王舒一



工作職稱　：　助理教授
學院/部門　：　人文藝術學院
電郵地址　：　shuyiwang@must.edu.mo
電話　：　+853 6828 8757
傳真　：　(853) 8897-3768
辦公室　：　R623
郵寄地址　：　澳門氹仔偉龍馬路

教研領域

智能影像創作（AIGC）；遊戲設計與沉浸式交互（XR）；數字人（AI Agent）

獲授年份	學位及專業	學位授予單位
2022	設計學博士，設計學（影像敘事）	DONG-EUI University
2014	藝術設計碩士，藝術設計（數字媒體藝術）	中國傳媒大學
2010	文學學士，數字媒體藝術	中國傳媒大學

學術與工作經歷

澳門科技大學　2026 — 至今
人文藝術學院，助理教授

中國傳媒大學　2023 — 2026
動畫與數字藝術學院，博士後

學術機構及社會任職

第38屆大眾電影百花獎“AIGC推優單元”，初評評委

北京國際電影節“AIGC電影單元”，第16屆執行負責人、第15屆學術單元副秘書長、第14屆初評評委

聖地亞哥國際兒童電影節，第22屆視覺單元藝術指導、第21屆–23屆視覺單元評委

VINCI 2026 — The 19th International Symposium on Visual Information Communication and Interaction（第十九屆視覺信息傳達與交互國際研討會），藝術與媒體畫廊單元（Art & Media Gallery）評委

韓國全球廣播影像研討會，主任教授

全國高等院校計算機基礎教育研究會網絡科技與智能媒體設計專業委員會，常務委員

全國高等院校計算機基礎教育研究會數字遊戲與電子競技專業委員會，常務委員

中國美術學院AI中心“數字藝術AI智庫”，首批專家

學術成果

[1] **王舒一**, 任達. 迷宮、箱庭與實驗場：實時渲染互動電影中景觀體驗方式的考察. 當代電影, 2024(11): 111—118.

[2] **王舒一**, 沈金萍. 一場關於電子競技的頭腦風暴——第二期中國傳媒沙龍綜述. 傳媒, 2024(6): 9—11.

[3] 任達, **王舒一**. 具身參與和智能敘事：以六自由度虛擬現實為中心的元宇宙電影體驗的考察. 當代電影, 2023(5): 158—165.

[4] 劉璐, **王舒一***. 以中國熊貓文化為核心的潮玩盲盒IP形象產品設計研究. 包裝工程, 2025(8).

[5] 張蘊, **王舒一***. 基於AHP-FCE的自然遺產館數字體驗設計審美價值與文化認同評價研究. 包裝工程, 2026(24). (Accepted)

[6] 中國數字人影響力指數報告（2024/2025/2026），中國傳媒大學媒體融合與傳播國家重點實驗室、中國傳媒大學數字人研究院編制，課題組成員（參與編著）

[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.

代表性創作與藝術實踐

XR交互敘事作品 Back to the North: The Virtual Archaeology of Electronic Orbits 2025 — 2026
入選 ACM SIGGRAPH 2025 Art Gallery；入選 2026 IEEE VR Art Gallery

院線電影《向光花盛開》 2025
視效製片

數字話劇《景陽岡》（國家大劇院） 2025
AIGC藝術指導

獎項

2026 國家級教學成果獎

2026 Best XR Gallery Award (Honorable Mention), The 33rd IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (IEEE VR 2026), Daegu, Korea

2025 北京市教學成果“一等獎”

2025 國家級一流本科課程

2025 中國傳媒大學第十屆教學成果“一等獎”

2025 第15屆北京國際電影節AIGC電影單元主題賽“最佳敘事影片”

2025 第15屆北京國際電影節AIGC電影單元高校組“優秀獎”

2025 Official Selection（入圍）, Golden Wattle Melbourne International Short Film Festival, Melbourne, Australia

2024 Best Paper Award, The 20th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, Taipei, Taiwan, China

2024 聖地亞哥國際兒童電影節視覺單元AIGC職業組“最佳短片獎”

2024 中國傳媒大學科學技術協會第一屆科學技術獎“優秀工程應用一等獎”（AI虛擬數字人多模態交互關鍵技術研發與行業應用示範）

2024 首屆教育數字人大賽“三等獎”（AI跨學科助教集成創新與應用示範）

2023 “中傳—騰訊數字藝術領軍人才產學協同育人平台”入選北京本科高校產學研深度育人平台（核心成員）

2023 Academic Contribution Award, Korea Multimedia Society

2022 Official Selection（入圍）, The 17th Busan Image Festival, Busan, Korea

2020 Best Paper Award, The 16th International Conference on Multimedia Information Technology and Applications, Yeosu, Korea

2020 第八屆全國高校數字藝術設計大賽“優秀指導教師獎”

2020 中國大學生廣告藝術節“優秀指導教師獎”

2019 Best Paper Award, Korea Multimedia Society Spring Conference 2019, Pohang, Korea

2018 第16屆BIEAF亞洲奧林匹克圖像設計大賽“金獎”

2018 第二屆“國青杯”全國高校藝術與設計作品展評“優秀指導教師獎”、“教研成果二等獎”

2018 首屆江蘇省動漫數媒創意及製作技能大賽“優秀獎”

2017 全國高校藝術與設計作品展評“優秀指導教師獎”

2013 第六屆全國美育成果展評動畫組“一等獎”

科研項目

[1] 中央高校基本科研業務費專項資金—國家級重大項目培育專項“提升用戶接受度的虛擬主播設計策略研究”，主持

[2] 百度橫向課題“百度少年李白智能體開發”，主持

[3] 江蘇高校哲學社會科學研究一般項目“基於交互敘事理論的室內公共空間擬態環境建構研究”，主持

[4] 騰訊橫向課題“數字藝術領軍人才聯合培育項目”，子課題負責人

[5] 國家社科基金藝術學一般項目“基於空間計算的多模態交互設計研究”

[6] 教育部人文社科項目“生成式AI賦能數字人教學代理的創新設計研究”

[7] 教育部首批新文科研究與改革實踐項目“新文科背景下數字媒體專業的協同育人機制創新與實踐”

[8] 教育部全國高校虛擬仿真教學創新實驗室項目“數字人設計與製作虛擬仿真教學實驗室”

[9] 中央軍委科技委先進技術研發項目“基於模因生成和多模態交互的數字人研究”

[10] 中國農業農村部縱向項目“虛擬仿真研究：魯蓬遠漁028船傾覆事故發生經過模擬動畫視頻製作”

[11] “生成式人工智能動畫製作員”國家職業標準編制項目

[12] 中石化橫向課題“中國石化AIGC品牌短片製作”服務項目

[13] 騰訊橫向課題“遊戲人工智能行業前沿研究”諮詢項目

[14] 騰訊橫向課題“騰訊視頻×北京國際電影節AIGC電影單元”合作項目

[15] 萬達橫向課題“萬達互動影遊項目技術研發與製作服務”項目

[16] 商湯科技橫向課題“商湯科技×第十六屆北京國際電影節AIGC單元”合作項目

[17] 阿里橫向課題“通義×第十六屆北京國際電影節AIGC單元”合作項目

[18] 北京國際電影節橫向課題“AIGC單元中石化主題賽”項目

[19] 中央高校基本科研業務費專項資金資助“基於三維技術的具身交互影像的觀眾體驗和敘事設計研究”

[20] 中國傳媒大學國家重點實驗室專項項目“基於AI技術的中國傳統設計元素生成方法研究”

[21] 中傳藝術創作提升項目“AIGC賦能創作數字人戲劇《景陽岡》”

[22] 中央高校基本科研業務費專項資金資助項目“中國歷史名人數字虛擬人設計與開發研究”

[23] 中央高校基本科研業務費專項資金資助項目“電子競技與文化傳播的融合與挑戰——產教融合研究”

[24] 2019年江蘇高校哲學社會科學研究一般項目“新媒體時代微動漫在黨政宣傳中的應用研究”

[25] 韓國政府企劃實驗室課題“前沿時尚產品CMF融合設計開發平台”

[26] 江蘇高校哲學社會科學優秀創新團隊培育點“江蘇動漫產業發展瓶頸研究”