

2017-2023年中国游戏动漫 人才教育培训行业市场分析与发展趋势预测报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2017-2023年中国游戏动漫人才教育培训行业市场分析与发展趋势预测报告》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.abaogao.com/b/jiaoyupeixun/H4775091CR.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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

游戏是以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。这个定义说明了游戏的两个最基本的特性：1、以直接获得快感（包括生理和心理的愉悦）为主要目的。2、主体参与互动。主体参与互动是指主体动作、语言、表情等变化与获得快感的刺激方式及刺激程度有直接联系。

游戏产业链示意图资料来源：公开资料整理

中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布《2015年中国游戏产业报告》（以下简称《报告》），指出2015年，我国游戏市场实际销售收入达1407亿元，同比增长22.9%。

2008-2015年我国游戏实际销售收入及增速资料来源：公开资料整理

新政策带来新机遇，2015年，一系列法律法规与政策为游戏产业“保驾护航”；新广告法明确游戏宣传推广边界，“互联网+”“大众创业、万众创新”等国家战略为游戏产业提供良好的宏观环境，“一带一路”战略的实施给游戏海外出口带来新的机遇。

新技术打开新市场，2015年，宽带提速、4G网络为游戏产业发展提供了良好的网络支持。智能电视、智能盒子的快速普及，为电视游戏带来新的契机。可穿戴智能设备、VR设备、现实加强设备等相关硬件的发展，为下一阶段游戏产业发展提供了新的方向。《报告》预测，移动电子竞技、HTML5游戏、电视游戏等新兴细分游戏市场将成为产业增长点。

新布局促进新发展，2015年，我国上市游戏企业已达171家，市值接近5万亿元。客户端游戏市场实际销售收入达到611.6亿元，发展平稳；网页游戏市场实际销售收入达到219.6亿元，“高投入高收入”；移动游戏市场实际销售收入达到514.6亿元，从单纯获取流量向深入挖掘用户价值转变。

追本溯源，动漫在英文中与两个单词相对应，分别是Cartoon和Animation。其中Cartoon更多用于日常用语，与早期的手绘漫画有紧密联系；而Animation偏学术，原意为富有生机的，更侧重动漫的运动属性。这两个词在中文中对应有卡通、动画和动漫，这三个词通常可以模糊地相互指代。早期研究中常用“卡通”，“动漫”的使用较晚。而例如中国动画协会等组织，依然沿用了官方“动画”一词的使用习惯。而动画的雏形，最早可以追溯到2.5万年前的壁画，从手翻书发展到赛璐璐胶片再到三维、四维动画，技术的革新让动漫的视觉体验更上一层楼，能够更好地让作者传递出世界观和精神气质。

动画形态的变迁历史资料来源：公开资料整理

本游戏动漫人才教育培训行业研究报告是智研数据研究中心公司的研究成果，通过文字、图表向您详尽描述您所处的行业形势，为您提供详尽的内容。智研数据研究中心在其多年的行业研究经验基础上建立起了完善的产业研究体系，一整套的产业研究方法一直在业内处于领先地位。本中国游戏动漫人才教育培训行业市场分析与发展趋势预测报告是2015-2016年度，目前国内最全面、研究最为深入、数据资源最为强大的研究报告产品，为您的投资带来极大的参考价值。

本研究咨询报告由智研数据研究中心公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、国家海关总署、知识产权局、智研数据研究中心提供的最新行业运行数据为基础，验证于与我们建立联系的全国科研机构、行业协会组织的权威统计资料。

报告揭示了中国游戏动漫人才教育培训行业市场潜在需求与市场机会，报告对中国游戏动漫人才教育培训行业做了重点企业经营状况分析，并分析了中国游戏动漫人才教育培训行业发展前景预测。为战略投资者选择恰当的投资时机和公司领导层做战略规划提供准确的市场情报信息及科学的决策依据，同时对银行信贷部门也具有极大的参考价值。

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
1.1游戏动漫人才教育培训概述	1
1.1.1游戏定义及分类	1
(1) 游戏的定义	1
(2) 游戏的分类	2
1.1.2动漫产业的界定与产品分类	5
(1) 动漫产业定义	5
(2) 动漫产品分类	6
1.1.3游戏动漫人才教育培训的重要性	8
1.2游戏动漫人才教育培训发展环境	8
1.2.1游戏动漫人才教育培训相关政策法规	8
(1) 《关于大力发展职业教育的决定》	8
(2) 《国民经济和社会发展第十三个五年规划》	13
(3) 游戏动漫产业政策的实施对人才教育培训的影响	17
1.2.2游戏动漫人才教育培训经济环境分析	18

(1) 国际宏观经济环境	18
(2) 国内宏观经济环境	35
(3) 宏观经济环境对游戏动漫人才就业的影响	40
1.2.3 游戏动漫人才教育培训社会环境分析	41
(1) 人口规模及人口结构	41
(2) 居民人均可支配收入	42
(3) 居民教育文化娱乐服务支出	44
(4) 升学及就业环境	44
1.2.4 游戏动漫人才教育培训技术环境分析	47
1.3 报告研究单位与研究方法	49
1.3.1 报告研究单位介绍	49
1.3.2 报告研究方法概述	49

第2章：中国游戏产业链及发展现状与趋势分析 1

2.1 中国游戏行业产业链各环节分析	1
2.1.1 网络游戏用户	1
2.1.2 互联网出版机构	2
2.1.3 网络游戏开发商	3
2.1.4 IDC提供商	6
2.1.5 电信运营商	8
2.1.6 网络游戏开发公司或团队	9
2.1.7 游戏出版市场	11
2.2 中国游戏产业发展状况分析	12
2.2.1 中国游戏市场规模分析	12
2.2.2 中国PC网络游戏产业用户构成	13
(1) 用户数量	13
(2) 用户性别结构	16
(3) 用户年龄结构	16
(4) 用户职业结构	17
(5) 用户收入结构	18
(6) 用户学历结构	19
2.2.3 中国游戏产业的积极作用	19

2.2.4中国游戏产业发展特点分析 21

2.3中国游戏产业发展趋势分析 23

2.3.1政策监管与扶持趋势 23

2.3.2游戏产业市场规模预测 23

2.3.3人才培养趋势 24

2.3.4移动研发公司受青睐 24

2.3.5游戏产品发展趋势 26

第3章：中国动漫产业链及发展现状与趋势分析 29

3.1中国动漫行业产业链分析 29

3.1.1动漫产业链简介 29

3.1.2动漫产业链流程 30

3.1.3动漫产业主要企业类型 35

3.1.4动漫产业链运营现状 36

3.1.5中国动漫产业链困局 41

3.1.6中国动漫产业链发展建议 43

3.2中国动漫产业发展状况分析 45

3.2.1中国动漫产业市场规模 45

依据《国务院办公厅转发财政部等部门 关于推动我国动漫产业发展的若干意见 的通知》

（国办发〔2006〕32号文件）对动漫产业的界定：

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

国家首批动漫产业基地分析资料来源：公开资料整理

国内动漫产业基地的发展已形成一定的整体规模，中国动漫产业区域发展格局初步形成，大体可以分为：

- 1、哈尔滨、长春、大连为中心的东北动漫产业发展带；
- 2、北京、天津、河北为中心的华北动漫产业发展带；
- 3、上海、杭州、苏州、无锡、常州为中心的长三角动漫产业发展带；
- 4、福州、厦门、广州、深圳为中心的南方动漫产业发展带

5、成都、重庆、昆明为中心的西南动漫产业发展带；

6、长沙、武汉、南昌为中心的中部动漫产业发展带。

中国动漫产业区域发展格局资料来源：公开资料整理

在过去的很多年里，由于动漫产业需求端、供给端以及资金端等方面的原因，我国传统动漫产业的发展一直受到很大的困扰。

从需求端来看，动漫产业的发展长期受制于“动漫是给小孩子看的”‚动漫是为了教育小孩子的等思想，因此将受众多定位于低龄儿童，内容取材陈旧，教育意义过强，娱乐互动较差。需求端的错误定位，使动漫从一开始就失去了成人这一有力消费群体，从而陷入了低幼化的畸形发展。

从供给侧来看，由于动漫消费群体的错误定位，使得动漫的工作人员对此进行有针对性的“错误”供给，恶性循环，使得广大的动漫创作者，要么出走海外，要么转行另谋生路，这使得本来冷清的市场更为雪上加霜。需求端错误定位，供给侧人才流失，直接导致了动漫产业似乎成为了资本市场的“黑洞”，投资者对动漫产业投资无不望而生畏，投资匮乏下的动漫产业发展由此进入了一个“环环相扣”的死循环。

我国传统动漫发展局限图资料来源：公开资料整理

国产动漫沉寂了许多年，直到最近两年才被一系列高口碑、高票房的动画电影所点燃，自此踏入了一条高速发展的道路。

2014年年初，《熊出没之夺宝熊兵》电影取得了2.47亿元的票房收入，刷新了之前由《喜洋洋》系列动画电影所创造的票房纪录，拉开了国产动画电影爆发式增长的大幕。该片是《熊出没》电视动画系列的第一部贺岁影片，同时也是国内首部3D动画大电影。电影剔除了《熊出没之夺宝奇兵》颇为人诟病的消极因素，而是以精妙的剧情、精良的制作、细腻的表达而吸引观众，成为当年‚全家档优秀动画电影。

2014年的最后一天，一部叫做《十万个冷笑话》的电影登录院线。该电影取材“有妖气”网站的原创漫画“十万个冷笑话”，漫画在电影上映前就有15亿次网络点击，和7300万完整阅读人次。极高的人气使电影上映仅半天票房即破千万，加上元旦当天收获的2230万票房，上映仅一天半就实现盈利，票房最后统计为1.19亿。虽然该片票房总量并不惊人，但却意义重大，它是我国第一部“众筹”电影、同时也是国产“第一部票房过亿的非低龄国产动画电影”。

2015年在国产动漫市场上最轰动的无疑是《西游记大圣归来》的上映，影片自2015年7月10日正式上映时，首日排片率仅7.80%，收获票房1795.6万元。但上映第三日，影片凭借仅仅13%

左右的排片率突破了1亿元票房，实现了逆袭。最后总票房9.56亿元，打破了《功夫熊猫2》6.17亿元的票房之冠，成功“登顶中国动画电影票房总冠军”。国产动漫发展低迷许久，却在最近几年突然实现井喷式增长，总票房更是得以“一飞冲天”。国产动漫的发展似在山重水复之中峰回路转、柳暗花明。

中国动漫已经从单纯模仿做到了独立原创，并且打破了“动漫只是低龄喜好”的陈旧思路，拓展了作品的内容构思，努力做到扩大了自己的面向群体。国内动漫产业发展日渐迅猛，2011年我国动漫产业总产值为621.72亿元，2012年为759.94亿元。2013年中国动漫产业规模为870.85亿元，2014年总值超过1000亿元，2015年行业总产值在1200亿元左右。

3.2.2中国动漫产业供需分析 49

(1) 中国动漫产业市场供给分析 49

(2) 中国动漫产业市场需求分析 53

(3) 中国动漫市场供求变动原因 55

3.2.3中国动漫产业市场竞争分析 57

3.2.4中国动漫产业进出口分析 59

(1) 中国动漫产业进口情况分析 59

(2) 中国动漫产业出口情况分析 60

3.3中国动漫产业发展趋势分析 65

3.3.1动漫产业市场规模预测 65

3.3.2动漫产业机遇与挑战并存 65

3.3.3动漫企业市场化发展趋势 66

3.3.4动漫创意企业联合趋势 66

3.3.5动漫产业校企合作趋势 67

第4章：中国游戏动漫人才教育培训模式与发展情况分析 69

4.1中国游戏动漫教育培训行业发展模式与现状分析 69

4.1.1中国游戏动漫教育培训模式演变 69

(1) 定向型（20世纪50-80年代） 69

(2) 分散型（20世纪80年代后期） 69

(3) 产业型（21世纪以来） 69

4.1.2中国主要游戏动漫教育培训渠道分析 70

(1) 高校游戏动漫专业 70

- 1) 渠道简介 70
- 2) 优势与劣势分析 70
- 3) 适合学员与成才时间 71
 - (2) 画室授课 72
- 1) 渠道简介 72
- 2) 优势与劣势分析 72
- 3) 适合学员与成才时间 72
 - (3) 上网自学 73
- 1) 渠道简介 73
- 2) 优势与劣势分析 73
- 3) 适合学员与成才时间 73
 - (4) 职业培训 74
- 1) 渠道简介 74
- 2) 优势与劣势分析 74
- 3) 适合学员与成才时间 75
- 4.1.3中国游戏动漫教育培训发展现状分析 75
 - (1) 教育培训主体 75
 - (2) 专业设置情况 75
 - (3) 师资组成结构 76
 - (4) 课程设置情况 77
- 4.1.4中国游戏动漫教育培训市场规模 78
- 4.1.5中国游戏动漫教育培训市场竞争格局 78
- 4.2中国游戏动漫教育培训生源与就业市场分析 79
 - 4.2.1游戏动漫企业人才需求结构分析 79
 - (1) 游戏动漫企业人才需求数量 79
 - (2) 游戏动漫企业人才岗位及能力要求 80
 - (3) 游戏动漫企业人才需求趋势分析 81
 - 4.2.2游戏动漫教育培训行业潜在学员分析 82
 - (1) 高中毕业生 82
 - (2) 大学毕业生 82
 - (3) 游戏玩家 83
 - (4) 美术爱好者 83

(5) 在职转行业者	83
4.2.3 游戏动漫产业中高级人才缺口分析	83
4.2.4 游戏动漫产业人才就业情况分析	84
4.2.5 游戏动漫教育培训校企合作发展分析	84
(1) 校企合作主要模式	84
(2) 校企合作发展现状	86
(3) 校企合作成功案例	86
4.3 中国游戏动漫教育培训现存问题与发展趋势分析	87
4.3.1 中国游戏动漫教育培训行业现存问题	87
4.3.2 中国游戏动漫教育培训行业发展建议	88
4.3.3 中国游戏动漫教育培训发展趋势分析	90
第5章：中国领先游戏动漫教育培训机构发展模式分析	92
5.1 中国游戏动漫教育培训机构发展总况	92
5.2 中国领先游戏动漫教育培训机构发展模式分析	93
5.2.1 汇众益智（北京）教育科技有限公司	93
(1) 公司简介	93
(2) 师资力量	94
(3) 培训项目与课程设置	94
(4) 教学模式	95
(5) 就业保障	96
(6) 校企合作成功案例	97
(7) 公司发展状况优劣势分析	97
(8) 公司投资兼并与重组分析	98
(9) 公司最新发展动向分析	98
5.2.2 水晶石数字教育学院	98
(1) 公司简介	98
(2) 师资力量	99
(3) 培训项目与课程设置	99
(4) 教学模式	101
(5) 就业保障	101
(6) 校企合作成功案例	101

(7) 公司发展状况优劣势分析	102
(8) 公司投资兼并与重组分析	103
(9) 公司最新发展动向分析	103
5.2.3 完美动力动画教育学校	103
(1) 公司简介	103
(2) 师资力量	104
(3) 培训项目与课程设置	104
(4) 教学模式	105
(5) 就业保障	105
(6) 校企合作成功案例	106
(7) 公司发展状况优劣势分析	106
(8) 公司投资兼并与重组分析	109
(9) 公司最新发展动向分析	109
5.2.4 首都师大高等美术教育研究中心	110
(1) 公司简介	110
(2) 师资力量	110
(3) 培训项目与课程设置	110
(4) 教学模式	111
(5) 就业保障	111
(6) 校企合作成功案例	111
(7) 公司发展状况优劣势分析	111
(8) 公司投资兼并与重组分析	111
(9) 公司最新发展动向分析	112
5.2.5 上海起点CG教育制作基地	112
(1) 公司简介	112
(2) 师资力量	112
(3) 培训项目与课程设置	112
(4) 教学模式	117
(5) 就业保障	117
(6) 校企合作成功案例	117
(7) 公司发展状况优劣势分析	118
(8) 公司投资兼并与重组分析	118

(9) 公司最新发展动向分析	118
5.2.6 上海指时针动漫游戏培训学校	119
(1) 公司简介	119
(2) 师资力量	119
(3) 培训项目与课程设置	119
(4) 教学模式	120
(5) 就业保障	120
(6) 校企合作成功案例	120
(7) 公司发展状况优劣势分析	120
(8) 公司投资兼并与重组分析	120
(9) 公司最新发展动向分析	121
5.2.7 上海博思堂职业技能培训学校	121
(1) 公司简介	121
(2) 师资力量	121
(3) 培训项目与课程设置	121
(4) 教学模式	123
(5) 就业保障	123
(6) 校企合作成功案例	124
(7) 公司发展状况优劣势分析	125
(8) 公司投资兼并与重组分析	125
(9) 公司最新发展动向分析	126
5.2.8 CGWANG	126
(1) 公司简介	126
(2) 师资力量	127
(3) 培训项目与课程设置	127
(4) 教学模式	128
(5) 就业保障	128
(6) 校企合作成功案例	128
(7) 公司发展状况优劣势分析	129
(8) 公司投资兼并与重组分析	129
(9) 公司最新发展动向分析	129
5.2.9 火星时代实训基地	130

- (1) 公司简介 130
- (2) 师资力量 130
- (3) 培训项目与课程设置 131
- (4) 教学模式 131
- (5) 就业保障 131
- (6) 校企合作成功案例 131
- (7) 公司发展状况优劣势分析 132
- (8) 公司投资兼并与重组分析 132
- (9) 公司最新发展动向分析 132

5.2.10 环球数码动画学院 132

- (1) 公司简介 132
- (2) 师资力量 133
- (3) 培训项目与课程设置 133
- (4) 教学模式 133
- (5) 就业保障 134
- (6) 校企合作成功案例 134
- (7) 公司发展状况优劣势分析 134
- (8) 公司投资兼并与重组分析 135
- (9) 公司最新发展动向分析 135

5.2.11 首贝石动漫游戏培训学院 136

- (1) 公司简介 136
- (2) 师资力量 137
- (3) 培训项目与课程设置 137
- (4) 教学模式 137
- (5) 就业保障 137
- (6) 校企合作成功案例 138
- (7) 公司发展状况优劣势分析 138
- (8) 公司投资兼并与重组分析 138
- (9) 公司最新发展动向分析 139

5.2.12 深圳市福田区创想时代职业培训学校 139

- (1) 公司简介 139
- (2) 师资力量 139

- (3) 培训项目与课程设置 139
- (4) 教学模式 140
- (5) 就业保障 140
- (6) 校企合作成功案例 140
- (7) 公司发展状况优劣势分析 140
- (8) 公司投资兼并与重组分析 141
- (9) 公司最新发展动向分析 141
- 5.2.13 深圳市一品红动漫培训基地 141
 - (1) 公司简介 141
 - (2) 师资力量 142
 - (3) 培训项目与课程设置 142
 - (4) 教学模式 142
 - (5) 就业保障 143
 - (6) 校企合作成功案例 143
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 143
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 144
 - (9) 公司最新发展动向分析 144
- 5.2.14 广州动漫游戏人才基地——漫游动漫学院 144
 - (1) 公司简介 144
 - (2) 师资力量 145
 - (3) 培训项目与课程设置 145
 - (4) 教学模式 145
 - (5) 就业保障 145
 - (6) 校企合作成功案例 146
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 146
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 146
 - (9) 公司最新发展动向分析 147
- 5.2.15 中山大学动漫培训中心 147
 - (1) 公司简介 147
 - (2) 师资力量 147
 - (3) 培训项目与课程设置 147
 - (4) 教学模式 149

- (5) 就业保障 150
- (6) 校企合作成功案例 150
- (7) 公司发展状况优劣势分析 150
- (8) 公司投资兼并与重组分析 150
- (9) 公司最新发展动向分析 151
- 5.2.16广州梦帆动漫学院 151
 - (1) 公司简介 151
 - (2) 师资力量 151
 - (3) 培训项目与课程设置 152
 - (4) 教学模式 152
 - (5) 就业保障 152
 - (6) 校企合作成功案例 152
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 153
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 153
 - (9) 公司最新发展动向分析 153
- 5.2.17广州GCC网游动漫学院 154
 - (1) 公司简介 154
 - (2) 师资力量 154
 - (3) 培训项目与课程设置 154
 - (4) 教学模式 155
 - (5) 就业保障 155
 - (6) 校企合作成功案例 155
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 156
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 156
 - (9) 公司最新发展动向分析 156
- 5.2.18广州图艺动漫画学校 157
 - (1) 公司简介 157
 - (2) 师资力量 157
 - (3) 培训项目与课程设置 157
 - (4) 教学模式 157
 - (5) 就业保障 158
 - (6) 校企合作成功案例 158

- (7) 公司发展状况优劣势分析 158
- (8) 公司投资兼并与重组分析 158
- (9) 公司最新发展动向分析 159
- 5.2.19广州市王氏软件科技有限公司(王氏动漫教育) 159
 - (1) 公司简介 159
 - (2) 师资力量 159
 - (3) 培训项目与课程设置 159
 - (4) 教学模式 160
 - (5) 就业保障 160
 - (6) 校企合作成功案例 160
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 160
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 161
 - (9) 公司最新发展动向分析 161
- 5.2.20星力量动漫游戏学院 161
 - (1) 公司简介 161
 - (2) 师资力量 162
 - (3) 培训项目与课程设置 162
 - (4) 教学模式 162
 - (5) 就业保障 163
 - (6) 校企合作成功案例 163
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 163
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 163
 - (9) 公司最新发展动向分析 164
- 5.2.21汕头市高新动漫游戏软件开发职业培训学校 164
 - (1) 公司简介 164
 - (2) 师资力量 164
 - (3) 培训项目与课程设置 164
 - (4) 教学模式 165
 - (5) 就业保障 165
 - (6) 校企合作成功案例 165
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 165
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 166

(9) 公司最新发展动向分析	166
5.2.22苏州动漫游戏人才培训基地	166
(1) 公司简介	166
(2) 师资力量	167
(3) 培训项目与课程设置	168
(4) 教学模式	170
(5) 就业保障	170
(6) 校企合作成功案例	172
(7) 公司发展状况优劣势分析	172
(8) 公司投资兼并与重组分析	174
(9) 公司最新发展动向分析	175
5.2.23武汉四维梦工场动漫学院	175
(1) 公司简介	175
(2) 师资力量	175
(3) 培训项目与课程设置	176
(4) 教学模式	176
(5) 就业保障	177
(6) 校企合作成功案例	178
(7) 公司发展状况优劣势分析	178
(8) 公司投资兼并与重组分析	178
(9) 公司最新发展动向分析	178
5.2.24武汉海豚数字艺术学院	179
(1) 公司简介	179
(2) 师资力量	179
(3) 培训项目与课程设置	180
(4) 教学模式	182
(5) 就业保障	182
(6) 校企合作成功案例	182
(7) 公司发展状况优劣势分析	183
(8) 公司投资兼并与重组分析	183
(9) 公司最新发展动向分析	183
5.2.25两点十分动画实训基地	184

- (1) 公司简介 184
 - (2) 师资力量 186
 - (3) 培训项目与课程设置 186
 - (4) 教学模式 187
 - (5) 就业保障 187
 - (6) 校企合作成功案例 187
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 188
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 189
 - (9) 公司最新发展动向分析 189
- 5.2.26洛阳动漫创意学院 189
- (1) 公司简介 189
 - (2) 师资力量 190
 - (3) 培训项目与课程设置 190
 - (4) 教学模式 191
 - (5) 就业保障 191
 - (6) 校企合作成功案例 191
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 191
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 192
 - (9) 公司最新发展动向分析 192
- 5.2.27四川卡能职业技术培训学校 193
- (1) 公司简介 193
 - (2) 师资力量 193
 - (3) 培训项目与课程设置 193
 - (4) 教学模式 194
 - (5) 就业保障 194
 - (6) 校企合作成功案例 194
 - (7) 公司发展状况优劣势分析 195
 - (8) 公司投资兼并与重组分析 195
 - (9) 公司最新发展动向分析 195
- 5.2.28达内时代科技集团有限公司 196
- (1) 公司简介 196
 - (2) 师资力量 200

(3) 培训项目与课程设置	201
(4) 教学模式	202
(5) 就业保障	203
(6) 校企合作成功案例	204
(7) 公司发展状况优劣势分析	205
(8) 公司投资兼并与重组分析	205
(9) 公司最新发展动向分析	206
5.3 优秀游戏动漫培训机构评价标准总结	206
5.3.1 社会荣誉与行业地位	206
5.3.2 课程体系与教材	206
5.3.3 学费、学制与学历	206
5.3.4 师资力量	206
5.3.5 教学方法	207
5.3.6 校企合作关系	207
5.3.7 就业承诺	207

第6章：中国游戏动漫教育培训机构成功模式借鉴 208

6.1 汇众教育人才培养模式分析与借鉴	208
6.1.1 汇众教育的教育培训理念	208
6.1.2 汇众教育的“云培训”体系	208
6.1.3 “产学研一体化”人才培养模式	217
6.1.4 成功经验总结与借鉴	217
6.2 创想时代人才培养模式分析与借鉴	218
6.2.1 创想时代教育培训模式分析	218
6.2.2 创想时代教育培训经验借鉴	218
6.3 完美动力人才培养模式分析与借鉴	219
6.3.1 完美动力教育培训模式分析	219
(1) 零起点学习	219
(2) 零距离实训	219
6.3.2 完美动力教育培训经验借鉴	220
6.4 水晶石人才培养模式分析与借鉴	221
6.4.1 水晶石教育培训模式分析	221

6.4.2水晶石教育培训经验借鉴	222
6.5四维梦工场人才培养模式分析与借鉴	222
6.5.1四维梦工场教育培训模式分析	222
6.5.2四维梦工场教育培训经验借鉴	223
6.6GA游戏教育基地人才培养模式分析与借鉴	224
6.6.1GA游戏教育基地教育培训模式分析	224
6.6.2GA游戏教育基地教育培训经验借鉴	224
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（CRH）	227
7.1中国游戏动漫教育培训前景展望	227
7.1.1游戏动漫教育培训发展驱动因素	227
7.1.2游戏动漫教育培训发展阻碍因素	227
7.1.3游戏动漫教育培训发展前景预测	227
7.2中国游戏动漫教育培训投融资分析	228
7.2.1游戏动漫教育培训行业投资分析	228
7.2.2游戏动漫教育培训行业融资分析	228
7.3中国游戏动漫教育培训投资机会与投资建议	229
7.3.1游戏动漫教育培训行业投资价值分析	229
7.3.2游戏动漫教育培训行业投资机会分析	229
7.3.3游戏动漫教育培训行业投资建议	230

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/jiaoyupeixun/H4775091CR.html>