**附件四**

**杭州中国动漫博物馆文创项目综合运营合作方遴选评分表**

**材料提交单位：**

| 评估维度 | 评估指标 | 分值 | 评分说明 | 得分 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 总体实力 | 企业规模 | 2分 | 综合考虑员工数量、资本实力等来打分 |  |
| 行业影响力 | 3分 | 在行业内有较高知名度 |  |
| 公司资历 | 合作口碑 | 2分 | 行业内有良好合作口碑 |  |
| 行业资质证书 | 3分 | 可包括股东或者是同一控股股东下关联企业所持有的证书 |  |
| 实践经验 | 类似项目经验 | 4分 | 有类似项目经验次数 |  |
| 项目完成质量 | 6分 | 过往项目完成质量高低 |  |
| 宣传推广能力 | 宣传渠道丰富度 | 5分 | 宣传渠道、营销经验、营销能力考量 |  |
| 宣传效果 | 4分 | 能曝光的媒体高度、广度 |  |
| 国家战略执行 | 文化传承弘扬与协作融合 | 4分 | 有动漫文化与艺术、非遗、演艺等的协作融合经验 |  |
| 人才培育 | 2分 | 有文创开发、科普研学等的人才培养资源 |  |
| 文化“走出去”举措 | 5分 | 有积极推动文化“走出去”的举措和能力 |  |
| 文创产品开发能力 | 文创产品丰富程度 | 5分 | 涵盖门类多少、材质运用、款式多样性 |  |
| 开发能力和经验 | 5分 | 设计开发能力，转化能力 |  |
| IP商业化案例 | 5分 | 有成功案例 |  |
| 原创性展览、市集策划和举办能力 | 展览经验和能力 | 5分 | 策划的展览专业性和契合度 |  |
| 市集运作经验和能力 | 5分 | 运作的市集成果和影响力 |  |
| 资源链接与业态丰富度 | 5分 | 能有效链接外部资源，丰富展览业态，加强观众互动 |  |
| 影视、演艺、游戏合作、创作能力 | 相关资源及成功案例 | 5分 | 有丰富产业合作生态和优质资源 |  |
| VR、XR、MR体验项目能力 | 5分 | 能引入或开发优质体验项目，开发有吸引力的体验场景 |  |
| 产品开发 | 5分 | 能围绕动漫、思政、科普等方面开发 |  |
| 创意研学活动策划能力 | 研学活动开发契合度 | 5分 | 开发的研学活动符合动博馆特色并适合青少年群体 |  |
| 保障能力 | 5分 | 具备开展相关研学的保障能力，履行保障义务 |  |
| 商业案例 | 5分 | 有成功举办各类收费研学活动的经验 |  |
| 总分 | | 100分 | 得分 |  |
| **备注：以上评估维度可综合考虑意向方和股东及其关联公司的相关能力和资质** | | | | |

**评分专家：**