

苏州科技大学 2023 年度申报职称人员情况简表 (教师、实验、思政)

填表人 (签名): 刘彪								手机号码: 13776092192			
单位 (部门)	艺术学院	姓名	刘彪	性别	男	出生年月	1979.07				
来校时间	2005.09	现聘岗位	专任教师			是否破格	否				
现职称及取得时间		讲师/2008.11		现从事专业研究方向及年限			数字媒体艺术 /18 年				
申报系列	教师系列	申报学科	设计学	学科分类		人文社科类二					
申报职称		副教授		申报类型		实践型					
最高学历/学位及毕业时间		硕士研究生/硕士 2005.06		毕业学校		渤海大学					
高校教师资格证书号码		20063200170004017		辅导员培训结业证书取得时间							
任职以来考核优秀年度				2016、2020、2021、2022							
校内兼职情况(任班主任、辅导员、导师等)				艺术学院数媒系副主任; 数媒 2011 班主任							
任现职以来继续教育情况 (学位进修、访学、短期培训、学术交流等)											
起止时间	进修国家、学校或单位			进修内容		备注					
2011.11.04---2011.11.06	教育部人事司、教育部高等教育司			高等学校骨干教师培训							
2019.11---2020.05	国家教育行政学院			‘四有’好老师专题培训							
2013.6.20---2013.7.5	Unity 软件有限公司			Unity 引擎认证讲师培训							
2011.8.15---2011.8.19	爱迪斯通科技有限公司			Shiva3D 手游设计培训							
艺术学科教师开展个人专场音乐会或艺术创作展演情况											
展演名称	举办层次 校内/公开		举办时间		主办单位						
“游艺+”刘彪游戏艺术设计展	公开		2022.01.18		苏州科技大学艺术学院						
任现职以来校级及以上综合奖励情况 (教学、科研获奖请填写在后页对应栏目内)											
荣誉称号、表彰奖励名称		获奖时间		授奖部门		获奖级别		排名/总人数	审核		

任职以来起草、制定的重要文件、报告			
时间	文件、报告题目	本人角色及担任部分	使用范围
再次申报取得主要新成果	曾参评年度 2022、		
	1.主持立项“2022 年度江苏省教育科学规划重点课题”省级科研项目 1 项; 2.主持立项“教育部产学研合作协同育人项目 2022 年第二批立项项目”省部级教研项目 1 项; 3.第一作者发表校学报论文 1 篇; 4.获得第五届全国数字创意教学技能大赛省级三等奖 1 项; 5.取得外观设计专利 1 项; 6.指导学生获 2022 校团队优秀毕设 1 项, 学院奖大赛优秀奖 2 项。		

单位部门考核推荐

师德考核	优秀		思想政治素质		优秀	
民意测验情况	同意	10	不同意	0	弃权	0
申报学生思想政治教育人员民主测评情况	测评范围		测评人数		测评结果 (指优良率%)	
教师系列、学生思想政治教育系列教学质量综合考核结果			优秀			
艺术学科教师近五年年度教学质量考核情况			优秀	优秀	优秀	优秀

单位审核意见

经初审, 申报人符合申报 副教授 职称申报条件。

审核人签字: 仇伟

单位 (部门) 负责人签字 (公章): 仇伟

学科组投票情况: 同意 不同意 弃权

姓 名：刘彪 联系方式：13776092192 申报系列：教师系列 申报职称：副教授 申报类型：实践型 学科分类：人文社科类二

教学业绩

一、教学工作量情况（本科在前、研究生在后）

起止时间	讲授课程名称及其它教学任务	课程性质	开课班级和学生人数	总学时	审核
2018-2023 年	虚拟现实应用设计	必修课	数媒 17-20, 30 人/年	416	✓
2021-2022 年	新媒体展示设计	必修课	数媒 18-19, 30 人/年	192	✓
2019-2022 年	数字游戏艺术鉴赏与创作	选修课	全校公选课, 100 人/年	64	✓
2017-2020 年	综合项目	必修课	数媒 14-17, 30 人/年	512	✓
2017-2020 年	实现技术 3+项目 C	必修课	数媒 14-17, 30 人/年	384	✓
2022-2022 年	数字媒体设计与创意	必修课	数媒 21, 30 人/年	64	✓
2022-2022 年	专业实践工作坊	必修课	数媒 19, 60 人/年	27	✓
2021-2021 年	网络动画	选修课	数媒 F18, 48 人/年	48	✓
2017-2017 年	数字游戏策划	必修课	数媒 14, 30 人/年	48	✓
2014-2019 年	现代教育技术学 A	必修课	全校师范本科, 60 人/年	672	✓
2013-2014 年	网络编程语言	必修课	数媒 11-12, 60 人/年	196	✓
2015-2015 年	实现技术 2+项目 B	必修课	数媒 13, 30 人/年	96	✓
2008-2018 年	计算机网络基础	必修课	数媒 09-17, 60 人/年	547	✓
2017-2020 年	专业采风	必修课	数媒 15、F17, 60 人/年	150	✓
2008-2023 年	毕业设计	必修课	数媒各级, 8 人/年	1230	✓

开课门数：15；其中全日制本科生基础课 3、专业课 12，平均每学年承担本科生教学工作量 400 课时。任现职以来独立指导硕士研究生 0 名。

二、指导学生竞赛、毕业设计（论文）等

获奖时间	赛事（奖项）名称	获奖等级	授奖单位	竞赛级别	排名	审核
2021.06	大学生创新创业计划项目	国创项目	教育部	国家级	1/2	✓
2020、2019、2017、2012	本科生优秀毕业设计（论文）	校优	苏州科技大学	校级	1/1	✓
2022	本科生团队优秀毕业设计（论文）	团队校优	苏州科技大学	校级	3/5	✓
2021.05	中国教育游戏设计大赛	一等奖	中国教育技术协会教育游戏专委会	省级	1/2	✓
2021.05、2018.12	中国教育游戏设计大赛	二等奖	中国教育技术协会教育游戏专委会	省级	1/2	✓
2019.06	大学生创新创业项目	省创项目	江苏省教育厅	省级	2/2	✓
2022.12	中国大学生广告艺术节学院奖	优秀奖	中国广告协会	省级	2/3	✓

三、教研教改论文

论文题目	期刊名称	出版日期/期次	期刊类别	作者排序	我校署名次序	审核
中华优秀传统文化的游戏化传承与传播研究	艺术品鉴	2021.09/09	省级	1/1	1/1	✓
游戏美术人才的差异化教学培养研究	艺术科技	2016.11/11	省级	1/2	1/2	✓

四、教材（字数单位：万字）

教材类别	教材名称	出版社	出版日期	作者排序	本人承担字数/总字数（万字）	教材级别	我校署名次序	审核

五、专业、课程、教学类项目及教改研究课题（经费单位：万元）

项目名称	项目来源	项目级别	起止时间	立项单位	排名	立项/到账经费	审核
艺科融合下的虚拟现实课程体系建设	教育部产学合作协同育人项目	省部级	2022-2025.02	教育部其他	1/4	5/0	✓
“1233”四位一体人才培养模式研究与实践	苏州科技大学教改一般课题	校级	2021.12-2023.12	苏州科技大学	2/10（共同主持）	2/2	✓
数字游戏艺术鉴赏与创作	苏州科技大学通识课程建设一般课题	校级	2018.05-2021.04	苏州科技大学	1/3	0.5/0.5	✓
数字声音基础	中地共建项目	校级	2018.05-2021.05	苏州科技大学	3/3	2/2	✓
《三维造型与动画技术》教学改革研究与实践	苏州科技大学教改一般课题	校级	2010.09-2012.09	苏州科技大学	3/4	1/1	✓
数字媒体艺术专业交互设计方向课程群建设	苏州科技大学教改一般课题	校级	2015.12-2018.12	苏州科技大学	5/8	2/2	✓

六、教学成果获奖（不与科研成果获奖重复填写）

获奖时间	竞赛名称	主办单位	竞赛级别	奖项级别	排名	审核
2019	2018 年校教学成果奖	苏州科技大学	一市厅级	一等奖	3/5	✓

七、校级及以上教育教学竞赛获奖情况

参加时间	竞赛名称	主办单位	竞赛级别	获奖等级	审核
2022.05	全国数字创意教学技能大赛	全国高等院校计算机基础教育研究会	其他	三等奖	✓
2021.10	苏州科技大学微课教学比赛	苏州科技大学	校级	二等奖	✓

单位审核签字（公章）： 教务处审核签字（公章）： 研究生部审核签字（公章）： 科技产业处审核签字（公章）： 人文社科处审核签字（公章）：

姓 名： 刘彪 联系方式： 13776092192 申报系列： 教师系列 申报职称： 副教授 申报类型： 实践型 学科分类： 人文社科类二

科研业绩

一、科研论文

论文题目	期刊名称	出版日期 期次	期刊类别	作者 身份	作者 排序	我校署 名次序	审核人
第一作者（含一作兼通讯）							
基于元宇宙 VR 的非遗音乐美育系统创意设计研究	苏州科技大学学报(自然科学版)	2023.03 第 1 期	校学报	第一	1/2	1/2	✓
文化遗产类功能游戏设计与文化传播研究	包装工程	2021.11 第 22 期	北核	第一	1/4	1/3	✓ 通讯作者 已接收
基于非真实感模式的文化遗产交互设计与实现	苏州科技大学学报 (自然科学版)	2021.03 第 1 期	校学报	第一	1/4	1/4	✓
民间传说在游戏中“活现”	炎黄地理	2021.09 第 9 期	普刊	第一	1/2	1/2	✓
Study on the design and development of interactive digital campus based on AR	Gummi Fasern Kunststoffe	2016.14 第 14 期	EI	第一	1/3	1/3	✓
数字媒体专业电子游戏创新人才培养模式探究	吉林省教育学院学报(下旬)	2015.12 第 11 期	普刊	第一	1/2	1/2	✓
电子游戏对儿童心理发展影响的实证研究	苏州科技学院学报(社会科学版)	2012.04 第 2 期	校学报	第一	1/2	1/2	✓
浅谈电子游戏设计与开发专业人才的体系建构与培养	中国校外教育	2010.12 第 12 期	普刊	第一	1/1	1/1	✓
通讯作者（不含一作兼通讯）							
期刊无通讯作者标注且学生为一作申报人为二作							

二、科研著作（字数单位：万字）

论著名称	出版社	出版日期	排名	本人承担 字数 /总字数 (万字)	著作 类别	我校 署名 次序	审核

三、科研项目（经费单位：万元）

项目名称	项目来源	项目 级别	起止时间	排名	项目类别	立项/到账 经费	审核
数字化转型视域下江南丝竹虚拟仿真教育实践研究	江苏省教育科学规划	省部级	2023.01 至今	1/5	纵向	立项	✓
后疫情时代数字孪生技术驱动文旅产业创新发展研究——以苏州地区为例	苏州科技局	市厅级	2021.05 2021.11	1/4	纵向	3/3	✓
苏州地区游戏产业人才培养研究	苏州哲学社科	市厅级	2010.01 2010.08	1/5	纵向	0.5/0.5	✓
融合视域下民间文学类非物质文化遗产的数字艺术实践与传播研究	江苏高校哲学社科	市厅级	2021.09 至今	1/4	纵向	1/1	✓
体验与交互视域下儿童移动教育资源的设计研究	江苏教育科学规划项目	市厅级	2017.04 2021.04	5/7	纵向	1.5 万	✓
虚拟现实与教育游戏在实践教学中的应用研究	江苏高校哲学社科	市厅级	2008.12 2010.12	3/4	纵向	0.5 万	✓
未来课堂环境教与学的方式研究	江苏教育科学规划项目	市厅级	2011.03 2014.03	5/9	纵向	立项	✓

四、科研成果奖

获奖成果名称	获奖等级	授奖单位	奖项级别	获奖时间	排名	审核
学报 2021 年度优秀论文奖	年度优秀论文	苏州科技大学	其他	2022	1/4	✓ 张琼予

五、专利成果

专利名称	专利类别	授权号	授权时间	排名	审核
一种数字媒体用悬挂装置	实用新型专利	ZL 2019 2 2433243.5	2020.07	1/1	✓
虚拟现实控制手柄	外观设计专利	ZL 2019 3 0722788.0	2020.06	1/1	✓
手鼓	外观设计专利	ZL 2023 3 0017907.9	2023.03	1/2	✓
电子游戏会员信息化管理系统 V1.0	软著	2020SR0178988	2020.02	1/1	✓
数字化艺术动漫设计培训管理软件 V1.0	软著	2020SR0182380	2020.02	1/1	✓

单位审核签字（公章）： 教务处审核签字（公章）： 研究生部审核签字（公章）： 科技产业处审核签字（公章）： 人文社科处审核签字（公章）： 张琼予