

# 陈京炜学术简历

## 个人信息

教授，博士生导师  
中国传媒大学动画与数字艺术学院副院长  
中国青少年新媒体协会理事  
美国 IndieCade 独立游戏节终审评委  
“艺术与科技”国家一流专业建设点负责人  
主讲课程“游戏心理学”获评首批国家级一流课程

## 教育背景

本科：北京广播学院 | 动画（软件应用于开发方向） | 工学学士学位  
硕士研究生：中国传媒大学 | 设计艺术学（动画创作理论与实践 方向） | 文学硕士学位  
博士研究生：中国传媒大学 | 动画艺术学 | 艺术学博士学位

## 研究方向

- 游戏心理学
- 游戏创作理论与实践

## 期刊论文

试论当代游戏与意识形态传达，现代传播，2016.7,167-168,1007-8770  
引擎电影的平凡之路，当代电影，2016.7,157-159,1002-4646  
数字阅读替代纸本阅读的形态研究，现代出版，2016.3,40-43,2095-0330  
AR 童书的游戏化设计，现代出版，2019.6,69-72,2095-0330  
现代媒介环境下中国传统文化创新发展研究，中国广播电视学刊，2021.5,39-41,1002-8552

## 专著译著

游戏心理学，中国传媒大学出版社，2015年12月，978-7-5657-1515-0  
虚拟现实交互研究，中国传媒大学出版社，2020年10月，978-7-5657-2753-5  
游戏设计三元论（译著），北京师范大学出版社，2023年12月，978-7-3032-9521-0

## 科研项目

国家重点研发计划·冬奥会开闭幕式大型表演智能化创编排演一体化服务平台关键技术·大型表演平行仿真技术研究的子课题，2020-2022  
《亚运电竞赛事宣传报道参考》项目服务，中央广播电视总台委托项目，2023  
中传灵游坊 3A 游戏共创项目，灵游坊委托项目，2022