97个数字职业出炉 数字技术应用领域最多

人力资源和社会保障部最新发布的《中华人民共和国职业分类大典(2022年版)》净增了158个新职业,其中首次标注了97个数字职业。数字职业的出现意味着什么?将对就业市场产生怎样的影响?

在位于浙江省诸暨市店口镇工业区的浙江万安科技股份有限公司数字化车间内,工人在流水线上生产作业。

数字职业占职业总数6%

在当今数字化迅猛发展的趋势下,众多数字职业应运而生。中国就业培训技术指导中心主任吴礼舵介绍,最新修订的职业分类大典共标注了97个数字职业,占职业总数的6%。

从产业分布看,大部分数字职业集中在数字技术应用业领域,如数据安全工程技术人员、工业互联网工程技术人员;数字化效率提升业和数字要素驱动业领域,如智能楼宇管理员、互联网营销师;还有数字产品制造业和数字产品服务业领域,如农业数字化技术员等。

34岁的梁锋锋是浙江舜云互联技术有限公司的工程技术人员。他已在工业互联网领域工作近10年,为上百家企业进行过数字化改造,涉及钣金、注塑、机械加工等各类企业。

梁锋锋说,随着数字化浪潮袭来,企业普遍向数字化生产与管理要效益。"很多中小企业做生产与管理领域的数字化改造,投入三四十万元,可能给企业带来生产效率的明显提升。"

通过数字化赋能提升效益,不少农业企业也尝到了甜头。已经有4600万用户的北京一亩田新农网络科技有限公司,不仅通过数字化手段帮助农产品产销对接,还到广东徐闻等地对当地农民进行数字化销售的培训指导。

该公司市场部负责人欧连维说,如今手机成为"新农具",农业数字化技术员成为受认可的新职业。"同事之间都说,现在我们不是'程序员''客服',是'农业数字化技术员'了!"

人才需求增长 多领域存缺口

北京市人力资源和社会保障局发布的《2021年北京市人力资源市场薪酬大数据报告》显示,部分数字职业的薪酬水平较高。其中排名第一的是区块链工程技术人员,年薪中位数为48.7万元,排名第二至第四位的数字职业分别是信息安全测试员、云计算工程技术人员、人工智能工程技术人员。

中国信息通信研究院发布的《数字经济就业影响研究报告》显示,中国数字化人才缺口巨大。

数字平台的兴起为数字职业发展提供了阵地。中国就业促进会会长张小建表示,在数字平台的产业链上衍生出了人工智能训练师和区块链应用操作员等数字新职业,为分布在县域和偏远地区的自由职业者提供了灵活就业的机会。

浙江省人力资源和社会保障科学研究院副研究员吴玮说,人工智能、云计算、大数据、工业设计、增材制造、机器人工程技术等是浙江省着力发展的主要产业,这些数字职业在浙江省的发展走势。

其次是整体的生态应用完善程度。"我们很高兴看到目前已经有很多游戏巨头投入VR游戏研发,也一直在积极呼唤PC游戏制作商与玩家,加大对VR游戏等内容的投入与关注程度。实现生态的良性循环。"

最后,是大众的心智教育程度。在朱然看来,VR和核心优势是沉浸感,因此消费者的真实感受至关重要。赛道内的玩家应该从品牌、渠道、产品等多个维度入手,吸引更多消费者来体验VR产品,从而培养用户习惯。

需求较大。

数据安全是网络安全的一个重要分支。奇安信行业安全研究中心主任裴智勇认为,数据安全人才的短期缺口至少在5万至10万人之间。

中国工业互联网研究院发布的《工业互联网产业人才需求预测(2021年版)》显示,工业互联网人才需求连续三年保持高速增长,预计2023年我国工业互联网人才需求总量将达235.5万人。

多措并举促进数字职业发展

吴玮认为,标注数字职业从宏观上来说,有利于推动数字经济的发展,加速数字技术创新;从微观上来说,有利于减少行业间人为壁垒,构建行业人才流通和评价标准。

数字职业更加注重实践操作。梁锋锋说,以工业互联网为例,工业互联网是新一代信息技术与制造业融合的产物,工业互联网工程技术人员需要懂IT、懂工业、懂制造,目前这种复合型人才少,且需要5年以上的成长期。

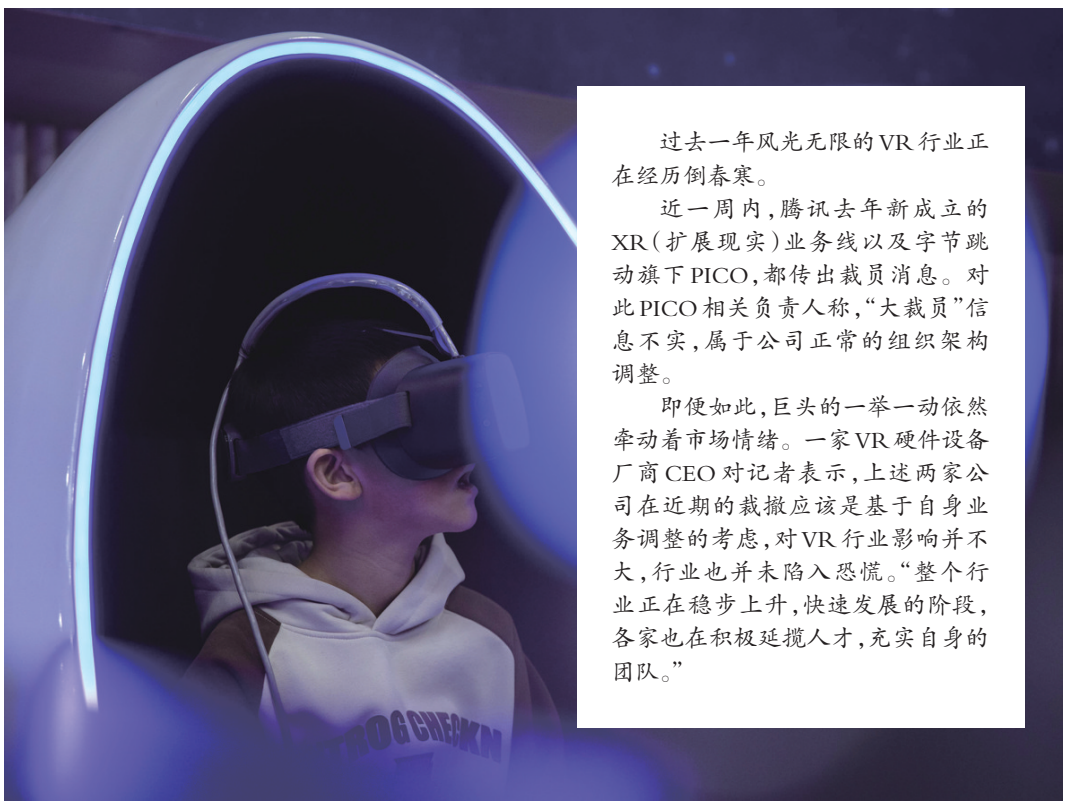
不少受访者表示,当前数字职业人才培养模式存在教育与实践脱节的问题。"比如,目前国内从事数据安全工作的,绝大多数还是计算机、网络工程或通信专业的人才,专门学习网络安全专业的人才非常有限。"裴智勇说,已经有高校开设了部分数据安全相关的课程,但体系化的数据安全课程还较缺乏,所学内容与应用实践仍然有不小差距。

业内专家建议,未来可通过组织教师培训、外聘专家授课、建设工业互联网公共实训基地等方式,将教育教学与实际岗位、工作场景结合起来,实现产教融合。

北京邮电大学经济管理教授、云家园县域数字经济研究院院长宁连举建议,大力推动传统基础设施的数字化改造,加速推动构建智能绿色、安全可靠的前瞻性数字基础设施,发展协同感知物联网;同时,打通各部门、各行业之间的数据壁垒,推动数据生产、采集、加工、传输与交易的便捷化、市场化,为数字职业发展奠定坚实基础。

新华社北京2月23日电

VR遇"倒春寒",行业探索盈亏平衡点



过去一年风光无限的VR行业正在经历倒春寒。

近一周内,腾讯去年新成立的XR(扩展现实)业务线以及字节跳动旗下PICO,都传出裁员消息。对此PICO相关负责人称,"大裁员"信息不实,属于公司正常的组织架构调整。

即便如此,巨头的一举一动依然牵动着市场情绪。一家VR硬件设备厂商CEO对记者表示,上述两家公司在近期的裁撤应该是基于自身业务调整的考虑,对VR行业影响并不大,行业也并未陷入恐慌。"整个行业正在稳步上升,快速发展的阶段,各家也在积极延揽人才,充实自身的团队。"

内容生态短板

VR生态环境全球同此凉热。此前的1月,微软旗下的社交虚拟现实(VR)平台AltpaceVR宣布,将于今年3月10日关停。随后,苹果首款AR/VR头显发布时间也将从今年4月推迟到今年6月。

另一边,投入最多资金与人力来布局元宇宙的Meta,也陷入了元宇宙业务的持续亏损中。该部门2022年共计亏损137.17亿美元,与2021年亏损的101.93亿美元相比,亏损扩大34.57%。

曾经站在舞台中央的VR行业何以至此?

Counterpoint 副总监齐英楠在接受采访时表示,这主要还是由于当下VR软件生态相对不够完善所致。

"在硬件方面,VR的产品化能力在过去两年内已经得到比较强的提升,供应链上主要的企业例如镜片,光学模组等在技术水平和出货规模方面,都已经达到了相当高的水平。"

在他看来,目前VR行业面临的最大挑战就是缺少优质的内容。

近年来,随着价格的进一步压低,VR与手机、平板电脑已经同属于个人设备的范畴之内,而其相互之间也必然开始走向争夺用户的时间道路。

在这种背景下,VR设备如果没有好的内容,就很难牢牢占住消费者的时间,消费习惯的培养也就无从谈起。"在用户购买后如果不能给到用户一个明确的使用场景,或者缺少特定的定制化内容和杀手级应用,那么未来VR出货量的增长就会十分有限。"齐英楠说道。

除此之外,齐英楠表示,当下的VR头显设备还存在一些如续航时间短、长期佩戴之后有晕眩感等体验上的问题,这些问题短期内很难通过技术手段有效的解决。

对此,4K花园副总裁兼4K前端技术总工程师于路在接受采访时也表达了相似的观点,他认为,目前对于用户来说,VR端内容制作的速率仍然较慢,特别是高质量的8K VR内容更为稀缺。

因此,他认为,未来如何在更先进的系统加持之下,研发出更多优质的内容,是目前超高清视频产业链内亟待解决的问题。

成本与回报的平衡?

虽然行业未来仍存着诸多不确定性,但多位受访者相信,伴随着政策的加码,生态的完善以及各大巨头的持续深耕,未来VR设备仍然会成为极具竞争力的个人电子消费品。

日前,工信部、教育部等五部门前不久联合发布的《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划(2022-2026年)》明确提出,到2026年,我国虚拟现实产业总体规模(含相关硬件、软件、应用等)将超过3500亿元,虚拟现实终端销量超过2500万台,培育100家具有较强创新能力和行业影响力的骨干企业。

市场研究机构IDC近日发布的最新研究报告显示,预计2022年全球AR和VR头显全球出货量为970万台,2023年出货量将同比增长31.5%。预计AR和VR头显在未来数年将持续增长30%以上,到2026年的出货量将达到3510万台。

YVR CMO 朱然在接受记者专访时表示,VR的成熟程度与手机不一样,从行业历史发展进程来看,VR仍然属于早中期的教育阶段,并在加速发展中。未来存在三个因素来决定VR行业的发展走向。

第一个维度是供应链方面的速度与成熟度,从产品使用体验的角度来看,今后硬件供应链的水平能否让VR产品更加轻薄,让下一代镜片在眩晕感的控制上能更加优秀将左右着VR整体的发

"讲文明 树新风"公益广告