

2021 年数字艺术学院关于数字艺术专业群发展 和人才、企业、市场需求的调研报告

为更好的开展学生顶岗实习工作,进一步加强学院与用人单位之间的沟通联系,促进数字艺术学院教育教学改革,提高人才培养质量,强化校企合作,深化产教融合,开拓就业市场,根据双高院校建设和产教融合、校企合作、专业调研等工作安排,学院组织调研团队对实习单位进行了考察,有效了解现阶段用人单位的人才选拔状况和对毕业生素质要求。调研情况如下:

(一) 调研时间:

2021 年 9 月 26 日

(二) 调研单位:

长沙来画科技创新有限公司、湖南漫联卡通文化传媒公司、上海彩宇文化传播有限公司、长沙思幻网络科技有限公司。

(三) 调研目的:

1. 用人单位对毕业生情况反馈
2. 用人单位对毕业生知识能力素质要求
3. 用人单位满意度调查
4. 人才需求、人才培养方向调研
5. 专业建设、课程设置调研
6. 校外实训基地建设
7. 校企顶岗实习合作意向
8. 教师企业实践基地合作意向

(四) 调研人员:

燕晓山、刘杨、郭哲宇、鲁敏、陈沐涵、莫舸、郭永鑫

(五) 调研内容:

1. **长沙来画创新科技有限公司**是全国首家演示和动画视频创作创意平台,拥有动画短视频云端智能创作平台(来画动画)、将真人实拍和虚拟场景结合的增强现实视频演示工具(来画视频)、动画视频创意定制(来画梦工厂)

等几个板块的新型数字化多媒体公司，因此对图形创意、视频特效、分镜头素材等内容方面有着大量的设计制作需求，而我校数字媒体专业的人才培养方案与企业需求十分贴合，所以来画创新科技有限公司对我校数字媒体专业的专业建设和人才培养模式都有较好的参考。



（图 1 来画公司内部场景）

在座谈会上，公司负责人郭通详细介绍了公司的发展规划、企业文化和人才需求等情况，公司是全国目前创新设计平台领域的独角兽公司，近两年来已招聘我校数字媒体专业多名毕业生就职。公司人事部雷女士主动提及明年来我院招聘的事宜并且希望加强合作。我院燕晓山院长和刘杨副院长介绍了学院专业建设情况，并积极征求用人单位对课程设置、实践教学和就业指导服务等方面的意见和建议，并表示，开展企业走访就是为了更深入地了解社会需求，更好地提升人才培养质量，更好地为用人单位输送人才，同时也感谢各用人单位为该院毕业生提供好的工作环境和平台，希望校企之间加强联系，能在产学研等方面开展深度合作，不断提升人才培养质量和毕业生就业质量，切实实现学校、用人单位和毕业生的三赢局面。他们鼓励毕业生在各自的岗位上脚踏实地、虚心学习，努力工作，为学校、学院和企业做出更多贡献。

双方就实习、就业、人才共育、校企合作建设等方面达成了初步的合作共识，并签订协议。毕业生们对学院和老师的到来表示感谢，并表示老师的来访加强了他们对未来工作的信心，也更加明确了未来在公司发展的方向，今后一定将学院对他们的关怀和关心转化为工作的源动力。



(图2 签约挂牌仪式)

2. 湖南漫联卡通文化传媒有限公司成立于2016年2月，是一家集动漫创意制作、新媒体推广、互联网游戏、衍生品设计开发为一体的品牌制造和品牌运营型高科技文化企业。公司不但传承了经典动画品牌“虹猫蓝兔”十余年沉淀积累的优质资源和优秀创作团队，还创作了以“中国梦、足球梦、体育强国梦”为主题的动画作品《疾风劲射》，创作了以著名儿童文学作家汤素兰作品改编的动画作品《笨狼和他的小伙伴》。形成“三大品牌”立体布局和节目发行、品牌授权、幼儿教育、主题乐园、新媒体、体育产业六大产业链。以动漫+科技、动漫+教育、动漫+体育、动漫+互联网来拉动产业发展，努力打造中国动漫品牌新高地。公司目前拥有三个核心IP：疾风劲射、虹猫蓝兔、笨狼。

湖南漫联卡通执行总裁罗沐详细介绍了公司产业布局以及3大核心品牌+2大重点产业项目的发展情况。签约授牌仪式座谈会上，燕晓山院长表示，非常高兴能够带队来到漫联这样的优秀企业交流学习，看到的作品非常精彩，做出的成绩值得学习。今天的活动是新学期以来，是我院在校企合作方面迈出的坚实一步，通过校企之间的紧密合作，建构实践教学平台，必将达到“强强联手、共赢发展”

的目标。对我院人才培养，提升实践教学水平与学生动手能力，起到十分重要的促进作用，意义深远，值得期待，并欢迎漫联各环节主创去学校指导交流。

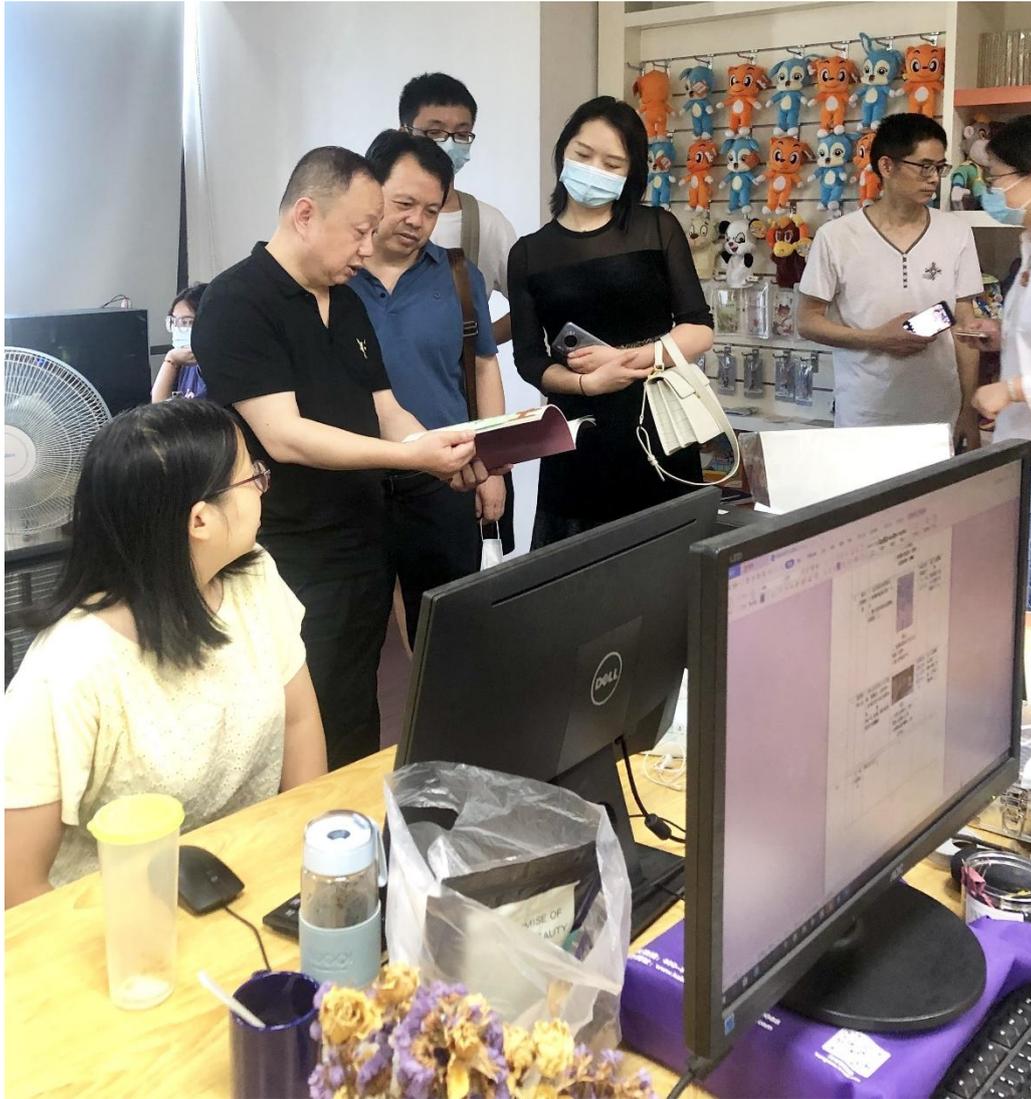
罗总表示，此次校企合作是漫联与湖南工艺美术职业学院数字艺术学院的首次合作，希望双方共同努力，积极推进，既能培养出更专业的老师，也能为企业输送更多的应用型人才，更希望以共建教师企业实践基地与学生顶岗实习基地为契机，开展更多的学术交流和更深度的项目合作。将高校的学术优势与我司的产业优势结合，实现学校与企业的共赢发展，共同肩负起中国动漫发展的重要使命与责任，这是一个美好的开始，也期待会有一个更美好的结果。



(图 3 湖南漫联卡通文化传媒公司内景)



(图 4 湖南漫联卡通文化传媒公司专业调研人员合影)



（图 5 与湖南漫联卡通文化传媒公司内我院毕业生成果交流）

3. 上海彩宇文化传播有限公司——长沙思幻网络科技有限公司，目前地址在长沙市星沙湘商大厦。上海彩宇文化传播有限公司于 2015 年在上海成立,并于 2018 年正式设立 Unicorn Art Studios。拥有全球化游戏、影视资源整合能力,致力于打造一流的数码图形供应商。公司与世界知名的游戏发行商中的数家合作,同时也致力于开拓本土市场,现已和国内各大一线游戏影视企业紧密合作,为其中数家提供服务。公司总部设立于上海,团队核心成员均有 10 年以上工作经验,主要来自国内外各大知名游戏公司,团队主要成员曾参与开发过多款成熟游戏产品,拥有开发大型 2D/3D 网络游戏以及次时代游戏的丰富经验。公司主要业务分为美术设计和游戏研发;美术部分专注于 2D 原画、场景、

特效、3D 模型、动作、建筑、次时代模型、次时代建筑模型的设计等。每年都有数十余款参与美术加工的游戏在北美、欧洲等全球各地上市。研发业务包含一个 2A 级别的游戏工作室，主要是主机游戏及重度游戏的开发或者订制；以及一个手游类工作室，以研发休闲游戏为主；目前主要针对海外市场，具备小型运营的能力。公司还在南通、长沙、成都等地设有分部。整体采用线上线下的项目管理机制；以国际化超产品级标准严格把控每一处流程，将产量和效率维持在高标准的水平。公司具备年轻活力的企业文化，员工们积极富有朝气和创造力。而我校游戏艺术设计专业的人才培养方案与企业需求十分贴合，所以长沙思幻网络科技有限公司对我校游戏艺术设计专业的专业建设和人才培养模式都有较好的参考。

在座谈会上，公司总经理向天宇详细介绍了公司的发展规划、企业文化和人才需求等情况，公司是拥有全球化游戏、影视资源整合能力，致力于打造一流的数码图形供应商。近两年来已招聘我校游戏艺术设计专业多名毕业生就职。公司项目总监赵总主动提及明年来我院招聘的事宜并且希望加强合作。我院燕晓山院长和刘杨副院长介绍了学院专业建设情况，并积极征求用人单位对课程设置、实践教学和就业指导服务等方面的意见和建议；并表示，开展企业走访就是为了更深入地了解社会需求，更好地提升人才培养质量，更好地为用人单位输送人才，同时也感谢各用人单位为该院毕业生提供好的工作环境和平台，希望校企之间加强联系，能在产学研等方面开展深度合作，不断提升人才培养质量和毕业生就业质量，切实实现学校、用人单位和毕业生的三赢局面。他们鼓励毕业生在各自的岗位上脚踏实地、虚心学习，努力工作，为学校、学院和企业做出更多贡献。

燕院长就人才需求调查通过对贵公司单位负责人交谈，掌握该游戏公司对人才的真实需求和工作岗位具备的能力素质要求情况，调研结果为湖南工艺美术职业学院游戏艺术设计专业课程设置、人才培养方案修订提供价值依据。

座谈内容包含以下内容：

- 1、贵公司主要从事何种游戏活动？
- 2、贵公司目前服务游戏主为哪些行业？
- 3、贵公司在进行游戏艺术设计人员招聘时，主要岗位有哪些？
- 4、贵公司招聘每个岗位实习生，更看重掌握了哪些技能？

- 5、贵公司在工作期间，主要使用软件有哪些？
- 6、贵公司新招进的游戏艺术设计专业学生，在工作中存在的不足有哪些？
- 7、贵公司认为游戏艺术设计专业学生在校期间需加强学习的内容有哪些？
- 8、贵公司认为游戏艺术设计从业者应具备哪些素质与专业能力？
- 9、贵公司认为研讨中游戏艺术设计人才培养方案的课程设置和培养目标有哪些建议？
- 10、贵公司认为当前游戏行业发展趋势对游戏人才需求有何影响？



(图 6 公司环境图)



(图 7 公司环境图)



(图 8 交流座谈会现场照片)



(图 9 交流座谈会现场照片)



(图 10 校企合作战略合作协议签约合影)



(图 11 顶岗实习基地挂牌合影)



(图 12 教师企业实践基地挂牌合影)



(图 13 2021 年湖南工艺美术职业学院数字艺术学院专业调研合影)

(六) 调研数据整理及分析：

根据长沙思幻网络科技有限公司及游戏行业对于游戏艺术设计毕业生的用人需求及能力素质状况调查，大致的进行了总结分析，分析的结果如下：

一、公司各部门员工最重要的能力和素质

主美：

- 1、负责把握游戏整体美术风格
- 2、游戏人物场景的设定
- 3、负责游戏的制作
- 4、为团队成员提供美术设计上的指导

游戏原画：

负责游戏内场景的设计与绘制

2. 绘制宣传海报、游戏插画、概念设定

游戏 UI：

- 1、主导游戏内 UI 部分的设计和制作
- 2、项目团队配合，参与设计体验、交互呈现

游戏特效：

- 1、根据策划需求设计制作游戏内各种特效效果
- 2、实现各类视觉表现效果的同时完善游戏资源整理

3、提出并执行游戏内特效资源的优化解决方案

二、专业应届毕业生应具备的素质和能力

有创意、勤奋、有较宽广的知识面和视野，熟练掌握办公软件、游戏设计软件、有一定的 UI 设计、媒体运营能力；对待工作责任心强，学习沟通能力强，环境适应能力强，能吃苦，心态好。

三、对高校游戏设计与制作专业（游戏设计方向）学生的培养的建议：夯实基础、拓展视野，多参加社会实践，锻炼沟通能力，适应能力，积极参与各类活动、获取游戏业新鲜讯息，了解各种游戏类型。

四、岗位能力要求

对游戏策划人员的要求较高，需要：

(1) 广泛的知识面、严谨逻辑思维，语言表达与沟通能力；

(2) 对创意人员的招聘并没有特别强调游戏专业毕业的学历要求，行业背景是基础、关键是有创意、有想法的人；

(3) 对游戏设计人员要求相对较高，要求熟练掌握游戏设计软件，有一定的设计审美和设计风格，能够与客户、前期策划高效沟通；

(4) 游戏策划岗位招聘对专业要求较高，一般要求游戏设计相关专业学历及相关经验；

(5) 游戏制作人员的要求比较偏重经验，有大型游戏项目经验，吃苦耐劳。

贵公司美术岗位要求：

1. 能熟练使用 3Ds Max、Sp、Zb、Ps、C4d 等平面和三维制作软件，熟悉 Unity3D；

2. 对 3D 引擎有清晰的认识，有独立设计能力；

3. 热爱游戏，具有潜心打磨的工匠之心，思路清晰，能高效工作；

4. 美术相关专业，3 年以上 3D 特效制作工作经验，熟练使用 unity3D 引擎、3Dmax、photoshop 以及各种辅助软件进行特效制作；具备完整的 U3D 项目特效制作经验优先；

5. 有扎实的美术功底和较高的美术鉴赏水平，良好的特效分析设计能力，独特的设计理念以及效果表现能力；

6. 精通动画原理，能准确把握打击感、节奏感等动画制作关键要素，了解动

画原理者优先；

7. 热爱游戏行业，具备良好的沟通能力和优秀的团队协作能力。

（七）调查中发现的问题

1、现行人才培养方案与社会要求还是基本相符，但各类人才的在校培养还需与本地区行业用人需求紧密联系，不断修改，这样才能做到为地方经济服务，推动地方游戏业发展。

2、岗位要求

（1）创意人才

优秀创意人才历来受到游戏公司的青睐。近几年游戏行业的快速发展，外资游戏公司的不断进入，对优秀创意人才的需求大增。

（2）设计制作人才

游戏公司对设计制作人员的学历要求不高，但工作要细致，要有良好的动手能力和学习能力。设计制作人员中，大专近八成。

（3）策划类人才

游戏公司对优秀策划、策略职位的需求较大，但能够胜任岗位的人才较少，需要扎实的专业基础、广泛的知识面和项目实践，策划人才大都从前期岗位不断锤炼成长而来。

综合调查结果及反馈情况，游戏艺术设计专业毕业学生素质与知识结构基本适应用人单位需求，学生的专业综合能力还有一定进步空间，学校学习与工作实践还需进一步无缝对接。

（八）专业建设建议

1、专业结构紧跟游戏行业人才需求不断优化

游戏设计方向的人才需求逐渐向“T型”人才需求转变，专业发展对复合型人才的需求日益增大，需要在专业结构中考虑借鉴次时代游戏发展的趋势，适时增加次时代游戏方向内容。

2、职业能力培养更加无缝衔接

从学校学习到岗位设计师的角色转变过程尽可能的缩短，市场、企业对熟练设计师的要求越来越高，给学生的能力培养提出了较高的要求，要求学生毕业即可走上工作岗位上手工作，实现学校学习与工作岗位的无缝衔接。

3、人才培养标准贴近企业实际

三年学习期间，让学生明白自己所学专业主要从事的工作岗位，该岗位的主要任务，对于游戏设计行业的基本知识、设计能力及制作能力更接近企业实际工作的要求，让学生尽快进入职业角色，更好成长为企业所需要的人才。

4、加强专业师资培训与双师型人才培养

教育的希望在教师，教师不仅是教学工作的执行者，也是教学改革的参与者和推动者。因此，要推进游戏设计与制作专业（游戏设计方向）课程教学改革，不断提高教育教学质量，我们就需要有高素质的专业教师。对教师的培训情况是关系到当前课程改革成败的关键。教师的培训要从两个方面入手。一是教育教学理念；二是专业知识和职业技能。这二者应该是密不可分的。我们应该以当前的课程改革推动专业教师的培训工作。以具体的教学活动为载体进行教育教学理念的转变，进行职业技能的提高。根据学习动机理论，当原有的知识和能力解决不了现在的问题时，学习就有了主动性和积极性，这时的学习最有效。因此，对游戏设计专任教师的培训应该与他们具体的教学活动联系起来。

5、强化学生实践操作能力提升

根据职业教育的要求和专业的特点，我们必须大力强化学生的实践教学，让学生在实践活动中学习职业能力，学习专业技能，学习有关知识。尽可能做到理论——实践一体的教学模式。在实践教学活动中，我们要清醒的认识到：实践活动（环节）的一边连接着学习内容（知识、技能），另一边连接着（未来的）工作（岗位技能）。因此，我们要加强实践操作的针对性和实效性，认真选取项目（或内容），使它充分发挥应有的效果。切不可为了实践而实践，为了操作而操作。同时在实践操作中，应该努力渗透职业安全意识、团结合作能力、和谐人际关系的教育。

（九）专业建设建议：

1、在人才培养规格定位上以企业需求为基本依据，以就业为导向

将满足企业的工作需求作为课程开发的出发点，全力提高教育与培训的针对性和适应性。探索和建立根据企业用人“订单”进行教育与培训的机制。教育行政部门和职业学校要关注企业需求变化，根据企业用人需求，调整专业方向，确定培养培训规模，开发、设计实施性教育与培训方案。相关行业、企业要深入地参与职业学校的教育与培训活动，要在确定市场需求、人才规格、知识技能结构、课程设置、教学内容和学习成果评估等方面发挥主导作用。

2、在教学计划，课程内容体系上，以适应行业技术发展，体现教学内容的先进性和前瞻性为目的

要关注游戏行业的最新发展，通过校企合作等形式，及时调整课程设置和教学内容，突出本专业领域的新知识、新技术、新流程和新方法，克服专业教学存在的内容陈旧、更新缓慢、片面强调学科体系完整、不能适应产业发展需要的弊端。要结合专业要求，在扎实掌握专业基本知识和基本技能的基础上，及时了解本专业领域的最新技术发展方向，实现专业教学基础性与先进性的统一。

3、在教学方法上以学生为主体，体现教学组织的科学性和灵活性

要根据就业主要目的地省、市经济技术的发展情况，充分考虑学生的认知水平和已有知识、技能、经验与兴趣，为每一个学生提供适应劳动力市场需要和有职业发展前景的、模块化的学习资源。要力求在学习内容、教学组织、教学评价等方面给教师和学生提供选择和创新的空間，构建开放式的课程体系，适应学生个性化发展的需要。采用“工作室+项目+模块”的课程组织模式，用本专业职业能力结构中通用部分构筑能力平台，用灵活的模块化课程结构和学分制管理制度满足学生的不同需要。技能型人才培养的课程和教学项目，不仅要适应职业学校的学历教育，而且要适应在职人员更新知识和技能培训的需要。

总之，游戏行业的快速健康发展亟需高素质人才，游戏公司的有效运转依靠高素质人才，作为人才培养、输出基地的高校，应时刻关注游戏行业这一市场上人才需求变化，与用人单位及时沟通、了解企业需求，更加完善我们的人才培养方案，提高学生综合素养，增强就业竞争力，更好的为省内外一线游戏企业服务，推动游戏行业持续蓬勃发展！

（九）调研总结

1. 经过调研，我们在动漫设计专业的建设上有如下几点思考与总结：

（1）在人才培养规格定位上以企业需求为基本依据，以就业为导向

将满足企业的工作需求作为课程开发的出发点，全力提高教育与培训的针对性和适应性。探索和建立根据企业用人“订单”进行教育与培训的机制。教育行政部门和职业学校要关注企业需求变化，根据企业用人需求，调整专业方向，确定培养培训规模，开发、设计实施性教育与培训方案。相关行业、企业要深入地参与职业学校的教育与培训活动，要在确定市场需求、人才规格、知识技能结构、课程设置、教学内容和学习成果评估等方面发挥主导作用。

（2）在教学计划，课程内容体系上，以适应行业技术发展，体现教学内容的先进性和前瞻性为目的

要关注动漫行业的最新发展，通过校企合作等形式，及时调整课程设置和教学内容，突出本专业领域的新知识、新技术、新流程和新方法，克服专业教学存在的内容陈旧、更新缓慢、片面强调学科体系完整、不能适应产业发展需要的弊端。要结合专业要求，在扎实掌握专业基本知识和基本技能的基础上，及时了解本专业领域的最新技术发展方向，实现专业教学基础性与先进性的统一。

（3）在教学方法上以学生为主体，体现教学组织的科学性和灵活性

要根据就业主要目的地省、市经济技术的发展情况，充分考虑学生的认知水平和已有知识、技能、经验与兴趣，为每一个学生提供适应劳动力市场需要和有职业发展前景的、模块化的学习资源。要力求在学习内容、教学组织、教学评价等方面给教师和学生提供选择和创新的空間，构建开放式的课程体系，适应学生个性化发展的需要。采用“工作室+项目+模块”的课程组织模式，用本专业职业能力结构中通用部分构筑能力平台，用灵活的模块化课程结构和学分制管理制度满足学生的不同需要。技能型人才培养的课程和教学项目，不仅要适应职业学校的学历教育，而且要适应在职人员更新知识和技能培训的需要。

2. 经过调研，我们发现游戏艺术设计都需要加强的是与市场、与时代及当下热点接轨，在对行业、企业进行充分调研的基础上，培养学生掌握的专业岗位核心知识和核心能力。我院地处湖湘中部地区，紧接长沙创新高地，尤其是马栏山文化创意园，湘江智谷，湘江 V 谷等著名高地，校企合作机遇逐渐增多。企业

主动与我们对接，是看重我院在专业领域上的人数规模，岗位培养无缝对接，他们也需找到自己的试验田和人才储备库，培养后备人才和推广企业品牌。学校可以在此基础上获得精准信息并在此基础上进行专业结构调整、明确人才培养的规格内涵、深化教学内容改革，努力培养出受企业欢迎的学生。学院要积极探索校企联合培养模式，引进知名有潜力的企业入驻学院。我院游戏艺术设计专业教学团队将按计划有步骤地逐步推进教师到相关行业企业调研活动，优化我院游戏艺术设计专业教育类型定位，深化产教融合、加强校企合作，全面提升育人质量。