

附 12-2

2023 年
广东省高职教育教学
改革研究与实践项目
申报书

项目名称：大湾区红色文化项目的数字化研究与实现

主持人：孙亚楠  (盖章)

推荐学校：广东南方职业学院 (盖章)

所在单位¹ _____ (盖章)

手机号码：15089825150

电子邮箱：2890599814@qq.com

广东省教育厅 制

¹ 主持人如为校外兼职教师，应填写所在单位；其他人员，不用填写所在单位。

申请者的承诺与成果使用授权

本人自愿申报广东省高职教育教学改革研究与实践项目，认可所填写的《广东省高职教育教学改革研究与实践项目申报书》（以下简称为《申报书》）为有约束力的协议，并承诺对所填写的《申报书》所涉及各项内容的真实性负责，保证没有知识产权争议。课题申请如获准立项，在研究工作中，接受广东省教育厅或其授权（委托）单位、以及本人所在单位的管理，并对以下约定信守承诺：

1. 遵守相关法律法规。遵守我国著作权法和专利法等相关法律法规；遵守我国政府签署加入的相关国际知识产权规定。

2. 遵循学术研究的基本规范，恪守学术道德，维护学术尊严。研究过程真实，不得以任何方式抄袭、剽窃或侵吞他人学术成果，杜绝伪注、伪造、篡改文献和数据等学术不端行为；成果真实，不重复发表研究成果；维护社会公共利益，维护广东省高职教育教学改革研究与实践项目的声誉和公信力，不以项目名义牟取不当利益。

3. 遵守广东省高职教育教学改革研究与实践项目有关管理规定以及广东省财务规章制度。

4. 凡因项目内容、成果或研究过程引起的法律、学术、产权或经费使用问题引起的纠纷，责任由相应的项目研究人员承担。

5. 项目立项未获得资助或获得批准的资助经费低于申请的资助经费时，同意承担项目并按申报预期完成研究任务。

6. 不属于以下情况之一：（1）申报项目为与教改无关的教育教学理论研究项目；（2）申报的项目已获同一级别省级教育科学基金项目立项；（3）本人主持的省高职教改项目尚未结题。

7. 同意广东省教育厅或其授权（委托）单位有权基于公益需要公布、使用、宣传《项目申请·评审书》内容及相关成果。

项目主持人（签章）：___孙亚楠___

年 月 日

一、简表

项目 简 况	项目名称	《大湾区红色文化项目的数字化研究与实现》					
	项目主持人身份 ¹	<input type="checkbox"/> 校级领导 <input type="checkbox"/> 中层干部 <input type="checkbox"/> 青年教师 <input type="checkbox"/> 一线教学管理人员 <input checked="" type="checkbox"/> 普通教师 <input type="checkbox"/> 校外兼职教师 <input type="checkbox"/> 其他人员					
	起止年月 ²	2023年9月1日-2025年8月31日					
项目 主 持 人	姓名	孙亚楠	性别	女	出生年月	1988/03/05	
	专业技术职务/行政职务	无/教师		最终学位/授予国家	学士/中国		
	所在单位	单位名称	广东南方职业学院	邮政编码	529000		
				电话	15089825150		
	通讯地址	广东省江门市江海区五邑路683号					
	主要教学工作简历	时间	课程名称	授课对象	学时	所在单位	
2021-2022学年		《Photoshop 图像处理》、《Illustrator 辅助设计》、《服饰图案》、《平面设计 CorelDRAW》等	高职全日制	620	广东南方职业学院		

¹ 项目主持人如为青年教师或一线教学管理人员或普通教师，应附相关证明材料。项目组成员也应符合相关要求。如没有提供，审核不通过。

² 项目研究与实践期为2-3年，开始时间为2023年9月1日。

		2022-2023 学年	《图形创意》、 《服装表演艺术》、《服装专题设计》、 《IIIustrator 辅助设计》《Photoshop 图像处理》等			高职全 日制	589	广东南方职业学院
与项目有关的研究与实践基础	立项时间	项目名称					立项单位	
	2021	江门市重点课题《基于侨乡红色文化融入设计类课程的教学路径探究》					江门市社科联 JM2021C10	
		江门市上观品牌设计有限公司						
项目组成员	职称			学位				
	总人数	高级	中级	初级	博士后	博士	硕士	参加单位数
	8	2	2	2			2	1
主要成员 ³ (不含主持人)	姓名	性别	出生年月		职称	工作单位	分工	签名
	李超英	女	1983/07		副教授	广东南方职业学院	高职教改调研	

³项目组成员，来自于本校的成员，不得超过8人（含主持人）。

		陈雅清	女	1981/08	讲师	广东南方职业学院	高职教改调研	陈雅清
		何晓敏	女	1988/01	讲师	广东南方职业学院	高职教改调研	何晓敏
		马丽华	女	1990/06	初级	广东南方职业学院	高职教改实践	马丽华
		安莹	女	1992/07	无	广东南方职业学院	高职教改实践	安莹
		付琳	女	1985/04	副教授	广东南方职业学院	高职教改实践	付琳
		陈美君	女	1993/06	初级	广东南方职业学院	高职教改实践	陈美君

二、立项依据

含项目意义、研究综述和现状分析等3（建议 3000 字左右）

（一）项目意义

红色文化是我国优秀传统文化资源中的杰出代表，更是中国革命精神的源泉，推进立德树人教育目标的宝贵财富。红色资源作为中国共产党百年奋斗历程的特殊见证者，记载着中国共产党各个历史阶段的伟大历程和辉煌成就，蕴藏着厚重的历史底蕴和独特的精神力量，具有多重维度的时代价值。

习近平总书记强调，“要用好红色资源，传承好红色基因，把红色江山世世代代传下去”。然而，红色资源在时空因素的影响下，通常以一种静态的、表象的、零散的呈现形式，客观地存在于人们的认知活动中，无法主动发挥自身的价值，难以对人们产生积极影响，必须通过载体进行资源转化才能实现其特有价值。当前，人工智能、大数据、VR 虚拟现实等新技术的发展，进一步推动红色资源的有效保护、利用和传播，实现数字化信息与受众群体之间的智能匹配，从而迎来了数字技术的新发展趋势，也更好地为红色资源的创新呈现提供有力支撑。

传承红色资源需要适应数字技术发展趋势，充分利用数字技术将红色资源 VR 呈现，如通过三维数字化建模技术将红色遗迹等比例复原场景，将历史遗存与时代发展需要接轨，在做到红色资源整合开发、利用和保护的同时，增强红色资源传播的沉浸式体验感、具象化视觉感、互动性满足感，以引起人民群众的情感共鸣和文化认同。

VR 虚拟现实技术是指一种通过计算机生成的仿真环境，让人们能够在其中进行各种交互操作的技术。虚拟现实技术在文化领域中的应用已经越来越广泛，比如在文物保护、历史文化遗产展示、博物馆展览、文化旅游、艺术创作等方面都有着广泛的应用。红色文化教育宣传在新时代下涌现更易接受和新奇的新方式，譬如红色文化 VR 虚拟教育展厅，已成为数字党建的一大创新。传统党建教育展厅表现形式过于单一，场地无法做到灵活多变，学习宣传效果较差，将 VR 沉浸式体验+云模式+党建教育，推进“线上+线下”党员学习“知行合一”的新方案，真实模拟还原红色历史，立体展现大国崛起，形象宣讲中国成就。通过链接的形式推动党建重要讲话、内容和方针，方便基层支部、普通群众随时随地就能进入，提高参观学习的便捷性和低门槛，为广大党员创造“全方位”“全天候”学习条

⁴ 表格不够，可自行拓展加页；但不得附其他无关材料。下同。

件。VR 党建线上虚拟展厅摒弃传统的二维图文宣讲，融入更加立体三维的动画演示、虚拟体验等新颖形式，比如模拟入党宣誓、和先辈一起血战卢沟桥，一起庄严地插上党旗...高沉浸的交互体验不仅吸引力强，适应现代大家追求视觉刺激立体式需求。借助数字化 VR 技术，创新传播形式，让红色资源从档案馆里的资料、博物馆里的展陈中“走”出来，变得更加立体，并能够充分调动参观者能动性，实现良好的参与和互动，让参观者对红色文化形成全面而深刻的认识，让红色文化有效传承下去。

线下平台向线上拓展，开放线上社交属性，基于 web 端/PC 端就能运行，能广泛应用到各种人流聚集地和重要场所，通过耳濡目染的沉浸式体验，提升党员群众的思想觉悟和实践能力，系统还支持内容更新，可将新思想、新讲话、新战略等同步传达。

（二）研究综述

广东作为大湾区核心辐射区域，也是中国近现代民主革命的策源地之一，有着光荣的革命历史传统。从中国共产党领导广州起义的英雄壮举，到红军长征在南粤大地播下的革命火种，从中共三大在广州胜利召开，到珠江两岸涌起改革春潮。百年间，无数革命先辈在这片土地上留下了深刻的红色印记，留下了数不胜数的红色资源。饮水思源，不忘初心。

无论是革命年代、建设年代，还是改革开放以来，广东的诸多红色印记，其资源丰富多样，具有鲜明的民族性、地域性、社会性特点。如感动人心的红色故事、红色遗迹、革命文物、革命英雄人物等，展现了我国革命先烈伟大的理想和坚定的信念，它是我国优秀传统文化、革命文化、精神族谱的重要组成部分，不仅是教育的宝贵资源，对教育有着很高的价值，而且可以为 VR 党建文化数字呈现创作提供宝贵的素材。

2023 年 2 月出台的《教育部发布 2023 年工作要点》进一步强化数字赋能的重要性和关键性。为了进一步助力“人文湾区”建设，依托高职特色教育，将“红色文化 VR 虚拟教育厅”作为湾区红色文化项目融入到数字媒体技术、动漫制作技术专业课程实践教学，具有较强的创新实践意义。以项目研究为方向，更新相关专业课程体系，让其专业课程的结构实践内容真实丰富，激发学生主动学习红色文化并将其转换为自己的思维模式和行为习惯，培养学生的原创意识和原创思维模式。同时，通过学生掌握数字化基本技能时，让学生理解交互设计的

理论知识，并不是单纯地停留在界面的视觉设计上，还需要深入了解交互设计、探析用户的心理体验等方面。置身湾区，大学生更容易了解身边的红色文化。通过不同的红色故事与革命英雄人物，感受红色文化的魅力，树立文化自信，增强民族文化自信。同时也体会到革命先烈们的艰苦奋斗、无私奉献、不畏艰险的优良作风，以便在日后的学习过程中能够发扬红色精神、弘扬长征精神，克服学习过程中遇到的困难，提高学生的学习能力及解决问题的能力。

基于数字媒体技术、动漫制作技术课程中 VR(虚拟现实技术)数字化技术手段的应用，对湾区红色资源需要进行有效整合，将红色文化资源中通过技术手段进行复原再现，通过模拟革命历史时期的具体实际，激发体验的积极性，增加红色文化传播的体验性和趣味性。依托于数字技术的纵深发展，数字技术逻辑与编码逻辑不断拓展了红色文化的时空表现力，其所创设的虚拟现实、情景再现、全场景沉浸式生态等提供了更加丰富和逼真的视觉体验与感官刺激实训练习，提高创意实践能力。不仅巩固学生的专业 VR 实操技能外，也发挥高职特色教育优势，深化校企实践赋能，全面提升学生职业能力与文化自信。

(二) 现状分析

将大湾区红色文化 VR 教育厅科学合理融入数字媒体技术、动漫制作技术专业课程的教学中，不仅有助于丰富课程的实践内容，增强学生的创新意识与原创设计能力的培养，也有助于专业课程联动育人。但是从目前的专业实践教学情况来看，该专业课程对红色文化的挖掘还不够全面、深入，从而导致课程教学育人难以达到预期的效果，还存在以下问题。

第一，置身湾区，学生应该对身边的红色文化有更深入的了解及认同，但通过调研发现学生对相关红色文化的认同感还不够强烈。在全球文化思潮交融的今天，面对西方及发达国家文化思潮的不断冲击，少数学生追随西方思想文化及价值观，对本土红色文化的认同感不高。

第二，高职教育对红色文化的挖掘不够全面、深入，从而导致有关红色文化方面的设计案例较少。尽管一些学者在红色文化上有过一些研究，但学生对红色文化与红色精神方面了解不多、关注也较少，而且红色文化方面的研究多局限于思想政治课程方面的教学，其他专业课程实践教学涉及较少，从而导致红色文化 VR 虚拟现实教育厅融入数字化专业课程的并不多。

第三，以红色文化项目融入专业课程实践教学的形式相对薄弱、单一，由于

高校对红色文化的认识薄弱，通常以理论形式为主，注重形式，忽视专业实践教学部分的创新项目的融入与实操，缺乏对实践部分教学的职业实用性；同时，教师教学任务繁重、不够重视等因素，任课教师不愿花更多时间去整理、提炼红色价值资源，从而导致无法制定合理的实践教学方案，通常以讲授为主，缺乏互动式、情景式等教学形式。

三、项目方案

1. 目标和拟解决的问题（建议 500 字左右）

（1）研究目标

本课题结合 VR 虚拟现实的技术，将“红色文化 VR 虚拟教育展厅”作为红色文化项目融入到高职高校数字媒体技术、动漫制作技术课程教学中，挖掘湾区红色文化资源，将红色教育展厅红色资源进行采集、归纳、整理，构建红色文化资源库；利用三维数字建模技术对其红色场景进行精确测绘和生动复原，实现红色资源的逼真建模和模拟再现，有效提高红色资源的开发、利用、保护和传播的效能；运用 VR 虚拟现实技术活化红色历史的影像资料。

（2）拟解决的问题

依托数字媒体技术、动漫制作技术专业研发 VR 虚拟现实红色教育展厅，该研发项目通过模拟革命历史时期的具体实际，创新教育理念，丰富实践教学内容，强化专业实践技能，革新学生在新时期对红色文化精神内涵的解读；引导学生在研发创作过程中，融入红色文化元素，结合现代审美需求及当代数字化价值体系，体悟红色文化虚拟现实的的核心精髓，创新教学体系，对培养学生创新思维意识及原创设计能力，具有一定的现实意义与理论价值，提高创意实践能力。巩固学生的 VR 专业实操技能外，发挥高职特色教育优势，赋能校企实践合作，全面提升学生职业能力与文化自信；进一步推动红色资源的有效传承，实现数字化信息与受众群体之间的智能匹配，从而迎来了数字技术的新发展趋势，也更好地为红色资源的创新呈现提供有力支撑。

2. 研究与实践内容（建议 1000 字）

广东作为大湾区核心辐射区域，也是中国近现代民主革命的策源地之一。从中国共产党领导广州起义的英雄壮举，到红军长征在南粤大地播下的革命火种，从中共三大在广州胜利召开，到珠江两岸涌起改革春潮，百年间，无数革命先辈在这片土地上留下了深刻的红色印记，留下了数不胜数的红色资源。广东的诸多红色印记，其资源丰富多样，具有鲜明的民族性、地域性、社会性特点。不仅对高职教育有着很高的价值，而且为数字化 VR 呈现创作提供宝贵的素材。

为进一步强化数字赋能，更好地传承红色基因，实现湾区红色文化的时代价值与影响力，助力“世遗中国侨都”与“人文湾区”建设。以广东省“侨乡之都”江门广东南方职业学院红色教育厅为例，研发 VR 虚拟现实红色教育厅。广东南方职业学院红色教育厅位于学校创新楼一楼，展示了具有湾区地域特色的中国共产党的辉煌历史和丰功伟绩。

依托数字媒体技术、动漫制作技术专业课程中的 VR 虚拟现实技术，践行红色文化项目的实践内容。红色教育展厅历史场景交互式还原，恢复革命时期或历史事件的真实场景，并使用交互式技术在展厅中构建新的红色历史事件场景。广东南方职业学院红色教育厅结合数字媒体技术、动漫制作技术专业课程中的数字化手段进行 VR 虚拟现实红色历史场景设计：

- (1) 红色教育厅素材的采集与整理；
- (2) 红色文化的历史场景设计与三维建模；
- (3) 教育厅红色历史图片资料的图像处理；
- (4) 引擎红色历史时期场景的制作；
- (5) 讲解语音的嵌入；
- (6) 视频的嵌入和控制；
- (7) 参观模式与瞬移控制。

通过虚拟交互的方式与该红色历史场景进行互动，通过这种传播方式来深入了解著名历史事件的发展，或者著名人物进行深入了解，以交互的方式来感受红色文化魅力。革命时代的历史场景通过交互技术得以恢复和再现，有助于引起参与者的情感共鸣。

3. 研究方法（建议 500 字左右）

第一步，前期课题研究基础调研阶段，深入实地做调查，查阅相关文献综述，明确解决问题的基本理论与方法。获取湾区红色文化的基础数据，确定研究的基本理论。

第二步，通过问卷调查和访谈等定量和定性研究相结合。发放问卷，访谈相关人员，实地调研等相结合。这一步为湾区红色文化融入数字媒体课程的教学形式与方法奠定基础。

第三步，运用类比分析、案例分析、比较借鉴、逻辑思维等方法分析大学生对红色文化以及红色文化德育功能的了解现状，然后结合湾区本地特色的红色文化，给予一定的建议和思考。

第四步，基于数字媒体技术专业课程中湾区红色文化项目 VR 虚拟现实的实践内容，驱动本课题中 VR 虚拟现实的研发与制作。

4. 实施计划（建议 1000 字左右）

第一阶段：2023 年 9 月至 2024 年 5 月 11 日

前期课题研究基础调研阶段，深入实地做调查，查阅相关文献综述，明确解决问题的基本理论与方法。建立广东南方职业学院红色展教育厅红色数字资源库；一方面要对教育厅的红色文化资源进行数据收集与挖掘，如文献、图片、纪录片、声音、文物等，以数字化的记录方式对这些原始数据进行梳理与整合红色文化数据库的建立是红色文化与人们进行有效互动的的基本前提，是对红色文化资源保护最直接最有效的方式。

第二阶段：2024 年 5 月 11 日至 2025 年 5 月 11 日

基于高职院校数字媒体技术、动漫制作技术专业课程中的数字化技能，将前期调研的红色教育厅中的红色数据建立虚拟红色文化场景。通过《矢量设计 Illustrator》、《平面设计 CorelDRAW》、《Photoshop 图像处理》、《视觉传达设计》、《广告设计与制作》、《Premiere 非线性编辑》、《Maya 影视动画设计与制作》、《After Effects 影视特效》、《数字影响后期合成制作》、《3DSMAX 三维动画设计》、《数字化产品设计与开发》、《短视频运营》、《H5 互动广告制作》等课程进行数字采集、复原再现，以数字化的记录方式对这些原始数据进行梳理与整合，结合拟现实技术中的三维建模技术、光影效果技术、声音技术等，输出一个真实、立体的红色文化场景。

第三阶段：2025 年 5 月 11 日至 2025 年 8 月 31 日

基于广东南方职业学院“红色文化教育厅”设置 VR 体验展区。提供虚拟互动体验。主要是通过线上线下相结合的展示形式，结合数字媒体技术、动漫制作技术专业课程中 VR 虚拟现实红色文项目的实践内容。红色教育厅通过模拟革命历史时期的具体实际场景交互式还原，恢复革命时期或历史事件的真实场景，并使用交互式技术在展厅中构建新的红色历史事件场景 VR 虚拟现实。

基于 VR 技术下的虚拟红色教育厅需要在多平台上进行应用，包括 PC 端、移动端、VR 设备等。在 PC 端和移动端，可以通过网页或者 App 等方式进行访问，实现虚拟红色文化的推广和传播。在 VR 设备上，可以通过 VR 头盔、VR 眼镜等方式进行体验，让参观者更加身临其境地感受到红色文化的魅力。

5. 经费筹措方案（建议 500 字左右）

项目研究经费 3 万元，经费筹措方案如下：

(1) 学院支持

广东南方职业学院自建校以来，经过近年来的跨越式发展，各个方面都有自己的特色和创新，具有引领和示范作用。为保证相关项目建设的有序进行和建设目标的顺利实现，学校对教改建设项目的经费投入作了详细的规划，对投入经费的使用范围作了明确的规定，每年都在年度预算中确保项目建设经费。保证教改项目工作的良性运行。

(2) 企业资助

我院从建设开始，就非常注意与行业、与企业合作。为了进一步深度融合，相关合作企业大力支持学院的专业人才培养模式改革与实践研究。

学院还出台了几项关于教科研成果奖励政策的文件，对项目建设给予政策倾斜，鼓励有能力的教师积极投入项目建设。为了更好的完成项目，紧密结合学院“立足信息，服务行企业，着力培养高素质技能型人才”的办学特色，以就业为导向，始终抓紧与行业企业在人才培养、专业建设、产学研等全方位紧密合作，实现校企教学资源的有效整合。

6. 预期成果和效果（建议 1000 字左右）

(1) 建立广东南方职业学院数字文化资源库

基于红色教育厅红色文化资源进行数据收集与挖掘，如文献、图片、纪录片、声音、文物等，以数字化的记录方式对这些原始数据进行梳理与整合，通过影像、文字和三维再现数据进行分类、存储和标记，实现对历史信息保护；红色文化数据库的建立是红色文化与人们进行有效互动的基本前提，是对红色文化资源保护最直接最有效的方式，也是促进红色文化传播、让红色文化真正“活起来”的行之有效的路径。

(2) 红色文化数字化 VR 呈现

依托高职数字媒体课程中 VR 虚拟现实技术等数字化技术手段的应用，以及微信、微博、抖音短视频等平台的普及，为实现红色文化传播方式的多样性创新提供了技术支持。红色文化资源借助数字媒体技术课程中 VR 虚拟现实的数字化手段，将红色文化资源中等通过技术手段进行复原再现，通过模拟革命历史时期的

具体实际，激发人们体验的积极性，增加红色文化传播的体验性和趣味性，是红色文化数字化变革的鲜活体现。依托于数字技术的纵深发展，数字技术逻辑与编码逻辑不断拓展了红色文化的时空表现力，其所创设的虚拟现实、情景再现、全场景沉浸式生态等提供了更加丰富和逼真的视觉体验与感官刺激。

沉浸式体验。红色教育展厅采用 VR 虚拟现实技术，让参观者置身于历史场景之中，可以感受湾区红色文化历史的人文精神。参观者可以透过 VR 头盔、手柄等设备，与虚拟场景进行互动，如观察、探索、操作等，增强了沉浸式体验，更容易使参观者产生身临其境的感受，进而激发参观者的情感共鸣和对红色文化的认同。

互动性强。红色文化 VR 虚拟教育展厅具有较高的互动性，参观者可以与虚拟场景中的物体进行互动，如触碰、旋转、移动等。同时，展厅还可以配备智能交互系统，通过手势识别、语音识别等技术与参观者进行互动，增加了参观者的参与感和互动性。这种互动性可以激发参观者的兴趣和好奇心，更容易引起他们的关注和注意。

多样性。红色文化 VR 虚拟教育展厅提供了多种展示形式，如 360 度全景展示、虚拟人物演示、实景复原等。参观者可以通过这些多样的形式了解和学习红色文化的历史、背景、故事等内容，深入了湾区红色文化的历史和价值，更容易理解和接受红色文化的精神内涵和意义。

实用性。红色文化 VR 虚拟教育展厅具有较高的实用性，基于 web 端/PC 端就能运行，能广泛应用到各种人流聚集地和重要场所，通过耳濡目染的沉浸式体验，提升党员群众的思想觉悟和实践能力，系统还支持内容更新，可将新思想、新讲话、新战略等同步传达。

基于广东南方职业学院红色教育展厅的红色历史场景，VR 主要具备党建内容数字可视化、软硬件系统集成化、党建云平台管理平台化三个方面特点。依托先进的 VR 技术，该中心通过视觉、听觉等全方位立体化运用，打破了传统体验式红色教育的时空限制，真实再现了大湾区共产党在革命和建设历程中的艰难岁月、光辉历程和伟大成就。

7. 特色与创新（建议 500 字左右）

传统的红色文化传播大多通过纪念馆、革命旧址、红色教育厅等作品等形式实现，单一的文化传播形式并不能生动地刻画、深入地表现红色文化特有的精神内涵。社会经济的发展和技術革命的推动，为红色文化传播形式的创新提供了可能。信息时代，VR 虚拟现实技术等技术手段的应用，以及微信、微博、抖音短视频等平台的普及，为实现红色文化传播方式的多样性创新提供了技术支持。

置身湾区，基于数字媒体技术专业课程中 VR(虚拟现实技术)等数字化技术手段的应用，对其红色教育厅红色资源需要进行有效整合，将红色文化资源中通过技术手段进行复原再现，通过模拟革命历史时期的具体实际，激发体验的积极性，增加红色文化传播的体验性和趣味性。依托于数字技术的纵深发展，数字技术逻辑与编码逻辑不断拓展了红色文化的时空表现力，其所创设的虚拟现实、情景再现、全场景沉浸式生态等提供了更加丰富和逼真的视觉体验与感官刺激实训练习，提高创意实践能力。不仅巩固学生的 VR 专业实操技能外，也发挥高职特色教育优势，深化校企合作，全面提升高职学生职业能力与文化自信。

借助微信、微博等数字媒介将湾区红色资源制作成图片、文字、音频等多种形式进行传播，利用数字化打破地域限制和时间限制。在数字技术的加持下，红色文化正以动漫、游戏、短视频等多种姿态融入人们生活的方方面面，数字技术不仅为红色文化的数字化变革提供了载体支撑，更在深度与广度上不断拓展了实现湾区红色文化的时代价值与影响力，助力“世遗中国侨都”与“人文湾区”建设。

四、教学改革研究与实践基础

1. 与本项目有关的研究成果简述（建议 1000 字左右）

在本课题申报之前，课题负责人已结题江门市重点课题《基于侨乡红色文化融入设计类课程的教学路径探究》，发表相关红色文化论文数篇以及研究报告一篇。在课题中，对红色文化融入设计类课程的立项依据、研究方法、实施方案等方面积累了丰富的研究实践经验。其中建立侨乡红色文化红色资源数据库的工作中，掌握了重要的数据整合技巧与方法。如何将红色元素融入相关课程中这个实践环节，以红色文创产品设计为实践载体，将红色资源主题化形式融入设计课程中的实践环节中，结合设计软件实现多元化的红色文创产品。丰富大学生人文创新意识、原创思维的设计理念，增强本土文化自信。

在此研究基础上，建立互联网+大学生红色文化文创设计工作室，推进大学生创新创业工作的开展。针对江门红色文化资源创作红色文化主题产品，可以丰富具有江门地域特色的红色文化文创产品设计，以红色文创产业为媒介，通过 VR、AR、互联网 + 等科技手段形成视觉设计传播新方式进行江门侨乡红色文化宣传和传承。

课题组负责人以及相关成员在前期的教学成果、科研项目、比赛获奖等方面也积累相关的研究经验。在近两年的广东省职业院校技能大赛学生专业技能竞赛“虚拟现实（VR）设计与制作”赛项中、广东省职业院校技能大赛学生专业技能竞赛“动漫制作”等赛项中取得优异的成绩。为本课题研究打下坚实的 VR 虚拟现实技术的坚实实践基础。

基于江门市上观品牌设计有限公司校外实践合作，以本课题研究实践内容为导向，对接项目方案的实践需求，优化 VR 技术的实操设计能力，充分发挥校企实践的实际优势，提升学生职业实践能力。为课题研究提供良好的校外实践平台。

2. 项目组成员所承担的与本项目有关的教学改革、科研项目和已取得的教学改革工作成绩（建议 1000 字左右）

（1）江门市重点教改课题

《基于侨乡红色文化融入设计类课程的教学路径探究》已结题。

（2）相关论文发表情况

《红色文化融入设计类课程探究》、《泛娱乐思潮下短视频对高职学生价值观的影响》等。

（3）广东省教育厅技能大赛

2021-2022 年广东省职业院校技能大赛学生专业技能竞赛“动漫制作”赛项荣获二等奖；

2021-2022 年广东省职业院校技能大赛学生专业技能竞赛“虚拟现实（VR）设计与制作”赛项荣获三等奖；

2021-2022 年广东省蓝桥杯全国软件和信息技术大赛-视觉艺术设计赛全国选拔赛视频设计《记录生活》二等奖大赛等。

3. 校级或省高等职业教育教学指导委员会项目开展情况（含立项和资助等）（建议 500 字左右）

（1）本申报项目为学校的立项研究项目

本项目为广东南方职业学院校级立项的教育教学改革研究与实践项目，立项时间 2022 年 9 月，立项后学校已按照制度规定给予 5000 元研究经费。

项目组已按照研究计划推进研究工作，完成了项目的文献调研、行业企业调研，启动了产教一体技术技能平台的建设工作。研究工作进展顺利，目前正在准备项目的中期检查验收。

（2）学校建立了规范的教学研究项目管理制度

为了规范学校教育教学研究工作，调动教师进行教学研究的积极性，学校制订了一系列教育教学研究项目管理制度。

（3）学校定期开展教育教学研究课题评审立项

为了解决人才培养和教育教学过程中的实际问题，学校设立了教育教学研究课题研究项目，每年经过教师申报、专家评审、学校审核，确立教育教学研究课题 5-10 项，立项课题均给予相应经费支持。

五、保障措施

1. 学校教改项目管理和支持情况（建议 1000 字左右）

（1）学校建立了教育教学改革研究与实践项目管理制度

学校鼓励和支持教师针对人才培养和教育教学工作中的问题，根据职业教育教学规律开展教育教学研究，为了规范学校教育教学研究工作，制订了一套较为完整的教育教学研究管理制度：《广东南方职业学院教学质量与教学改革工程项目管理与经费使用办法》。

通过制度建设规范了教育教学研究工作，调动了教师开展教育教学研究的积极性和创造性。

（2）学校加强对教育教学改革研究与实践项目的管理

学校按照相关管理制度不断加强对立项的校级教育教学改革研究与实践项目的管理工作，通过规范项目的申报、评审、立项、资助、中期检查和结题验收工作，不断提升研究质量，提高研究效益，加强推广应用，为教师开展教育教学改革研究与实践研究创造了良好条件。

（3）学校对教育教学改革研究与实践项目给与大力支持

学校重视教育教学项目的研究工作，根据项目研究具体需求，在研究团队、研究时间、研究经费，以及其他研究条件方面给与全力支持。对于广东省立项项目，严格按照学校管理制度、教育厅有关文件要求和学校的承诺，在研究团队、研究时间、研究经费和其他研究条件方面，给与大力支持。

教育教学项目研究工作量计入教师工作量，对于取得的研究成果（发表论文、获得教学成果奖）分别给与相应奖励。为教师开展教育教学改革研究与实践项目研究提供了有力保障。

2. 学校承诺

该项目如被省教育厅立项为省高职教育教学改革与实践项目，学校将拨付3万元支持该项目，并给予其他必要的支持。

学校（盖章）



六、经费预算

支出科目(含配套经费)	金额(元)	计算根据及理由
合计	30000	
1. 图书资料费	1000	购买图书资料所需费用
2. 设备和材料费	10000	VR设备耗材
3. 会议费	3000	项目组会议费用
4. 差旅费	2000	市场调研所需费用
5. 劳务费	5000	专家指导
6. 人员费	3000	其他人员调配
7. 其他支出	6000	项目有关的其他费用