

2022-2028年中国游戏动漫 人才教育培训市场分析与投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2022-2028年中国游戏动漫人才教育培训市场分析与投资前景研究报告》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.bosidata.com/report/6138279PNA.html>

【报告价格】纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8200元

【出版日期】2022-04-01

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

报告说明:

博思数据发布的《2022-2028年中国游戏动漫人才教育培训市场分析与投资前景研究报告》介绍了游戏动漫人才教育培训行业相关概述、中国游戏动漫人才教育培训产业运行环境、分析了中国游戏动漫人才教育培训行业的现状、中国游戏动漫人才教育培训行业竞争格局、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及中国游戏动漫人才教育培训产业发展前景与投资预测。您若想对游戏动漫人才教育培训产业有个系统的了解或者想投资游戏动漫人才教育培训行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

报告目录：

第一章 2016-2020年中国游戏动漫人才教育培训行业发展综述

第一节 游戏动漫人才教育培训概述

一、游戏定义及分类

(1) 游戏的定义

(2) 游戏的分类

二、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

三、游戏动漫人才教育培训的重要性

第二节 游戏动漫人才教育培训发展环境

一、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十四个五年规划》

(3) 游戏动漫产业政策的实施对人才教育培训的影响

二、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

三、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

四、游戏动漫人才教育培训技术环境分析

第三节 报告研究单位与研究方法

一、报告研究单位介绍

二、报告研究方法概述

第二章 2016-2020年中国游戏产业链及发展现状与趋势分析

第一节 中国游戏行业产业链各环节分析

一、网络游戏用户

二、互联网出版机构

三、网络游戏开发商

四、IDC提供商

五、电信运营商

六、网络游戏开发公司或团队

七、游戏出版市场

第二节 中国游戏产业发展状况分析

一、中国游戏市场规模分析

二、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

三、中国游戏产业的积极作用

四、中国游戏产业发展特点分析

第三节 中国游戏产业发展趋势分析

一、政策监管与扶持趋势

二、游戏产业市场规模预测

三、人才培养趋势

四、移动研发公司受青睐

五、游戏产品发展趋势

第三章 2016-2020年中国动漫产业链及发展现状与趋势分析

第一节 中国动漫行业产业链分析

- 一、动漫产业链简介
- 二、动漫产业链流程
- 三、动漫产业主要企业类型
- 四、动漫产业链运营现状
- 五、中国动漫产业链困局
- 六、中国动漫产业链发展建议

第二节 中国动漫产业发展状况分析

- 一、中国动漫产业市场规模
- 二、中国动漫产业现状分析
 - (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
- 三、中国动漫产业市场竞争分析
- 四、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

第三节 中国动漫产业发展趋势分析

- 一、动漫产业市场规模预测
- 二、动漫产业机遇与挑战并存
- 三、动漫企业市场化发展趋势
- 四、动漫创意企业联合趋势
- 五、动漫产业校企合作趋势

第四章 2016-2020年中国游戏动漫人才教育培训模式与发展情况分析

第一节 中国游戏动漫教育培训行业发展模式与现状分析

- 一、中国游戏动漫教育培训模式演变
- 二、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

三、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

四、中国游戏动漫教育培训市场规模

五、中国游戏动漫教育培训市场竞争格局

第二节 2016-2020年中国游戏动漫教育培训生源与就业市场调研

一、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

二、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

三、游戏动漫产业中高级人才缺口分析

四、游戏动漫产业人才就业情况分析

五、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

第三节 中国游戏动漫教育培训现存问题与发展趋势分析

一、中国游戏动漫教育培训行业现存问题

二、中国游戏动漫教育培训行业发展建议

三、中国游戏动漫教育培训发展趋势分析

第五章 中国领先游戏动漫教育培训机构发展模式分析

第一节 中国游戏动漫教育培训机构发展总况

第二节 中国领先游戏动漫教育培训机构发展模式分析

一、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

二、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

三、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

四、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

五、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

第三节 优秀游戏动漫培训机构评价标准总结

- 一、社会荣誉与行业地位
- 二、课程体系与教材
- 三、学费、学制与学历
- 四、师资力量
- 五、教学方法
- 六、校企合作关系
- 七、就业承诺

第六章 2016-2020年中国游戏动漫教育培训机构成功模式借鉴

第一节 汇众教育人才培养模式分析与借鉴

- 一、汇众教育的教育培训理念
- 二、汇众教育的“云培训”体系
- 三、“产学研一体化”人才培养模式
- 四、成功经验总结与借鉴

第二节 创想时代人才培养模式分析与借鉴

- 一、创想时代教育培训模式分析
- 二、创想时代教育培训经验借鉴

第三节 完美动力人才培养模式分析与借鉴

- 一、完美动力教育培训模式分析
 - (1) 零起点学习
 - (2) 零距离实训

- 二、完美动力教育培训经验借鉴

第四节 水晶石人才培养模式分析与借鉴

一、水晶石教育培训模式分析

二、水晶石教育培训经验借鉴

第五节 四维梦工场人才培养模式分析与借鉴

一、四维梦工场教育培训模式分析

二、四维梦工场教育培训经验借鉴

第六节 GA游戏教育基地人才培养模式分析与借鉴

一、GA游戏教育基地教育培训模式分析

二、GA游戏教育基地教育培训经验借鉴

第七章 2022-2028年中国游戏动漫人才教育培训趋势预测与投融资分析

第一节 中国游戏动漫教育培训前景展望

一、游戏动漫教育培训发展驱动因素

二、游戏动漫教育培训发展阻碍因素

三、游戏动漫教育培训趋势预测分析

第二节 中国游戏动漫教育培训投融资分析

一、游戏动漫教育培训行业投资分析

二、游戏动漫教育培训行业融资分析

第三节 中国游戏动漫教育培训投资机会与投资建议

一、游戏动漫教育培训行业投资价值分析

二、游戏动漫教育培训行业投资机会分析

三、游戏动漫教育培训行业投资建议

部分图表目录：

图表 中国城镇居民和农村居民可支配收入情况（单位：元）

图表 2020年中国人均消费性支出及其结构（单位：元，%）

图表 2016-2020年中国游戏市场销售收入及增长率（单位：亿元，%）

图表 2020年中国网络游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）

图表 2022-2028年中国PC网络游戏市场销售收入及增长率预测（单位：亿元，%）

图表 2022-2028年中国客户端网络游戏市场销售收入及增长率预测（单位：亿元，%）

图表 2022-2028年中国网页游戏市场销售收入及增长率预测（单位：亿元，%）

图表 2022-2028年中国手机网络游戏市场销售收入及增长率预测（单位：亿元，%）

图表 动漫产业主要企业类型

图表 动漫行业岗位重要程度及市场所占比例

图表 动漫行业主要岗位工作内容及能力要求

更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.bosidata.com/report/6138279PNA.html>