



# 吉林动画学院创新创业开放式项目 指南

吉林动画学院  
2019年4月28日



## 一、动画体系项目指南目录

第一部分 制片类			
序号	项目编号	项目名称	页码
1	0101001	水墨风格动画创作	11
2	0101002	定格动画创作	11
3	0101003	水彩风格动画创作	12
4	0101004	动画系列片创作—参照《小猪佩奇》系列	12
第二部分 制作类			
序号	项目编号	项目名称	页码
5	0102001	ART T恤角色设计与制作	14
6	0102002	交互式光雕系统内容设计与制作	14
7	0102003	AR互动系统内容设计与制作	15
第三部分 创意类			
序号	项目编号	项目名称	页码
8	0103001	eletend ART 12生肖原画角色设计与制作	16
9	0103002	eletend ART 12星座原画角色设计与制作	16
10	0103003	冰雪类主题动画创意	17
11	0103004	优秀传统历史文化动画创意	18
12	0103005	科幻类动画创意	19
13	0103006	儿童教育类动画创意	20
14	0103007	竞技、冒险类动画创意	21
15	0103008	喜剧类动画创意	23
16	*0103009	动画特效创意	24

## 二、影视体系项目指南目录

第一部分 制片类			
序号	项目编号	项目名称	页码
17	0201001	动画系列片创作	25
18	0201002	网络剧创作 1	25
19	0201003	网络剧创作 2	26



20	0201004	网络剧创作 3	26
21	0201005	有声漫画创作	27
22	0201006	网络大电影创作 1	27
23	0201007	网络大电影创作 2	28
24	0201008	网络大电影创作 3	28
25	0201009	网络大电影创作 4	29
26	0201010	网络大电影创作 5	29
27	0201011	网络大电影创作 6	30
28	0201012	网络大电影创作 7	31
29	0201013	网络大电影创作 8	31
30	0201014	网络大电影创作 9	32
31	0201015	电影创作	32
32	*0201016	自媒体内容创作（网红工作室）	33
<b>第二部分 制作类</b>			
33	*0202001	电影配音项目	35
34	*0202002	电影配乐项目	35
35	*0202003	幼教产品开发--《教你学漫画》	36
<b>第三部分 创意方案类</b>			
<b>序号</b>	<b>项目编号</b>	<b>项目名称</b>	<b>页码</b>
36	0203001	真人手办造型设计	37
37	0203002	动漫主题绿幕整体设计	37
38	0203003	科幻电影主题绿幕整体设计	38
39	0203004	剧本创作 1	39
40	0203005	剧本创作 2	39
41	0203006	剧本创作 3	40
42	0203007	剧本创作 4	41
43	0203008	剧本创作 5	41
44	0203009	剧本创作 6	42
45	0203010	剧本创作 7	42
46	0203011	剧本创作 8	43
47	0203012	剧本创作 9	43



48	0203013	剧本创作 10	44
49	0203014	剧本创作 11	44
50	0203015	剧本创作 12	45
51	0203016	剧本创作 13	46
52	0203017	剧本创作 14	46
53	0203018	剧本创作 15	47
54	*0203019	720° 全景空间摄影创作	47

### 三、互动娱乐与互联网体系项目指南目录

第一部分 产品类			
序号	项目编号	项目名称	页码
55	0301001	青蛙王国系列休闲游戏开发	49
56	0301002	鲧禹传系列游戏开发	49
57	0301003	我校动漫画 IP 转化游戏开发	50
58	0301004	动漫生活 App 开发	51
59	0301005	创客空间 App 开发	52
60	0301006	智慧旅游 App 开发	52
61	0301007	绘画在线课堂 App 开发	53
62	0301008	健康关怀 App 开发	54
63	0301009	eletend ART T 恤 - AR APP 开发	54
64	*0301010	吉林动画学院教学管理系统开发	55
65	*0301011	吉林动画学院教学管理系统维护	56
66	*0301012	吉林动画学院招生就业工作辅助系统开发	56
第二部分 制作类			
序号	项目编号	项目名称	页码
67	0302001	小宇宙项目原画设计与制作	58
68	0302002	小宇宙项目 3D 模型设计与制作	58
69	0302003	小宇宙项目 3D 动作设计与制作	59
第三部分 创意方案类			



序号	项目编号	项目名称	页码
70	0303001	IO类休闲游戏创意与设计	60
71	0303002	塔防类休闲游戏创意与设计	60
72	0303003	音乐类休闲游戏创意与设计	61
73	0303004	放置类休闲游戏创意与设计	61
74	0303005	消除类休闲游戏创意与设计	61
75	0303006	触发类休闲游戏创意与设计	62
76	0303007	益智解谜类休闲游戏创意与设计	62
77	0303008	弹幕射击类休闲游戏创意与设计	63
78	0303009	益智解谜类休闲游戏创意与设计	63
79	0303010	融合成长类休闲游戏创意与设计	64
80	0303011	虚拟现实 VR\AR\MR 休闲小游戏创意与设计	64
81	0303012	功能性游戏创意与设计	65
82	0303013	儿童类游戏创意与设计	65
83	0303014	叙事真人互动类游戏创意与设计	66
84	0303015	跑酷类休闲游戏创意与设计	66
85	0303016	模拟养成类休闲游戏创意与设计	67
86	0303017	在线垂直社交平台或 APP 创意与设计	67
87	0303018	数字音频内容提供平台创意与设计	68
88	0303019	兴趣启蒙教育平台或 APP 创意与设计	68
89	0303020	兴趣启蒙教育数字内容创意与设计	69
90	0303021	美食分享社区创意与设计	69
91	0303022	健康健身 APP 创意与设计	69
92	0303023	母婴育儿 APP 创意与设计	70
93	0303024	地图社交 APP 创意与设计	70
94	0303025	在线教育 APP 创意与设计	71
95	0303026	二次元形象在增强现实中的娱乐应用	71
96	0303027	虚拟偶像养成游戏	72
97	0303028	破次元娱乐应用 App	72



## 四、漫画与IP创作项目指南目录

第一部分 产品类			
序号	项目编号	项目名称	页码
98	0401001	《成真》	73
99	0401002	《当我们讨论沙雕时，我们在讨论什么》	74
100	0401003	《封山》	75
101	0401004	《锦书当归》	75
102	0401005	《旧梦叙》	76
103	0401006	《克利尔》	77
104	0401007	《山神夜宴》	78
105	0401008	《外卖骑士》	79
106	0401009	《我曾在梦里见过你》	79
107	0401010	《宝藏猎人》	80
108	0401011	《护灵者》	81
109	0401012	《破阵子》	82
110	0401013	《歃血之人》	82
111	0401014	《维克托之眼》	83
112	0401015	《伪造者》	84
113	0401016	《无常》	85
114	0401017	《波若界》	86
115	0401018	《济公传》	86
116	0401019	《净魔曲》	87
117	0401020	《满天星辰》	88
118	0401021	《猫儿的春》	90
119	0401022	《你何时爱上了我》	91
120	0401023	《入樽少年王》	91
121	0401024	《最动听的声音》	92
122	0401025	《荒城》	93
123	0401026	《乱战》	93
124	0401027	《棉花糖》	94
125	0401028	《星系》	95



126	0401029	《遗迹》	96
127	0401030	《高三》	96
128	0401031	《洛神曲》	97
129	0401032	《魔王讨伐之旅》	98
130	0401033	《南柯》	98
131	0401034	《破茧》	99
132	0401035	《青丝留他方》	100
133	0401036	《丘比特闯了个幺蛾子》	100
134	0401037	《趣说西域美食》	101
135	0401038	《守法公民》	101
136	0401039	《思考人生怎么这么难》	102
137	0401040	《灶神》	103
138	0401041	《草时录》	103
139	0401042	《交织的右手》	104
140	0401043	《普希金鱼》	105
141	0401044	《情热的觅食》	105
142	0401045	《一叶抱富》	106
143	0401046	《独孤木剑》	107
<b>第二部分 方案类</b>			
144	0402001	商业价值漫画方案	108
145	0402002	社会价值漫画方案	109
146	0402003	文化、学术价值漫画方案	110

## 五、创意设计体系项目指南目录

<b>第一部分 产品类</b>			
序号	项目编号	项目名称	页码
147	0501001	eletend 创意礼品设计	112
148	0501002	eletend 智慧生活商品设计	113
149	0501003	eletend 潮流穿搭设计项目	113
150	0501004	eletend 潮流包袋设计与创新项目	114



第二部分 制作类			
序号	项目编号	项目名称	页码
151	0502001	影楼摄影写真用饰品设计	116
第三部分 创意方案类			
序号	项目编号	项目名称	页码
152	0503001	银河列车8号影棚陈设设计案	117
153	0503002	吉动双阳校区景观设计	117
154	0503003	吉动双阳校区空间设计	117
155	0503004	吉动双阳校区公共设计	118
156	0503005	吉动双阳校区视觉识别导向设计	118
157	0503006	吉林动画学院礼品纪念品创意与设计	118
158	0503007	吉动文化艺术集团礼品纪念品创意与设计	119
159	0503008	银河列车衍生品商店陈设设计	119
160	0503009	银河列车影楼陈设设计	120
161	0503010	银河列车影楼摄影棚陈设设计	120
162	0503011	产业大厦一层衍生品商店空间设计	120
163	0503012	产业大厦一层衍生品商店陈设设计	121
164	0503013	银河列车新增空间设计	121
165	0503014	银河列车新增空间施工图设计	121
166	0503015	银河列车影楼“绿棚”空间设计	122
167	0503016	银河列车导向视觉识别设计	122
168	0503017	炫影专业摄影VI设计	122
169	0503018	银河列车整体VI设计	123
170	*0503019	银河列车幼儿教育空间设计	123
171	*0503020	国画创意礼品创作	123
172	*0503021	油画创意礼品创作	124

## 六、营销策划体系项目指南目录





第一部分 市场调研类			
序号	项目编号	项目名称	页码
173	0601001	大文创产业市场调研与分析	125
174	0601002	东北地区文创产业供给状况调研	125
175	0601003	动画与漫画行业综合调研分析	126
176	0601004	游戏行业综合调研分析	127
177	0601005	影视行业综合调研分析	127
178	0601006	设计行业综合调研分析	128
第二部分 营销推广类			
序号	项目编号	项目名称	页码
179	0602001	银河列车品牌推广系列活动策划	129
180	0602002	电影产品新媒体营销推广策划	129
181	0602003	动漫产品新媒体营销推广策划	130
182	0602004	舞台剧项目新媒体营销推广策划	130
183	0602005	主题展赛策划项目	131
第三部分 平面设计及内容生产			
序号	项目编号	项目名称	页码
184	0603001	动漫新媒体平台建设	132
185	0603002	影视新媒体平台建设	132
186	0603003	游戏新媒体平台建设	133
187	0603004	艺术产品设计新媒体平台建设	133
188	0603005	针对产品类的广告创意、策划及传播设计	134
189	0603006	营销策划导向的视频摄制及后期制作项目	135
190	0603007	漫画作品的线上平台运营推广策划项目	135
第四部分 前期方案策划类			
序号	项目编号	项目名称	页码
191	0604001	文化创意产业产品及服务的开发策划项目	137
192	0604002	针对产品、服务或机构品牌的营销推广策划项目	137
193	0604003	文化创意产业类项目整体营销策划	138
194	0604004	针对漫画 IP 开发中的文字、美术等设定进行的调研分析及整体营销策划推广项目	138
195	*0604005	第一届 JAW 国际动漫文化嘉年华暨“最强 COSER”	139



		全国 COSPLAY 大赛策划执行	
--	--	-------------------	--



# 一、动画体系项目

## 第一部分 制片类

完成一部或一系列完整的动画影片，包括长片、短片、系列片等，培养团队的 IP 创作能力。要求如下：

项目编号	0101001
项目名称	水墨风格动画创作
题材	幽默、冒险； 教育、益智； 展示传统历史文化； 冰雪主题。
时长	20 分钟
目标用户	低年龄段均可
风格	卡通风格
对标影片	《小蝌蚪找妈妈》、《冰雪奇缘》、《青蛙王国》、《无敌破坏王》
制作等级	A 级电影级别
技术指标	故事新颖、主角动作流畅、人物表演细腻、画面渲染质量达到 4K 标准
播放平台	院线； 新媒体平台。
项目目标	根据档期、项目预算、影片质量，保质保量完成项目，达到上映的标准。
结项标准	符合院线上映的 20 分钟动画短片； 符合新媒体平台播放的系列片。

项目编号	0101002
项目名称	定格动画创作
题材	幽默、冒险； 教育、益智； 展示传统历史文化； 冰雪主题。
时长	20 分钟
目标用户	低年龄段均可
风格	卡通风格
对标影片	《小蝌蚪找妈妈》、《冰雪奇缘》、《青蛙王国》、《无敌破坏王》
制作等级	A 级电影级别



技术指标	故事新颖、主角动作流畅、人物表演细腻、画面渲染质量达到 4K 标准
播放平台	院线； 新媒体平台。
项目目标	根据档期、项目预算、影片质量，保质保量完成项目，达到上映的标准。
结项标准	符合院线上映的 20 分钟影片； 符合新媒体平台播放的系列片。

项目编号	0101003
项目名称	水彩风格动画创作
题材	幽默、冒险； 教育、益智； 展示传统历史文化； 冰雪主题。
时长	20 分钟
目标用户	低年龄段均可
风格	卡通风格
对标影片	《小蝌蚪找妈妈》、《冰雪奇缘》、《青蛙王国》、《无敌破坏王》
制作等级	A 级电影级别
技术指标	故事新颖、主角动作流畅、人物表演细腻、画面渲染质量达到 4K 标准
播放平台	院线； 新媒体平台。
项目目标	根据档期、项目预算、影片质量，保质保量完成项目，达到上映的标准。
结项标准	符合院线上映的 20 分钟动画短片； 符合新媒体平台播放的系列片。

项目编号	0101004
项目名称	动画系列片创作—参照《小猪佩奇》系列
创意类别	动画系列片
创意类型	动画、亲子、搞笑
时长（数量）	5 分钟、40——80 集
目标用户	儿童、成人
对标影片	《小猪佩奇》系列
播放平台	网络
项目目标	故事创作符合动画剧作的戏剧规律，情节完整，类型明确，主题



明确、积极，要有很强的喜剧感；能够吸引少儿和父母，增强亲子关系，要能够承担社会功能，具有很强的教育意义；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。

#### 项目简介

小猪佩奇是一个可爱的小猪。她已经四岁了，与她的妈妈、爸爸和弟弟乔治生活在一起。佩奇最喜欢做的事情是玩游戏，把自己打扮得漂漂亮亮的去度假，以及在泥坑里快乐的跳上跳下，与小羊苏西（她最好的朋友）、乔治（她的弟弟）一起玩儿，拜访她的姥姥（猪妈妈的妈妈）、姥爷（猪妈妈的爸爸）、伯父伯母。故事内容多数环绕日常生活，比如小孩子们参加学前游戏小组（playgroup）、探访姥姥、爷爷和叔伯亲，在游乐场游玩、踏单车等等。



## 第二部分 制作类

以培养具备基本制作能力的团队为目标，未来可作为承接制作业务存在的创业团队。要求如下：

项目编号	0102001
项目名称	ART T恤角色设计与制作
制作数量	12生肖-12个人物、12星座-12个人物、科普内容(数量未定)之原画角色与互动内容进行角色与游戏内容建模。
能力要求	3D模型建构、骨骼绑定、材质设定
项目目标	本项目针对ART的开发内容，以12生肖、12星座、科普内容之原画角色与互动内容进行角色与游戏内容建模。
结项标准	1. 12生肖-12个人物； 2. 12星座-12个人物； 3. 科普内容(数量未定)。
<b>制作标准</b>	
12生肖-12个人物、12星座-12个人物、科普内容(数量未定)之原画角色与互动内容进行角色建模与设计方案。 1. 单一角色原画，布置任务、了解产品需求，调查竞争产品，明确原画之设定与精神； 2. 原画角色定稿，有明确之设计方向、完整之系列化设计方案； 3. 渲染图、工程图等图面完成； 4. 最终模型制作、图面确认，设计验收。	

项目编号	0102002
项目名称	互动式光雕系统内容设计与制作
制作时长	10分钟内
制作类型	内容设计
能力要求	场景设计、3D设计
制作数量	1. 互动式光雕动画内容二套； 2. 控制互动动画之编程文档二套。
项目目标	应用于银河列车二楼衍生品店之互动式动画内容，及其对应的编程； 互动式光雕系统之故事内容设计与制作； 互动式光雕系统所需之控制编成文档。
结项标准	互动式光雕动画内容二套； 控制互动动画之编程文档二套。
<b>制作标准</b>	
利用集团已经购入的Mirror Head系统，将投影机所显示之画面进行多角度分区投影，并搭配激光探头之感测，完成具有故事性、互动性，虚实搭配的故事内容	



设计。

建议故事：1. 顽皮猴子（将提供相关参考材料给承接单位）；2. 动态清明上河图或其他知名传统画作（将提供相关参考材料给承接单位）。

运用故事内容搭配数字互动场景、实体场景与相关道具，营造新奇、有趣的观赏体验。

关于结项验收，除上述各项制作，最终完成互动式光雕内容二套，并调适后放置于预计运营空间。

项目编号	0102003
项目名称	AR 互动系统内容设计与制作
制作时长	互动系统无时长设定
制作类型	内容设计
能力要求	场景设计、3D 设计
制作数量	1. 符合影院 AR 互动区块尺寸与需求的内容设计与制作(三个场地区块)； 2. 电子档案 6 份（三个场地各二主题）。
项目目标	应用于银河列车一楼影院区块之互动式投影内容，及其对应的编程（程序设定）； 互动式 AR 系统之故事内容设计与制作； 互动式 AR 系统所需之控制编成文档。
结项标准	1. 符合影院三个场地 AR 互动区块尺寸与需求的内容设计与制作； 2. 三个场地各二主题电子档案 6 份。
<b>制作标准</b>	
<p>利用集团已经设置于影院的互动投影系统，将投影机所显示之画面进行多区块分区互动设计，并搭配激光探头之感测，完成具有故事性、互动性，虚实搭配的交互内容。</p> <p>建议故事：1. 水濂洞；2. 动态清明上河图或其他知名传统画作；3. 星际穿越等各类可作为互动主题。</p> <p>运用故事内容搭配数字互动场景、实体场景与相关道具，营造新奇、有趣的观赏体验。</p> <p>关于结项验收，除上述各项制作，最终完成互动式 AR 内容二套，并调适后放置于预计运营空间。</p>	



### 第三部分 创意类

专注于创意成果创作，能够形成包括但不限于剧本、前期概念设计、样片等成果形式。要求如下：

项目编号	0103001
项目名称	eletend ART 12 生肖原画角色设计与制作
团队能力	1. 手绘能力；2. 电脑绘图能力；3. 角色人物设定。
成果形式	完成 12 生肖角色形象设定、完成角色 3D 公仔设计
视觉表现	目标人群所强调之酷炫风格，能衬托出城市年轻人所崇尚之风格。
项目目标	“eletend”是一个年轻、潮流的时尚品牌。有别于其他服装设计品牌，eletend 将服装设计、文化、时尚、艺术及互联网应用有机的结合为一个体系，赋予了时装新的意义。eletend 所推出的时装既是一件商品，也为消费者打开了一扇通往由 eletend 时装及 AR 社群技术所构成的虚拟世界的大门。 穿着 eletend 的用户可以通过线上游戏 APP 扫描服装上的图案，出现服装专属的 3D 角色形象，并可以与其进行互动。
结项标准	1. 完成 12 生肖角色形象设定； 2. 完成角色 3D 公仔设计。
<b>项目简介</b>	
<p>美术 2D 原画部分通过 PhotoShop 进行图像资源的 12 生肖角色设计及制作、角色建模，完成后进行 3D 设计。</p> <p>1. 角色原画设定，布置任务、了解产品需求，调查竞争产品，明确市场取向。 2. 项目中期检查，应有明确之设计方向、调研成果，完整之系列化设计方案。</p>	

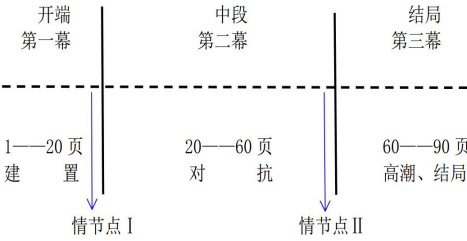
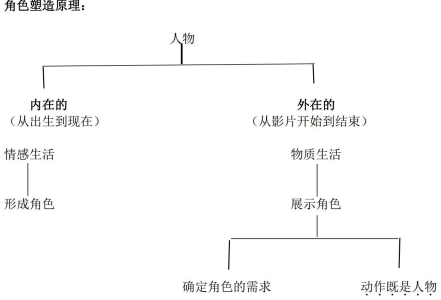
项目编号	0103002
项目名称	eletend ART 12 星座原画角色（原画角色设计）
团队能力	1. 手绘能力；2. 电脑绘图能力；3. 角色人物设定。
成果形式	完成 12 星座角色形象设定、完成角色 3D 公仔设计
视觉表现	目标人群所强调之酷炫风格，能衬托出城市年轻人所崇尚之风格。
项目目标	“eletend”是一个年轻、潮流的时尚品牌。有别于其他服装设计品牌，eletend 将服装设计、文化、时尚、艺术及互联网应用有机的结合为一个体系，赋予了时装新的意义。eletend 所推出的时装既是一件商品，也为消费者打开了一扇通往由 eletend 时装及 AR 社群技术所构成的虚拟世界的大门。 穿着 eletend 的用户可以通过线上游戏 APP 扫描服装上的图案，出现服装专属的 3D 角色形象，并可以与其进行互动。
结项标准	1. 完成 12 星座角色形象设定； 2. 完成角色 3D 公仔设计。
<b>项目简介</b>	





美术 2D 原画部分通过 PhotoShop 进行图像资源的 12 星座角色设计及制作，完成后进行 3D 设计。

1. 角色原画设定，布置任务、了解产品需求，调查竞争产品，明确市场取向。
2. 项目中期检查，应有明确之设计方向、调研成果，完整之系列化设计方案。

项目编号	0103003
项目名称	冰雪类主题动画创意
团队能力	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备优秀的前期创作能力，可以编写完整的剧本；</li> <li>2. 具备优秀的三维、二维动画中期制作能力，可以形成团队作战的条件；</li> <li>3. 具有良好的职业操守，遵守甲方的要求；</li> <li>4. 具备一定的后期制作能力，进行剪辑、配乐、配音等。</li> </ol>
成果形式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的策划案，包括剧本大纲、主要人物形象、主场景；</li> <li>2. 制作完成 2-5 分钟的动画样片；</li> <li>3. 剧本要求：             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 类型以上述创意类型为主；</li> <li>(2) 时长：约 90 分钟；</li> <li>(3) 字数：约 10000-15000 字；</li> <li>(4) 场次：约 100 场；</li> <li>(5) 戏剧结构：                 <p>戏剧结构：</p>  </li> </ol> </li> </ol> <p>角色塑造原理：</p> 
视觉表现	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 气氛稿；</li> <li>2. 2-5 分钟的样片；</li> <li>3. 完整的故事剧本；</li> <li>4. 完整的策划案；</li> </ol> <p>以上任意或者组合均可。</p>



项目目标	1. 完整的故事剧本； 2. 完整、符合市场要求的项目策划案； 3. 制作完成 2-5 分钟的样片，并可以延展到全片。
结项标准	按照招标的要求，或按要求完成剧本；或具备市场转化的详细策划案；或者根据甲方确认的样片，完成整部影片的制作。
<b>项目简介</b>	
具有一定的创意和吸引人的完整的故事剧本和项目策划案，制作样片，具备市场转化的价值。	

项目编号	0103004
项目名称	优秀传统历史文化动画创意
团队能力	1. 具备优秀的前期创作能力，可以编写完整的剧本； 2. 具备优秀的三维、二维动画中期制作能力，可以形成团队作战的条件； 3. 具有良好的职业操守，遵守甲方的要求； 4. 具备一定的后期制作能力，进行剪辑、配乐、配音等。
成果形式	<p>1. 完整的策划案，包括剧本大纲、主要人物形象、主场景；</p> <p>2. 制作完成 2-5 分钟的动画样片；</p> <p>3. 剧本要求：</p> <p>    (1) 类型以上述创意类型为主；</p> <p>    (2) 时长：约 90 分钟；</p> <p>    (3) 字数：约 10000-15000 字；</p> <p>    (4) 场次：约 100 场；</p> <p>    (5) 戏剧结构：</p> <p>    戏剧结构：</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>    角色塑造原理：</p> <div style="text-align: center;"> </div>
视觉表现	1. 气氛稿； 2. 2-5 分钟的样片；



	3. 完整的故事剧本； 4. 完整的策划案； 以上任意或者组合均可。
项目目标	1. 完整的故事剧本； 2. 完整、符合市场要求的项目策划案； 3. 制作完成 2-5 分钟的样片，并可以延展到全片。
结项标准	按照招标的要求，或按要求完成剧本；或具备市场转化的详细策划案；或者根据甲方确认的样片，完成整部影片的制作。
<b>项目简介</b>	
具有一定的创意和吸引人的完整的故事剧本和项目策划案，制作样片，具备市场转化的价值。	

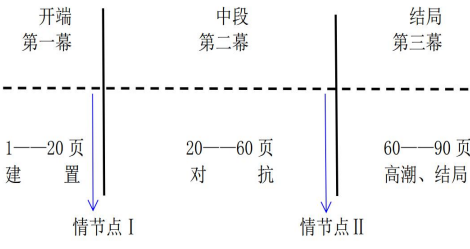
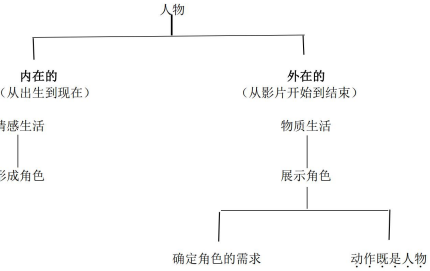
项目编号	0103005
项目名称	科幻类动画创意
团队能力	1. 具备优秀的前期创作能力，可以编写完整的剧本； 2. 具备优秀的三维、二维动画中期制作能力，可以形成团队作战的条件； 3. 具有良好的职业操守，遵守甲方的要求； 4. 具备一定的后期制作能力，进行剪辑、配乐、配音等。
成果形式	<p>1. 完整的策划案，包括剧本大纲、主要人物形象、主场景；</p> <p>2. 制作完成 2-5 分钟的动画样片；</p> <p>3. 剧本要求：</p> <p>（1）类型以上述创意类型为主；</p> <p>（2）时长：约 90 分钟；</p> <p>（3）字数：约 10000-15000 字；</p> <p>（4）场次：约 100 场；</p> <p>（5）戏剧结构：</p> <p>戏剧结构：</p> <p>1—20 页 建置 情节点 I</p> <p>20—60 页 对抗</p> <p>60—90 页 高潮、结局 情节点 II</p>



	<p>角色塑造原理：</p> <pre> graph TD     A[人物] --&gt; B[内在的 (从出生到现在)]     A --&gt; C[外在的 (从影片开始到结束)]     B --&gt; D[情感生活]     D --&gt; E[形成角色]     C --&gt; F[物质生活]     F --&gt; G[展示角色]     G --&gt; H[确定角色的需求]     G --&gt; I[动作既是人物]         </pre>
<p>视觉表现</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 气氛稿；</li> <li>2. 2-5 分钟的样片；</li> <li>3. 完整的故事剧本；</li> <li>4. 完整的策划案；</li> </ol> <p>以上任意或者组合均可。</p>
<p>项目目标</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的故事剧本；</li> <li>2. 完整、符合市场要求的项目策划案；</li> <li>3. 制作完成 2-5 分钟的样片，并可以延展到全片。</li> </ol>
<p>结项标准</p>	<p>按照招标的要求，或按要求完成剧本；或具备市场转化的详细策划案；或者根据甲方确认的样片，完成整部影片的制作。</p>
<p><b>项目简介</b></p>	
<p>具有一定的创意和吸引人的完整的故事剧本和项目策划案，制作样片，具备市场转化的价值。</p>	

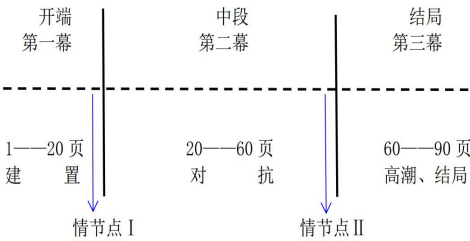
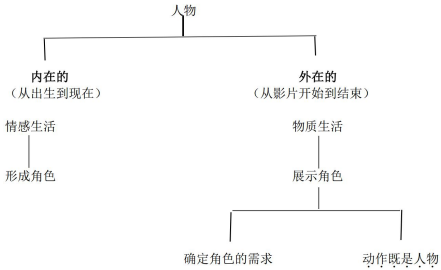
<p>项目编号</p>	<p>0103006</p>
<p>项目名称</p>	<p>儿童教育类动画创意</p>
<p>团队能力</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备优秀的前期创作能力，可以编写完整的剧本；</li> <li>2. 具备优秀的三维、二维动画中期制作能力，可以形成团队作战的条件；</li> <li>3. 具有良好的职业操守，遵守甲方的要求；</li> <li>4. 具备一定的后期制作能力，进行剪辑、配乐、配音等。</li> </ol>



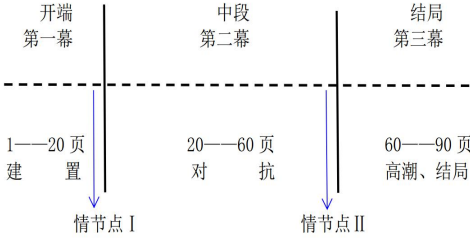
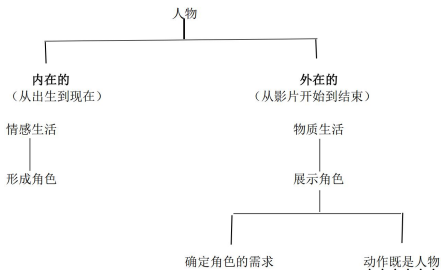
<p>成果形式</p>	<p>1. 完整的策划案，包括剧本大纲、主要人物形象、主场景；</p> <p>2. 制作完成 2-5 分钟的动画样片；</p> <p>3. 剧本要求：</p> <p>(1) 类型以上述创意类型为主；</p> <p>(2) 时长：约 90 分钟；</p> <p>(3) 字数：约 10000-15000；</p> <p>(4) 场次：约 100 场；</p> <p>(5) 戏剧结构：</p> <p>戏剧结构：</p>  <p>角色塑造原理：</p> 
<p>视觉表现</p>	<p>1. 气氛稿；</p> <p>2. 2-5 分钟的样片；</p> <p>3. 完整的故事剧本；</p> <p>4. 完整的策划案；</p> <p>以上任意或者组合均可。</p>
<p>项目目标</p>	<p>1. 完整的故事剧本；</p> <p>2. 完整、符合市场要求的项目策划案；</p> <p>3. 制作完成 2-5 分钟的样片，并可以延展到全片。</p>
<p>结项标准</p>	<p>按照招标的要求，或按要求完成剧本；或具备市场转化的详细策划案；或者根据甲方确认的样片，完成整部影片的制作。</p>
<p><b>项目简介</b></p>	
<p>具有一定的创意和吸引人的完整的故事剧本和项目策划案，制作样片，具备市场转化的价值。</p>	

项目编号	0103007
项目名称	竞技、冒险类动画创意



<p><b>团队能力</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备优秀的前期创作能力，可以编写完整的剧本；</li> <li>2. 具备优秀的三维、二维动画中期制作能力，可以形成团队作战的条件；</li> <li>3. 具有良好的职业操守，遵守甲方的要求；</li> <li>4. 具备一定的后期制作能力，进行剪辑、配乐、配音等。</li> </ol>
<p><b>成果形式</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的策划案，包括剧本大纲、主要人物形象、主场景；</li> <li>2. 制作完成 2-5 分钟的动画样片；</li> <li>3. 剧本要求：             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 类型以上述创意类型为主；</li> <li>(2) 时长：约 90 分钟；</li> <li>(3) 字数：约 10000-15000 字；</li> <li>(4) 场次：约 100 场；</li> <li>(5) 戏剧结构：                 <p>戏剧结构：</p>  <p>角色塑造原理：</p>  </li> </ol> </li> </ol>
<p><b>视觉表现</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 气氛稿；</li> <li>2. 2-5 分钟的样片；</li> <li>3. 完整的故事剧本；</li> <li>4. 完整的策划案；</li> </ol> <p>以上任意或者组合均可。</p>
<p><b>项目目标</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的故事剧本；</li> <li>2. 完整、符合市场要求的项目策划案；</li> <li>3. 制作完成 2-5 分钟的样片，并可以延展到全片。</li> </ol>
<p><b>结项标准</b></p>	<p>按照招标的要求，或按要求完成剧本；或具备市场转化的详细策划案；或者根据甲方确认的样片，完成整部影片的制作。</p>
<p><b>项目简介</b></p>	
<p>具有一定的创意和吸引人的完整的故事剧本和项目策划案，制作样片，具备市场转化的价值。</p>	



项目编号	0103008
项目名称	喜剧类动画创意
团队能力	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备优秀的前期创作能力，可以编写完整的剧本；</li> <li>2. 具备优秀的三维、二维动画中期制作能力，可以形成团队作战的条件；</li> <li>3. 具有良好的职业操守，遵守甲方的要求；</li> <li>4. 具备一定的后期制作能力，进行剪辑、配乐、配音等。</li> </ol>
成果形式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的策划案，包括剧本大纲、主要人物形象、主场景；</li> <li>2. 制作完成 2-5 分钟的动画样片；</li> <li>3. 剧本要求：             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 类型以上述创意类型为主；</li> <li>(2) 时长：约 90 分钟；</li> <li>(3) 字数：约 10000-15000 字；</li> <li>(4) 场次：约 100 场；</li> <li>(5) 戏剧结构：                 <p>戏剧结构：</p>  <p>角色塑造原理：</p>  </li> </ol> </li> </ol>
视觉表现	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 气氛稿；</li> <li>2. 2-5 分钟的样片；</li> <li>3. 完整的故事剧本；</li> <li>4. 完整的策划案；</li> </ol> 以上任意或者组合均可。
项目目标	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的故事剧本；</li> <li>2. 完整、符合市场要求的项目策划案；</li> <li>3. 已制作完成 2-5 分钟的样片，并可以延展到全片。</li> </ol>
结项标准	按照招标的要求，或按要求完成剧本；或具备市场转化的详细策划案；或者根据甲方确认的样片，完成整部影片的制作。
<b>项目简介</b>	
具有一定的创意和吸引人的完整的故事剧本和项目策划案，制作样片，具备市场转化的价值。	



项目编号	0103009
项目名称	动画特效创意
团队能力	1. 具备优秀的影视特效制作能力； 2. 具备优秀的三维、二维动画后期制作能力，可以形成团队作战的条件； 3. 具有良好的职业操守，遵守甲方的要求； 4. 具备一定的后期制作能力，进行剪辑、配乐、配音等。
成果形式	1. 完成动画特效创意与制作 20 分钟； 2. 完成动画后期 8-16 集
项目目标	1. 按照故事剧本； 2. 完整、符合市场要求和项目策划案；
结项标准	按照招标的要求，或按剧本要求完成；或者根据甲方确认的样片，完成整部影片的特效、后期制作。
<b>项目简介</b>	
具有一定的创意和吸引人的完整的影片特效、后期创意制作，具备市场转化的价值。	





## 二、影视体系项目

### 第一部分 制片类

完成一部完整的影片。包括且不限于网大、网综、大电影、系列短视频等。要求如下：

项目编号	0201001
创意类别	动画片系列
创意类型	动画、亲子、搞笑
时 长	5分钟、40——80集
目标用户	儿童、成人
项目名称	动画系列片创作
播放平台	网络
项目目标	故事创作符合动画剧作的戏剧规律，情节完整，类型明确，主题明确、积极，要有很强的喜剧感；能够吸引少儿和父母，增强亲子关系，要能够承担社会功能，具有很强的教育意义；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
结项标准	参照《小猪佩奇》系列，每集5分钟，共40-80集。
<b>项目简介</b>	
小猪佩奇是一个可爱的小猪。她已经四岁了，与她的妈妈、爸爸和弟弟乔治生活在一起。佩奇最喜欢做的事情是玩游戏，把自己打扮得漂漂亮亮的，去度假，以及在泥坑里快乐的跳上跳下，与小羊苏西（她最好的朋友）、乔治（她的弟弟）一起玩儿，拜访她的姥姥（猪妈妈的妈妈）、姥爷（猪妈妈的爸爸）、伯父伯母。故事内容多数环绕日常生活，比如小孩子们参加学前游戏小组（playgroup）、探访姥姥姥爷和叔伯亲、在游乐场游玩、踏单车等等。	

项目编号	0201002
创意类别	竖屏短剧
创意类型	社会、喜剧、讽刺
时长（数量）	3—5分钟
目标用户	短视频爱好者、都市上班族
项目名称	网络剧创作1
播放平台	网络
结项标准	参照《生活对我下了手》，3-5分钟。
<b>项目简介</b>	
《生活对我下手了》不仅“微”（全集48集，但每集平均只有三四分钟），它的另一个特点是：竖屏。竖屏，同样是短视频塑造的用户观影“习惯”。目前中国	



70%以上用户使用竖屏观看方式，竖屏内容会成为未来的一个主流方向。比如抖音，平台上所有内容都是竖屏形式，全屏化特质给用户更多的沉浸感、高节奏、高密度、碎片化、信息流的内容形式，让用户不知不觉被收割了时间。《生活对我下手了》的竖屏模式，其实就是“拟抖音”，每集几分钟，没有弹幕，不能二倍速，切换上下集时只要往屏幕上下轻轻一滑。

竖屏微网剧的“抖音化”，它给观众的心理预期也只能是抖音式的——在短短的五分钟内，必须有笑点和爽点。这就决定了竖屏微网剧的主流走向，只能是段子剧。《生活对我下手了》，单从这个剧名就不难猜出该剧的风格，就是对生活中职场、闺蜜、情侣、兄弟、家人、校园等方方面面的戏谑、调侃和吐槽。这其实是当前很多自媒体短视频的一贯主题，但《生活对我下手了》没有让观众觉得“梗老”、“烂俗”，主要得益于编剧的敏锐和接地气，比如对“柜姐”、甲方、闺蜜等的吐槽，都能让人会心一笑，并且该剧的槽点也与时俱进，比如对网红美颜的讽刺。当然，长相喜感、演技鲜活的辣目洋子也为此剧增色许多。

项目编号	0201003
类别	网络剧
类型	青春+爱情+奋斗+轻悬疑
时长	每集 35-45 分钟
数量	24 集
目标用户	18 岁至 30 岁的年轻男女、创业者、职场工作者
项目名称	网络剧创作 2
播放平台	爱奇艺、腾讯
技术指标	1920*1080 的分辨率、264 视频编解码
项目目标	把控各项项目费用支出，实现成本最低化，效果有优化； 把控拍摄质量以及拍摄过程当中各个细小的环节； 解读剧本，选出合适的演员，配合导演完成相关工作； 把控后期制作质量，学会如何为成功上映打开外部通道。
结项标准	参照《归去来》，每集 35-45 分钟，共 24 集。
<b>项目简介</b>	
学校的生活始终会面临结束，所有的学生终将会面临初入职场的种种考验。本次项目将会重塑真实的画面，还原生活中的现实情节，以演员精湛的演技展现社会的复杂与人心的难测，加上校园以及都市的场景植入，加大感染力度。	

项目编号	0201004
类别	网络剧
类型	剧情\青春\校园
时长	25 分钟
数量	18 集
目标用户	学生、青年观众



项目名称	网络剧创作 3
播放平台	网络
技术指标	1920*1080 的分辨率、264 视频编解码
项目目标	1. 符合学生的生活经历，锻炼学生对生活的观察，能够捕捉到本身特有的情绪； 2. 锻炼学生的编剧和拍摄能力，现场的协调能力； 3. 能够在商业上获得反响，能够创收。
结项标准	参照《最好的我们》，每集 25 分钟，共 18 集。
<b>项目简介</b>	
<p>这将是一个发生在校园的有关几个年轻人的故事，他们因缘际会，又注定分离。通过一个有关描写爱的艰难、青春的迷失、记忆的萦回的影片，试图书写一代人的精神症候。今天的年轻人到底为何而焦虑？他们平衡精神世界的方式是什么？他们愿意给自己建设和创造一种什么样的存在感？通过捕捉当下年轻人的生活状态和精神世界，从而呈现具有普遍性的情感体验。</p>	

项目编号	0201005
类别	有声漫画
类型	类型多样
时长	3 分钟——15\集
数量	50 集
目标用户	Z 世代、小镇青年、动漫爱好者、泛二次元群体
项目名称	有声漫画创作
播放平台	网络视频平台
技术指标	1080P
项目目标	漫画+竖屏+短视频的新兴观看模式为从业者提出了挑战，同时也是学生自我锻炼动画水准的机遇；更短的内容时长、更直接的观看刺激、更高频的更新速度，对从业者提出了更高的要求。此项目锻炼学生有没有适应观众的观看方式的改变，从而提升职业技能。
结项标准	参照《19 天》，每集 3-15 分钟。
<b>项目简介</b>	
<p>以现有的动画作品为基础，画面质感、叙事节奏，还是镜头流畅度等维度，每集约三分钟，以竖屏呈现的“漫动画”是更接近动画的品类，也是主动迎合短视频趋势的产品。</p>	

项目编号	0201006
创意类别	网络电影
创意类型	灾难、惊悚
时长	60—90 分钟



目标用户	网大观众
项目名称	网络大电影创作 1
播放平台	网络
项目目标	参照《大蛇》，60-90 分钟。
<b>项目简介</b>	
林奇为救身患绝症的女儿，加入了富豪齐腾、医学专家岚若、地质学家胖子及雇佣兵团等组成的冒险小队，踏上了寻找“生命之果”的旅程。在这片危险密布的丛林中，险象接踵而至，队员们接二连三遇难身亡，暗处似乎还潜伏着觊觎他们生命的凶残猛兽。想要逃离的队员和齐藤的关系越发紧张，与此同时，生命之花即将开放，神秘猛兽的真面目也浮出水面。	

项目编号	0201007
类别	网络电影
类型	古装、武侠、喜剧
时长	90 分钟
数量	1 部
目标用户	网大观众
项目名称	网络大电影创作 2
播放平台	视频平台
技术指标	1920*1080 的分辨率、264 视频编解码
项目目标	原创项目锻炼了学生的综合素质，尤其是对网大热门类型的把握能力；对武侠喜剧这一传统类型的剧作能力的训练，尤其是在结构和叙事节奏上；项目能带动小说、漫画等商业领域的扩展；中期拍摄还有后期制作的需要达到最优化。
结项标准	参照《夺命剑之风云再起》，90 分钟。
<b>项目简介</b>	
故事剧本充分的惊悚和悬疑元素，同时动作元素也是这一类型必不可少的，还要考虑到网大特有的剧作模式，比方说“前六分钟”等。	

项目编号	0201008
类别	网络电影
类型	少儿、奇幻、喜剧
时长	90 分钟
数量	1 部
目标用户	儿童
项目名称	网络大电影创作 3
播放平台	视频平台
技术指标	1920*1080 的分辨率、264 视频编解码



项目目标	拍摄制作一部符合少儿审美和具有教育意义的网大作品，要具有喜剧、奇幻、家庭等元素，做到寓教于乐。
结项标准	参照《神奇梦想飞船》，90分钟。
<b>项目简介</b>	
面向少儿的奇幻喜剧的网大作品，制作成本低，观众群体稳定，具有很好的收益保障。	

项目编号	0201009
创意类别	网络电影
创意类型	校园、青春、热血
时 长	90分钟
目标用户	青年观众
项目名称	网络大电影创作4
播放平台	院线、网络
项目目标	故事创作符合类型片的戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有清晰的主线和副线，矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
结项标准	参照《睡在我上铺的兄弟》，90分钟。
<b>项目简介</b>	
<p>上海的百年名校沪都大学330宿舍，聚集着来自四面八方且性格迥异的四名大男孩，分别是厚脸皮的西安男孩林向宇、上海弄堂长大的小处男管超、富二代李大鹏以及混过社会的重庆仗义青年谢训。他们在一起插科打诨，坐大桶泡澡打牌，想方设法整治新生，花招迭出追逐美丽学妹。他们如同当下大多数高校学子一般，享受着走向社会前最后的纯真与美好。但是这毕竟是一段短暂易逝的时光。走入社会后，他们为了事业、爱情各自奔波，又接连遭受挫折。</p> <p>只要有那份情意，无论走多远我们都是好兄弟……</p>	

项目编号	0201010
创意类别	网络电影
创意类型	悬疑、惊悚
时 长	90分钟
目标用户	普通观众
项目名称	网络大电影创作5
播放平台	院线、网络



<b>项目目标</b>	故事创作符合类型片的戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中，悬疑点的设置要很精确；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有清晰的主线和副线，矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《催眠大师》。
<b>项目简介</b>	
著名的心理治疗师徐瑞宁擅长催眠治疗，深得业界的赞扬。但是心高气傲的他却遭遇了职业生涯中最棘手的案件，那就是恩师方教授推荐给他的女病人任小妍。一天晚上，女助手 Amy 引见来了任小妍，但是这个女病人似乎一直都不太配合，对待医生态度强硬，而且坚信自己有超自然的能力，瑞宁觉得她没有说出真相，于是开始了催眠疗法。意想不到的任小妍反而掌控了局面，而真相居然与瑞宁的妻子以及好友洛雨淞有关，任小妍的身份真正是什么？瑞宁似乎掉进了一个设计好的陷阱里……	

<b>项目编号</b>	0201011
<b>创意类别</b>	网络电影
<b>创意类型</b>	武侠
<b>时 长</b>	90 分钟
<b>目标用户</b>	普通观众
<b>项目名称</b>	网络大电影创作 6
<b>播放平台</b>	院线、网络
<b>项目目标</b>	故事创作符合类型片的戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有清晰的主线和副线，矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《厨子、痞子、戏子》90 分钟。
<b>项目简介</b>	
民国三十一年，“虎烈拉”横行华北。北平城被日军封城。城外闹瘟疫，城里闹饥荒。流氓（黄渤 饰）饿得不行，蹲在胡同里劫大户，没想到却把两个日本人劫到了一家日本料理店里。店里只有店主夫妇和一个驻店唱戏的戏子。中国店主夫妇，厨子（刘烨 饰）胆小如鼠，厨子老婆（梁静 饰）残疾弱智。戏子（张涵予 饰）颠三倒四，神神叨叨。怎么处理这俩日本人成了难题。	
为了让其他俩人听自己的，流氓亮出枪，店主拔出刀，戏子干脆摸出来一手榴	



弹。三人陷入僵局，料理店外，此时日军和城中伪军正在进行全城地毯式搜查。之后事态发展却出人意料，闹剧迭出，情节爆笑百转。几人疯癫闹场的狂欢表象下，“曲线救国”的“愚人谍战”，才刚刚上演……

项目编号	0201012
创意类别	网络电影
创意类型	儿童、亲情
时 长	90 分钟
目标用户	普通观众
项目名称	网络大电影创作 7
播放平台	院线、网络
项目目标	故事创作符合戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有非常细腻和独特的细节呈现；矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
结项标准	参照《西小河的夏天》，90 分钟。
<b>项目简介</b>	
1998 年夏，皮耶罗决战世界杯，10 岁的晓阳也想像他一样。当老师的爸爸拒绝为他的校队申请书签字，忙着角逐梅花奖的妈妈也没空搭理他。在没有兄弟姐妹的年少时光，隔壁怪爷爷成了晓阳的好朋友。他们一起踢球，一起出游。孤独的夏天，他窥见了爸爸、妈妈和爷爷的秘密。2018 年的晓阳会不会仍怀念那个闷热、美好又充满烦恼的夏天？	

项目编号	0201013
创意类别	网络电影
创意类型	主旋律、社会
时 长	90 分钟
目标用户	普通观众
项目名称	网络大电影创作 8
播放平台	院线、网络
项目目标	故事创作符合戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角；要有非常细腻和独特的细节呈现；矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众



	的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《十八洞村》。
<b>项目简介</b>	
湖南湘西乡村在扶贫政策实施过程中，十八洞村退伍老兵杨英俊和几个堂兄弟家均为精准识别的贫困户，面对现状，他们虽心态各异，但是内心深处都有改变命运的期盼。在扶贫工作队的帮扶下，杨英俊带领杨家兄弟立志、立身、立行，决心打一场脱贫攻坚战，在追求生活脱贫的过程中，他们完成了一次精神上的脱贫，山民们思想观念和生活方式发生了巨大变化。	

<b>项目编号</b>	0201014
<b>创意类别</b>	网络电影
<b>创意类型</b>	科幻、喜剧
<b>时 长</b>	90 分钟
<b>目标用户</b>	普通观众
<b>项目名称</b>	网络大电影创作 9
<b>播放平台</b>	院线、网络
<b>项目目标</b>	故事创作符合戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角；要有非常细腻和独特的细节呈现；矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《疯狂的外星人》，90 分钟。
<b>项目简介</b>	
号称银河系最先进的外星文明试图和地球建交，谁知一连串的误会导致意外发生。外星使者的飞船坠入大气层，最终摔在了中国某市的世界公园中。靠耍猴戏为生的耿浩（黄渤 饰）和酒贩子好友大飞（沈腾 饰）把受伤的外星人错认为来自南美洲的猴子，在自家猴子受伤的情况下，耿浩开始训练起这个他口中的“刚果骚骚猴”。由于失去了超能力加成设备，外星人的本事无法施展，只能任由这两个傻乎乎的地球人打骂操练。尽管如此，他仍试图夺回自己的装备。另一方面，之前与外星人交流失败的超级大国根据外星人留下的信息，穿梭世界各地寻找外星使者。地球的命运朝着不可预测的方向发展……	

<b>项目编号</b>	0201015
<b>类 别</b>	电影
<b>类 型</b>	青春、励志
<b>时 长</b>	100 分钟
<b>数 量</b>	1 部
<b>目标用户</b>	学生、青年观众





项目名称	电影创作
播放平台	院线
技术指标	符合《数字电影数据包（DCP）标题命名与载体标识技术规范》、《数字电影放映模式设置技术规范》、《电影院视听环境技术要求与测量方法》、《电影录音控制室、室内影厅B环电声响应规范和测量》四项拍摄和放映要求
项目目标	1. 将所学所思用于拍摄实践，能够在创意、叙事、造型、声音等方面都有很好的综合运用技能和较强的现场组织能力； 2. 故事完整，符合类型化创作，戏剧冲突强烈，主题明确，结构清晰，角色立体，各层面制作符合院线电影的品质； 3. 制作费不要超出预算，投放院线后能够实现盈利。
结项标准	参照《老师·好》，100分钟。
<b>项目简介</b>	
<p>这将是一个发生在校园的有关几个年轻人的故事，他们因缘际会，又注定分离。通过一个有关描写爱的艰难、青春的迷失，记忆的萦回的影片，试图书写一代人的精神症候。今天的年轻人到底为何而焦虑？他们平衡精神世界的方式是什么？他们愿意给自己建设和创造一种什么样的存在感？通过捕捉当下年轻人的生活状态和精神世界，从而呈现具有普遍性的情感体验。</p>	

项目编号	0201016
类别	短视频
类型	手作、Cosplay、特效化妆
时长	短视频 15 秒到 1 分钟 长视频 2 分钟到 5 分钟
数量	150 期（三个账号各 50 期）
项目名称	自媒体内容创作（网红工作室）
播放平台	抖音、快手、哔哩哔哩、微视等短视频平台
技术指标	符合《抖音短视频平台播放规定》、《快手短视频平台播放规定》、《微视短视频平台播放规定》、《哔哩哔哩弹幕网播放规定》符合项目定位。
项目目标	1. 利用学校丰富的学生资源与工作室，打造自己的“网红工作室”以及“个体网红”。 2. 视频能够展示出学校深厚的二次元文化底蕴以及学校优秀的教学成果。 3. 通过网红工作室项目将工作室成果变现，实现盈利。 4. 制作费不要超出预算，投放短视频平台后能够带来一定的宣传效果。
结项标准	符合平台标准以及目标定位，保证视频质量，个人网红形象积极向上、网红工作室能够体现教学成果，在预期内按时完成 150 期。
<b>项目简介</b>	
<p>“网红工作室”是针对目前网红经济飞速发展状况，高度结合学校学生资源打造的具有可持续性、带动性和较好宣传效果的项目。项目与学校成熟对口工作室实</p>	



现融合，共同打造，形成合力。目前，相关工作室已经介入工作中。该项目旨在挖掘高校潜力学生，打造一批新兴偶像“网红”，结合学校专业，打造一批具有吉林学院鲜明专业特色的“网红账号”。使两者成为宣传学校，宣传公司的优质传播窗口。

针对不同学生的特质和专业特点，部门已制定出了未来有针对性的网红打造计划，分类别、显个性。现已形成方案，形成两类打造方向，即网红主播个体方向、网红工作室方向，共3个账号。



## 第二部分 制作类

项目编号	0202001
项目名称	电影配音项目
产品类型	配乐
制作内容	关于《鲧禹传》、《都市电脑传奇》、《汪小旺与米小毛》、《教你学漫画》、《系列片创意工场》（十万个为什么）、《长白精灵》方言版、《青蛙王国4》等电影和系列片配音。
制作数量	《鲧禹传》配音1部，85分钟；《都市电脑传奇》配音1部，85分钟；《汪小旺与米小毛》配音，52集*5分钟；《教你学漫画》配音，104集*3分钟；《系列片创意工场》（十万个为什么）配音，52集*8分钟；《长白精灵》方言版配音104集*10分钟；《青蛙王国4》配音1部，85分钟。
能力要求	符合观众对声音的欣赏标准，同时吻合角色特点。
项目目标	符合公司对配音的定位，增加娱乐性和时尚感，强化角色的感染力。
结项标准	《鲧禹传》配音1部，85分钟；《都市电脑传奇》配音1部，85分钟；《汪小旺与米小毛》配音，52集*5分钟；《教你学漫画》配音，104集*3分钟；《系列片创意工场》（十万个为什么）配音，52集*8分钟；《长白精灵》方言版配音，104集*10分钟；《青蛙王国4》配音1部，85分钟。
<b>制作标准</b>	
配音吻合影片情节和人物塑造需要。	

项目编号	0202002
项目名称	电影配乐项目
产品类型	配乐
制作内容	关于《鲧禹传》、《都市电脑传奇》、《汪小旺与米小毛》、《教你学漫画》、《系列片创意工场》（十万个为什么）、《长白精灵》方言版、《青蛙王国4》等电影和系列片配乐。
制作数量	《鲧禹传》配乐1部，85分钟；《都市电脑传奇》配乐1部，85分钟；《汪小旺与米小毛》配乐，52集*5分钟；《教你学漫画》配乐，104集*3分钟；《系列片创意工场》（十万个为什么）配乐，52集*8分钟；《长白精灵》方言版配音，104集*10分钟；《青蛙王国4》配乐1部，85分钟。
能力要求	符合观众对声音的欣赏标准，同时吻合角色特点。
项目目标	符合公司对配乐的定位，增加娱乐性和时尚感，强化角色的感染力。
结项标准	《鲧禹传》配乐1部，85分钟；《都市电脑传奇》配乐1部，85分钟；《汪小旺与米小毛》配乐，52集*5分钟；《教你学漫画》配乐，104集*3分钟；《系列片创意工场》（十万个为什么）配乐，52集*8分钟；《长白精灵》方言版配音，104集*10分钟；《青蛙王国4》配乐1部，85分钟。

**制作标准**

配乐吻合影片情节和人物塑造需要。

<b>项目编号</b>	0202003
<b>项目名称</b>	幼教产品开发--《教你学漫画》
<b>产品类型</b>	文案编写、制作
<b>制作内容</b>	漫画文案编写和课件录制；教材、训练册样书编写、教具制作。
<b>制作数量</b>	漫画文案编写和课件录制数量为 104 集*3 分钟；教材和训练册样书编写 1 套、教具制作 5 套。
<b>能力要求</b>	漫画文案编写和课件录制，分动物、人物、交通工具、物品系列区别难度和等级，让用户能够循序渐近地学习；教材、训练册样书编写、教具制作，围绕目前市场上幼儿课外班的主流内容，实用性强。
<b>项目目标</b>	漫画文案编写和课件录制，符合儿童欣赏要求，简洁，具有趣味性，并且课件内容传递清晰、准确；教材、训练册样书编写的内容实用性强，教具制作精美，适合推广。
<b>结项标准</b>	漫画文案编写和课件录制数量为 104 集*3 分钟；教材和训练册样书编写 1 套、教具制作 5 套。
<b>制作标准</b>	
漫画文案编写和课件录制，符合儿童欣赏要求，简洁，具有趣味性，并且课件内容传递清晰、准确，达到 B 级系列片标准；教材、训练册样书编写的内容实用性强，达到出版级别；教具制作精美，达到商品级别，适合推广。	



### 第三部分 创意方案类

形成包括且不限于剧本、大纲、样片等成果形式。要求如下：

项目编号	0203001
项目名称	真人手办造型设计
创意类型	设计方案
时长（数量）	1. 真人手办服装造型设计提案三套； 2. 真人手办相关配件设计提案三套； 3. 真人手办妆发设计提案三套。 以上设计提案以图纸、相片、手绘稿、3D等各类提案不拘。
目标用户	银河列车绿幕特效摄影受众群
对标影片	参考芭比娃娃、公仔之整体包装设计
项目目标	绿棚摄影应用-真人手办造型摄影需求之整体造型与配件设计。
结项标准	服装、化妆、数字场景、实体场景、道具相关提案，符合选定整体主题方向，服装与配件设计风格拟定与草图。 1. 真人手办服装造型设计三套； 2. 真人手办相关配件设计三套； 3. 真人手办妆发设计三套。 建立各项制作物的制作稿件、图面、数字存盘，以便后续品项维持与参照。
<b>项目简介</b>	
<p>利用公仔、手办的整体形象，将消费者进行全身性的装扮改造，搭配数字背景、720度全景、互动内容、实体道具、服装、特效化妆等相关制作。</p> <p>化身各种经典、知名的公仔玩偶，并加上包装的氛围，搭配数字互动场景、实体场景与相关服装道具，营造将自己变身为手办人物的新奇摄影体验。</p> <p>依业已完成之各主题引导企划，该主题角色服装与化妆，预定于4月1日调研会议，由运营负责人偕同绿幕技术总监与各相关工作室确定。</p> <p>服装、化妆、数字场景、实体场景、道具相关制作，力求比照动漫或玩具手办相关形象进行规划与呈现，以忠实还原公仔本身的印象。同时，服装、道具、实体场景需考虑成品耐用性、尺寸调整弹性、清洁、修缮、拆装与保存。并建立各项制作物的制作稿件、图面、数字存盘，以便后续品项维持与参照。</p>	

项目编号	0203002
项目名称	动漫主题绿幕整体设计
创意类型	设计方案
时长（数量）	1. 打造重要角色服装、化妆、道具。至少四名角色，每角色1~2套。每套包含成人与孩童版的设计提案、图纸等； 2. 打造动漫关键数字与实体场景。至少四个场景的设计提案、图稿、参考图。
目标用户	银河列车绿幕特效摄影受众群
对标影片	1. 火影忍者；2. 航海王；3. 攻壳机动队；4. 七龙珠。不限此列所



	提。
<b>项目目标</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 打造动漫重要角色服装、化妆与道具。至少四名角色，每角色1~2套。每套包含成人与孩童版的设计提案、图纸等。</li> <li>2. 打造动漫关键数字与实体场景。至少四个场景的设计提案、图稿、参考图。</li> <li>3. 畅销动漫主题绿幕摄影相关。</li> </ol>
<b>结项标准</b>	服装、化妆、数字场景、实体场景、道具相关提案，力求比照漫画场景制作相关标准进行规划与呈现，以忠实还原民众观影印象。同时，服装、道具、实体场景需考虑成品耐用性、尺寸调整弹性、清洁、修缮、拆装与保存。并建立各项制作物的制作稿件、图面、数字存盘，以便后续品项维持与参照。
<b>项目简介</b>	
<p>参考目标动漫主题的多个重要场景的数字动态背景、数字静态背景、720度全景、AR互动内容、实体道具、服装、音乐与音效、特效化妆等相关制作。</p> <p>让各年龄层、族群有机会亲身参与当下热门或经典动漫，化身动漫主角进入动漫氛围，搭配数字互动场景、实体场景与相关服装道具，营造五感动漫桥段与亲身互动之新奇摄影体验。</p> <p>依业已完成之各主题引导企划，该主题动漫角色服装与化妆，至少涵盖男主角、女主角、男配角、女配角，依动漫剧情、其他重要配角服装与化妆也在本项目制作范畴。</p>	

<b>项目编号</b>	0203003
<b>项目名称</b>	科幻电影主题绿幕整体设计
<b>创意类型</b>	设计方案
<b>时长（数量）</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 打造重要角色服装、化妆、道具。至少四名角色，每角色1~2套。每套包含成人与孩童版的设计提案、图纸等；</li> <li>2. 打造电影关键数字与实体场景。至少四个场景的设计提案、图稿、参考图。</li> </ol>
<b>目标用户</b>	银河列车绿幕特效摄影受众群
<b>对标影片</b>	1. 盗梦空间绿幕；2. 钢铁侠；3. 头号玩家；4. 星际穿越；5. 阿凡达；6. 星际穿越。
<b>项目目标</b>	打造电影90%风格印象还原度，包含重要角色服装、化妆与道具，关键数字与实体场景，以支撑该电影主题绿幕影棚商业摄影需求。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 打造重要角色服装、化妆、道具。至少四名角色，每角色1~2套。每套包含成人与孩童版的设计提案、图纸等；</li> <li>2. 打造电影关键数字与实体场景。至少四个场景的设计提案、图稿、参考图；</li> <li>3. 知名科幻电影场景绿幕摄影相关。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>参考目标电影主题的多个重要场景的数字动态背景、数字静态背景、720度全景、AR互动内容、实体道具、服装、音乐与音效、特效化妆等相关制作。</p> <p>让各年龄层、族群有机会亲身参与当下热门或经典电影，化身电影主角进入电</p>	



影氛围，搭配数字互动场景、实体场景与相关服装道具，营造五感电影桥段与亲身互动之新奇摄影体验。

依业已完成之各主题引导企划，该主题电影角色服装与化妆，至少涵盖男主角、女主角、男配角、女配角，依电影剧情、其他重要配角服装与化妆也在本项目制作范畴。

项目编号	0203004
项目名称	剧本创作 1
创意类别	剧本
创意类型	青春、励志
时长（数量）	100 分钟
目标用户	学生、青年观众
对标影片	《老师·好》
播放平台	院线
项目目标	完成在制作预算内的标准的商业类型片剧本，时长控制在 100 分钟左右，有明确的主题，结构上符合三幕剧惯有开端、对抗、高潮和结局的模式，故事精彩，节奏恰当。
结项标准	参照《老师·好》，100 分钟。
<b>项目简介</b>	
<p>这将是一个发生在校园的有关几个年轻人的故事，他们因缘际会，又注定分离。通过一个有关描写爱的艰难、青春的迷失，记忆的萦回的影片，试图书写一代人的精神症候。今天的年轻人到底为何而焦虑？他们平衡精神世界的方式是什么？他们愿意给自己建设和创造一种什么样的存在感？通过捕捉当下年轻人的生活状态和精神世界，从而呈现具有普遍性的情感体验。</p> <p>作为一部描写情感和角色状态的剧本，剧本创作者要具有丰富敏感细腻的内心里，深入到每个角色的内心，与其对话，对于每一个角色都要不失温柔敦厚之旨，同时还要做到“适于表演，强化表演”，这个剧本是可以让演员有发挥的空间的。</p>	

项目编号	0203005
项目名称	剧本创作 2
创意类别	剧本
创意类型	社会、喜剧、讽刺
时长（数量）	3—5 分钟
目标用户	短视频爱好者、都市上班族
对标影片	《生活对我下手了》
播放平台	网络
项目目标	竖屏短剧是个全新的观看方式，限于时长、观看心态、方式，决定了“段子式的”剧作要短小精悍，在短短的三五分钟内，必须有笑点和爽点，内容丰富多样，编剧对生活的观察要敏锐和接地



	气，聚焦当代都市的社会问题，让观众们在感到好笑的同时还能感同身受，能够产生社会话题；故事要能够给演员提供可行的表演空间，或者说，符合喜剧表演的方式；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。
<b>结项标准</b>	参照《生活对我下手了》，3-5分钟/集。
<b>项目简介</b>	
<p>《生活对我下手了》不仅“微”（全集48集，但每集平均只有三四分钟），它的另一个特点是：竖屏。竖屏，同样是短视频塑造的用户观影“习惯”，目前中国70%以上用户使用竖屏观看方式，竖屏内容会成为未来的一个主流方向。比如抖音，平台上所有内容都是竖屏形式，全屏化特质给用户更多的沉浸感、高节奏、高密度、碎片化、信息流的内容形式，让用户不知不觉被收割了时间。《生活对我下手了》的竖屏模式，其实就是“拟抖音”，每集几分钟，没有弹幕，不能二倍速，切换上下集时只要往屏幕上下轻轻一滑。竖屏微网剧的“抖音化”，它给观众的心理预期也只能是抖音式的——在短短的三五分钟内，必须有笑点和爽点。这就决定了竖屏微网剧的主流走向，只能是段子剧。《生活对我下手了》，单从这个剧名就不难猜出该剧的风格，就是对生活中职场、闺蜜、情侣、兄弟、家人、校园等方方面面的戏谑、调侃和吐槽。这其实是当前很多自媒体短视频的一贯主题，但《生活对我下手了》倒没有让观众觉得“梗老”、“烂俗”，主要得益于编剧的敏锐和接地气，比如对“柜姐”、甲方、闺蜜等的吐槽，都能让人会心一笑，并且该剧的槽点也与时俱进，比如对网红美颜的反讽。当然，长相喜感、演技鲜活的辣目洋子也为此剧增色许多。</p>	

<b>项目编号</b>	0203006
<b>项目名称</b>	剧本创作3
<b>类别</b>	剧本
<b>类型</b>	类型多样
<b>时长</b>	3分钟—15分钟\集
<b>数量</b>	50集
<b>目标用户</b>	Z世代、小镇青年、动漫爱好者、泛二次元群体
<b>对标影片</b>	《19天》
<b>播放平台</b>	网络视频平台
<b>技术指标</b>	1080P
<b>项目目标</b>	漫画+竖屏+短视频的新兴观看模式为从业者提出了挑战，同时也是学生自我锻炼动画水准的机遇；更短的内容时长、更直接的观看刺激、更高频的更新速度，对从业者提出了更高的要求。此项目锻炼了学生有没有适应观众的观看方式的改变，从而提升职业技能。
<b>结项标准</b>	参照《19天》，3-15分钟/集，共50集。
<b>项目简介</b>	





以现有的动画作品为基础，画面质感、叙事节奏，还是镜头流畅度等维度，每集约三分钟、以竖屏呈现的“漫动画”是更接近动画的品类，也是主动迎合短视频趋势的产品。

项目编号	0203007
项目名称	剧本创作 4
创意类别	剧本
创意类型	灾难、惊悚
时长（数量）	60—90 分钟
目标用户	网大观众
对标影片	《大蛇》
播放平台	网络
项目目标	故事创作符合网大的戏剧规律，情节完整，类型明确。节奏适中，主题明确、积极，有商业性和艺术性，向优秀的作品多借鉴多学习；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
结项标准	参照《大蛇》，60-90 分钟。
<b>项目简介</b>	
林奇为救身患绝症的女儿，加入了富豪齐腾、医学专家岚若、地质学家胖子及雇佣兵团等组成的冒险小队，踏上了寻找“生命之果”的旅程。在这片危险密布的丛林中，险象接踵而至，队员们接二连三遇难身亡，暗处似乎还潜伏着觊觎他们生命的凶残猛兽。想要逃离的队员和齐藤的关系越发紧张，与此同时，生命之花即将开放，神秘猛兽的真面目也浮出水面。	

项目编号	0203008
项目名称	剧本创作 5
创意类别	剧本
创意类型	惊悚、灾难、悬疑
时长（数量）	90 分钟
目标用户	惊悚片爱好者
对标影片	《夺命剑之风云再起》
播放平台	网络平台
项目目标	原创项目锻炼了学生的综合素质，尤其是对网大热门类型的把握能力；对武侠喜剧这一传统类型的剧作能力的训练，尤其是在结构和叙事节奏上；项目能带动小说、漫画等商业领域的扩展；中期拍摄还有后期制作的需要达到最优化。
结项标准	参照《夺命剑之风云再起》，90 分钟。
<b>项目简介</b>	



故事剧本充分的惊悚和悬疑元素，同时动作元素也是这一类型必不可少的，还要考虑到网大特有的剧作模式，比方说“前六分钟”等。

项目编号	0203009
项目名称	剧本创作 6
创意类别	剧本
创意类型	少儿、奇幻、喜剧
时长（数量）	90 分钟
目标用户	儿童
对标影片	《神奇梦想飞船》
播放平台	网络平台
项目目标	拍摄制作一部符合少儿审美和具有教育意义的网大作品，要具有喜剧、奇幻、家庭等元素，做到寓教于乐。
结项标准	参照《神奇梦想飞船》，90 分钟。
<b>项目简介</b>	
面向少儿的奇幻喜剧的网大作品，制作成本低，观众群体稳定，具有很好的收益保障。	

项目编号	0203010
项目名称	剧本创作 7
创意类别	剧本
创意类型	青春+爱情+奋斗+轻悬疑
时长（数量）	每集 35-45 分钟
目标用户	18 岁至 30 岁的年轻男女、创业者、职场工作者
对标影片	《归去来》
播放平台	爱奇艺、腾讯
项目目标	每一集的故事里线索、事件、冲突、矛盾以及风格都要明确的规定。学会把控节奏，避免出现前松后紧或者亲紧后松的现象出现，塑造角色时应表述出剧本中主要人物的背景经历、性格特征，在重大事件中的经历、反应以及和故事中其他相关人物的情感、利害关系。每一个角色的设置不仅需要有区分度，还要结合剧情有完全准确的契合度。
结项标准	参照《归去来》创意文案，35-45 分钟/集，共 24 集。
<b>项目简介</b>	
<p>本次项目主要针对即将毕业走入社会的一些年轻群体，他们面临选择各不相同，但是在每一条道路上都会面临艰难与险阻。</p> <p>每位主人公经历生活的假象与人性的虚伪才能看透一切，在事业以及生活上有了质的成长。</p>	



项目编号	0203011
项目名称	剧本创作 8
创意类别	剧本
创意类型	校园、青春
时长(数量)	每集 20-25 分钟
目标用户	普通观众, 尤其面向年轻和女性观众
对标影片	《最好的我们》
播放平台	爱奇艺、腾讯
项目目标	每一集的故事里线索、事件、冲突、矛盾以及风格都要明确的规定。学会把控节奏, 避免出现前松后紧或者前紧后松的现象出现, 塑造角色时应表述出剧本中主要人物的背景经历、性格特征, 在重大事件中的经历、反应以及和故事中其他相关人物的情感、利害关系。每一个角色的设置不仅需要有区分度, 还要结合剧情有完全准确的契合度。
结项标准	参照《最好的我们》, 20-25 分钟/集。
<b>项目简介</b>	
<p>这将是一个发生在校园的有关几个年轻人的故事, 他们因缘际会, 又注定分离。通过一个有关描写爱的艰难、青春的迷失, 记忆的萦回的影片, 试图书写一代人的精神症候。今天的年轻人到底为何而焦虑? 他们平衡精神世界的方式是什么? 他们愿意给自己建设和创造一种什么样的存在感? 通过捕捉当下年轻人的生活状态和精神世界, 从而呈现具有普遍性的情感体验。</p>	

项目编号	0203012
项目名称	剧本创作 9
创意类别	剧本
创意类型	动画、亲子、搞笑
时长(数量)	5 分钟、40——80 集
目标用户	儿童、成人
对标影片	《小猪佩奇》系列
播放平台	网络
项目目标	故事创作符合动画剧作的戏剧规律, 情节完整, 类型明确, 主题明确、积极, 要有很强的喜剧感; 能够吸引少儿和父母, 增强亲子关系, 要能够承担社会功能, 具有很强的教育意义; 锻炼学生的思考能力和动手能力, 展示学习成果; 剧本能够达到拍摄要求, 投放市场后能获得商业收益, 满足市场和观众的需求。如果是团队创作, 还应该学习如何增强团队的协作能力。
结项标准	参照《小猪佩奇》, 5 分钟/集, 40-80 集。
<b>项目简介</b>	
<p>小猪佩奇是一个可爱的小猪。她已经四岁了, 与她的妈妈、爸爸和弟弟乔治生活在一起。佩奇最喜欢做的事情是玩游戏, 把自己打扮得漂漂亮亮的去度假, 以及在泥坑里快乐的跳上跳下, 与小羊苏西(她最好的朋友)、乔治(她的弟弟)一起</p>	



玩儿，拜访她的姥姥（猪妈妈的妈妈）、姥爷（猪妈妈的爸爸）、伯父伯母。故事内容多数环绕日常生活，比如小孩子们参加学前游戏小组（playgroup）、探访姥姥姥爷和叔伯亲、在游乐场游玩、踏单车等等。

项目编号	0203013
项目名称	剧本创作 10
创意类别	剧本
创意类型	校园、青春、热血
时长（数量）	90 分钟
目标用户	青年观众
对标影片	《睡在我上铺的兄弟》
播放平台	院线、网络
项目目标	故事创作符合类型片的戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有清晰的主线和副线，矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
结项标准	参照《睡在我上铺的兄弟》，90 分钟。
<b>项目简介</b>	
<p>上海的百年名校沪都大学 330 宿舍，聚集着来自四面八方且性格迥异的四名大男孩，分别是厚脸皮的西安男孩林向宇、上海弄堂长大的小处男管超、富二代李大鹏以及混过社会的重庆仗义青年谢训。他们在一起插科打诨，坐大桶泡澡打牌，想方设法整治新生，花招迭出追逐美丽学妹。他们如同当下大多数高校学子一般，享受着走向社会前最后的纯真与美好。但是这毕竟是一段短暂易逝的时光。走入社会后，他们为了事业、爱情各自奔波，又接连遭受挫折。</p> <p>只要有那份情意在，无论走多远我们都是好兄弟……</p>	

项目编号	0203014
项目名称	剧本创作 11
创意类别	剧本
创意类型	悬疑、惊悚
时长（数量）	90 分钟
目标用户	普通观众
对标影片	《催眠大师》
播放平台	院线、网络
项目目标	故事创作符合类型片的戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适



	中，悬疑点的设置要很精确；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有清晰的主线和副线，矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《催眠大师》，90分钟。
<b>项目简介</b>	
著名的心理治疗师徐瑞宁擅长催眠治疗，深得业界的赞扬。但是心高气傲的他却遭遇了职业生涯中最棘手的案件，那就是恩师方教授推荐给他的女病人任小妍。一天晚上，女助手 Amy 引见来了任小妍，但是这个女病人似乎一直都不太配合，对待医生态度强硬，而且坚信自己有超自然的能力，瑞宁觉得她没有说出真相，于是开始了催眠疗法。意想不到的是任小妍反而掌控了局面，而真相居然与瑞宁的妻子以及好友洛雨淞有关，任小妍的身份真正是什么？瑞宁似乎掉进了一个设计好的陷阱里……	

<b>项目编号</b>	0203015
<b>项目名称</b>	剧本创作 12
<b>创意类别</b>	剧本
<b>创意类型</b>	武侠
<b>时长（数量）</b>	90分钟
<b>目标用户</b>	普通观众
<b>对标影片</b>	《厨子、痞子、戏子》
<b>播放平台</b>	院线、网络
<b>项目目标</b>	故事创作符合类型片的戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有清晰的主线和副线，矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《厨子、痞子、戏子》，90分钟。
<b>项目简介</b>	
民国三十一年，“虎烈拉”横行华北。北平城被日军封城。城外闹瘟疫，城里闹饥荒。流氓（黄渤 饰）饿得不行，蹲在胡同里劫大户，没想到却把两个日本人劫到了一家日本料理店里。店里只有店主夫妇和一个驻店唱戏的戏子。中国店主夫妇，厨子（刘烨 饰）胆小如鼠，厨子老婆（梁静 饰）残疾弱智。戏子（张涵予 饰）颠三倒四，神神叨叨。怎么处理这俩日本人成了难题。 为了让其他俩人听自己的，流氓亮出枪，店主拔出刀，戏子干脆摸出来一手榴	



弹。三人陷入僵局，料理店外，此时日军和城中伪军正在进行全城地毯式搜查。之后事态发展却出人意料，闹剧迭出，情节爆笑百转。几人疯癫闹场的狂欢表象下，“曲线救国”的“愚人谍战”，才刚刚上演……

项目编号	0203016
项目名称	剧本创作 13
创意类别	剧本
创意类型	儿童、亲情
时长（数量）	90 分钟
目标用户	普通观众
对标影片	《西小河的夏天》
播放平台	院线、网络
项目目标	故事创作符合戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角，这个主角一定要有强有力且清晰的戏剧性需求，有独特的个人观点，有一种特定的态度，经历过某种改变或转变；要有非常细腻和独特的细节呈现；矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
结项标准	参照《西小河的夏天》，90 分钟。
<b>项目简介</b>	
1998 年夏，皮耶罗决战世界杯，10 岁的晓阳也想像他一样。当老师的爸爸拒绝为他的校队申请书签字，忙着角逐梅花奖的妈妈也没空搭理他。在没有兄弟姐妹的年少时光，隔壁怪爷爷成了晓阳的好朋友。他们一起踢球，一起出游。孤独的夏天，他窥见了爸爸、妈妈和爷爷的秘密。2018 年的晓阳会不会仍怀念那个闷热、美好又充满烦恼的夏天？	

项目编号	0203017
项目名称	剧本创作 14
创意类别	剧本
创意类型	主旋律、社会
时长（数量）	90 分钟
目标用户	普通观众
对标影片	《十八洞村》
播放平台	院线、网络
项目目标	故事创作符合戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角；要有非常细腻和独特的细节呈现；矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情



	感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《十八洞村》，90分钟。
<b>项目简介</b>	
湖南湘西乡村在扶贫政策实施过程中，十八洞村退伍老兵杨英俊和几个堂兄弟家均为精准识别的贫困户，面对现状，他们虽心态各异，但是内心深处都有改变命运的期盼。在扶贫工作队的帮扶下，杨英俊带领杨家兄弟立志、立身、立行，决心打一场脱贫攻坚战，在追求生活脱贫的过程中，他们完成了一次精神上的脱贫，山民们思想观念和生活方式发生了巨大的变化。	

<b>项目编号</b>	0203018
<b>项目名称</b>	剧本创作 15
<b>创意类别</b>	剧本
<b>创意类型</b>	科幻、喜剧
<b>时长（数量）</b>	90分钟
<b>目标用户</b>	普通观众
<b>对标影片</b>	《疯狂的外星人》
<b>播放平台</b>	院线、网络
<b>项目目标</b>	故事创作符合戏剧规律，情节完整，类型明确，节奏适中；故事要有主角；要有非常细腻和独特的细节呈现；矛盾和冲突要有层次感，主题明确、积极，有商业性和艺术性，能够引起受众的情感反馈；锻炼学生的思考能力和动手能力，展示学习成果；剧本能够达到拍摄要求，投放市场后能获得商业收益，满足市场和观众的需求。如果是团队创作，还应该学习如何增强团队的协作能力。
<b>结项标准</b>	参照《疯狂的外星人》，90分钟。
<b>项目简介</b>	
号称银河系最先进的外星文明试图和地球建交，谁知一连串的误会导致意外发生。外星使者的飞船坠入大气层，最终摔在了中国某市的世界公园中。靠耍猴戏为生的耿浩（黄渤 饰）和酒贩子好友大飞（沈腾 饰）把受伤的外星人错认为来自南美洲的猴子，在自家猴子受伤的情况下，耿浩开始训练起这个他口中的“刚果骚骚猴”。由于失去了超能力加成设备，外星人的本事无法施展，只能任由这两个傻乎乎的地球人打骂操练。尽管如此，他仍试图夺回自己的装备。另一方面，之前与外星人交流失败的超级大国根据外星人留下的信息，穿梭世界各地寻找外星使者。地球的命运朝着不可预测的方向发展……	

<b>项目编号</b>	0203019
<b>项目名称</b>	720°全景空间摄影创作
<b>项目目标</b>	以720度虚拟漫游方式展示吉林动画学院的外部空间和内部空



	间，发布在云端，分享到移动客户端，可以随着手机的转动和指尖的点击，以 720 度进行浏览校园的全景和细节。
使用平台	iOS、Android
对标产品	无
成果形式	包括产业大厦外景、产业大厦大厅、F 楼外景、F 楼大厅、艺术中心、下沉广场、中央大道、C 楼大厅、A 楼外景、A 楼大厅、B 楼大厅、运动场、大学生食堂、图书馆外景、图书馆大厅至少 15 个以上环境细节的展示。
结项标准	1. 全景图片无瑕疵； 2. 能在手机、电脑等设备中进行全景浏览；
<b>项目简介</b>	
通过全景摄影，完成全景吉动校园。能够将成功应用到学校各项事业发展中。	





### 三、互动娱乐与互联网体系项目

#### 第一部分 产品类

开发完整的游戏、互联网等产品，且不限于 APP、小程序、游戏产品、虚拟现实产品等。要求如下：

项目编号	0301001
项目名称	青蛙王国系列休闲游戏开发
产品类型	游戏产品
目标用户	与青蛙王国系列电影目标用户一致
技术指标	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息；</li> <li>2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒；</li> <li>3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理；</li> <li>4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。</li> </ol>
发布平台	iOS、Android 或微信小游戏
项目目标	基于我校青蛙王国 IP，面向市场，完成一款完整的游戏产品开发，强调游戏核心玩法及概念设计的原创性和特色。同时，在专业团队带领下，学生团队完成游戏从创意策划到上架运营的全流程工作，加强学生的实践能力和团队协作能力。
结项标准	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的游戏策划方案；</li> <li>2. 通过产品测试、无重大 Bug；服务端对接完毕；</li> <li>3. 美宣材料完整（含卖场图、文字简介、视频介绍）。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
围绕我校青蛙王国系列电影，开发出配套的小游戏。能够突出我校青蛙王国 IP 形象，在核心玩法上发挥优势，通过完整的概念设计、内容设定、关卡设置、图片设计和音效等，在能够达到测试和使用的情况下，锻炼学生的创新创业实践能力。让玩家能够与青蛙王国系列电影相联系，吸引玩家，最终能够进行市场转化。	

项目编号	0301002
项目名称	鲧禹传系列游戏开发
产品类型	游戏产品
目标用户	与鲧禹传系列电影目标用户一致
技术指标	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息；</li> <li>2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒；</li> <li>3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理；</li> </ol>



	4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。
发布平台	iOS、Android 或微信小游戏
项目目标	基于我校未来开发的鲛禹传 IP，面向市场，完成一款完整的游戏产品开发，强调游戏核心玩法及概念设计的原创性和特色。同时在专业团队带领下，学生团队完成游戏从创意策划到上架运营的全流程工作，加强学生的实践能力和团队协作能力。
结项标准	1. 完整的游戏策划方案； 2. 通过产品测试、无重大 Bug；服务端对接完毕； 3. 美宣材料完整（含卖场图、文字简介、视频介绍）。
<b>项目简介</b>	
<p>鲛禹传是讲述共工一族不满人类占据陆地，制造了洪水。大禹的父亲鲛阻挡洪水，保卫人类和平，却因得罪天神遭到了妻离子散，父子反目的诅咒。大禹在应龙和涂山娇的帮助下通过重重阻碍，最终开辟了洪水入海的通途，成为人类的国王。</p> <p>围绕鲛禹传，开发出配套的小游戏。通过完整的概念设计、内容设定、关卡设置、图片设计和音效等，在核心玩法上能够发挥优势，在能够达到测试和使用的情况下，锻炼学生的创新创业和实践能力，让玩家能够与鲛禹传电影相联系，吸引玩家，最终能够进行市场转化。</p>	

项目编号	0301003
项目名称	我校动漫画 IP 转化游戏开发
产品类型	游戏产品
目标用户	与动漫画 IP 目标用户一致
技术指标	1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息； 2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒； 3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理； 4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。
发布平台	iOS、Android 或微信小游戏
项目目标	基于我校动漫画 IP 资源（见动漫画 IP 目录），面向市场，完成一款完整的游戏产品开发，强调游戏核心玩法及概念设计的原创性和特色。同时在专业团队带领下，学生团队完成游戏从创意策划到上架运营的全流程工作，加强学生的实践能力和团队协作能力。



<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整的游戏策划方案；</li> <li>2. 通过产品测试、无重大 Bug；服务端对接完毕；</li> <li>3. 美宣材料完整（含卖场图、文字简介、视频介绍）。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>围绕动漫 IP 目录及其故事情节进行一套完整的游戏开发。通过完整的概念设计、内容设定、关卡设置、图片设计和音效等，在核心玩法上能够发挥优势，在能够达到测试和使用的情况下，让玩家能够与动漫 IP 相联系，吸引玩家，最终能够进行市场转化。</p>	

<b>项目编号</b>	0301004
<b>项目名称</b>	动漫生活 APP 开发
<b>产品类型</b>	APP 产品
<b>目标用户</b>	动漫爱好者、原创工作室
<b>技术指标</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息；</li> <li>2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒；</li> <li>3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理；</li> <li>4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。</li> </ol>
<b>发布平台</b>	web 网站、APP、小程序、微信公众号
<b>项目目标</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 第一阶段：产品规划、设计，输出文档：原型、UI 设计图、功能列表、PRD 产品需求文档；</li> <li>2. 第二阶段：基础用户功能，登录/注册，忘记密码，我的（个人信息，设置）；</li> <li>3. 第三阶段：内容功能，首页列表，漫画列表，专题详情，漫画详情页；</li> <li>4. 第四阶段：消息（系统消息，留言），关注、收藏，搜索，成为作者；</li> <li>5. 第五阶段：测试、上线。</li> </ol>
<b>结项标准</b>	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接（或者安装包），提供项目相关的文档（原型、UI 设计图、功能列表和 PRD），无重大 BUG。

#### 项目简介

本产品是一个主打漫画阅读人群的原创漫画平台。不但为用户提供大量出色精品原创漫画的阅读体验，同时还是一个专业、业余和学生爱好者的 UGC 作品社区，在社区可以围绕作品进行交流、学习和传播，从而达到创作技能提高、创作变现以及品牌知名度的提升。

同时平台定期举行商业创作赛事、沙龙，开展线下活动，以获取创作人群中的号召力，同时丰富原创作品。

不久的将来还可以增加众包模块，帮助创作者们解决外包接单的需求；利用平台丰富的老师和专家资源搭建创作在线培训和服务模块，帮助创作者解决成长问题



和 IP 孵化问题；开通积分商城，联合创作者进行 IP 衍生品交易平台。

项目编号	0301005
项目名称	创客空间 APP 开发
产品类型	APP 开发
目标用户	2C 产品，面向空间运营商（包括联合办公、商务中心、写字楼、创业孵化园、科技园等等）和创客
技术指标	1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息； 2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒； 3. 服务器资源使用合理（CPU、内存、磁盘垃圾回收）； 4. 浏览器兼容性高。
发布平台	web 网站、APP、小程序、微信公众号
项目目标	1. 第一阶段：产品规划、设计，输出文档：原型、UI 设计图、功能列表、PRD 产品需求文档； 2. 第二阶段：空间运营商端功能，登录，账号信息，账号管理；空间管理，工位管理，企业管理，合同管理，活动管理，访问管理，项目管理； 3. 第三阶段：创业公司端功能：登录、注册、忘记密码，账号管理，行程，订单，消息，我的空间，我的保修； 4. 第四阶段：测试、上线。
结项标准	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接(或者安装包)，提供项目相关的文档（原型、UI 设计图、功能列表和 PRD），无重大 BUG。
<b>项目简介</b>	
<p>本产品是一个专注于企业服务领域的互联网搜索与交易平台，致力于共享价格，共享品质，共享优选服务资源库，为用户降低服务成本，保障服务品质。</p> <p>平台为空间运营商和创客（或创业公司）提供高性价比的互联网信息化升级与 SAAS 服务和资源对接，通过智能化管理与大数据分析能力，高效地管理空间的物理与数据资产，同时平台为创业团队或创业公司提供优质服务。</p>	

项目编号	0301006
项目名称	智慧旅游 APP 开发
产品类型	APP 开发
目标用户	生活消费用户
技术指标	1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息； 2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒； 3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理；



	4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。
发布平台	web 网站、APP、小程序、微信公众号
项目目标	1. 第一阶段：产品规划、设计，输出文档：原型、UI 设计图、功能列表、PRD 产品需求文档； 2. 第二阶段：基础用户功能，登录/注册，忘记密码，我的（个人信息，设置，意见反馈，帮助中心）； 3. 第三阶段：内容功能，扫码列表，应用列表； 4. 第四阶段：智慧旅游； 5. 第五阶段：测试、上线。
结项标准	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接（或者安装包），提供项目相关的文档（原型、UI 设计图、功能列表和 PRD），无重大 BUG。
<b>项目简介</b>	
<p>本产品是一款为消费用户提供生活便捷的平台，同时打造社区旅游新型理念。平台打通用户线下一系列繁琐程序，提供一站式便捷的旅游服务，为用户节省时间与金钱，同时平台定期考察各大旅游产品线，为用户日常旅游消费保驾护航。</p>	

项目编号	0301007
项目名称	绘画在线课堂 APP 开发
产品类型	APP 开发
目标用户	0 基础绘画学生，设计师，0 基础绘画人员
技术指标	1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息； 2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒； 3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理； 4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。
发布平台	web 网站、APP、小程序、微信公众号
项目目标	1. 高清直播，现场操作细致演示； 2. 互动交流，学习问题有问必答； 3. 小班教学，保障学员学习体验； 4. 视频回放，录屏反复观看学习。
结项标准	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接（或者安装包），提供项目相关的文档（原型、UI 设计图、功能列表和 PRD），无重大 BUG。
<b>项目简介</b>	
<p>漫视觉在线课堂是针对 0 基础爱好手绘的人员定制课程。分为基础入门、美食萌宠、写实人像、手绘应用。从基础到应用一步到位，120 分钟/课，每周三节课。</p>	



为手绘 0 基础量身打造，学有所成。课后作业在下节课前交于班里负责人，助教全天解答与帮助，毕业由老师和助教们评选三甲。

项目编号	0301008
项目名称	健康关怀 APP 开发
产品类型	APP 开发
目标用户	慢病、医疗康复人群
技术指标	1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息； 2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒； 3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理； 4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。
发布平台	web 网站、APP、小程序、微信公众号
项目目标	1. 第一阶段：产品规划、设计，输出文档：原型、UI 设计图、功能列表、PRD 产品需求文档； 2. 第二阶段：患者端，资讯医疗知识模块，咨询模块，消息模块，我的医师，我的； 3. 第三阶段：医师端，日程，消息，我的患者，我的； 4. 第四阶段：测试、上线。
结项标准	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接（或者安装包），提供项目相关的文档（原型、UI 设计图、功能列表和 PRD），无重大 BUG。
<b>项目简介</b>	
<p>这是一款集咨询、分享、随访等医患管理平台为一体的移动端 APP，将患者治疗服务延伸到院外，帮助患者随时随地与医生沟通，让患者像在医院般接受医生关怀。</p>	

项目编号	0301009
项目名称	eletend ART T 恤 - AR APP 开发
产品类型	APP 开发
目标用户	购买 eletend AR-T 恤产品之消费者、参观或下载 eletend ART 网站与 APP 之潜在消费者
技术指标	安卓、苹果系统 APP 可行之方案。
发布平台	安卓、苹果系统 APP 市场
项目目标	以 12 生肖、12 星座、科普内容之原画角色与互动内容进行游戏 APP 开发。
结项标准	以 12 生肖、12 星座、科普内容之原画角色与互动内容进行游戏 1



	个 APP 开发。
<b>项目简介</b>	
<p>“eletend”是一个年轻、潮流的时尚品牌。有别于其他服装设计品牌，eletend 将服装设计、文化、时尚、艺术及互联网应用有机的结合为一个体系，赋予了时装新的意义。eletend 所推出的时装既是一件商品，也为消费者打开了一扇通往由 eletend 时装及 AR 社群技术所构成的虚拟世界的大门。</p> <p>穿着 eletend 的用户可以通过线上游戏 APP 扫描服装上的图案，出现服装专属的 3D 角色形象，并可以与其进行互动。程序部分通过 Unity3D 游戏引擎进行游戏核心部分、界面部分、特效部分的制作。</p> <p>以 12 生肖、12 星座、科普内容之原画角色与互动内容进行游戏 1 个 APP 开发。</p>	

<b>项目编号</b>	0301010
<b>项目名称</b>	吉林动画学院教学管理系统开发
<b>产品类型</b>	软件开发
<b>目标用户</b>	吉林动画学院教职员工
<b>技术指标</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息；</li> <li>2. 启动、页面加载或响应时间：不超过 8 秒；</li> <li>3. 资源使用合理：CPU 占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理；</li> <li>4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过 48 小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。</li> </ol>
<b>发布平台</b>	web 网站
<b>项目目标</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 吉林动画学院外出实践教学管理系统；</li> <li>2. 吉林动画学院跨平台（跨专业、进企业）实践管理系统</li> <li>3. 吉林动画学院教师教学工作量管理系统-计算机实验室工作量管理系统</li> <li>4. 吉林动画学院教师教学工作量管理系统-外聘教师工作量管理系统</li> <li>5. 吉林动画学院教师教学工作量管理系统-专职教师工作量管理系统</li> </ol>
<b>结项标准</b>	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接(或者安装包)，提供项目相关的文档（原型、UI 设计图、功能列表和 PRD），无重大 BUG。
<b>项目简介</b>	
吉林动画学院教学管理系统开发项目，是完善全校信息化建设的重要组成部分。可根据学期时长合理的在 5 个项目目标中选择完成。	



项目编号	0301011
项目名称	吉林动画学院教学管理系统维护
产品类型	软件开发
目标用户	吉林动画学院教职员工
技术指标	1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息； 2. 启动、页面加载或响应时间：不超过8秒； 3. 资源使用合理：CPU占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理； 4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过48小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。
发布平台	web网站
项目目标	1. 教师教研课题管理系统维护； 2. 质量工程项目管理系统维护； 3. 教师调停课管理系统维护；
结项标准	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接（或者安装包），提供项目相关的文档（原型、UI设计图、功能列表和PRD），无重大BUG。
<b>项目简介</b>	
吉林动画学院教学管理系统开发项目，是完善全校信息化建设的重要组成部分。	

项目编号	0301012
项目名称	吉林动画学院招生就业工作辅助系统开发
产品类型	软件开发
目标用户	吉林动画学院教职员工
技术指标	1. 安全性：加密，无明文传送用户相关信息； 2. 启动、页面加载或响应时间：不超过8秒； 3. 资源使用合理：CPU占用、内存占用、流量耗用、电量耗用合理； 4. 手机端产品稳定性：连续操作（或手机待机）超过48小时后或者网络信号不稳定（网络连接被重置）时，无闪退、卡顿、崩溃、黑白屏、网络劫持、不良接口、内存泄露。
发布平台	web网站
项目目标	1. 学生成长成功跟踪联动数据系统开发； 2. 学校社会评价网络舆情监控系统开发； 3. 生源与就业市场深度挖掘数据系统开发；
结项标准	满足技术指标，实现项目目标，提供上线平台链接（或者安装包），提供项目相关的文档（原型、UI设计图、功能列表和PRD），无重大BUG。
<b>项目简介</b>	





吉林动画学院招生就业工作辅助系统开发项目，是完善全校信息化建设的重要组成部分。可根据学期时长合理的在3个项目目标中选择完成。



## 第二部分 制作类

以培养具备基本制作能力的团队为目标，未来可作为承接制作业务存在的创业团队。要求如下：

项目编号	0302001
项目名称	小宇宙项目原画设计与制作
制作内容	1. 游戏原画设计，含角色、场景、道具原画； 2. 2D 游戏美术素材设计与制作。
制作数量	根据工作室规模确定，人均 4 张/月（数量根据难度可调整）。
能力要求	指导教师具备丰富的行业经验、具备游戏原画设计以及 2D 游戏美术素材设计与制作能力。团队成员美术基础好，熟练 2D 美术设计制作软件，能保持稳定的工作效率和质量。
项目目标	在企业要求的范围内，充分发挥创意能力和设计制作能力。通过企业真题与实践教学的融合，培养学生的实践能力，学生的设计制作水平，从而使学生的能力达到与产业需求无缝对接的程度。
结项标准	1. 游戏原画设计，含角色、场景、道具原画； 2. 2D 游戏美术素材设计与制作。
<b>制作标准</b>	
小宇宙角色原画 1 张、场景原画 1 张。	

项目编号	0302002
项目名称	小宇宙项目 3D 模型设计与制作
制作内容	1. 3D 角色模型与贴图设计、制作； 2. 3D 场景模型与贴图设计、制作； 3. 3D 道具模型与贴图设计、制作。
制作数量	根据工作室规模确定，人均角色：1~2 套/月；场景：1~2 套/月；道具 2~4 套/月（数量根据难度可调整）。
能力要求	指导教师具备丰富的行业经验、具备 3D 模型的设计与制作能力。团队成员造型基础好，熟练 3D 模型设计制作软件，能保持稳定的工作效率和质量。
项目目标	在企业要求的范围内，充分发挥创意能力和设计制作能力。通过企业真题与实践教学的融合，培养学生的实践能力，学生的设计制作水平，从而使学生的能力达到与产业需求无缝对接的程度。
结项标准	1. 小宇宙 3D 角色模型； 2. 3D 场景模型。
<b>制作标准</b>	
小宇宙 3D 角色模型 1 张、3D 场景模型 1 张。	



项目编号	0302003
项目名称	小宇宙项目 3D 动作设计与制作
制作内容	1. 3D 动作设计、制作。
制作数量	根据工作室规模确定，人均 1~2 套/月（数量根据难度和时长可调整）。
能力要求	指导教师具备丰富的行业经验、具备 3D 动作的设计与制作能力。团队成员动画基础好，熟练 3D 动作设计制作软件，能保持稳定的工作效率和质量。
项目目标	在企业要求的范围内，充分发挥创意能力和设计制作能力。通过企业真题与实践教学的融合，培养学生的实践能力，学生的设计制作水平，从而使学生的能力达到与产业需求无缝对接的程度。
结项标准	小宇宙角色动作。
<b>制作标准</b>	
小宇宙角色动作动图 1 张。	



### 第三部分 创意方案类

形成包括且不限于产品设计、产品概念等成果形式。要求如下：

项目编号	0303001
项目名称	I0类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索 I0 类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套 I0 类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	贪吃蛇大作战、拥挤城市、球球大作战
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
I0 类游戏原指 Agar.io 和 Slither.io 等以“IO”结尾的休闲游戏，国内将 I0 类游戏称作轻竞技类游戏，是与 MOBA 游戏比较相近的游戏类型。I0 类游戏的玩法操作都较为简单，通过不断收集资源，强化自身，消灭敌人直到游戏结束。	

项目编号	0303002
项目名称	塔防类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索塔防类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套塔防类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	保卫萝卜
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
塔防游戏主要代表一类通过在游戏地图上建防御设施或者装置炮塔，阻止敌人进攻的策略型游戏。	



项目编号	0303003
项目名称	音乐类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索音乐类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套音乐类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	节奏大师
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
音乐游戏主要考验的是用户对节奏的把握，以及手指和眼睛的反应能力。	

项目编号	0303004
项目名称	放置类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索放置类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套放置类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	旅行青蛙
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
放置类游戏会根据用户放置物品的位置，通过系统的一系列运算规则得到游戏结果。	

项目编号	0303005
项目名称	消除类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索消除类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套消除类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学



	生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	天天爱消除、Tower Color
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
消除类游戏主要是将一定量相同的游戏元素，如水果、宝石、动物头像、积木、麻将牌等，使它们彼此相邻配对消除来获取胜利。	

项目编号	0303006
项目名称	触发类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索触发类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套触发类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	波克捕鱼
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
触发类（点击+时机）是休闲游戏当中最流行的玩法，游戏机制依赖于准确的点击和准确的时机判断上。	

项目编号	0303007
项目名称	益智解谜类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索益智解谜类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套触发类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏



对标产品	1010!、成语消消消、成语玩命猜
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
益智解谜类游戏包括很多子类型，例如答题类，解谜类，益智类等。此类游戏一般没有结果，随着游戏的进行也不会增加难度。	

项目编号	0303008
项目名称	弹幕射击类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索射击类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套射击类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	消灭病毒
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
躲避射击类，用户控制一个角色，消灭敌人，并躲避各种伤害类型的游戏。	

项目编号	0303009
项目名称	益智解谜类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索益智解谜类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套触发类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	模拟人生
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。



<b>结项标准</b>	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
模拟经营游戏，由玩家扮演管理者的角色，对游戏中虚拟的现实世界进行经营管理。	

<b>项目编号</b>	0303010
<b>项目名称</b>	融合成长类休闲游戏创意与设计
<b>项目目标</b>	探索融合成长类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套融合成长类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	iOS、Android 或微信小游戏
<b>对标产品</b>	饥饿鲨进化、Merged!
<b>成果形式</b>	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>结项标准</b>	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
目前常见的融合成长类游戏有两种不同的玩法，一种玩法是相似类似的单位结合，不同的单位相斥，从而结合成更高级的形态；另一种是通过不断的获取资源，从而直接改变自己的形态；此类游戏上手简单，通过不断的操作会产生出新的结果，刷新玩家的认知同时提供一种强烈的进阶感。	

<b>项目编号</b>	0303011
<b>项目名称</b>	虚拟现实 VR\AR\MR 休闲小游戏创意与设计
<b>项目目标</b>	探索虚拟现实 VR\AR\MR 类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套融合成长类游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	Steam 平台（PC 端）
<b>对标产品</b>	Beat Saber
<b>成果形式</b>	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>结项标准</b>	1. 游戏策划案（文档和 PPT）；





	2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
目前常见的VR\AR\MR游戏项目主要的特点在于沉浸式的真实体验。题材包含射击、拳击、射箭等偏真实的游戏体验。也有类似Beat Saber和水果忍者VR这种偏虚拟的游戏体验。项目的优势在视觉上的冲击力和沉浸感，随着硬件价格降低和网络环境的提升，VR\AR\MR将会在未来的游戏行业的占据更大的比重。	

<b>项目编号</b>	0303012
<b>项目名称</b>	功能性游戏创意与设计
<b>项目目标</b>	探索功能性游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套功能性游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	iOS、Android或微信小游戏
<b>对标产品</b>	折扇
<b>成果形式</b>	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>结项标准</b>	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
目前常见的功能游戏就是在研发立项时就以解决社会各项问题为目标的游戏，功能性方向包括学习教育、知识普及、艺术创作、工程应用、康复治疗、技能训练等等。游戏+教育，在高趣味性的游戏中加入学习教育和技能训练等方面的价值。	

<b>项目编号</b>	0303013
<b>项目名称</b>	儿童类游戏创意与设计
<b>项目目标</b>	探索儿童类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套功能游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	iOS、Android或微信小游戏
<b>对标产品</b>	儿歌多多
<b>成果形式</b>	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>结项标准</b>	1. 游戏策划案（文档和PPT）；



	2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
目前常见的儿童类游戏是以0-6岁的儿童作为目标用户，价值在于益智启蒙，让孩子能够获得音乐、语言、科普、数学、外语、道理等方面的知识。在大量动画、音乐、语音、图片素材的配合下让孩子能够提高兴趣，在游戏中不断练习。	

项目编号	0303014
项目名称	叙事真人互动类游戏创意与设计
项目目标	探索叙事真人互动类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套功能游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商业化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	Steam平台（PC端）iOS、Android 微信小游戏
对标产品	隐形守护者、疑案追声
成果形式	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
目前叙事真人互动类游戏又叫做互动式电影游戏，是影游联动的产物，游戏“电影化”的突围。游戏主要由剧情画面或者配音来组成，剧情画面是真实的演员和场景拍摄完成。玩家观看剧情的段落，只需要简单的操作选择，就可以分割剧情。并且得到不同的结局。	

项目编号	0303015
项目名称	跑酷类休闲游戏创意与设计
项目目标	探索跑酷类休闲游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套功能游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商业化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android 或微信小游戏
对标产品	天天酷跑、汤姆猫跑酷
成果形式	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和PPT）；



	2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
目前常见的跑酷类游戏是节奏比较快的闯关游戏，通过简单的跳跃控制，和障碍跨越，一路狂奔直达关底，而游戏的有趣之处，在于游戏设有多种外形换装的搭配，玩家可以按自己喜好，选择最喜欢装饰，佩戴在角色身上，进行闯关，游戏操作易于上手，可玩性极强。	

<b>项目编号</b>	0303016
<b>项目名称</b>	模拟养成类休闲游戏创意与设计
<b>项目目标</b>	探索模拟养成类游戏核心玩法与概念设计的创新，完成一套功能游戏的前期策划、设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	iOS、Android 或微信小游戏
<b>对标产品</b>	电子宠物
<b>成果形式</b>	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>结项标准</b>	1. 游戏策划案（文档和PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和1分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
目前常见的模拟养成类游戏是模拟游戏的分支。养成是模拟养成游戏的核心元素。玩家需要在游戏中培育对特定的对象（人或动物），并使其获得成功。玩家可在其中获得成就感。	

<b>项目编号</b>	0303017
<b>项目名称</b>	在线垂直社交平台或APP创意与设计
<b>项目目标</b>	探索在线垂直社交平台或APP的产品设计和视觉UI设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和UI设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	Web、iOS、Android
<b>成果形式</b>	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真UI原型一套； 4. 平台、APP前端演示DEMO。
<b>结项标准</b>	项目企划书；产品构架图；高保真UI原型一套；平台、APP前端



	演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
COS 绘画小说社区，汇聚了包括 Coser、绘师、写手等创作者在内的众多二次元同好，提供 cosplay、绘画和文字作品创作发表、二次元同好交流等社群服务。	

项目编号	0303018
项目名称	数字音频内容提供平台创意与设计
项目目标	探索数字音频内容提供平台的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
使用平台	Web、iOS、Android
成果形式	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型一套； 4. 平台、APP 前端演示 DEMO。
结项标准	项目企划书；产品构架图；高保真 UI 原型一套；平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
为用户提供所需的书籍收听、付费节目以及有声数字交流等服务。集听书服务、主播培养、商业服务、社区互动于一身的综合性有声阅读交流平台。	

项目编号	0303019
项目名称	兴趣启蒙教育平台或 APP 创意与设计
项目目标	探索兴趣启蒙教育平台或 APP 的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
使用平台	Web、iOS、Android
成果形式	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型一套； 4. 平台、APP 前端演示 DEMO。
结项标准	项目企划书；产品构架图；高保真 UI 原型一套；平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
以兴趣启蒙为目的，根据宝宝不同年龄段的发育、敏感期特点来设计产品，量身定制学、看、听等全方位的教育启蒙产品。	



项目编号	0303020
项目名称	兴趣启蒙教育数字内容创意与设计
项目目标	探索兴趣启蒙教育数字内容的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
使用平台	Web、iOS、Android
成果形式	1. 内容策划书； 2. 交互内容设计方案及演示 DEMO； 3. 视频； 4. 音频及图文。
结项标准	内容策划书；交互内容设计方案及演示 DEMO；视频；音频及图文。
<b>项目简介</b>	
以兴趣启蒙为目的，根据宝宝不同年龄段的发育、敏感期特点来设计产品，量身定制学、看、听等全方位的教育启蒙产品。	

项目编号	0303021
项目名称	美食分享社区创意与设计
项目目标	探索美食分享社区的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
使用平台	Web、iOS、Android
成果形式	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型一套； 4. 平台、APP 前端演示 DEMO。
结项标准	项目企划书；产品构架图；高保真 UI 原型一套；平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
基于菜谱分享的美食社区产品，菜谱分享社区+电商综合平台，提供以互动直播、录播课、图文学习专栏为载体的付费课程供有需要的用户进行学习。	

项目编号	0303022
项目名称	健康健身 APP 创意与设计
项目目标	探索健康健身 APP 的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合



	完成数字产品开发的实践能力。
使用平台	Web、iOS、Android
成果形式	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型一套； 4. 平台、APP 前端演示 DEMO。
结项标准	项目企划书；产品构架图；高保真 UI 原型一套；平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
为自由健身者提供健身计划，明确出科学的时间、锻炼肌肉群、饮食安排和分阶段效果预估，并对用户的出勤率提出高频提醒和强力警示。	

项目编号	0303023
项目名称	母婴育儿 APP 创意与设计
项目目标	探索母婴育儿 APP 的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
使用平台	Web、iOS、Android
成果形式	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型一套； 4. 平台、APP 前端演示 DEMO。
结项标准	项目企划书；产品构架图；高保真 UI 原型一套；平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
专注女性孕期服务的产品。以孕期管理为切入点，为女性提供备孕、怀孕、育儿、社区交流等功能服务。	

项目编号	0303024
项目名称	地图社交 APP 创意与设计
项目目标	探索地图社交 APP 的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
使用平台	Web、iOS、Android
成果形式	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型一套；



	4. 平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>结项标准</b>	项目企划书；产品构架图；高保真 UI 原型一套；平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
地图社交，与传统社交模式不同，它将社交关系、内容与地图元素相结合，通过互动、匹配等玩法将用户聚合在一张世界地图上。	

<b>项目编号</b>	0303025
<b>项目名称</b>	在线教育 APP 创意与设计
<b>项目目标</b>	探索在线教育 APP 的产品设计和视觉 UI 设计创新及交互模式创新，完成产品的企划、视觉设计工作，项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和 UI 设计能力，并能通过团队配合完成数字产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	Web、iOS、Android
<b>成果形式</b>	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型一套； 4. 平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>结项标准</b>	项目企划书；产品构架图；高保真 UI 原型一套；平台、APP 前端演示 DEMO。
<b>项目简介</b>	
在线教育：在线作业、录播课、直播课、一对一教学、题库等。在线作业系统，涉及教师、学生、家长三种角色，贴合日常教学。	

<b>项目编号</b>	0303026
<b>项目名称</b>	二次元形象在增强现实中的娱乐应用
<b>项目目标</b>	探索二次元形象在增强现实娱乐应用的玩法与概念设计的创新，完成一套功能游戏的前期策划、设计工作。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
<b>使用平台</b>	iOS、Android
<b>成果形式</b>	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>结项标准</b>	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
利用增强现实技术，使二次元形象与真实世界形成融合和互动，形成内容。	



项目编号	0303027
项目名称	虚拟偶像养成游戏
项目目标	探索虚拟偶像养成游戏的玩法与概念设计的创新，完成一套功能游戏的前期策划、设计工作。培养学生的游戏策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成游戏产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android
成果形式	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
结项标准	1. 游戏策划案（文档和 PPT）； 2. 游戏概念设计方案（含角色、场景、道具等）； 3. 游戏产品原型（原型和 1 分钟视频）。
<b>项目简介</b>	
围绕虚拟偶像，构架世界观和养成系统。	

项目编号	0303028
项目名称	破次元娱乐应用 APP
项目目标	探索破次元娱乐应用模式，完成一套应用的前期策划、设计工作。培养学生的产品策划能力和设计能力，并能通过团队配合完成产品开发的实践能力。
使用平台	iOS、Android
成果形式	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型； 4. 平台、APP 前端 DEMO
结项标准	1. 项目企划书； 2. 产品构架图； 3. 高保真 UI 原型； 4. 平台、APP 前端 DEMO。
<b>项目简介</b>	
以解决破次元作为产品的核心诉求，为用户提供相应的特色功能。	





## 四、漫画与IP创作体系项目

### 第一部分 产品类

根据漫画与IP创作的风格为平台立项提供项目指南方向，具体指南如下：

项目编号	0401001
项目名称	漫画创作 — 《成真》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢玄幻奇幻题材漫画，15周岁以上读者
风格	日式风格
作品篇幅	50页
项目目标	此原创项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，因对题材的收集和整理，丰富了学生在民俗志怪知识的储备，对于视角镜头的表现得到了提升，掌握了商业漫画创作流程及注意事项，同时也提升了学生的艺术素养。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达立项电子版彩色漫画50页，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>《成真》大纲：背景简介：数千年前人界妖界交集频繁产生了许多古老传说，此后妖界退出人间，千年后人们已经忘记了妖的存在，当时响彻云霄的名门世家销声匿迹建立新的次元生死界（又称桃源）。200年后在B市传出了一个都市传说，这里存在着一家任何愿望都能实现的店。</p> <p>故事主线：男主“仁”是千年前的隐匿一族的名门少爷，在100多年前因为一次任务失去了心爱的人，后被反派怂恿修炼重生秘术乃禁术，违背了天道被桃源头目无限期流放，男主在凡间仍执着于修炼转生禁术只为复活爱人…</p> <p>支线：转生之术无人练成，所以要不断实验，男主在B市藏匿，将自己的实验室施法打造成了酒吧（真诚），有欲望的人会看到这家店原本的面貌（成真）。男主使用夺舍之术拿取自己需要的东西做药引：炼丹、剃魂、延寿、炼制傀儡，以此达到逐步掌握重生秘术。为此定下“成真”店规则：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以物换物，价值等同，价值判断标准：店长；</li> <li>2. 不可告诉第三者；</li> <li>3. 必须遵循“说明书”上的所有指示；</li> <li>4. 活物才能交易。</li> </ol> <p>说明：男主活了250岁，法术高强，被万人敬仰的一代英雄。被生死界抛弃时偷了万纳宝袋（可以装无穷无尽的物品，活物不行），把自家财产全部打包。</p>	



项目编号	0401002
项目名称	漫画创作 — 《当我们讨论沙雕时，我们在讨论什么》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢少女漫画受众群
风格	日式风格
作品篇幅	150 格
项目目标	此原创项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年 18 周项目教学工作的前提下，在提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达到立项 150 格彩色条漫，画面达到商业项目上线标准。

### 项目简介

#### 考场

夏季，光头监考老师坐在讲台上，风扇嗡嗡声，窸窣声。

女主 os：还有 15 分钟交卷，完全看不懂啊！怎么办！谁来救救我！

男配 1 转头偷偷呼叫，邪魅一笑，牙齿闪光。

女主（感动，眼含热泪）：不愧是我的好兄弟。

男配 1 移出答题卡，上面用 2b 铅笔涂出大便状。

男配 1 转头忍笑。

女主：这个人...脑子里究竟装的什么！

#### 教室

女主：我军飞行员的英勇无人能敌。

男配 1：我军战机群已整装待发。

女主：去吧！宇宙征服号！/男配 1：燃烧呼啸号！

老师进门被飞机双双扎眼。

两人装作无事发生，男配 2 忍不住笑出声。

男配 2 被罚站。

测验成绩单发下来了

男配 2 举起试卷（141 分）：诶，这次考试好像还挺简单的哦。

男配 1（42 分）：这样啊，我也有进步呢。

女主面色阴沉（39 分）os：我...我努力学习的结果，（内心浮现男配 1 的试卷）为什么连 shi 都不如。

男配 1、2：嗯？你怎么了？

女主：啊，没事，是真的简单啊~

男配 1：果然是那时的笑容鼓励了你吧，哈哈哈哈哈。

女主暗中咬牙切齿。

2 人：给我们看看你的成绩单啊。

女主：不用了，这点进步真的没什么了不起的。



男配 1:没想到你也开始认真了,以你为榜样,我也要加把劲啊。

2人转身,突然回头一把夺去女主的试卷。

2人狂笑:啊哈哈哦哟哟哟好惨啊!哈哈哈哈哈!

女主黑化,2人被狂扁。

女主手架脖子:说出去,死。

2人含泪点头。

.....

项目编号	0401003
项目名称	漫画创作 — 《封山》
产品类别	漫画创作
目标用户	受众群为青少年
风格	国风风格
作品篇幅	40页
项目目标	本学年18周项目教学工作,本项目为校企合作项目,在实践教学中,主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理,上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时,因为涉及悬疑题材及创作要求,所以要提升写实绘画技巧,注重整体结构和商业漫画IP开发的相互关系,从大局出发,详实的考虑漫画的走向以及后续开发。并且可以通过这种题材进行二次元多角度开发。
结项标准	完整故事剧情,并达到立项40页彩色页漫,画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

《封山》又称《坠落苍穹》大纲。

坠落苍穹讲述波兰士兵彼得·布拉尼克一生的参战经历,服役军龄从11岁直至45岁横跨一战到二战的历史。作为一名狙击手他与战友“华沙”(白尾海雕)见证了祖国波兰在两次战争中的波澜起伏,绝境复国直至再次亡国化作一片焦土。彼得在战争中不断寻找归属,在亲人与国家之间周旋相持,最终找回自我的意义。

坠落苍穹-华沙 (苍穹坠落 向死往生)

华沙主要讲述彼得年幼时的经历,也是第一次世界大战的开端。《坠落苍穹》将大量运用闪回的方式来表现彼得所参与的重要战争经历或回忆,完善人物的性格背景以此见证他成长的历程。

项目编号	0401004
项目名称	漫画创作 — 《锦书当归》
产品类别	漫画创作
目标用户	爱情、悬疑类题材漫画受众
风格	国风
作品篇幅	35页



<b>项目目标</b>	此原创项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，因对题材的收集和整理，丰富了学生对古代服饰等知识的储备，对于视角镜头的表现得到了提升，掌握了商业漫画创作流程及注意事项，同时也提升了学生的艺术素养。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并达到立项 35 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>男主一直会做一个很奇怪的梦，梦见一个古代女子拿着一封信在哭泣，后来在一次画展上看见了一副与梦中景象极为相似的画，男主认为这不是巧合，开始着手调查画的作者，那位作者很神秘，并没有出现，反而通过别人的手给了男主一个打不开的盒子，男主费了很大的力气也没能打开那个盒子，晚上睡着后，盒子散发出光芒，飞进男主的神识。男主梦见自己是一个卖画卖字为生的书生，与富贵人家的小姐私定终身，留下的私奔的书信，却被小姐的父亲发现抓住失手打死，小姐也被强迫嫁给了别人，在嫁人当晚，小姐便自尽了。男主惊醒泪流满面，自己的朋友打来电话，说那副画的作者约见自己，男主赶到约见地点，看见那位作者是个女士，穿着一身浅蓝的衣裙背对着他，他觉得很熟悉，走上前去发现与梦中女子样貌一般无二，两人握手相互介绍，一如前世初见，男主家中的盒子自己打开，只有一张纸条，写着故人当归。</p>	

<b>项目编号</b>	0401005
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《旧梦叙》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜爱历史文化类题材的青少年
<b>风格</b>	国风风格
<b>作品篇幅</b>	40 页
<b>项目目标</b>	在弘扬历史文化魅力的同时，提高学生漫画技法的表现能力，主要以漫画网络发表为主，打响新漫画平台声誉，提升学生团队创作能力，提升漫画学院知名度及二次开发的可能性，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并达到立项彩色漫画 40 页，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>以国内的文物作为原型，在历史和文物的基础上创作系列小故事。唐朝，长沙窑烧制的陶器远近闻名，远销海外，潭州城的易家更是出名的制陶大家。天宝九年（750），南诏起兵叛唐。大唐遂下令出兵平反，易家少爷被强行征兵，被迫踏上战场。数年后，大唐惨败。易家苦苦等候儿子的归来，却只得一座灵位，就连尸骨也葬在南诏无法带回。心痛不已的易老爷亲手烧制了一个陶壶，千里迢迢来到南诏放置在万人冢前。</p>	



项目编号	0401006
项目名称	漫画创作 — 《克利尔》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜爱奇幻治愈题材，少女漫画受众群
风格	国风漫画风格
作品篇幅	40 页
项目目标	此原创项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年 18 周项目教学工作，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达到立项标准彩色页漫 40 页，画面达到商业项目上线标准。

### 项目简介

少女身患绝症，只能器官移植才能活下去，就在少女的病症严重时，被告知有适合的器官供体出现，本以为可以得救，但是器官供体被一个高管抢走，少女在巨大的落差下，陷入了重度昏迷。

少女在一片森林里醒来，站起来环顾四周，她不知道自己身处何地，在看到天空上漂浮的烟，她习惯性的撩起头发，思考片刻后，决定去有人烟的地方，问问这里到底是什么地方。走了一段时间后，发现了一座村庄。可奇怪的是村庄里，并没有任何人，但在村庄里的痕迹却表明了这里刚刚还有人在。于是她在村庄边找边喊人，还没等她喊几声，就有一堆蓝色头发的人突然出现，控制住少女，并捂住少女的嘴，示意她不要喊，少女点头示意自己明白了，但就在他们松开少女的瞬间，少女便马上高声呼救。

而在少女高喊的同时，蓝发人便仓皇逃离这里，而远方正有一群身穿黄金铠甲的人接近，在混乱中，少女被人拉进树林。那个人压着少女的肩，让她噤声不要说话。于是他们躲在树后，看到穿着黄金甲的士兵们，拿着手中看起来像是针管一样的长枪，扎向蓝发人，而蓝发人被扎后，发色都变的浅了一些。

在等到士兵们都走了之后，少女看着昏迷了一地的蓝发人，和身后的人一起走出了树林。这个时候少女才看到拉着她进树林的人，是一名长相清秀的少年。少女看对方并没有要伤害她的意思，便询问少年这里是什么地方，到底发生了什么。少年便开始说起这里的来龙去脉，这里是名叫克利尔的王国，王国里生活着各种各样的种族，而地上的蓝发人是名为桃族的种族，以血液可以治百病为名，由于他们本身没有回复血液的能力，所以不能过多给予他人自己的血液，给予的血液越多，他们就越临近死亡。而桃族还有一个特点，与其说只是桃族的特点，不如说是生活在克利尔王国的大多数种族都害怕黄金这种矿石，只有少数种族对黄金免疫，而对黄金免疫的贵族，利用这一点，使用黄金来为非作歹，眼见局势越来越混乱，女王为了阻止这些利用黄金为所欲为的贵族，她使用她的力量打造了一部白金法典，用来抑制黄金的影响，但她也因为用尽力量，而元气大伤，陷入了沉睡。趁这个机会，身为女王左右手的宰相，为了他的私欲，将白金法典扔进了无人访问的森林。他直接把控住所有的黄金，打造了一支黄金铠甲的军团，他派出黄金军团，四处抢夺特殊种族的血液。

少女在听到白金法典后，感到有些熟悉，隐约记起了一丝片段，但是却又很快



速的溜走，让少女抓不到。还在思考的少女没有注意到地上昏迷的桃族人逐渐醒来，醒来的桃族人将少女抓起，质问少女到底是谁。随后便把少女关进了屋子里，派了一些人进行监视。少女在房间内思考许久后，决定去森林里寻找白金法典来解决当下的困境，正当少女在思考如何逃出的时候，不知何时消失的少年，悄然出现在房间里。少年带着少女躲过桃族人的监视，逃出了桃族人的领地。在外边少女向少年表达了想要去无人访问的森林，寻找白金法典，将它交给女王。少年听到少女的意愿后，先是有些吃惊，随后有些欣慰的看着少女表示会成为她的领路人。

在走了几天的路后，少年终于领着少女来到了无人访问的森林，他们躲过黄金铠甲的士兵，摸进了森林里。在森林里的少女，总觉得有什么在牵引着她，她凭着她的直觉，走到了一个空旷的地方。他们在正中央的地方看到了他们想要拿到的白金法典，突然一个黑影窜出来，挡在了白金法典的前面。那是一个长相丑恶的怪物，怪物随即扑向少女他们，少女他们一边躲避，一边试图接近白金法典。看准少年诱导怪物的时机，少女立即跑向白金法典，但是怪物马上反应过来，迅速的跑向少女，就在它巨大的爪子马上就要抓到少女时，看到怪物不对的少年以一种不可思议的速度跑向少女将她推开，而怪物的爪子也抓到了少年，但奇异的是，爪子却穿过了少年的身体，并没有抓到少年。而被推开的少女，爬起来发现白金法典就在她的身边，而怪物也再次挥下了爪子，就在它的利爪要接触到少女的瞬间，少女的手便接触到了白金法典，下一秒怪物变成了一只玩具熊掉落在地上，而少女捡起白金法典时，脑中浮现的记忆又变的更加清晰，而其中一位头戴皇冠，穿着高贵的女人一闪而过。少女看着手中的白金法典，已经想起自己是女王的事实，她试图打开手中的法典，却失败了，因为现在的她并没有足够的力量开启白金法典。只有一个办法，那就是回到女王身体所在的城堡，合二为一才能开启白金法典。而此时在一旁的少年拿起掉落在地上的玩偶，缓缓的走了过来，少女看着向她走来的少年，有种莫名的既视感浮上心头。在少年走到了少女面前时，少女表达了她想要去城堡，将白金法典归还给女王的意思，她向少年隐瞒了自己是女王的事实，她觉得少年并不能信任，但她还需要少年的帮助，而少年听到少女的想法后，即是有些欣慰，又是有些落寞，最终他扬起笑容，表示他会成为少女的领路人。

项目编号	0401007
项目名称	漫画创作 —《山神夜宴》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜爱古风玄幻类漫画，15岁以上青少年
风格	国风
作品篇幅	200格
项目目标	此原创项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，因对题材的收集和整理，丰富了学生在民俗志怪知识的储备，对于视角镜头的表现得到了提升，掌握了商业漫画创作流程及注意事项，同时也提升了学生的艺术素养。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表、乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达到立项要求200格彩色条型漫画，画面达到商业项目上线标准。



## 项目简介

妖族孟麒和人类少女姬襄的故事。在无忧山上的无忧村里生活了一群怠懒，贪婪，胆小的村民，妖族孟麒找到了这里吸食他们贪婪消极的情绪来修复伤势。但却遭到道士护佑的袭击，被少女姬襄救起，孟麒用金银诱惑姬襄，姬襄却不为所动，在这个过程中孟麒对姬襄渐生好感。可护佑道长还是找到了这里，联合村民攻击孟麒姬襄，姬襄为救孟麒而死。最后莫文问山神结局，山神说听闻孟麒用最后的法力护住了姬襄，亦听闻他们一起魂飞魄散了。总之再也没有人找得到他们。

项目编号	0401008
项目名称	漫画创作 — 《外卖骑士》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜爱少年热血类题材漫画的青少年
风格	日式漫画
作品篇幅	55页
项目目标	此原创项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达到立项要求彩色漫画55页，画面达到商业项目上线标准。

## 项目简介

自幼憧憬着成为英雄的少年宋达，在成长过程中渐渐封存了自己幼时的梦想，作为爷爷家外卖店的骑手过着平凡的生活，直到一群歹徒闯入爷爷的店里，打破了平凡的日子。为救爷爷，他挺身而出，也许他并没有如故事中那般强大，但他迈出那第一步起，憧憬成为英雄的少年便成为了英雄，现实中他不敌歹徒，但却用身体挡住了歹徒的刀刃救下了爷爷。之后一度濒临死亡。在意识里，他成为自己憧憬的黄骑士守护商店街，打倒企图破坏这里的“怪人”，最终他战胜了所有的“怪人”，同时也战胜了自己的软弱与妥协，从生死线中挺了过来。

项目编号	0401009
项目名称	漫画创作 — 《我曾在梦里见过你》
产品类别	漫画创作
目标用户	少女向漫画读者，受众群为15周岁以上
风格	国风
作品篇幅	35页
项目目标	此原创项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，



	经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并达立项要求的35页彩色页漫，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>《味》受到众人赞誉的高傲天才美少女厨师殷含宜总是不满意自己的料理，为了参加国际厨神比赛证明自己而四处寻找神秘菜谱。距离比赛还剩两个月，少女在一家菜馆里吃到了自己一直想要的味道，为了得到菜谱而答应神秘少女魏夕在比赛前住进自己家的要求。相处过程中没有过朋友的大小姐殷含宜被古灵精怪的魏夕吸引。含宜因无法还原想要的那个味道日益急躁，一次爆发的矛盾使魏夕默默离开迟迟未归。殷含宜在自责时却发现魏夕出现，还抱着买给她的玩偶向自己道歉，含宜的内心在愧疚与感动中终于真正接纳了这个朋友。而魏夕却因淋雨发烧晕倒，含宜悉心照顾，在对魏夕的关心下终于做出了那个味道。而在比赛前夜，魏夕突然消失，赛场上殷含宜因魏夕不在现场，而迟迟无法动手做那道菜，直到魏夕的声音突然传来，她终于明白了自己缺失的是什么。比赛时间结束后，含宜手捧作品在众人的哗然中越过了评委席走向了观众席上的魏夕，尽管这么做等于放弃了苦苦等待的荣誉，但含宜知道自己已经收获了更珍贵的东西。两人相视一笑，从此她的料理里，再也不会缺少那一味“材料了”。</p>	

<b>项目编号</b>	0401010
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《宝藏猎人》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜欢热血漫画、校园漫画 15 周岁以上受众群
<b>风 格</b>	欧美科幻写实等
<b>作品篇幅</b>	50 页彩色电子漫画
<b>项目目标</b>	<p>该项目为长篇欧美风格科幻冒险漫画，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三昧动漫原创商业漫画系列——《宝藏猎人》。该项目为长篇欧美风格科幻冒险漫画，讲述位于公元世纪 4028 年的宇宙中有一颗巨大无比的暗黑星球，人们凭肉</p>	





眼发现不了它的存在,而且无法被定位。传闻闻名于3000年前的星际海盗艾萨克将他的财富藏在了这里,传说他拥有三头六臂,在他在世的几百年间横扫宇宙,从各个顶级文明盗走珍贵的宝物却没有谁能抓住他,被全宇宙通缉,是所有星际海盗崇拜的人物、被称为“黑洞”。而在其他星球角落的一座破旧的小城里,年幼的主角哈德-费莫尔于他的朋友加里斯靠偷盗他人的财物,勉强维持生活,社会的险恶、冷漠让他坚信成为大盗的决心。

本项目主要以上线商业漫画为主,所以在实践教学中,主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理,上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时,因为题材的关系,让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解,提高其绘画技巧,注重整体结构和原创IP开发的相互关系,从大局出发,详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生创作,为学院长远发展贡献力量,使学生在技术上达到展赛、公开发表,乃至进一步签约的水平,也为学生对未来艺术创作,漫画就业打下基础。

项目编号	0401011
项目名称	漫画创作 —《护灵者》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢热血漫画、校园漫画 15 周岁以上的受众群
风格	日式热血写实风格
作品篇幅	50 页彩色电子漫画
项目目标	<p>该项目为长篇日式热血漫画,该项目作为上线的准商业项目,希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意,对未来的世界和环境抱有期待向往,寄希望达成原创商业漫画IP的开发,利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛,如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等;</li> <li>2. 进行省级论文发表,将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情,最终完成数量为50页彩色电子漫画,画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

三味动漫原创商业漫画系列——《护灵者》,该项目为长篇日式热血漫画,讲述主人公是一家北京小古董店的老板,而实际身份是炼器师,炼金师是隐藏在中国古代历史阴影里的秘密人群,在一些神秘人士找上主人公之后,开始了一段跌宕起伏的故事。

本项目主要以上线商业漫画为主,所以在实践教学中,主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理,上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时,因为题材的关系,让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解,提高其绘画技



巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。

项目编号	0401012
项目名称	漫画创作 — 《破阵子》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢热血漫画、校园漫画 15 周岁以上的受众群
风格	中式武侠写实风格
作品篇幅	50 页彩色电子漫画
项目目标	<p>该项目为长篇中式武侠漫画，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

三味动漫原创商业漫画系列——《破阵子》，该项目为长篇国风武侠漫画，讲述秦朝末年，有一颗陨石坠落在东郡，当时是为不祥之物。汉代秦之后，汉朝将这陨石一分为五，做成五把神兵利器，镇守五方。而经过无数个朝代的更迭，到了唐末，这五件神器早已流落坊间，没有了踪影。动荡的年代，四方军阀争先寻找流落的五方神器，换取皇图霸业。主人公为镇东藏龙剑的现任持有者，时值乱世，展开一幕幕惊心动魄的故事。本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。

项目编号	0401013
项目名称	漫画创作 — 《歃血之人》



产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢热血漫画、校园漫画 15 周岁以上的受众群
风格	日式热血写实风格
作品篇幅	50 页彩色电子漫画
项目目标	<p>该项目为长篇日式热血漫画，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三味动漫原创商业漫画系列——《歃血之人》，该项目讲述造物主有两位。黑与白。俩人争夺权柄，黑胜利了，却因受伤过重陷入沉睡。神血洒落大地。白临死之前将黑的血变成黑色钢笔，将自己的血伪装成黑色钢笔。黑色钢笔写下的故事只要符合逻辑与现实条件，便能成真。某些人用黑色钢笔作恶，制造破坏事件。人类社会在这样的环境下愈发混乱，再加上资源加剧短缺，国家逐渐分崩离析。占据资源的人便是一方统治者主角被“歃血”分部派遣，前往西面的戈壁调查是否有钢笔。通过试探（与当地统治者发生冲突）发现钢笔。在间谍的帮助下，成功得到钢笔并将其吸收，同时，击杀了统治者。本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学过程中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。</p>	

项目编号	0401014
项目名称	漫画创作 ——《维克托之眼》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢热血漫画、校园漫画 15 周岁以上的受众群
风格	日式热血写实风格
作品篇幅	50 页彩色电子漫画
项目目标	该项目为长篇日式热血漫画，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等



	<p>相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三味动漫原创商业漫画系列——《维克托之眼》，讲述维克托是世界上著名的魔术师。在全球魔术师排名都是数一数二的。但是在一次演出后遭遇陷害，最终下落不明。他的猫舒克逃离了事发地点。当舒克在街上自己走的时候被女主奈拉琪发现，然后在女主的家女主看见了变成人形的舒克，女主被吓晕了。可当女主醒来时舒克在身边，并且俩人打成共识，女主将帮助舒克，舒克也会帮助女主。在后来的一系列故事中，推敲出了陷害魔术师神秘组织的巨大阴谋，而且还有跟舒克有同样属性的动物，在人群中充满杀机，奈拉琪与舒克开始了他们的故事。本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。</p>	

<b>项目编号</b>	0401015
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《伪造者》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜欢热血漫画、校园漫画受众群，15 周岁以上
<b>风格</b>	欧美卡通风格
<b>作品篇幅</b>	150 格彩色电子条形漫画
<b>项目目标</b>	<p>该项目为长篇欧美卡通风格漫画，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业



项目上线标准。	
<b>项目简介</b>	
<p>三昧动漫原创商业漫画系列——《伪造者》，该项目为单元类长篇欧美故事漫画，讲述有着蓝眼金发的 Tom cruise 与其性格十分相似的碧眼白发的 Sufi cruise 刚结婚不久。他俩一同居住在大城市 A 市的贫民窟里，两人的长相与贫民窟里的环境格格不入。男主与女主在经历各种奇妙与幸运的事情后，成功的爬向社会顶端。然而这一切只不过是男主与女主在幻想对方如何让自己走出贫困。其实他俩还是在贫民窟做着自己与对方的白日梦。本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。</p>	

项目编号	0401016
项目名称	漫画创作 —《无常》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢热血漫画、校园漫画 15 周岁以上的受众群
风格	日式热血写实风格
作品篇幅	25 页彩色电子漫画
项目目标	<p>该项目为中式神话类漫画，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛，全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三昧动漫原创商业漫画系列——《无常》，该项目为国风神话类漫画，讲述谢范二人自幼结义，情同手足。有一天，两人相偕走至南台桥下，天将下雨，七爷要八爷稍待，回家拿伞，岂料七爷走后，雷雨倾盆，河水暴涨，八爷不愿失约，竟因身材矮小，被水淹死，不久七爷取伞赶来，八爷已失踪，七爷痛不欲生，吊死在桥柱，阎王爷嘉勋其信义深重，命他们在城隍爷前捉拿不法之徒，随后展开二人捉拿恶徒的奇闻异事。本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分</p>	



工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。

项目编号	0401017
项目名称	漫画创作 — 《波若界》
产品类别	漫画创作
目标用户	古风题材漫画喜爱者，15 周岁以上
风格	日式风格
作品篇幅	50 页
项目目标	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年 18 周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达立项电子版彩色漫画 50 页，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

《波若界》是以武侠风格为题材漫画，故事讲述了黄昏的时候，一个战士选择了要回到一个在战火当中被毁的不像样的故国，背着他死去的主公回来。他们经历了大雪，还看见了种种之前所经过的路和他们攻略的城池。雪下的特别大他们感觉无力行走，正好他们遇到了一个执伞小生。执伞小生告诉他们往东南方向行五里，遇到波若界可以避风雪。

主线讲述在中国古代一段战乱频发的历史时期，建邺农夫弓三被征召入伍，在一次败绩中与素未谋面的将军联系在一起，弓三向将军效忠，但又胆怯盘算反悔。一路上弓三在无数幻觉中不断动摇道义与金钱的天平，最终在大安国寺达到了极点，厉鬼，神佛，冤魂，幻影。一次又一次动摇。而弓三选择效忠，但其实他一步也没有走，惨死在敌人的刀下。世界就是如此对待小人物，反复地折磨但什么也不赋予。有的只是一口又一口的苦水。

项目编号	0401018
项目名称	漫画创作 — 《济公传》
产品类别	漫画创作
目标用户	古风题材漫画喜爱者，15 周岁以上
风格	日式风格



<b>作品篇幅</b>	50 页
<b>项目目标</b>	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并达立项电子版彩色漫画50页，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>《济公传》以古风漫画形式呈现，故事讲述南宋时期，皇上无能，李修缘年少时在赤城山读书，与恩师之女赤雪青梅竹马。父母大病，李修缘入灵隐寺出家三年，法号道济，随佛海禅师修行，以消父母之疾。道济嗜好酒肉，衣衫褴褛，不认得父母和赤雪，却爱打抱不平行救死扶弱之事。</p> <p>主线讲述何员外家的小公子虽然是读书人但是不读正经书，好色忘义，黄淑女和鲤鱼精利用小公子好色的情景诱惑他，摄取了其三魂七魄，并装作假济公的样子混入了何府，而黄淑女则作为喜女被假济公邀请也进入了何府，原来这两个妖精想要趁何府办酒宴为小公子冲喜的时候，吃人劫财，恰逢喜宴之上，真的济公陡然现身，真假济公斗法于何府的大堂之上，最后鲤鱼精被济公准备的大锅给炖了，而黄淑女则因为她心里还是存有善念，有可以度化的可能被济公放走，最后济公以他的机智诙谐启发大家用自己的智慧解了急难。不待人们向他感激，他又一身破衣烂衫，摇摇摆摆，向红尘万丈的人间出游去了。</p>	

<b>项目编号</b>	0401019
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《净魔曲》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	爱情题材漫画喜爱的读者，14周岁以上
<b>风 格</b>	日式风格
<b>作品篇幅</b>	50 页
<b>项目目标</b>	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并达立项电子版彩色漫画50页，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
主题为魔幻类漫画，故事讲述人们在被恶魔消灭之际，一位女性用歌声平息了	



一切，但是未来世界变成了人人都拥有异能的社会中，犯罪率居高不下，滥用能力的恶人被称为“异人”。有一群人站了出来，他们合法控制自己的异能帮助人们，打压犯罪者，获取人民信赖，世人称呼他们为英雄。后来被称为愈魔士的超能力者流传下来。在当前社会，御魔士已成为一种专业，女主为了成为御魔士参加了高等院校的战斗考试，但因为能力太差被轰了出去，男主阴差阳错的与女主相遇，组成了新的校队，与另外的一组成员展开对决，老师从班上选出男主（隐形）、女主（水女）和男二（猫男兄贵）与三位交流生进行3v3比试对战。对战结束，男主向着自己英雄的目标继续前进！

项目编号	0401020
项目名称	漫画创作 — 《满天星辰》
产品类别	漫画创作
目标用户	校园题材漫画喜爱者，13周岁以上
风格	日式风格
作品篇幅	50页
项目目标	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达立项电子版彩色漫画50页，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

《满天星辰》创作为少女类漫画风格，故事讲述喜欢晚上看星星的孤僻女孩，已经超过了该入学的年纪，很多学校因为孤僻的原因不愿意收留她，在父母的努力下，稍大一点但感情交流弱于同级生的她，终于有一所学校愿意收她入学。在学校里行为和其他同学不一样的她备受排挤，受到同学的欺负，拿她开玩笑，在学校里一个倍受欢迎，在学生中有较大影响力学习优秀的女孩子的帮助下，把她当作好朋友来对待，愿意陪她，帮她赶走那些欺负她的同学，还号召同学多帮助她，让同学了解孤僻的知识。

主线讲述女主是北辰一个性格孤僻的小学生，在上学的时候经常因为一些习惯与他人不同，同班的同学经常欺负她，孤立她，拿她取乐。文具盒被丢到垃圾桶，衣服上被贴了骂人的纸，大家变着方法的整蛊她……这时有一个和她有相同名字的女生主动与女主交流，女生的性格渐渐改变了女主，最终从孤僻性格中走出来…

#### 分页剧情

小时候北辰因为哮喘而不能和其他小孩一起玩耍，性格孤僻也不善于和别人交流，入学后其他学生下课都在打打闹闹，只有她在安静的望着窗外，某一个男生发现了北辰很奇怪，总是自己静静的坐着看窗外，开始和身边的朋友说，出坏主意给北辰背后贴纸条嘲笑她，发现北辰并不反抗而是淡淡的把纸条扔掉，下课后趁北辰不在，男生不死心地在北辰的作业本上画了猪头并且写了“白痴”。北辰终于无法





忍受，看到后默默擦掉，边擦边哭。（心理描写）一天男生发作业本的时候故意扔在北辰脸上，北辰脸上受了伤，被划了一道，回到家的时候母亲看到脸上的伤痕询问，北辰才说在学校一直被欺负，母亲很生气，第二天找到老师，老师却说是小孩子的打闹而已。只对扔作业本的男生批评了几句。班级的男生不仅没有受罚还偷偷把北辰哮喘的药拿走，结果在上课的时候北辰突然犯了哮喘，北辰急忙去课桌里找药，没有找到，老师急忙打电话让北辰回家。回家之后北辰休学一天，北辰休学期间班里转来一个名字相同的女生，性格却截然相反，老师问起班里的空座位，大家就说窗户最后一个座位没有人，女生坐在座位上看到桌子上被画着白痴之类的字发现课桌里放着其他人的书，上面写着北辰。大家议论着女生，班级某个男生说：“干脆原来的北辰就不要来了”等。北辰回来之后，都默默走到自己的座位，发现课桌被一个女生占着，老师说不如北辰把座位让给转学生，北辰不得已坐在了最后面的座位。成绩优秀的转学生，很快的和班级同学打成一片，体育课上，因为哮喘北辰只能坐在台阶看着她们跑步，（北辰心生羡慕）女生跑步的样子真好看，看到女生和其他人一起打闹，此时北辰也不禁想到，同样的名字，自己却与她有着截然不同的人生，自己却显得一文不值，这样的自己不如消失好了，（哭）然后情绪激动，呼吸急促，翻药，结果发现药在课桌里，站起来想回教室取药，没走两步却跌倒在地，“有人摔倒了！”（画面变黑），听到叫喊的北辰意识回笼一点，睁开眼睛依稀看到女生焦急的脸，受到某个男生的喜欢，同班的同学也起哄着。北辰因为上美术课彩笔没有水了而不能完成作业，但是大家都不愿意给她借，旁边的男生借给了她彩笔，女主画了一张画送给他，没想到下课同学们都在说：“你是不是喜欢那个丑八怪啊！”。大家嘲笑着男生，最后男生不得已说“谁会喜欢那种家伙啊！”北辰倒垃圾回来碰巧听到。（心里描写）男生也再没有理过北辰，晚上放学后女生和其他人打完招呼（同学问要不要帮忙），打扫卫生时发现了北辰的文具盒在垃圾桶里，主动的向北辰打招呼，（你知道咱们两个的名字一样吗）但是北辰没有领情。大声的说着“不要管我！大声的宣泄了自己的心声（名字一样但是我们完全不一样，你什么都有）”说着北辰跑走了。班级同学都在议论说她“什么态度啊”，和女生说她就是这样，（安慰和讽刺北辰）女生愣在原地震惊（大格），认为她也有好的优点只是不被众人理解，决定带领北辰走出阴影（配合北辰跑走情景/女生表情特写）。第二天女生主动和北辰打招呼，问北辰要不要一起去买零食，北辰也正好要买新彩笔就答应了她。回来之后班级老师说下周一要举行年级团体舞比赛，每两人一组要分一下组，大家都一个个把名字报了上去，只有北辰没有搭档，这时女生拍拍北辰的桌子，“要不要和我一组”，北辰沉默着不说话，女生直接把名字报给了老师。北辰很吃惊，第二天大家练习的时候，北辰开始接受了女生，北辰被男生嘲笑跳舞像鸭子，但是北辰没有理会，女生发现北辰虽然跳的不好但是进步很快，很快就掌握了。老师在周五说周一需要两个人在最前面带队，直接让北辰她们组来带队。放学之后女生对北辰说“你跳得很好，周一一起加油（灿烂）！”北辰（动容）【转场】音乐响起，北辰和女生穿着服装，男生都大吃一惊，北辰像变了一个人一样，在跳舞的时候也十分好看，结束之后，班级掌声不停。北辰开心的笑着，女生也是。【转场】长假过后，北辰在公交站好像在等着人，“北辰！”，回头看到了女生正在奔向她向她打招呼。两个人一起上学。【场景】（附加封底）北辰和北辰一起看星星，说着北辰的心声。谢谢你。

主人公：小学生，性格孤僻内向，因患有急性哮喘，常常不能外出和朋友玩耍；不能与他人建立正常的人际关系。喜欢画画，喜欢独自在楼顶看星星。内心仍然渴求被关心交流。



援助者：和主人公有相同名字，性格开朗，在学校广受欢迎，有很强的号召力，成绩优秀，体育出色，被家长所喜欢，长相漂亮，是个人见人爱的女孩。

对象：援助者帮助她走出自己的内心世界，关心主人公，帮助主人公，愿意与其他人尝试交流。

项目编号	0401021
项目名称	漫画创作 — 《猫儿的春》
产品类别	漫画创作
目标用户	魔幻题材漫画喜爱者，15 周岁以上
风格	日式风格
作品篇幅	40 页
项目目标	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年 18 周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达立项电子版彩色漫画 50 页，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

《猫儿的春》是以浪漫清新风格为题材的奇幻故事漫画，故事讲述因为母亲有事，假期被送往乡下奶奶家住的 A 遇到了奶奶家养的一只橘猫——小乖。A 的父亲早年去世了，A 在长大的过程中因为遇到的人和事渐渐变得孤僻。A 常常觉得自己是一个极其冷漠的人，对猫咪并不在意，但是在乡下无聊还有个凶巴巴轻视自己是女孩的奶奶的日子里，出现了一只幽灵般的小猫妖，于是奇幻的故事开始了。

因为经常在死人的地方会出现，这只猫被人们认为是一只不吉利的，甚至诡异的猫，人们都觉得它是一只猫妖。猫咪的生活并不好过。小女孩在村里看到猫咪被欺负，感到很奇怪（这里也许可以依据村里面的迷信而设置了小法场，小女孩救了猫妖），村里的小孩儿告诉了她这些事，本来是不相信这些事的小女孩却在一次意外发现这真的是一只猫妖。不过猫妖却不是坏的，只是一只刚刚学会化形，托大哥以前的关系找了个工作的，涉世未深的，普通的小小公务员罢了，工作是给灵魂当引导者。

报恩：因为妈妈工作忙，没时间照顾小女孩，母女俩关系不咋地，在奶奶家受到歧视也不想待了，而且在猫妖那儿得知，因为近几十年来人口膨胀严重，死亡人数也多，地府的工作效率跟不上，虽然在努力的进行建设，但是需要的灵力太大，进度缓慢，近 10 年来的亡魂都投不了胎，于是小女孩要猫妖带她去找她死掉的父亲，大哥的喵喵一族的修炼有个铁律就是，有恩必须要报，不然会影响修为（因为不想再过以前的吃上顿没下顿的日子，所以很怕掉修为）。

然后发生的一些故事。其中还有从来不看公司规定说明书的猫妖私自带小女孩进入地府，以至于违反了规定发生的事。通过一些事（1. 父亲的形象和自己想象的完全相反，衬托出了妈妈的不容易。or 2. 父亲温柔的劝说，然后最后在哈哈镜子里面看到妈妈来接自己找不到自己的慌乱，终于感受到了母爱光辉的水晶球事件的



发生)，小女孩决定回到妈妈身边照顾和自己一样不懂事的妈妈。然后还有因为为了躲避来抓人的地府官差之类的剧情，猫妖出去引开了官差，小女孩得以成功回到人间。猫妖走之前可以说一句类似于：这次你欠我了，要是我没修为了，以后你得做我一辈子的铲屎官，小女孩上车的最后一刻，因为找不到猫妖而蹲着哭的时候，看到了在她脚边蹭来蹭去的猫。有着尖下巴的橘喵！在半路上休息的时候，大家都下车了，橘喵在车里变成了猫妖，然后因为阎王爷是个猫党，而且过错不算不能挽回，于是饶恕了它。

项目编号	0401022
项目名称	漫画创作 — 《你何时爱上了我》
产品类别	漫画创作
目标用户	受校园爱情题材漫画喜爱的读者，16周岁以上
风格	日式风格
作品篇幅	200格
项目目标	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
结项标准	完整故事剧情，并达立项电子版彩色条漫200格，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

《你何时爱上了我》是以校园爱情为主题的漫画，男女主相遇在美丽的樱花树下，那时候正举行着他们高中的入学仪式。因为彼此都出生在同样的季节，他们无意间开始追随彼此的身影。男主是电影研究部的团员，十分开朗活泼，总是笑嘻嘻的，带给身边的人很多欢乐。女主虽然内向文静，但是却很喜欢画画。两个人原本毫无交集，双方的生活圈都是截然不同的。在机缘巧合下，两人变成了一起放学的关系，结果被人误认为正在交往中。然而他们的感情一直都是朋友以上恋人未满的状态，彼此都喜欢着对方，却无法说出口。

项目编号	0401023
项目名称	漫画创作 — 《入樽少年王》
产品类别	漫画创作
目标用户	运动题材漫画喜爱的读者，16周岁以上
风格	日式风格
作品篇幅	45页
项目目标	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，



	提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并达立项电子版彩色漫画45页，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>《入樽少年王》画面主要风格为运动类漫画，赵杨是一个小城市的孩子，从小调皮，喜欢扔东西搞破坏。偶尔也会因为正义感驱使逞英雄。上了高中之后因为一次巧合，篮球队教练发现了赵杨扔东西特别准。就特批赵杨进入了篮球队。赵杨完全没有基础，在对内训练了一阵子，虽然水平不高，但是远投很准，教练就安排他适当的参加一些比赛。最开始赵杨惊艳的远投超远三分惊艳全场，但后来被针对之后就昙花一现。后来赵杨没有放弃，一直在努力训练。一次比赛，赵杨同队的内线主力突然因为伤病无法上场，替补难堪大用。赵杨自告奋勇，终于展现自身实力。</p>	

<b>项目编号</b>	0401024
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《最动听的声音》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	爱情题材漫画喜爱的读者，18周岁以上
<b>风格</b>	日式风格
<b>作品篇幅</b>	200格
<b>项目目标</b>	此项目主要以网络平台上线连载为主，项目实践过程中，完成本学年18周项目教学工作的前提下，主要以漫画参展参赛与网络发表为主，提升学生团队创作能力，同时与市场对接，经过市场考验，使学生团队了解市场发展与创作关系，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。实践教学使学生在创作中受益，为创业、就业打下了基础，为学院长远发展贡献力量，在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并达立项电子版彩色条形漫画200格，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>《最动听的声音》画面主要风格为少女漫画，故事讲述女主角赵音以非常优异的成绩从学校毕业后，进入到一家很不错的企业工作，向来只争第一不拿第二的她这几天，为了拿下部门经理，拼了命地投入工作之中，加班、陪客户喝酒、吃饭。在一次加班后只剩她一人，老板对她起了歹念，在男友的帮助下才化解，从没受过如此侮辱的她心惊胆战地从魔爪中逃了出来，赵音在一次拍摄中偶然拍到了男主不可见人的一幕，两人发生了争执，惊扰到身边邻居及好友，他们对双方发出偷窥狂、暴露狂、色情狂等词汇，二人不得不私下和气地解决这件事，就在二人接触的过程中接受了对方，并互相喜欢上了对方，一次男主准备去摄影棚接赵音约会准备正式告白时，赵音临时有了拍摄任务让男主先走，男主走的时候不经意间拔了摄影棚的接线，摄影棚着火时为了抢救器材，致使赵音双目失明，最终为了爱情男主换了自己的角膜给赵音。</p>	



项目编号	0401025
项目名称	漫画创作 — 《荒城》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢热血冒险少年漫画受众群，15 周岁以上
风 格	日式少年写实
作品篇幅	50 页彩色电子漫画
项目目标	<p>该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和人性抱有最后的坚持，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，包括动画可行性转化，利用漫画中人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三昧动漫原创商业漫画系列——《荒城》，画面主要风格为热血类少年漫画，漫画故事发生在末日爆发后，一种名为 C 的病毒席卷全球，人类世界毁灭，主角天赐诞生在末世中，母亲为了可以让他孩子活下去苟且偷生，多年后，天赐最后成为一个男子汉，推翻了 A 的统治，救了一个荒城的人。</p> <p>本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在热血类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。</p>	

项目编号	0401026
项目名称	漫画创作 — 《乱战》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢冒险国风少年漫画受众群，15 周岁以上
风 格	国风少年写实
作品篇幅	100 格彩色电子条形漫画
项目目标	<p>该项目主要体现中国古代国风风格和镖局战场之间的爱恨情仇，同时该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，进行广泛传播，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p>



	<p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，最终完成数量为 100 格彩色电子条形漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三昧动漫原创商业漫画系列——《乱战》，画面主要风格为国风漫画，漫画讲述一位中国古代的富商公子与万金堂商队护卫在一次护卫中，经历了家庭的劫难和痛苦，于是与当地最厉害的风雪镖局合作，一起努力，为家复仇的一个展现中国古代人物内心成长的故事。</p> <p>本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在国风类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。</p>	

<b>项目编号</b>	0401027
<b>项目名称</b>	漫画创作 ——《棉花糖》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜欢少女感情漫画受众群，15 周岁以上
<b>风格</b>	少女写实
<b>作品篇幅</b>	50 页彩色电子漫画
<b>项目目标</b>	<p>该项目主要采用科幻厚涂风格的漫画，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对青春的校园界和懵懂的感情有所表达，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
三昧动漫原创商业漫画系列——《棉花糖》，画面主要风格为少女类漫画，故	



事发生在校园里一个晴天的下午，男主角在一次翘课之后来到了河边看到了让他魂牵梦绕的一个身影，之后男孩仿佛被击中一般，在随后的课堂上，医务室里，等待很久的男孩再一次看到了那个身影，于是青春故事就这样展开了。

本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在科幻类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。

项目编号	0401028
项目名称	漫画创作 — 《星系》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢科幻机甲漫画受众群，15 周岁以上
风格	科幻机甲
作品篇幅	100 格彩色电子条形漫画
项目目标	<p>该项目主要采用日式风格的漫画，由于中国机甲类漫画题材较少，所以该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对漫画中人机结合和交互设计，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情，最终完成数量为 100 格彩色电子条形漫画，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

三味动漫原创商业漫画系列——《星系》，画面主要风格为机甲类漫画，故事发生在未来的中国，人类进入星际文明的发展，在第四次大航海时代之后，人类和机甲结合的第五次大航海时代来临，中国最厉害的五祖以性命为代价，拯救人类文明，打退了当时前来围剿的其他异星种族。

本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在机甲类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，



漫画就业打下基础。

项目编号	0401029
项目名称	漫画创作 — 《遗迹》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢科幻漫画受众群，15 周岁以上
风格	科幻冒险，夸张美式
作品篇幅	50 页彩色电子漫画
项目目标	<p>该项目主要采用科幻风格的漫画，因为中国科幻类漫画题材较少，所以该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画 IP 的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。最终完成数量为 50 页彩色电子漫画。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情，最终完成数量为 50 页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三味动漫原创商业漫画系列——《遗迹》，画面主要风格为科幻类漫画，故事发生在未来的中国，通过主角和他的四个队员完成任务回家的路上接到信号，在他们返航的这条路上发现了一颗以前从未见过的星球，于是抱着兴趣来到这颗星球，在这颗星球上有一场隐秘的破坏行动在等待着他们，同时故事中的人物背景也逐渐露出让人意想不到的马脚。</p> <p>本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在科幻类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。</p>	

项目编号	0401030
项目名称	漫画创作 — 《高三》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢少女漫画、校园漫画受众群，15 周岁以上





风格	日式青春写实等
作品篇幅	50页彩色电子漫画
项目目标	<p>该项目主要采用青春校园风格为主的漫画，用青春的画卷谱写内心的成长，该项目作为上线的准商业项目，希望通过漫画中优秀的画面来吸引人们注意，对未来的世界和环境抱有期待向往，寄希望达成原创商业漫画IP的开发，利用人物、道具等相关元素进行舞台剧的延展等。</p> <p>教科研目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 参加国内外知名展赛，如“原动力”中国高校动漫出版孵化计划、法国昂古莱姆漫画节、亚洲青年动漫大赛、全国动漫美术作品展、日本国际漫画奖等；</li> <li>2. 进行省级论文发表，将项目作为素材和资料对论文进行内容上的举例、补充和完善。</li> </ol>
结项标准	完整故事剧情，最终完成数量为50页彩色电子漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>三昧动漫原创商业漫画系列——《高三》，画面主要风格为校园类漫画，故事发生在中国某高中的高三时期，一位不会说话的少女和一个热血方刚的少年之间，面对升学的压力，面对老师和家长的压力，青春而又敏感的一起经历友情的磨难和克服性格上的缺陷，勇于面对今后人生的故事。</p> <p>本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在校园类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创IP开发的相互关系，从大局出发，详实的考虑漫画的走向以及后续开发。本次实践教学提升学生的创作，为学院长远发展贡献力量，使学生在技术上达到展赛、公开发表，乃至进一步签约的水平，也为学生对未来艺术创作，漫画就业打下基础。</p>	

项目编号	0401031
项目名称	漫画创作 — 《洛神曲》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢古风漫画的读者为主要受众群，20周岁以上
风格	古风、写实等
作品篇幅	40页
项目目标	<p>本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在古风情感类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创IP开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场</p>



	战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并完成40页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>茂密的森林中，被追杀的剑客进入了雾林当中。剑客魏溪利用大雾的遮挡，在能见度不到二十米的大雾中，顺着一个小山崖滑下去，发现山脚下有一个村庄，为了躲避追杀，并潜逃了进去，借着灯光仿佛看见一个女子正在缝补一件衣服，然后昏了过去。等他醒来，发现女子正在帮他涂药。随着几天的相处，他们一起去荷塘边赏花，一起看小鱼，渐渐暗生情愫。一日，发现追杀他的人正在四处寻找他的下落，魏溪怕追杀他的人追到这里，让小艾回村子里躲一下。躲过追杀的魏溪回到小村子找女子小艾，小艾却不在，路遇画师，发现画中的女子竟然是小艾，在画师的指点之下，来到了洛水河畔，他们遥遥相望，似曾回到了几千年前的场景。</p>	

<b>项目编号</b>	0401032
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《魔王讨伐之旅》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜欢奇幻题材的读者为主要受众群，20周岁以上
<b>风格</b>	日式写实、搞笑等
<b>作品篇幅</b>	60页
<b>项目目标</b>	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在日式奇幻类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创IP开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并完成60页黑白漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>搞笑奇幻漫画《魔王讨伐之旅》通过讲述魔王和勇者一起走上讨伐自己的道路，用轻松幽默的剧情揭示了现代人之间冷漠，疏于沟通，沉迷于自己世界的现状。一男子误打误撞被选入勇者，开始了魔王讨伐之路。而魔王一直不明白前赴后继被选入当勇者的男子都来讨伐自己的原因，因此，他决定以假身份接近勇者，一起走上讨伐自己的道路，以此揭开了勇者讨伐魔王的真相。</p>	

<b>项目编号</b>	0401033
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《南柯》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜欢古风漫画的读者为主要受众群，20周岁以上



风 格	古风、写实等
作品篇幅	150 格
项目目标	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在古风条漫中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
结项标准	完整故事剧情，并完成 150 格彩色条漫，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>唐朝初期，穷书生与富家千金相爱，女子在父母的反对下，准备与穷书生私奔，但穷书生沈靖执意要高中科举后再迎娶女子，随机赴京赶考。在科举高中之后，宰相为了控制他，一纸婚书把干女儿嫁给了他。他天天活在宰相的控制之下，而相爱女子也被宰相派的杀手所杀害，沈靖富贵了一生也孤独了一生，临终前后悔之时，发现不过是南柯一梦。而此时男主仍然在科举考试返途中的一个破庙中休息，随机窃喜，抓紧时间回去寻找相爱的女子。怀着激动开心的心情，穷书生很快就来到了女子家门口，这时却看见身披嫁衣的女子坐着花轿与他擦肩而过。</p>	

项目编号	0401034
项目名称	漫画创作 — 《破茧》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢古风漫画的读者为主要受众群，20 周岁以上
风 格	奇幻古风、写实等
作品篇幅	40 页
项目目标	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在古风写实类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
结项标准	完整故事剧情，并完成 40 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>小女孩因白凤的执念夜夜梦见等待凤凰的白凤，某一天，她在家中偶然发现一副凤凰双飞图，画中的图案竟然与自己的玉佩完全一样，然而将此事告诉妈妈，妈妈却对小女孩视而不见，于是小女孩独自在揭开谜团过程中，见证了凤凰的相思相守，相离相别，而自己原来就是由凤凰的定情信物幻化而成来到了轮回转世后的凰</p>	



身边，所以凰却一直感知不到自己的存在，再次回到家中，以新的方式，见证今生凤凰的爱情。前世的伤痛离别，由今生的重逢所替代。

项目编号	0401035
项目名称	漫画创作 — 《青丝留他方》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢少女漫画的读者为主要受众群，15周岁以上
风格	日式校园、少女漫画等
作品篇幅	40 页
项目目标	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在少女漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
结项标准	完整故事剧情，并完成 40 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>男主大学毕业后，开始工作。和大部分初入社会的年轻人一样——日复一日、焦头烂额……。今天是他 27 岁生日，下班后，他破天荒地想要某种“仪式感”，就自行买了蛋糕，准备回家自己来一首《生日快乐》。走到附近的公交站长椅上发呆，看到躲雨的中学生陷入了自己的青春回忆中，青春的习题、校园的记忆、青涩的暗恋、无疾而终的爱情，升学的压力，唤起每个人青春期的对于情感的感触和遗憾，演绎别样的国产青春。</p>	

项目编号	0401036
项目名称	漫画创作 — 《丘比特闯了个幺蛾子》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢欧美卡通漫画的读者为主要受众群，15周岁以上
风格	欧美卡通、搞笑等
作品篇幅	150 格
项目目标	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在欧美卡通漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行



	孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并完成 150 格彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>厌倦天天工作的丘比特，在为丢失弓箭而窃喜的第七天去拜访美妆博主阿波罗，意外的得到了一块从来没见过的美食披萨。无所事事的他随机计上心来，前几天阿布里查特拉伯长新装的金牙看起来特别的碍眼，丘比特决定用芝士粘掉他的假牙捉弄一下他，而打发一下不工作的时光，经过一系列爆笑的举动，金牙被粘粘的芝士粘了下来。当丘比特拿着这颗假牙而沾沾自喜的时候，突然，金牙长出了翅膀，变成了她的弓箭，原来意外丢失弓箭几经辗转被阿布里查特拉伯长买到做成了假牙，丘比特的的工作也在粘掉金牙这一刻又要重新开始了。</p>	

<b>项目编号</b>	0401037
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《趣说西域美食》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜欢搞笑条漫的读者为主要受众群，15 周岁以上
<b>风格</b>	国风、搞笑等
<b>作品篇幅</b>	150 格
<b>项目目标</b>	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在搞笑国风条漫中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并完成 150 格彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>美食条漫《趣说西域特产》以张骞出使西域所引进的香菜、石榴、葡萄、苜蓿、胡桃（核桃）、石榴、胡麻（芝麻）、胡豆（蚕豆）、胡瓜（黄瓜）、胡蒜（大蒜）和胡萝卜食物进行创作，以此介绍食物引入中国的历史，并从名字的演变、发展的演变、人们对于食物的态度转变、食疗效果等方面编撰每一个食物在中国人眼中的演变历史。故事讲述了通过海选成功的张骞在皇帝的送别宴上喝多了，而仆从告诉他出使西域的目的是寻找美食，之后张骞和一胖一瘦两个仆从开始了他们的美食之旅。</p>	

<b>项目编号</b>	0401038
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《守法公民》
<b>产品类别</b>	漫画创作



目标用户	喜欢现实题材漫画的读者为主要受众群，20周岁以上
风格	写实、国风等
作品篇幅	40页
项目目标	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在现实题材漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创IP开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
结项标准	完整故事剧情，并完成40页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
现实题材漫画《守法公民》。故事通过一群玩真人CS的爱好者，将一包火锅底料随手塞进了一个看起来很贵重的箱子里，而箱子却被走私犯拿错从而引发的故事，一包火锅底料将宿舍吃火锅的同学、准备抓捕走私犯的警察、准备交易的走私犯、一群玩真人CS的爱好者有机的结合在一起，环环相扣，一个关于蝴蝶效应的现实题材漫画。	

项目编号	0401039
项目名称	漫画创作 — 《思考人生怎么这么难》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢少女校园漫画的读者为受众群，15周岁以上
风格	日系、校园漫画等
作品篇幅	40页
项目目标	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在日式少女类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创IP开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
结项标准	完整故事剧情，并完成40页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
日常奇幻治愈漫画《思考人生怎么这么难》，漫画讲述了一个普通高中女学生，在学习和高考的压力下找到了一个让自己放松的小乐趣，她会用每次作文的题目展开一个属于自己的世界，在她的世界里她可以是称霸世界的女王，是带着小弟寻食的乞丐帮主…每次思考过后她总是能很好的完成她的作业。但随着学业的压力不断增大，她开始控制不住自己的想法，坐地铁的时候，吃饭的时候，上课的时候，她	



的想法越来越多，脑洞越来越大。她的两个朋友发现她在生活中频繁发呆，上课恍惚，担心她不能专心自己的学业，她跟好友说出了自己的情况，好友决定一起帮助她，在一次自习的时候想出了一场特别的时空之旅，在遇到未来的自己时救赎了自己，旅程结束，她拿出了一本“五年高考三年模拟”复习资料。

项目编号	0401040
项目名称	漫画创作 — 《灶神》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢奇幻民俗题材漫画的读者为受众群，15周岁以上
风格	奇幻、民俗等
作品篇幅	40 页
项目目标	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在民俗题材漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
结项标准	完整故事剧情，并完成 40 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

民间传说，灶神秉着惩恶扬善的宗旨，每年腊月二十三会带一位善良的人进入天庭，去破除家里的一件灾难。腊月二十三这一天，一位老奶奶带着小孙子正在送灶神，老奶奶不停跪拜。香火渺渺间，老奶奶和小孙子跟着灶神走向了天庭，还没来得及叙述心中愿望，灶神就开始了冗长的年终报告，此时不耐烦的小孙子一溜烟不知跑向何处，小孙子在天庭中到处乱窜，乱翻东西。给天庭制造了不少麻烦。灶神一直紧随其后收拾这个烂摊子，小男孩最后来到兜率宫，并被太上老君关在炼丹炉里，一顿捣乱。太上老君笑着看着对面的小孩，手里拿出一颗仙丹让小孩拿去。小孩吃下仙丹后，病房里他的爸爸醒了过来。原来，爸爸因为避让一个小孩而发生车祸，昏迷至今。爸爸环顾病房，发现了日历上的腊月二十三和微笑着的灶神像，这才知道，今天是老妈雷打不动送灶神的日子。

项目编号	0401041
项目名称	漫画创作 — 《草时录》
产品类别	漫画创作
目标用户	喜欢奇幻漫画的读者为主要受众群，20 周岁以上
风格	奇幻卡通风格
作品篇幅	40 页



<b>项目目标</b>	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在奇幻类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并完成 40 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>2050 年，植物学家李石的女儿得了一种险恶的病症，为了得到救命的血清，必须要找到几千年前就绝迹的植物封印草。李石得到了特殊时间管理局的允许，回到了几万年前，在寻找封印草的过程中，李石发现了许多在 2050 年已经灭绝的生物，带着疑问继续寻找。在寻找的过程中，认识了当时的人类阿古和他的朋友们，虽然产生了些误会，但是却与这些远古人类成为了朋友。在他们的帮助下，找寻到了封印草，李石同时也发现了有些灭绝的植物与当时人类对于植物繁殖和生存的不了解有着直接的关系。李石最终告别了认识的朋友们，坐上了时光机，回到了 2050 年，李慕婉得到了救治，李石却又开始了新的征程——保护生态环境。</p>	

<b>项目编号</b>	0401042
<b>项目名称</b>	漫画创作 — 《交织的右手》
<b>产品类别</b>	漫画创作
<b>目标用户</b>	喜欢日式情感题材的读者为主要受众群，20 周岁以上
<b>风格</b>	日式写实、少年漫画等
<b>作品篇幅</b>	60 页
<b>项目目标</b>	本项目主要以上线商业漫画为主，所以在实践教学中，主要培养学生对商业漫画流程、商业漫画编绘技巧等做出一定掌握和提高。让学生在项目分工中了解到商业漫画的编绘基本原理，上线实操的注意事项和在项目中的注意事项。同时，因为题材的关系，让学生在日式情感类漫画中的设定和分镜都有一定的了解，提高其绘画技巧，注重整体结构和原创 IP 开发的相互关系。后期在漫画平台和网站商业连载，以达到通过漫画传播广泛的目的。并配合三昧动漫的市场战略规划进行孵化，制作出涉猎范围更广的二次元以及影视相关产品。
<b>结项标准</b>	完整故事剧情，并完成 60 页黑白漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>现代情感漫画《交织的右手》画面采用日式少年漫画风格。故事讲述了一个年仅 16 岁的桌球天才，由于俱乐部发生意外火灾，为了救自己的竞争对手，右手手臂创伤无法继续自己的桌球生涯。一次偶然的机会，与来自平行世界的自己交织在一起，火灾的事情再次发生，这次他选择了自私的保全，从此，他带着最年轻的天才光环和内疚活着。</p>	
<p>这是一个关于人性与自我救赎的故事，男孩在两次面对救与不救的两难选择中，</p>	





认识到生命的珍贵。

项目编号	0401043
项目名称	漫画创作 — 《普希金鱼》
产品类别	漫画创作
目标用户	悬疑青年漫画受众群，18周岁以上
风格	都市奇幻漫画
作品篇幅	彩色 50 页
项目目标	A. 锻炼项目成员分工作业，培养就业基本能力； B. 实现面向市场的剧本，理解商业漫画编剧法则； C. 提供商业价值高的漫画 IP，发想及创作过程中加入其商业转化价值评估。
结项标准	剧情完整之 50 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。

#### 项目简介

欲望商店是一个可以随意换得自己想要的任何物品的地方，商店老板在拥有自己想要的任何物品同时也可以长生不老。主角小王是这间店的熟客了。这天小王来到欲望商店，遇见了一位女孩。隔着玻璃，女孩自身的魅力依然无法被阻挡。和老板闲聊时，小王得知女孩的身世。

经营商店的老板决定出门游玩，将商店托付给小王。家中打来电话告知小王的母亲得了癌症，“临时老板”为自己服务起来，自己将自己的痛感换得了他母亲的健康。他的母亲也因此身体康复。那天遇见的姑娘来到店中，因为忍受不了男友的虐待和小王哭诉了起来。小王看着喜欢的姑娘心酸，便用自己的嗅觉换得她男友的一个温和的性格。小王做了好事，没想到自己为了母亲的健康做出牺牲，母亲康复后却常常烦他，催他结婚。为了自己喜欢的女孩换了她男友的性格，女孩却天天和他讲她和她男友的事情，让他心烦。小王决定不再考虑他人，突然想到可以用别人的东西进行交换，于是用姑娘男友的腿换得了小王和女孩的交往。不经意间女孩意外发现了商店的账本，账本上面写着每一笔交易。小王回到家发现女友不见了，开车出门找女友确意外将女友撞死。被愧疚感占据的小王在绝望中听到酒友说起篡夺公司的过程，发现自己最终的使命就是从老板手上夺取欲望商店，变成完全被欲望支配的生物。

项目编号	0401044
项目名称	漫画创作 — 《情热的觅食》
产品类别	漫画创作
目标用户	生活风格青年漫画受众群，18周岁以上
风格	写实风美食漫画
作品篇幅	彩色 50 页
项目目标	A. 锻炼项目成员分工作业，培养就业基本能力； B. 实现面向市场的剧本，理解商业漫画编剧法则； C. 提供商业价值高的漫画 IP，发想及创作过程中加入其商业转化价值评估。
结项标准	剧情完整之 50 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。

**项目简介**

由三个小故事组成：

男主与舍友在宿舍吃火锅，在紧张又安静的氛围下每个人暗藏着自己的心思——如何能准确快速的先于其他人夹起下一块肉。可最后却因吃不下而又怕浪费，一再互相劝对方多吃一些的两种不同心境。

男主因朋友爽约而独自在路上寻找饭店，男主在饥饿的时候看到身边人都是托着狼狈的躯壳在行走、在争吵、在独自进食的妖怪，散发的只有负面的情绪，此时的他正穿梭在百妖之间。突然被一家旋转小火锅店内温暖的气氛所吸引，走进店内坐在独立分开的座位上，一面抱怨朋友放鸽子的行为，一面又好奇在火锅散发的热气下模糊不清其他食客的脸。心情逐渐舒展。因没有及时拿到喜欢吃的食材纠结时，身边人帮忙拿到并递给自己，而后又相互推荐好吃的食材，气氛融洽，心情变得大好。吃了满意的一餐后，妖怪消失了，又再次的转变为人，当时走不出的心境都已不攻自破。而人们也有了交集，气氛又变得热闹起来。这一切的一切都要归功于火锅。

男主和一群性格迥异的朋友吃火锅——鸳鸯锅。热闹的气氛下说着各自的趣事，同一件事交流着不同的看法，同样的食材却吃出不同的味道甚至不同的吃法。

项目编号	0401045
项目名称	漫画创作 ——《一叶抱富》
产品类别	漫画创作
目标用户	女性为主恋爱漫画受众群，15周岁以上
风格	日式风格恋爱搞笑漫画
作品篇幅	彩色 50 页
项目目标	A. 锻炼项目成员分工作业，培养就业基本能力； B. 实现面向市场的剧本，理解商业漫画编剧法则； C. 提供商业价值高的漫画 IP，发想及创作过程中加入其商业转化价值评估。
结项标准	剧情完整之 50 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。

**项目简介**

英俊潇洒，待人温文有礼的年轻律师叶一是事务所女孩们的梦中情人，然而私底下情绪异常暴躁的他需要靠每天回家痛殴大兔兔布偶来发泄情绪。这一天，叶一取下被摧残得破烂不堪的大兔兔布偶，丢进储藏室的破棉絮堆中，一如往常地打开电脑上淘宝购买新布偶，然而迎接他的是布偶公司倒闭，商品已经全面下架的噩耗。意志动摇的他在隔天的庭审上忍不住对自己的当事人爆粗口，同事的关心让他压力更大，然而网络上遍寻不著同款布偶的踪迹，他的行为也越来越乖张，最后他终于收到解雇通知，满脸胡渣的颓丧坐倒在储藏室的废布偶堆中。

万念俱灰的叶一暂时逃离都市回到位在海边的故乡小镇。在一个破旧的小商店中，他意外发现一本邮购录上有著大兔兔布偶的资讯，叶一抱著侥幸附上了回邮资讯及现金照著地址寄出信件，没想到第二天就在老家门口收到了寄回的大箱子，但里面不是布偶，而是奇妙的活生生的女孩。女孩叫富宝，富宝温柔可爱，但非常的奇怪，很胆小，害怕陌生的环境与人，十分喜欢吃胡萝卜，尤其喜欢晚上半夜啃家具，富宝进入叶一的生活后两个人开始共同生活，克服困难，产生爱情的有趣故事。



项目编号	0401046
项目名称	漫画创作 — 《独孤木剑》
产品类别	漫画创作
目标用户	男性为主恋爱漫画受众群，15 周岁以上
风格	国风武侠搞笑漫画
作品篇幅	彩色 50 页
项目目标	A. 锻炼项目成员分工作业，培养就业基本能力； B. 实现面向市场的剧本，理解商业漫画编剧法则； C. 提供商业价值高的漫画 IP，发想及创作过程中加入其商业转化价值评估。
结项标准	剧情完整之 50 页彩色漫画，画面达到商业项目上线标准。
<b>项目简介</b>	
<p>江架空武侠世界，武林风云变幻，高手层出不穷，各大门派纷争不断，因此也给社会造成或多或少不好的影响，为应对此类状况，江湖上下自发成立了江湖联盟。侠客们如果需要决斗需要通知联盟，这样联盟就可以处理他们的后事，处理现场不留痕迹，把给老百姓带来的影响降到最低。整个武林上下，空前有序。被人们称为侠客最好的时代。</p> <p>表面平静的客栈其实暗流涌动，却被一位神秘来客——侠客榜排行第一的独孤木剑的到来所打断。独孤木剑的到来也引来了不少人的围观，更有甚者前来索要签名，甚至排起了队，谁知在这群人中潜伏着一个危险人物突然冒出杀气，原来是江湖四邪中最没有底线的“裸龙驹”杨巅峰。疯狂的他轻松决绝在场的高手，决定杀死客栈中包括独孤木剑在内的所有人。女主拔剑与杨巅峰较量，但是在几个回合后终究还是不敌对方败下阵来。这下杨巅峰终于可以向独孤木剑发起挑战了。随着战斗主角回忆上演，在独孤木剑的回忆中，发现他其实是误打误撞登上侠客榜第一的弱者，最后想起师父临终传授的心法，击败强敌，踏上新的旅程。</p>	



## 第二部分 方案类

形成包括且不限于剧本、前期概念设计等成果形式。要求如下：

项目编号	0402001
项目名称	商业价值漫画方案
脚本篇幅	条漫（30格）、短篇（30—50页）、中篇（50—150页）、长篇（150—600页）。任何作品篇幅的设置都为如上四种篇幅的倍数，初始最大篇幅设定不超过600页。
受众群体	网络、纸媒等一般读者（依项目定位具体划分）
成果形式	简介、梗概、大纲，及不少于5话剧本
项目目标	提高学生创意能力，为吉动漫画体系及社会提供优秀原创漫画创意。
结项标准	简介、梗概、大纲，及不少于5话剧本。
<b>项目简介</b>	
<p><b>一、立项书内容简录</b></p> <p>（一）项目计划进度</p> <p>（二）项目概述</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 目标市场（读者及市场定位）；</li> <li>2. 竞品分析（类似作品分析）；</li> <li>3. 产品优势（同类比对或自我优势）；</li> <li>4. 题材内容分析（选择题材的市场现状及发展前景）；</li> <li>5. 精神内核与哲学思想（作品的内涵与深度）；</li> <li>6. 作品的篇幅设定（形式-条漫/页漫、篇幅长度、起承转合简要内容及篇幅占比）。</li> </ol> <p>（三）项目成果商业转化</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 商业转化方向及分析；</li> <li>2. 商业转化渠道分析。</li> </ol> <p><b>二、商业漫画方向定位</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 商业漫画明确打造IP漫画项目，精准定位IP开发方向，围绕目标IP方向创作。即围绕IP开发点，如影视、衍生品等来定向精准进行漫画项目立项，有效避免漫画项目转化率低的难题；</li> <li>2. 商业价值项目暂定影视为主要开发方向，衍生品为次要开发方向。</li> </ol> <p><b>三、篇幅控制</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 漫画项目篇幅强调阶段完整性，即任何时候结停项目都是一部相对完整的作品；</li> <li>2. 除阶段完整性外，内容应兼具延续性、发展性、拓展性；</li> <li>3. 以适合影视开发为篇幅控制依据，分为四种篇幅：短视频、网剧、网络大电影、院线电影。对应漫画篇幅为：条漫（30格）、短篇（30—50页）、中篇（50—150页）、长篇（150—600页）。任何作品篇幅的设置都为如上四种篇幅的倍数，初始最大篇幅设定不超过600页。</li> </ol> <p><b>四、漫画创作题材选择</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 研判市场发展方向，不盲目跟风，布局未来；</li> <li>2. 强调“文化产品的内容监管与价值导向”，研读文管部门政策，规避风险，</li> </ol>	



题材选择与国家导向一致；

3. 同类题材尽量不重复，不形成内部资源竞争，如出现同类题材，在考虑实际成本前提下择优选择；

4. 基于 IP 开发转化的成本可行性分析。

### 五、项目内容规范

1. 创意简介（作品类比，可跨门类）；

2. 故事梗概；

3. 人物、背景、世界观设定；

4. 作品大纲、叙事节点；

5. 不少于 5 话脚本。

项目编号	0402002
项目名称	社会价值漫画方案
脚本篇幅	条漫（30 格）、短篇（30—50 页）、中篇（50—150 页）、长篇（150—600 页）。任何作品篇幅的设置都为如上四种篇幅的倍数，初始最大篇幅设定不超过 600 页。
受众群体	网络、纸媒等一般读者（依项目定位具体划分）
成果形式	简介、梗概、大纲，及不少于 5 话剧本
项目目标	提高学生产业认知能力，创作有社会意义的作品，获取政府、社会资源。
结项标准	简介、梗概、大纲，及不少于 5 话剧本。

### 项目简介

#### 一、立项书内容简录

（一）项目计划进度

（二）项目概述

1. 目标市场（社会及政府合作方向）；

2. 社会价值（社会意义分析）；

3. 产品优势（同类比对或自身优势）；

4. 题材内容分析（题材展现内容的现实情况及作品切入点）；

5. 精神内核与哲学思想（作品的内涵与深度，贴合政府倡导方向，体现正能量）；

6. 作品的篇幅设定（形式-条漫/页漫、篇幅长度、起承转合简要内容及篇幅占比）。

（三）项目成果转化

1. 社会、政府合作方向及分析；

2. 成果转化渠道分析。

#### 二、社会价值漫画方向定位

1. 关注国家战略发展方向，紧跟时事发展，追随政府舆论导向；

2. 以体现国家社会发展，展现国计民生，弘扬正能量为准；

3. 建立符合社会主义核心价值观，紧跟主旋律作品。

#### 三、篇幅控制

1. 漫画项目篇幅强调阶段完整性，即任何时候结停项目都是一部相对完整的作品；



2. 除阶段完整性外，内容应兼具延续性、发展性、拓展性；
3. 篇幅控制分为四种：条漫（30格）、短篇（30—50页）、中篇（50—150页）、长篇（150—600页）。任何作品篇幅的设置都为如上四种篇幅的倍数，初始最大篇幅设定不超过600页。

#### 四、项目内容规范

1. 创意简介（作品类比，可跨门类）；
2. 故事梗概；
3. 人物、背景、世界观、精神内核设定；
4. 作品大纲、叙事节点；
5. 不少于5话脚本。

项目编号	0402003
项目名称	文化、学术价值漫画方案
脚本篇幅	短篇（30—50页）、中篇（50—150页）。任何作品篇幅的设置都为如上两种篇幅的倍数，初始最大篇幅设定不超过150页。
受众群体	高端人群、奖赛参加及项目申报、海外读者
成果形式	简介、梗概、大纲，及不少于3话剧本
项目目标	打造高端精品IP、有较高的艺术品质、较大文化输出价值的精品漫画。
结项标准	简介、梗概、大纲，及不少于3话剧本。

#### 项目简介

##### 一、立项书内容简录

###### （一）项目计划进度

###### （二）项目概述

1. 目标市场（国内高端市场或国际市场）；
2. 文化、学术价值（文化价值分析）；
3. 作品优势（同类比对或自身优势）；
4. 题材内容分析（题材展现内容的艺术高度及作品文化切入点）；
5. 精神内核与哲学思想（作品的内涵与深度，哲学高度）；
6. 作品的篇幅设定（形式-页漫、篇幅长度、起承转合简要内容及篇幅占比）。

###### （三）项目成果转化

1. 文化推广、学术合作，海外推广方向及分析；
2. 成果转化渠道分析。

##### 二、文化、学术价值漫画方向定位

1. 作品强调文化、学术价值，强调作品的文化属性、哲学属性；
2. 作品的成果输出方式以及奖赛参与、项目申报、海外推广为主；
3. 强调海外输出的作品，要体现文化差异性，体现中国文化特点；
4. 漫画风格以国风漫画为主，吸收日韩漫画、欧美漫画特点，兼容并蓄；
5. 主张拓展漫画风格表现领域，建立实验主义漫画，强调先锋、新锐属性。

##### 三、篇幅控制

1. 文化、学术价值漫画项目篇幅强调完整性，完整性作品更容易实现设定功能；
2. 篇幅控制分为两种种：短篇（30—50页）、中篇（50—150页）。



#### 四、项目内容规范

1. 创意简介（作品类比，可跨门类）；
2. 故事梗概；
3. 人物、背景、世界观、精神内核设定；
4. 作品大纲、叙事节点；
5. 不少于5话脚本。



## 五、创意设计体系项目

### 第一部分 产品类

创作完整的品牌形象、数字产品、数字内容、或系列产品，围绕达到市场级别的作品进行方案设计，并形成实物样品、上线产品或产品模型。要求如下：

项目编号	0501001
项目名称	eletend 创意礼品设计
目标用户	15-35岁之消费族群
品牌调性	作为礼品赠送，具有纪念、实用价值，风格鲜明。用料选材能体现本品牌所强调的精致要求。
方案内容	创意礼品，符合产业公司要求风格之设计，符合市场转化标准之设计案，至少15个设计案。
产品数量	符合市场转化标准之设计案，至少15个设计案。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，含设计说明调研一份（每案）； 3. 实体模型一件（每案）。
项目目标	作为礼品赠送，具有纪念、实用价值，风格鲜明。用料选材能体现本品牌所强调的精致要求。
结项标准	符合市场转化标准之设计案，至少15个设计案。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，含设计说明调研一份（每案）； 3. 实体模型一件（每案）。
<b>项目简介</b>	
<p>根据公司发展规划，进一步提升拓展公司产品开发创新度与广泛性。由纪元素品牌设计公司发起“创意礼品设计”设计任务。创意礼品，依有价值感商品原则进行设计规划。</p> <p>项目品项：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 木质文具、桌上用品：笔、文镇、笔筒、杯垫、平衡摆饰、桌钟、手机架、文具盒、名片盒、桌历、胶台、剪刀；</li> <li>2. 纸类商品：笔记本、手帐、桌历、名片夹、便条纸；</li> <li>3. 生活用品：钥匙圈、椒盐罐、书档、杯子、茶具、碗盘、纸抽盒、眼镜盒、小层架、刀叉食具、点火枪、咖啡用具；</li> <li>4. 小电器：随身风扇、小喇叭、吹风机、台灯、充电线；</li> <li>5. 吉动植物翻模胸针、饰品；</li> <li>6. 各分院特色商品，依照各分院的特色进行商品的设计。</li> </ol>	





项目编号	0501002
项目名称	eletend 智慧生活商品设计
目标用户	15-35岁之消费族群
品牌调性	具有实用价值，风格鲜明。用料选材能体现本品牌所强调的精致要求。
方案内容	创新智慧生活商品，成果需符合市场转化标准之设计案，至少20个单件产品。
产品数量	创新智慧生活商品，成果需符合市场转化标准之设计案，至少20个单件产品。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，含设计说明调研一份（每案）； 3. 实体模型一件（每案）。
项目目标	具有实用价值，风格鲜明。用料选材能体现本品牌所强调的精致要求。包括潮流智能随身产品，涵盖智能穿戴、小型电器与IOT互动装置、智慧生活家具等。 1. 潮流智能随身产品，小型智能电器产品（喇叭、桌钟、灯具、风扇、充电宝…等）； 2. IOT感测教具、组装玩具，智能生活创意小物； 3. 创意组装、互动性、创新设计家具。
结项标准	符合市场转化标准之设计案，至少20个单件产品。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，含设计说明调研一份（每案）； 3. 实体模型一件（每案）。
<b>项目简介</b>	
<p>根据公司发展规划，进一步提升拓展公司商品开发创新度与广泛性。由纪元素品牌设计公司发起“智慧创意生活商品设计”设计任务。包括潮流智能随身产品，涵盖智能穿戴、小型电器与IOT互动装置、智慧生活家具等。</p> <p>项目品项： 1. 潮流智能随身产品，小型智能电器产品（喇叭、桌钟、灯具、风扇、充电宝…等）； 2. IOT感测教具、组装玩具，智能生活创意小物； 3. 创意组装、互动性、创新设计家具。</p>	

项目编号	0501003
项目名称	eletend 潮流穿搭设计项目
目标用户	15-35岁之消费族群
品牌调性	潮流穿搭之配件、包袋等物件。符合市场转化标准之设计案至少5个系列。目标人群所强调之酷炫风格，能衬托出城市年轻人所崇尚之风格。
方案内容	eletend潮牌一年轻人喜好之潮流穿搭相关商品，涵盖纺织、包袋与饰品相同风格之设计需二~三款做成系列化，符合市场转化标准之设计案至少5个系列。



<b>产品数量</b>	相同风格之设计系列，每个系列二~三款。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，含设计说明调研一份（每案）； 3. 实体模型一件（每案）。
<b>项目目标</b>	潮流穿搭之配件、包袋等物件，相同风格之设计需二~三款做成系列化。符合市场转化标准之设计案至少5个系列。目标人群所强调之酷炫风格，能衬托出城市年轻人所崇尚之风格。
<b>结项标准</b>	相同风格之设计系列，每个系列二~三款。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，含设计说明调研一份（每案）； 3. 实体模型一件（每案）。
<b>项目简介</b>	
<p>“eletend”是一个年轻、潮流的时尚品牌。有别于其他服装设计品牌，eletend将服装设计、文化、时尚、艺术及互联网应用有机的结合为一个体系，赋予了时装新的意义。eletend所推出的时装既是一件商品，也为消费者打开了一扇通往由eletend时装及AR社群技术所构成的虚拟世界的大门。</p> <p>根据公司发展规划，进一步提升拓展公司商品开发创新度与广泛性。由纪元素品牌设计公司发起“eletend潮牌一年轻人喜好之潮流相关商品”设计任务。</p> <p>根据公司发展规划，进一步提升拓展公司商品开发创新度与广泛性。由纪元素品牌设计公司发起“eletend潮牌一年轻人喜好之潮流相关商品”设计任务。</p> <p>项目品项：</p> <p>服饰类—T恤、POLO衫、亨利衫、帽T、背心…等，请开发成套或一系列。（含系列LOGO图标设计、AR游戏APP设计）；</p> <p>帽饰类—棒球帽、渔夫帽、鸭舌帽、遮阳帽…等，请开发成套或一系列。（含系列LOGO图标设计、AR游戏APP设计）；</p> <p>包袋类—时尚都会系列、轻旅行系列、机能主义系列、经典皮质系列、创新材质系列、潮流系列…等各类包袋。</p>	

<b>项目编号</b>	0501004
<b>项目名称</b>	eletend潮流包袋设计与创新项目
<b>目标用户</b>	15-35岁之消费族群
<b>品牌调性</b>	潮流包袋等物件。符合市场转化标准之设计案至少5个系列。目标人群所强调之酷炫风格，能衬托出城市年轻人所崇尚之风格。
<b>方案内容</b>	eletend潮牌一年轻人喜好之包袋相关商品，涵盖纺织、包袋相同风格之设计需二~三款做成系列化，符合市场转化标准之设计案至少5个系列。
<b>产品数量</b>	具有创新风格之包袋类产品。共分五大系列，每个系列3~5款产品。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）；



	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 设计方案，含设计说明一份（每案）；</li> <li>3. 实体模型一件（每案）。</li> </ol>
<b>项目目标</b>	包袋之配件、包袋等物件，相同风格之设计需具有创新风格之包袋类产品。共分五大系列，每个系列3~5款产品。目标人群所强调之酷炫风格，能衬托出城市年轻人所崇尚之风格。
<b>结项标准</b>	<p>具有创新风格之包袋类产品。共分五大系列，每个系列3~5款产品。设计案需包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）；</li> <li>2. 设计方案，含设计说明一份（每案）；</li> <li>3. 实体模型一件（每案）。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>“eletend”是一个年轻、潮流的时尚品牌。有别于其他服装设计品牌，eletend将服装设计、文化、时尚、艺术及互联网应用有机的结合为一个体系，赋予了时装新的意义。eletend所推出的时装既是一件商品，也为消费者打开了一扇通往由eletend时装及AR社群技术所构成的虚拟世界的大门。</p> <p>根据公司发展规划，进一步提升拓展公司商品开发创新度与广泛性。由纪元素品牌设计公司发起“eletend潮牌一年轻人喜好之潮流相关商品”设计任务。</p> <p>根据公司发展规划，进一步提升拓展公司商品开发创新度与广泛性。由纪元素品牌设计公司发起“eletend潮牌一年轻人喜好之潮流相关商品”设计任务。</p> <p>项目品项：</p> <p>包袋类—时尚都会系列、轻旅行系列、机能主义系列、经典皮质系列、创新材质系列、潮流系列…等各类包袋。</p>	



## 第二部分 制作类

以培养具备基本制作能力的团队为目标，未来可作为承接制作业务存在的创业团队。要求如下：

项目编号	0502001
项目名称	影楼摄影写真用饰品设计
能力要求	1. 饰品设计与制作；2. 配件设计。
制作数量	相同风格之设计系列，每个系列二~三款。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，头饰、首饰、项链、手环等，依实际需求进行搭配，每套需2-3款； 3. 实体样品2-3件，每单独设计案，共需五个以上系列，合计15件以上实体物件。
项目目标	城市年轻人所崇尚之潮流化之简单实用中带有轻奢之风格，不老气、有创意之设计。相同风格之饰品设计需二~三款做成系列化，至少应有不同主题之系列5个。
结项标准	相同风格之设计系列，每个系列二~三款。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，头饰、首饰、项链、手环等，依实际需求进行搭配，每套需2-3款； 3. 实体样品2-3件每单独设计案，共需五个以上系列，合计15件以上实体物件。
<b>制作资料或前期设计方案</b>	
将服装设计、文化、时尚、艺术有机的结合为一个体系，赋予了摄影写真新的意义。银河列车影楼拍摄出来的作品，既是一件商品，也为消费者打开了一扇通往由银河列车体系各学院对于时装、饰品、发妆等不同专业所构建的美感世界大门。	
<b>制作标准</b>	
根据银河列车发展规划，进一步提升拓展公司商品开发创新度与广泛性。由文娱事业群发起相关设计任务。 项目品项： 相同风格之设计系列，每个系列二~三款。设计案需包含： 1. 设计图（2D、3D）5张以上（每案）； 2. 设计方案，头饰、首饰、项链、手环等，依实际需求进行搭配，每套需2-3款； 3. 实体样品2-3件，每单独设计案，共需五个以上系列，合计15件以上实体物件。	



### 第三部分 创意方案类

形成包括且不限于品牌形象、数字产品、数字内容、景观空间概念设计或系列产品、概念设计方案等成果形式。

项目编号	0503001
项目名称	银河列车8号影棚陈设设计案
成果形式	概念设计图、渲染图、施工方案、设计规范档
成果数量	十种不同风格之影棚提案、设计与规划。
风格	具体风格不设限，不同方案之间需有明确区隔，具体由银河列车影棚负责人及承接方双方沟通后确定。
项目目标	银河列车8号影棚陈设设计，包含空间设计、造景设计、道具（物件）设计与陈列，目标规划十种不同风格之影棚提案、设计与规划方案。
结项标准	概念设计图、渲染图、施工方案、设计规范档。
<b>项目简介</b>	
银河列车8号影棚陈设设计，包含空间设计、造景设计、道具（物件）设计与陈列，目标规划十种不同风格之影棚提案、设计与规划方案。提案需符合影棚实际营业需求，场景设计、风格能做为摄影所需，规划之材料、陈设需考虑专业摄影拍摄需求，并能符合行业标准，对于图纸、档案进行系统化认定。	

项目编号	0503002
项目名称	吉动双阳校区景观设计
成果形式	吉动双阳校区景观设计方案一套
成果数量	依实际所需进行数量分配（由于面积过大可由多个工作室分区域合作完成）。
风格	符合学校规划团队之设定，双方沟通后确定。
项目目标	双阳校区景观规划及节点设计。
结项标准	吉动双阳校区景观设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
空间设计、景观设计、公共设计、视觉识别导向设计等项目，依实际所需进行数量分配，设计内容需符合学校规划团队之设定，承接单位双方沟通后确定，依实际需求进行个别项目标准制定，需符合行业标准，对于图纸、档案进行系统化认定。	

项目编号	0503003
项目名称	吉动双阳校区空间设计
成果形式	吉动双阳校区空间设计方案一套



成果数量	依实际所需进行数量分配（由于面积过大可由多个工作室分区域合作完成）。
风格	符合学校规划团队之设定，双方沟通后确定。
项目目标	双阳校区各建筑内部空间装修方案设计。
结项标准	吉动双阳校区公共设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
空间设计、景观设计、公共设计、视觉识别导向设计等项目，依实际所需进行数量分配，设计内容需符合学校规划团队之设定，承接单位双方沟通后确定，依实际需求进行个别项目标准制定，需符合行业标准，对于图纸、档案进行系统化认定。	

项目编号	0503004
项目名称	吉动双阳校区公共设计
成果形式	吉动双阳校区公共设计方案一套
成果数量	完成双阳校区公共设计效果图、施工图一套。
风格	符合学校规划团队之设定，双方沟通后确定。
项目目标	双阳校区自行车停放处、路灯、艺术装置等公共设计。
结项标准	吉动双阳校区公共设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
空间设计、景观设计、公共设计、视觉识别导向设计等项目，依实际所需进行数量分配，设计内容需符合学校规划团队之设定，承接单位双方沟通后确定，依实际需求进行个别项目标准制定，需符合行业标准，对于图纸、档案进行系统化认定。	

项目编号	0503005
项目名称	吉动双阳校区视觉识别导向设计
成果形式	吉动双阳校区视觉识别导向设计方案一套
成果数量	依实际所需进行数量分配。
风格	符合学校规划团队之设定，双方沟通后确定。
项目目标	基于吉动整体VI系统的双阳校区各建筑景观空间视觉识别导向设计。
结项标准	吉动双阳校区视觉识别导向设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
空间设计、景观设计、公共设计、视觉识别导向设计等项目，依实际所需进行数量分配，设计内容需符合学校规划团队之设定，承接单位双方沟通后确定，依实际需求进行个别项目标准制定，需符合行业标准，对于图纸、档案进行系统化认定。	

项目编号	0503006
项目名称	吉林动画学院礼品纪念品创意与设计



成果形式	吉林动画学院礼品纪念设计方案一套
成果数量	形成系列礼品或纪念品设计方案，不少于5个品类，每个品类不少于5个产品。同时包含产品设计及采购定制方案和包装设计方
风格	基于吉林动画学院视觉识别系统。
项目目标	探索吉动礼品或纪念品设计的创意与创新，完成产品的方案设计、采购定制方案工作。项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和对接生产能力，并能通过团队配合完成产品设计开发的实践能力。
结项标准	吉林动画学院礼品纪念设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
根据吉林动画学院发展需要，按国际交流、日常交流、纪念留念，吉动18岁系列活动，毕业季、开学季等大型活动进行礼品和纪念品方案设计，用于学校采购生产。	

项目编号	0503007
项目名称	吉动文化艺术集团礼品纪念品创意与设计
成果形式	吉动文化艺术集团礼品纪念设计方案一套
成果数量	形成系列礼品或纪念品设计方案，不少于5个品类，每个品类不少于5个产品。同时包含产品设计及采购定制方案和包装设计方
风格	基于吉动文化艺术集团视觉识别系统。
项目目标	探索吉动文化艺术集团礼品或纪念品设计的创意与创新，完成产品的方案设计、采购定制方案工作。项目成果具备商用化的条件。培养学生的产品设计能力和对接生产能力，并能通过团队配合完成产品设计开发的实践能力。
结项标准	吉动文化艺术集团礼品纪念设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
根据吉动文化艺术集团发展需要，按国际交流、日常交流、纪念留念，以及集团的推广宣传等大型活动进行礼品和纪念品方案设计，用于学校采购生产。	

项目编号	0503008
项目名称	银河列车衍生品商店陈设设计
成果形式	陈设设计方案
成果数量	按现场和运营要求完成陈设设计方案一套。
风格	根据动漫衍生产品风格。
项目目标	根据动漫衍生产品及运营方需求完成陈设设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间陈设设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。



<b>结项标准</b>	按现场和运营要求完成陈设设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
三味魔漫是吉动文化艺术集团下属衍生品专卖商店，营销自有及国内外知名动漫 IP 衍生产品。本项目结合三味魔漫之特色对其陈设进行设计并实施。	

<b>项目编号</b>	0503009
<b>项目名称</b>	银河列车影楼陈设设计
<b>成果形式</b>	陈设设计方案
<b>成果数量</b>	按现场和运营要求完成陈设设计方案一套。
<b>风格</b>	时尚。
<b>项目目标</b>	根据炫影主题及运营方需求完成陈设设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间陈设设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
<b>结项标准</b>	按现场和运营要求完成陈设设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
炫影专业摄影是吉动文化艺术集团下属机构，提供高端专业摄影服务。本项目结合炫影之特色对其陈设进行设计并实施。	

<b>项目编号</b>	0503010
<b>项目名称</b>	银河列车影楼摄影棚陈设设计
<b>成果形式</b>	陈设设计方案
<b>成果数量</b>	完成摄影棚陈设设计方案七套。
<b>风格</b>	时尚。
<b>项目目标</b>	根据炫影主题及运营方需求完成陈设设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间陈设设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
<b>结项标准</b>	完成摄影棚陈设设计方案一套（7个影棚）。
<b>项目简介</b>	
炫影专业摄影是吉动文化艺术集团下属机构，提供高端专业摄影服务。本项目结合炫影之特色对其摄影棚陈设进行设计并实施。	

<b>项目编号</b>	0503011
<b>项目名称</b>	产业大厦一层衍生品商店空间设计
<b>成果形式</b>	空间设计方案
<b>成果数量</b>	空间设计方案一套（含效果图、施工图）。
<b>风格</b>	根据动漫衍生产品及运营方需求。
<b>项目目标</b>	根据动漫衍生产品及运营方需求完成空间设计。项目成果具备商





	用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
<b>结项标准</b>	空间设计方案一套（含效果图、施工图）。
<b>项目简介</b>	
三味魔漫是吉动文化艺术集团下属衍生品专卖商店，营销自有及国内外知名动漫 IP 衍生产品。本项目结合三味魔漫之特色对其空间进行设计并实施。	

<b>项目编号</b>	0503012
<b>项目名称</b>	产业大厦一层衍生品商店陈设设计
<b>成果形式</b>	陈设设计方案
<b>成果数量</b>	设计方案一套。
<b>风格</b>	根据动漫衍生产品及运营方需求。
<b>项目目标</b>	根据动漫衍生产品及运营方需求完成陈设设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
<b>结项标准</b>	陈设设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
三味魔漫是吉动文化艺术集团下属衍生品专卖商店，营销自有及国内外知名动漫 IP 衍生产品。本项目结合三味魔漫之特色对其陈设进行设计并实施。	

<b>项目编号</b>	0503013
<b>项目名称</b>	银河列车新增空间设计
<b>成果形式</b>	空间设计方案
<b>成果数量</b>	设计方案一套。
<b>风格</b>	根据银河列车已有空间风格及运营方需求。
<b>项目目标</b>	根据银河列车业态及运营方需求完成新增空间设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
<b>结项标准</b>	空间设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
银河列车是吉动文化艺术集团下属文化艺术商业综合体，本项目结合银河列车运营需求完成新增空间设计。	

<b>项目编号</b>	0503014
<b>项目名称</b>	银河列车新增空间施工图设计
<b>成果形式</b>	装修工程施工图
<b>成果数量</b>	施工图一套。



风格	根据银河列车已有空间风格及运营方需求。
项目目标	根据银河列车业态及运营方需求完成新增空间设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
结项标准	施工图一套。
<b>项目简介</b>	
银河列车是吉动文化艺术集团下属文化艺术商业综合体，本项目结合银河列车运营需求完成新增空间施工图设计。	

项目编号	0503015
项目名称	银河列车影楼“绿棚”空间设计
成果形式	设计规划方案
成果数量	设计方案一套。
风格	根据银河列车已有空间风格及运营方需求。
项目目标	根据银河列车影楼“绿棚”特点及运营方需求完成空间设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
结项标准	设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
炫影专业摄影是吉动文化艺术集团下属机构，提供高端专业摄影服务。本项目结合炫影之特色对其“绿棚”进行设计并实施。	

项目编号	0503016
项目名称	银河列车导向视觉识别设计
成果形式	设计方案
成果数量	导向视觉识别设计方案一套。
风格	根据银河列车已有视觉风格及运营方需求。
项目目标	根据银河列车已有视觉及运营方需求完成导向视觉识别设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
结项标准	导向视觉识别设计方案一套。
<b>项目简介</b>	
银河列车是吉动文化艺术集团下属文化艺术商业综合体，本项目结合银河列车运营需求完成导向视觉识别设计。	

项目编号	0503017
项目名称	炫影专业摄影 VI 设计



成果形式	设计方案
成果数量	炫影专业摄影 VI 设计一套。
风 格	根据炫影主题及运营方需求。
项目目标	根据炫影主题及运营方需求完成 VI 设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
结项标准	炫影专业摄影 VI 设计一套。
<b>项目简介</b>	
炫影专业摄影是吉动文化艺术集团下属机构，提供高端专业摄影服务。本项目结合炫影主题之特色对其 VI 进行设计并实施。	

项目编号	0503018
项目名称	银河列车整体 VI 设计
成果形式	设计方案
成果数量	银河列车 VI 设计一套及餐饮体系所需之各类视觉设计。
风 格	根据银河列车现有 LOGO 及运营方需求。
项目目标	根据银河列车现有 LOGO 及运营方需求完成 VI 设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的空间设计能力和对接搭建能力，并能通过团队配合完成企业真题的设计实践能力。
结项标准	银河列车 VI 设计一套及餐饮体系所需之各类视觉设计。
<b>项目简介</b>	
银河列车是吉动文化艺术集团下属文化艺术商业综合体，本项目结合银河列车运营需求完成银河列车 VI 设计及餐饮体系所需之各类视觉设计。	

项目编号	0503019
项目名称	银河列车幼儿教育空间设计
成果形式	银河列车幼儿教育空间设计方案一套
成果数量	完成银河列车空间设计效果图、施工图一套。
风 格	符合银河列车整体设计和市场需求自定。
项目目标	结合银河列车和市场需求完成幼儿教育空间设计。项目成果具备商用化的条件。培养学生的创意能力和提升学生实践能力。
结项标准	完成银河列车幼儿教育空间设计方案一套。

项目编号	0503020
项目名称	国画创意礼品创作
成果形式	基于国画的创意礼品
成果数量	形成系列创意方案，不少于 5 个品类，每个品类不少于 5 件。



风 格	结合学校国内外交流 and 市场需求自定。
项目目标	结合学校国内外交流 and 市场需求完成国画创意礼品设计与制作。项目成果具备商用化的条件。培养学生的创意能力和提升学生绘画能力。
结项标准	形成系列创意方案，不少于5个品类，每个品类不少于5件。

项目编号	0503021
项目名称	油画创意礼品创作
成果形式	基于油画的创意礼品
成果数量	形成系列创意方案，不少于5个品类，每个品类不少于5件。
风 格	结合学校国内外交流 and 市场需求自定。
项目目标	结合学校国内外交流 and 市场需求完成国画创意礼品设计与制作。项目成果具备商用化的条件。培养学生的创意能力和提升学生绘画能力。
结项标准	形成系列创意方案，不少于5个品类，每个品类不少于5件。



## 六、营销策划体系项目

### 第一部分 市场调研类

此类项目主要完成文创行业市场需求分析、市场细分、消费者偏好等有关数据的调研与分析。具体要求如下：

项目编号	0601001
项目名称	大文创产业市场调研与分析
产品类型	调研报告
目标用户	吉林动画学院、吉林动画学院各学院、研究院、校外机构
发布平台	学产对接实践教学平台与创新创业产业孵化平台
项目目标	基于我校特色产业群，完成一款完整的文创产业市场分析报告。在项目中，详细划分文化创意产业范围、领域划分、目标用户以及市场空间，并结合我校特色产业做出进一步详细的市场分析。与此同时，在专业团队带领下，使学生掌握完整市场调研项目的运作与流程，掌握调研的方法与手段，达到能够撰写调研报告的水平，提高学生的实践能力和团队协作能力。
结项标准	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 确定文化创意产业范围；</li> <li>2. 详细划分文化创意产业；</li> <li>3. 确定吉动相关文创产业的市场细分；</li> <li>4. 对于吉动相关产业市场需求、增长情况、市场空间、消费群体确定出详尽分析；</li> <li>5. 调研报告数据详实、来源可靠；</li> <li>6. 分析结果有理有据，可视性强，可靠性高，参考价值高。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>文化创意产业是一种在经济全球化背景下产生的以创造力为核心的新兴产业。创造力产业包括的范围极广，即包括广播影视、动漫、音像、传媒、视觉艺术、表演艺术、工艺与设计、雕塑、环境艺术、广告装潢、服装设计、软件，也包括计算机服务等等诸多方面。</p> <p>对于吉林动画学院来讲，我们既要有所为，又要有所不为。此项目目的在于详细分析文化创意产业市场状况，并结合我校现有的优势产业，以期对我校文创产业未来发展宏观规划提供参考，为各学院整合自身优势、规划发展目标提供参考与借鉴。</p>	

项目编号	0601002
项目名称	东北地区文创产业供给状况调研
产品类型	调研报告
目标用户	吉林动画学院、吉林动画学院各学院、研究院、校外机构
发布平台	学产对接实践教学平台与创新创业产业孵化平台
项目目标	掌握东北地区文化创意产业发展状况；掌握东北地区文创产业市



	场供给状况与主要生产单位状况；通过 SWOT 分析，明确我校文创产业优劣势，做到知己知彼，为我校文创产业进一步发挥优势，做出参考与指导。同时在专业团队带领下，学生团队完成市场调研与分析的流程与工作内容，掌握市场调研的技术与分析方法，提高学生的实践能力和团队协作能力。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 报告数据详实，来源可靠；</li> <li>2. 分析具体，结果明确，可视性强，可靠性高；</li> <li>3. 数据分析有 SWOT 分析、对比分析；</li> <li>4. 报告要确定东北地区文创产业的主要生产单位的优劣势分析；</li> <li>5. 报告要提出吉林动画学院文创产业的优劣势，并确定可能的发展方向；</li> <li>6. 分析结果有针对性，具有参考价值。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>吉林动画学院地处东北地区，是一所集学、研、产一体化的文创行业产业型大学。东北地区文创产业发展状况对于吉林动画学院文创产业研究与生产都有重要影响。基于此，了解东北地区文创产业发展状况，分析吉林动画学院文创产业的优劣势，对于我校未来产业发展具有指导性意义。</p> <p>该项通过东北地区文创产业发展状况分析、东北地区文创产业市场供给状况分析以及东北地区主要生产单位生产状况 SWOT 分析，做到知己知彼，可以进一步明确我校文创产业优劣势，为我校文创产业进一步发挥优势，做好未来十年发展规划，提供可参考的借鉴与指导。</p>	

<b>项目编号</b>	0601003
<b>项目名称</b>	动画与漫画行业综合调研分析
<b>产品类型</b>	调研报告
<b>目标用户</b>	吉林动画学院动画艺术学院、漫画学院以及相关产业部门
<b>发布平台</b>	学产对接实践教学平台与创新创业产业孵化平台
<b>项目目标</b>	完成中国动画、漫画为表现形式的市场范围、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征分析。同时在专业团队带领下，学生团队完成市场调研与分析的流程与工作内容，掌握市场调研的技术与分析方法，提高学生的实践能力和团队协作能力。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成动画、漫画为表现形式的产品范围数据与资料分析；</li> <li>2. 完成目前以动画、漫画为表现形式的产品种类、特点数据与资料分析；</li> <li>3. 完成以动画、漫画为表现形式的服装、玩具、电子游戏等衍生品的生产和经营产业数据与信息分析；</li> <li>4. 完成上述行业的市场细分、特征描述、未来趋势分析；</li> <li>5. 分析上述行业市场供求状况，确定市场未来发展方向；</li> <li>6. 完成上述行业需求者特征分析与描述，需求意愿与趋势分析。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>动画与漫画产业是我校的两大主导产业，该项产业对我校产业发展具有举足轻重的作用。该项报告是针对动画与漫画产业的详尽市场调研报告。项目将对我国动</p>	



画、漫画为表现形式的市场范围、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征做出分析，并对行业未来发展趋势做出预测与评价。

通过此报告，希望为我校动漫产业发展提供尽可能精准的市场定位；通过行业与市场分析，找到适合我校动漫产业发展的商业模式；通过市场定位与客户分析，找到适合我校产品的营销模式和推广策略。

项目编号	0601004
项目名称	游戏行业综合调研分析
产品类型	调研报告
目标用户	吉林动画学院游戏学院以及相关产业部门
发布平台	学产对接实践教学平台与创新创业产业孵化平台
项目目标	完成我国游戏市场状况、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征分析。同时，在专业团队带领下，学生团队完成市场调研与分析的流程与工作内容，掌握市场调研的技术与分析方法，提高学生的实践能力和团队协作能力。
结项标准	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成游戏市场目前状况分析；</li> <li>2. 确定游戏产业的市场细分、特征描述、未来趋势分析；</li> <li>3. 相结合我校游戏产业资源、产品特征以及优劣势，确定我校游戏产业目标细分市场；</li> <li>4. 完成我校游戏产业细分市场的需求者特征分析与描述，需求意愿与趋势分析；</li> <li>5. 提出可操作的营销与市场推广建议。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>该项报告是针对我国游戏产业的详尽市场调研报告。项目将对我国游戏产品市场状况、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征做出分析，并对行业未来发展趋势做出预测与评价。</p> <p>通过此报告，希望为我校游戏产业发展提供尽可能精准的市场定位；通过行业与市场分析，找到适合我校游戏产业发展的商业模式；通过市场定位与客户分析，找到适合我校游戏产品的营销模式和推广策略。</p>	

项目编号	0601005
项目名称	影视行业综合调研分析
产品类型	调研报告
目标用户	吉林动画学院电影学院以及相关产业部门
发布平台	学产对接实践教学平台与创新创业产业孵化平台
项目目标	完成我国影视市场状况、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征分析。同时在专业团队带领下，学生团队完成市场调研与分析的流程与工作内容，掌握市场调研的技术与分析方法，提高学生的实践能力和团队协作能力。
结项标准	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成影视市场目前状况分析；</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 做出影视产业的市场细分、特征描述、未来趋势分析；</li> <li>3. 相结合我校影视产业资源、产品特征以及优劣势，确定我校影视产业目标细分市场；</li> <li>4. 完成我校影视产业细分市场的需求者特征分析与描述，需求意愿与趋势分析；</li> <li>5. 提出可操作的营销与市场推广建议。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>该项报告是针对我国影视产业的市场调研报告。项目将对我国影视产品市场状况、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征做出分析，并对行业未来发展趋势做出预测与评价。</p> <p>通过此报告，希望为我校影视产业发展提供尽可能精准的市场定位；通过行业与市场分析，找到适合我校影视产业发展的商业模式；通过市场定位与客户分析，找到适合我校影视产品的营销模式和推广策略。</p>	

<b>项目编号</b>	0601006
<b>项目名称</b>	设计行业综合调研分析
<b>产品类型</b>	调研报告
<b>目标用户</b>	吉林动画学院设计学院、产品造型学院、影视造型学院以及相关产业部门
<b>发布平台</b>	学产对接实践教学平台与创新创业产业孵化平台
<b>项目目标</b>	完成我国设计行业市场状况、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征分析。同时在专业团队带领下，学生团队完成市场调研与分析的流程与工作内容，掌握市场调研的技术与分析方法，提高学生的实践能力和团队协作能力。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成设计市场目前状况分析；</li> <li>2. 做出设计产业的市场细分、特征描述、未来趋势分析；</li> <li>3. 相结合我校设计产业资源、产品特征以及优劣势，确定我校设计产业目标细分市场；</li> <li>4. 完成我校设计产业细分市场的需求者特征分析与描述，需求意愿与趋势分析；</li> <li>5. 提出可操作的营销与市场推广建议。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>该项报告是针对我国设计产业的市场调研报告。项目将对我国设计行业市场状况、产品类型、市场空间、未来趋势以及受众群体特征做出分析，并对行业未来发展趋势做出预测与评价。</p> <p>通过此报告，希望为我校设计产业发展提供尽可能精准的市场定位；通过行业与市场分析，找到适合我校设计产业发展的商业模式；通过市场定位与客户分析，找到适合我校设计行业的营销模式和推广策略。</p>	





## 第二部分 营销推广类

此类项目主要针对我校现有产业与产品所进行线上与线下营销方案设计、产品推广以及品牌的筹划与推广工作。具体要求如下：

项目编号	0602001
项目名称	银河列车品牌推广系列活动策划
产品类型	策划方案
目标用户	吉动文化艺术集团相关事业群
项目目标	通过该项目完成银河列车有关事业群当前市场营销状况分析，通过 SWOT 分析理顺目前营销存在的问题，并根据营销目标对下一步营销推广提出系列策划方案。同时，在教师的带领下，学生团队通过项目掌握营销策划活动的工作内容及相关技术与方法，锻炼与提高学生营销实践工作能力。
结项标准	1. 完成相关业态的基础分析、目标分析、受众分析； 2. 完成我校上述项目的 SWOT 分析； 3. 结合营销目标，完成银河列车系列产品定位分析； 4. 完成银河列车系列产品价格策略以及营销渠道策略； 5. 针对上述分析，确定银河列车系列产品线上、线下营销策划方案以及具体活动实施方案。
<b>项目简介</b>	
<p>该项目为银河列车八大事业群品牌推广综合策划项目。</p> <p>“吉动银河列车”是我校深度融合“教育+文化+科技+娱乐”，以“寓教于乐”和“右脑开发”为主导，打造全年龄段素质教育、兴趣教育、科普教育的体系项目。</p> <p>本项目拟对银河列车事业群相关市场进行分析，在产品梳理基础上，通过营销策划方案以及市场推广系列策略，完成银河列车事业群整体品牌的营销策划，以期达到提升“吉动银河列车”品牌市场影响力，提升相关产品市场业绩之目的。</p>	

项目编号	0602002
项目名称	电影产品新媒体营销推广策划
产品类型	策划方案
目标用户	吉动文化艺术集团相关事业群及电视与新媒体学院、电影学院及相关产业部门
项目目标	通过该项目完成我校影视产品当前市场营销状况分析，通过 SWOT 分析理顺目前营销存在的问题，并根据营销目标对下一步品牌推广提出系列策划方案。同时，在教师的带领下，学生团队通过项目掌握营销策划活动的工作内容及相关技术与方法，锻炼与提高学生营销实践工作能力。
结项标准	1. 分析出电影当前市场发展状况； 2. 完成学校现有真人电影产品 SWOT 分析；



	3. 确定营销计划目标； 4. 根据营销目标，确定产品新媒体具体营销实施策略。
<b>项目简介</b>	
<p>本项目是针对我校真人影视产品所做的新媒体专项营销策划方案。</p> <p>该方案通过电影市场以及我校产品 SWOT 分析，明确产品定位，结合营销目标，确定新媒体渠道选择，软文、推文、图片、影视、广告文案等营销方式的具体实施方案。通过线上、线下相结合的方式，进一步提高产品市场影响力，创造品牌价值，提升市场业绩。</p>	

<b>项目编号</b>	0602003
<b>项目名称</b>	动漫产品新媒体营销推广策划
<b>产品类型</b>	策划方案
<b>目标用户</b>	吉动文化艺术集团相关事业群及动漫学院以及相关产业部门
<b>项目目标</b>	通过该项目完成学校《青蛙王国》等动画电影事业群当前市场营销状况分析，通过分析梳理目前营销存在的问题，并根据营销目标对下一步品牌推广提出系列策划方案。同时，在教师的带领下，学生团队通过项目掌握营销策划活动的工作内容及相关技术与方法，锻炼与提高学生营销实践工作能力。
<b>结项标准</b>	1. 分析出项目市场环境； 2. 确定营销计划目标； 3. 根据营销目标，确定产品新媒体具体营销实施策略。
<b>项目简介</b>	
<p>本项目是针对《青蛙王国》等动漫电影所做的新媒体专项营销策划方案。</p> <p>该方案通过动漫电影市场以及产品 SWOT 分析，明确产品定位，结合营销目标，确定新媒体渠道选择，软文、推文、图片、影视、广告文案等营销方式的具体实施方案，并确定人力资源估计以及资金预算。通过线上、线下相结合的方式，进一步提高产品市场影响力，创造品牌价值，提升市场业绩。</p>	

<b>项目编号</b>	0602004
<b>项目名称</b>	舞台剧项目新媒体营销推广策划
<b>产品类型</b>	策划方案
<b>目标用户</b>	吉动文化艺术集团相关事业群及电视与新媒体学院、电影学院及相关产业群
<b>项目目标</b>	通过该项目完成学校舞台剧产品的目标市场分析，根据目标群体以及营销目标，给出我校舞台剧产品营销推广系列策划方案。同时，在教师的带领下，学生团队通过项目掌握营销策划活动的工作内容及相关技术与方法，锻炼与提高学生营销实践工作能力。
<b>结项标准</b>	1. 分析出当前本地舞台剧市场状况； 2. 结合我校舞台剧产品相关内容，分析出目标用户群体；



	<p>3. 针对目标用户群体喜好与受众渠道，提出新媒体营销与产品推广的具体实施方案；</p> <p>4. 确定营销方案所需资源清单、营销实施资金预算。</p>
<b>项目简介</b>	
<p>舞台剧演出是大学校园里的一道亮丽风景线。我校电影学院成功演出了《追梦年华》、《大爱长白》等舞台剧，并产生了良好效果。</p> <p>本项目针对我校舞台剧产品的内容与特点，在分析舞台剧市场基础上，通过市场调研，对我校舞台剧受众目标用户群体进行分析；进一步明确产品定位；确定新媒体渠道选择，软文、推文、图片、影视、广告文案等营销方式的具体实施方案；确定人力资源估计以及资金预算。</p> <p>期望通过该项目的实施，提高我校舞台剧在长春的影响力，并结合国内外舞台剧营销成功经验，摸索出我校舞台剧产品的商业模式，推动我校舞台剧产业进一步上升到一个新台阶。</p>	

<b>项目编号</b>	0602005
<b>项目名称</b>	主题展赛策划项目
<b>产品类型</b>	策划方案
<b>目标用户</b>	吉动文化艺术集团相关事业群及学院各部分、分院
<b>项目目标</b>	通过该项目完成吉动文化艺术集团和吉林动画学院的各项比赛策划、参展策划工作。根据策划目标及项目特征进行方案策划及实施。同时，在教师的带领下，学生团队通过项目掌握营销策划活动的工作内容及相关技术与方法，锻炼与提高学生营销实践工作能力。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分析展赛项目的市场环境；</li> <li>2. 确立策划工作目标，并进行落实；</li> <li>3. 策划项目整体的实施方案及各部分执行内容；</li> <li>4. 提出新媒体营销与产品推广的具体实施方案；</li> <li>5. 确定营销方案所需资源清单。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>主题展会和赛事活动的策划将是营销策划体系未来的一个重要项目方向，通过展赛活动可以迅速扩大品牌知名度，提升影响力，对于展赛的策划工作也是一个系统的工程。</p> <p>该类项目，基于对展赛项目的深入分析，基于营销策划目标，针对目标市场和受众群体，进行系统完善的策划工作，并能够通过新媒体等多种渠道和方式进行营销推广和品牌传播。</p>	



### 第三部分 平面设计及内容生产类

此类项目主要针对我校各产业项目的新媒体平台进行规划、建设、运营以及内容生产等相关内容进行开发与设计。具体要求如下：

项目编号	0603001
项目名称	动漫新媒体平台建设
产品类型	策划案、运营
目标用户	吉动文化艺术集团相关事业群及吉林动画学院动画艺术学院
项目目标	完成动漫新媒体平台的整体建设，确定新媒体平台运营以及内容生产类等相关操作规程与标准。 同时，在教师的带领下，通过学生团队工作，完成动漫相关产业新媒体平台的搭建工作，实现运营，并完成软文、推文、广告文案等系列策划的撰写工作。 通过项目锻炼学生的新媒体营销综合能力，提高学生动手操作能力。
结项标准	1. 确定动漫相关产业新媒体营销平台建设方案； 2. 确定动漫相关产业新媒体运营、管理以及维护的操作规程以及管理规范； 3. 确定新媒体平台软文、推文、广告文案等内容生产的相关规则； 4. 完成动漫相关产业新媒体平台初期的内容生产工作； 5. 完成动漫相关产业新媒体平台上线运营任务。
<b>项目简介</b>	
<p>新媒体营销是现代营销手段必不可少的营销渠道，在现代营销体系中具有举足轻重的地位。</p> <p>本项目对我校动漫相关产业新媒体平台建设、运营、内容生产以及日后维护工作，提出设计方案。</p> <p>期望尽快搭建起我校主要产业的新媒体营销渠道，丰富营销手段，进一步提升产业影响力，扩大市场范围，为后续 IP 建设提供良好基础。</p>	

项目编号	0603002
项目名称	影视新媒体平台建设
产品类型	策划案、运营
目标用户	吉动文化艺术集团相关事业群及吉林动画学院电影学院、电视与新媒体学院
项目目标	完成影视相关产业新媒体平台的整体建设，确定新媒体平台运营以及内容生产类等相关操作规程与标准。同时，在教师的带领下，通过学生团队工作，完成影视相关产业新媒体平台的搭建工作，实现运营，并完成软文、推文、广告文案等系列策划的撰写工作。 通过项目锻炼学生的新媒体营销综合能力，提高学生动手操作能力。



<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 确定影视相关产业新媒体营销平台建设方案；</li> <li>2. 确定影视相关产业新媒体运营、管理以及维护的操作规程以及管理规范；</li> <li>3. 确定新媒体平台软文、推文、广告文案等内容生产的相关规则；</li> <li>4. 完成影视相关产业新媒体平台初期的内容生产工作；</li> <li>5. 完成影视相关产业新媒体平台上线运营任务。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>本项目对我校影视相关产业新媒体平台建设、运营、内容生产以及日后维护工作，提出设计方案。</p> <p>期望尽快搭建起我校主要产业的新媒体营销渠道，丰富营销手段，进一步提升产业影响力，扩大市场范围，为后续 IP 建设提供良好基础。</p>	

<b>项目编号</b>	0603003
<b>项目名称</b>	游戏新媒体平台建设
<b>产品类型</b>	策划案、运营
<b>目标用户</b>	吉动文化艺术集团相关事业群及游戏相关产业
<b>项目目标</b>	完成游戏相关产业新媒体平台的整体建设，确定新媒体平台运营以及内容生产类等相关操作规程与标准。同时，在教师的带领下，通过学生团队工作，完成游戏相关产业新媒体平台的搭建工作，实现运营，并完成软文、推文、广告文案等系列策划的撰写工作。通过项目锻炼学生的新媒体营销综合能力，提高学生动手操作能力。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 确定游戏相关产业新媒体营销平台建设方案；</li> <li>2. 确定游戏相关产业新媒体平台运营、管理以及维护的操作规程以及管理规范；</li> <li>3. 确定新媒体平台软文、推文、广告文案等内容生产的相关规则；</li> <li>4. 完成游戏相关产业新媒体平台初期的内容生产工作；</li> <li>5. 实现游戏相关产业新媒体平台上线运营任务。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>本项目对我校游戏相关产业新媒体平台建设、运营、内容生产以及日后维护工作，提出设计方案。</p> <p>期望尽快搭建起我校主要产业的新媒体营销渠道，丰富营销手段，进一步提升产业影响力，扩大市场范围，为后续 IP 建设提供良好基础。</p>	

<b>项目编号</b>	0603004
<b>项目名称</b>	艺术产品设计新媒体平台建设
<b>产品类型</b>	策划案、运营
<b>目标用户</b>	吉动文化艺术集团相关事业群及艺术产品设计相关产业
<b>项目目标</b>	完成艺术产品设计新媒体平台的整体建设，确定新媒体平台运营



	<p>以及内容生产类等相关操作规程与标准。同时，在教师的带领下，通过学生团队工作，完成艺术产品设计相关产业新媒体平台的搭建工作，实现运营，并完成软文、推文、广告文案等系列策划的撰写工作。</p> <p>通过项目锻炼学生的新媒体营销综合能力，提高学生动手操作能力。</p>
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 确定艺术产品设计相关产业新媒体营销平台建设方案；</li> <li>2. 确定艺术产品设计相关产业新媒体运营、管理以及维护的操作规程以及管理规范；</li> <li>3. 确定新媒体平台软文、推文、广告文案等内容生产的相关规则；</li> <li>4. 完成艺术产品设计相关产业新媒体平台初期的内容生产工作；</li> <li>5. 完成艺术产品设计相关产业新媒体平台上线运营任务。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
<p>本项目对我校艺术产品设计相关产业新媒体平台建设、运营、内容生产以及日后维护工作，提出设计方案。</p> <p>期望尽快搭建起我校主要产业的新媒体营销渠道，丰富营销手段，进一步提升产业影响力，扩大市场范围，为后续 IP 建设提供良好基础。</p>	

<b>项目编号</b>	0603005
<b>项目名称</b>	针对产品类的广告创意、策划及传播设计
<b>产品类型</b>	策划案、执行
<b>目标用户</b>	吉动文化艺术集团相关事业群及吉林动画学院各部门、各学院
<b>项目目标</b>	针对用户需求，分析市场现状，进行广告创意，并基于此进行平面等相关设计。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 平面广告：作品规格、作品数量、文件大小、文件分辨率、文件格式等；</li> <li>2. 广告文案：广告口号+广告正文；</li> <li>3. 广告创意：（1）活动主题设计；（2）活动口号及广告创意；（3）线上/线下的推广活动方案；（4）活动传播预算。</li> <li>4. 策划书的格式要求：（1）策划书为 PPT，PPT 生成 PDF 格式；（2）数据资料详实，引用数据资料需注明出处，调查表格原件附后。</li> <li>5. H5 移动交互广告：不限形式（可以为 H5 动画、H5 游戏、H5 电子杂志、H5 交互视频等）；</li> <li>6. 环境媒体运用：环境媒体运用，指在特定的传播环境中，利用媒体特性达到传播广告的目的。包括传统户外广告，灯箱、车体、LED、墙面等及其他创新新媒体。平面类型作品（JPG），需提供设计稿及与现场实景结合的效果图；</li> <li>7. 需提交作品的链接及二维码。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	



本项目对集团公司及学院各单位的平面设计及新媒体交互设计内容的制作标准说明，需结合具体项目要求进行细化制定，包括但不限于上述结项标准。

项目编号	0603006
项目名称	营销策划导向的视频摄制及后后期制作项目
产品类型	策划案、执行
目标用户	吉动文化艺术集团相关事业群及吉林动画学院各部门、各学院
项目目标	完成产业公司及各部门的视频摄制及后期制作项目内容，结合项目目标进行摄制计划的制定及执行。同时，在教师的带领下，通过学生团队工作，完成影视类项目内容的学习和实践。
结项标准	影像计划、执行和拍摄。
<b>项目简介</b>	
本项目对集团公司及学院各单位的视频摄制及后期制作的标准说明，需结合具体项目要求进行细化制定，包括但不限于上述结项标准。	

项目编号	0603007
项目名称	漫画作品的线上平台运营推广策划项目
产品类型	策划案、运营
目标用户	吉动文化艺术集团相关事业群及吉林动画学院各部门、各学院
项目目标	作品网络上传，微博、微信、公众号推送，粉丝群建立，展赛参加。提高学生运维意识，打造学生运营团队，拓展学生作品运营渠道，通过运营推出优秀作品。
结项标准	作品网络上传，微博、微信、公众号推送，粉丝群建立，展赛参加。提高学生运维意识，打造学生运营团队，拓展学生作品运营渠道，通过运营推出优秀作品完整方案。
<b>项目简介</b>	
<p><b>一、立项书内容简录</b></p> <p>(一) 项目运营计划进度规划</p> <p>(二) 项目概述</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 目标群体（网站、微博、微信等受众人群）；</li> <li>2. 运营项目完整分析（作品基本内容分列）；</li> <li>3. 作品优劣势（行业比对）；</li> <li>4. 项目特点分析（项目展现内容的特异性，即运营的切入点）；</li> <li>5. 作品的内涵与深度。</li> </ol> <p><b>二、运营渠道</b></p> <p>(一) 线上</p> <p>通过突出特异性，以打造 IP 明星项目与 IP 动漫明星概念为目标，通过微信、微博、公众号等方式提高传播率，通过网络平台连载提高覆盖率，通过抖音等直播平台、爱奇艺、百度等视频平台，更大范围提高作品的影响力。</p> <p>(二) 线下</p>	



通过粉丝群的建立，漫画展会、漫画赛事、漫画沙龙等高热度活动的参加，增加作品的曝光率，拓展作品发展空间。

### 三、运营内容

#### （一）作品 IP

挖掘每一个 IP 的闪光点与市场价值，与动影游充分融合，通过用户渠道、传播渠道等多渠道验证 IP 价值，进而达成 IP 交易，实现 IP 价值。

#### （二）作者 IP

立体打造作者 IP，逐步建立粉丝经济，助推内容 IP 价值倍化。

### 四、文件规范

1. 美术内容的海报、推广图（尺寸分辨率以网站需求为准）；
2. 微博微信一般性推广软文；
3. 热点事件、热点时间预发性软文；
4. 礼品清单（如有预算）；
5. 预算清单。





## 第四部分 前期方案策划类

针对创新创业领域的全新态势，营销策划体系中设立第四部分模块，建立开放式的立项规则，允许以方案级别进行探索性的策划和研究，不限于目前已存在的项目、业态甚至商业模式。

该部分中的立项项目，应重点着眼于某一品类市场中可能存在的  
发展机会，或对某种商业模式进行探索式的创新研究，最终提出相对完善的、能够进行市场投放的策划方案。具体要求如下：

项目编号	0604001
项目名称	文化创意产业产品及服务的开发策划项目
产品类型	营销策划案
目标用户	包括但不限于吉动文化艺术集团相关事业群及学院各部门、各学院
项目目标	针对各类 IP 的开发，进行市场调研、产品/服务的开发方案策划、营销推广策划、新媒体运营传播策划、项目团队组建及管理、财务模型建构、商业模式建构等多项内容，目的是围绕项目核心目标，建立一整套从构思到实施的策划方案。同时，在教师的带领下，通过学生团队工作，完成该类项目内容的学习和实践。
结项标准	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 针对项目进行市场调研及分析；</li> <li>2. 完成品牌规划及营销方案；</li> <li>3. 结合实际情况，策划产品或服务的开发方案；</li> <li>4. 结合实际情况，进行营销推广的策划和设计，包括但不限于文案、设计、音视频等形式；</li> <li>5. 策划具备可行性的执行/落地方案；</li> <li>6. 结合实际情况，进行财务层面的分析。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
针对各类 IP 开发项目，提供从市场调研到方案落实的全过程策划，并最终完成具备可执行性、可操作性的策划方案。	

项目编号	0604002
项目名称	针对产品、服务或机构品牌的营销推广策划项目
产品类型	营销策划案
目标用户	包括但不限于吉动文化艺术集团相关事业群及学院各部门、各学院
项目目标	针对各品牌产品、服务、活动等项目类型，进行广告创意和传播策划，探索具备广泛适用性的品牌营销及传播模式。同时，在教师的带领下，通过学生团队工作，完成该类项目内容的学习和实践。
结项标准	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 针对项目进行市场调研及分析；</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>完成品牌规划及营销方案；</li> <li>结合实际情况,进行营销推广的策划和设计,包括但不限于文案、设计、音视频等形式；</li> <li>策划具备可行性的执行/落地方案；</li> <li>结合实际情况,进行财务层面的分析。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
针对各类品牌营销项目,提供从市场调研到方案落实的全过程策划,并最终完成具备可执行性、可操作性的策划方案。	

<b>项目编号</b>	0604003
<b>项目名称</b>	文化创意产业类项目整体营销策划
<b>产品类型</b>	营销策划案
<b>目标用户</b>	包括但不限于吉动文化艺术集团相关事业群及学院各部门、各学院
<b>项目目标</b>	针对文化创意产业和文化艺术产业中存在的各类商业机会,找寻合适的市场切入点,进行方案策划。同时,在教师的带领下,通过学生团队工作,完成该类项目内容的学习和实践。
<b>结项标准</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>针对项目进行市场调研及分析；</li> <li>完成品牌规划及营销方案；</li> <li>结合实际情况,进行营销推广的策划和设计,包括但不限于文案、设计、音视频等形式；</li> <li>策划具备可行性的执行/落地方案；</li> <li>结合实际情况,进行财务层面的分析。</li> </ol>
<b>项目简介</b>	
进行市场调研、产品/服务的开发方案策划、营销推广策划、新媒体运营传播策划、项目团队组建及管理、财务模型建构、商业模式建构等多项内容,目的是围绕项目核心目标,建立一整套从构思到实施的策划方案。	

<b>项目编号</b>	0604004
<b>项目名称</b>	针对漫画 IP 开发中的文字、美术等设定进行的调研分析及整体营销策划推广项目
<b>产品类型</b>	营销策划案
<b>目标用户</b>	包括但不限于吉动文化艺术集团相关事业群及学院各部门、各学院
<b>项目目标</b>	为编剧团队、漫画项目组、衍生品团队或其他有创意需求的团体或个人提供基础设定,提供优质创意,以反向 IP 的形式推动漫画及其他相关产业发展。
<b>结项标准</b>	保质按时相关文字设定与美术设定。
<b>项目简介</b>	
一、立项书内容简录	



- (一) 项目计划进度
- (二) 项目概述
1. 目标市场（漫画、影视、游戏、动画等）；
  2. 竞品分析（类似设定及策划分析）；
  3. 产品优势（同类比对或自我优势）；
  4. 设定及策划理念（作品的内涵与深度）；
  5. 项目的详细解析（人物、人物关系图、背景、世界观、核心价值、核心道德、核心哲学、核心文化、事件走向等）；
  6. 项目成果转化；
  7. 转化方向及分析；
  8. 转化渠道分析。
- 二、项目内容规范**
- (一) 文字
1. 创意简介（作品类比，可跨门类）；
  2. 故事梗概；
  3. 人物、背景、世界观、精神内核设定。
- (二) 美术
1. 人物设定概念图；
  2. 场景设定概念图；
  3. Q版人物设定；
  4. 成果转化概念图（漫画、影视、游戏、动画等）。
- (三) 文件规范
1. 文字与美术内容均有完整详尽的独立文件，文字以 WORD 文件呈现，美术文件以不低于 300 分辨率的 JPG 图片格式呈现；
  2. 路演或提交时采用图文围绕的方式以 PPT 和 PDF 文件格式呈现；
  3. 有必要性且有技术实现条件的可采用视频方式补充。

项目编号	0604005
项目名称	第一届 JAW 国际动漫文化嘉年华暨“最强 COSER”全国 COSPLAY 大赛策划执行
产品类型	项目策划、设计、宣传
目标用户	吉动文化艺术集团
项目目标	为 JAW 动漫嘉年华活动提供项目策划、宣传物料设计制作、媒体宣传、新闻稿撰写、H5、视频制作、微信公众号运营。
结项标准	保质按时相关大赛策划、平面设计、创意设计、推文撰写内容。

### 项目简介

#### 一、立项书内容简录

##### 项目计划进度

1. 大赛日期方案：6月初海选--7月中下旬决赛
2. 大赛内容：
  - A. 海选城市：长春、北京、上海、成都
  - B. 总决赛盛典：长春吉林动画学院



- C. 总决赛当天国际大师交流班
- D. 总决赛后人气博主嘉年华签售晚会
- 3. 设计物料:
  - 4月30日: logo、主题画面、海报
  - 4月30-5月10日: 分赛区展架设计、海报、背景板、H5
  - 5月10日-5月24日: 视频、工作证、背景墙、合影框、嘉宾卡
  - 5月24日-6月20日: 总决赛海报、展架、视频、H5、入场券、主题画面
- 4. 新闻稿:
  - 4月27日: 第一篇宣传综合新闻稿
  - 4月28-5月5日: 3篇 报名倒计时稿件
  - 5月5日--5月25日: 4篇参赛社团介绍新闻稿
  - 6月1日-6月22日: 4个赛区赛况新闻稿
  - 7月20-21日: 20日新闻综合稿, 21日总决赛报道, 颁奖报道。
- 5. 合作媒体方案:
  - A. 首席媒体: 三昧动漫、漫域网
  - B. 其他合作媒体: 哔哩哔哩、ACfan、有妖气、新浪微博动漫、抖音、斗鱼直播、缘叶二次元、尚漫、高校动漫网等 45 家合作媒体。

## 项目概述

### 1. 项目背景:

JAW (Jilin Animation World, 以下简称 JAW) 国际动漫文化嘉年华暨“最强 COSER”全国 COSPLAY 大赛是由吉林吉动文化艺术集团、吉林动画学院共同主办的动漫游戏类国际性大型文化交流会。JAW 要打造成为国际动漫游戏行业聚集与交流推广的重要平台, 汇聚国内外最知名的动漫、游戏作品和潮流 Icon。

### 2. 项目亮点:

JAW 国际动漫文化嘉年华为国内动漫爱好者和国际动漫大师提供见面交流机会, 首创“国际大师交流班+比赛+轻综艺+COS 宅舞团体打造+IP 舞台剧”的模式, 将 Cosplay 文化与中国风、动漫文化交流与互动、选手养成进行有机结合, 进行 Cosplay 文化多元化的发掘和提升。

### 3. 项目介绍:

- A. 大赛赛制: 全国赛区海选+长春总决赛+颁奖典礼
- B. 大赛组别: 双人组+团体赛+宅舞组
- C. 大赛海选: 长春、北京、上海、成都
- D. 总决赛主会场: 开幕仪式、人气嘉宾表演、国内顶级 Cosplay 比赛表演, 颁奖盛典
- E. 线上线下活动: 国际 cosplay 大师交流班、主流媒体报道、Cosplay 轻综艺节目录制、主流视频平台直播
- F. 嘉年华狂欢晚会: UP 主签售、表演、粉丝互动、国内顶尖 cosplay 团队舞台表演、交流
- G. 宅舞团体量身打造: 签约 coser 组建宅舞团体, 从培训、包装、到定制漫画、MV、单曲, 全方位打造主流偶像团体
- H. “重回青春”大型舞台剧全国巡演: 签约多个社团, 以多个童年经典动漫 IP 为组成内容, 重温童年经典动漫, 唤醒童年的回忆为主题, 打造制作精良、舞台效果逼真的大型舞台剧, 并在全国巡回演出



## 二、项目内容规范

### 策划、撰写

1. 项目策划、安排；
2. 新闻稿撰写；

### 平面设计

1. 海报、展架；
2. 主题画面；
3. 背景墙、合影框、嘉宾卡、工作证；

### 创意设计

1. 视频制作；
2. H5 制作。

### 文件规范

1. 文字与美术内容均有完整详尽的独立文件，文字以 WORD 文件呈现，美术文件以不低于 300 分辨率的 JPG 图片格式呈现；
2. 视频制作内容 3-5 分钟。