# 2025年动漫社策划书活动背景(模板14篇)

来源：网络 作者：落日斜阳 更新时间：2025-05-23

*在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。动漫社策划书活动背...*

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

**动漫社策划书活动背景篇一**

动漫作为一种充满创意和想象力的艺术形式，深受年轻人的喜爱。而要设计一部精彩的动漫作品并非易事，需要进行充分的策划和设计。在参与动漫策划工作的过程中，我积累了一些心得体会，希望能与大家分享。

首先，动漫的策划过程需要充分的市场调研。市场调研可以帮助我们了解受众的需求和喜好，从而合理地设计动漫作品。例如，我们可以通过调研发现喜欢穿越题材的观众比较多，那么我们可以在故事设置上加入一些穿越元素，以吸引更多的观众。同时，市场调研也可以帮助我们了解目前的市场竞争情况，从而在策划过程中避免雷同，提供独特的创意。

其次，动漫策划需要有清晰的目标和定位。在策划一部动漫作品时，我们首先要明确这部作品的目标观众是谁，是面向少年、青少年还是成年观众。然后，根据目标观众的年龄、性别、喜好等特点，确定作品的定位，是以娱乐为主，还是加入教育元素。明确了目标和定位，才能有针对性地进行策划，使作品更具吸引力。

此外，在动漫策划中，创意和故事是至关重要的。一个好的创意能很好地吸引观众的注意力，而一个优秀的故事能够扣住观众的心弦。在策划过程中，我们应该注重丰富和巧妙地运用创意，让作品具有独特的特色。同时，通过打造出有趣、紧凑和引人入胜的故事情节，可以让观众产生强烈的代入感和情感共鸣，进而增加作品的吸引力。

另外，动漫策划还需要注重角色塑造。动漫作品中的角色是观众情感连接的桥梁，角色形象的塑造对于一个作品的成功至关重要。在策划过程中，我们应该注意构建角色的性格特点和背景故事，使其更加立体化和丰满。同时，角色之间的人物关系要合理且具有张力，这样才能在故事发展中产生冲突和火花，使作品更富吸引力。

最后，动漫策划要注重市场推广。精心的策划和制作固然重要，但若没有适当的推广手段，作品的知名度和影响力将会大打折扣。在策划的同时，我们需要考虑如何进行市场推广，利用社交平台、网络直播等新兴媒体进行宣传。可以邀请明星代言或推出授权产品，扩大影响力和观众群体，使作品在市场中更受瞩目。

综上所述，动漫策划是一项综合性的工作，需要我们在市场调研、目标定位、创意和故事构建、角色塑造以及市场推广等方面进行全面考虑。只有把每一个环节都处理好，才能创作出一部精彩的动漫作品，吸引更多观众的关注和喜爱。希望我的心得体会能够对大家在动漫策划中有所帮助。

**动漫社策划书活动背景篇二**

1.活动目的：

随着校园文化艺术节的到来，我乌雅动漫社将举办一次动漫之夜大型晚会来配合此次校园文化艺术节的举行，并本着丰富校园文化，营造我院校园文艺氛围，推动社团健康发展，展现人性时尚，展现社团活动多姿多彩的目的来给这次校园文化艺术节增光添彩。

2.活动时间：

初定于11月26日18：30—22：00

3.活动地点：

食堂三楼电影院

文法系动画专业

1. 活动特色：

首先，本次动漫之夜大型晚会，我们将会以“独领风show”为主题，演绎独特与浪漫。首要是带出当前年轻人既独特又浪漫的青春梦想，让年轻人穿着个性又浪漫的.各款动漫人物服装透过本次活动激发大家对动漫的新一轮认识，体现我动漫社对校园文化的另一面独特诠释。

2.活动内容：

（1）主持人简介活动内容

主持人简单介绍本次活动的内容及目的。

（2）乌雅动漫社另类舞蹈开场展示

首先由乌雅动漫社表演1-2支青春健康的舞蹈开场，让师生们一同感受艺术节带给我们的快乐。

（3）模特演绎动漫服装

会场将以动漫魔幻为背景，既时尚又魔幻的设计方向布置,模特们将首先身穿一系列个性张扬、奇幻绚丽的动漫人物服装上场，给观众们一个视觉上的冲击，带出年轻人在逐渐步入寒冷的季节依旧迸发的热情，对未来的美好的憧憬，让观众们充分感受到奇幻及浪漫的氛围。

（4）安徽农业大学tnt动漫社表演

由安徽农业大学的tnt动漫社cos动漫剧“少年阴阳师”。

（5）合肥工业大学宅基地动漫社表演

由合肥工业大学的宅基地动漫社cos动漫剧“普醒拉之泪”。

（6）安徽大学江淮学院乌雅动漫社表演

由安徽大学江淮学院的乌雅动漫社cos动漫剧“火影忍者”。

（7）安徽大学红月动漫社表演

由安徽大学的红月动漫社cos动漫剧“翼年代记”。

（8）主持人挑选观众与自己喜爱的动漫人物角色互动游戏，

在晚会中途高潮迭起时主持人可从观众席中随机挑选热情观众上台参加游戏，随后有奖品发送。

（9）潜水同盟动漫社团表演

由潜水同盟动漫社团cos游戏剧“仙剑奇侠传4”

（10）麒麟动漫社团表演

由麒麟动漫社团cos动漫剧“家教”

（11）安徽大学江淮学院乌雅动漫社歌唱表演

在一轮又一轮的华丽炫彩的舞台剧渲染下，观众热情达到前所未有的高潮，由乌雅动漫社成员演唱一首日语歌曲平复大家的心情。

（12）徽团

由在全国性动漫cos大赛也屡次获奖的徽团压轴表演cos剧仲夏dolls，点燃高潮。让观众高兴而来，满意而归。

（13）主持人宣布晚会结束

主持人宣布由乌雅动漫社举办的动漫之夜大型晚会圆满成功，观众请有序离场，工作人员留下清理场地。

1.主持人简介活动内容(4分钟) 2. 乌雅动漫社另类舞蹈开场展示（5分钟) 3. 模特演绎动漫服装（5分钟） 4. 安徽农业大学tnt动漫社表演（18分钟） 5. 合肥工业大学宅基地动漫社表演（19分钟）

6. 安徽大学江淮学院乌雅动漫社表演（17分钟）

7. 安徽大学红月动漫社表演（17分钟）

8. 主持人挑选观众与自己喜爱的动漫人物角色互动游戏（10分钟）

9. 潜水同盟动漫社团表演（15分钟）

10. 麒麟动漫社团表演（18分钟）

11. 安徽大学江淮学院乌雅动漫社歌唱表演（4分钟）

12. 徽团（22）

13. 主持人宣布晚会结束（4分钟）

礼品——50元

宣传海报——5元

宣传单——20元

姜汤原料——20元

总计——95元

以上是我们乌雅动漫社在本次动漫之夜大型表演晚会的活动策划，希望各位领导及社团管理部提出宝贵的意见和建议，以便我们在活动中做得更好，为校园文化增光添彩。

**动漫社策划书活动背景篇三**

北京联合大学第四届动漫设计竞赛由北京联合大学教务处举办、应用科技学院媒体艺术设计系承办，竞赛旨在弘扬北京文化、北京精神，关注非物质文化遗产保护和传承，传播中国的文化和声音,引导文化创意和设计服务与产业的融合发展，引导我校学生创新精神、实践能力、策划能力、组织协调能力和团队意识的实践与锻炼，激发大学生的创意和灵感。

竞赛主题：关注非物质文化遗产，扬北京文化精神，促产业融合发展。

竞赛内容：

（1）动画类：任何以逐格方式或计算机辅助手段制作的动态影像，符合世界动画协会（asifa）关于动画的定义（即动画艺术是以除实拍手段外的多种不同技法创造运动影像）。要求情节完整，角色鲜明，构思巧妙，具有一定的故事性，时长要求30秒以上，不接收商业作品。

（2）影视及特效类：影视短片和影视特效制作等，题材片种不限，影视短片要求3分钟以上，30分钟以下，需要表现完整的内容；影视特效要求30秒以上，体现影视发展的前沿技术。

（3）互动作品类：网络互动作品（包括网站设计、电子杂志、互动广告、flash游戏和手机界面设计等）、互动游戏作品（电脑游戏、手机游戏等）和互动装置作品等。

（4）漫画插画类：漫画类作品要求以漫画的形式表现完整的故事，参赛作品题材不限，内容包括讽刺幽默漫画、四格漫画或连载漫画、探索性的先锋漫画、实用性漫画，以及儿童或成人绘本。绘制方向从左至右，有文字对白请以横向格式表现。表现形式可以是手绘或cg数码等不限，不接受同人、模仿及限制类作品。插画类作品要求以单幅或者组合插画表现明确的主题（包括cg静帧、手绘插画、墙体彩绘等），要求内容原创，不接受同人、模仿及限制类作品。

（1）动画类、影视及特效类：采用mov或swf（只针对网络动画），分辨率为720×576或1920×1080高清规格，请用h.264的通用压缩码，以免无法正常播放。如有对白，请自行添加中、英文字幕。

（2）互动作品类：

网络互动作品是依托于互联网或者手机移动网，具有一定表现主题的互动艺术作品。参赛者需提交完整的网络互动作品，以及作品说明文档。

互动游戏作品的游戏类型、游戏平台和游戏大小均无限制。参赛者需提交互动作品、一张游戏截图（jpg格式）、游戏演示视频（3分钟以内）（mov或swf格式），以及作品说明文档（包括游戏使用平台、软件、操作方法）。

互动装置作品是基于电子设备（由集成电路、晶体管、电子管等电子元器件组成，包括计算机,手机,电子与自动控制等），应用电子技术（包括软件）发挥作用，强调人机间或人人间产生互动的，能使观众参与、交流，甚至“融入其中”的装置艺术作品。参赛者需提交一张作品照片（jpg格式）或邮寄作品实物、作品演示视频（3分钟以内）（mov或swf格式），以及作品说明文档（包括使用平台、软件、操作方法）。

微动漫：基于移动设备运行的3分钟内的动画情节短片。（mov或swf格式，如有对白，请自行添加中、英文字幕。）。

漫画、插画类：板绘或手绘扫描电子稿缩小后的文件，所递交的电子稿需提交tiff和jpg格式，且画面尺寸不低于标准a4尺寸，分辨率为300dpi。

北京联合大学在校学生均有资格参赛，个人或团队均可。团队人数原则上不超过5人，指导教师不超过2人。同一作者选送作品不得超过两份。已发表的作品可以参加本次竞赛，但在报名时应按要求注明。

评审委员会由校内外动画、数字艺术和互动娱乐领域的专家学者、资深学者组成，主要根据作品的创意、实现方法、特色等进行评判。

竞赛采用自由选题创作的方式，分初评和终评。初评选出入围作品，终评评出一、二、三等奖。初评以动漫设计作品为评选内容，终评以作品陈述和答辩为评选内容。

（1）作品应是20xx年9月1日至20xx年9月15日期间完成的，包括相关专业学生在校期间创作的作品（含20xx年毕业生的毕业作品）。

（2）已参加上届校内动漫设计竞赛的作品，不能参加本届竞赛。

（3）作品必须为原创，参赛者必须是参赛作品的合法拥有者，具有完整著作参赛者须签署作品原创承诺书。

（4）作品要求内容健康，不得与国家法律法规相抵触，严禁抄袭、摹仿、拷贝他人作品。如在作品中使用了他人的作品，必须特别声明情况，否则组委会有权取消其参赛资格。对赛事造成恶劣影响的，组委会将依法追究其相应责任。

（5）请保证提交的文件能够正确运行，如有特殊要求，请在参赛表备注栏中写明。

（6）所有参赛作品原则上不予以退还，参赛者应自己保留作品原版。

竞赛按类别分设一等奖、二等奖、三等奖及优秀组织奖。其中，各类别分设一等奖2名，二等奖4名，三等奖6名，优秀组织奖1名。各奖项将颁发奖杯、获奖证书和奖品。一等奖获奖作者还将获2个学分，其他奖项获奖作者将获1个学分。

为鼓励学生积极参与实际项目的设计和创作，鼓励各学院实际积极参与大赛，特设评委会大奖（每组１名）、最佳指导教师大奖（每组一名）、最佳组织奖（一名）。

竞赛日程安排如下：

竞赛启动20xx年4月竞赛组委会举办竞赛启动仪式，发布竞赛信息，宣布竞赛正式开始。校内报名20xx年9月15日前各学院将本院参赛学生信息及参赛作品汇总至竞赛组委会秘书处。初评阶段20xx年9月30日前竞赛组委会组织专家组成评审委员会，对参赛作品进行评审后，确定入围作品，并向入围团队或个人反馈评审意见和建议。终评阶段20xx年10月15日前评审委员会根据作品创意、特色陈述和答辩进行评分，确定竞赛各奖项，并将获奖作品报北京市动漫设计竞赛参赛。颁奖仪式20xx年11月15日前竞赛组委会举办仪式，对获得本次竞赛及北京市竞赛获奖的学生进行奖励。

通讯地址：北京市昌平区石牌坊南北京联合大学应用科技学院媒体艺术设计系学生工作办公室（教三323）。

邮政编码：102200。

名誉主任：乔东亮。

主任：牛爱芳齐再前张旗。

副主任：李宇红孙晓鲲。

委员：

朱险峰（北京中视互动科技公司）。

胡俊（幸星动画公司）。

周国红（创优翼教育科技）。

楚天（广告学院）。

杜剑锋（应用文理学院）。

俞必忠（应用科技学院）。

崔亚娟（应用科技学院）。

鲁彦娟（特殊教育学院）。

韩亚静（生化学院）。

沈永亮（师范学院）。

秘书处：徐涛（宣传委员）。

孟祥影（组织委员）。

1、报名表。

2、原创承诺书。

附件1：报名表。

b视觉特效类。

c互动作品类。

d漫画插画类。

题目：2a动画类。

b视觉特效类。

c互动作品类。

d漫画插画类。

题目：3a动画类。

b视觉特效类。

c互动作品类。

d漫画插画类。

题目：4a动画类。

b视觉特效类。

c互动作品类。

d漫画插画类。

题目：指导教师情况队序号指导教师姓名所在单位名称联系电话1234学院意见（包括上述情况填写是否属实，是否同意参赛等）：

签章。

1.请在相应的作品类别选项上打勾。

2.请完整填写信息。

3.本报名表中除学院意见外，必须用计算机填写。

4.学生的参赛资格由学院审核。

5.无学院公章的报名表视为无效。

\*队数不足可增加。

附件2：

我谨声明，我是此参赛作品的著作权人。此作品由我本人参与创作,因形象、故事、音乐等版权问题所引起的纠纷由本人负责。

我同意组委会依据大赛宣传推广需要，将作品在相关媒体进行播出、放映、展览、出版等，无需付稿酬。

我已如实填写参赛报名表内容，并对所填写内容负责。

说明：

1．剽窃、抄袭是指未经原作者同意，把他人的作品原封不动或改头换面之后据为已有的行为。

2．北京联合大学第四届动漫设计竞赛组委会对剽窃、抄袭行为的发生不具备充分的监控能力。但是一经发现，有权取消剽窃、抄袭作品参加评比的资格。组委会对此类侵权行为不承担法律责任，侵权的法律责任概由剽窃、抄袭者本人承担。

3．北京联合大学第四届动漫设计竞赛组委会在司法部门或著作权人要求其提供侵权人背景资料的情况下，负有提供该侵权人背景资料的协助义务。

4．向北京联合大学第四届动漫设计竞赛组委会投稿的作者视为同意组委会就前款情况采取的相应措施。组委会在满足前款条件下采取取消参赛资格等相应措施后，不为此向投稿者承担违约责任或其他法律责任，包括不承担因侵权指控不成立而给作者带来损害的赔偿责任。

承诺人：

20xx年月日。

**动漫社策划书活动背景篇四**

二、活动目的：

通过此次活动增加各系间的友谊，同时丰富校园文生活，营造浓厚的.校园文化氛围，充分展现中国绘画艺术魄力，继承和弘扬传统的国粹文化艺术，提高当代大学生艺术情操，审美情趣，为漫画爱好者提供展现自我价值的平台，促进漫画爱好者之间的交流，培养学生各方面的素质，为大学生活动增添生气。

三、活动对象：全院师生

四、活动时间：20xx.5-20xx.6

五、活动地点：

六、大赛前期准备：

1.把策划书投送院团委公共平台宣传。

2.将在各个系部干部会议时通知各个系部积极宣传并参与。

4.提前沟通好评审专家和场地等问题。

七、作品征集要求：

（一）参赛绘画作品最大不超过1.2 \* 0.8米（每系限报一幅），其余参赛作品统一使用最4k纸纸张（创作人信息统一在作品左下角标明）。

（二）作品主题应围绕食品、交通、建筑、消防等，必须紧贴我们大学生生活。

（三）作品必须由本人独立完成，不得作弊，一经查出有作弊行为，取消评奖资格。

（四）所有参赛作品在各系汇总后交于汽车系宣传部。

八、评分标准：

绘画评分标准（10分）

构图合理 1分

色彩关系明确，画面生动和谐 2分

作品主题明确突出 2分

笔墨，色彩，造型生动完整2分

内容新颖，能表现作者创意3分

本次比赛评分采用10分制，保留小数点后一位数，计分方式以全体评委评分，取平均分保留到小数点后三位数。

九、活动经费：

十、作品展出时间：20xx年6月

十一、活动主办：

十二、活动流程：

（一）、向学院各系投送漫画大赛活动策划书。

（二）、向全院各系征集漫画作品。

（三）、收集作品并上交评审团。

（四）、评审团评出作品获奖名单。

（五）、颁发荣誉证书、奖品等。

十三、奖项设置：一等奖1名；二等奖2名；三等奖3名；优胜奖若干名。

十四、大赛后期工作

1.清理场地。

2.总结活动。

3.返还参赛作品。

十五、注意事项：

1.各部门之间要加强联系，确保大赛的顺利进行。

2.确保每一份参赛作品展示出来毫无损坏。

3.在场工作人员必须随时注意自己的言行举止，须热情、大方。

4.各部门工作是必须佩带工作牌，大赛前必须提前到场准备。 十六、相关协调部门：

团委各部门

主办单位：

**动漫社策划书活动背景篇五**

活动主题：“先锋动漫”

活动意义：丰富多姿多彩的校园文化生活，增进与其他高校及我校各漫画社团之间的团结。活动背景：本活动举办于第二届校园文化艺术节活动期间，以“校园文化艺术节”为背景。主办单位：药学院学生会活动流程：1、前期准备：

11月15~19日：联系其他高校动漫社，邀请其作品参展，同时也将邀请我校科协、广播台、心协等学生组织作品参展。期间将联系我校及其他高校的cosplay团体。11月19日：各单位上缴作品2、活动安排：

活动地点：大学生活动中心二楼舞厅活动形式：动漫展为主，展览与cosplay相结合，并配以一定的`动漫作品放映，以展厅形式出现。作品要求：各参加单位自设主题，每幅作品背面附上作者姓名、所属单位，各单位上缴作品数目至少5份，作品纸张规格为a3铜板纸。cosplay团体自备服装、表演道具。宣传手段：本次活动将采用海报形式为本次活动作前期宣传。

1评比办法：a.评委评定评委组成：组织相关负责人、各参加学生组织负责人b.全校广大师生现场投票评定2奖励办法：a．漫画作品：一等奖：1名；二等奖：2名；三等奖：3名；特别奖：最佳创新奖、最佳上色奖等。b．cosplay团体奖：一等奖：1名；二等奖：1名；三等奖：1名；纪念奖：礼品赠送外校药学院宣传部10月18日。

**动漫社策划书活动背景篇六**

珍惜-----cosplay动漫真人秀（原创舞台剧）。

大学生服务中心三楼。

五月四号19：00——21：00。

聊城大学全体在校生。

展现当代青年大学生的精神风貌，通过这样一个小剧使更多的人能感悟到生活的美好，懂得感恩、懂得生活、懂得珍惜。同时激发在校大学生的动漫热情，丰富大学生活，使动漫爱好者更好的`体会动漫乐趣，同时为全校动漫爱好者提供一个相互交流和同台竞技的机会。

1、组织各部部长会议，对活动总体方针做出讨论及决策；

3、召开全社动员大会，组织全体干部，挑选活动项目参加人员，制定各项活动的负责人；

4、由宣传部创作海报用于演员及配音员的招募，大张展板用于活动宣传。

5、背景音乐的搜集、剪辑；录音室的协商。

6、由剧本出品人及各部部长一同协商安排排练。

7、活动结束后，各干部对场地进行清理。

服装道具假发化妆品音响。

海报宣传：

小海报（演员和配音人员招募）9元x2份18元。

剧本打印费用、剧照打印费用共计25元。

活动期间宣传报2mx3m80元。

服装80元（12套衣服+假发+道具）。

舞台道具：头花、面具等相关费用共计15元。

舞台背景幕布制作：白布3x3米50元。

胶带：2元。

总计：270元。

展现当代青年大学生的精神风貌，通过这样一个。

小剧使更多的人能感悟到生活的美好，懂得感恩、懂得生活、懂得珍惜。同时激发在校大学生的动漫热情，丰富大学生活，使动漫爱好者更好的体会动漫乐趣，同时为全校动漫爱好者提供一个相互交流和同台竞技的机会。

负责人：李环环。

联系方式：xx。

**动漫社策划书活动背景篇七**

一、主办社团名称:。

二、活动名称:。

动漫狂欢夜—cosplay真人秀。

三、活动地点:。

二餐厅一楼。

四、活动时间:。

12月9号晚19：30—21：30。

五、活动负责人:。

喻罗斯媛(副社长)。

联系方式:15830464928。

六、内容简介:。

开场秀拳皇cosplay。

街舞海贼王(永久指针)(待定)。

互动默契1+1(奖品：海报)。

电子琴独奏(天空之城)(待定)。

情景剧nana。

哑剧人形天使小叽。

舞蹈幸运星luckystar。

互动问答得大奖。

动漫歌曲演唱名侦探柯南(growingofmyheart)(待定)。

全体工作人员登台谢幕。

七、活动流程:。

前期工作：

a．组织各部部长会议，对活动总体方针做出讨论及决策；

c．召开全社动员大会，组织全体干部，挑选活动项目参加人员，制定各项活动的负责人；

d．由宣传部绘制巨幅布画并创作新一期活动海报，以用于对活动当日宣传；

编辑部编写cos部各剧剧本以及主持人台词，并记录cos部排练情况；

社长助理发送邀请函诚意联系邀请社管中心领导，指导老师及各社社长前来参观指导；

e．由策划部统计最终决定的活动项目和参加人员名单及人员分配情况。

后期工作：

a．到场干部布置现场，演出人员服装道具备全，检查音响等设备；

c．组织部与宣传部拉起场区隔离绳维持现场活动秩序，负责通知演员节目顺序。

d．活动结束后，各干部对场地进行清理。

八、财务预算:。

向社管申请：胶带(2个)、马克笔(3支)、海报纸(3张)、展板(1块)，场区隔离绳(若干)、地灯光(4盏)。

场地提供:音响设备(1台)、麦克风(2个)、媒体播放器(1台)。

社团自理：气球(5包)、喷绘(1)、海报(20张)、画集(1本)、彩喷(若干)。

气球约50￥彩喷50—80￥。

海报约40￥画集约30￥。

社团cos部开支约400￥。

总计：约600￥。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印。

**动漫社策划书活动背景篇八**

第一届邯郸影视动漫文化节拟定于20xx年8月2至8月3日于邯郸国际会展中心开展。为促进邯郸文化产业兴起与法制邯郸的建设，特于文化节开展期间同期举办邯郸法制多媒体网络平台启动仪式。各项活动简介如下：

一、主会场部分

（一）开幕仪式

1、活动介绍

展会安排高规格开幕仪式，拟邀请邯郸宣传部、文化局、开发区、税务局等相关部门领导、省内相关行业机构、全国各地动漫商（协）会代表、知名参展商和主流媒体等参加。

2、基本概况

地点：邯郸国际会展中心正门

3、参加人员

（1）、主办单位、承办单位、特别支持单位领导；

（2）、对展会会贡献较大的市级相关领导；

（3）、支持单位、协办单位、各级政府领导、行业嘉宾、参展商、新闻媒体等。

（二）展会主要内容

1.动漫原创企业品牌展示、推广；

2.动漫出版物、动漫作品版权交易、对接，版权合作；

3.文化出版物、周边销售；

4.优秀原创影视动漫作品展示；

5.动漫剧演出；

6.动漫角色扮演活动组织；

7.文化产业版权交易平台；

8.影视动漫企业招商会。

二、展馆安排（略）

三、展位规格及收费标准

1、室内展位

2、室内空地

30平米起租

3、会务费

价格未定，包括工商管理费，展会纪念品，会期午餐、饮料，展会资料，证件等费用。安排运输、交通和住宿等费用自理。

四、招展策划

1.参展商：

影视动漫相关：原创影视动漫、影视动漫出版物、影视动漫产业周边、影视动漫技术制作设备及软件、影视动漫设计产品等企业。

电玩产品周边：家用数码电玩产品、智能家电、便携性游戏机、家用游戏机、数码娱乐产品及周边等企业。

游戏厂商：网络游戏厂商、手机游戏厂商、电信手机运营商、电子竞技平台运营商。

文化周边：周边玩具厂商，儿童用品商，书籍销售等

相关组织机构：动漫高等院校及教育培训机构、国内动漫社团、动漫协会及动漫网站等。

2.观众：

专业观众：

艺术/设计类、影视动画/媒体类、游戏开发、动漫制作类、展览展示类、其他动漫游戏领域有相关从业经验的专业人士。

（2）学生：

术/设计类、影视动画/媒体类、游戏开发、动漫制作类、展览展示类、其他动漫游戏领域有相关专业学生。

(3)社会各界人士。

3. 招展函

20xx年邯郸首届影视动漫文化节邀请函

xxx贵公司：

邯郸文化节筹委会

二零一肆年八月贰日

4、招展手段

、直接邮寄 包括信息准确的（必要）

、电话传真 包括信息准确的（必要）

（3）、代理招展 让别人代理

（4）、互联网 网上招展

（5）、其他手段 通过客户介绍，同行介绍等

5、招展预算

（1）、员工工资：？

（2）、宣传费用：？

（3）、公关费： ？

（4）、电话传真费：？

（5）、代理费：？

6、招展进度控制

（1）、展前2个月进行报纸、网络宣传

（2）、展前1个月开始对参展商的邀请和派发招展函

（3）、展前1个月开始对重要观众的邀请

（4）、展前3天开放展馆进行布展相关事宜

（5）、展中每天都要做好对数据的整理和对参展商的调查

（6）、展后相关事宜

五、招商策划

1、通过行业主管单位向国内的动漫单位邀请专业观众。

2、利用相关数据库中的相关企业信息，邀请全国各地专业观众到会参观洽谈。

3、力邀原创动漫出版物、产业周边、影视行业技术制作设备及软件、动漫设计产品等企业的相关负责人，与供应商面对面洽谈。

4、主要招商活动

（1）、项活动冠名招商；

（2）、文化节展指定用品招商；

（3）、文化节会刊通册广告招商；

（4）、宣传手册、礼品袋广告招商。

六、广告及媒体推广

（一）广告

1、会刊

展会会刊为大度16开本，进口铜版纸彩色精印，图文并茂，主要派送给各协会会员单位，参观客商及相关用户等，广告价格为：封面9000元，封底5000元，封二/扉页3000元，封三20xx元，彩色内页1500元，黑白内页1000元。注：胶片一律由企业提供，尺寸为210毫米\*285毫米，参加企业请于6月1日前将胶片或设计稿寄至组委会，广告费一次性付清。

相关展场广告

**动漫社策划书活动背景篇九**

为进一步发展和繁荣我院校园文化,发挥文化育人功能，引导大学生加强文化道德修养，提高综合素质，促进大学生全面发展；展示高校素质教育成果，努力打造校园文化活动品牌，积极营造有利于大学生健康成长成才的校园氛围，搭建具有时代特征、青年特点的大学生校园文化艺术活动平台,促进青年学生健康成长成才,学院决定举办第十届校园文化艺术节活动。

这次文化艺术节以“青春?使命”为主题，是为了反映当代大学生热爱祖国、热爱社会主义，为实现中华民族伟大复兴建功立业的.主人公精神、服务国家服务人民的社会责任感和朝气蓬勃、积极向上的青春风采，展示他们高尚的人生追求、高雅的审美情趣和出色的艺术才华。

二、主办单位。

南京铁道职业技术学院团委主办，软件学院团总支承办，软件学院宣传部协办。

三、活动时间。

20xx年3月23日至4月10日。

4月8日上交作品。

四、参赛对象。

南京铁道职业技术学院各院系学生。

五、比赛形式。

此次美术绘画绘画由个人或团体名义参加，自行创作并在规定时间内上交比赛作品。建议各院系内部先进行筛选。

六、赛事安排。

(1)、个人赛的参赛人员在规定时间内上交作品；

(2)、团体现场赛的参赛人员要求熟悉比赛流程及相关规定；

(3)、由专业老师评选出此次校园文化艺术节的优秀作品；

(4)、获奖的参赛人员将获得由主办方给予的各项奖励。

七、参赛要求。

(1)、参赛人员能熟悉比赛主题和相关流程；

(2)、参赛人员不得盗用其他人的作品或名字；

(3)、美术作品：中国画、油画、素描、水彩画、宣传画、漫画、版画、动漫、年画、连环画、设计等。

（4）、作品题材应围绕“青春·使命”的主题，内容健康向上，有创意，作品表现手法不限。作品规格要求不超过对开，适合中小型展览，不装裱，作品注明作者姓名、所在院系、联系电话、作品名称和品钟，尺寸大小及创作时间。

八、评审及奖项设置。

软件学院团总支将邀请各位专家、艺术老师作为评审团进行评审，并搭建平台进行民意投票，其中评审团评审占总成绩80%，学生投票占总成绩20%。

美术组设：

一等奖1名。

二等奖2名。

三等奖3名。

联系人：陈文峰丁吴洁。

软件学院宣传部。

20xx年3月11日。

**动漫社策划书活动背景篇十**

二、社团成立的.初衷。

（1）希望能丰富在校大学生的生活，开阔自己的视野。增强社交能力，了解各国文化，不会虚耗时光。

（2）增加同学们的自立能力，同时锻炼自己的组织能力和对突发事件的应变能力。

三、社团创建人：

xx。

四、社团口号。

手牵手，肩并肩，动漫精神在中间。

五、社团文化及精神。

社团讲的是团结、青春团结，是社团的基础。社员们在一起要像一家人一样，互相关心、互相帮助、互相爱护。

青春，让人感觉朝气蓬勃的时候。而轻松的大学生活也给了我们更多的时间去选择自己喜欢做的事。现在的我们更要展现出自己富有朝气和活力的一面。所以我们不怕失败、不怕困难、不怕辛苦。

六、社团推广方案。

1、前期用海报和宣传片，使本社团在校内知名。

2、后期会举办cosplay等活动，是动漫社的名气更上一层楼。

七、社团费用来源。

1、收会费。

2、为商家做广告做推广。

八、社团发展的阶段规划。

1、第一阶段先推荐动漫，组织看动漫。

2、第二阶段开始cosplay等活动。

**动漫社策划书活动背景篇十一**

策划时间：待定。

创意漫画绘画设计大赛。

策划书。

漫画作为一种雅俗共赏的大众文化形式，以其形式多样、造型灵活、幽默风趣、贴近生活，广受我们的喜爱。本次创意漫画大赛以平时生活为基本素材，以漫画为主要形式，描绘多彩生活，倡导创新精神。增强我们的艺术素养，培养创新精神，丰富校园文化生活，进一步促进校园精神文明建设，为更多人提供一个展示自己才能的良好的舞台特举办此次活动。

报名参加。

1、前期宣传及准备工作（以海报的形式和到各班宣传方式）。作品征集时间：待定内容：

以“人物角色”为主，作品的表现体裁不限，要求结构完整，趣味性强。而且必须主题鲜明、构思新颖，寓意深刻，旨在幽默诙谐思想内涵丰富。

要求4a纸，体裁不限（故事漫画、多格漫画、插画等）表现手法不限，黑白、彩色均可，要求原创，但是不得抄袭上网原创作品，否则取消资格。

1）作品进行展出，由大众公平投票，评审委员们进行评选。

2）由专业老师组成的评委团进行评审。

另设：最佳创意奖、最佳人气奖、最佳风格奖各30元和证书一份。

奖金：380元荣誉证书：20元活动材料：10元总计：410元。

学生会团总支宣传部。

**动漫社策划书活动背景篇十二**

通过cc动漫社的社团活动，使爱好动漫的学生得到更好的发展，进一步提高动漫造型能力，培养学生的绘画能力和创新思维能力，提高学生的审美观。

1、组织学生按时参加活动，并保持室内清洁。

2、每星期二的晚6：10至8：00和周五中午12点至13：10期间进行活动，小组成员必须准时到达科教楼一楼3102教室。

3、社团成员应严格遵守纪律，不准在教室大声喧哗，不准做与美术学习无关的事。

4、每次老师布置的任务，学生都应按时完成。

5、爱护社团教室内的设施和用品。

1、使学生了解动漫绘画的常识知识。

2、以手绘为主，包括动漫人物造型，卡通动物造型以及场景设置等;欣赏动漫作品，了解动漫发展，紧跟时代潮流。

(一)、组织健全cc动漫社社团。

社团人数不宜过多，大约20名以内。活动固定，通常每周两次,活动制度化。参加这次社团的人员除了自愿以外还应是美术方面比较有特长的学生。激发学生的责任感和荣誉感。教师要做到精心计划，精心备课，精心上课，这样才能保证兴趣小组的\'深度、广度和力度。

(二)、具体计划小组活动内容。

cc动漫社以动漫手绘为主，其目的在于培养爱好动漫的学生的手绘造型能力，激发学。

生创造性。所以，小组具体的活动内容分为三个：(1)重点辅导学生造型方面方面的学习;(2)重视基础方面的学习，从草图造型、色彩、等方面入手，从而来解决课堂中难以解决的疑难问题;(3)指导学生从事动漫手绘创作，培养学生的观察能力和热爱生活的习惯，以校园中的好人好事以及丰富多彩的活动为主旋律，创作出内容积极向上，催人奋进，有一定的艺术品味的作品。

(三)、参加艺术节展览。

为配合我校文化艺术节的开展，社团学生在教师的指导下交出一批优秀作品，参加展览。通过训练比赛，能够促进学生快速、准确、熟练的技能。通过训练，大大促进了学生快速、准确、熟练的技能。

开展动漫社团活动，真正使学生学有所得，紧跟动漫发展潮流，勤于思考，大胆实践，创作出有深度的动漫作品，最大限度地调动学生的积极性，将社团活动开展得丰富多彩、富有特色。

(1)教师要认真负责，把它看成是学校教育的组成部分，使社团活动开展得生动、活泼、丰富。引导学生往健康的动漫之路。发展，营造、宣扬校园里健康的、和谐的动漫文化。为动漫爱好者提供展示自己的舞台。

(2)做好组织工作。在学生自愿报名参加的基础上，要挑选有一定美术基础、成绩较好的学生参加。要选出有工作能力、成绩也好的学生担任组长。社团要在教师的指导下充分发挥学生的骨干力量。

(3)安排好活动时间和活动地点。根据学校的统一安排，一般情况下每周组织两次，要坚持课余活动的原则。

(4)订立必要制度，抓好思想工作。要教育学生自觉遵守学习制度，准时参加美术学习。明确学习目的，培养勤奋好学，积极进取的精神，促进学生的全面发展。

漫画作为一种雅俗共赏的大众文化形式，以其形式多样、造型灵活、幽默风趣、贴近生活，广受我们的喜爱。本次创意漫画大赛以平时生活为基本素材，以漫画为主要形式，描绘多彩生活，倡导创新精神。增强我们的艺术素养，培养创新精神，丰富校园文化生活，进一步促进校园精神文明建设，为更多人提供一个展示自己才能的良好的舞台特举办此次活动。

报名参加。

1、前期宣传及准备工作（以海报的形式和到各班宣传方式）。作品征集时间：待定内容：

以“人物角色”为主，作品的表现体裁不限，要求结构完整，趣味性强。而且必须主题鲜明、构思新颖，寓意深刻，旨在幽默诙谐思想内涵丰富。

要求4a纸，体裁不限（故事漫画、多格漫画、插画等）表现手法不限，黑白、彩色均可，要求原创，但是不得抄袭上网原创作品，否则取消资格。

1）作品进行展出，由大众公平投票，评审委员们进行评选。

2）由专业老师组成的评委团进行评审。

另设：最佳创意奖、最佳人气奖、最佳风格奖各30元和证书一份。

奖金：380元荣誉证书：20元活动材料：10元总计：410元。

学生会团总支宣传部。

**动漫社策划书活动背景篇十三**

在新的一学期，我们迎来了一年一度的社团文化节，社团文化节是四川师范大学的文化盛典，是一次继往开来、独具特色的青春盛宴。文化淬炼时代精神，文化凝聚奋斗力量。党的十七届六中全会提出建设社会主义文化强国的目标，而落实在行动中，则是每个人、每个学子对文化的追求和期盼。紧扣时代脉搏，促进校园文化健康繁荣发展，让文化给青年学生更多给养。”

四川师范大学 miku动漫社 7活动流程

一）前期准备

1 召开干事例会，布置好相关事宜的安排；

2 申请展板，铜版纸，马克笔，双面胶,等相关宣传用品； 3 准备好横幅和喷绘等;

二) 具体安排

8活动中应注意的问题及细节

1：活动当日参加的干事负责人要签到；

在活动结束后，秘书处在最快的时间内将新闻稿写出，并发送至社团联合会。

2：总结会议

活动结束后，召开总结会议，将活动的不足之处总结并加以改正，希望在下次活动能做的更好。

miku动漫社 20xx年4月3日 活动经费预算

miku动漫观影会

活

动 策 划 书

主办： miku动漫社

20xx年5月13日

**动漫社策划书活动背景篇十四**

为活跃校园文化，使学生的生活学习多元化，张扬个性，宣传部将举行“xx首届动漫节——次元”特此征集优秀人物·作品·收藏以向广大师生宣传动漫文化。

使动漫文化深入校园，给广大校友一个展示自己的舞台，丰富课余生活。

由宣传部担当主要宣传工作，广大动漫爱好者可以响应号召，加大宣传力度。

2。作品收集分类，主要分为：原创绘画·四格小漫画，临摹插画·漫画，个人绝版收藏物件·周边。（注：此次活动作品征集无优劣差之分，只要拿来的，都是最好的）。

3。广大漫友可借此机会互相交流，交友。

4。将展示地点分几部分，包括：美型动漫，少年热血动漫，少女动漫，精品插画，游戏动漫，猥琐动漫等类别（注：猥琐画风是工作者靖焱仪之大爱，有同道的可私聊）。

宣传部负责活动策划书和设计宣传海报，发放传单，亲友学生会可协助工作。

2。规定分工负责收集作品并进行分类，邀请权威评委。

3。宣传部负责此次动漫展的准备工作。

4。公关部门负责解决相关经费问题，将出资压到最低，展览做到最好。

（暂定为各大部长）。

活动时间：待定。

2。活动主题：次元（注：每个动漫迷心中都会有一个次元之地，仅属于自己）。

3。参加对象：全理工大学生，参加者作品无所谓健康向上或向下，毕竟是漫画么，只要不过分的都可以。

4。活动地点：校本部大学生活动中心。

原创部分严禁模仿与套作！

2。保管好投稿者的物品，尊重广大校友。

3。经费问题各个部门可以互相协商，有问题大家一起解决。

希望通过第一次的动漫展来宣传动漫，将最in的动漫文化带进理工大喜欢动漫的朋友，希望各个社团踊跃参加，预祝成功！

by——靖焱仪（猥琐风漫画控）。

本文档由范文网【dddot.com】收集整理，更多优质范文文档请移步dddot.com站内查找