

项目支出绩效自评表
(2023年度)

项目名称		应用型动漫实训室建设						
主管部门		北京二商集团有限责任公司			实施单位		北京商贸学校（北京市SPF技术研究与推广中心）	
项目负责人		徐少阳			联系电话		60222672	
项目资金（万元）			年初预算数	全年预算数	全年执行数	分值	执行率	得分
		年度资金总额	180.66	180.66	180.23	10	99.77%	9.98
		其中：当年财政拨款	180.66	180.66	180.23	—	99.77%	—
		上年结转资金	0.00	0.00	0.00	—	—	—
		其他资金	0.00	0.00	0.00	—	—	—
年度总体目标	预期目标				实际完成情况			
	本项目培养立足于北京商贸学校应用型动漫实训室建设，动漫与游戏制作专业以能力的培养为宗旨，以就业为导向，把生产和研究相结合，努力培养动漫方向人才，具有较扎实的动漫设计理论基础、较强的专业技能，能胜任动漫制作公司、游戏制作公司以及各类影视传媒行业一线需求的的高素质技能型人才。确定这一培养目标，主要有以下几个依据：一是市场需求，通过与各大动漫企业接触，及行业发展的现状，国内动漫企业尚处于发展的阶段，技术的孵化和创新的能力的要求高，对动漫技术制作人才的需求量大。二是动漫技术的产业融合，随着数字艺术的发展，动漫与各行各业的技术交叉融合在一起，诸如电影电视、游戏、网络、建筑、军事、医疗等领域都离不开动漫的技术支持来提升其自身的品质，从而达到宣传推广的目的，特别是现在火热的VR，也离不开动漫的技术支撑。应用型动漫实训室的建设，有助于促进相关学科的重新优化与整合，能够有助于促进人力、物力和财力资源的合理调配，并且能够促进不同学科之间的协作，以培养动漫技术人才为目标，探索动漫软件与动漫制作的核心艺术，紧跟世界动漫技术的发展，助力服务与“京津冀”高精尖产业，进而协同提升“京津冀”整体动漫产业水平。				完成了应用型动漫实训室的建设，通过对项目前期的调研、建设实施、验收等工作，提升了动漫与游戏制作专业的整体实践教学水平，改善了动漫与游戏制作专业的基础教学环境			
绩效指标	一级指标	二级指标	三级指标	年度指标值	实际完成值	分值	得分	偏差原因分析及改进措施
	产出指标	数量指标	设备购置	1项	1项	10	10	
		质量指标	符合国家质量标准	100%	100%	20	20	
		时效指标	项目前期准备	≤4月	3月	5	5	
			委托代理机构完成项目招标确认实施单位及项目细节内容	≤6月	5月	5	5	
			组织培训及专业验收	≤10月	9月	5	5	
			项目实施、安装及调试	≤10月	9月	5	5	
	成本指标	经济成本指标	项目总成本控制	≤180.66万元	180.23万元	10	10	
	效益指标	社会效益指标	提高动漫、数媒、软件三个专业学生的实训教学条件	优	良	20	16	支撑材料不足，使用时间短，部分功能无法体现，待进一步跟踪
	满意度指标	服务对象满意度指标	使用教师	≥98%	100%	5	4	调查样本量覆盖范围小
使用学生			≥98%	100%	5	4		
总分						100	93.98	