田育霖



博士，助理教授
澳门科技大學人文藝術學院
Email: yltian@must.edu.mo

研究方向:

人機交互、數字健康（遊戲化康復）、遊戲設計、具身交互與體驗、後數字親密

教育經歷:

- 博士，数字媒體藝術理論與實踐，中國傳媒大學動畫與數字藝術學院
- 博士聯合培養，遊戲設計，（美國）東北大學 藝術、媒體與設計學院，中國國家留學基金委（CSC）公派留學藝術類人才培養特別項目
- 博士交換生，動畫專攻/遊戲學科，（日本）東京藝術大學 大學院映像研究科，教育部中日韓亞洲校園計劃（CAMPUS Asia）項目
- 碩士，遊戲設計，中國傳媒大學動畫與數字藝術學院
- 學士，動畫，華中師範大學 美術學院
- 學士（雙學位），法學，中南財經政法大學法學院

工作/教學經歷:

- **澳門科技大學**
  - 助理教授，人文藝術學院
- **同濟大學**
  - 博士後，設計創意學院
- **湖北工業大學**
  - 專職教師，藝術設計學院國際合作項目辦公室
  - 主任，藝術設計學院國際合作項目辦公室

科研經歷：

- 主持/參與的科研項目：
  - 主持一項 2023 年上海市白玉蘭人才計劃浦江項目（C 類）：面向卒中後上肢感覺運動康復的虛擬現實康樂設計關鍵問題研究（23PJ100），項目經費 15 萬
  - 聯合主持同濟大學“創新設計與智能製造”學科群 2023-2024 年度項目：面向智慧健康的孿生體域網技術與交互設計研究，項目經費 5 萬
  - 參與教育部哲學社會科學研究重大專項項目子課題“中國式設計學教育創新生態系統構建與範式創新”子課題（2026JZDZ073），項目經費 5 萬
  - 參與“創新設計與智能製造”學科群 2022-2023 項目：基於數字人的肢體康復數據病理語義化呈現
  - 參與課題《中日韓“亞洲校園計劃”》，項目編號：QT1718
  - 參與課題《中國動畫應用現狀及發展研究》，教育部人文社會科學院研究項目，已結項，證書編號 2019JXZ0238

- 參與課題《沉浸式新媒體交互藝術視域下湖北戲曲 文化的傳承與創新研究》，2019 湖北省人文社科基金，編號：19Q201

- 論文發表：
  - **Yulin Tian**, Yi Dai, Jia Chen, Qi Wang, Gamified Goal Setting in Upper-limb Stroke Rehabilitation: A Motivation-driven Scoping Review. International Association of Societies of Design Research (IASDR 2025) https://doi.org/10.21606/iasdr.2025.1076.
  - **Yulin Tian**, Jian Wang. Collective Day-Dreaming and the Purchase of Parasocial Romance: A Preliminary Study on Parasocial Intimacy in Otome Game "Cos Weituo"(Cosplay Commission Date), ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing(CSCW Companion ' 25), October 18–22, 2025, Bergen, Norway. https://doi.org10.1145/3715070.3749280.
  - Yi Dai, **Yulin Tian**, Haofen Wang*. "Towards Child-Adaptive Science Reading: A Co-Design and Evaluation of LLM-Based Text Simplification." The International Conference on Human-Computer Interaction (HCII '26) https://doi.org/10.1007/978-3-032-29596-5_2.
  - Xinglin Sun, **Yulin Tian** , Claudia Núñez-Pacheco, Bruna Petreca, Mirjana Prpa, Courtney N., Reed, Anton Poikolainen Rosén, Ekaterina R. Stepanova, Laia Turmo Vidal. (2026). "Tensions and Opportunities: Accessing Embodied Experience in HCI through Micro-Phenomenology Workshop" In ACM Creativity & Cognition 2026 (C & C ' 26). https://www.rca.ac.uk/news-and-events/events/tensions-and-opportunities-workshop-at-creativity-cognition-conference/.
  - Runhua Zhang, Ziqi Pan, Kangyu Yuan, Qiaoyi Chen, **Yulin Tian**, Huamin Qu, Xiaojuan Ma, When LLMs Enter Everyday Feminism on Chinese Social Media: Opportunities and Risks for Women's Empowerment." ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI' 26). https://doi.org/10.1145/3772318.3790616.
  - Runhua Zhang, Jiaqi Gan, Shangyuan Gao, Siyi Chen, Xinyu Wu, Dong Chen, **Yulin Tian**, Qi Wang, and Pengcheng An. 2025. Walk in Their Shoes to Navigate Your Own Path: Learning About Procrastination Through A Serious Game. ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI ' 25), April 26–May 01, 2025, Yokohama, Japan. ACM, New York, NY, USA, 20 pages. https://doi.org/10.1145/3706598.3715271.
  - 賈秀清，**田育霖***. ScreenX 電影觀念及其創作流程探究[J]. 當代電影，ISSN：1002-4646， CN：11-1447/G2，2020(01):153-157.
  - **Yulin Tian,** The Transmutation of Perception: Research of Attention and Visual Guidance in Virtual Reality Context. In Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play(CHI PLAY). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 91–94. https://doi.org/10.1145/3270316.3270603.

- 賈秀清, **田育霖***.“中國學派”的發展歷程及現實新構[J].當代動畫, ISSN：2096-6032, CN：10-1582/G2，2018(02):11-16.
- **Yulin Tian,** ‘Embrace the Transition by Tradition: REDO the Course of Introduction to Animation Based on Transformation of Chinese Animation Education and Industry‘, Proceeding of Cumulus 2017 Kolding, （06/2017）
- 牛旻，**田育霖**.論“自媒體動漫”語境中的社會主義核心價值觀闡釋策略——以“法治”為例[J].傳播與版權, ISSN：1674-473X，2017(02):132-134.
- 牛旻，**田育霖**.中國自媒體漫畫的價值引導功能探析[J].大眾文藝，ISSN：1007-5828，CN：13-1129/I; (2015)

- 譯著：
  - 《遊戲的邊界：如何知道我們在玩遊戲》，作者：Celia Pearce(美)，譯者：田育霖，華中科技大學出版社，預計 2027 上半年（已簽約），原版於 2024 年 12 月 28 日由 MIT 出版社出版，https://mitpress.mit.edu/9780262550819/playframes/
  - 《駕馭模糊性：在未知的世界中創造機遇》，作者：安德里亞·斯莫爾（Andrea Small） 與凱莉·舒穆特(Kelly Schmutte)，譯者：王琦，田育霖等。湛廬文化 2026 待出版。

學術兼職：

- 2026 ACM Conference CHI full paper 審稿人
- 2024-2025 International Journal of Human - Computer Studies (Elsevier) 審稿人
- 2022 ACM Conference CHI PLAY full paper 審稿人，work in progress 審稿人
- 2020 ACM Conference CHI PLAY work in progress 審稿人

其他創作、項目和展覽經歷：

- 作為助理策展人的裝置項目“Fly me to the Moon”參展荷蘭設計周（10/2024）
- 個人虛擬現實遊戲作品《便攜自然 VR》參展荷蘭設計周（10/2024）
- 中國傳媒大學“金薔薇學術季”創作與實踐英才培育計劃（09/2019）
- 個人虛擬現實遊戲作品《便攜自然 VR》參展“10 SKIN”東京藝術大學大學院映像研究科動畫專攻 2019 年畢業展（02/2019）
- 虛擬現實遊戲作品《便攜自然 VR》短片入選“10 SKIN”東京藝術大學大學院映像研究科動畫專攻 2019 年畢業展映（01/2019）

獲獎經歷：

- 中國傳媒大學學業獎學金一、二等獎（歷年）
- 中國國家留學基金（2019 年藝術類人才培養特別項目）
- 2018-2019 日本 JASSO（日本學生支援機構）獎學金
- 中國國際網絡文化博覽會應用遊戲創新峰會應用遊戲優秀產品獎（2013）
- 第一屆中國應用遊戲大賽，遊戲類三等獎（2012）
- 文化部第二屆中國網絡遊戲評論文化沙龍，二等獎（2012）

- Aniwow! 第六屆中國（北京）國際大學生動畫節“白楊獎”， 最佳互動遊戲作品獎（2011）
- 第二屆北京大學生動漫設計競賽，二等獎（2011）
- 湖北省優秀學位論文（2010）