

2023-2029年中国游戏动漫 人才教育培训产业发展现状与战略咨询报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2023-2029年中国游戏动漫人才教育培训产业发展现状与战略咨询报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202309/404285.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、说明、目录、图表目录

中企顾问网发布的《2023-2029年中国游戏动漫人才教育培训产业发展现状与战略咨询报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局市场服务行业的重要决策参考依据。 报告目录： 第1章：中国游戏动漫人才教育培训行业发展综述 1.1游戏动漫人才教育培训概述 1.1.1游戏定义及分类 （1）游戏的定义 （2）游戏的分类 1.1.2动漫产业的界定与产品分类 （1）动漫产业定义 （2）动漫产品分类 1.1.3游戏动漫人才教育培训的重要性 1.2游戏动漫人才教育培训发展环境 1.2.1游戏动漫人才教育培训相关政策法规 （1）《关于大力发展职业教育的决定》 （2）《国民经济和社会发展第十三个五年规划》 （3）游戏动漫产业政策的实施对人才教育培训的影响 1.2.2游戏动漫人才教育培训经济环境分析 （1）国际宏观经济环境 （2）国内宏观经济环境 （3）宏观经济环境对游戏动漫人才就业的影响 1.2.3游戏动漫人才教育培训社会环境分析 （1）人口规模及人口结构 （2）居民人均可支配收入 （3）居民教育文化娱乐服务支出 （4）升学及就业环境 1.2.4游戏动漫人才教育培训技术环境分析 1.3报告研究单位与研究方法 1.3.1报告研究单位介绍 1.3.2报告研究方法概述 第2章：中国游戏产业链及发展现状与趋势分析 2.1中国游戏行业产业链各环节分析 2.1.1网络游戏用户 2.1.2互联网出版机构 2.1.3网络游戏开发商 2.1.4IDC提供商 2.1.5电信运营商 2.1.6网络游戏开发公司或团队 2.1.7游戏出版市场 2.2中国游戏产业发展状况分析 2.2.1中国游戏市场规模分析 2.2.2中国PC网络游戏产业用户构成 （1）用户数量 （2）用户性别结构 （3）用户年龄结构 （4）用户职业结构 （5）用户收入结构 （6）用户学历结构 2.2.3中国游戏产业的积极作用 2.2.4中国游戏产业发展特点分析 2.3中国游戏产业发展趋势分析 2.3.1政策监管与扶持趋势 2.3.2游戏产业市场规模预测 2.3.3人才培养趋势 2.3.4移动研发公司受青睐 2.3.5游戏产品发展趋势 第3章：中国动漫产业链及发展现状与趋势分析 3.1中国动漫行业产业链分析 3.1.1动漫产业链简介 3.1.2动漫产业链流程 3.1.3动漫产业主要企业类型 3.1.4动漫产业链运营现状 3.1.5中国动漫产业链困局 3.1.6中国动漫产业链发展建议 3.2中国动漫产业发展状况分析 3.2.1中国动漫产业市场规模 3.2.2中国动漫产业供需分析 （1）中国动漫产业市场供给分析 （2）中国动漫产业市场需求分析 （3）中国动漫市场供求变动原因 3.2.3中国动漫产业市场竞争分析 3.2.4中国动漫产业进出口分析 （1）中国动漫产业进口情况分析 （2）中国动漫产业出口情况分析 3.3中国动漫产业发展趋势分析 3.3.1动漫产业市场规模预测 3.3.2动漫产业机遇与挑战并存 3.3.3动漫企业市场化发展趋势 3.3.4动漫创意企业联合趋势 3.3.5动漫产业校企合作趋势 第4章：中国游戏动漫人才教育培训模式与发展情况分析 4.1中国游戏动漫教育培训行业发展模式与现状分析 4.1.1中国游戏动漫教育培

训模式演变 (1) 定向型 (20世纪50-80年代) (2) 分散型 (20世纪80年代后期) (3) 产业型 (21世纪以来)

4.1.2中国主要游戏动漫教育培训渠道分析 (1) 高校游戏动漫专业 1) 渠道简介 2) 优势与劣势分析 3) 适合学员与成才时间 (2) 画室授课 1) 渠道简介 2) 优势与劣势分析 3) 适合学员与成才时间 (3) 上网自学 1) 渠道简介 2) 优势与劣势分析 3) 适合学员与成才时间 (4) 职业培训 1) 渠道简介 2) 优势与劣势分析 3) 适合学员与成才时间

4.1.3中国游戏动漫教育培训发展现状分析 (1) 教育培训主体 (2) 专业设置情况 (3) 师资组成结构 (4) 课程设置情况

4.1.4中国游戏动漫教育培训市场规模 4.1.5中国游戏动漫教育培训市场竞争格局

4.2中国游戏动漫教育培训生源与就业市场分析 4.2.1游戏动漫企业人才需求结构分析 (1) 游戏动漫企业人才需求数量 (2) 游戏动漫企业人才岗位及能力要求 (3) 游戏动漫企业人才需求趋势分析 4.2.2游戏动漫教育培训行业潜在学员分析 (1) 高中毕业生 (2) 大学毕业生 (3) 游戏玩家 (4) 美术爱好者 (5) 在职转行业者 4.2.3游戏动漫产业中高级人才缺口分析 4.2.4游戏动漫产业人才就业情况分析 4.2.5游戏动漫教育培训校企合作发展分析 (1) 校企合作主要模式 (2) 校企合作发展现状 (3) 校企合作成功案例

4.3中国游戏动漫教育培训现存问题与发展趋势分析 4.3.1中国游戏动漫教育培训行业现存问题 4.3.2中国游戏动漫教育培训行业发展建议 4.3.3中国游戏动漫教育培训发展趋势分析

第5章：中国领先游戏动漫教育培训机构发展模式分析 5.1中国游戏动漫教育培训机构发展总况 5.2中国领先游戏动漫教育培训机构发展模式分析 5.2.1汇众益智(北京)教育科技有限公司 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.2水晶石数字教育学院 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.3完美动力动画教育学校 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.4首都大高等美术教育研究中心 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.5上海起点CG教育制作基地 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.6上海指时针动漫游戏培训学校 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分

析 5.2.7上海博思 堂职业技能培训学校 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.8GA游戏教育基地 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.9火星时代实训基地 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析 5.2.10环球数码动画学院 (1) 公司简介 (2) 师资力量 (3) 培训项目与课程设置 (4) 教学模式 (5) 就业保障 (6) 校企合作成功案例 (7) 公司发展状况优劣势分析 (8) 公司投资兼并与重组分析 (9) 公司最新发展动向分析

第6章：中国游戏动漫教育培训机构成功模式借鉴 6.1汇众教育人才培养模式分析与借鉴 6.1.1汇众教育的教育培训理念 6.1.2汇众教育的“云培训”体系 6.1.3“产学研一体化”人才培养模式 6.1.4成功经验总结与借鉴 6.2创想时代人才培养模式分析与借鉴 6.2.1创想时代教育培训模式分析 6.2.2创想时代教育培训经验借鉴 6.3完美动力人才培养模式分析与借鉴 6.3.1完美动力教育培训模式分析 (1) 零起点学习 (2) 零距离实训 6.3.2完美动力教育培训经验借鉴 6.4水晶石人才培养模式分析与借鉴 6.4.1水晶石教育培训模式分析 6.4.2水晶石教育培训经验借鉴 6.5四维梦工场人才培养模式分析与借鉴 6.5.1四维梦工场教育培训模式分析 6.5.2四维梦工场教育培训经验借鉴 6.6GA游戏教育基地人才培养模式分析与借鉴 6.6.1GA游戏教育基地教育培训模式分析 6.6.2GA游戏教育基地教育培训经验借鉴

第7章：中国游戏动漫人才教育培训发展前景与投融资分析 7.1中国游戏动漫教育培训前景展望 7.1.1游戏动漫教育培训发展驱动因素 7.1.2游戏动漫教育培训发展阻碍因素 7.1.3游戏动漫教育培训发展前景预测 7.2中国游戏动漫教育培训投融资分析 7.2.1游戏动漫教育培训行业投资分析 7.2.2游戏动漫教育培训行业融资分析 7.3中国游戏动漫教育培训投资机会与投资建议 7.3.1游戏动漫教育培训行业投资价值分析 7.3.2游戏动漫教育培训行业投资机会分析 7.3.3游戏动漫教育培训行业投资建议 略••••完整报告请咨询客服

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202309/404285.html>