

个人简历

姓名：房文婷 联系电话：86-13584587130 邮箱：f_wenting@163.com
性别：女 出生年月：1988年1月
学历：博士 专业：动画、数字媒体设计、文化创意产业设计、美学研究
个人作品网站：<https://www.behance.net/fangwenting>



教育背景：

2006.9 至 2010.7 月 复旦大学上海视觉艺术学院 本科 动画专业
2010.9 至 2013.7 月 上海大学 硕士 广播电视艺术学专业（动画方向）
2016.9 至 2019.7 月 台湾艺术大学 创意产业设计研究所 博士 设计学

工作经历：

2013.9 至今 常州机电职业技术学院 艺术设计学院 数字媒体团队教师（讲师/双师型教师）

科研成果

- Fang, W. T., Lin, P.H., & Lin, R. (2017) *Western vs. Eastern: A Reflective Research on the Development of Chinese Animation*. In: Rau PL. (eds) *Cross-Cultural Design. CCD 2017. Lecture Notes in Computer Science*, Springer, Cham, vol. 10281, pp. 25-36, 2017. (EI)
- Fang, W. T., Gao, Y. J., Lin, P.H., & Lin, R. (2018). An Exploration of Aesthetic Experience in Chinese Classical Dance — A Case Study of the Artistic Creation of “In Praise of Golden Age”. *Journal of Arts and Humanities*. 7(4), 1-10.
- Fang, W. T., Gao, Y. J., Lin, P.H., & Lin, R.(2018). *The Research on Character Design Based on the Chinese Mythology: A Case Study of Shisa*. *International Journal of Cultural and Religious Studies*. 6(1), 51-61.
- Fang, W. T & Lin, R. (2017). Inheritance and Innovation: Study of the Animation Character Design Education Based on the Chinese Mythology. *The Journal of the Asian Conference of Design History and Theory*. Japan: Tokyo.
- Lin, R. & Fang, W. (2017). From Technological Design to Service Innovation-Case study of the development of design education in Taiwan. *he Journal of the Asian Conference of Design History and Theory*. Japan: Tokyo.
- Fang, W. T., Wu, J. D & Lin, R. (2018). A study of the perception of caricature creation. *7th International Conference on Kansei Engineering & Emotion Research*.
- Fang, W. T., Gao, Y. J., Lin, P.H., & Lin, R. *The new approach of Chinese Animation: Exploring the Developing Strategies of Monkey King - Hero is Back*. *Cross-Cultural Design. CCD 2019. Lecture Notes in Computer Science*, Springer, Cham. (EI)
- Lin R., Qian F., Wu J., Fang WT., Jin Y. (2017) *A Pilot Study of Communication Matrix for Evaluating Artworks*. In: Rau PL. (eds) *Cross-Cultural Design. CCD 2017. Lecture Notes in Computer Science*, Springer, Cham, vol 10281, pp.356-368, 2017. (EI)
- Gao, Y. J., Fang, W. T., Gao, Y., & Lin, R. (2018). *Conceptual Framework and Case Study of China's Womanese scripts Used in Culture Product Design*. *Journal of Arts and Humanities*. 7(4), 41-56.
- Gao, Y. J., Chang, W., Fang, W. T., & Lin, R. (2018). *Acculturation in Human Culture Interaction - A Case Study of Culture Meaning in Cultural Product Design*. *Ergonomics International Journal*. 2(1), 1-10.
- Liang, Q. D., & Fang, W. T. (2018). *College student attendance system based on face recognition*. *ITA 2018 : 5th Annual International Conference on Information Technology and Applications*. (EI)

- 房文婷、高姪娟、曾照薰, 林伯賢 (2018.9)。一般觀眾於舞蹈藝術美學體驗之認知研究。《設計學報》。(台湾人文核心 THCI 2018.9 月刊)
- 房文婷 (2018.6)。基于装饰艺术的新媒体动画发展研究——以常州传统装饰元素为例。《当代教育实践与教学研究》。(2018.6 月刊)
- 梁庆东、房文婷 (2018.12) “非遗”传承视阈下我国当代职业院校音乐教育体系的现状与构建。《中国职业技术教育》。(2018.12 月刊, 北大中文核心)
- 房文婷 (2011.12)。动画影视中光线的审美效果。《大舞台》。(2011 年第 12 刊, 北大中文核心)
- 房文婷 (2012.6)。传统与个性的狂欢——从《美丽都》到《魔术师》浅谈法国动画电影的新势力、《艺术科技》。(2012.6 月刊)
- 房文婷 (2012.11)。从上海双年展谈当代艺术——当代艺术的味道。《美与时代》。(2012.11 月刊)
- 于航、房文婷 (2012.11)。谈艺术创造与欣赏者的再创造。《美与时代》。(2012.11 月刊)
- 房文婷 (2013.9)。由于媒介不同, 新媒体的艺术形式产生变化。《艺术科技》。(2013.9 月刊)
- 房文婷 (2013.11)。动画分镜中节奏的运用。《科技视界》。(2013.11 月刊)
- 房文婷 (2014.7)。常州传统美术在动漫创作中的传承与发展研究: 以金坛刻纸为例。《通俗歌曲》。(2014.7 月刊)
- 房文婷 (2016.1)。常州传统美术金坛刻纸艺术形式研究。当代教育实践与艺术研究。(2016.1 月刊)

课题:

- (2017.5-2018.12) 参与江苏高校哲学社会科学研究项目《特殊儿童音乐教育现状的实证研究——基于常州市的调查》, 2/6
- (2016.4-2018.4) 主持常州机电职业技术学院级课题《基于装饰艺术的新媒体动画发展研究——以常州传统装饰元素为例》, 1/3
- (2014.4-2015.4) 主持常州机电职业技术学院级课题《常州传统美术在动漫创作中的传承与发展研究——以金坛刻纸为例》(已完成) 1/3
- 2015.11 主持横向课题《征战游戏角色设计》(已完成)
- (2015.3-2016.3) 指导江苏省高校大学生实践创新训练计划项目《常州传统美术金坛刻纸艺术形式研究》(已完成)

得奖:

- 作品《门》获 2016 泰达杯·青年创意设计大赛·两岸数字动画类铜奖
- 作品《Frozen Island》入围 2016 台湾国际学生创意设计大赛
- 作品《冰封岛》获第七届全国数字艺术设计大赛二维动画组铜奖
- 作品《冰封岛》获 2015 上海设计之都申通德高公益创作年展视频组优秀奖
- 作品《冰封岛》获 2014 年昆山国际动漫艺术博览会“后生奖”最佳造型奖
- 作品《冰封岛》获“共筑中国梦”微故事大赛微电影类优秀奖
- 作品《拜佛遭劫》获“皆悦杯”华东地区高校第一届数字动漫艺术大赛连环漫画类银奖
- 作品《漫画装饰肖像/漫画肖像》获“皆悦杯”华东地区高校第一届数字动漫艺术大赛连环漫画类优秀奖
- 作品获锦湖(中国)卡通形象 DORO 视频创意脚本设计大赛三等奖
- 项目: 小强一家、数字在线肖像漫画获 2012 年上海国际科学与艺术展应用成果奖
- 作品数字肖像漫画参加 2012 年澳门科技活动周暨科普成果展
- 作品《贪吃云》获“兄弟杯炫动中国原创大赛网络组动漫插画比赛”第二名

- 作品《布拉哈》获[Aniwow! 2008]第三届中国（北京）国际大学生动画节漫画插画类入围奖
- 作品《贪吃云》获[Aniwow! 2008]第三届中国（北京）国际大学生动画节漫画插画类入围奖
- 作品《坐享其成》获 2008 第三届大学生环保漫画插画大赛优秀奖
- 作品《DOOR》获上海市第二届大学生数码炫彩杯动画、DV 大赛动画最佳人气奖
- 2012 年角色设计《space duck》获常州市“金恐龙”杯税收动漫创意大赛优秀奖
- 2006 至 2007 学年获校内综合奖学金二等奖
- 2006 至 2007 学年获校内优秀学生
- 2007 至 2008 学年获国家奖学金
- 2008 至 2009 学年获校内综合奖学金二等奖
- 2008 至 2009 学年获校内数码学院“优秀学生干部”称号
- 2010 年度上海市优秀毕业生
- 上海大学第九届学术节“城市影像”摄影大赛三等奖
- 2011 至 2012 学年获上海大学光华二等奖学金
- 机电学院 2015 年度校园文化活动周书法绘画作品三等奖
- 2014—2015、2013—2014 年度机电学院教学质量优秀奖
- 机电学院 2014 年度第四届青年教师教学基本功比赛一等奖
- 2015 年 12 月评为双师素质教师
- 2016 年优秀毕业设计指导教师
- 指导学生获 2014 年江苏省高等职业院校动漫技能大赛三等奖
- 指导学生 DV 作品《传承中国味：蟹黄小笼汤包》获“2015 年江苏省领航杯大学生数字媒体竞赛”DV 作品组二等奖
- 指导作品互动装置《激光竖琴》获 2016 年度常州机电学院优秀毕业设计奖
- 指导 Motion Graphic 动画作品《字叙》获 2016 年度常州机电学院优秀毕业设计团体奖
- 2016 获常州高职教育园区学生技能竞赛优秀指导教师荣誉称号

培训实践：

- 参加国家级非遗项目转化为高校教学资源“百城百校”2013 师资培训
- 2015 年 7 月至 2015 年 8 月参加职业院校教师素质提高计划《动漫游戏美术设计与制作（南京龙之谷）企业顶岗培训高等职业学校国家骨干教师国家级培训》

项目经历：

- 于 2017.7 参加 HCI 2017 International Conference（2017 人与电脑互动国际研讨会）
- 于 2017.9 参加 The Second Conference of Design History and Theory，TOKYO（第二届设计史与理论研讨会）
- 于 2018.3 参加 7th International Conference on Kansei Engineering & Emotion Research 2018（2018 年第七届感性工学与情感研究国际会议）
- 2013 年至今签约《新发现》杂志，担任封面及内页插画设计
- 参与“身体·媒体”多媒体艺术展组织工作
- 系列动画片《我爸爸是机器人》动画制作、角色设计、背景设计
- 在《青少年科技报》发表漫画《小杰的实验室》系列、《猫猫奥运百科》系列
- 项目：小强一家、数字在线肖像漫画参加 2012 年上海国际科学与艺术展、2012 年澳门科技活动周暨科普成果展、2012 年上海虹口科学与艺术展、2012 暨上海国际儿童启智展览会
- 《2011 动漫春晚》动画电影前期创作动画场景设计
- 公益动画短片《小强一家》前期文案策划、剧本创作、人物造型、背景设计

- 2012 上海欣方智能有限公司 VI 设计
- 参与上海风格信息技术有限公司游戏设计

工作技能:

- 技能证书: 大学英语四级、教师资格证、江苏省高校中专校职称计算机信息技术应用能力考核证书、普通话二级乙等、ACAA 动漫设计培训师资格
 - 教学课程: 文化创意产业设计、FLASH 动画制作、角色设计、三维动画制作、后期特效制作、多媒体装置设计、数字音频、APP 开发与应用等
 - 兴趣特长: 动画制作、现场数字肖像漫画、漫画创作、油画、插画、动画速写
 - 熟练软件: PS、Maya、3ds max、C4D、Flash、After Effects、Pro、Illustrator、Painter、SAI 等
-