作品集完成

获奖：
金熊猫 天府创意设计奖银奖
筑事奖 入围奖

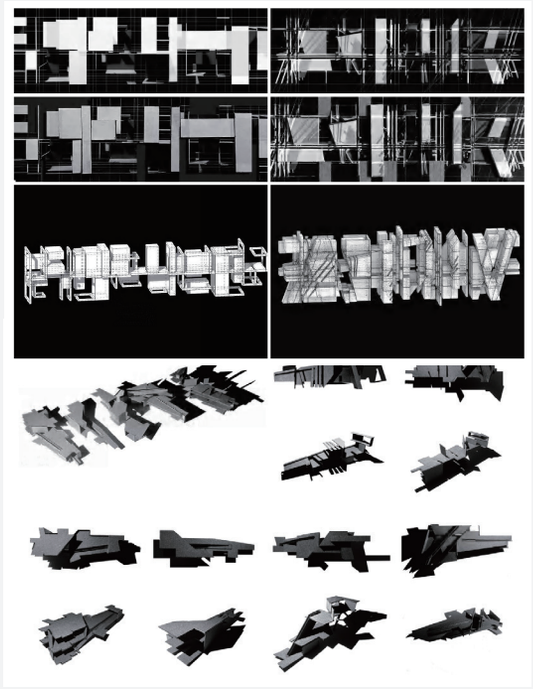
活动：
康奈尔大学夏校
哥伦比亚大学夏校

5 个项目 +2 搭建背提 +1 展览背提

- 二维绘画转三维设计
- 符合运动科学的空间设计
- 参数化计算机生成设计
- 边远少数民族地区援建实体搭建项目

康奈尔大学
Bachelor of Architecture (B.Arch.) 建筑

伦敦大学学院
BSc Architecture (ARB/RIBA Part 1) 建筑



国际艺术留学，面向未来的设计教育

本科录取案例



YZ Zhang

港大交互设计 + 工业设计交叉专业，报录比 462:1，港府 30 亿港元“前沿科技研究支援计划

雅思 :6.5
A-Level: 2A*
EPQ: A*

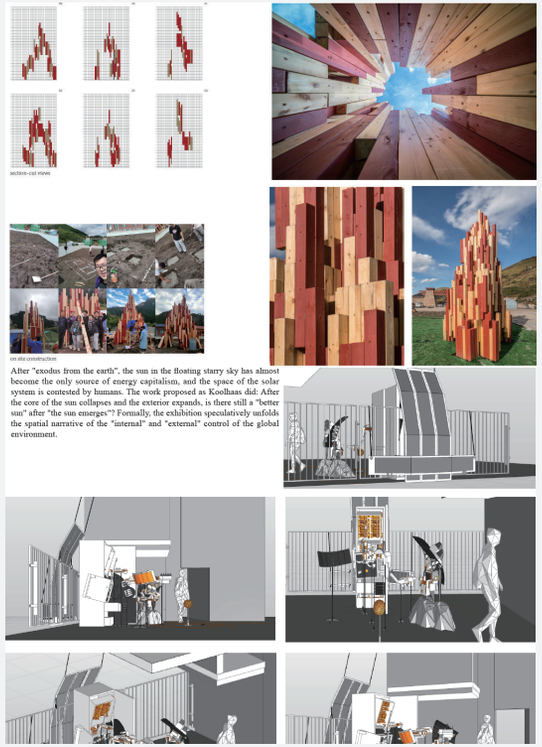
活动：
RAC 搭建建造 X2

RAC 作品 X5 + Fine Art 作品 X 4

- 参数化搭建
- 实体搭建
- 3D 打印研究
- 参数化设计研究
- 地理信息化表达

香港大学
Bachelor of Arts & Sciences in Design+
科技 + 创新设计

墨尔本大学
设计学



本科录取案例



JQ Zhang

普高录到南加大，多专业投递，多邻国

Duolingo:140
AP:5/4/4

RAC 搭建建造 X2
RAC 个人参展
小红书设计周 X 1

RAC 作品 X10 + Fine Art 作品 X 6

- 绳节设计
- 力学设计
- 参数化搭建
- 实体搭建
- 座椅设计
- 展览
- 3D 打印研究
- 折纸设计
- 文化遗产研究
- 艺术疗愈

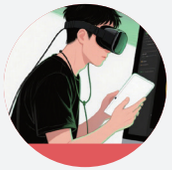
加利福尼亚大学圣地亚哥分校
Visual Arts in Speculative Design, B.A.
视觉传达 + 思辨设计

加州大学圣塔芭芭拉分校
Art - BA

南加州大学
Bachelor of Architecture (B.Arch)



本科录取案例



JC Zhang

SAT1500 以下获取藤校录取

托福 :112
SAT:1450

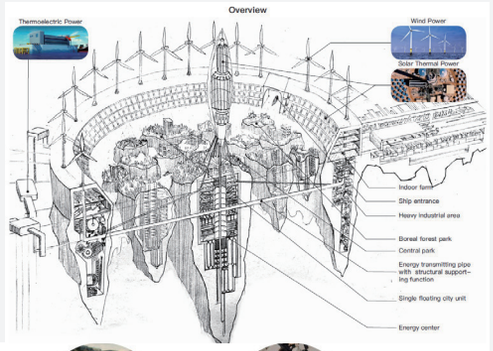
无活动无获奖

RAC 作品 X5

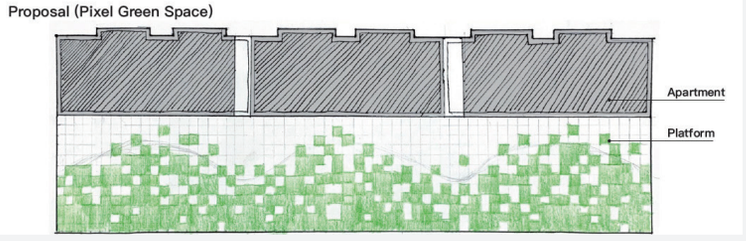
- 可持续设计
- 遗产保护设计
- 科幻设定设计
- 甲虫居所

康奈尔大学
BSLA

宾州州立大学
BLA







本科录取案例



YH Wang

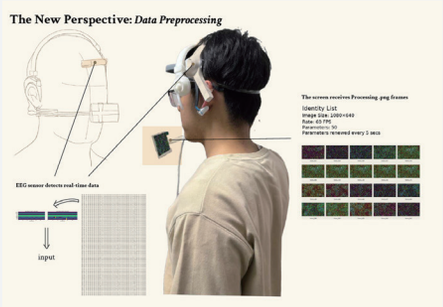
跨学科材料录取港大帝国理工计算机

托福 :114　SAT:1560
AP:7 门 5 分，2 门 4 分

制作时间：2025 年 7 月 -10 月
体现“工程能力 + 科研深度 + 创新应用”

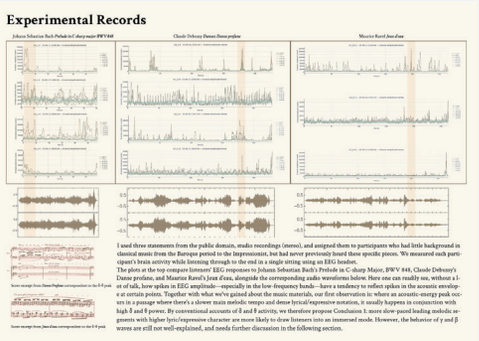
1 个跨学科材料 - 视觉可视化 / 数字媒体跨学科

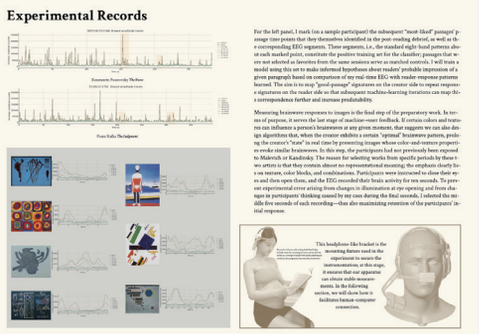
- 将抽象的人文概念“计算化”：将文学和艺术中难以捉摸的“审美体验”和“灵感”，转化为可建模、可计算、可预测的机器模型。
- 构建高完成度的实时闭环系统：项目不仅停留在数据处理，还利用 Processing 将创作者的脑电波状态实时渲染成动态的色彩和纹理图像。
- 直面真实世界技术挑战的严谨性：在将神经信号转化为可视化产物的过程中，他清醒地意识到并着手解决“噪音污染、过拟合并以及概念漂移”等实际难题，提出了使用多模态信号（如 EDA）进行伪影监督和概率校准等专业策略。



香港大学
HKU Bachelor of Science

帝国理工大学
Mathematics and Computer Science





本科录取案例



ZH Xuan

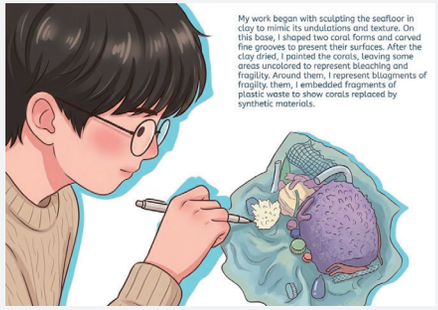
跨学科材料录取港大帝国理工计算机

托福 :112　SAT:1560
AP:9 门 5 分，1 门 4 分

制作时间：2025 年 7 月

1 个跨学科材料 - 视觉可视化 / 数字媒体跨学科

- 体现社会责任感与跨学科视角
- 展现视觉化与动手能力，调研珊瑚结构到手工雕刻、上色的完整过程，对人机交互（HCI）或计算机图形学相关的细分方向时，能证明审美底子。
- 软硬件结合的实时数据可视化：雕塑材料中特别使用了光纤。可以编写脚本接入全球海洋水温或污染浓度的实时 API 数据集。让雕塑内部的光纤灯光根据真实的海洋数据动态变化



香港大学
Computing and data science

帝国理工大学
计算机专业

北卡罗来纳大学教堂山分校
环境研究

加利福尼亚大学洛杉矶分校
环境科学





本科录取案例



LISA

跨学科声音艺术装置打造独特人设录取藤校

托福 :112　SAT:1500+
IB 物理 / 数学 HL 全 7

制作时间：2025 年 7 月 -10 月
体现“工程能力 + 科研深度 + 创新应用”

一个跨学科项目

多媒介 + 红外传感器的视听交互装置，根据观众靠近的距离动态触发不同的音乐和噪音，以此来探讨人类与自然之间的最佳距离与平衡关系。

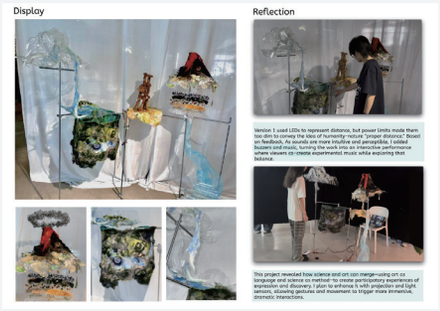
录取解读：

布朗大学青睐自驱力极强、兴趣广泛的学生。为打造契合该校的人设，该项目精准展现了三大核心特质：

- 跨学科融合： 巧妙地将硬件工程、实体雕塑、实验音乐与生态哲学融为一体。

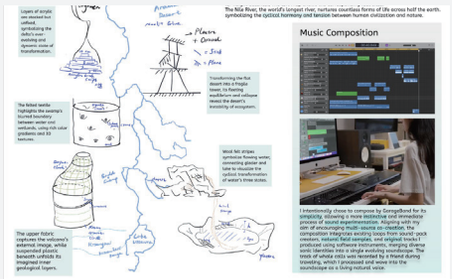
文理交叉思维： 创新运用三角不等式图像，以严谨数学量化并可视化人与自然的抽象哲学关系。

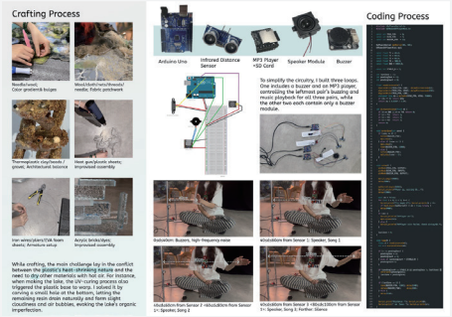
自驱迭代能力： 独立攻克材料物理冲突，并主动根据反馈，将单一 LED 灯光升级为距离触发的互动音频系统。



布朗大学 ED







本科录取案例



MY Li

商科和文科生的背景极其吃香的康奈尔 DEA 环境设计与分析

托福 :112

制作时间：11 年级 ,3 月 -10 月

4 个跨度大 X 多重尺度项目

- 产品设计：为祖母设计的 3D 打印“控盐瓶”
- 环境科学：包含实地取样与水处理池的生态系统规划
- 空间改造：将废弃基础设施改造为剧院空间
- 手工艺术：一系列野生动植物的黏土雕塑

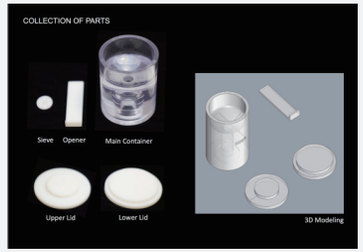
录取解读：

康奈尔大学 DEA（环境设计与分析）专业“用设计改善人类与环境福祉”的核心理念：

微观尺度的健康干预（产品设计）：“控盐瓶”专门针对患有高血压的祖母及类似弱势群体设计，(按每人每天 5g 最佳摄入量）精准推算并切分了容器体积。
宏观尺度的生态分析（环境科学）：通过绘制详细的实地取样（Field sampling）分布图、规划包含曝气和过滤系统的水处理池，以及制作模型。

康奈尔大学 - 环境设计与分析，
南加大，加州圣巴巴拉，加州圣地亚哥，
加州尔湾，加州圣克鲁兹(奖学金约 33.12 万人民币)，
多伦多大学 COOP 项目 (奖学金 52000 人民币)







本科录取案例



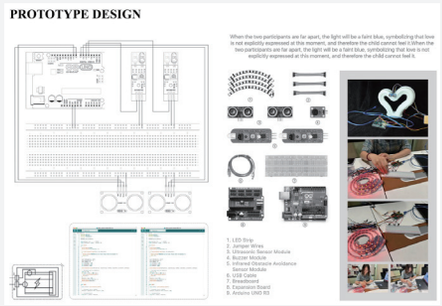
ZX Wan

港大交互设计 + 工业设计交叉专业，录取率 462:1

雅思 7（小分 6）
A-Level：2A*2A

5 个项目核心体现软硬件交互落地能力

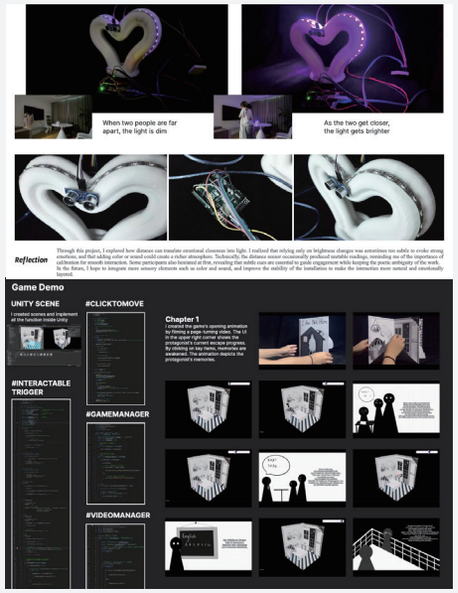
- 智能穿戴设备： 集成 Arduino 与生物传感器进行健康预测。
- 叙事性交互游戏： 结合 Unity 与手工立体书视觉风格，探讨女性生存困境议题的沉浸式游戏。
- 实体交互装置： 利用超声波传感技术，将人际距离转化为光影与声效的感官艺术装置。
- AR（增强现实）项目： 基于 Quest 3 开发，利用 3D 建模将个人表演记忆转化为可交互的数字媒体作品。
- 互动立体绘本： 以经典戏剧为原型，通过微缩布景与材质实验展示舞台灯光与空间叙事的交互书籍。



香港大学
Design+

罗格斯大学
信息技术与信息学

多伦多大学 CCIT



本科录取案例



Peter

一年就录取两个的神仙专业

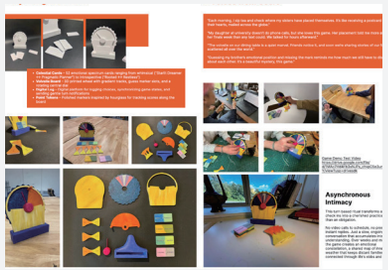
托福 :118
SAT 1580

5 个核心项目针对一个主题

游戏化和 AR 技术降低学习门槛

录取解读：

- 拉丁文学习游戏： “Veil of Latin” 利用 AR 图像追踪技术，让枯燥的拉丁语语法变成了书本上的 3D 沉浸式解谜。
- 茶社互动茶宠：紫砂 “茶宠” 与 Convai AI 模型结合，让没有生命的物体具备了真实的情感对话能力 78。
- 罗马浴场游戏 Unity 中设计了基于对话的互动系统。做出的不同 “道德或干预” 会触发不同的 NPC 反馈，让枯燥的罗马历史变成了鲜活的社会学体验
- 互动卡牌类游戏：跨时区家人利用情绪卡与 3D 实体轮盘进行 “一方标记、另一方盲猜” 的异步情绪打卡互动，由系统揭晓答案并计分。
- 远程操控机械臂: 通过机电控制跨越地理鸿沟，让偏远地区的孩子也能 “手把手” 师从名家。



宾夕法尼亚大学
数字媒体设计（DMD）
全美最难计算机 + 艺术交叉专业



在高中阶段申请本科的路上，如果你：

1. 拥有艺术特长，想申请艺术类藤校或排名靠前的综合 / 艺术院校；
2. 文科背景，同时希望辅申 STEM 专业，为未来就业增加优势；
3. 理工科高手，渴望掌握更多技能、参与创新创业；
4. 想通过低分高录策略，抓住名校录取的机会；

或者你正在申请商科、社会学、心理学、教育、计算机、生化、环境与材料等专业，希望将自己的材料以可视化形式呈现；
又或者你希望提前探索更多职业发展方向，发现自己的兴趣和潜能。

我们的课程都能为你提供支持，帮助你：

- 拓展跨学科技能与创新思维
- 提升材料呈现力与申请竞争力
- 探索兴趣、规划未来发展

RAC STUDIO

全国校区：上海 北京 广州 杭州 成都 南京
官网：www.racstudio.cn 电话：400-018-1985