

大学毕业了,高考服务平台含金量还在涨

教育部“阳光志愿”信息服务系统再升级,来看考生和非考生如何活用

潇湘晨报·晨视频记者范盛杰 报道

高考结束了,等待出分的同时,家长和考生们也要开始为志愿填报做准备。今年,教育部“阳光志愿”信息服务系统再升级,依托招生、学籍、就业、毕业生跟踪调查等提供海量官方权威数据。

“阳光志愿”信息服务系统由教育部“阳光高考”平台打造,涵盖了志愿参考服务、院校查询、专业查询、生涯发展测评、职业前景、报考指南六大核心功能。活用这些功能,不仅能帮考生们找到更适合自己的学校和专业,还能帮大学生和社会人士了解自己所学专业的有关情况。

高考考生怎么用

“阳光志愿”信息服务系统中的志愿参考服务仅供参加2026全国统一高考的考生本人免费使用,包含智能筛选志愿、专业倾向测评、我的志愿报告三大主要功能。考生登录学信网进入页面后,首先需要完善个人信息,包括选考科目、成绩位次、考试批次等。

这个功能,弄明白你更适合啥专业

填完个人信息后,考生就可以测评自己的专业倾向了。学信网官网显示,2025年专业倾向测评共有98题,会通过评估考生的想象力、创造力、理性思维等特质,反映考生自身的专业兴趣倾向。

测评完成后将生成测评报告,报告中包含专业倾向清单,可在志愿参考时自主选择使用。测评推荐专业将展示在智能筛选志愿—专业优先—理想专业一栏中,可以将此选择作为筛选条件,去寻找适合自己的院校。

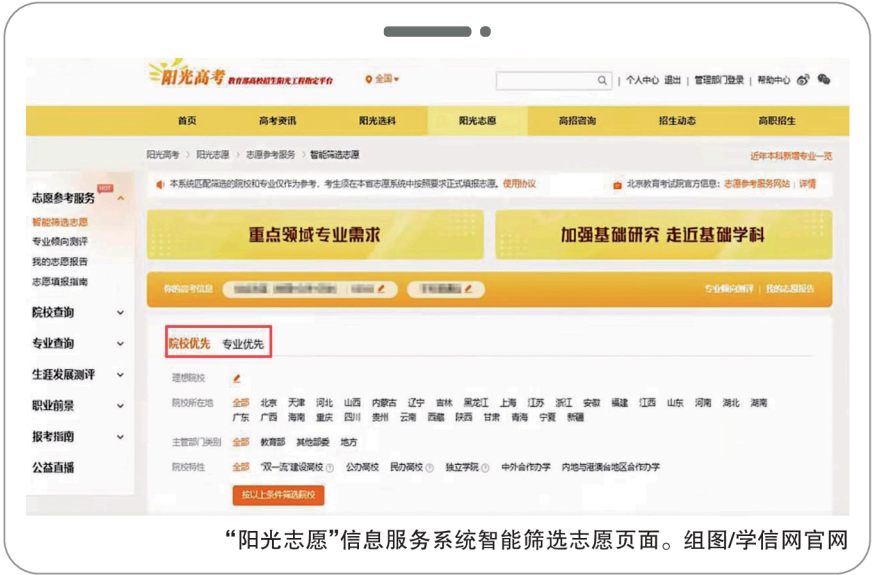
这个功能,回答“想考哪里”“想学什么”



当然,也可以跳过测评,直接进行智能筛选志愿。

智能筛选志愿有“院校优先”和“专业优先”两种筛选模式。以院校优先模式为例,考生如果抱着“拼搏100天,我要上某大”的信念,对一些院校有明确的报考意向,可以直接添加理想院校进行筛选,最多可以添加10个理想院校。考生也可根据院校所在地、主管部门类别、院校特性进行筛选,系统会自动匹配符合条件的院校及专业。

筛选结果会包括录取可能性、院校所在地、院校满意度等。其中,点击具体院校,可以进一步了解该院校相关专业详细情况;点击院校对应的专业,能了解其往年的录取情况、专业满意度、选科要求、毕业去向、职业发展等情况。



“阳光志愿”信息服务系统智能筛选志愿页面。组图/学信网官网

非考生如何活用

有人会问:我十年前高考,学信网账号早忘了,“阳光志愿”信息服务系统还有什么用?

对于大学生和已经毕业的社会人士,难道只能看着志愿参考服务页面“本功能供参加2026全国统一高考的考

生本人免费使用”的提醒,默默怀念高考结束后那个试卷翻飞、充满欢声笑语的校园,同学们互相道别、走出校门时看见的晚霞?并非如此,“阳光志愿”信息服务系统对现在的你来说,也有很多值得参考的信息,有价值功能。

这些功能,帮助你“自我观照”

测评的过程,也是一个自我认知的过程。“阳光志愿”信息服务系统中的生涯发展测评一栏,有“能力/素养”“生涯/决策”“态度/评价”三大类几十项测评,能够帮助你更好地认识自己。

“能力/素养”类测评包含社交能力、人际敏感度、创造力、领导力、抗压能力、主动学习能力等测试,帮助你意识到自己存在的短板,了解自己与感兴趣职业的距离,明确提升的方向。

“生涯/决策”类测评包含最优化倾

向测试、生涯控制点测试和生涯适应力测试。开始职业生涯规划之前,需要对自己有正确的认知。参与测评可以了解自我决策风格和生涯适应力,找到生涯的掌控感。

“态度/评价”类测评包含健康管理能力测试、乐观指数测试、幸福指数测试以及生活满意度测试,对当下你的健康状况、情绪表现、幸福感与生活满意度水平进行测评,帮助了解自身现状,及时意识到自己的异常状态。



“阳光志愿”信息服务系统职业去向页面的薪酬指数。图/网页截图

这个功能,给求职中的你参考数据

部相关省份的平均薪资。不同类型高校的薪酬指数分别计算,不具有直接对比性。

此外,你还可以查询自己所学专业的毕业生评价调查情况、单位行业情况和工作职位类别,以便更好地了解自己的就业去向。

教育部学生服务与素质发展中心招生服务处处长钱隆接受央视采访时介绍,本次升级在数据层面做了很多优化,新增各专业毕业生从业方向相关内容,可以直观了解专业对应的就业岗位与行业情况。同时,院校数据由高校直接维护更新,进一步保障信息的准确性与权威性。

长沙大二学生的公司 营收已超3200万

在湖南师范大学,一群大学生正在重新定义“打游戏”这件事。13岁就开始做服务器的龚子浩,带着他的超级鸚鵡工作室,三年累计营收超过3200万元。

这不是那种“家里给钱烧着玩”的创业故事。他们做UGC游戏内容生态,孵化了100多款产品,累计曝光超过3000万次。光是在《蛋仔派对》里,他们的地图累计游玩量已经相当可观。

今年读大二的龚子浩,出生于2007年,是超级鸚鵡工作室创始人,白净、偏瘦,看起来就像外界眼中标准的“游戏少年”。13岁时,他在《我的世界》游戏里架设了自己的第一个游戏服务器,这是一款以高自由度和创造性著称的沙盒游戏,玩家可以在里面搭建几乎任何东西。别人开服务器也就是开个房间,他不。他自己学美术、学UI、学编程,把房间从头到尾改了一遍。服务器日活跃用户破万,一个月收入3000元,还有平台找上门签约。

家人反对他打游戏吗?“有一次我妈生病,是我掏钱救的急。”他笑起来,从那以后,家里人再也没说过他不务正业。2020年,超级鸚鵡工作室正式成立。五年时间,从几个人起步,团队已扩张至50余人,在长沙、南昌均设有UGC游戏内容生产基地。他们搬进湘江科创基地二期,还在马栏山等地布局了办公场地。

公司主营UGC游戏内容生态,为大厂做内容服务,也给中小开发者提供美术外包、程序外包。C端则靠游戏内道具、皮肤和广告变现。目前团队拥有64人,主创人员多是大一、大二的学生。团队深度参与《我的世界:中国版》《蛋仔派对》等多款头部UGC游戏的内容创作开发,孵化了100多款UGC游戏产品,累计曝光达3000余万次。

但他并不认为他们是一家大学生创业公司。“我们很‘社会’的。”龚子浩说,“现在公司人员社招与校招比例为6:4,累计营收超过3200万元,利润超过800万元。金种子大学生创业大赛金奖拿了,好几家投资方也正在谈。”今年6月初,他们签约入驻麒麟信安“人工智能+基础软件”孵化器,成为首批入驻的UGC领域团队之一。通过孵化器,他们对接上了国产算力资源,AI模型训练成本大幅降低。

这些数字并不让他兴奋。他的成就感来源于另一件事。

他不满只当个工作室老板。他开始跑高校——湖南大学、中南大学、湖南师范大学、长沙学院、长沙师范学院等十几所学校,一所一所谈。不是去讲课,是去“孵蛋”:把校园工作室孵化出来,教学生怎么当CEO、怎么管人、怎么从一个普通玩家变成项目负责人。“第一看你是不是真的想做游戏,第二看你有没有创业那股劲儿。”他总结自己这套理念为:创造、创作、创新。创造是自己做喜欢的东西,创作是拉着一群人一起做,创新是跟圈子里的朋友互相碰撞。

目前,龚子浩已经孵化了5个工作室,覆盖了长沙大部分高校。“0到1我们已经跑通了。”他说,“现在要做1到100。”

(湖南湘江新区)