



山西省优质高等职业院校建设材料

创新人才培养模式

动漫设计专业人才需求报告

山西戏剧职业学院

动漫设计专业人才需求调研报告

为深入贯彻落实《国家中长期教育改革和发展规划纲要》（2010-2020年），贯彻省委、省政府人才兴晋战略，为提高艺术院校服务国家经济发展方式转变和现代产业体系建设的能力，提高艺术类中等职业学校办学水平和人才培养质量，我们分别从我省当前动漫设计专业现状、社会对动漫设计人才的需求、我院动漫设计专业教育现状等方面，对我省动漫行业、动漫教育行业和其他影视行业以及部分院校动漫设计专业建设情况进行了调研、分析。在此基础上形成了调研报告，以便更好地提升专业教学特色，更加有针对性地培养和输送高等职业动漫设计人才，从而服务产业发展。

一、调研目的

通过调研动漫设计行业企业发展现状及发展趋势，相关工作岗位、职责及工作内容；了解公司对技能人才的需求；根据市场对职业院校动漫设计技术专业学生的职业岗位需求。撰写调研报告，据此科学定位我系动漫设计专业的专业人才培养方向和人才培养层次，确定专业培养的目标。

二、调研内容

- 1、动漫设计行业现状和发展规划；
- 2、动漫设计专业人才需求；
- 3、动漫设计专业毕业生去向和就业岗位；
- 4、动漫设计专业人才培养目标，岗位人才所需的知识、

能力和素质要求；

5、毕业生对培养过程意见和要求；

6、社会对毕业生反馈意见。

三、调研分析

1、行业发展现状

动漫产业目前正处于从幼稚期向成长期转变的过渡阶段，行业发展风起云涌。在经历了近五年的高速增长后，2015 年动漫行业总产值突破千亿，2010-2014 年 CAGR 为 20.7%，2016 年行业总产值增至 1131.58 亿元。数据显示，作为动漫的主要受众，2016 年我国核心二次元用户规模达到 5939 万人，二次元用户总人数近 2.19 亿，覆盖了 62.9%的 90 后和 00 后群体。巨大的受众数量成为动漫产业持续发展的内生动力。

中国动漫行业的发展最早起步于上海美术电影制片厂，1957 年建厂后摄制的动画片《神笔马良》、《小蝌蚪找妈妈》等作品制作精良，取得了良好的反响。90 年代之后，以日本动漫为代表的海外作品大量涌入中国，使国产动漫一度失色。进入 21 世纪，为了提振国产动漫，国家推出了一系列扶持政策，包括动画创作竞赛、政府补贴及税收减免、鼓励衍生品经营等着力打造具有影响力的国际动漫品牌。在政策推动下，一系列国产精品动漫如《秦时明月》、《熊出没》陆续问世，掀起收视热潮。此外，全面放开二胎预计将使我国在未来 5 至 8 年再次迎来生育高峰，新增受众有望推动产业持续发展。

时间	发布单位	政策名称	具体内容
2008	国家广电总局	《广电总局关于加强电视动画片播出管理的通知》	规定自 2008 年 5 月 1 日起，全国各级电视台所有频道不得播出境外动画片的时段，由原来的 17:00 至 20:00 延长至 21:00
2009	国务院	《文化产业振兴规划》	提出动漫产业要着力打造深受观众喜爱的国际化动漫形象和品牌，成为文化产业的重要增长点，支持动漫等文化产业进入国际市场
2011	文化部、财政部、国家税务总局、海关总署	《动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定》	对经认定的动漫企业进口动漫开发生产用品实施免征进口税收政策，免税税种包括进口关税及进口环节增值税
2012	文化部	《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》	规划明确“十二五”期间，将着力打造 5 至 10 个知名国产动漫品牌和骨干动漫企业
2014	文化部	《关于贯彻落实《国务院关于推进文化创意和设计服务于相关产业融合发展的若干意见》的实施意见》	提出扶持内容健康向上、富有创意的优秀原创动漫产品的创作、生产、传播、消费
2015	文化部	《2015 年扶持成长型小微文化企业工作方案》	重点扶持的成长型小微文化企业

动漫设计制作占据产业链上游，通过向中游动漫平台或发行商出售漫画版权获取收入。中游发行渠道收入则由作品发行收入和广

告收入组成。 由于动漫内容的延展性强、 辐射面广， 衍生品市场的销售成为动漫产业收入的主要增长源。2015 年动漫衍生品市场规模达到 380 亿元，是播映市场的 1.5 倍，2016、2017 年以每年约 20%的高增长率攀升，其中动漫玩具占据了衍生品市场的半壁江山。此外，影视游戏开发商通过将具有影响力的动漫内容二次创作改编成电影、游戏等方式也获得可观的票房收入及流量导入。由此可见，优质动漫内容占据产业链核心地位，而衍生品市场的繁荣也对国产动漫的质量提出了更高要求。

2、专业现状分析

我院动漫设计专业（专科）于 2011 年开始招生，经过多年的发展已初具规模，教师教学水平和学科梯队的学术水平有一定提高，学科专业教学科研条件也有明显改善，专业特色已初步显现；主要培养面向影视动漫方向，从事相关企事业单位及学校、动画公司、游戏公司、网页美工、电视台从事动画艺术设计、制作、编辑、管理等方面的高素质技能型专门人才。招生情况较其它专业一直不是很稳定，个别年份存在招生困难的情况，其中 2015 年招生 14 人、2016 年招生 4 人、2017 年招生 7 人。

毕业生一直保持较高的就业率，在动漫行业各类企事业单位从事相关的业务工作，受到了用人单位的好评；现设有 1 个教研室即动漫制作与设计教研室，校内有 3 个实训室及 1 个实训基地华夏剧场，5 个校外实训基地。近年来，动画设计与制作专业教师多次参加全国性培训和比赛多次。本专业现有专任教师 6 人，其中正高 1 人，

副高 3 人，中级 1 人，助教 1 人，其中具有双师素质教师 4 人，本科学历 5 人，硕士研究生 2 名。现有 2 名专业带头人，校内 1 名，行业 1 名。现有校外兼职教师多人，均来自行业企业团体一线业务骨干。

四、人才需求分析与基本结论

据不完全统计，目前全国大概有三百四十余家院校设置有动画制作与设计专业（港澳台不计）。

主要动漫招生学校是各大美院及传媒大学、各省艺术学院、各大综合类大学。这类学校每所、每年的毕业人数平均在二、三十人左右。还有许多高职院校也设有动漫专业。

我校本专业每年的新生报到率达到 80%，双证书获取率达 98% 以上。据毕业生跟踪调查数据显示，本专业毕业生就业率连续几年达到 100%，就业对口率达 90% 以上。毕业生就业起薪基本为 2000——5000 元不等。学生专业技能强，上手快，职业素质高，获得各个用人单位的一致好评。

基本结论：

针对社会对于动漫制作人员的需求渐趋饱和的大背景，每年动漫专业招生情况不乐观的现状，我们意识到，专业课程改革迫在眉睫。

目前存在的主要问题是：专业建设目前处于起步阶段，专业方向发展已逐步向插画专业特色倾斜，因而显示出经验丰富的插画资深教师和高职称教师不足的问题，缺乏高水平的学科专业带头人引领学

科发展；专业在人才培养模式、教学内容、教学方法的改革方面不够深入，对培养应用性人才的课程体系缺乏深入的研究；专业教学水平还有待提高；有针对性和实效性的专业教材开发还没启动；贴近专业发展和教学关键内容科研教研还比较薄弱；专业实验实训条件不够完备，专业建设经费投入有待加强。