

# 数字出版行业人才需求 与职业院校专业设置匹配分析

全国新闻出版职业教育教学指导委员会

**摘要:**融合出版成为全球出版传媒业的发展趋势,以数字出版为代表的数字内容产业迎来了空前机遇和挑战。发挥新闻出版类职业院校在技术技能人才培养方面的主阵地作用,是加快推进数字出版技能人才队伍建设的重要途径。通过对我国数字出版行业技术技能人才需求与职业院校人才培养的匹配分析,提出科学合理构建数字出版类职业教育专业体系,引导职业院校合理设置专业,优化专业布局结构,合理设置课程,有效开展教学,注重专业技能和职业素养高度融合,培养高质量技术技能人才等建议。

**关键词:**数字出版;行业人才需求;职业院校;专业设置;匹配分析

**中图分类号:**G712 **文献标识码:**A **文章编号:**1004-9290(2020)0029-0016-10

近年来,随着新闻出版业转型升级、媒体融合持续深化,出版业呈现出全面数字化发展的新态势,急需大量掌握数字出版技术的人才。职业教育需要对接数字出版行业发展需求,科学合理设置相关专业、优化人才培养方案,加快培养技术技能型人才。

## 一、数字出版行业技术技能人才需求

### (一)数字出版行业发展状况

从行业发展规模看,随着互联网技术的深度融合,传统出版单位转型升级、融合发展渐趋深入,着力布局新领域、开拓新业务,数字出版行业迅猛发展,其产业规模、效益稳步提升。中国新闻出版研究院调查汇总数据显示,2018年国内数字

出版实现营业收入8330.78亿元,与2017年相比增长17.8%。互联网期刊、电子书和数字报纸(不含手机报)85.68亿元;博客类应用、网络动漫和在线音乐收入399.6亿元;在线教育1330亿元;移动出版(移动阅读、移动音乐、移动游戏等)、网络游戏和互联网广告6515.6亿元。移动出版、在线教育、网络动漫新兴板块持续发力,三者收入规模占数字出版收入规模的比例为42.23%(表1)。截至2018年底,我国数字出版行业的累计用户规模达到17.32亿。其中,网络游戏的用户规模数在经历了2008—2017年十年跨越式大幅增长后,有一定幅度的减少,在线音乐用户数保持平稳增长,原创网络文学注册用户数一直保持着稳定的增长势头。

收稿日期:2020-09-10

基金项目:教育部委托教育部职业技术教育中心研究所行业指导职业院校专业改革与实践项目“《行业人才需求与职业院校专业设置指导报告》研制专项”,本文摘编自《数字出版行业人才需求与职业院校专业设置指导报告》,主要执笔人:钟勇、王丰军

作者简介:钟勇(1963—),男,本科,正高级讲师,高级工程师,主要研究方向为印刷出版技术与应用、职业教育与教学管理;王丰军(1976—),男,硕士,高级讲师,主要研究方向为印刷出版技术与应用、专业课程改革。

表1 2008—2018年数字出版行业收入情况

(单位:亿元)

年份/分类	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
互联网期刊	5.13	6	7.49	9.34	10.83	12.15	14.3	15.85	17.5	20.1	21.38
电子书	3(电子书)	14(电子书4,电子阅读器10)	24.8(电子书5,电子阅读器19.8)	16.5(电子书7,电子阅读器9.5)	31	38	45	49	52	54	56
数字报纸	2.5(网络版)	3.1(网络版)	6(网络版)	12(不含手机报)	15.9(不含手机报)	11.6(不含手机报)	10.5(不含手机报)	9.6(不含手机报)	9(不含手机报)	8.6(不含手机报)	8.3(不含手机报)
博客类应用	—	—	10	24	40	15	33.2	11.8	45.3	77.13	115.3
在线音乐	1.3	—	2.8	3.8	18.2	43.6	52.4	55	61	85	103.5
移动出版	190.8	314	349.8(不含手机动漫)	367.34(不含手机动漫)	472.21(不含手机动漫)	579.6(不含手机动漫)	784.9(不含手机动漫)	1 055.9(不含手机动漫)	1 399.5(不含手机动漫)	1 796.3(不含手机动漫)	2 007.4(不含手机动漫)
网络游戏	183.79	256.2	323.7	428.5	569.6	718.4	869.4	888.8	827.85	884.9	791.1
网络动漫	—	—	6	3.5	5	22	38	44.2	155	178.9	180.8
在线教育	—	—	—	—	—	—	—	180	251	1 010	1 330
互联网广告	170.04	206.1	318	505	769	1 096	1 507	1 897	2 295	2 957	3 717
合计	556.56	799.4	1 051.79	1 377.88	1 935.49	2 540.35	3 387.7	4 403.85	5 720.85	7 071.93	8 830.78

数据来源:《2018—2019中国数字出版行业年度报告》,中国书籍出版社,2019年8月。

从产业链看,数字出版行业产业链开始扩大延伸。数字出版是伴随着数字技术与互联网技术发展起来的一种新的传播方式,其主要特征为内容生产数字化、管理过程数字化、产品形态数字化和传播渠道网络化。<sup>[1][2]</sup>数字出版产业链由一系列相互独立的关联企业组成,从整体上表现为内容提供商、技术转化服务商、网络运营商、终端设备商和用户等主要环节,这些主要环节并非单纯的线性结构,而是呈现环状型、混合型和复合型的发展态势<sup>[3]</sup>(图1)。他们相互合作,通过在产业链中为产品或服务不断提供附加值而有机地结合在一起。数字出版产业链内涵不断丰富,并朝着全媒体融合产品生产的方向发展。数字出版的产业链包括上、中、下游三个部分。其中,上游由作者、传

统出版机构组成;中游主要由数字出版技术提供商组成;下游主要由网站组成。上、中、下游组成了一个数字内容产品生产、出版和销售的供应链条(图2)。

从行业的业态看,数字出版业态丰富多样<sup>[4-5]</sup>。与传统出版业态相比,数字出版形成了基于数字技术的版权产品或服务的创作与传播的出版新业态,其出版理念、载体、形态和对象大有不同且更为复杂。数字出版业转型融合持续深入,创新能力取得显著提升;网络文学保持良好发展态势,良性生态环境逐步形成;数字教育出版持续快速发展,并呈现垂直化、精品化发展态势;报刊全媒体融合完成,形成“报+网+端+微”多介质、多形态、立体化的融媒体矩阵;知识付费经过近3年的发展,面临发展的分水岭,市场筛选机制逐步形成;短视频风口持续强劲,成为媒体布局重点;互联网内容规范化管理加强,主体责任逐步明确;数字出版产业保障体系进一步完善,为融合发展提供有力支撑。

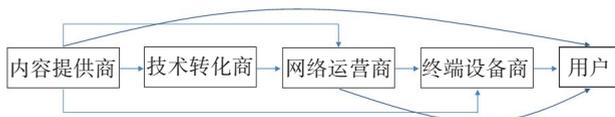


图1 数字出版产业链主体构成



图2 数字出版产业链

从行业发展重点看,新的内容服务方式成为行业的核心竞争力。数字出版内容注重价值引领、深耕内容质量将成为内容建设的主旋律,内容生产创作渐趋专业化。技术与工具进一步提升媒体生产力,5G商业化进程加快,虚拟现实、人工智能在出版应用场景逐步深化拓展;跨品类跨场景融合加深,业态复合化趋势显现;电子竞技成为产业融合新节点。同时,从内容生产到市场运作有了更为精细的专业化分工,越来越多的互联网企业和媒体平台从对内容创作者的扶持,转向对多渠道网络服务(MCN)机构的扶持,行业规范渐趋形成,MCN模式应运而生,并逐渐迈向成熟。

从行业布局看,区域数字出版的发展情况,与其经济、文化、科技以及互联网发展情况有较大关系。在不同地域市场的不同细分领域,数字出版已经衍生出了具有产业自身特点的发展模式。总体来讲,北京、上海、广东等省市的数字出版发展情况较好。此外,浙江、重庆等地的数字出版也呈现良好的发展局面。北京在文化内容资源上在全国处于绝对领先的地位,为数字化提供了强大的内容支撑,互联网出版单位数量位列全国第一,原创移动游戏成为北京游戏出口中的新锐力量。上海网络游戏销售收入占全国总体收入约1/3,网络文学销售收入保持全国绝对领先地位。广东数字

出版产值居全国第一,其中,动漫业产值占全国1/3,形成了体系健全的产业集群。浙江的数字阅读、数字出版、网络剧、互联网娱乐、动漫、游戏等迎来了发展新机遇。重庆数字出版行业发展态势良好,形成了基于内容服务核心产业延伸的新型出版生态,突出“内容服务+”业态。

## (二)数字出版行业技术技能人才需求<sup>[6]</sup>

课题组对252家动态评估企业、42家区域代表性重点企业(注:此次调查了294家企业,其中13家认为相关性不强,未列入表格统计)进行了问卷调查,并结合智联招聘、前程无忧网站人才招聘情况,对数字出版行业技术技能人才队伍现状与需求进行了分析。

### 1. 数字出版行业人员类型与规模需求

数字出版企业对行业内外的的人才需求非常旺盛,需求岗位类型众多,并且岗位从传统转向新媒体方向。

数字出版岗位从大类上分,主要集中于内容策划与编辑类(策划、数字编辑等)、产品设计制作类(新媒体开发、视觉设计、视频制作等)、新媒体技术类(前端、开发、测试及运维等)、运营营销类(新媒体技术运营等)、市场营销类等技术要求高的应用性工作岗位。由于数字出版行业正处于不断调整提升阶段,同时受到企业规模大小、企业发展条件的制约,数字出版的岗位类型会依

据各个企业的不同,在岗位设置上也会存在较大差异。不同的岗位对应不同的人才类型,对于数字出版单位具体的人才类型的需求,国家新闻出版行政部门所做调查显示,70.82%的企业需要内容策划与编辑人才、61.92%的企业需要产品设计开发人才、53.38%的企业需要市场营销人才;44.13%的企业需要综合性管理人才、41.64%的企业表示需要平台运维人才、35.59%的企业需要高端领军人才、34.52%的企业需要数据分析与管理人才;23.13%的企业需要数字资产管理人才,低于20%的企业需要版权管理人才(19.93%)和一般行政管理人才(2.14%)。由此可见,产品设计开发人才和内容策划与编辑人才是数字出版单位未来人才需求的焦点。

2017年,全国新闻出版业直接就业人员为405.9万人(不含数字出版等其他新闻出版相关人员),根据新闻出版行业实际情况,按照每年10%的人才需求量,数字出版行业人才需求按照1/4的比例计算,未来3年每年数字出版行业人才需求约为10万人。

## 2. 数字出版行业人员学历结构与专业背景

(1)数字出版业务复杂,对从业者技能学历要求高。41家单位(占比14.59%)要求最低学历是大专,207家单位(占比73.67%)要求最低学历是本科,30家单位(占比10.68%)要求最低学历是硕士,1家(占比0.35%)单位要求最低学历是博士,2家(占比0.71%)单位选择其他要求。总体来看,当前,我国数字出版企业对人才学历的要求以本科

为主。

(2)数字出版从业人员专业背景多样。从业人员专业背景调查显示,75.44%的单位聘用了计算机应用类专业人才,68.33%的单位聘用了编辑出版专业的人才。另外,聘用了新闻传播类专业(43.77%)、信息管理与信息系统专业人才(40.57%)、数字出版专业人才(37.37%)、艺术设计类专业人才(36.30%)的单位也都在35%以上。一方面,说明数字出版业务团队人才类型多样,另一方面也意味着,在开设数字出版专业院校稀少的情况下,计算机应用类专业人才最受数字出版单位青睐。

## 3. 数字出版行业技术技能岗位能力素质新要求

数字出版产业转型升级,对复合型人才需求增加,对人才综合素质能力要求越来越高(表2)。

## 二、我国职业院校数字出版类专业设置与人才培养情况

### (一)职业院校数字出版类专业设置情况

2015年,教育部发布新版《普通高等学校高职高专教育(专科)专业目录(2015)》,2016—2017年,高职院校开设的数字出版类专业有数字图文信息技术、印刷设备应用技术、印刷媒体技术、数字印刷技术、动漫制作技术、嵌入式技术与应用、数字展示技术、数字媒体应用技术、游戏设计、出版商务、出版与电脑编辑技术、出版信息管理、数字出版,共13个。从全国范围看,2017年,全国31个省(自治区、直辖市)都有高职院校开设数字出

表2 职业素质指标及数量

维度	职业素质指标	举例	涉及条数	占比
职业人格素养	职业兴趣	保持好奇心、对教育信息化有兴趣	148	36%
职业基本意识素养	团队合作意识	具有团队合作意识	82	20%
	主体责任意识	具有强烈的责任心	65	16%
	服务意识	良好的客户服务意识	29	7%
职业关键能力素养	创造思维和判断能力	富有创意、有逻辑、条理清晰	178	43%
	语言表达和沟通能力	具备沟通协调能力	131	32%
	信息处理和学习能力	具备信息甄别和分析能力、具备较强的学习能力	155	38%
	岗位适应与耐挫能力	抗压能力强	49	12%
职业技能素养	职业技能	文字能力、选题策划能力、产品设计开发能力、市场开拓与营销能力	225	55%
	语言能力	熟练的英语口语和写作能力	61	15%
	软件使用能力	Photoshop、Dreamweaver、AI、Flash、H5等	82	20%

数据来源:《2018—2019中国数字出版产业年度报告》,中国书籍出版社,2019年8月。

版相关专业,专业点数累计831个(表3)。

2016—2017年,中职学校开设的数字出版类专业有平面媒体印制技术、数字媒体技术应用、计算机平面设计、计算机动漫与游戏制作、出版与发行,共5个相关专业。从全国范围看,2017年全国31个省(自治区、直辖市)都有中职院校开设数字出

表3 2017年职业院校数字出版相关专业点分布情况

序号	省份	高职专业数(个)	中职专业数(个)	序号	省份	高职专业数(个)	中职专业数(个)
1	北京	5	20	17	湖北	48	47
2	天津	13	7	18	湖南	32	84
3	河北	39	106	19	广东	93	224
4	山西	15	72	20	广西	18	35
5	内蒙古	12	37	21	海南	6	27
6	辽宁	22	70	22	重庆	26	38
7	吉林	13	50	23	四川	53	53
8	黑龙江	24	61	24	贵州	10	65
9	上海	7	28	25	云南	10	62
10	江苏	54	106	26	西藏	1	4
11	浙江	23	82	27	陕西	21	36
12	安徽	72	97	28	甘肃	12	32
13	福建	35	122	29	青海	2	13
14	江西	44	57	30	宁夏	2	22
15	山东	53	90	31	新疆	13	24
16	河南	53	138	合计	31	831	1919

版相关专业,专业点数累计1919个(表3)。

2015—2017年,中高职院校数字出版相关专业点数整体呈现逐年递增趋势(图3)。2017年,广东、安徽、江苏、山东、河南、四川为高职院校开设点数最多的6个省份;广东、河南、福建、江苏、河北、安徽为中职学校开设点数最多的6个省份(图

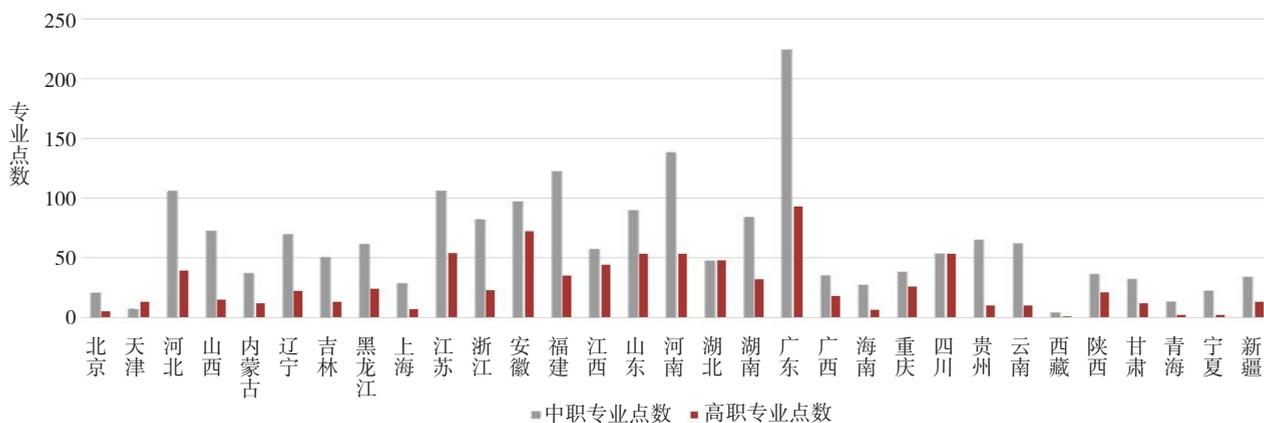


图4 2017年中高职院校开设数字出版相关专业点数

图3 2015—2017年中高职院校开设数字出版相关专业点数

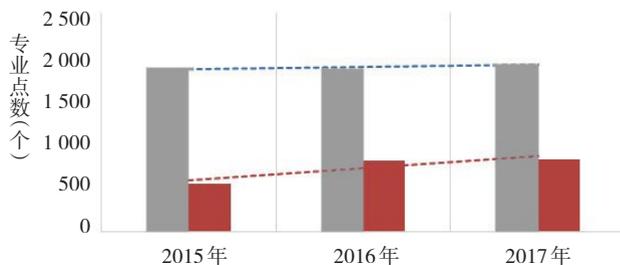


图3 2015—2017年中高职院校开设数字出版相关专业点数

4)。2017年中、高职院校开设数字出版相关专业点比例约为7:3。

## (二)高职院校数字出版相关专业招生就业情况

2015年,高职院校数字出版相关专业人才培

表5 2015年高职院校数字出版相关专业(旧版专业目录)人才培养情况

序号	专业名称	专业点	毕业生数(人)	招生数(人)	在校生数(人)
1	动漫设计与制作	391	15 111	16 906	50 374
2	网络数字媒体	5	77	116	253
3	图文信息技术	13	391	284	931
4	包装技术与设计	37	1 392	1 371	4 218
5	印刷技术	36	1 406	1 411	4 202
6	印刷图文信息处理	34	1 357	1 218	4 103
7	印刷设备及工艺	4	64	36	110
8	出版与发行	10	422	739	1 902
9	电子出版技术	4	110	77	208
10	版面编辑与校对	2	193	97	406
11	出版信息管理	3	98	42	167
12	出版与电脑编辑技术	5	42	159	269
13	数字印刷技术	4	147	104	390
14	数字出版	2	0	77	245
合计		550	20 810	22 637	67 778

养情况见表5所示,数字出版相关14个专业毕业生数、招生数分别达到20 810人、22 637人。

2015—2017年,高职院校数字出版相关专业人才培养规模逐年递增,并且2017年增速加快。招生数由22 637人增至42 117人,毕业生数由20 810人增至27 940人,在校生数由67 778人增至118 575人(表5、表6、图5)。具体来看,近3年数字媒体应用技术和动漫制作技术2个专业招生数明显逐年增加;2017年,嵌入式技术与应用、印刷媒体技术、游戏设计、数字图文信息技术和印刷媒体技术5个专业招生数均在1 000人以上,数字出版、数字展示技术、数字印刷技术、出版商务、出版与电脑编辑技术和印刷设备应用技术6个专业招生数量较少,出版信息管理专业未招生。与2016年相比,2017年数字媒体应用技术、动漫制作技

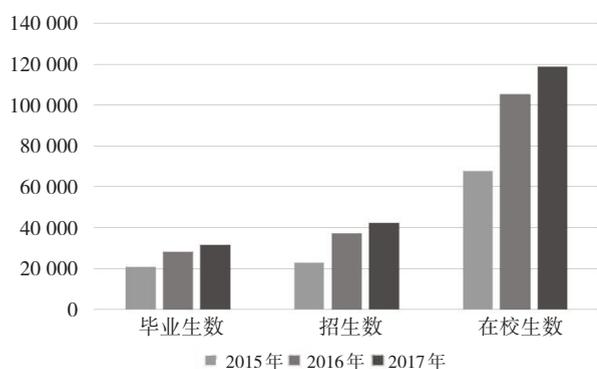


图5 2015—2017年高职院校数字出版相关专业招生数、在校生数、毕业生数

术、游戏设计、数字图文信息技术、数字印刷技术、数字出版和数字展示技术7个专业招生数均有不同程度增长,印刷媒体技术、嵌入式技术与应用、印刷设备应用技术、出版商务4个专业招生数下降,出版与电脑编辑技术保持平稳、招生数较少(图6)。教育部数据显示,近10年来高职毕业生半年后就业率超过90%。

### (三)中职学校数字出版类专业招生就业情况

2015—2017年,中职学校数字出版相关专业人才培养规模呈上升趋势,2017年毕业生数、招生

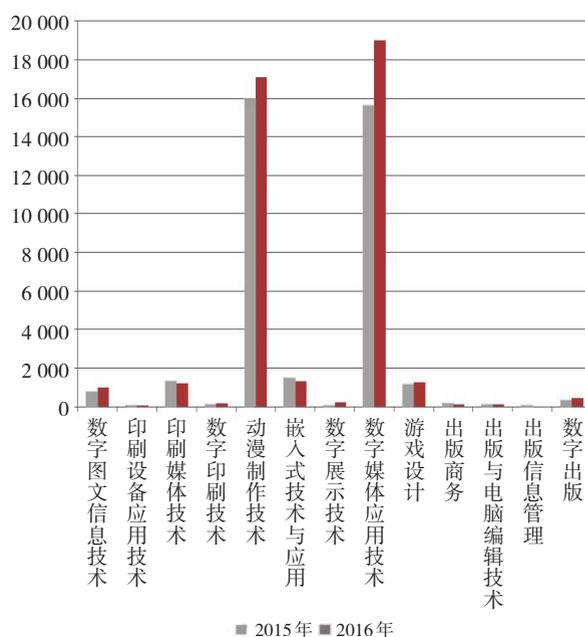


图6 2016—2017年高职院校数字出版相关专业招生数

表6 2016—2017年高职院校数字出版相关专业人才培养情况

专业代码	专业名称	2016年				2017年			
		专业点数 (个)	毕业生数 (人)	招生数 (人)	在校生数 (人)	专业点数 (个)	毕业生数 (人)	招生数 (人)	在校生数 (人)
580301	数字图文信息技术	27	850	795	2 736	27	1 032	1 001	2 804
580302	印刷设备应用技术	3	6	81	172	3	41	51	164
580304	印刷媒体技术	34	1 273	1 320	3 918	33	1 251	1 233	3 732
580305	数字印刷技术	8	189	92	486	7	196	148	508
610207	动漫制作技术	345	12 463	15 926	46 718	339	14 403	17 117	50 999
610208	嵌入式技术与应用	44	1 206	1 497	4 525	40	1 365	1 343	4 078
610209	数字展示技术	6	44	81	231	10	53	242	422
610210	数字媒体应用技术	303	10 513	15 613	41 396	316	11 898	18 989	50 212
650121	游戏设计	30	665	1 141	2 518	34	465	1 257	3 200
660104	出版商务	9	421	159	1 271	7	368	140	767
660105	出版与电脑编辑技术	4	28	134	318	4	54	136	430
660106	出版信息管理	3	60	12	112	4	106	0	146
660107	数字出版	7	222	327	820	7	279	460	1 113
合计		823	27 940	37 178	105 221	831	31 511	42 117	118 575

表7 2015—2017年中职学校数字出版相关专业人才培养情况

专业代码	专业名称	2015				2016				2017			
		专业点数(个)	毕业生数(人)	招生数(人)	在校生数(人)	专业点数(人)	毕业生数(人)	招生数(人)	在校生数(人)	专业点数(人)	毕业生数(人)	招生数(人)	在校生数(人)
070200	平面媒体印制技术	84	4 189	2 980	9 620	71	3 311	2 353	8 092	59	2 931	2 088	6 591
090200	数字媒体技术应用	183	4 775	7 089	18 189	203	5 290	9 931	23 063	242	6 809	11 397	28 860
090300	计算机平面设计	1 048	51 208	69 985	171 225	1 056	55 125	69 861	181 890	1 098	51 791	73 906	196 799
090400	计算机动漫与游戏制作	547	17 826	18 168	52 839	523	17 506	19 648	51 678	510	14 903	19 920	53 361
140600	出版与发行	9	302	336	850	11	392	327	974	10	225	286	1 034
	合计	1 871	78 300	98 558	252 723	1 864	81 624	102 120	265 697	1 919	76 659	107 597	286 645

数、在校生数增幅最大(表7、图7)。可以看出,2015—2017年中职学校专业点数先略有下降,后又反弹增加,数字出版相关专业招生数、在校生数、毕业生数均呈缓慢增长趋势。具体来看,近3年计算机平面设计、计算机动漫与游戏制作和数字媒体技术应用3个专业招生数量较多且逐年增加,平面媒体印制技术和出版发行专业招生数量偏少且逐年萎缩(图8)。

### 三、数字出版行业技术技能人才供求与职业院校人才培养匹配分析

#### (一)数字出版行业技术技能人才需求与职业院校专业设置匹配分析

1. 办学规模逐年上升,供需两旺,有力地支撑了产业发展

2015—2017年,数字出版行业规模及发展趋势(收入)和职业院校数字出版相关专业(数字出版、数字媒体应用技术、动漫制作技术、游戏设计、数字媒体技术应用和计算机动漫与游戏制作)规模(在校生数)及趋势,见表8所示,可以看出,数字出版行业规模(收入)持续增长,数字出版相关专业规模(在校生数)也逐年增加。从近3年的发展变化看,职业院校数字出版相关专业人才培养规模的增长速度略低于数字出版行业规模(收入)的增长速度。根据调研数据,未来3年每年数

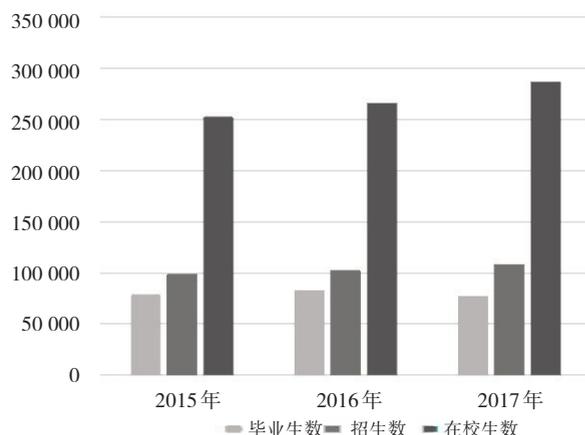


图7 2015—2017年中职学校数字出版相关专业招生数、在校生数、毕业生数情况

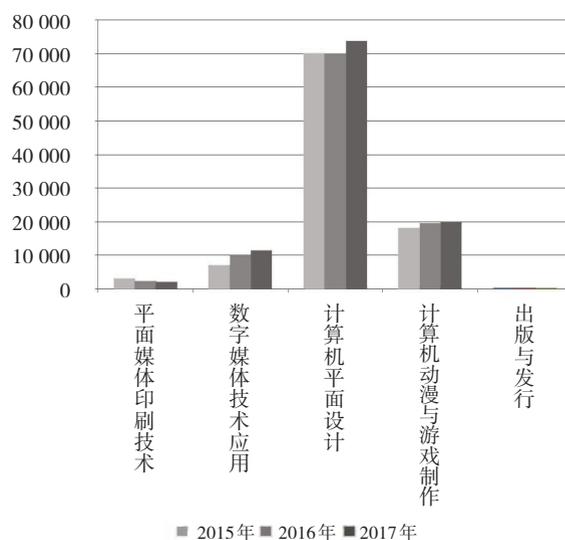


图8 2015—2017年中职学校数字出版相关各专业招生数

表8 2015—2017年数字出版行业产值与职业院校数字出版及数字媒体专业在校生数

项目 \ 年份	2015	2016	2017
产业收入(亿元)	4 403.85	5 720.85	7 071.93
在校生数(人)	121 900	166 193	187 745

数据来源:《2018—2019中国数字出版产业年度报告》,中国书籍出版社,2019年8月。

数字出版行业人才需求约为10万人,职业院校数字出版相关专业人才培养规模可以较有力地支持产业发展。

### 2. 相关专业设置尚难以满足数字出版行业细分业态

从2018年最新的数字出版行业各细分业态规模(收入及份额)看,互联网广告、移动出版(未包括手机动漫)、在线教育、网络游戏4个行业板块收入位列前4位。高职院校和中职学校数字出版紧密相关的6个专业中(图9),动漫制作技术和数字媒体应用技术为高职院校专业点数最多的2个专业,计算机动漫与游戏制作作为中职学校专业点数最多的专业,按专业点数量排序依次为计算机动漫与游戏制作、动漫制作技术、数字媒体应用技术、数字媒体技术应用、游戏设计和数字出版。对比来看,职业院校数字出版类专业从某种程度上可以满足数字出版行业部分细分业态的人才需求,但数字出版、游戏设计和数字媒体技术应用专业的层次、定位还不能满足相应岗位群要求,专业点数相对较少,尤其是数字出版专业的专业点数只有7个。

### 3. 全国数字出版重点区域专业布局明显偏弱,数量和层次亟待加强

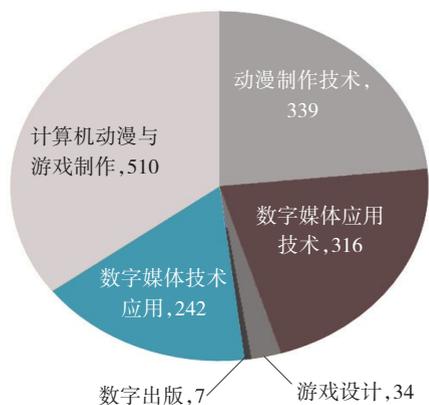


图9 2017年全国职业院校数字出版及数字媒体专业点分布

表9 数字出版行业重点区域产值与职业院校数字出版及数字媒体专业点数分布

省份	数字出版产业		职业院校	
	产值(亿元)	占比	专业点数(个)	占比
北京	1 414.39	20%	15	1.04%
上海	1 072	15.16%	26	1.79%
广东	1 800	25.45%	160	11.05%
重庆	179.58	2.54%	43	2.97%
小计	4 465.97	63.15%	244	16.85%
其他省份小计	2 605.96	36.85%	1 204	83.15%
合计	7 071.93	100%	1 448	100%

北京、上海、广东和重庆等重点区域数字出版行业产值及职业院校数字出版相关专业点数分布情况见表9所示,4个区域数字出版行业产值达到4 465.97亿元,占全国数字出版行业产值的63%,但4个区域职业院校专业点数只有244个,仅占全国职业院校的16.85%。北京、上海相差很大,职业院校数字出版相关专业点数远远不够,不足以满足产业规模对人才的大量需求;广东省相差1倍多,职业院校数字出版相关专业点数也不能够满足产业规模对人才的需求;重庆地区数字出版行业产值与职业院校数字出版相关专业点数基本接近,职业院校数字出版相关专业点数基本可以满足产业规模对人才的需求。

从更高层次人才培养来看,全国200所新闻出版类本科院校中,累计共有540个新闻出版相关专业点,但满足数字出版类的专业点数过少,其中开设数字出版专业的本科院校只有13所。

### (二)数字出版行业技术技能人才需求与职业院校人才培养质量匹配分析

#### 1. 专业课程体系结构动态调整相对滞后,未能适应目标岗位群的新变化

调研数据显示,在具体技能要求上,数字内容企业对内容把控力、数据分析能力、技术能力更为看重。数字出版相关企业对人才的软件技能要求主要包括美术设计软件、基础办公软件、排版软件和剪辑软件4个方面。专业业务技能要求主要包括策划与采编、编排与审校、视觉设计与剪辑、营

销与推广、程序语言设计等方面。但从职业院校数字出版专业课程体系设置来看,职业院校数字出版类专业未能及时将数字出版行业标准、先进的生产流程引入教学实践中,毕业生尚不能满足数字出版行业发展的新需求。

2. 专业人才培养质量整体满意度较高,职业素养有待提高

综合数字出版相关企业对毕业生评价信息,85%以上的企业对职业院校数字出版相关专业人才培养质量有较高的认可度,专业人才培养质量“整体满意度”高。通过部分企业访谈,了解到数字出版相关专业人才培养质量仍有很大提升空间,企业反映毕业生勇挑重担的责任意识淡薄,职业院校应加强人文素质教育、突出创新创业教育并增加选修课和通识教育课。数字出版相关企业对人才的综合职业素养要求主要以文笔功底、沟通协作、新闻敏感度、外语功底等能力为主。此外,企业对人才的学习能力、执行力及责任心等也具有普遍要求。

3. 专业实践教学比重较大,但专业技能和综合能力还达不到岗位要求

从调研看,企业比较看重岗位从业人员的专业技能和综合素质,对分析思考能力、沟通能力等体现综合素质的能力要求较高。从职业院校课程设置和教学安排来看,课程目标主要还停留在知识传授与技能操作,对综合素质的培养还比较欠缺,综合应用能力的培养还比较薄弱,毕业生解决工作中实际问题的能力尚不能满足企业需求。

#### 四、我国职业院校数字出版类专业设置的建议

(一)专业开设和结构布局应立足数字出版产业的实际发展

职业院校数字出版类专业设置必须要与我国数字出版的行业结构、区域发展相适应,在充分调研数字出版专业人才的供求状况基础上,系统分析数字出版行业发展状况和人才需求现状,并结合自身办学定位,以数字出版产业链为主线,构建与数字出版行业调整相适应的专业群。

一是瞄准融合出版行业新内涵,科学动态调整专业结构布局,在调整传统专业的同时,增设产业链发展所需的新专业,将专业设置范围向数字

出版产业链条的后端延伸。二是依托区域数字出版产业资源的优势,按照优先发展、重点支持、适当限制的专业思路,整合精减类似专业,面向区域打造优势特色数字出版专业群,以筑牢学生基础知识、强化学生技术技能、培养高素质人才为使命,以扩大就业面、提升核心就业能力为目标,确定重点专业并进行重点专业设置。三是引入5G、人工智能、“互联网+”,培植专业新的增长点,丰富数字出版专业的内涵。目前,上海、北京、浙江、重庆、广东等数字出版行业重点发展区域已增加开设了数字出版专业,并在具有鲜明特色的院校展开了试点。建议加强政府政策引导和支持力度,突出数字出版类职业院校主体责任,进一步落实和扩大数字出版相关专业设置和调整自主权,完善相关专业学生补助奖励和就业创业扶持政策,为服务数字出版产业发展营造良好的政策环境。

(二)专业体系和人才培养应适应数字出版企业的多方需求

随着数字出版产业结构的优化升级,数字出版企业对技术技能人才的需求日趋多元,迫切需要完善培养数字出版人才的职业教育体系,构建数字出版类专业“中职→专科高职→应用型本科→专业硕士”的完整梯次,打通从生产、服务一线的数字出版业技术技能人才到复合型人才、创新型人才培养的“立交桥”,建立科学、合理的数字出版业人力资源结构。当今社会经济飞速发展,知识转化为生产技术的周期性日益缩短,新兴技术不断推进媒体加速转型,数字出版企业转型升级、融合发展持续深化,数字内容精品化、知识付费常态化、业态复合化、电子竞技日益多元,5G和人工智能等技术发展推动产业不断创新升级;同时,市场经济下的人才分配方式使企业人员的流动性增强,职业流动愈加频繁。而新闻出版职业院校的专业人才培养具有一定的周期性,专业设置也要求一定的稳定性,所以职业院校设置专业在考虑现实需求和条件的同时,要有适度超前的意识,要有前瞻性。建议通过调查和科学分析,弄清科技发展的动向和趋势,把握产业结构、就业结构和企业人才需求的新动向,增强专业设置的预见性和主动性,创造条件增设新专业和改造传统专业,以多层次、多元化的专业人

人才培养更好地适应数字出版企业的多方需求。

(三)专业教学和课程建设应体现数字出版行业的标准水平

#### 1. 制定数字出版专业建设标准

建议发挥全国新闻出版职业教育教学指导委员会在职业院校数字出版专业建设中的作用,协同推动数字出版专业教学的内容与数字出版行业的职业标准相对接,组织校企合作共同研制全国统一的数字出版专业建设标准,探索“现代学徒制”和“1+X证书制度试点”模式和运行机制。同时,建设数字出版行业的岗位专业技能实训基地,以强化岗位专业技能实训为重点,支持职业院校以校企合作模式建设生产、教学、研发功能为一体的数字出版类专业化产教融合基地;建设数字出版行业的公共开放技能实训基地,发挥行业资源优势;建立数字出版相关专业评价制度,鼓励数字出版行业协会与企业共同参与职业院校制定和完善评价指标体系,诊断相关专业办学不足之处,健全专业设置预警机制,激励同类专业进行良性竞争,以行业标准水平为引领,提高相关专业整体建设水平。

2. 推进产教融合、校企协同育人的专业课程建设

建议在探索组建数字出版行业职业教育集团的基础上,组织集团成员合作进行基于行业的职业分析,开发突出技术技能培养的课程,例如,可通过数字出版行业典型工作任务分析,开发突出综合职业能力培养的学习领域课程、满足现代学徒制需要的课程等。同时,课程开发中还需重点考虑教学资

源配置,特别是提升专业教师能力。从调研情况看,数字出版行业对技术技能人才的规格要求体现了行业的标准水平,亟待职业院校建立一支与之相匹配的专业教师队伍,可以通过引进、产教融合培养等多种方式,不断提升教师在数字出版领域的知识结构、技术技能、从业经验等方面的专业能力,提升数字出版专业课程建设的水平。

#### 参考文献:

[1]新闻出版总署关于加快我国数字出版行业发展的若干意见[EB/OL].(2010-08-16)[2020-08-31].[http://www.gov.cn/gongbao/content/2011/content\\_1778072.htm](http://www.gov.cn/gongbao/content/2011/content_1778072.htm).

[2]刘燕南,姚远.出版、网络出版、数字出版[EB/OL].(2018-07-06)[2020-08-31].[https://mp.weixin.qq.com/s?\\_\\_biz=MzIxMDEyMDQ1NQ==&mid=2648930526&idx=4&sn=e13fb55b73ef7f592c49b026584f666e&chksm=8f7ea2b6b8092ba07b6f955481f4a45d9da829a1fb6380b7b520c4320126e2b0e89d173fd88c&mpshare=1&scene=23&srcid=0905JYZoLJaxkhX63ayoNkGA#rd](https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzIxMDEyMDQ1NQ==&mid=2648930526&idx=4&sn=e13fb55b73ef7f592c49b026584f666e&chksm=8f7ea2b6b8092ba07b6f955481f4a45d9da829a1fb6380b7b520c4320126e2b0e89d173fd88c&mpshare=1&scene=23&srcid=0905JYZoLJaxkhX63ayoNkGA#rd).

[3]付方敏.新媒体时代数字出版的机遇与挑战[J].科技传播,2018,6(上):155-156.

[4]张立.2018—2019中国数字出版行业年度报告[M].北京:中国书籍出版社,2019.

[5]张立.2017—2018中国数字出版行业年度报告[M].北京:中国书籍出版社,2018.

[6]段弘毅.我国数字出版人才现状与需求分析[J].出版科学,2017,25(3):19-24.