甘肃省大学生创新创业训练计划

项目申报表

（创业训练和创业实践项目）

|  |  |
| --- | --- |
| 推荐学校： | （盖章） |
| 项目名称： |  |
| 项目类型： | □创业训练项目  🗹创业实践项目 |
| 团队名称： |  |
| 项目负责人： |  |
| 项目所属一级学科： | 计算机 |
| 联系电话： |  |
| 指导教师： |  |
| 联系电话： |  |
| 申报日期： |  |

甘肃省教育厅 制

填写说明

一、申报书要按照要求，逐项认真填写，填写内容必须实事求是，表达明确严谨。空缺项要填“无”。

二、格式要求：表格中的字体采用小四号宋体，单倍行距；需签字部分由相关人员以黑色钢笔或签字笔签名。

三、填报者须注意页面的排版。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **项目名称** | | | 炫凯数字媒体创新工作室 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **校拨经费（万元）** | | | 1 | | | | | | | **参与学生人数** | | | | 5人 | | | | |
| **项目实施时间** | | | 起始时间： 2018 年 4 月 完成时间：2022 年 5 月 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **项目**  **负责**  **人** | 姓名 | |  | | | | 性别 | 男 | | | 成绩排名 | | | 3 /41 （名次/专业人数） | | | | |
| 学院、专业、班级 | | | | 印刷出版工程学院数字媒体应用技术专业xxx班 | | | | | | | | | | | | | |
| 身份证号码 | | | |  | | | | | | | |  | | | |  | |
| 联系方式 | | | |  | | | | | | | |  | | |  | | |
| **指导教师** | 姓名 | | | 职称、职务 | | | | | | 所在学院 | | | | | | | 联系电话 | |
|  | | |  | | | | | |  | | | | | | |  | |
| 指导过的创业类竞赛（未指导过的填无）  无 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **创业团队人员信息** | 姓名 | | 性别 | | | 学院专业 | | | 学号 | | | 联系电话 | | | | | 工作分工 | |
|  | |  | | |  | | |  | | |  | | | | | 市场开拓 | |
|  | |  | | |  | | |  | | |  | | | | | 项目总监 | |
|  | |  | | |  | | |  | | |  | | | | | 程序 | |
|  | |  | | |  | | |  | | |  | | | | | 模型 | |
|  | |  | | |  | | |  | | |  | | | | | 测试 | |
| **项目简介**  （80-120字） | 炫凯数字媒体创新工作室是由我校印刷出版工程学院数字媒体应用技术专业学生和老师组成。工作室由 为指导老师。是以虚拟现实、互动媒体为主，兼顾影视动画、立体影视、展览展示的综合性的专业工作室。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **项目优势总结** | 团队具有丰富项目设计与开发经验，团队指导教师为数字媒体应用技术专业教研室主任，这极大的便利了团队开展工作，工作亦不断地趋于正规化与规模化，并且在此过程中积累了一定经验和客户关系。目前一些公司已经与我们达成了关于外包合作的共识。  为实现前期资本的积累，我们做了充分的准备，包括建立广泛的社会关系来避免资金不足而可能带来的运转困难。目前我们与兰州石化职业技术学院、兰州石化公司、兰州文理学院、兰州工业学院、甘肃大乘影视公司、兰州阿甘文化传媒有限公司等有了不同程度的沟通，并与其中部分有过愉快的商业合作，这为我们初期创业的项目来源、资金流动提供了一个广泛的渠道。  工作室可以为学生提供实习锻炼的机会，定期邀请行业专家举办专业讲座，让学生自己面对客户参与到真实的项目中去。数字媒体行业的需求量较大，目前市场上公司众多，但都是以虚拟现实内容开发为主要业务的公司较少，在甘肃兰州更是屈指可数，工作室设立在学校内部，有着学校强大的硬件支持，目前学校这个名词还是值得信赖的，所以在学校这个大环境下成立数字媒体工作室，有着价格、教育行业的优势，工作室的运行有着巨大市场发展潜力。 市场上的设计公司和工作室，大多都价格昂贵，好多人望而却步。在VR/AR火热的当下，大多数虚拟现实公司都是销售和搭建硬件平台，国内虚拟现实内容开发公司屈指可数，在西北地区更是存在着很大的缺口。工作室地设立在学校内部，有着学校强大的硬件支持。更有着技术前沿的指导教师引路。我们的工作人员拥有较扎实的技术水准，可以给客户一个满意的答复。在学校的大环境下成立专业工作室，更容易被市场客户认同。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **一、项目介绍**（1行业背景2产品或服务特色 3商业模式/赢利模式等） | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 国家863计划自2003年以来支持数字媒体技术的研发，已取得重要阶段进展。在上海市对外公布的“2016年度人才开发”目录中，动画和游戏产业所需的数字媒体人才被列为上海急需的十大软件人才之首。据工信部《虚拟现实产业发展白皮书5.0》的预测，至2020年我国国内市场虚拟现实的产业规模将超过550亿元。我国《十三五规划纲要》中也明确提出，将大力推进虚拟现实等新兴前沿领域创新和产业化，形成一批新增长点。《国务院关于印发国家教育事业发展“十三五”规划的通知》中指出“全力推动信息技术与教育教学深度融合，支持综合利用互联网、大数据、人工智能和虚拟现实技术探索未来教育教学新模式。”  围绕“中国制造2025”、和“一带一路”等国家战略进行布局和产品研发。工作室以“适应新时代、对标新要求”为宗旨，秉承科技为基、创意为先、文化为魂的发展理念，在互联网思维指导下推动数字媒体技术跨领域融合创新，着力探索、拓宽数字媒体技术在社会各个领域的应用渠道，现形成了虚拟现实、互动媒体、影视动画、立体影视、展览展示为核心的服务体系。工作室业务无缝对接数字媒体应用技术专业，针对社会日益增长的数字媒体资源需求、培养具有专业能力、创新能力、创业能力的人才，提高我校相关专业毕业生的就业竞争力。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **二、市场分析（**1市场需求2目标市场 3市场前景 4产品或服务前景5 SWOT分析等）  数字媒体是科技与文化相融合而产生的新兴产业，其精髓是“文化为体，科技为媒”。现代计算机技术、网络技术和数字通信技术的高速发展为数字媒体技术的发展带来广阔的空间，尤其随着计算机网络技术与感官体验的充分结合，仿真虚拟现实等多种艺术效果的出现开创了更多与虚拟物体互动的全新形式，进而给人类带来更多的感官体验。数字媒体的发展通过影响消费者行为深刻地影响着各个领域的发展，广泛地应用于：体感互动、全息影像、远程医疗、虚拟现实、智慧科普、室内外大型表演秀、3D打印等等，使传统的消费业、制造业等都受到来自数字媒体的强烈冲击。  虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用高性能计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的、交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真。市场上所说的虚拟现实（VR）泛指VR、AR和MR这三类技术的总称。据工信部《虚拟现实产业发展白皮书5.0》的预测，至2020年我国国内市场虚拟现实的产业规模将超过550亿元。我国《十三五规划纲要》中也明确提出，将大力推进虚拟现实等新兴前沿领域创新和产业化，形成一批新增长点。《国务院关于印发国家教育事业发展“十三五”规划的通知》中指出“全力推动信息技术与教育教学深度融合，支持综合利用互联网、大数据、人工智能和虚拟现实技术探索未来教育教学新模式。”  即将到来的5G技术将在多个层面上深刻影响媒体和娱乐，包括移动媒体及广告、家庭宽带和电视。它对于改善AR / VR等新互动技术体验也至关重要。  VR产业的快速发展，产业与多个行业领域的融合态势，带动了VR产业链中人才需求的井喷，衍生出了大量新型人才培养需求。全球最大的职业社交网站LinkedIn（领英）发布的《全球虚拟现实（VR）人才报告》中数据显示：美国VR人才占全球总数40%，中国VR人才数量占全球2%；从VR职位需求量来看，美国独占近半，中国则约占18%，人才需求量位居全球第二，高质量VR人才的匮乏成为中国VR产业发展的核心症结。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **三、营销模式（**1产品策略 2定价策略 3地点策略4促销策略等）  工作室以商业项目研发、课题、课程建设、校园宣传、文化活动、为主要依托，辅助专业教师培养学生的创新实践能力，开展系列教研、教改、科研和专业研修及社会服务活动，培养高素质优秀的数媒人才。  1.打造一支优秀团队。通过三年为周期的培养计划，有效推动培养对象的专业成长，力求在一个工作周期内使工作室课题项目研究出成果，服务社会工作见成效，实现工作室成员的专业化成长。  2.抓好一项研究。在实践中总结教育教学经验，瞄准教学改革前沿，探寻教研教改的新思路、新方法，确定一项具有实用价值的科研课题，并以此为研究方向，在实践探索中破解专业教学难题，带领本工作室成员开展有效的科研活动。  3.做好一次展示。每年以研讨会、报告会、公开教学、现场指导等形式，有目的、有计划、有步骤地传播先进的教育理念和教学方法，引领专业建设，充分发挥带头、示范、辐射作用，从而形成群体效应，实现优质教育资源的共享。  4.创建一个网页。开创工作室网页，及时传递工作室成员之间学习成果，交流“工作室”研究成果，使网页成为产学研一体化动态工作站、成果辐射源和资源生成站，以互动的形式面向广大师生。  5.推广一批成果、作品。工作室教育教学、教科研、管理等成果以视频实录、个案集（含教学设计、课件、教学评析）、论文（集）、项目（研究）报告、作品、专著等形式向外输出。  6.定期举办校园虚拟现实VR认知与体验活动。  7.创建一整套完整的产品，用于今后的宣传。  8.立足石化，服务石化。用5年时间打造高效专业的数字媒体团队，形成工作室自由的文化和制度。  9.工作室人员长期创作各类作品，参与全国各类大赛。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **四、财务分析**（1资金筹备 2固定资产明细3流动资产明细4利润预计5风险分析 6退出策略等）  **1、股本结构与规模**  由于大学生创新创业教育服务中心提供了基本的办公条件和设备，部分虚拟现实开发设备已经与数字媒体专业达成共识，从而很好的解决了场地与设备的问题。团队人员都为在校学生，不需要额外投入生活成本。所以前期启动资金基本零投入。  初始注册资本5万。股本结构和规模如下：   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **股本来源**  **股本规模** | **管理人员** | **技术人员** | **营销人员** | **财务人员** | | **金 额** | 3 | 1 | 0.5 | 0.5 | | **比 例** | 60% | 20% | 10% | 10% | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 工作室初始资金来源中，主要筹资渠道是个人集资，具体高层管理人员的资金占总资金的60%，其余40%的注册资金由普通员工集资而成。其中技术人员的比例占20%，低于常规的10%，工作室的资金结构稳定。  根据预期发展速度，结合市场调研所得，工作室发展两年以后已经具备一定实力，可以进行市场扩大，必然要集资以扩大资金实力，具体筹资渠道主要通过银行借款。  **2、初始投资分配**  公司成立初期共筹集资金5万。其中工作室高层管理人员出资3万，员工入股投资2万元。工作室成立初期，设立在校内，工作室面积约20—30平方米，各项开支均属于小规模投资，风险较小，在短期内（大约1—2年）无需进行银行贷款，可自行解决资金流动问题。  在工作室成立2年（保守估计3年）以后，将要面临扩大，届时将要向社会集资，适当时机要求贷款。  初始资金主要用于员工工资等费用；在公司运营的3、4、5年，工作室将在此基础上增加50万至200万的长期借款和其他金融机构借款，综合金融市场发展趋势，恰当选择金融工具，利用工作室自留资金进行投资，以此改善现金流动状况并达到较合理的资产负债比。  工作室初始投资，第一年为基准，具体的投资现金流出内容主要包括：经营成本，各项税款。  经营成本主要指工作室运营期间的日常支出、人工费用等等。  各项税款主要在第二年下半年盈亏平衡之后，注册公司开始以小企业20%税率计算。  **4、投资收益**  6LHX8KTP23]V%KGTS1YWD}3 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **五、风险预期**（1资产风险2竞争风险3财务风险4管理风险5技术风险6破产对策等） | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **1、外部风险**  市场没有成形，开拓市场的费用大。市场没有模板可以借鉴，靠自主开发，模式经营还需要摸索，要承担失败的风险。  **2、内部风险**  新技术营销策略的不确定性造成选择上的模糊与困难；竞争对手的策略改变，应付策略上的不确定性；市面上的某些公司也有相关的业务，虽然经营的业务重心不同，但仍有抢占工作室市场的风险。价格在一定程度上影响市场的营销策略；工作室成员主要由在校学生组成，一定程度上受到学校课业的牵制。  **3、解决方案**  加强与学校管理人员联系，主要是学生干部跟团委老师，尤其在前期，宣传还没打开之前，对扩大我们产品的宣传影响力有着重要的作用；及时跟进数字媒体专业知识，强化产品的技术优势；经过当事人同意，将项目案例放于网络上进行宣传；多元化经营，化解对传统单一销售的依赖性风险；建立及时有效的信息反馈渠道，随时了解市场动态。  首先，资金的运转可能会出现断层，由于我们都是在校学生，所以用于投资的多余资金不是太富裕。为了解决这一问题，我们会向校方申请缓冲资金，及拉取商家赞助。  其次，就是内部人员管理的不当，可能会由于一些问题导致成员之间的矛盾与分离。为了避免与减少此类风险的出现，我们会在工作室成立之前与初期，制定相关的管理条例与成员的例会的召开。  最后，就是一些突发状况，我们会针对性的准备多套比较全面的应急方案，以备突发事件的发生。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **六、项目进度安排** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第一阶段：2019年~2020年，以甘肃为试点投入项目示范，立足甘肃发展自身实力，提高项目经验，并于搞笑进行合作建立人才储备中心，开发中心并不断推广应用；  第二阶段：2020年~2025年，以丰厚的项目经验进行全国的业务推广，公司将在试点对像的支持下寻找更多的合作伙伴，市场扩展至全国；  第三阶段：2025年之后，立足国内市场，拓展海外市场  公司取得稳定的国内市场地位和主要市场份额之后，将立足于中国，针对国际数字媒体行业的全方面开发进行推广应用，拓展海外市场，力争成为全球专业的数字媒体制作服务平台。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **七、创业愿景**  首先，重视学生修养和基本功训练。所以需要完成全部的专业课程学习，为学生以后进入工作室实践学习打下坚实的基础。 其次，尊重学生的个性化需求，注重其自主性发展。部分基础较为扎实的同学可以利用拔尖学生培养机制，进入工作室参与项目研发进行课程置换。工作室在不同的时期给学生提供不同类型、不同水平的科研训练，使学生的数字媒体研究能力得到充分培养和锻炼。  工作室主攻虚拟现实与交互技术，该方向是目前市场的热门前沿技术。我们长期与相关资深企业深度合作，学生毕业就业方向明确。引入工作室的真实项目作为教学案例，“以作品为中心”的教学理念深入贯彻到每个教学环节，充分调动学生的学习积极性、主动性。丰富的第二课堂作为教学环节的重要补充。本专业提供专业讲座、工作室、专业竞赛等丰富的课外学术科技活动，拓宽学生视野，培养学生的综合素质和能力。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **八、经费预算（如有外来资金可作说明）** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 支出科目 | | 计算根据及理由 | | | | | | | | | | | | | 金额（单位：元） | | |
| 宣传 | | 工作室前期宣传需要 | | | | | | | | | | | | | 2000元 | | |
| 软件测试 | | 软件上线前专业测试 | | | | | | | | | | | | | 1000元 | | |
| 交通 | | 洽谈项目及外出搜集素材 | | | | | | | | | | | | | 1000元 | | |
| 设备维护 | | 设备保养及维修 | | | | | | | | | | | | | 1000元 | | |
| 技术交流 | | 进行专业技术深度交流与学习 | | | | | | | | | | | | | 1200元 | | |
| 耗材 | | 办公及日常消耗 | | | | | | | | | | | | | 800元 | | |
| 住宿 | | 洽谈项目及外出搜集素材 | | | | | | | | | | | | | 2200元 | | |
| 杂费 | | 其他 | | | | | | | | | | | | | 800元 | | |
| **合计** | | | | | | | | | | | | | | | 10000元 | | |
| **九、项目负责人承诺：**  我保证填报内容的真实性。如果获得资助，我与本项目组成员将严格遵守学校的有关规定，认真开展项目工作，按时报送有关材料。  负责人签名：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **十、指导教师意见：**    签名：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **十一、学院意见（项目负责人所在学院）：**  负责人签名： （学院公章）  年 月 日 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **十一、评审专家组意见：**  负责人签名：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **十二、学校意见：**  负责人签名： （学校公章）  年 月 日 | | | | | | | | | | | | | | | | | |

注：表格栏高不够可增加。