附件3：

**演讲专家简介**

**徐迎庆：**IIDC常务副主任，清华大学美术学院教授，教育部“长江学者奖励计划”特聘教授（2013-2018），清华大学未来实验室主任，兼任清华大学终身学习实验室主任、清华大学-阿里巴巴自然交互体验联合实验室主任。他在国际学术会议和期刊上发表100余篇学术论文和技术专利，有多项研究成果被应用于实际产品之中。他研究兴趣主要集中在：自然用户体验研究、触觉认知与交互设计、文化遗产的数字化等。他正在或曾经承担国家重点研发计划、国家重点基础研究发展计划，国家自然科学基金等科研课题、并与国内外多家企业开展合作设计与研究。

演讲主题：学科交叉与设计创新

**孙效华：**博士，教授，博导，同济大学设计创意学院副院长，交互设计方向负责人，数字创意中心负责人。在交互设计、可视化分析、智能空间与产品设计、新媒体艺术与技术等方面有多年的研究与业界经验。2000－2007 年就读于麻省理工学院，获得了跨学科专业“设计与计算”的硕士与博士。其间曾在麻省理工的媒体实验室、计算机教育启划中心、house\_n、高级视觉艺术研究中心等研究机构从事可触摸界面，交互式主动学习，基于网络的三维互动用户参与式住宅设计、以及虚拟现实艺术等方面的研究。

演讲主题：设计驱动的人工智能研究与应用创新

**方兴：**教授/博士，博士生导师，武汉理工大学数字传播工程“双一流”提升计划项目首席协同专家，武汉理工大学“产品设计专业责任教授”，《设计艺术研究》杂志副主编，韩国国立首尔教育大学、韩国国民大学协作教授。中国工业设计协会信息与交互设计委员会执行主任，湖北省机械工程学会工业设计分会理事长、湖北省科技美术协会副秘书长、湖北省工程图学学会工业设计专业委员会主任。长期从事数字艺术设计理论及应用、虚拟创新设计理论及应用、信息与交互设计理论及应用的教学和科学研究工作。获2014年度“中国工业设计十佳教育工作者”、1990年获得“湖北省优秀教师”荣誉称号，2009年、2018年分别获得湖北省教学成果“一等奖。”近年来，主持和参与多项国家级、省部级科研项目，十多项教学研究项目，发表学术论文40多篇出版包括国家“十一五”、“十二五”规划教材在内的教材6部。

演讲主题：交融与创新—交互设计专业人才培养方式探讨

内容提要：近年来,很多院校开设了交互设计专业。由于国内交互设计专业教学还处于发展阶段,各高校交互设计课程的设置方式与教学模式与社会需求仍存在一定差距。主要分析交互设计的本质和目的,并结合国内外交互设计课程教学案例,提出交互设计专业人才教育培养的方式和建议。

**何浩：**中央美术学院城市设计学院未来媒体工作室博士，副教授

主要研究是为以人为中心的交互设计、参与性设计及游戏化的参与性设计与体验，利用新的科学与技术手段结合艺术与设计为观众和用户创造更好的交互方式。并深入研究人对数字化的虚拟世界和真实世界物体结合后产生的心理模式与本能、行为和反思水平之间关系等问题。

演讲主题：未来博物馆交互设计课程汇报

主要分享未来博物馆交互设计课程的构建架构。以实践项目为基础的一门课程，如何通过一个学期几个课程群构建起来的一门课，培养交互设计类学生的学习认知与动手能力。用理论指导实践，再通过实践来检验理论，最终帮助学生构建起来自己的知识体系。

**![C:\Users\Administrator\Desktop\8BGOOZT41]MR~6A{G6X7F}I.png]()黄石：**中国传媒大学副教授，清华大学美术学院博士，北京市科学技术委员会责任专家，HCII国际人机交互大会理事。长期从事交互艺术研究，专注于游戏设计理论并出版多部相关著作 。曾担任美国《Warrior Epic》、迪士尼《Toy Story3 iPhone》等游戏项目的主创人员 。作品《Drift Bottles》入选美国ZeroOne & ISEA2006国际电子艺术展、瑞士巴塞尔新 媒体艺术展。新媒体装置《空窗子》获首届吴冠中科学与艺术创新大奖，2018年获HCII国际人机交互大会最佳论文奖。赴美访问期间担任纽约Parsons设计学院客座教授，讲授游戏设计相关课程。

演讲主题：超越娱乐——浅谈艺术游戏与功能游戏

内容介绍：游戏是否是继绘画、雕塑、建筑、音乐、文学、舞蹈、戏剧、电影之后的第九艺术？一方面，游戏已经成为流行的文化符号；另一方面，游戏成瘾成为广受社会关注的话题。此次话题主要讨论游戏在娱乐之外的功能，如游戏在教育、艺术、医疗等方面的尝试和应用，并涵盖艺术媒介发展、游戏艺术风格、功能游戏开发、游戏设计教育等话题。

**郭娟：**毕业于中央美术学院视觉传达专业，厦门大学嘉庚学院丹溪映画产业创新中心副主任，中国工业设计协会信息与交互设计专业委员会委员，厦门市虚拟与增强现实产业协会会员，入选首批福建省学校美育工作专家库。

近年来主要从事机器人控制器交互设计研究，机器人视觉，机器人糖霜3d打印流水线研究，无边界海丝博物馆ar项目，信息可视化机器人幼教科普，电影ip文化衍生品交互平台等方面的研究。主持文化产业方面的纵向课题研究4项，横向课题两项，参与科研课题5项，学术论文10余篇，核心论文4篇，专利10余项。指导多项大学生创新创业项目，荣获创青春优秀奖，国家级创新创业优秀项目1项，省级4项。

演讲主题：人机合作时代下的平台化融合教学模式

1、设计前驱的校企平台融合教学

2、多专业教师协作教学

3、项目成果介绍、1）机器人控制器的交互界面设计，2）犀牛奖大赛电影ip交易平台建设



**侯利业：**西安美院设计艺术学院工业设计系主任、中国工业设计协会教育分会理事、中国工业设计协会信息与交互设计专委会专家委员、陕西省工业设计协会理事，陕西省大学生工业设计大赛评委、”金牛奖”全球青年创新大赛评委。在教学中主要从事交通工具设计、用户体验与服务设计、通用设计及毕业设计等相关课程的教学研究，多篇论文发表于《包装工程》、《西北美术》、《机械设计》等杂志；2018年国家艺术基金《“丝路精神”引领中国传统工艺的创新设计——西部国际设计双年展》目主创人员之一、分展策展人，2017年省级教学成果一等奖《 “一带一路”背景下“双创型”艺术设计人才培养的探索与实践》成果完成人、2017年省级课题《大数据背景下设计专业对信息与交互设计的应用、建设与研究》成果完成人；获得国家级、省级工业设计大赛优秀指导老师十余次。

演讲主题：基于互联网创业的服务设计教学探索

**刘毅：**广州美术学院工业设计学院交互设计工作室负责人，副教授；IXDC用户体验协会副秘书长；广东省产品创意与应用重点实验室，交互设计方向负责人；本科毕业于广州美术学院视觉设计专业；研究生毕业于广州美术学院产品设计专业；武汉理工大学博士在读。

多年以来一直从事交互设计的研究和实践工作。中国最具影响力的用户体验组织IXDC的发起人之一。参与并组织了多个大型项目的策划设计和开发的工作。合作项目涉及三星中国、中国电信、中国移动、腾讯、LG等公司。并自主开发了多个Iphone、Ipad的产品项目。

从2005年至今，通过广美产学研的平台，利用广东互联网企业发展、转型的契机，积极为广美的交互设计构建一个良好的校企合作、中外合作的教学平台。其中参与合作的企业包括：腾讯、网易、三星中国设计研究院、中国电信广州研究院、英国领事馆文化教育署等。合作的高校包括：韩国国民大学、香港理工大学等设计学院。通过多方的资源整合，与同事们一起把广美交互设计从一个独立的教学课程发展为一个学科方向。并形成一系列如：信息架构设计、用户研究与数据分析、交互行为设计等受到同学们欢迎的课程。并完成了一系列校企合作的课题。

在项目实战中，从2010年开始与三星中国设计研究院合作，完成了Note2 及 Note10.1的笔交互的设计工作、2011年China Innovation研究，以及多想产品的VOC研究工作。2011年为中国移动提供产品策略及交互的咨询。2013年开始与讯飞完成包括灵犀等的多项产品研究与设计任务。2014、2015年为LG提供设计咨询与研究服务。

演讲主题：交互“心”界面——基于服务设计视角的交互设计教学与研究

内容介绍：交互设计学科的教学与研究在国内已经有了近十年的发展。广美的交互设计学科一直秉承着紧贴市场需求的原则，与行业同步发展。设计学科从专注于“物”，到认识“人”，以及逐渐把注意力引向更广泛的社群及关注人和人、人和社会、人和自然的共生关系。设计学科的研究范畴也从单一学科走向多学科融合，从“物理性”走向“社会性”。而交互与服务正是在这两个学科发展的时间节点上的新的研究领域。交互研究发展是从“人与物”的关系到人通过“物”达至的新的“人与人”关系的构建。而服务则是从系统的角度通过服务的流程、触点把人、物、场景的交互关系整合构建的共生的生态系统。因此，服务也是一种更“生态化”的交互关系。如果说原来的交互设计学科研究的“界面”在“物”的话，那么服务设计视角下的交互设计界面在于“心”。本次分享就广美在交互学科的发展与思考上，就服务设计与交互学科的融合问题提出我们的观点和见解。