

2022-2027年中国游戏动漫人才教育培训行业发展 监测及投资战略研究报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2022-2027年中国游戏动漫人才教育培训行业发展监测及投资战略研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.huaon.com/channel/edu/772170.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 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

1.2.2 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

第二章 中国游戏产业链及发展现状与趋势预测

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

2.1.4 IDC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预测

2.3.1政策监管与扶持趋势预测分析

2.3.2游戏产业市场规模预测分析

2.3.3人才培养趋势预测分析

2.3.4移动研发公司受青睐

2.3.5游戏产品发展趋势预测分析

第三章 中国动漫产业链及发展现状与趋势预测

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调研

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预测

3.3.1 动漫产业市场规模预测分析

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预测分析

3.3.4 动漫创意企业联合趋势预测分析

3.3.5 动漫产业校企合作趋势预测分析

第四章 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) 专业设置状况分析
- (3) 师资组成结构
- (4) 课程设置状况分析
- 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预测
- 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) 校企合作发展现状调研
 - (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预测
- 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预测
- 第五章 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) 企业发展简况分析
 - (2) 企业经营情况分析
 - (3) 企业经营优劣势分析
- 5.2.2 水晶石数字教育学院

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析
- 5.2.3完美动力动画教育学校
 - (1) 企业发展简况分析
 - (2) 企业经营情况分析
 - (3) 企业经营优劣势分析
- 5.2.4环球数码动画学院
 - (1) 企业发展简况分析
 - (2) 企业经营情况分析
 - (3) 企业经营优劣势分析
- 5.2.5 火星时代实训基地
 - (1) 企业发展简况分析
 - (2) 企业经营情况分析
 - (3) 企业经营优劣势分析
- 5.2.6 上海指时针数字科技有限公司
 - (1) 企业发展简况分析
 - (2) 企业经营情况分析
 - (3) 企业经营优劣势分析
- 5.2.7上海博思堂职业技能培训学校
 - (1) 企业发展简况分析
 - (2) 企业经营情况分析
 - (3) 企业经营优劣势分析
- 5.2.8 GA游戏教育基地
 - (1) 企业发展简况分析
 - (2) 企业经营情况分析
 - (3) 企业经营优劣势分析
- 5.3优秀游戏动漫培训机构评价标准总结
 - 5.3.1社会荣誉与行业地位
 - 5.3.2课程体系与教材
 - 5.3.3学费、学制与学历
 - 5.3.4师资力量
 - 5.3.5教学方法
 - 5.3.6校企合作关系
 - 5.3.7就业承诺

第六章 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

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

6.6 GA游戏教育基地人才培养模式分析与借鉴

6.6.1 GA游戏教育基地教育培训模式分析

6.6.2 GA游戏教育基地教育培训经验借鉴

第七章 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「HJ LT」

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分析

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

图表目录：

图表1：中国城镇居民和农村居民可支配收入情况（单位：元）

图表2：2021年中国人均消费性支出及其结构（单位：元，%）

图表3：2017-2021年中国游戏市场销售收入及增长率（单位：亿元，%）

图表4：2021年中国网络游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）

图表5：2022-2027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6：2022-2027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7：2022-2027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8：2022-2027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9：动漫产业主要企业类型

图表10：动漫行业岗位重要程度及市场所占比例

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/channel/edu/772170.html>