

王舒一



工作职称 : 助理教授
学院/部门 : 人文艺术学院
电邮地址 : shuyiwang@must.edu.mo
电话 : +853 6828 8757
传真 : (853) 8897-3768
办公室 : R623
邮寄地址 : 澳门氹仔伟龙马路

教研领域

智能影像创作 (AIGC); 游戏设计与沉浸式交互 (XR); 数字人 (AI Agent)

学历与工作经历

澳门科技大学 人文艺术学院, 助理教授	2026 — 至今
中国传媒大学 动画与数字艺术学院, 博士后	2023 — 2026
韩国东义大学 设计学 (影像叙事) 专业, 博士学位	2018 — 2022
中国传媒大学 艺术设计 (数字媒体艺术) 专业, 硕士学位	2012 — 2014

学术机构及社会任职

第38届大众电影百花奖配套活动“AIGC推优单元”, 初评评委
北京国际电影节“AIGC电影单元”, 第16届执行负责人、第15届学术单元副秘书长、第14届初评评委
圣地亚哥国际儿童电影节, 第22届视觉单元艺术指导、第21届-23届视觉单元评委
VINCI 2026 — The 19th International Symposium on Visual Information Communication and Interaction
(第十九届视觉信息传达与交互国际研讨会), 艺术与媒体画廊单元 (Art & Media Gallery) 评委
韩国全球广播影像研讨会, 主任教授
全国高等院校计算机基础教育研究会网络科技与智能媒体设计专业委员会, 常务委员
全国高等院校计算机基础教育研究会数字游戏与电子竞技专业委员会, 常务委员
中国美术学院AI中心“数字艺术AI智库”, 首批专家

学术成果

- 王舒一, 任达. 迷宫、箱庭与实验场: 实时渲染互动电影中景观体验方式的考察. 当代电影, 2024(11): 111-118.
- 王舒一, 沈金萍. 一场关于电子竞技的头脑风暴——第二期中国传媒沙龙综述. 传媒, 2024(6): 9-11.
- 任达, 王舒一. 具身参与和智能叙事: 以六自由度虚拟现实为中心的元宇宙电影体验的考察. 当代电影, 2023(5): 158-165.
- 刘璐, 王舒一*. 以中国熊猫文化为核心的潮玩盲盒IP形象产品设计研究. 包装工程, 2025(8).

- [5] 张蕴, 王舒一*. 基于AHP-FCE的自然遗产馆数字体验设计审美价值与文化认同评价研究. 包装工程, 2026(24). (Accepted)
- [6] 中国数字人影响力指数报告 (2024/2025/2026), 中国传媒大学媒体融合与传播国家重点实验室、中国传媒大学数字人研究院编制, 课题组成员 (参与编著)
- [7] Bing, Y., Tang, A. C., Zhang, Y., **Wang, S.**, Zhang, H., & Zhu, R. Distributed Flânerie: Electronic Orbits of Memory as a Spatial Soft Montage. The 33rd IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces, XR Gallery, 2026.
- [8] Bing, Y., **Wang, S.**, Tang, A. C., Wang, Siyun, & Zhang, Y. Fidelity as Forgetting: Rethinking Reconstruction in Neural Volumetric Media. ACM Multimedia Systems Conference 2026, 2026.
- [9] Bing, Y., Zhang, H., **Wang, S.**, & Zhang, Y. Return to the North: The Virtual Archaeology of Electronic Orbits. ACM SIGGRAPH 2025 Conference Art Gallery, 2025: 1–2.
- [10] **Wang, S.**, Huang, S., Chen, Y., Ren, D., Li, H., Gao, Z., Lyu, X., & Shidujaman, M. Enhancing Student Engagement Through AI-Driven Embodied Pedagogical Agents: A Comparative Study Informed by Self-Determination Theory. Human-Computer Interaction International 2025, Lecture Notes in Computer Science, vol. 15769, Springer, 2025: 194–213.
- [11] Bing, Y., **Wang, S.**, Zhang, Y., Yu, T., & Tang, A. C. Entangled Orbits: A Posthuman Framework for Collective Memory in VR. The 20th ACM SIGGRAPH International Conference on Virtual-Reality Continuum and its Applications in Industry, 2025.
- [12] **Wang, S.**, Song, L., Lyu, X., Ren, D., et al. Designing Generative AI-Driven Embodied Pedagogical Agents for Enhancing Student Engagement in Poetry Studies. The 20th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, 2024.
- [13] Bing, Y., Zhang, Y., **Wang, S.**, & Kim, C. Y. Immersive Narrative Visualization Based on Geographic and Architectural Digital Reconstructions. The 20th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, 2024.
- [14] Zhang, Y., **Wang, S.**, & Kim, C. Y. Research on the Identification and Evaluation of Aesthetic Value in Digital Displays of Natural Heritage Based on User Experience: A Case Study of the Wushan Natural Heritage Museum in China. The 20th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, 2024.
- [15] **Wang, S.**, Ren, D., & Lyu, X. Core Issues and Key Arguments of ChatGPT: Topic Mining and Sentiment Analysis Based on U.S. News Reports. Image and Graphics, Lecture Notes in Computer Science, vol. 14358, Springer, 2023: 176–185.
- [16] **Wang, S.**, Ren, D., & Kim, C. Visualization Analysis of Consumer Engagement Research Based on the Perspective of Knowledge Mapping. Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Human-Machine Interaction, ACM, 2022: 36–46.
- [17] Zou, C., **Wang, S.**, & Kim, C. Y. The Influence of IWOM Information on WOM Intention in E-commerce Live Broadcast: The Moderating Role of Product Involvement. Journal of Korea Multimedia Society, 2022, 25(5): 721–729.
- [18] Zou, C., **Wang, S.**, & Kim, C. Y. The Influence of Internet Word of Mouth Information on Consumers' Purchase Intention in E-Commerce Live Broadcast. Journal of Korea Multimedia Society, 2022, 25(2): 335–344.
- [19] **Wang, S.**, Ren, D., & Kim, C. Y. Visualization Analysis of Theme Park Research Based on CiteSpace. International Theme & Amusement Park Journal, 2021, 2(2).
- [20] **Wang, S.**, Ren, D., Jeong, S. C., & Kim, C. Y. Research Status and Trends of Design Thinking: CiteSpace Analysis Based on Data from Web of Science Core Collection Database. The 17th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, 2021.
- [21] **Wang, S.**, & Kim, C. Y. Analysis of Mapping on Countries Cooperation of Film Visual Effects Based on CiteSpace. Korea Multimedia Society Spring Conference, 2021.

- [22] Ren, D., **Wang, S.**, & Kim, C. Y. Research on the Current Situation and Development Trend of Live Webcasting of Important Space Missions. 2020 8th International Conference on Orange Technology, IEEE, 2020: 1–4.
- [23] **Wang, S.**, Ren, D., & Kim, C. Y. The Influence of Visual Effects Perception on Image Realism: A Comparison between Filmmakers and Audiences. The 16th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, 2020.
- [24] **Wang, S.**, & Kim, C. Y. Design of Pseudo–Environment in Public Space Based on Interactive Storytelling Theory. Korea Multimedia Society Summer Conference, 2020.
- [25] **Wang, S.**, & Kim, C. Y. The SWOT Analysis for the Construction of Children’s Healing Pseudo–Environment Based on Interactive Technology. Korea Multimedia Society Autumn Conference, 2019.
- [26] **Wang, S.**, Ren, D., & Kim, C. Y. From 2D, 3D to XR: The Revolution of Visual Context. The 15th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, 2019.
- [27] **Wang, S.**, & Kim, C. Y. Construction of Children’s Healing Pseudo–Environment Based on Interactive Technology. Korea Multimedia Society Spring Conference, 2019.
- [28] **Wang, S.**, & Kim, C. Y. Reconstruction of the Public Space Image Scene by Multiplayer Interaction Digital Media. Korea Multimedia Society Autumn Conference, 2018.

代表性创作与艺术实践

XR交互叙事作品 Back to the North: The Virtual Archaeology of Electronic Orbits	2025 — 2026
入选 ACM SIGGRAPH 2025 Art Gallery; 入选 2026 IEEE VR Art Gallery	
院线电影《向光花盛开》	2025
视效制片	
数字话剧《景阳冈》(国家大剧院)	2025
AIGC艺术指导	

奖项

2026	Best XR Gallery Award (Honorable Mention), The 33rd IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (IEEE VR 2026), Daegu, Korea
2025	北京市教学成果“一等奖”
2025	“国家级一流本科课程”
2025	中国传媒大学第十届教学成果“一等奖”
2025	第15届北京国际电影节AIGC电影单元主题赛“最佳叙事影片”
2025	第15届北京国际电影节AIGC电影单元高校组“优秀奖”
2024	Best Paper Award, The 20th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, Taipei, Taiwan, China
2024	圣地亚哥国际儿童电影节视觉单元AIGC职业组“最佳短片奖”
2024	中国传媒大学科学技术协会第一届科学技术奖“优秀工程应用一等奖”(AI虚拟数字人多模态交互关键技术研发与行业应用示范)
2024	首届教育数字人大赛“三等奖”(AI跨学科助教集成创新与应用示范)
2023	“中传—腾讯数字艺术领军人才产学研协同育人平台”入选北京本科高校产学研深度育人平台(核心成员)
2023	Academic Contribution Award, Korea Multimedia Society
2022	第十七届釜山影像节“入围奖”
2020	Best Paper Award, The 16th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, Yeosu, Korea

- 2020 第八届全国高校数字艺术设计大赛“优秀指导教师奖”
- 2020 中国大学生广告艺术节“优秀指导教师奖”
- 2019 Best Paper Award, Korea Multimedia Society Spring Conference 2019, Pohang, Korea
- 2018 第16届BIEAF亚洲奥林匹克图像设计大赛“金奖”
- 2018 第二届“国青杯”全国高校艺术与设 计作品展评“优秀指导教师奖”、“教研成果二等奖”
- 2018 首届江苏省动漫数媒创意及制作技能大赛“优秀奖”
- 2017 全国高校艺术与设 计作品展评“优秀指导教师奖”
- 2013 第六届全国美育成果展评动画组“一等奖”

科研项目

- [1] 中央高校基本科研业务费专项资金—国家级重大项目培育专项“提升用户接受度的虚拟主播设计策略研究”，主持
- [2] 百度横向课题“百度少年李白智能体开发”，主持
- [3] 江苏高校哲学社会科学研究一般项目“基于交互叙事理论的室内公共空间拟态环境建构研究”，主持
- [4] 腾讯横向课题“数字艺术领军人才联合培育项目”，子课题负责人
- [5] 国家社科基金艺术学一般项目“基于空间计算的多模态交互设计研究”
- [6] 教育部人文社科项目“生成式AI赋能数字人教学代理的创新设计研究”
- [7] 教育部首批新文科研究与改革实践项目“新文科背景下数字媒体专业的协同育人机制创新与实践”
- [8] 教育部全国高校虚拟仿真教学创新实验室项目“数字人设计与制作虚拟仿真教学实验室”
- [9] 中央军委科技委先进技术研发项目“基于模因生成和多模态交互的数字人研究”
- [10] 中国农业农村部纵向项目“虚拟仿真研究：鲁蓬远渔028船倾覆事故发生经过模拟动画视频制作”
- [11] “生成式人工智能动画制作员”国家职业标准编制项目
- [12] 中石化横向课题“中国石化AIGC品牌短片制作”服务项目
- [13] 腾讯横向课题“游戏人工智能行业前沿研究”咨询项目
- [14] 腾讯横向课题“腾讯视频×北京国际电影节AIGC电影单元”合作项目
- [15] 万达横向课题“万达互动影游项目技术研发与制作服务”项目
- [16] 商汤科技横向课题“商汤科技×第十六届北京国际电影节AIGC单元”合作项目
- [17] 阿里横向课题“通义×第十六届北京国际电影节AIGC单元”合作项目
- [18] 北京国际电影节横向课题“AIGC单元中石化主题赛”项目
- [19] 中央高校基本科研业务费专项资金资助“基于三维技术的具身交互影像的观众体验和叙事设计研究”
- [20] 中国传媒大学国家重点实验室专项项目“基于AI技术的中国传统设计元素生成方法研究”
- [21] 中传艺术创作提升项目“AIGC赋能创作数字人戏剧《景阳冈》”
- [22] 中央高校基本科研业务费专项资金资助项目“中国历史名人数字虚拟人设计与开发研究”
- [23] 中央高校基本科研业务费专项资金资助项目“电子竞技与文化传播的融合与挑战——产教融合研究”
- [24] 2019年江苏高校哲学社会科学研究一般项目“新媒体时代微动漫在党政宣传中的应用研究”
- [25] 韩国政府企划实验室课题“前沿时尚产品CMF融合设计开发平台”
- [26] 江苏高校哲学社会科学优秀创新团队培育点“江苏动漫产业发展瓶颈研究”