

# 个人综述材料

## 一、个人基本情况

焦彦柱，男，湖北荆州人，2010年7月本科毕业于云南大学数字媒体艺术专业，毕业后入职国内多家设计公司，主要从事三维动画、多媒体展览展示工作。2012年8月进入三亚学院艺术学院担任艺术学院专业教师工作，先后承担过动画、产品设计、环境设计、数字媒体艺术专业的教学工作。2021年经中共三亚市委人才发展局认定为海南自贸港高层次E类人才。因职业发展需要，2020年10月赴泰国留学，2022年10月获得泰国格乐大学艺术学硕士学位，主要研究方向为新媒体艺术。历年来主持省级科研项目1项、市厅级科研项目1项、校级科研项目2项，参与省部级科研项目3项。发表学术论文十余篇，获得多项国内专业设计比赛奖项，主持及参与数十项实际设计项目，出版学术专著1部，获得国家发明专利2项、实用新型专利6项、软件著作权2项。指导完成2项省级大学生创新创业项目。

## 二、职务

专业技术职务为环境设计专业讲师，至今已连续担任满5年；2023年三亚学院开设数字媒体艺术专业，调至数字媒体艺术专业，任专业负责人。

## 三、学历

2006.9-2010.7，云南大学，艺术设计，获文学学士学位。

2020.10-2022.10，泰国格乐大学，艺术学，获艺术学硕士学位。

## 四、资历

2012年入职三亚学院艺术学院专业教师工作，先后承担过角色动画、影视动画、高级设计软件、计算机辅助设计软件（CAD）、3ds max 基础、建筑设计软件运用、展示设计（二）、专业入门指导、数字媒体艺术概论、视听语言、三维软件基础等课程，教学效果良好，连续9年指导毕业设计，通过率100%。并积极尝试将课程成果进行转化，先后组织学生参加互联网加大学生创新创业大赛、全国美育大赛、未来设计师·全国高校数字艺术设计大赛（NADC）、国青杯全国艺术设计大赛等专业知名赛事，斩获多个奖项。2016年受三亚学院艺术学院聘任数字工作室首席导

师。2017年起积极投身双创指导工作，指导学生开展创新创业创意项目和实践项目。由本人牵头的科研成果转化项目“裸眼3D互动舞台展示系统”获得2021海南自贸港创业大赛综合组三等奖、“裸眼3D互动舞台系统”项目获得“聚微创智慧、促自贸发展”2021第十届三亚互联网微型创意企业创业大赛成长组二等奖、“基于全息投影技术的热带滨海城市文旅助手”项目获得2024第十二届三亚数字经济创意企业创业大赛（成长组）三等奖、个人设计作品获得2021-2022年度环艺创新设计作品大赛金奖（华鼎奖）、2023年获得青春正好·三亚外事贺卡设计大赛专家评审奖。2023年被聘为吉阳区中廖乡村振兴“专家人才服务团”成员。

## 五、考核情况

自担任艺术学院专业教师以来，每年都参加专业技术职务年度考核，考核结果优良，近三年考核结果均为优秀。

## 六、政治思想方面和教师职业道德条件

自担任现职以来，我不断追求个人思想境界的提升，坚定树立并践行正确的世界观、政治观、人生观、价值观，以积极向上的态度正确引领和培育学生。我积极探索多种渠道，学习并吸收先进的思想理念，巧妙地将这些理念融入到我的教学理念与方法中，推动教学创新与进步，助力学生更好地适应社会发展，为社会贡献力量。

我敬业爱岗，对工作充满热情与责任感，认真准备每一堂课，耐心细致地辅导学生。我勇于探索，不断创新，持续提升自身的专业素养与教育教学能力，圆满完成了教学与科研任务，取得了显著的成绩，赢得了领导与同事的高度评价。

2022年，我有幸成为中国民主促进会的一员，积极参与参政议政活动，不断提升自己的政治素养、职业道德和社会责任感。我遵纪守法，以身作则，尊重同行，赢得了同事的广泛好评与学生的深切爱戴。我对教育事业怀有深厚的情感与坚定的信念，决心将毕生的精力投入到这一伟大的事业中，为实现教育梦想不懈奋斗。

## 七、继续教育情况

### （一）教师专业考试项目

2012年参加三亚学院高等学校教师资格证培训，获得“高等学校教师”资

格证书。

2016 年参加 AUTODESK 可视化设计师考试，获得 AUTODESK 可视化设计师资格证书。

2016 年 12 月海南省高校青年教师创新创业教育网络培训班结业，获得结业证书。

2017 年海南省“互联网+”大学生创新创业教育国际化师资培训班结业，获得结业证书。

2021 年 11 月参加高校教师网络培训中心主办的高校教师课程思政教学能力培训，获结业证书。

2023 年 3 月参加国家智慧教育公共服务平台“2023 年寒假教师研修”获得结业证书。

2023 年 10 月参加 Python 高级数据分析师专项培训，培训考试合格，获得 Python 数据分析（高级）技术水平证书。

## （二）公开出版学术著作或论文项目

公开出版著作 1 部：《新媒体艺术与设计研究》，吉林文史出版社，2023 年 7 月，第二作者，10 万字。

以第一作者发表论文 8 篇，其中核心 2 篇。中文核心期刊论文“智能激光 3D 投影空间目标辐射照度校准技术”从提升激光投影机投影效果的角度出发，提出了一种新的辐照度校准方法；EI 检索论文“Application of Virtual Reality in Biotechnological Processes: Enhancing Training and Simulation for Commercial Outcomes”讨论了通过优化 CAVE 场景，提升 CAVE 系统在生物技术培训中的沉浸体验感的应用方案；论文“全息裸眼 3D 舞台技术的艺术创作研究”与论文“全息裸眼 3D 舞台的未来发展研究”探讨全息裸眼 3D 互动舞台展示系统的创新与发展问题；“全息投影技术对舞台表演艺术的影响分析”与“全息投影技术在三亚城市夜景中的应用研究”从应用的角度讨论全息投影技术在舞台艺术和城市夜景开发中的创新与实践思路。

主持的科研项目包括：海南省哲学社会科学规划课题青年项目（HNSK(QN)22-109）、2021 年三亚市高校及医疗机构专项科技计划（2021GXyl57）、2022 年三亚学院校级科研项目（USYyB22-09）、三亚学院校级科研项目（USYQNzX21-36）。

参与的科研项目包括：教育部人文社会科学研究青年基金项目（17YJC760005）、海南省自然科学基金（高层次人才项目 721RC604）、海南省自然科学基金（高层次人才项目 623RC516）。

主持的教学项目包括：三亚学院校级教育教学研究项目（青年项目）（SYJJYQ202137）、三亚学院课程考核改革试点项目（SYJGKH2022091）、第二批课程考核改革试点项目（SYJGKH2023155）、第四批数字化课程建设项目（SYJKS2023095）。

### （三）课堂教学、示范课公开课及其他示范培训活动项目

为优化教学效果并增强学生的实践设计能力，我始终致力于课程训练目标与成果的实际应用转化，并积极探索线上线下融合的教学模式。

首先，我采取“以赛促学”的方法，将课程任务与学科竞赛紧密结合。例如，在数字媒体技术基础课程中，我结合三亚大学生 3D mapping 创作大赛，整合行业资源，邀请行业导师进行赛事培训，实现了高校理论优势与行业实践优势的互补，拓宽了学习维度，提升了学生的专业知识综合运用能力。同时，在视听语言课程中，我结合全国高校数字艺术设计大赛（NCDA），通过比赛激励和教师的针对性辅导，帮助学生提升设计作品的质量，提高课程作业的转化率，增强学生的自信心。此外，还举办了“三亚的冬天”短视频创作大赛和青春正好·三亚外事贺卡设计大赛等活动。

其次，我注重课程成果的线上展示。自数字媒体艺术专业成立以来，我组织专业教师建设并运营了专业公众号“USY 数媒”，先后策划了“视听语言作业展”、“数字媒体艺术专业课程联展”和“数字插画结课展”等线上展览，不仅激发了学生的学习积极性，还有效提升了学校和社会的专业影响力。

再者，我推动课程资源的数字化共享。在“三维软件基础”课程中，我将课堂教学录制成数字化视频并共享于网络平台，学生可以随时查看视频回放，从而提高了学习成效。

最后，我通过建设“新媒体艺术社”专业社团，拓展第二课堂，开展产教融合实践。社团组织优秀学生在课后进行创作和研讨，营造了自主学习、快乐学习的氛围。同时，社团还促进了不同年级、不同专业学生之间的联合创作，通过学科交叉开拓专业视角，提升学生的创新实践能力。目前，已开展的产教融合项目包括三亚边防检查站 L 型裸眼 3D 屏设计实施项目、三亚南山非遗博物馆多媒体

改造项目和中廖村艺术季大地光影秀项目等。

#### （四）个人自述及其他项目

本人自 2012 年进入三亚学院以来，积极努力工作，认真完成各项任务，将个人发展与学校发展紧密联系在一起。在教学工作中，认真贯彻国家和学校的教育方针和政策，努力上好每一门课。日常与学生的沟通交流中既传授专业设计知识，又对学生进行思想品德和学习状态给予关注，让学生保持良好心态，更好的走向社会、服务于社会；本人严格按学校的培养人才计划与规章制度进行教学，时刻注意提升自我的科研能力，积极申报各类项目，撰写高质量的论文，对自己的科研提出更高的要求。在努力做好专业教学工作的同时，积极参与社会实践，并将教学和实践总结的经验整理发表学术论文、发现的问题形成研究课题，开展相关科研工作。通过不断积累发表论文共计 8 篇，其中核心 2 篇；主持的课题有 4 项，其中省级 1 项、市厅级 1 项、校级 2 项。两项校级课题已结项、省级课题成果已完成，正在撰写结题报告。市厅级项目的结题报告已经提交，等待结项。

2018 年以来，响应国家与学校双创号召和产教融合战略，开始进入企业，参与企业项目实践，就企业的发展需求与企业开展联合研究。截至目前为止，主持的研究工作解决了企业二十多项专业问题。与企业联合研究的成果有 10 项知识产权，其中发明专利 2 项，实用新型专利 6 项，软件著作权 2 项。以上研究成果，本人均为第一作者，且在多个实践项目中进行了成果转化，如三亚学院信息智能与工程学院一楼大厅全息展示装置项目、海南省热带科学院全息投影装置项目、南宁数字科技学院全息投影装置项目、强制隔离戒毒所多媒体展厅、三亚益龙海鲜全息互动投影、三亚南山寺全息互动年会、三亚琼菜王 3D 全息婚礼项目、三亚美高梅酒店全息互动年会、哈尔滨胡同里全息投影餐厅、重庆七号码头全息投影餐厅项目等。科研成果的转化产生了较大商业价值和社会价值。师生共创的创业实践项目被认定为国家高新技术企业，通过该企业持续将研究成果进行转化，并多次获得双创比赛奖项。

个人学术工作始终紧扣国家发展战略和服务地方经济。随着海南自贸港建设的推进和数字技术的发展，海南自贸港文旅产业和会展产业面临提质升级的需求。数字媒体艺术赋能文旅产业、会展产业提质升级成为我重点思考的方向。2020 年完成的校级课题“3D 全息投影技术在三亚城市旅游产品中的开发研究

USY18YSK041”主要研究全息投影技术赋能旅游产业升级的理论与实践；2021年三亚市高校及医疗机构专项科技计划“全息裸眼3D互动舞台展示系统研究2021GXyl57”主要研究全息裸眼3D技术与海南会展产业结合的理论与实践问题；2022年立项的省级课题“全息裸眼3D舞台技术的艺术创作研究HNSK(QN)22-109”主要研究全息投影技术赋能会展产业的理论与实践；2023年参与立项的海南省自然科学基金高层次人才项目“非遗黎锦服饰3D数字化还原与数据库构建研究”3D数字化技术赋能海南传统文化的传承与保护。

将教学、科研与实践与海南文化深度融合，助力乡村振兴、推动地域文化传播，并为自贸港建设贡献力量。教学中，我通过引入疍家文化、黎族文化、海洋文化元素让学生在专业知识的学习中感受乡土情怀，培养具有地域文化自信的年轻一代。科研上，我聚焦海南特色资源，探索其在乡村振兴中的创新应用，如2023年中廖村艺术季-大地光影秀等活动，推动地方经济转型升级。实践中，我带领团队通过光影艺术与文化结合的方式，开发数字化非遗项目，如2023年南山非遗博物馆多媒体改造项目，不仅保护了海南非物质文化遗产，也促进了非物质文化遗产的活化利用。同时，我积极运用新媒体平台，向外展示海南文化的独特魅力，提升海南的地域影响力。

## 八、德育和班主任工作情况

自担任现职以来，我在教师道德与职业操守方面始终严格要求自己，坚定拥护党的教育路线、方针、政策，坚守四项基本原则，密切关注国家时事动态。我深入贯彻并执行学校的各项教学理念及规章制度，从未发生任何教学事故或师德失范行为。积极参与学校组织的各项师德师风建设活动，秉持“以德育人，以身作则”的教育理念，在思想与行动上始终与党中央保持高度一致，自觉践行《教师职业道德规范》，全心全意关爱学生，耐心解决他们在学习与生活中遇到的各种难题。

作为设计专业教师，我尤为注重学生的思想教育，力求将德育融入专业技能培养之中。面对不同性格特质与思想倾向的学生，我采取个性化的教学策略，特别是对学习有困难或心理有波动的学生，给予特别关注。我积极与心理咨询老师协作，通过及时沟通，将学生的学习障碍和心理问题扼杀于萌芽状态。

在德育实践中，我始终站在学生的角度思考问题，用真挚的情感打动他们，

用清晰的道理说服他们，引导学生形成积极向上的学习态度。我组织了一系列设计创作比赛和创意工作坊，不仅激发了学生的创作热情，也增强了他们的团队协作能力和创新思维。

## 九、教学教研情况

秉承“学有所用、学有所成”的理念，以提升教学成果为导向，积极探索特色的教学方法，努力适应新时代学生对专业的兴趣趋向。按时按量用心的完成自己所承担的教学任务，通过系统讲授专业基础、专业核心及专业方向课，其中包括专业入门指导、数字媒体艺术概论、视听语言、三维软件基础、数字媒体技术基础、计算机辅助设计、3D建模软件应用、角色动画、影视动画、影视广告、AR动态演示、城市设计效果图表现、数字展示设计、虚拟现实建模技术、高级设计软件、会展空间设计、公共空间专项设计、版式与字体设计、商业空间设计等课程。承担环境设计设计专业11级至20级9届毕业生的毕业设计指导工作，毕业生毕业通过率连续9年100%，毕业生创作的全息投影作品受到了省市媒体的关注与报道。

积极探索教学实践成果的转化，2017年被艺术学院聘为数字工作室首席导师，在工作室实施项目制、师徒制的运行模式，积极探索新数字技术在艺术领域里的创新应用。同年，依托该平台，带领学生团队开始全息投影技术及应用的研究。于2017年5月，完成了第一个大型全息投影装置的原型作品。作品成果获得省文联等领导的一致好评，并获得海南省、三亚市媒体报导。后续工作室长期开展实践教学，并组织学生参与教师科研与实践项目，学生通过真实项目实践学习，极大提高了设计实践能力和岗位胜任水平，通过工作室的锻炼，数十人毕业进入了大型设计公司，获得了高价值就业岗位。

## 十、业绩情况

- 1) 2021-2022年度环艺创新设计作品大赛金奖（华鼎奖）
- 2) 2021年国青杯第五届艺术设计大赛一优秀指导教师奖
- 3) 2023年7月，发表北大核心期刊论文1篇。
- 4) 2024年7月，发表EI核心论文1篇。
- 5) 2021年4月，获得发明专利授权1项。
- 6) 2021年5月，获得发明专利授权1项。

7) 以第二作者身份公开出版专著了 1 部,《新媒体艺术与设计研究》,个人撰写超 10 万字。

8) 获批主持 2022 年海南省哲学社会科学规划课题 (HNSK (QN) 22-109)。

9) 获批主持 2021 年三亚市高校及医疗机构专项科技计划 (2021GXYL57)

10) 获批主持 2022 年三亚学院校级科研项目 (USYYB22-09)

11) 完成指导省级大学生创新创业项目 2 项。“全息影像的应用与研发 (2018138992111)、全息影像展览展示应用 (S201913892093)。

12) 主持完成三亚学院校级科研项目 (USYYB22-09)。

13) 主持完成三亚学院校级科研项目 (USYQNZX21-36)。

14) 主持完成三项校级教学项目: 三亚学院课程考核改革试点项目 (SYJGKH2022091), 三亚学院第二批课程考核改革试点项目 (SYJGKH2023155)、青年教师培养项目 (教改) (SYJJYQ202137)。

15) 获批三亚学院第四批数字化课程建设项目 (SYJKS2023095)。

16) 成果转化项目: 三亚学院信息智能与工程学院一楼大厅全息展示装置、强制隔离戒毒所多媒体展厅、三亚益龙海鲜全息互动投影、三亚南山寺全息互动年会、三亚琼菜王 3D 全息婚礼项目、三亚美高梅酒店全息互动年会、哈尔滨胡同里全息投影餐厅、重庆七号码头全息投影餐厅等。

17) 连续 9 年承担毕业生的毕业设计指导工作, 指导的毕业设计成果良好。

综上所述, 在教育背景、专业经验、思想政治表现、以及担任现职期间所展现的各方面能力与成就, 均已满足了申报高校数字媒体艺术专业副教授的各项要求。鉴于本人已全面符合并展现出高校数字媒体艺术专业副教授所需的专业素养、教学能力和学术贡献, 特此诚挚请求专家评审组的各位专家以及职称评审部门的领导, 审议并批准我具备高校数字媒体艺术学副教授的任职资格。

申报者: 艺术学院 焦彦柱

2024 年 12 月 4 日