

# 奇迹曼特CG职业1对1在线实训

一对一学CG 找更好工作

# 投资亮点

## INVESTMENT HIGHLIGHTS

### 巨大的市场空间

影视动漫与创意文化产业人才缺口巨大，相关专业毕业生就业率不足20%，泛CG培训市场份额340亿，职业教育培训市场1850亿

### 绝对领先的行业地位

真正实现小班规模，一对一效果的奇迹学OS系统，有效重构学习过程，学生89.4%续费率，90.2%完课率，毕业生100%就业率，遥遥领先于同行，学习效果远超线下各机构

### 已验证的商业模式

已形成从招生到就业的业务逻辑闭环；月收入百万并高速增长。

将企业引入到培训体系中的商业模式获得了学员与用人单位的一致认可，《大圣归来》影片剧组大部分工作人员均来自奇迹曼特。

### 没有师资瓶颈

企业兼职导师一对一辅导既保证了学习内容与就业需求的实时接轨，又保证了在规模化道路上的师资供给；

奇迹曼特模式可以做到，所有用人单位有经验的工作人员都可以成为学员的导师。

### 核心团队经验丰富

细分领域里国内唯一即懂互联网又懂教育的团队，均来自知名机构。

# 项目概述

## 1对1在线CG职业实训平台

89.4%首付续费率

200000+次真实企业1对1实训返修

强大的奇迹学OS完美连接学员与企业

学习就是企业带，企业导师比例占9成

真正意义上实现了纯在线学习效果超越线下

# CG ( Computer Graphic ) 培训行业概述

凡是需要使用计算机进行制作的视觉产品都属于CG范畴

- 目前CG领域如同十年前的IT
- 影视动画，游戏设计，交互媒体，平面媒体，室内设计等领域都需要优秀的设计师去满足对“颜值”要求日益增高的消费者
- 以上领域均属于朝阳产业

扩展阅读：[文化创意产业](#)

文创行业高速发展带来大量人才缺口，企业人才荒制约行业发展

- 2015年仅影视与游戏领域收入规模达到3000亿元，人才缺口达百万人
- 企业高薪难觅对口人才情况普遍存在，已成行业发展瓶颈

扩展阅读：[人才窘境](#)

传统院校与培训机构师资瓶颈严重影响教学范围与品质

- CG设计教学难度大，融合技术艺术和实战经验的师资奇缺
- 设计工作主观性强，标准化课程难以满足个性化需求
- 传统学校与培训机构很难与产业一线争夺“师傅”资源

扩展阅读：[解决办法](#)



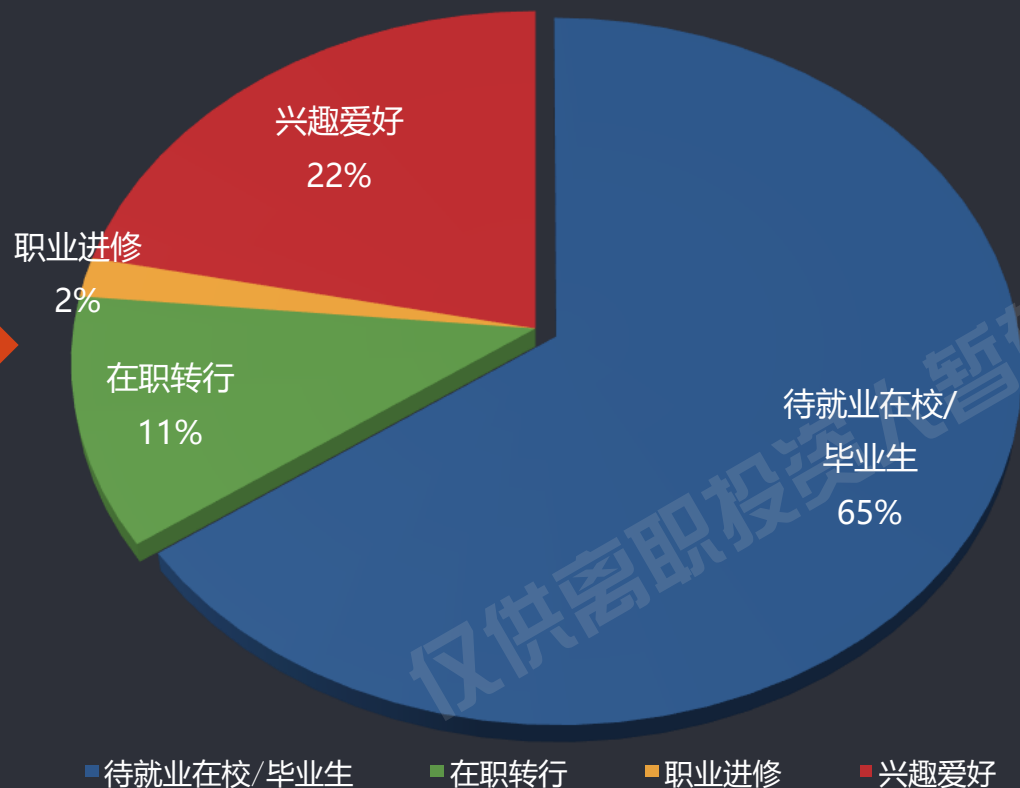
# CG职业教育领域包含科目

CG职业教育并不是一个小品类

影视动漫	互动媒体	室内设计	游戏设计
6科目约40个班型	7科目约50个班型	5科目约35个班型	6科目约40个班型
影视模型渲染 (已开)	UI/UE设计 (拟开)	室内设计 (拟开)	游戏原画 (已开)
影视角色动画 (已开)	商业插画设计 (缓开)	建筑动画 (缓开)	游戏UI (拟开)
影视特效 (拟开)	平面设计 (缓开)	CAD设计/制图 (拟开)	游戏模型 (拟开)
影视后期合成 (已开)	网页设计 (拟开)	装修装潢设计 (缓开)	游戏特效 (缓开)
影视剪辑与包装 (已开)	产品/包装设计 (缓开)	陈列/软装设计 (缓开)	游戏动作 (拟开)
影视原画设计 (缓开)	广告设计 (拟开)		游戏场景 (拟开)
	淘宝美工 (缓开)		

4大品类，24科目，约165种班型，覆盖职业需求人群约数千万人

# 市场规模



180万待就业在校/毕业生，市场规模约为240亿元

800万低单价兴趣爱好人群，市场规模约80亿元

在职转行及职业进修人群规模约49亿元

奇迹曼特专注就业市场，市场规模约为300亿元左右。

# 商业模式

## 招生

SEO、SEM、DSP

渠道和代理

院校合作

粉丝运营

企业委培

## 在线培养

### 奇迹学OS系统

重塑过程，制定在线培训标准

一对一辅导

企业导师

项目驱动

游戏化

过程监督

个性化学习

## 就业

28周

100%就业

>9K月薪

价格低、产品好

随时随地因材施教

培养效果好

就业准确、薪资高

# 2015年成功的与《大圣归来》剧组达成深度人才合作，奇迹曼特模式已成CG业内人才实训标准



**大圣归来**  
GUCKING OF HEROES  
2015.7.10



**周迅**  
《大圣归来》动画执行导演

《大圣归来》动画执行导演，《驯龙记》中方动画总监。大千阳光动画公司动画总监，四年期间为公司培养了近百名专业动画师，旗下动画师更获得美国安妮奖奖项。



**王阳**  
《大圣归来》6年动画师

六年从业经验，专业的动画制作技术。2010年加入南京原力动画公司任职动画师。参与制作《驯龙记TV版》，SONY广告，《逆战》《梦幻西游》《天下》等CG片头。



**张金同**  
《大圣归来》动画组长

《驯龙记》动画师，大千阳光动画组长。从业多年，拥有丰富的业界经验，主要擅长动画制作。CG代表作有《大圣归来》《驯龙记TV版》《QQ炫舞》《逆战》等CG片头。



孙乐童

- 待办事项
- 作业列表
- 典型题库
- 管理
  - 学生 45
  - 学生反馈
  - 账单

v0.10

欢迎您，孙乐童老师，您今天的上班时间为：14:00 ~ 18:00

46  
全部待办

25  
待批改作业

21  
跳章处理

0  
学生提问

2  
今天已处理

缓存所有作业

学生	成绩星级	章节	参考意见评分	作业版本	批改剩余时间	操作
余水剑	★★★★☆	第四章 动画基本原理 II	多提修改意见。	不同性格.. v1	28时 2分	批改
李光金	☆☆☆☆☆	第一章 动画基本原理 I	多提修改意见。	摆拍小球.. v1	28时 2分	批改
对于摆拍的原理、流程、操作都已基本了解，只是材料、设备不完全，展示不出好的作品。关于这次作业是有手机拍摄，因内存较大，又进行了剪切，播放画面有些许抖动，但已经用心去做，有什么缺点不足还请老师给予批评指正。						
周月娥	★★★★☆	第四章 动画基本原理 II		小球情景.. v4	28时 2分	批改

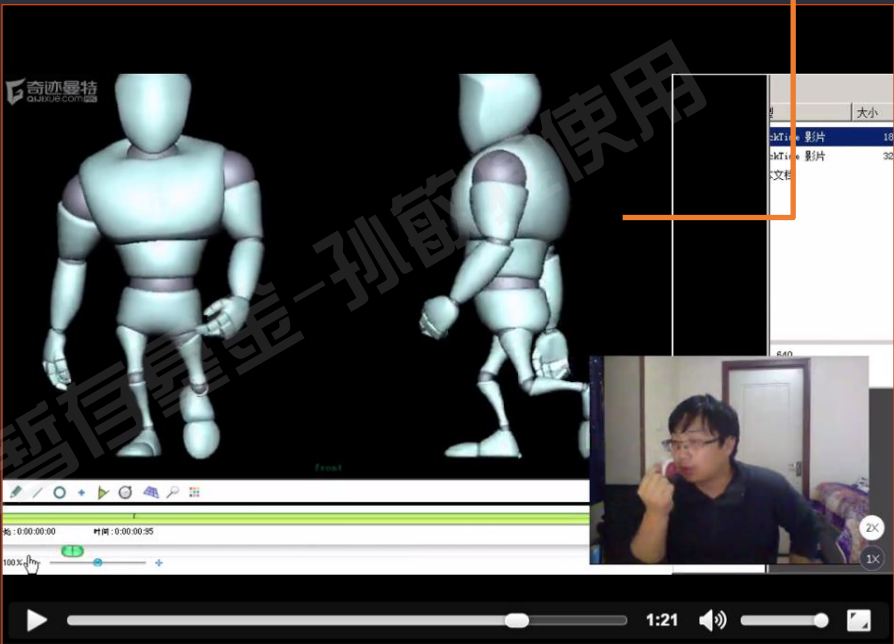
企业导师使用标准的批改系统即刻高效、便捷的接入学员的辅导工作；



辅导过程全程可视化，标准化，企业将生产经验快速，高效的通过奇迹曼特传授给即将入行的学员



每一次任务评价与返修指导都会保留在系统中，学员可以实时的关注自己的成长；最终会形成学员的任务情况用于就业保障工作的顺利进行。



学生根据系统要求完成任务，章节时间截止前可以反复提交，每个作业导师都会用1对1视频进行返修点评。

企业导师“手把手”的指导细节。

每一次作业都相当于一项项目测试，导师会根据实际项目标准给出指导及评分。

# 通过互联网，我们汇聚全球的优质师资，他们都来自优秀的CG企业

澳大利亚



**Jean Poh** 行业经验13年

Dr red 创始人，澳洲三维立体特效艺术家，《大圣归来》视效总监。澳洲三维立体特效艺术家，《大圣归来》视效总监，VFX supervisor/3D Animator 视觉特效监制/三维特效动画总监。于2012年澳洲创办了Dr RED动画制作公司。

加拿大



**曲靳** 行业经验8年

MILI VFX 动画主管

米粒影业动画主管，8年行业经验，资深高级动画师，主要参与项目：《环太平洋》、《环行使者》、《诸神之怒》等。

日本



**潘霆** 行业经验12年

Animator IN BUHISTAR Animation studio

毕业于新加坡著名设计学院莱佛士设计学院和美国著名动画学校 AnimationMentor，拥有15年横跨广告，电影，电视和游戏行业的动画制作经验。

中国天津



**邓昂** 行业经验10年

站酷网第一人气原画师

站酷网第一人气原画师，知名原创绘画《梦里的西游》的作者，《剑网情缘三》同人画师。曾任天津海泰、象形科技等游戏公司主美一职。

中国北京



**孙乐童** 行业经验8年

高级动画讲师

拥有8年行业制作与教学经验，多年从事游戏引擎在立体影像交互领域的研究。曾担任恒润科技3D立体效果监制，首都师范大学高美中心Maya讲师。

中国广州



**方亮** 行业经验4年

模型渲染讲师

拥有4年行业制作与教学经验，多年模型渲染工作，原创作品曾获省级二等奖，参与众多知名项目，代表作有《国殇战记》、《梦想总动员》等。讲课风格风趣幽默，深受学生爱戴。

中国深圳



**王群** 行业经验9年

游戏原画及概念设计师

参与过多个大型网络游戏及手机游戏的开发，参与多部国内外电影的制作。在多家担任艺术指导和项目总监等职位。从事原画教育工作多年，曾担任水晶石原画部总监，教学主管。具有丰富的教学经验。

中国上海



**周星** 行业经验11年

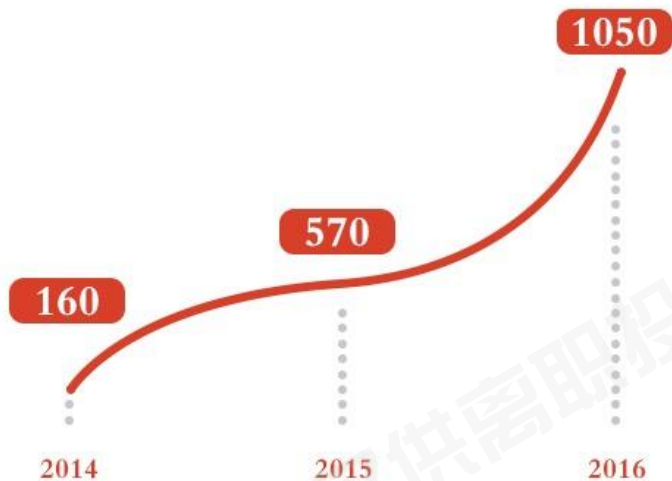
若森数字动画导演

11年行业经验，北京若森数字动画导演，参与众多动画项目，主要作品有《画江湖-不良人》、《忍者神龟》、《魔比斯环》等。



毕业生质量的保障来自于他们的师傅均来自一流的企业，奇迹曼特模式已获得CG业内的广泛认可。

### 营收情况



2014年获得好未来PreA轮融资，奇迹学OS还处于雏形阶段，且只有1个角色动画科目。全年营收160万元

2015年进行奇迹学OS系统研发与规模化尝试

2015年成功扩展游戏原画、影视后期、影视模型渲染专业，营收呈现三倍增长，营收达到570万元

2016年在原有专业基础上进一步加强教研与市场工作，在未拓展新专业的基础上接近两倍增长，达到1050万元

### 营收预测



2017年 重点从原来的4个科目覆盖至主流CG科目16个，包括UI/UE与室内设计在内的新科目；新科目标年产值200万元，老科目标产值300万元，预计3600万元营收。

2018年 覆盖CG全品类，科目增至24个，老科目在原有基础上增长2倍，达到7200万元，新增科目贡献1400万元，预计8600万元营收。

2019年 开始“深打井”战略，每科目在原有基础上增长2-3倍，开展广泛的企业人才外包服务&猎头服务等增值服务，成为CG行业人才的“立交桥”。预计1.5亿元营收



# 竞品分析

竞品分析	奇迹曼特	火星时代	邢帅教育
教学模式	线上1对1实训	线下培训	线上直播
客单价	13000+	25000+	1000+
产品承诺	保就业	保就业	不保就业
营收规模	千万级	五亿级	十亿级
垂直品类	CG	CG	CG
核心竞争力	企业师资	老牌机构	销售能力
发展潜力	★★★★★	★★★	★★★★

# 奇迹曼特独家竞争优势

## 有效的学习模式

独家奇迹学OS系统，在线重塑学习过程完美匹配CG企业内部人才培养流程。

首付续费率与课程完成率远超同行。

企业级导师1对1实训学习效果超越传统线下学习模式。

## 成功的师资模式

全球第一家成功将企业导师引入到培训链条的在线教育机构，并在过去三年与《大圣归来》等国内一流CG企业形成稳定的人才培养与输出模式。

既解决了规模化的师资瓶颈问题，又让教学内容实时的与企业需求接轨，形成强有力的竞争壁垒。

## 成熟的商业模式

商业模式创新带来的巨大成本结构改变，可以保证优质效果的同时。

学费比行业同品便宜一半，仍有接近30%的毛利率。

CEO&创始人

王博

1984年生  
四年线下培训管理经验  
四年互联网站长  
集教育+互联网基因于一身  
曾任火星时代影视专业负责人

市场总监

王兆坤

1986年生  
擅长获取销售线索与整合营销  
八年专注教育产品招生工作  
狼性团队历练，思路清晰  
曾任尚德机构项目总监

于超

1985年生  
擅长学科品类策划开发  
六年CG类图书策划编辑  
业内人脉广，品质有保障  
曾任水晶石图书部负责人

学科总监

周杨

1983年生  
擅长大型呼叫中心管理  
十年电销管理经验  
强将手下无弱兵  
曾任麦子学院销售总监

销售总监

# Learn more about us...

## 国家级媒体对我们的报道

2014-03-04

投资人，教育的事儿真没那么简单！

2014-06-11

翻转课堂2.0的应用实践  
在线动画职业培训“深耕者”——奇迹曼特

2015-07-20

大圣为什么归来？有钱不够，还得情怀+死磕

2015-07-27

投资人：起飞的动漫业，需要怎样的设计师培训？

2016-03-11

重构教育场景：科技与人性的博弈







## 本轮融资由以太资本和合作顾问共同完成

约见此项目创始人 [点击这里](#)

本项目融资顾问：王光瑞 | 电话：13022991969 | 微信：13022991969

以太优选，让融资更高效  
覆盖全行业，超过1000个优质项目，等你来查看

[访问网页版](#)   [下载客户端](#)