

第四届全国数字娱乐与艺术会议

(DEA' 2009) 24-26 Oct.

中国 苏州

[首页](#)[会议组织](#)[会议信息](#)[重要日期](#)[论文信息](#)[天堂苏州](#)您当前的位置：[首页](#) > [会议信息](#)[推荐资讯](#)[相关文章](#)[无相关信息](#)[栏目更新](#)

会议邀请函

时间：2009-01-15 10:09:57 来源：传媒与视觉艺术学院 作者：jbg

尊敬的先生/女士：

您好，苏州科技学院万华明教授、上海交通大学杨旭波教授、同济大学贾金原教授共同诚挚邀请您出席于10月24~26日在苏州科技学院江枫校区举办的主题为“数字娱乐技术与艺术融合”的“2009第四届全国数字娱乐与艺术会议”。共同促进数字娱乐与艺术的发展和运用。

数字娱乐与艺术的发展是当前最具发展潜力的创意产业之一，被认为是二十一世纪的朝阳产业，面临着巨大的市场，有着灿烂的前景。与此同时，国内很多城市也把数字娱乐产业作为新的发展点，但如何发展数字娱乐产业，目前很多问题值得探讨。

目前我国已经将发展数字娱乐产业列入“十五”期间国家推进高新技术产业化的重点领域。数字娱乐产业是新兴的、复合型的、蒸蒸日上的朝阳产业！由于我国数字娱乐产业形成时间不长，缺乏积累，我们正面临着诸多问题。就这些问题而言，两大问题是目前业内所关注：一是教学与产业脱节，二是数字娱乐产业链的拓展问题。教学与产业的脱节，直接关系到人才的培养和输出，关系到对数字娱乐产业的促进作用；产业链的拓展和紧缩也直接关系到就业市场的大小和产业的可持续发展。两者应该是相互促进的，所以数字娱乐教学与产业的关系及发展变得非常值得探讨。

主办单位：中国系统仿真学会数字娱乐仿真专业委员会

承办单位：苏州科技学院传媒与视觉艺术学院

协办单位：中国图像图形学会虚拟现实专业委员会

SIGCHI中国分部

苏州市文化广播管理局

苏州市科学技术局

上海交通大学软件学院

同济大学软件学院

苏州新闻网

苏州市动漫协会

会议内容：（暂定）

主题特邀报告

专题技术分会探讨

苏州电子博览会的参观

会议目标：

- 促进数字娱乐与艺术相结合的科学研究；
- 促进数字娱乐教学和产业的研究和探索；
- 加强院校和企业之间的沟通（校企对接）；
- 促进数字娱乐文化活动的开展（包括定期举办数字娱乐展、大赛以创造数字娱乐氛围，引起社会对数字娱乐文化的关注）。
- 通过各院校交流教学模式和方向来完善数字娱乐的教学结构；

适合参会人员：

■ 高等院校相关专业，数字娱乐产业的企业事业单位、艺术中心、研发机构等。

联系方式：

联系人：贾金原 电话：(0)15900454788 Email: jyjia@tongji.edu.cn

杨旭波 电话：021-34204142 Email: yangxubo@sjtu.edu.cn

顾邦军 电话：(0)13182613586 Email: jbg_002@163.com

投稿邮箱：dea2009@mail.usts.edu.cn

截稿时间：2009年6月30日

最终稿件：2009年8月30日

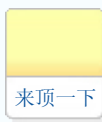
传真：0512-68418455

会议网址：<http://dea2009.usts.edu.cn> （网站随时更新信息，欢迎关注）

数字娱乐与艺术会议程序委员会

2009第四届全国数字娱乐与艺术会议邀请函

 [2009第四届全国数字娱乐与艺术会议邀请函下载 \(106.06 KB\)](#)



站内搜索：

搜索