# 动漫论证报告（推荐5篇）

来源：网络 作者：青苔石径 更新时间：2024-08-28

*第一篇：动漫论证报告关于申报动漫设计与制作专业的论证报告一、设置动漫设计与制作专业的必要性21世纪是信息时代，随着信息时代的到来，动漫设计与制作作为一门新兴产业在现代社会中起着越来越重要的作用，从事动漫、动画设计与制作的人才越来越多。他们...*

**第一篇：动漫论证报告**

关于申报动漫设计与制作专业的论证报告

一、设置动漫设计与制作专业的必要性

21世纪是信息时代，随着信息时代的到来，动漫设计与制作作为一门新兴产业在现代社会中起着越来越重要的作用，从事动漫、动画设计与制作的人才越来越多。他们已成为推动现代社会经济发展的一股重要力量。

动漫设计与制作专业是专门培养具有较高职业素质、艺术修养和动画设计、动画制作能力，并且熟悉使用计算机进行动画设计、制作，能在广告公司、新闻媒体部门、动画设计室、影视公司等从事动漫、动画设计和动画制作，如：游戏动画、电视动画片、商业插图、电子图书、电视广告片段等的设计和制作。我院是一所以外语、经管、文史、艺术、计算机信息科学为主的学院，学院实行“外语+专业+技能”的教学模式，以培养复合型人才。这样的模式培养出来的学生，具有外语好、基础扎实、适应性好、能力强、综合素质高等优势，增强了走向社会的应变能力，拓宽了就业门路。

二、人才需求预测

据调查，近几年艺术类专业中开设的新专业，如动漫设计、钢琴调律、游戏软件艺术设计等等，这些新专业一亮相就吸引了大量考生报名。有关专家指出，这些新专业的设置都是紧跟社会

人才需求，学生今后的发展空间也非常大。上海邦德职业技术学院的“影视艺术与动漫画设计”专业吸引了很多考生，很多考生为了显现自己的实力还专门拿出自己平时创作的漫画作品。负责的老师说，近年来动漫画市场的发展十分迅速，调查显示，学生对漫画感兴趣的比例达30-40%，还有12%左右的成人对动漫画也很感兴趣。但漫画市场却是日本和欧美一统天下，我国自己的原创漫画所占比例很低，这主要是从业人员太少的关系，因此必须培养大批具有高素质的专业人才。

我院针对上述这种状况，结合我院的教学模式——“专业+外语+现代化技能”，使培养出来的学生既具有扎实的理论基础，而且具有熟练的操作技能；不仅具有丰富的专业课知识，而且具有较高的外语水平。这样的学生能适应社会发展的需要，就业前景非常好。

三、办学条件

1.校园、校舍:学院规划占地1000亩，总建筑面积42.6万平方米，总投资3.5亿元。其中教学设施部分包括教学楼、实验楼、图书楼、行政办公楼、体育场等，建筑面积21.3万平方米，概算投资2亿元；后勤设施部分包括学生宿舍、食堂和教工住宅等，建筑面积21.3万平方米，概算投资1.5亿元。

学院建设实行统一规划、分步实施、滚动发展，分三期建成。一期工程建筑面积10万平方米，概算投资1.8亿元。其中教学设施部分，建筑面积5.5万平方米，概算投资1亿元；后勤设施部

分，建筑面积4.5万平方米，概算投资0.8亿元，二期工程建筑面积15万平方米。三期工程建筑面积17.6万平方米。

2.图书、教学设施：图书、教学仪器均按标准配置。学院有各类图书30万册，教学仪器设备总值644万元，其中计算机房5个（共250台计算机）、语音实验室5个、阶梯教室5个、电子阅览室1个能满足教学需要。

3.教学实习：我院已和本市的外资企业、三资企业、外贸公司，金融系统，及周边高校等数十家单位建立了固定联系，每年可接纳我院学生实习，可满足学生实习需要，保证了实践教学的顺利开展，切实提高学生的实践动手能力。

4.教学计划与教材：选用教材的情况，针对专业特点，选用二十一世纪最新高职高专统编教材及教学参考书。根据国家各级教育部门的文件精神，发挥我院的优势，借鉴兄弟院校的先进经验，制定动漫设计与制作专业教学计划。教材参考设有本专业的高校。

5.师资力量：学院拥有一支政治素质高、业务能力强、结构合理、朝气蓬勃的师资队伍，教授、副教授占专任教师的40%以上。学院聘任外籍教师，借鉴国外的教学与管理经验，强化学院文化氛围。同时，学院还邀请国内外著名专家学者前来作学术交流和专题讲座，以开阔师生视野，拓宽交流渠道，增强学术氛围。

四、为办好本专业采取的措施

1.加强师资队伍建设，采取培养与引进相结合的办法，进一

步建立健全数量充足，机构合理，学历层次较高，素质优良的师资队伍，以有利于提高教学水平。建院初期，加大与各大专院校，特别是名牌院校的合作力度，征聘2名知名教授担任本专业建设的常年顾问，同时制定相关激励政策，发挥他们的作用，带动青年教师不断提高业务素质和教学水平。

2.加大教学经费投入力度，确保用于日常教学经费不低于学院学费收入的20%，并逐年增加。设立教学专项基金，加大对教学设施建设经费的投入。

3.加强科研投资力度，调动专业教师的科研积极性，增加科研经费，不断提高科研能力，并依此促进专业教学水平的进一步提高。

**第二篇：动漫机房论证报告**

关于动漫及美术设计专业计算机采购论证报告

XXXX学校：

贵校根据学校专业建设及教学的需要，召集中国矿业大学、江苏师范大学、徐州工程学院及学校计算机教研组等人，与2024年12月16日在贵校会议室召开专业计算机采购的论证会，综合各位专家的建议和意见，对贵校采购专业计算机事宜形成以下报告：

一、学校动漫及美术设计专业办学的现状

动漫及美术设计专业是学校为适应市场需求而开办的专业，主要培养适应社会主义现代化建设需要，德、智、体、美全面发展的，具有较高的文化艺术修养及较强的平面设计、网页设计、影视动漫画设计、原创及制作能力，能适应动漫画艺术制作、影视、广告、出版物、网络媒体、多媒体软件制作、计算机游戏开发等数字媒体领域内工作的应用性专业人才。该专业学生毕业时，经国家职业技能鉴定考试合格者可获得劳动保障行政部门颁发的相应的中级职业资格证书。

目前学校的动漫及美术设计专业共三个年级五个班级104名在校学生，主要发展方向为平面、动画、影视后期等三个方向，就业面向的行业主要为：各类动漫、动画公司、多媒体设计公司、网站设计公司、平面、传媒广告、公司报社、杂志社媒体传播公司、数码设计与制作公司等。

二、学校动漫及美术设计计算机实训室现状

学校在2024年建设专门的动漫机房在2024年已经报废，2024年建设的专业机房，由于硬件配置和系统老化，已经无法运行新版本的程序履行教学功能，2024年后动漫及美术设计专业学生的专业课程，由于没有合适的专业机房，只能在新配置的公共机房开展教学。

由于公共机房教学安排班级较多，课程安排较散，而动漫及设计专业实训课程每周要18节-22节左右，并且基本要求连续4节连上才能达到教学实训要求。学生的学习、训练和比赛集训都比较困难，为了更好的为教学服务，让学生技能水平符合社会行业要求，专业性机房的添置势在必行。

三、学校动漫及美术设计专业计算机配置的需求 动漫及美术设计专业计算机配置，需要安装软件主要有：Windows 10(中文版)、Microsoft Office（中文版）、Autodesk 3D MAX(中文版)、Adobe Flash(中文版)、Autodesk MAYA(英文版)、Adobe Photoshop(中文版)、Autodesk 3DSMAX（中文版）、Adobe Premiere（中文版）、Adobe AfterEffect（英文版）等专业图形图像及动画设计软件。可以满足学校动漫专业学生平面设计、二维动画、场景设计、动画手绘、影视后期等专业课程的教学、实训任务，也可以为其它专业电脑设计方面和计算机基础教学提供服务。

为了适应相关教学需要，机房内教学用计算机应不少于40台，配置应满足要求最高的影视后期课程教学3-5年内需求，建议机房机器配置为i7处理器，16g内存，独立8g显卡，240g固态硬盘以上标准。为方便学校机房管理，建议配置最好为品牌电脑。

职业学校培养的是技能型和实用型人才，既要具有扎实的专业理论知识，又要有较强的操作技能，还要符合用人单位的需要。为适应未来数字媒体行业对不同岗位的工作需求，同时计算机机房还应配备10台左右动画渲染工作站电脑及5台苹果macpro视频工作站，满足用于校企合作教学、技能大赛集训等任务。

2024.12.16

**第三篇：动漫设计专业论证**

一、关于设置“动漫设计专业”专业的论证报告

为使我校的动漫设计专业人才培养的目标和规格凸显职业教育的针对性、实践性和先进性，缩小与用人单位需求的距离，让学生有更好的就业空间。根据市场对中职学校动漫设计专业学生的职业岗位需求，来研究分析中职学校动漫设计专业人才的培养规格、知识能力与素质结构，确定专业培养目标、优化课程体系和教学内容。主要以市场为导向、以行业需求为依据、以能力为基础、以学生为中心、全面改革课程体系。

1．设置本专业的必要性

⑴从全国范围的人才需求情况分析，设置本专业是必要的近年来，我国数字娱乐产业发展迅猛，２００３年全国动漫产业总收益已开始超过电影行业。但是国内动画市场处于深度饥渴状态，市场供给远远满足不了需求。到2024年底，全国有４７个省市少儿频道和３个卡通卫视频道开播，动画节目的需求量一年将达到１００万分钟，而我国２００３年全年国产动画片的产量仅２.９万分钟，缺口巨大。专家认为，薄弱的原创力量和巨大的市场需求相形见绌，中国因此已经成为动漫产品的最大输入国。香港漫画协会会务总监郭峰认为：“中国的动漫产业目前最缺少的就是大量的创作人才。众所周知，有了大量的动画创作人才，才有作品产生，有了人画漫画才有作品出版，有了出版，动漫业才有可能发展起来。”

拥有４个国家级动画教学研究基地之一的中国美术学院院长许江则这样分析道：“除了北影、北广等过去培养的少数专业人才，中国第一批动漫专业本科生还未毕业，现在大部分真正从事动漫事业的都是从其他专业转过来的。像这样的现状，这样的素质，要去发展中国的动画，很难。”中国动漫产业最缺的是人才，尤其是创造型人才。”而这很大程度上是因为国内大多数企业“一头在外”，以加工日、韩等国动画片为主。在贴牌加工的过程中，培养了大量中后期制作人才，而位于动漫产业前端的创造型人才群却未能形成。所以开展此专业是有必要的。

⑵从广东本地需求情况分析，设置本专业也是必要的目前，广东省正以邓小平理论和江泽民总书记“三个代表”重要思想为指导，以加快发展、富民强市为目标，以经济结构战略性调整和提高综合竞争力为主线，以改革开放和科技创新为动力，以提高人民生活水平为根本出发点，大力实施科教兴市战略、工业化战略、城镇化战略、可持续性发展战略，加速工业化和城镇化进程，促进全市经济持续快速发展和社会全面进步。

广州市2024年开展了动漫专场招聘会。40多家招聘单位平均每家提供10～20个岗位，一半以上企业都有三维人才缺口，如3D建模、3D动画、3D背景、3D渲染等。动漫企业除了需要招聘原画创作、三维制作、后期剪辑等方面常规性动漫人才外，还推出市场销售人员、手机动画制作等职位；随着动漫市场的日益扩大，此次招聘会上“动画讲师”需求也很大。动漫人才因为专业技术强，明显供不应求，用人单位不惜开出年薪30万的条件重金抢聘。据了解，此次招聘会共有41家动漫企业提供近1000个岗位，吸引了来自省内22所高校4000多名学生前去参加。但这场本来主要面对广东地区各高校的动漫及相关专业的毕业生的招聘会，却出现毕业生不来，在读生却忙赶场的现象。

据招聘企业反映，广东地区尤其是珠三角的动漫、广告企业较多，发展也很快，因此动

漫人才缺口比较大，有经验且兼通艺术与技术的复合型人才还太少。

有关统计显示，动漫行业薪金水涨船高，平均月薪已经突破5000元，试用期工资也普遍在3000元以上，中高级人才更是虚位以待，极为紧缺，月薪近万元，最高年薪可达30万。但是昨日记者在招聘会上了解到，很多毕业生对月薪要求却不高，普遍在2024元左右记者发现，动漫企业很看重学生实操能力，都要求当场展示作品。现场不少学生左手简历，右手一袋“作品”，面试时候拿着设计的图画、产品、动画等滔滔不绝地向面试官展示。也有招聘单位自备手提电脑，方便学生播放视频资料GCC网游。一动漫学院的面试官告诉记者，带上手提电脑，除了能即时了解学生的实际制作水平外，也会向学生展示一些出色的作品，让毕业生从对比中得知自身的优劣所在。

通过调查，我们得出结论，未来五年内，广东省每年至少需要600多名动漫方面，特别是创作方面的专业人才，而其中约70%需要的是中职层次的人才。因此，从立足广东角度上讲，设置动漫艺术设计专业，培养应用型技术人才，是广东省及其周边地区经济建设和社会发展的急需。

⑶从我校发展情况分析，设置本专业同样是必要的国家的大力扶持和广阔的动漫市场给中职学生提供了广阔的就业市场，中职动漫专业的开设应该适应本地区市场的需要，根据学生的基础，因地制宜地选择专业方向，在专业建设实践中不断探索适合中职学校的动漫专业发展之路。

因此，从学校的总体发展思路上讲，需要大力发展应用型的专业而直接服务于地方经济发展的需要；从调整学校的学科结构上讲，也有必要大力发展应用型专业，从而进一步地完善学校的专业结构，以适应市场对人才的新需求。根据我校的发展计划，未来的五年内，动漫设计专业将会占到学校专业总数的10%左右，学校也为此做了大量的准备工作，在师资队伍方面、实验室建设方面都做了大量的先期工作。

为此，从学校本身的发展角度考虑，也有必要开设“动漫设计专业”专业。

综上所述，在我校开设“动漫设计专业”专业，符合当前市场对IT人才的需求实际，是我省及滁州市经济发展的客观需要，也是我校发展的客观需要。该专业的开设，对地方经济及我校的发展都具有相当积极的意义。

2．设置本专业的可行性

⑴ 相近专业的建设与发展情况

本专业拟在我校现有“艺术设计”专业及信息与教育中心的基础上开设。

在教学方面，教育中心先后为校内有关专业开设了“素描色彩”、“动漫手绘基础”、“动画制作”、“3D制作”、“影视后期制作”等方面的课程。同时还开设了服装设计、广告设计、多媒体设计、装潢设计等相关专业。通过以上教学工作的开展，教育中心培养了一支既具有一定的理论基础，又具有一定的教学经验与应用开发能力的师资队伍。实验室的建设也具有了一定的水平。

以上先期工作的开展，为我校开设“动漫艺术设计”专业提供了强有力的师资及实验室保障。

⑵ 专业师资情况

广东省政府对于动漫基地的开设，十分重视专业教师队伍的建设，注重专职教师的引进、培养、储备。现在拥有一支由中青年教师组成的专业素质高、教育教学经验丰富、学科、专

业结构合理的师资队伍，充分满足了专业开设和发展的需要。现已有专职教师9名，9中级职称1名，双师型教师4名。

⑶实验设备及图书准备情况

我校现有计算机基础实验室2个、软件技术实验室3个、办公自动化实验室3个、数据库实验室1个、网络操作系统实验室1个、计算机组装与维护实验室1个，与二期工程配套的网络安全实验室、网络工程实训室、动漫设计实验室、微机原理实验室将于2024年下半年交付使用。

⑷实习基地准备情况

学校领导办学指导思想明确，思路清晰，十分重视学生实践能力的培养。在大投入建设实验实习条件的同时，广泛开展校企合作，加强实践基地建设。目前已与三家企业签订协议，建立实训基地。

综上所述，我校已具备了开设“动漫艺术设计”专业的基本条件。

3．本专业的特色

动漫产业是个新兴产业。动漫游戏产业是指以设计、制作、生产、销售和人才培养为产业链的二维和三维动画(儿童动画片和成人动画片)、网络动画、影视动画、游戏动画及衍生产品开发(玩具、服装、旅游和其它产品)的产业，是文化、艺术、娱乐与现代科学技术高度结合的新型产业。动漫游戏专业以软件产业为支撑，运用现代计算机技术、网络技术结合艺术创造为社会培养专业动漫游戏专业人才。动漫专业不但能为社会培养急需人才、为信息和文化产业创造良好创业环境，而且能丰富发展我院学科建设，促进专业结构科学化，对计算机系的长远发展打下良好的基础。

⑴ 厚基础：为了保证培养人才的规格及适应能力，特别强调培养学生的基本功，如基本的动画设计能力，厚实的绘画基础和创作基础；

⑵ 注重培养学生的实践能力与应用能力：本专业的学生在面向市场，必须具有较强的实践能力及应用能力，因此在课程设计及教学方面，我们将特别注意加大实践性环节的教学力度，适当压缩课堂教学时间，增加学生的实验与实践时间，特别是在实践性较强的课程中，加大学生设计性实验的教学与实验时间；

⑶ 紧跟学科技术发展的最新方向：我们将根据动漫设计技术发展的动态，及时调整应用性实践性课程的内容，保证学生学到的是最新的技术，用得上的技术。

⑷ “双师型”教师：本专业现有的教师队伍中，绝大多数教师都有扎实的绘画基础，都有实际的动画制作经历，同时也有一定的教学经验，这为培养学生的实践能力提供了保障，也符合国家教育行政部门要求高职高专学校的教师队伍应该向“双师型”方向发展的要求。

⑸ 借鉴国外先进的教学经验与培养模式：在本专业的教学中，拟借鉴国外动漫特别是日本等地人才培养的先进经验，在师资队伍建设、教材建设及教学方法方面做必要的改进，以保证所培养人才的质量。

从专业的人才培养目标考虑，本专业侧重培养学生的应用能力和创作能力方面的应用型专业人才。

**第四篇：9、游戏动漫专业调研论证报告**

游戏动漫专业调研论证分报告

随着我国经济的发展，动漫产业的无污染性、技术性等众

多优势已经被一致看好，很多城市甚至把发展动漫产业作为本地区新的经济增长点。国家广电总局对9家首批国家动画产业基地机构和4所首批国家动画教学基地院校进行授牌，这标志着我国动画产业迈入了新的发展阶段。全国各地纷纷启动动漫基地建设项目，将动漫作为城市未来的支柱产业；荧屏上，长期占据孩子们视野的外国卡通形象少了，取而代之的是“中国制造”；市场上，有着民族风情国产动漫形象的《福娃》、《虹猫蓝兔七侠传》和《小鲤鱼历险记》等原创动漫图书先后跻身全国畅销书排行榜，打破了《哈利·波特》、《冒险小虎队》等引进版读物垄断我国少儿图书排行榜前列的格局，成为2024年我国出版业一大亮点；满载着国产动漫影片、动漫周边产品、漫画杂志书籍等内容丰富的“流动数字影院”直通车从北京出发，行走在中国的大小城镇。

动画片是一个化无形为有形的艺术，是一个充满想象力、创造力的世界。只有在创作时融入非凡的想象力，才能使动画片妙趣横生，引人入胜。近些年中国动漫有了一定的发展，有很多地方值得我们进一步完善。中国动画有着巨大的潜力，关键在于我们在思想上完成一些旧有观念的转变，更好地与世界接轨，与时代接轨。

一、专业情况概述

2024年代初，我校就开始与北京汇众益智科技公司开始合作，在进行了充分的市场调研后，学校决定开设游戏动漫专业，并将游戏动漫专业订为我校的骨干专业。2024年我校与北京汇众益智科技公司签定用人协议。

目前，我校共有游戏动漫教师16人，其中游戏动漫专职教师6人，市学科带头人1 人、教学能手3人、双师型教师15人；取得国家、省、市级技能证书的教师达15人；同时，在国家、省、市级各类竞赛中取得荣誉的教师达15人。其中美术专业教

师1人，系我市人才学会美术分会副秘书长，获得过各级大赛金奖。2024年7月选派5位教师在无锡动漫基地进行了动漫专业的相关培训。

此外，我校不断加大硬件设施的投入，学校设有动漫多媒体教室1个，可以供60多名学生同时进行上机操作；计算机机房7个，有400余台微机，拥有先进的服务器、大型交换机、完善的校园网；同时还安装了Windows XP、Office、photoshop、Flash、Dreamweaver、3D、CorelDRAW、AutoCAD、VB、VF、C、Qbasic、GoldWave等系统软件和应用软件，范围共涉及到计算机网络、计算机语言、平面与动画设计、办公自动化和多媒体等多个领域为我校实现动漫专业打下了坚实的基础。

目前，该专业已成为我校的骨干专业。

二、相关行业背景

现代动漫产业作为信息技术与艺术结合的产物，被称为21世纪最有希望的朝阳产业和最具发展潜力的高薪就业行业。从动漫业的发展趋势来看，我国影视动画人才总需求量至少在15万人以上。必将成为21世纪“黄金”职业。

一直以来，国产动漫的发展都离不开政府的支持，来自政府的支持不仅为处于发展初期的国产动漫营造了适宜的市场环境，也给予了它最广阔的发展空间。自2024年《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》出台了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施以来，被业内预测拥有超过千亿元产值的巨大发展空间逐渐向中国动漫产业展开了怀抱，因此，从2024年开局伊始，国产动漫就注定了它的不平凡。

在这一年中，政府的支持力度明显加大，并将宏观调控的视野从政策支持转移到了推动公共平台建设方面。全国所有已建成或正在建的动漫基地都不同程度得到当地政府不同形式的支持，有关政府机构也纷纷通过建立公共技术服务平台的方式，推动当地动漫产业的发展，比如在租房上补贴，在研发项目上提供帮助，动画片推出后在税收上予以减免等。与此同时，在政府有关部门的指导下，各类全国乃至国际性动漫展会、动漫商品交易展示会

让人应接不暇，从而给了国产动漫企业一个面向海内外展示自己的良好平台，2024年的国产动漫产业在商业赢利方面也由此迈上了一个新的台阶。

据有关统计数据显示，截至2024年10月，国内已有30多个动漫产业园区、5400多家动漫机构、450多所高校开设动漫专业、46万多动漫专业在校学生。而在我国84万个各类网站中，动漫网站约有1.5万个，占1.8%，这一数字与2024年初同期相比增加了4000余个，增长率约为36%；动漫网页总数达到5700万个，增长率约为50%。

与数字意义上的行业繁荣相对应的是名目繁多的动漫节、动漫展、动漫赛事在2024年的活跃。几乎每个月都会有举办，地点除了杭州、广州、上海、香港、北京这些发展动漫产业较早的城市，合肥、武汉、宁波这样的动漫产业新兴城市也逐渐加入。展出内容上，也更加注重质量和内容，不再是“COSPLAY+周边商品贩卖”的简单集合，从广度和深度两方面都达到了一个高峰。

三、相关行业、企业或事业单位人才需求情况

盛锦游戏研发公司副总经理姚晓光对记者说：“我们对美术人员的招聘条件主要是美感和美术基本功，Photoshop、3DSMAX这些软件仅仅是辅助工具，软件的使用学习只要1个月，美术功底的培养却要10年时间。对策划人员的招聘条件是有良好的心态和对事物的认知，以及资源收集整理和领悟、学习的能力，而不是拿出自己的一套策划案和伟大想法的人。程序人员的招聘条件是对数值敏感，有逻辑思维能力和算法基础，语言的熟练使用只是基础。”面对广阔的动漫市场，各地动漫产业发展计划的制定更是如火如荼，纷纷打造自己的“动漫之都”。北京开始着力打造国际一流的动漫产业中心；上海、广州、福州已初步形成以网络游戏、动画、手机游戏、单机游戏和与游戏相关的产业链。这一切都直接导致了国产动漫市场的上位。2024年的统计数字显示，与几年前中国动漫市场中85%以上都是外国的动画片的情形形成鲜明对比的是，目前国产动画片的数量已经占国内动漫市场的半壁江山。

尽管一系列的统计数字都在预示着国产动漫产业的欣欣向荣，但隐藏在繁荣背后的现实问题却不容乐观。

首先仍然是原创作品的缺失。据了解，在今年国内动漫企业生产的影视动画片中，为其他国家“来料加工”生产的超过50％以上。境外动漫产品分食了大量市场利润，严重挤压国产动漫产业发展，而创新能力不足和经营模式落后更使国内这一产业增长乏力。在目前国内5400多家动漫机构和企业中，动画产品年产量超过2024分钟的仅为11家。国外卡通形象中，仅史努比、米老鼠、Hello、Kitty、皮卡丘和机器猫这五位动漫明星，每年就从中国卡通市场“掠走”6亿元，变形金刚则单单靠卖玩具就赚走了50个亿。有调查显示，在我国青少年最喜爱的动漫作品中，日本动漫占60%，欧美动漫占29%，而我国原创动漫，包括港台地区的比例只有11%。

其次，动漫企业对版权的漠视程度也让人惊讶，今年下半年一次对北京动漫企业的产品调查显示，被调查的50家企业中，只有不到五成对旗下的产品进行了版权注册，大多数企业并没有意识到其重要性。这一现状也导致了一些产品刚一上市，市场上就出现了大量的盗版作品。而国内动漫市场缺少知识产权保护这一现状，也成为了外界投资不愿跟进的最大障碍。

而最大的隐忧则是国内动漫缺少一个成熟的产业链条，这在业界几乎已经成了共识。在大多数情况下，动画片的赢利更多要靠周边产品，如光碟、图书、动漫服装、文体用品等等。对一个动画项目来说，国外成功的动画公司其后期的资金占到了总资金额的40%，而国内动画制作企业绝大部分的资金使用量放在前期和中期，后期市场开发资金投入仅占10%，甚至有些公司没有规划后期市场运作资金。而即使是有了这种思路，也常常因市场调研不足而导致投资方向失误，如曾风靡一时的蓝猫，衍生产品多达6600多种，但产业销售收入仅有20亿元人民币。其主要原因是产品以文具和儿童服饰作为主打方向，导致衍生产品局限性发展。产业链的缺失最终导致目前的国产动漫尽管已经在数量上占据了国内动漫市场的半壁江山，但却创造不出与产品数量相匹配的市场价值、在产业利润上远远落后于国外动漫企业的畸形现象的出现。

总的来说，打造完整的动漫产业链仍然是整个国产动漫产业发展的关键。在未来，要实现国产动漫的真正繁荣，就必须改变时下动漫产业“有产无链”的尴尬格局，实现出版机构、动漫制作公司、动漫创作者、投资商、衍生产品生产商、游戏软件开发商、动漫教育学院、旅游项目开发商之间的品牌合作、产品授权、产品开发，从而拉动上下游业务，培育动漫原创，助推动漫制作，从而带动整个产业链兴盛。

作为文化创意产业的代表，动漫产业被称为21世纪的朝阳产业，一直处于有利的政策环境当中，问题是朝阳的照射能否发挥其最大效用，令整个产业快速地成熟起来，目前还未可知。如果仅仅依靠政策对于朝阳产业的保护和扶持，国产动漫不去克服自己客观存在的诸如产业链失衡、文化精神缺失、人才匮乏等诸多缺陷，那么国产动漫势必长期处于不断跌倒的状态。当然，这不是我们所希望看到的，我们期望中国动漫早日步入投入和产出良性循环的轨道。

鉴于游戏动漫行业的人才需求状况，我及时调整教学模式，完善课程设置，尤其是在游戏动漫专业课程中加入美术的学科（如素描、色彩等），这对培养学生的美感和艺术创造能力有很大的帮助，从而可以和计算机设计有机的结合起来，通过计算机进行2D和3D动画的设计；同时加强学生的手绘能力和审美意识,并在各种软件的熟练操作等方面加大培训力度。

四、专业论证结果

经过论证，我校决定继续开设此专业。

2024年本专业主要培养面向游戏公司培养美工、游戏策划、2D动漫设计人员。我校2024年计划招收游戏动漫（电脑美术设计）专业30人。

吉林工业经济学校

2024年1月20日

**第五篇：关于开设动漫设计与制作专业的论证报告（范文）**

关于开设动漫设计与制作专业的论证报告

一、我院申办动漫设计与制作专业的必要性

1．社会需求分析

随着我国动画漫画、游戏爱好者队伍不断壮大，巨大的动画漫画、游戏市场越来越受社会重视。有人估计国内动画漫画、游戏市场蕴藏着每年将近10亿元人民币巨大商业空间。然而，相关动画漫画人才却严重匮乏，学校培养的又多是初级工作者，高层次的设计原创人员十分缺少，造成动画产业存在人才高薪难求的现象。另一方面，日韩漫画大举进军中国，占领了相关市场，不仅电视台播放的多是日本动画片，学生手中拿的也是日本动画漫画书，就连各种游戏也有相当部分产自日本、韩国。对此现象，中央有关领导对动画漫画产业发展强调，一定要大力扶持我国动画漫画游戏民族原创产品的发展，扩大对动画漫画游戏方面人才的培养。近年来，我国相关产业发展迅速，部分民间资本也开始进入动画产业，为产业发展注入了新活力，相关人才需求也急剧扩大。

随着动画产业的蓬勃发展，动画人才大量需求，目前中国的动画产业人才为8000人左右，平均学历大专。根据中国动画学会2024年年会报告，近五年影视动画人才需求将达30万。目前全国高校开办影视动画专业本科及专科的有100多家，按每个高校每年毕业影视动画专业学生100人计算，每年约有1万影视动画专业毕业生，这与市场需求还有巨大缺口。而影视动画人才总需求量约15万，游戏动画人才总需求量约10万人。

2．专业分析

动漫产业是个新兴产业。动漫游戏产业是指以设计、制作、生产、销售和人才培养为产业链的二维和三维动画(儿童动画片和成人动画片)、网络动画、影视动画、游戏动画及衍生产品开发(玩具、服装、旅游和其它产品)的产业，是文化、艺术、娱乐与现代科学技术高度结合的新型产业。动漫游戏专业以软件产业为支撑，运用现代计算机技术、网络技术结合艺术创造为社会培养专业动漫游戏专业人才。动漫专业不但能为社会培养急需人才、为信息和文化产业创造良好创业环境，而且能丰富发展我院学科建设，促进专业结构科学化，对计算机系的长远发展打下良好的基础。

为了慎重起见，我们也参考了近几年中山市中等专业学校动漫设计与制作专业办学情况。中山市中等专业学校良好的招生状况，更加坚定了我们开办该专业的决心。我院申办动漫设计与制作专业，既顺应了信息化社会大环境对人才培育的要求，也满足了区域化经济发展对动漫设计与制作人才培育的迫切需要。

根据以上社会需求和我院的实际情况，经充分组织论证后，我院决定申请开设动漫设计与制作专业。

二、满足专业教学要求的开设条件

1.基本情况

2024年1月20日，在第四届广东省高校设置评议委员会第3次会议上，我院顺利通过了省高校设置评议委员会的正式开办评估。这标志着我院开设新专业已具有了十分良好的基础。

2.师资队伍情况

中山市政府依据中山产业发展对网络管理人才的迫切需求，十分重视专业教师队伍的建设，注重专职教师的引进、培养、储备。现在拥有一支由中青年教师组成的专业素质高、教育教学经验丰富、学科、专业结构合理的师资队伍，充分满足了专业开设和发展的需要。现已有专职教师20名，其中副高以上8名，中级职称1名、硕士8名，双师型教师2名。

3.实验实训设施

我院现有计算机基础实验室2个、软件技术实验室1个、办公自动化实验室1个、网络实验室1个、数据库实验室1个、网络操作系统实验室1个、计算机组装与维护实验室1个，与二期工程配套的网络安全实验室、网络工程实训室、嵌入式实验室、动漫设计实验室、微机原理实验室将于2024年上半年交付使用。

4.实践教学基地

学院领导办学指导思想明确，思路清晰，十分重视学生实践能力的培养。在大投入建设实验实习条件的同时，广泛开展校企合作，加强实践基地建设。目前已与三家企业签订协议，建立实训基地。

5.数字化校园

校园已建成计算机网络、闭路电视、公共广播、电话语音、保安监控五大网络多功能综合信息网，共投资485万，二期计划投资300万。其中校园宽带网络为主干千兆，百兆到桌面，信息点覆盖全校所有学习、办公、生活场所，为教学和学生学习提供了极好的条件。

6.图书资料

中山职业技术学院图书馆具有丰富藏书的图书馆，图书共投资223万元，其中：纸质图书：

8.1万册，电子图书7万册，报刊杂志：283种。学院现有计算机类，电子类，信息类资料100多种，并具有较丰富的专业书籍和工具书。

三、专业建设发展规划

1、招生总目标与阶段性目标

第一年计划招收全日制学生120人。以后逐渐扩大规模，到2024年达到全日制学生800人的规模。本专业实行多证书制。要求学生具有计算机技术，电子技术和网络技术等方面的综合能力，学生在指定时间内，学完教学计划所指定的课程，获得毕业证及相关的社会考试认证证书。

2、专业发展建设主要举措

（1）师资队伍建设

我院由于新建，在中山市政府的支持下，师资队伍建设可以根据专业的发展需要逐步引进。同时为了保证专业发展的需要，学院定期选派部分教师到有关高等院校和IT培训机构参加相应的专业知识培训和进修，保证日常教学和今后开办培训的质量；选派部分教师与合作单位开展技术交流与合作，同时探索教育信息化建设模式，参与数字化校园的建设和系统研发工作，开拓教师的学科视野，保持专业敏感度，提高技术水平；选派部分教师兼职合作单位的技术工作，或引进部分优秀的专业工程技术人才，建设双师型教师队伍；与相关单位的技术人才建立良好合作关系，充实外聘兼职技术人才库。2024年上半年计划引进8名高素质专任教师，下半年再引进8名，加上各类兼职教师，到年底形成一支结构合理、学术水平高、业务能力强、素质优良的专兼职教师队伍，为办好本专业奠定良好的基础。

（2）实验、实训体系建设

高等职业教育为生产、服务和管理第一线培养高等技术应用型和高技能型的实用人才，基于岗位实际应用的实践教学是高职教学体系的主要特征。学院将根据专业发展需要，逐步建成与专业实践教学相适应的若干个实验实训室，形成完善的实验实训体系。目前还初步规划将在近2年建成与专业配套的图形图像处理实验室、网页制作实验室、三维动画实验室等。

（3）实践教学基地

进一步扩大与社会、企业的合作与协作，建立更加广泛、实用的实训基地，为专业实践教学提供更加全面的教学条件，以不断提高人才培养的质量，适应社会需求。

（4）教学研究与产学研结合使学院关键业务实现信息化是我院今后五年内数字化校园的建设目标。其中教学环节的信息化也是这一目标的关键组成部分。为了保持专业教师的科研能力，我院将制定相应激励政策，尽可能使数字化校园的网络建设、实验室建设与教师的专业发展结合在一起，开展教学环境的探索、创建和专业技术研究。学院也将通过和本地行业相结合，开展技术交流，实现优势互补。通过师资培训、校企技术合作和定单培训的渠道，进一步加强产学研与社会的紧密结合。

四、结论

综上所述，开设动漫设计与制作专业符合社会经济发展对高素质人才的需要，我校在师资、实验

室、图书资料、实践与实习基地等方面都具备了开办该专业的基本办学条件。该专业申报成功后，我们将按照该专业的建设规划，从师资队伍、实验室、实践教学基地、教学研究与教学改革、教学管理、学生管理等方面采取有效措施，加强对该专业的建设，努力提高该专业的办学水平。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！