

浅谈数字媒体应用技术的就业前景

◆郝艳美 林教刚

(山东协和学院)

在进入 21 世纪以后,世界上以美国为首的发达国家和以中国为首的发展中国家纷纷开始了信息化的发展,他们都以信息技术作为国家的战略重点,同样,我国也把信息产业作为我国的支柱产业,其规模已位居世界第二,而数字媒体应用技术作为其中的一员,同样在电子信息技术的发展中起着举足轻重的地位。

2004 年数字媒体技术专业在浙江大学开设,成为全国首家开设数字媒体技术的学院。至今为止,中国共有 212 所大学开设数字媒体技术专业。该专业是以计算机为中心,把语音处理技术,图像处理技术,视听技术都集成在一起的。其属于计算机类,但其又不仅仅只注重学生的技术培养,同样,学生的艺术培养在该专业中也是十分必要的。所以该专业是技术与艺术并重,需要学生通过计算机的各种软件来设计出一个个令学生满意的作品。

说起动漫我们首先想起的是美国和日本,因为这两个国家的动漫在世界上是数一数二的,但是我们国家的动漫也在五、六十年代迎来过高潮,例如在 1961 年到 1964 年制作的《大闹天宫》无论是人物、动作还是画面、音效都远远超出美国和日本从而达到世界的领先水平,成为我国的巅峰之作。可是,由于我国的人们认为动漫是小孩子看的这种错误思想,使我国的动漫市场主要面向儿童,导致我国的动漫在二十世纪九十年代开始走向衰落,此时,美国和日本的动漫也占领了中国市场。但在近几年,我国的动漫开始慢慢崛起,我国的动漫也不仅仅只局限于儿童了,而是面向各个年龄层,而且我国动漫的画风在学习日本的同时,也加入了中国的元素有了很大的进步,2016 年的《大鱼海棠》与 2018 年的《昨日青空》都在学习日本画风的同时运用到我国的文化元素,梁旋和张春两位动画导演制作的《大鱼海棠》无不透露出中国元素。处处展现东方之玄妙。从主角“椿、鲲、湫”命名说起,都可以在古籍中找到,椿穿的服饰是中国的旗袍和椿家族的房屋是“客家土楼”以及椿和湫起马奔腾而过的场景是我国江南山岭地区的梯田地貌。《昨日青空》是中国首部青春题材动画电影,画风清新,和新海诚的《你的名字》可以相提并论。而且这两部电影都是评价很高的动漫,也足以看出我国动漫的崛起。我认为,我国拥有几千年的优秀文化是我们运用到动漫中的,也势必是我国动漫未来的发展趋势,如果我国动漫可以熟练运用我国文化也必将再次迎来高潮。从而,该产业对我们数字媒体应用技术的人才的需求也会增多,对动漫感兴趣的同学可以考虑一下从事该行业。

电子游戏起源于西方,全球的游戏产业已有四十多年历史,而中国内地的游戏产业开始于 1994 年,却只有二十多年的历史,然而我国游戏用户数量庞大,游戏产业的发展将有很大的潜力。近年来,我国的市场规模继续增长,中国游戏市场在全球游戏市场中的占比稳步提升,在过去几年里保持着 2%~4% 的增长幅,16 年已达到了 27%。游戏用户的消费观念升级以及政府的引导,我国的的游戏的质量将会有很大的提高,同时随着电子竞技的持续火爆,推动了电子竞技产业链的完善和成熟。尤其是移动游戏具有方便,随时随地都可以开始的优点,《王者荣耀》和《绝地求生》以及《第五人格》等受到广大用户的青睐,移动游戏发展尤为迅猛带动了整体市场的收益呈稳定增长的趋势。以腾讯、网易、完美世界等为代表的中国游戏厂商正在加大日韩、马来西亚、欧美等地的海外游戏市场扩张。数据显示,17 年上半年,中国手游发行商海外收入翻番,高达 30 多亿美元,已成为中国游戏公司收入增量的主要来源。

我国电影票房市场在过去十年中保持高速增长的态势。国内电影票房从 2007 年的 33.27 亿元增长到 2016 年 457.12 亿元,年均复合增长率达到 33.80%。观影人次从 2007 年的 0.71 亿,增长 2016 年的 13.72 亿,年均复合增长率达到 34.47%。中国电影产业在国民经济新的发展形势下实现了稳健增长。暑期档国产优质军旅题材大片《战狼 2》以 56 亿票房成绩问鼎中国票房冠军;《羞羞的铁拳》以 22 亿票房带动国庆档票房成绩同比增长超过 40%;2019 年的《流浪地球》的国内票房成功突破 46 亿元人民币,继

续向更高的目标跃进。与此同时,《流浪地球》在海外市场也获得了较好成绩,海外票房接近 4500 万人民币。《流浪地球》对于中国科幻电影具有开创性乃至里程碑的意义,开创了中国重工业电影的新阶段、新景观。作为中国电影升级换代,尤其是从电影大国走向电影强国的标志性作品,其对于中国电影高质量可持续发展繁荣发展的意义,将会随着时间的推移越来越强烈地显示出来。

数字媒体应该用技术专业属于新兴起的专业,该毕业生可在广告设计、公关公司、室内装饰设计公司、展示展览设计公司、婚纱影楼、建筑设计公司、动漫游戏公司、数字科技公司以及企事业单位从事平面设计、室内装饰设计、展示展览设计、广告策划、影视后期制作、美工、技术服务等工作;也可自主创业开办广告公司、室内装饰设计公司等。虽然该专业发展较快,但是由于数字媒体产业的高速发展,我国的人才短缺现象严重。据数据显示,我国每年 20% 的人才需求增长,30% 的薪资增长。专家预计,在未来的 3 到 5 年我国的人才缺口将达到 100 万人。例如,上海数字媒体领域的从业人员只有 2 万余人,其中高端人才仅占 5%,国际级“大师”不足十人,未来 5 年,上海数字媒体人才缺口将达 12 万人。

据统计,我国有 2000 多家广播电视播出机构,5000 家影视制作公司以及规模各异的近万家网络媒体公司需要大量的数字影视制作人员,而且预计未来几年内数字影视制作行业的影视人才数量超过 70 万人。数字媒体应用技术领域的人才短缺问题,对于我们这些学习数字媒体应用技术的同学来说也未尝不是一件好消息,因为这可以使我们在未来的就业竞争压力减小。

据上述总结,学习数字媒体应用技术的同学在将来就业上是拥有很大的选择权,而且我国的人才短缺问题,使他们的就业压力减小。但是这不代表他们在毕业后一定会找到工作,如果他们在大学期间将时间都荒废掉,没有通过学习将相关的知识都熟练掌握,那么他们也不会被公司任用。所以,学习该专业的毕业生应该掌握以下能力:

1. 系统掌握数字媒体应用技术专业的的基本理论,基本知识与基本技能。
2. 掌握动画设计的相关理论,可以通过相关软件来制作二维或三维的动画。
3. 掌握数字影视制作技术的基本理论和方法,能够熟练运用拍摄、编辑、特效制作等技巧制作影视作品。

希望在学习数字媒体应用技术专业的学生能够努力的去学好自己的专业知识,不要荒废自己的学业,在自己将来就业的领域上能够有一番成就。

作者简介:

郝艳美(2000-),女,河北邢台人,现就读于山东协和学院数字媒体应用技术专业。

林教刚(1982-),男,山东济南人,现工作于山东协和学院,研究方向为数字媒体技术。

