

李民 院長／教授 江西财经大学 艺术学院



中国は、江西省におけるVR産業の発展を積極的に後押ししています。現在江西省はすでにVR産業の重点企業が多く存在し、その分野はハード、ソフト、コンテンツ、各業界での利用など多方面に渡ります。産業チェーンは健全な状態を維持しており、ビジネスエコシステムも初歩的段階は実現しています。しかし、江西省現地の研究能力と専門の人材供給は不足しています。そのため、本校では、自ら変化を分析し、改変を実行しました。VR産業の発展を牽引役として、継続的に専攻科目の構造を最適化し、教育運営への注力を強めました。学内のVR分野における科学研究や応用開発、人材育成において優位性のあるリソース、企業や政府の優位性のある資源を集積し、一連の産業、創業、教育における効果的な相互体制を模索しました。2020年10月に江西财经大学バーチャルリアリティ(VR)現代産業学部を正式に設立し、産業、学問、研究、転職、創業を集結した総合的な人材育成創業プラットフォームの構築に尽力しました。バーチャルリアリティ(VR)現代産業学院は、学内外の優秀な教師100名近くを集め、その中には国家万人計画、国家百千万人材、江西双千計画など国家・省レベルの優秀な人材40名あまりを含み、強固な基盤を有した教育陣を形成しています。

The state strongly supports the development of the VR industry in Jiangxi. At present, Jiangxi Province has several key enterprises in the VR industry, ranging from hardware, software, content and industry applications, and other aspects. The industry chain continues to be sound and the initial industrial ecosystem is completed. However, the local research capabilities and professional talents supply in Jiangxi are insufficient. Therefore, our university takes the initiative to know the change, actively seeks the change, takes the VR industry development as the lead, continuously optimizes the professional structure, enhances the vitality of school, gathers the school's strengths in scientific research, application development, talent training in the field of VR and taking advantage of the resources of enterprises and government, explores the effective linkage mechanism of the industry chain, innovation chain and education chain. In October 2020, the School of Virtual Reality (VR) Modern Industry of Jiangxi University of Finance and Economics in October 2020 was officially established. It devotes itself to building an innovative platform for talent training that integrates production, learning, research, transfer, creation, and use. The School of Virtual Reality (VR) Modern Industry has integrated nearly 100 high-quality teachers from inside and outside the university. Among them, there are more than 40 national and provincial high-level talents such as National Ten Thousand Talents Plan, National Hundred-Thousand-Ten Thousand Talents Plan, Jiangxi Double Thousand Plan, etc., forming a faculty team with a solid foundation.

Jiangxi University of Finance and Economics School of Art, China

Dean/Professor Min Li

芸術学院での専門的な教育と実践

Profession Teaching and Practice at the School of Art

私たちは、ファーウェイ(HUAWEI、華為)、テンセント(Tencent、騰訊)、ネットイース(NetEase、網易)などの大企業や江西省工業・情報化庁、南昌市政府と異業種協力関係を結び、大学、企業、政府による共同人材育成モデルを全面的に構築しました。我が校にすでにある国家レベルバーチャルシミュレーション実験教学センター、国家レベル実験教学デモンストレーションセンター、江西大学バーチャルシミュレーション教学共有管理センターなどの教学プラットフォームを利用し、VR産業発展のニーズに的確に沿い、社会のためにVRソフト開発、VRデザイン、VR管理分野での高レベルな専門人材を育成しています。

We have established cross-field collaboration with Huawei, Tencent, NetEase and other large enterprises as well as the Jiangxi Department of Industry and Information Technology and Nanchang Municipal Government to build a comprehensive "School-Enterprise-Government" joint collaborative education model. Using our existing National Virtual Simulation Experimental Teaching Center, National Experimental Teaching Demonstration Center, Virtual Simulation Teaching Sharing Management Center of Jiangxi universities and other related teaching platforms around the development needs of VR industry, to train high-level professionals in VR software development, VR design and VR management for the society.

江西省デジタルメディア重点実験室、江西省IoTとビッグデータエンジニアリング研究センター、江西省カルチャークリエイティブ産業研究センター、江西财经大学現代産業発展研究院、江西财经大学バーチャルリアリティ産業研究センターなど研究分野を跨いだプラットフォームの協力を得て、コンピューターグラフィックの処理と分析、ヴィジュアルコンピューティング、ヒューマンコンピュータインタラクション、デジタルメディアデザイン、バーチャルリアリティ産業分析などのVR技術と応用における重点分野について科学研究を展開しています。

Based on interdisciplinary research platforms such as Jiangxi Province Key Digital Media Laboratory, Jiangxi Province Internet of Things and Big Data Engineering Technology Research Center, Jiangxi Province Cultural and Creative Industry Research Center, Institute of Modern Industrial Development of Jiangxi University of Finance and Economics, Virtual Reality Industry Research Center of Jiangxi University of Finance and Economics, etc., to conduct scientific research in key areas of VR technology and application such as computer graphics processing and analysis, visual computing, human-computer interaction technology, digital media design, virtual reality industry analysis, etc.



猫王收音机 “互联网+”和“中国创造”的经典案例