

# 政府科技發展中程個案計畫書

審議編號：108-1402-05-20-01

經濟部工業局  
「體感科技基地-體感園區計畫」

計畫全程：107年01月至109年12月

107年08月

## 第一部分目錄

壹、基本資料及概述表(A003).....	1-1
貳、預期效益、主要績效指標(KPI)(B003)及目標值 .....	1-4
參、人力配置/經費需求/經費分攤(B004&B005&B008).....	1-7
肆、儀器設備需求(B006&B007).....	1-10
伍、108-109 年度前瞻基礎建設計畫自評結果(A007) .....	1-11
陸、中程個案計畫自評檢核表及性別影響評估檢視表 .....	1-14

# 第一部分

## 壹、政府科技發展計畫基本資料及概述表(A003)

審議編號	108-1402-05-20-01					
計畫名稱	體感科技基地-體感園區計畫					
申請機關	經濟部工業局					
預定執行機關 (單位或機構)	經濟部工業局					
預定計畫主持人	姓名	林青嶽	職稱	科長		
	服務機關	經濟部工業局				
	電話	(02)27541255#2241	電子郵件	jclin@moeaidb.gov.tw		
計畫類別	<input checked="" type="checkbox"/> 前瞻基礎建設計畫					
跨部會署計畫	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否					
額度	<input checked="" type="checkbox"/> 108年度前瞻基礎建設額度 <u>300,000</u> 千元					
	<input checked="" type="checkbox"/> 109年度前瞻基礎建設額度 <u>300,000</u> 千元					
重點政策項目	<input type="checkbox"/> 亞洲·矽谷 <input type="checkbox"/> 智慧機械 <input type="checkbox"/> 綠能產業 <input type="checkbox"/> 生技醫藥 <input type="checkbox"/> 國防產業(資安、微衛星) <input type="checkbox"/> 新農業 <input type="checkbox"/> 循環經濟圈 <input type="checkbox"/> 晶片設計與半導體前瞻科技 <input checked="" type="checkbox"/> 數位經濟與服務業科技創新 <input type="checkbox"/> 文化創意產業科技創新 <input type="checkbox"/> 其他_____					
前瞻項目	<input type="checkbox"/> 綠能建設 <input checked="" type="checkbox"/> 數位建設 <input type="checkbox"/> 人才培育促進就業之建設					
計畫群組及比重	生命科技__%	環境科技__%	資通電子__%			
	工程科技__%	人社科服 <u>100</u> %	科技政策__%			
執行期間	108年01月01日至109年12月31日					
全程期間	107年01月01日至109年12月31日					
中英文關鍵詞	體感科技、虛擬實境、擴增實境、混合實境、FunTech、VR、AR、Motion Sensing					
資源投入 (以前年度請填 法定預算數)	年度	經費(千元)		人力(人/年)		
	106	0		0		
	107	200,000		22		
	108	300,000		26		
	109	300,000		26		
	合計	800,000		74		
	108年度	人事費	24,000	土地建築	0	
		材料費	0	儀器設備	0	
		其他經常支出	276,000	其他資本支出	0	
		經常門小計	300,000	資本門小計	0	
	經費小計(千元)		300,000			
	人事費	24,000	土地建築	0		

		材料費	0	儀器設備	0
	109 年度	其他經常支出	276,000	其他資本支出	0
		經常門小計	300,000	資本門小計	0
		經費小計(千元)		300,000	
政策依據	一、行政院「數位國家·創新經濟」方案—數位經濟推動分項 二、FIDP-20170204030000：前瞻基礎建設計畫：4.3 體感科技基地-體感園區計畫				
與國家科學技術發展計畫關聯	NSTP-20170101020000：國家科學技術發展計畫(民國 106 年至 109 年)：2. 創新體感科技，匯流跨界內容				
中程施政計畫關鍵策略目標	產業創新研發				
本計畫在機關施政項目之定位及功能	<p>一、施政定位 為協助產業導入數位創新，並揚升數位經濟價值，本計畫施政扣合「數位國家·創新經濟發展方案，在「數位文創」部分將協助產業運用文化創意、結合虛擬實境(VR)、擴增實境(AR)及智慧聯網科技(IoT)等技術，發展虛實整合新興應用，加速內容創新及數位創意產業發展。</p> <p>二、計畫功能</p> <p>(一) 配合地方政府，以合適之產業發展區域，在既有場域，透過補助、資源共享的方式，群聚業者。</p> <p>(二) 提供主題式補助計畫，輔導體感科技廠商與民間場域經營者合作，結合在地化產業、地域優勢，協助地方業者發展。</p> <p>(三) 促成各類示範應用案例，輔導新創業者，促進民眾接觸體感科技相關應用，提供產品及產業推動之回饋。</p> <p>(四) 透過招商引資帶動在地區域經濟發展，協助業者強化產品體驗，進而促進體感科技解決方案國際輸出。</p>				
計畫重點描述	<p>一、整備體感科技推動場域</p> <p>二、推動體感科技與商務媒合</p> <p>三、提供主題式試煉應用補助機制</p> <p>四、打造體感科技多元創新應用</p>				
最終效益(end-point)	<p>■ 無修正。</p> <p>一、整合運用地方政府現有新創育成空間，提供技術支援中心及商務支援中心機制，提供從研發、產製、試煉體驗、行銷等企業發展所需之後援，加速體感產業落地發展。</p> <p>二、建構國內體感創新應用從創意激發、軟硬體整合、原創內容開發、服務場域融入與營運模式導入到市場推廣等各階段輔導機制，打造具國際市場競爭力之體感創新應用，並完整在地產業生態。</p> <p>三、撮合國際資源與在地連結，共同發展產品、服務與市場。</p> <p>四、建立產業研調在地能量，作為產業發展之參考依據。</p> <p>五、結合官方資源與民間資源，共同投入創新應用試煉，以產出優質整案示範案例，有利對外輸出。</p> <p>六、匯集在地硬體、軟體、原創內容結合實證場域跨界合作，開發創新體感服務，建構產業創新營運模式。</p> <p>七、結合官方資源與民間資源，以自製體感創新應用共同投入展演活動與展會，以吸引國內外民眾、買家與合作夥伴進行在地體驗，有利對外輸出。</p>				

	<p>匯集新創團隊共同展演原創產品與服務，結合實證場域跨界合作，開發創新體感服務，以利爭取策略合作或資金投入發展。</p> <p><input type="checkbox"/> 滾動修正。</p> <p>內容：_____。</p> <p>修正理由：_____。</p>			
<p>主要績效指標 (限填 5 項) (KPI)</p>	<p>一、促進體感科技產值達新臺幣 100 億元。</p> <p>二、促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟硬體服務達 20 案。</p> <p>三、促成場域示範案例 20 案。</p> <p>四、促成體感科技新興應用補助案例達 8 件次。</p> <p>五、促成整案或個別產品輸出國際達 5 件次。</p>			
<p>前一年計畫或相關聯之前期計畫名稱</p>	<p>體感科技基地-體感園區計畫(1/4)</p>			
<p>計畫連絡人</p>	<p>姓名</p>	<p>莊皓翔</p>	<p>職稱</p>	<p>技士</p>
	<p>服務機關</p>	<p>經濟部工業局</p>		
	<p>電話</p>	<p>(02)2754-1255#2244</p>	<p>電子郵件</p>	<p>hsjuang@moeaidb.gov.tw</p>

## 貳、預期效益、主要績效指標(KPI)及目標值

### 主要績效指標表(KPI)(B003)

屬性	績效指標	106年 實際達成 值	107年 年度目標 值	初級產出量化值		預期效益說明
				108年度	109年度	108-109年度
技術創新 (科技技術創新)	S2. 科研設施建置及服務	無	整備成立技術支援中心、商務支援中心。	維運技術、商務支援中心，運用現有空間，提供相關服務 20 件次以上。	維運技術、商務支援中心，運用現有空間，提供育成服務	設置並維運技術支援中心，提供體感科技技術供應商與技術需求團隊快速界接合作開發之服務。設置商務支援中心，作為體感科技商務支援團隊，提供熟悉各國語言與商務人才服務、市場所在國的商情服務、產品與服務外銷諮詢服務、參加國際展覽資訊提供與參展之協助等服務
	其他	無	舉辦大型商展或媒合活動 1 件次	舉辦大型商展或媒合活動 1 件次	舉辦大型商展或媒合活動 1 件次	辦理國際活動與展會，以產學合作及人才媒合為本，透過數位競賽、國際展覽、國際講座、人才媒合等系列盛事，連結學界之研發能量，滿足產業發展需求。
經濟效益 (經濟產業促進)	L. 促成投資	無	促進產業投資達新臺幣 2 億元	促進產業投資達新臺幣 5 億元	促進產業投資達新臺幣 8 億元	預計可帶動包括硬體製造、軟體銷售、內容開發及場域服務等整體產業鏈投資。
	M. 創新產業或模式建立	無	1. 完成體感科技新興應用補助機制 2. 促成體	促成體感科技新興應用補助案例 2 件次	促成體感科技新興應用補助案例 3 件次	搭配主題式試煉補助，打造多類室內或戶外試煉場域作為體感科技廠商進行產品或服務實證之基地。

屬性	績效指標	106年 實際達成 值	107年 度目標 值	初級產出量化值		預期效益說明
				108年度	109年度	108-109年度
			感科技新興應用補助案例2件次			
	N.協助提升我國產業全球地位	無		1.促成整案或個別產品輸出國際1件次 2.產出國際合作案例2件	1.促成整案或個別產品輸出國際2件次 2.產出國際合作案例6件	建立國際與在地合作平台，提供技術授權與支援、市場合作協助在地企業發展，配合各類在台國際展會，盤點各類創新應用整合案例，於重要展會設立臺灣館等展攤或展館，有效連結國際資源，爭取國際合作及輸出。
	P.創業育成	無	1.結合在地政府，運用現有空間提供創新育成服務 2.促進新創投資個案3件	促進新創投資個案5件	促進新創投資個案8件	引進領頭羊企業投入新創團隊發展以大帶小方式，提供新創團隊學習成長機會以及領頭羊企業爭取潛力團隊加入之契機，發展跨業整合與新創投資。
經濟效益 (經濟產業促進)	T.促成與學界或產業團體合作研究	無	促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟硬體服務2案	促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟硬體服務4案	促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟硬體服務9案	鼓動民間整合提案，輔導民間以跨業整合方式，共同開發體感科技產品與服務。
	其他	無	促成場域示範案例	促成場域示範案例4案	促成場域示範案例9案	建立主題式試煉補助機制，蒐羅宣導特色創新應用案例提供廠商參

屬性	績效指標		106年 實際達成 值	107年 度目標 值	初級產出量化值		預期效益說明
					108年度	109年度	108-109年度
				2案			考，如聚焦娛樂影視、教育應用、製造應用、醫療照護、智慧城市、主題樂園、海洋應用等領域，帶動產出優質產品與服務。
	社會 福祉 提升	R.增加就業	無	創造就業 機會100 個	創造就業機會300個	創造就業機會400個	增加青年就業機會

### 參、人力配置/經費需求/經費分攤

#### 人力需求及配置表(B004)

##### 人力需求及配置說明

本「體感科技基地-體感園區計畫」之人力需求及配置乃依「經濟部及所屬機關委辦計畫預算編列基準」進行編製，108、109 年度預計分別投入人力為 26 人年，配置人員皆為具實際產業推動經驗或資深之技術研究、計畫管理、產業推廣等人力。

單位：人/年

計畫名稱	106 年度	107 年度	108 年度	109 年度
	總人力	總人力	總人力	總人力
一、體感科技基地-體感園區計畫 (一)地方政府發展體感科技實驗場域計畫	0	22	26	26

計畫名稱	108 年度					
	研究員級(含)以上	副研究員級	助理研究員級	研究助理級	技術人員	其他
一、體感科技基地-體感園區計畫 (一)地方政府發展體感科技實驗場域計畫	9	10	7	0	0	0

計畫名稱	109 年度					
	研究員級(含)以上	副研究員級	助理研究員級	研究助理級	技術人員	其他
一、體感科技基地-體感園區計畫 (一)地方政府發展體感科技實驗場域計畫	9	10	7	0	0	0

## 經費需求表(B005)

### 經費需求說明

一、本計畫經費需求乃依「經濟部及所屬機關委辦計畫預算編列基準」進行編製。  
 二、108、109年「體感科技基地-體感園區計畫」預計每年投入經費300,000千元，包含人事費24,000千元、其他費用276,000千元，並無資本支出。其中，其他經常支出尚包含代管補助款、管理費、旅運費、維護費、業務費、公費及營業稅等科目。

單位：千元

計畫名稱	計畫策略	計畫性質	106年度			107年度			108年度			109年度		
			小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出
一、體感科技基地-體感園區計畫 (一)地方政府發展體感科技實驗場域計畫	產業創新的數位經濟發展模式、強化科研成果轉化機制促進產業創新發展	1. 環境建構與改善 4. 服務與推廣	0	0	0	200,000	200,000	0	300,000	300,000	0	300,000	300,000	0

計畫名稱	108年度						109年度							
	小計	經常支出			資本支出			小計	經常支出			資本支出		
		人事費	材料費	其他費用	土地建築	儀器設備	其他費用		人事費	材料費	其他費用	土地建築	儀器設備	其他費用

<b>一、體感科技基地- 體感園區計畫</b> (一)地方政府發 展體感科技 實驗場域計 畫	300,000	24,000	0	276,000	0	0	0	300,000	24,000	0	276,000	0	0	0
--	---------	--------	---	---------	---	---	---	---------	--------	---	---------	---	---	---

1. 資安防護：為強化資安防護強度，請依各計畫經費規模，以相關級距規模，規劃資安經費投入比例，如下：
- (1) 整體計畫經費低於 1 億元(含)以下者，資安經費應至少占該計畫之資訊經費 7%(含)以上。
  - (2) 整體計畫經費介於 1 億元以上至 10 億元(含)以下者，資安經費應至少占該計畫之資訊經費 6%(含)以上。
  - (3) 整體計畫經費超過 10 億元以上者，資安經費應至少占該計畫之資訊經費 5%(含)以上。

## 肆、儀器設備需求

本計畫無。

## 伍、108-109 年度前瞻基礎建設計畫自評結果(A007)

一、計畫名稱：體感科技基地-體感園區計畫

審議編號：108-1402-05-20-01

原機關計畫編號：

計畫類別：■前瞻基礎建設計畫

二、評審委員：蘇木春、李蔡彥、胡貝蒂、鐘嘉德、綦振瀛

日期：107 年 03 月 31 日

三、計畫概述：

此計畫為促進我國體感科技產業發展須建構產業發展基地與試煉場域，以在體感科技上包括硬體、軟體、內容、服務、場域等上下游整合發展創新應用，並實證可行而推動。同時為加速所建構場域對於體感科技產業發展之有效性，同步規劃相關輔導措施，如建構產業研調能量、跨業整合、市場行銷、鼓勵新創、主題式試煉補助等，以期真正帶動產業發展並連結在地。此計畫共計四個分項計畫：園區場域整備、商務媒合推廣、主題試煉補助和多元創新應用等4個分項計畫。將以推動創新應用、落實在地試煉以及促進整案輸出等三大方向，以實驗場域整備、商務媒合推廣、主題試煉補助、多元創新應用等四大推動架構，搭配地方政府建構為體感產業發展基地與試煉場域，同時進行滾動式評估與計畫管考，追蹤獲得補助之地方政府執行成效。

四、審查意見：

1. 108年度編列經費300,000仟元、人力26人年，以執行地方政府發展體感科技實驗場域計畫，將協助產業運用文化創意、結合虛擬實境(VR)、擴增實

境(AR)及智慧聯網科技(IoT)等技術，發展體感科技解決方案，加速產業發展，應屬合宜。只是若能依分項計畫編列會更能反映需求的合理性，例如多少比例是用於場域裝備，多少比例是用於補助研發與媒合等。

2. 本案推動架構包括園區整備、商務媒合、主題試煉與多元創新應用等四項，配搭地方政府之資源與支持，應可期待。請努力塑造園區品牌價值及其在四年後對台灣的影響力。
3. 體驗重點仍在內容本身，應有多元內容源源不絕，生技醫療、人文藝術等跨領域體裁的集結與擴散是經營團隊可以去協助的。
4. 國際投資人的引進，對團隊會有躍昇之幫助。廣邀國際團隊來此短期進駐交流，也可增加團隊的激盪。
5. 策略工作已有過往執行經驗，具備可行性，應可輔導廠商建立體感科技解決方案，以拓展商機。
6. 以前店後廠方式推動實驗場域及體感產業的發展基地，固然可以鼓勵實驗創新並形成產業聚落，但需注意此模式在未來國際市場推動是否可行。
7. 園區品牌定位應再清楚些，績效指標可以再依此檢視。
8. 這些績效目標如可維持高品質達標，應可輔導廠商建立體感科技解決方案，以拓展商機。
9. 有關育成服務的提供是否有更具體的指標性評估方式？
10. 場域示範案例的深度與廣度的規劃可以更具體些會更好。

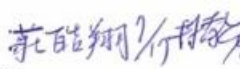


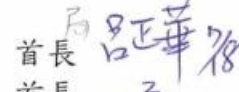

- 11.所列KPI與107年的項目相同，目標值依經費修正，尚屬合理，惟目前所列KPI之認定方式與質化指標較不明確，尚有強化空間。
- 12.台灣首座體感科技園區，值得期待，但品牌定位可再國際化些，彰顯台灣數位智慧內容業的價值(大陸無法做到的價值)。
- 13.各項策略工作於實施過程仍應持續進行階段性效益評估，追蹤實際達成效益，動態檢討策略精進作為，此部份論述在計畫書仍可加強著墨。
- 14.此計畫的規劃契合發展趨勢，值得支持。建議在整體發展的技術需求和可能的應用可以更深入地探討和規劃，以便在體感園區展現其未來性和潛力，才更能引導廠商的投入和橫向整合。
- 15.本計畫所列經費多屬經常門，未來如補助具市政府設立試驗場域，宜有資本門配套，方較符合前瞻基礎建設之精神。
- 16.應有具體的管控機制，避免場域使用率不佳的情形。

# 陸、中程個案計畫自評檢核表

※ 下表資料填寫完畢後請合併於計畫書中。

檢視項目	內容重點 (內容是否依下列原則擬擬)	主辦機關		主管機關		備註
		是	否	是	否	
1. 計畫書格式	(1)計畫內容應包括項目是否均已填列(「行政院所屬各機關中長程個案計畫編審要點」(以下簡稱編審要點)第5點、第12點)	✓		✓		本計畫108-109年為第二期，將辦理107年執行成效評估。
	(2)延續性計畫是否辦理前期計畫執行成效評估，並提出總結評估報告(編審要點第5點、第13點)	✓		✓		
	(3)是否依據「跨域增值公共建設財務規劃方案」之精神提具相關財務策略規劃檢核表？並依據各類審查作業規定提具相關書件		✓		✓	
2. 民間參與可行性評估	是否填寫「促參預評估檢核表」評估(依「公共建設促參預評估機制」)		✓		✓	本案由地方政府參與評選。
3. 經濟及財務效益評估	(1)是否研提選擇及替代方案之成本效益分析報告(「預算法」第34條)		✓		✓	本項計畫係屬科技計畫，故無研提財務計畫
	(2)是否研提完整財務計畫		✓		✓	
4. 財源籌措及資金運用	(1)經費需求合理性(經費估算依據如單價、數量等計算內容)	✓		✓		1. 配合「跨域增值公共建設財務規劃方案」已完成階段性任務，相關表件無需填列。 2. 本計畫非屬公共建設計畫，且不具自償性。
	(2)資金籌措：依「跨域增值公共建設財務規劃方案」精神，將影響區域進行整合規劃，並將外部效益內部化		✓		✓	
	(3)經費負擔原則： a. 中央主辦計畫：中央主管相關法令規定 b. 補助型計畫：中央對直轄市及縣(市)政府補助辦法、依「跨域增值公共建設財務規劃方案」之精神所擬訂各類審查及補助規定	✓			✓	
	(4)年度預算之安排及能量估算：所需經費能否於中程歲出概算額度內容納加以檢討，如無法納編者，應檢討調減一定比率之舊有經費支應；如仍有不敷，須檢附以前年度預算執行、檢討不經濟支出及自行檢討調整結果等經費審查之相關文件		✓		✓	本項經費來源係特別預算不適用中程歲出概算額度
	(5)經費比1:2(「政府公共建設計畫先期作業實施要點」第2點)		✓		✓	
	(6)屬具自償性者，是否透過基金協助資金調度		✓		✓	
5. 人力運用	(1)能否運用現有人力辦理	✓		✓		
	(2)擬請增人力者，是否檢附下列資料： a. 現有人力運用情形 b. 計畫結束後，請增人力之處理原則 c. 請增人力之類別及進用方式 d. 請增人力之經費來源		✓		✓	
6. 營運管理計畫	是否具務實及合理性(或能否落實營運)	✓		✓		
7. 土地取得	(1)能否優先使用公有閒置土地房舍		✓		✓	本計畫無土地徵收項目。
	(2)屬補助型計畫，補助方式是否符合規定(中央對直轄市及縣(市)政府補助辦法第10條)		✓		✓	
	(3)計畫中是否涉及徵收或區段徵收特定農業區之農牧用地		✓		✓	
	(4)是否符合土地徵收條例第3條之1及土地徵收條例施行細則第2條之1規定		✓		✓	
	(5)若涉及原住民族保留地開發利用者，是否依原住民族基本法第21條規定辦理		✓		✓	
8. 風險評估	是否對計畫內容進行風險評估	✓		✓		
9. 環境影響分析(環境政策評估)	是否須辦理環境影響評估		✓		✓	本計畫無需辦理環境影響評估。

檢視項目	內容重點 (內容是否依下列原則撰擬)	主辦機關		主管機關		備註
		是	否	是	否	
10. 性別影響評估	是否填具性別影響評估檢視表	✓		✓		
11. 無障礙及通用設計影響評估	是否考量無障礙環境，參考建築及活動空間相關規範辦理		✓		✓	本計畫無障礙及通用設計評估。
12. 高齡社會影響評估	是否考量高齡者友善措施，參考WHO「高齡友善城市指南」相關規定辦理		✓		✓	本計畫無高齡社會影響評估。
13. 涉及空間規劃者	是否檢附計畫範圍具座標之向量圖檔		✓		✓	本計畫涉及空間規劃。
14. 涉及政府辦公廳舍興建購置者	是否納入積極活化閒置資產及引進民間資源共同開發之理念		✓		✓	本計畫涉及政府辦公廳舍興建購置。
15. 跨機關協商	(1) 涉及跨部會或地方權責及財務分攤，是否進行跨機關協商		✓		✓	本計畫無跨機關協商。
	(2) 是否檢附相關協商文書資料		✓		✓	
16. 依碳中和概念優先選列節能減碳指標	(1) 是否以二氧化碳之減量為節能減碳指標，並設定減量目標		✓		✓	本計畫無此指標項目
	(2) 是否規劃採用綠建築或其他節能減碳措施		✓		✓	本計畫無此指標項目
	(3) 是否檢附相關說明文件		✓		✓	本計畫無此指標項目
17. 資通安全防護規劃	資訊系統是否辦理資通安全防護規劃		✓		✓	無資通安全之虞。

主辦機關核章：承辦人  單位主管   
 主管部會核章：研考主管  會計主管   
 首長   
 首長 

說明：1. 中程個案計畫，應由機關副首長召集有關單位進行自評後，報請機關首長核定。自評作業，得諮詢專家、學者、相關機關或團體意見，並應填列中程個案計畫自評檢核表，納入計畫書。  
 2. 此表需經由長官核章。

# 性別影響評估檢視表

※ 下表資料填寫完畢後請轉合併於計畫書中。

【第一部分】：本部分由機關人員填寫

填表日期：107年7月13日			
填表人姓名：莊皓翔		職稱：技士	身份： <input checked="" type="checkbox"/> 業務單位人員
電話：02-2754-1255#2244		e-mail：hsjuang@moeaidb.gov.tw	<input type="checkbox"/> 非業務單位人員，
(請說明：_____)			
填表說明			
一、行政院所屬各機關之中長程個案計畫除因物價調整而需修正計畫經費，或僅計畫期程變更外，皆應填具本表。			
二、「主管機關」欄請填列中央二級主管機關，「主辦機關」欄請填列提案機關(單位)。			
三、建議各單位於計畫研擬初期，即徵詢性別平等專家學者或各部會性別平等專案小組之意見；計畫研擬完成後，應併同本表送請民間性別平等專家學者進行程序參與，參酌其意見修正計畫內容，並填寫「拾、評估結果」後通知程序參與者。			
壹、計畫名稱		體感科技基地-體感園區計畫	
貳、主管機關		經濟部	主辦機關(單位) 經濟部工業局
參、計畫內容涉及領域：			勾選(可複選)
3-1 權力、決策、影響力領域		✓	
3-2 就業、經濟、福利領域		✓	
3-3 人口、婚姻、家庭領域			
3-4 教育、文化、媒體領域		✓	
3-5 人身安全、司法領域			
3-6 健康、醫療、照顧領域			
3-7 環境、能源、科技領域		✓	
3-8 其他(勾選「其他」欄位者，請簡述計畫涉及領域)			
肆、問題與需求評估			
項 目		說 明	備 註
4-1 計畫之現況問題與需求概述		產業正面臨地方數位內容產業未形成群聚效益、新興數位科技產業過度集中北部、傳統產業遇到轉型瓶頸、地方數位人才不足、數位內容應用研發投入不足，以及新興體感科技測試/研發場地不足。隨著網路普及率與連網終端多元化，促使現今數位文創內容與智慧終端緊密相連，轉變為更具互動性、移動性、即時性之新形態智慧內容。	簡要說明計畫之現況問題與需求。
4-2 和本計畫相關之性別統計與性別分析		本計畫依建議，將進行展館參觀人數之性別統計，以規劃吸引不同性別使用者需求之活動及展覽空間。	1. 透過相關資料庫、圖書等各種途徑蒐集既有的性別統計與性別分析。 2. 性別統計與性別分析應儘量顧及不同性別、性傾向及性別認同者之年齡、族群、地區等面向。
4-3 建議未來需要強化與本計畫相關的性別統計與性別分析及其方法		未來將透過協助產業發展與行銷的服務調查，進行性別統計與投入概況分析，以達到政策推廣之加乘效果。	說明需要強化的性別統計類別及方法，包括由業務單位釐清性別統計的定義及範圍，向主計單位建議分析項目或編列經費委託調查，並提出確保執行的方法。

伍、計畫目標概述(併同敘明性別目標)	<p>1. 配合體感科技發展，推動與體感裝置深度結合之創新智慧內容與應用服務，符合政策方向及產業需求。</p> <p>2. 計畫透過「園區場域整備」、「產業生態建構」、「主題式試煉應用補助」、「促進市場行銷」四大工作面向，以發展我國成為體感科技應用領先國家。</p> <p>3. 將更顧及性別意識，藉由鼓勵優質體感科技及產品的研發，避免有性別歧視、血腥暴力之內容出現，以促進性別平權。</p> <p>4. 本計畫於場域營運同時，亦考量不同性別、性傾向及性別認同使用者需求，將性別友善設施，如哺(集)乳室等之設置訂為本計畫之性別目標。</p> <p>5. 本計畫規劃於本場域所辦理之活動，進行使用者滿意度調查，包括集(哺)乳室之使用等，惟集(哺)乳室非為本計畫所設置，故收集之相關滿意度將回饋予場域(高捷辦公大樓等)進行後續優化之參考。</p>
陸、性別參與情形或改善方法(計畫於研擬、決策、發展、執行之過程中，不同性別者之參與機制，如計畫相關組織或機制，性別比例是否達1/3)	未來將於計畫研擬、決策、發展、執行之過程中，規劃不同性別者之參與機制，使計畫落實執行性別平等之中心意識。

柒、受益對象

1. 若 7-1 至 7-3 任一指標評定「是」者，應繼續填列「捌、評估內容」8-1 至 8-9 及「第二部分—程序參與」；如 7-1 至 7-3 皆評定為「否」者，則免填「捌、評估內容」8-1 至 8-9，逕填寫「第二部分—程序參與」，惟若經程序參與後，10-5「計畫與性別關聯之程度」評定為「有關」者，則需修正第一部分「柒、受益對象」7-1 至 7-3，並補填列「捌、評估內容」8-1 至 8-9。

2. 本項不論評定結果為「是」或「否」，皆需填寫評定原因，應有量化或質化說明，不得僅列示「無涉性別」、「與性別無關」或「性別一律平等」。

項 目	評定結果 (請勾選)		評定原因	備 註
	是	否		
7-1 以特定性別、性傾向或性別認同者為受益對象		✓	本計畫未以特定性別、性傾向或性別認同者為受益對象	如受益對象以男性或女性為主，或以同性戀、異性戀或雙性戀為主，或個人自認屬於男性或女性者，請評定為「是」。
7-2 受益對象無區別，但計畫內容涉及一般社會認知既存的性別偏見，或統計資料顯示性別比例差距過大者		✓	本計畫主要為體感科技產業於地方場域試煉，無涉及性別偏見、性別比例差距或隔離等之可能性	如受益對象雖未限於特定性別人口群，但計畫內容涉及性別偏見、性別比例差距或隔離等之可能性者，請評定為「是」。
7-3 公共建設之空間規劃與工程設計涉及對不同性別、性傾向或性別認同者權益相關者	✓		本計畫於規劃相關場域建置、試煉場域等，將女性使用之便利性納入規劃範圍。	如公共建設之空間規劃與工程設計涉及不同性別、性傾向或性別認同者使用便利及合理性、區位安全性，或消除空間死角，或考慮特殊使用需求者之可能性者，請評定為「是」。

捌、評估內容  
(一)資源與過程

項 目	說 明	備 註
8-1 經費配置：計畫如何編列或調整預算配置，以回應性別需求與達成性別目標	本計畫配置適宜推廣經費，透過計畫推廣說明會積極宣導性平意識，以提升民眾性別意識之理念，並增加男女性參與產業相關活動之機會。	說明該計畫所編列經費如何針對性別差異，回應性別需求。
8-2 執行策略：計畫如何縮小不同性別、性傾向或性別認同者差異之迫切性與需求性	本計畫將透過計畫項下各項推廣活動持續鼓勵女性投入相關產業，增進女性就業機會，並鼓勵女性參與研發之比率。	計畫如何設計執行策略，以回應性別需求與達成性別目標。
8-3 宣傳傳播：計畫宣導方式如何顧及弱勢性別資訊獲取能力或使用習慣之差異	將運用補助計畫說明會、推廣活動宣導會搭配網路媒介等方式宣導性平意識，針對不同背景對象以提升傳播之效，例如展覽活動或人力招募將採網路、電視、廣播等多元宣導管道，以鼓勵不同性別或族群參與。	說明傳佈訊息給目標對象所採用的方式，是否針對不同背景的目標對象採取不同傳播方法的設計。

8-4 性別友善措施：搭配其他對不同性別、性傾向或性別認同者之友善措施或方案	將研訂相關措施與機制，期能透過產業補助與輔導措施，落實性別友善精神，以促使產業開發符合兩性平權與性別主流化趨勢。	說明計畫之性別友善措施或方案。
(二)效益評估		
項目	說明	備註
8-5 落實法規政策：計畫符合相關法規政策之情形	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 配合「性別平等工作法」，透過本計畫推動廣納創意人才，誘導女性工作者參與體感科技產業比例，強化男性工作者於智慧內容產品、應用及服務的文化涵養，以改變社會上對於女性與男性投入體感科技產業人數比例之失衡認知，並保障性別工作權之平等，貫徹憲法消除性別歧視、促進性別地位實質平等之精神。</li> <li>2. 配合「消除對婦女一切形式歧視公約施行法」消除對婦女一切形式歧視，健全婦女發展，本計畫鼓勵優質體感科技及相關內容產品的研發，避免有性別歧視、血腥暴力之內容出現，以促進性別平權。</li> </ol>	說明計畫如何落實憲法、法律、性別平等政策綱領、性別主流化政策及 CEDAW 之基本精神，可參考行政院性別平等會網站( <a href="http://www.gec.ey.gov.tw/">http://www.gec.ey.gov.tw/</a> )。
8-6 預防或消除性別隔離：計畫如何預防或消除性別隔離	透過本計畫推動激發原創、創意匯流與鼓勵創新數位應用，汲取文史、藝術、設計科系及文化創意人才之專長，誘導一般社會既存認知「高科技產業」等同的性別偏見，強化女性工作者參與者能提高原創內容產品、應用及服務的文化涵養，創造更高的價值，以消除性別刻板印象，改變社會上對於女性與男性投入產業人數比例之失衡認知。	說明計畫如何預防或消除傳統文化對不同性別、性傾向或性別認同者之限制或僵化期待。
8-7 平等取得社會資源：計畫如何提升平等獲取社會資源機會	本計畫為求多元激發創意匯流創作與開發，推動廣納文史、藝術、設計科系及文化創意人才，同時將能讓女性充分發揮在思考、敘事(Story Telling)、設計、藝術及貼心關懷的特長，增加女性就業及獲取社會資源機會，促進性別平權。並訂定民間參與投資營運績效評估指標時，納入性別因素考量，將不同性別意見作為營運推動依據，以增加少數性別參與決策比例。	說明計畫如何提供不同性別、性傾向或性別認同者平等機會獲取社會資源，提升其參與社會及公共事務之機會。
8-8 空間與工程效益：軟硬體的公共空間之空間規劃與工程設計，在空間使用性、安全性、友善性上之具體效益	本計畫於規劃相關場域建置、試煉場域等，將女性使用之便利性、安全性、友善性等，均納入規劃範圍。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用性：兼顧不同生理差異所產生的不同需求。</li> <li>2. 安全性：消除空間死角、相關安全設施。</li> <li>3. 友善性：兼顧性別、性傾向或性別認同者之特殊使用需求。</li> </ol>
8-9 設立考核指標與機制：計畫如何設立性別敏感指標，並且透過制度化的機制，以便監督計畫的影響程度	本計畫未設相關性別敏感指標，未來將透過補助案例及國際行銷推廣之項目，進行性別統計與概況分析，以規劃提供更符合性別需求之服務與環境。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 為衡量性別目標達成情形，計畫如何訂定相關預期績效指標及評估基準(績效指標，後續請依「行政院所屬各機關個案計畫管制評核作業要點」納入年度管制作業計畫評核)。</li> <li>2. 說明性別敏感指標，並考量不同性別、性傾向或性別認同者之年齡、族群、地區等面向。</li> </ol>
<p>政、評估結果：請填表人依據性別平等專家學者意見之檢視意見提出綜合說明，包括對「第二部分、程序參與」主要意見參採情形、採納意見之計畫調整情形、無法採納意見之理由或替代規劃等。</p>		
9-1 評估結果之綜合說明	<p>謝謝委員意見，本計畫性別影響評估依照委員意見調整</p>	

9-2 參採情形	9-2-1 說明採納意見後之計畫調整	於計畫書 2-36 頁調整
	9-2-2 說明未參採之理由或替代規劃	
9-3 通知程序參與之專家學者本計畫的評估結果： 已於 年 月 日將「評估結果」通知程序參與者審閱		

- \* 請機關填表人於填完「第一部分」第壹項至第捌項後，由民間性別平等專家學者進行「第二部分—程序參與」項目，完成「第二部分—程序參與」後，再由機關填表人依據「第二部分—程序參與」之主要意見，續填「第一部分—玖、評估結果」。
- \* 「第二部分—程序參與」之 10-5「計畫與性別關聯之程度」經性別平等專家學者評定為「有關」者，請機關填表人依據其檢視意見填列「第一部分—玖、評估結果」9-1 至 9-3；若經評定為「無關」者，則 9-1 至 9-3 免填。
- \* 若以上有 1 項未完成，表示計畫案在研擬時未考量性別，應退回主管(辦)機關重新辦理。

**【第二部分—程序參與】：本部分由民間性別平等專家學者填寫**

拾、程序參與：若採用書面意見的方式，至少應徵詢1位以上民間性別平等專家學者意見；民間專家學者資料可至台灣國家婦女館網站參閱( <a href="http://www.taiwanwomenscenter.org.tw/">http://www.taiwanwomenscenter.org.tw/</a> )。			
(一)基本資料			
10-1 程序參與期程或時間	107 年 7 月 13 日至 107 年 7 月 15 日		
10-2 參與者姓名、職稱、服務單位及其專長領域	張瓊玲，臺灣警察專科學校教授兼海巡科主任，經濟部性別平等專案小組委員，經濟部工業局性別平等工作小組委員，性別平等政策綱領主筆人		
10-3 參與方式	<input type="checkbox"/> 計畫研商會議 <input type="checkbox"/> 性別平等專案小組 <input checked="" type="checkbox"/> 書面意見		
10-4 業務單位所提供之資料	相關統計資料	計畫書	計畫書涵納其他初評結果
	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 很完整 <input type="checkbox"/> 可更完整 <input type="checkbox"/> 現有資料不足須設法補足 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 應可設法找尋 <input checked="" type="checkbox"/> 現狀與未來皆有困難	<input checked="" type="checkbox"/> 有，且具性別目標 <input type="checkbox"/> 有，但無性別目標 <input type="checkbox"/> 無	<input type="checkbox"/> 有，已很完整 <input checked="" type="checkbox"/> 有，但仍有改善空間 <input type="checkbox"/> 無
10-5 計畫與性別關聯之程度	<input checked="" type="checkbox"/> 有關 <input type="checkbox"/> 無關 (若性別平等專家學者認為第一部分「柒、受益對象」7-1至7-3任一指標應評定為「是」者，則勾選「有關」；若7-1至7-3均評定「否」者，則勾選「無關」)。		
(二)主要意見：就前述各項(問題與需求評估、性別目標、參與機制之設計、資源投入及效益評估)說明之合宜性提出檢視意見，並提供綜合意見。			
10-6 問題與需求評估說明之合宜性	合宜		
10-7 性別目標說明之合宜性	合宜		
10-8 性別參與情形或改善方法之合宜性	合宜		
10-9 受益對象之合宜性	請將7-3改勾「是」		
10-10 資源與過程說明之合宜性	請配合本計畫之性別目標及以下之檢視意見，酌做修正		
10-11 效益評估說明之合宜性	請配合本計畫之性別目標及以下之檢視意見，酌做修正		
10-12 綜合性檢視意見	<p>本案是可以設立性別目標的，如下：1. 本案為鼓勵數位文創，故宜請本計畫之相關參與者廠商，在徵聘執行人力時多多考慮女性在文藝上的條件及能力，以增加文創的創造及發明亮點；2. 在整合運用地方政府現有新創育成空間時，請加入友善性別空間的概念；3. 前揭自評部分載明：將更顧及性別意識，藉由鼓勵優質體感科技及產品的研發，避免有性別歧視、血腥暴力之內容出現，以促進性別平權。</p> <p>基於以上數點，請改列本計畫為與性別有關之計畫，並請於辦理各項活動及說明會時，隨案發放生平與友善性別環境之廣宣資料，以配合國家執行性平政策。</p>		
(三)參與時機及方式之合宜性 合宜			
本人同意恪遵保密義務，未經部會同意不得逕自對外公開所評估之計畫草案。 (簽章，簽名或打字皆可) 張瓊玲			

## 行政院所屬各機關性別影響評估檢視表填寫說明

- 一、依據「行政院所屬各機關中長程個案計畫編審要點」及「行政院所屬各機關主管法案報院審查應注意事項」，自 98 年 1 月 1 日起，國家重要中長程個案計畫與法律案於報院前，除下列情形外，均應進行性別影響評估作業。
  - 1、計畫案：行政院所屬各機關之重要中長程個案計畫，除修正計畫實質內容未有重大變更者(如因物價調整而需修正計畫經費，或僅計畫期程變更者)外，皆應辦理。
  - 2、法律案：除廢止案及行政院組織改造期間，配合時程整批作業之組織及作用法案，原則免辦理性別影響評估作業外，皆應辦理。(行政院 99 年 4 月 7 日院臺規字第 0990016143 號函)
- 二、各機關填列性別影響評估檢視表(以下簡稱檢視表)時，應注意原則及撰寫要項如下：
  - 1、「主管機關」欄請填列中央二級主管機關；「主辦機關」欄請填列擬案機關(單位)。例如：
    - (1)「中小企業人才培訓綜合計畫」之主管機關為經濟部，主辦機關為經濟部中小企業處。
    - (2)「菸害防制法」之主管機關為衛生福利部，主辦機關為衛生福利部國民健康署。
  - 2、「第二部分—(性別影響評估)程序參與」：
    - (1)於研擬階段，宜即徵詢性別平等專家學者或各部會性別平等專案小組等意見，以確保納入性別觀點；研擬完成後，需將計畫(法律)案內容併同檢視表，辦理程序參與作業，並參酌修正。
    - (2)檢附計畫(法律)案、檢視表，以傳真、電子郵件或書面方式至少諮詢 1 位以上民間性別平等專家學者意見，請其以性別觀點提供意見。
    - (3)應填寫程序參與者的姓名、職稱及服務單位；專家學者資料可至台灣國家婦女館網站「性別主流化人才資料庫」參閱。
    - (4)除應參酌程序參與結果修正計畫(法律)案內容外，應與所諮詢之民間性別平等專家學者再次確認調整後之計畫(法律)案內容，並於計畫案之「第三部分—評估結果」或法律案之「玖、性別影響評估結果」載明參採情形後通知其評估結果。
    - (5)請預留程序參與及修正計畫(法律)案作業時間至少 1 週以上，並依規定發給出席費或審查費。
    - (6)計畫案「第三部分—評估結果」10-3、法律案「玖、性別影響評估結果」通知程序參與者評估結果部分，係為程序參與的回饋機制，各機關應落實此通知程序。
- 三、各機關或民間性別平等專家學者審議性別影響評估檢視表時，應注意原則如下：
  - 1、性別平等專家學者提供審議意見時，應以性別觀點為主，並應具體條列其審議意見。另「第二部分—(性別影響評估)程序參與」前後審議意見應一致，若計畫案 9-5「計畫與性別關聯之程度」、法律案 11-5「法律與性別議題相關性」評定為「無關」者，計畫案 9-12、法律案 11-10 之「綜合檢視意見」欄亦應無性別觀點之相關意見，以利機關參採。
  - 2、各主管機關應確實辦理初審作業，審視檢視表之填寫內容、程序參與等相關程序是否完備妥適，並於審查通過後，將檢視表併同計畫(法律)案一併報院。
  - 3、檢視表及「性別影響評估操作指南」可於行政院性別平等會全球資訊網下載(網址：<http://www.gec.ey.gov.tw/cp.aspx?n=FC0CD59A5BF00232>)。
  - 4、程序面：

- (1) 計畫(法律)案需附檢視表。
  - (2) 檢視表「第二部分—(性別影響評估)程序參與」與計畫案之「第三部分—評估結果」、法律案之「玖、性別影響評估結果」及「拾、法制單位復核」應完整。惟若「第二部分—(性別影響評估)程序參與」，計畫案 9-5「計畫與性別關聯之程度」、法律案 11-5「法律與性別議題相關性」經性別平等專家學者評定為「無關」者，計畫案「第三部分—評估結果」10-1 至 10-3、法律案「玖、性別影響評估結果」免填。
  - (3) 若以上有 1 項未完成，表示計畫(法律)案在研擬時未考量性別，建議退回主管(辦)機關重新辦理。
- 5、計畫案之「肆、問題與需求評估」、法律案之「肆、問題界定與訂修需求」欄：是否針對計畫(法律)案中之性別議題部分運用性別統計與性別分析進行計畫(法律)案需求評估，需有受益者(規範者)或受影響者之性別統計。
- 6、計畫案之「伍、計畫目標概述」、法律案之「伍、政策目標」欄：是否依據需求評估發展相關目標、績效指標或目標值。
- 7、計畫案之「柒、受益對象」、法律案之「捌、8-1 規範對象」欄：
- (1) 評定原因必須說明評定為「是」或「否」之原因，不得空白。
  - (2) 應有量化或質化說明，不得僅提到「無涉性別」、「與性別無關」、「性別一律平等」。
  - (3) 說明是否充分合理。
- 8、「第二部分—(性別影響評估)程序參與」欄：
- (1) 是否由民間性別平等專家學者填寫並簽章(簽名及打字皆可)。
  - (2) 是否徵詢至少 1 位民間性別平等專家學者意見。
  - (3) 專家學者意見是否具體可行。
  - (4) 因計畫(法律)案在進行程序參與時尚未核定，民間性別平等專家學者未經部會同意不得逕自對外公開所評估之計畫(法律)案。
- 9、計畫案之「第三部分—評估結果」、法律案之「玖、性別影響評估結果」欄：
- (1) 是否由機關人員填寫。
  - (2) 是否說明專家學者意見採納情形及理由，並審視其合理性。
  - (3) 是否通知程序參與者計畫(法律)案之評估結果。

## 108-109 年度前瞻基礎建設計畫審查意見回復表(A008)

計畫名稱：體感科技基地-體感園區計畫

申請機關(單位)：經濟部工業局

### 一、審查意見回復

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
1	<p>旅遊相關產業之連結部分，應做好園區經營；應妥適進行財務規劃與退場機制，經營成效應定期(如每半年)檢驗，倘計畫無法達成預期之里程碑(milestone)應提前退場。</p>	<p>1. 謝謝委員建議。 2. 旅遊相關產業連結部分，規劃以六大領域(影視產製、城市娛樂、健康促進、沉浸式教育、智慧製造輔助及海洋體驗等)中，透過城市娛樂領域進行延伸，除主場域為大魯閣草衙道外，尚包括藝文特區(駁二藝術特區：VR 劇院)、美術館(高雄市立美術館：AR/VR 美術館)等。 3. 將請受補助縣市進行財務規劃說明，並透過每半年定期辦理之期中訪視進行檢驗，若未達預期之里程碑(milestone)時，將請計畫審查委員會評估是否繼續辦理，或提前退場。</p>	2-2, 2-7, 2-17, 2-18, 2-20
2	<p>應具體呈現自主營運規劃，並逐年滾動檢視相關可行性，也應考量永續經營的可能性；應加強產業效益盤點，相關績效指標多為舉辦活動，宜轉化為產業效益。</p>	<p>1. 謝謝委員建議。 2. 目前規劃每半年均辦理期中訪視會議，以檢視受補助縣市實際辦理情形。 3. 產業效益盤點部分，透過活動辦理(大型商展或媒合活動等)為過程之一環，主要產業效益為 108 年度促成產業投資達新臺幣 5 億元，109 年度達新臺幣 8 億元；預期全程</p>	2-4~2-6

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
		至 110 年執行完畢時，促進體感科技產值達新臺幣 100 億元。	
3	主體營造應加強多層面的推動，以帶動遊戲，或以遊戲帶動影視結合的加乘效果；此外，宜考量基地與園區之選址並事先規劃相關內容，並應強化園區持續支撐人潮以及人民有感之動能。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 謝謝委員建議。</li> <li>2. 目前規劃以高雄地區知名大型購物中心大魯閣草衙道（占地 2.6 萬坪，建築面積達 4.2 萬坪）為試煉場域，運用其中 240 坪之一樓連續面積進行體感娛樂（包含遊戲、影視娛樂均為推動範圍）產展品/服務之試煉場域，結合前店/後廠架構擴大研發與商業測試之加乘效果，並擬依委員意見加強園區支撐人潮以及人民有感動能規劃。</li> </ol>	2-4
4	請經濟部工業局規劃良好監督機制，並確實執行。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 謝謝委員建議。</li> <li>2. 本局對於受補助縣市相關經費以及進度監督機制，訂有「地方政府發展體感科技實驗場域計畫補助作業要點」及「地方政府發展體感科技實驗場域計畫推動作業手冊」，每半年均定期進行期中訪視；此外，並不定期辦理溝通查訪會議，以確保執行進度符合原訂目標。</li> <li>3. 本局依據「地方政府發展體感科技實驗場域計畫推動作業手冊」要求受補助縣市每月及每年 7 月、12 月須定時分別填報月</li> </ol>	2-17, 2-18

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
		報表及期中報表，藉由報表管控及現地審查方式，掌握各計畫之執行現狀進度，並監督了解各計畫實際執行情形。	

## 二、計畫書檢視意見回復

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
1	<p>執行單位對相關意見未針對下列最終審查意見回覆具體目標、執行做法與衡量指標，並修正計畫書。未來宜定期提報目標與指標達成情形、預警與改善措施等。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自主維運機制規劃目標與推動指標：整體計畫必須逐步落實自主維運機制，計畫書應具體呈現自主營運規劃，並逐年檢視園區永續經營的可行性</li> <li>2. 產業效益發展目標與相關指標：應加強產業效益盤點，相關績效指標多為舉辦活動，應具體擬定產業效益相關指標，應更動以產值為唯一指標之定義，本案為鼓勵創新型態業者，應以參與本園區運作之領導廠商營收成長為指標。</li> <li>3. 各年度計畫階段性進展之質化指標呈現：包括業者在規格制定與創新</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1. 目前規劃每半年均辦理訪視會議，以檢視受補助縣市實際辦理情形。</li> <li>1-2. 本計畫自主維運規劃主要在前店與後廠機制，前店在推動上以搭配空間委外營運的方式進行，並由營運商以設立店中店的方式提供後廠研發成果第一線市場短期測試，成熟的產品也將移至體驗收費區正式商轉營運，減少因產品不成熟或計畫退場的影響，以利高雄體感產業永續發展。</li> <li>2-1. 產業效益盤點部分，透過活動辦理（大型商展或媒合活動等）為過程之一環，主要產業效益為 108 年度促成產業投資達新臺幣 5 億元，109 年度達新臺幣 8 億元；預期全程至 110 年執行完畢時，促進體感科技產</li> </ol>	2-7、2-8、2-12、2-18、2-19

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
	<p>價值的突破、場域整備對創新應用之引導作法與能力、示範案例在全球產業之領導地位、產業生態與價值鏈提升指標、市場行銷部分應以各試鍊帶動之品牌加值為評估指標。</p>	<p>值達新臺幣 100 億元，同時在產業效益相關 KPI 也包含：促進新創投資個案累計達 20 件、創造就業機會達 1,000 個。促成場域示範案例累計 20 案以及促成體感科技新興應用補助案例累計達 8 件次等，積極透過政府相關補助計畫強化主題試煉場域之產品與服務驗證，最終協助產業拓展國際市場。</p> <p>3-1. 本計畫之檢視機制，包括請受補助縣市進行財務規劃說明，並透過每半年定期辦理之期中訪視進行檢驗，若未達預期之里程碑(milestone)時，將請計畫審查委員會評估是否繼續辦理，或提前退場。</p> <p>3-2. 本計畫在推動上同時扣合亞洲新灣區的整體規劃，並鏈結地方大型活動並予以國際化、體感化帶動旅遊觀光人潮創造 B2C 商機，如：高雄啤酒節、高雄電影節、全球港灣城市論壇、台灣國際遊艇展、IeSF 世界電競錦標賽、南部資訊月等大型活動，也</p>	

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
		<p>可具體帶動國內旅遊與國際觀光的发展。</p> <p>3-3. 相關產業連結部分，規劃以六大領域(影視產製、城市娛樂、健康促進、沉浸式教育、智慧製造輔助及海洋體驗等)中，透過城市娛樂領域進行延伸，除主場域為大魯閣草衙道外，尚包括藝文特區(駁二藝術特區:VR劇院)、美術館(高雄市立美術館:AR/VR美術館)等。</p> <p>3-4. 本計畫目前規劃以高雄地區知名大型購物中心大魯閣草衙道(占地2.6萬坪，建築面積達4.2萬坪)為核心試煉場域，搭配駁二特區規劃為VR影視產製基地(80坪VR劇院)，以場域整備作為體感科技新創團隊創新產品/技術研發的引導方向。</p> <p>3-5. 計畫將充分運用大魯閣草衙道商業化場域及人潮，整備240坪之一樓連續面積進行體感娛樂(包含遊戲、影視娛樂均為推動範圍)產品/服務之試煉場域，結合前店/後廠(位於高雄捷運公司二樓占地280坪之產業</p>	

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
		<p>技術支援、商務支援、與體感科技產業聯合推動辦公室所在地)架構擴大研發與商業測試之加成效果，並擬依委員意見加強園區支撐人潮以及人民有感動能規劃。</p>	
2	<p>執行單位對相關意見未針對下列最終審查意見僅回覆執行作法規畫，未回覆具體目標與衡量指標相關設計，同時必須修正計畫書相關內容。未來應在每季、期中/期末定期提報目標與指標達成情形、預警與改善措施等。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 未回應自主維運機制規劃目標與推動指標：整體計畫必須逐步落實自主維運機制，計畫書應具體呈現自主營運規劃，並逐年檢視園區永續經營的可行性。</li> <li>2. 未回應下列產業效益發展目標與相關指標是否呈現：除擬訂之促進投資金額與內容須定期提報呈現外，相關個案個別廠商營收成長、國際營收成長指標請進行定期提報呈現。</li> <li>3. 未回應下列計畫年度進展之質化指標可否呈現：應盡力呈現業者在規格制定與創新價值的突破、</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本計畫將以打造能自給自足的商業利益生態圈為推動目標，透過前店後廠概念建置體驗中心及商務與技術中心，提供一涵蓋研發、產製、試煉體驗及行銷的整體性區域，支援企業發展所需支援，並藉由場域的商業服務機能，加速體感科技創新產品、服務、商業模式進行測試，以「民間投計畫，政府給場域」的方式為主軸，共同推動體感科技園區永續經營。預計 108-109 年度於前店實證測試 10 案次以上之業者自有產品，體驗人數達 2 萬人次。</li> </ol> <p>本計畫於 107 年 2 月份由高雄市政府以公開評審方式，取得執行資格，未來將由高雄市政府規劃本計畫所有執行項目，包含前店後廠維運機制等，前店亦由高雄市政府以委外營運方式進行，並由營運商以設立店中店的方式提供後廠研發成</p>	2-12

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
	<p>場域整備對創新應用之引導能力、示範案例在全球產業之領導地位、產業價值鏈提升、個別廠商品牌加值成果等評估指標。</p>	<p>果第一線市場短期測試，成熟的產品將移至體驗收費區正式商轉營運，減少因產品不成熟或計畫退場的影響，以利高雄體感產業永續發展。有關自主營運之績效管理，也將按月按季呈現於國發會GPMnet2.0網站，並於期中與期末管考審查時確實呈現於政府科技計畫資訊網。</p> <p>2.本計畫將運用高雄市體感科技優勢，搭配各項輔導措施，以3大方向、4大推動架構，重點發展6大領域，加速體感科技產業落地與投資，同時以進駐前店後廠業者為主要統計個案，依委員建議統計廠商國內外營收狀況，並按月按季回報政府科技計畫資訊網。</p> <p>3.本計畫規劃以主題式研發補助、多元應用行研發補助、新創應用行研發補助為工具補助業者進行產品研發、技術深耕、場域試煉的工作，擴大並加速跨領域體感科技應用示範案例，並輔以國際參展、拓銷等活動協助業者建立全球產業關係網絡。同時透過在研發補助申請計畫書上，要求提案業者在規格制定與創新價值突破、創新應用能力、</p>	

序號	審查意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
		促成示範案例、全球領導地位等項目，納入說明並做為評審項目，以呈現計畫執行成果。	

### 三、性別影響評估檢視回復

序號	檢視意見/計畫修正前	意見回復/計畫修正後 (說明)	修正處頁碼
1	本計畫標的產業為體感科技產業，涉及體感科技之製造、應用及推廣，爰建議增加勾選「環境、能源、科技」領域。	本計畫主要為提供體感科技之應用及推廣，已增加勾選「環境、能源、科技」領域。	1-16
2	本項建議著重於說明目前產業發展所面臨之問題及需求為何。	產業正面臨地方數位內容產業未型成群聚效益、新興數位科技產業過度集中北部、傳統產業遇到轉型瓶頸、地方數位人才不足、數位內容應用研發投入不足，以及新興體感科技測試/研發場地不足。隨著網路普及率與連網終端多元化，促使現今數位文創內容與智慧終端緊密相連，轉變為更具互動性、移動性、即時性之新形態智慧內容。	1-16
3	1. 請就本計畫涉及性別議題部分(如公共空間之性別友善性、規劃設計及執行者之性別衡平性、不同性別作品在公共領域之能見度等)，運用統計資料瞭解性別落差情形或不同性別未被滿足之需求，並運用性別分析探討原因，以呈現本計畫待	1. 本計畫對於規劃設計及執行者之性別衡平性、不同性別作品在公共領域之能見度，將依委員建議，視實際作品產出情形給予適當識別；同時，運用相關統計資料，以瞭解性別落差	2-8

	<p>努力改善之性別議題。</p> <p>2. 建議未來強化與本計畫相關的性別統計與性別分析及其方法，於本計畫相關性別統計中，宜增列進行展館參觀人數之性別統計，以規劃吸引不同性別使用者需求之活動及展覽空間。</p>	<p>情形，或不同性別未被滿足之需求，同時運用性別分析探討原因，以具體呈現本計畫待努力改善之性別議題。</p> <p>2. 本計畫依建議，將進行展館參觀人數之性別統計，以規劃吸引不同性別使用者需求之活動及展覽空間。</p>	
4	<p>依據「行政院所屬各機關中長程個案計畫編審要點」，明定中長程個案計畫須視計畫內容所涉之性別影響層面，訂定性別目標、績效指標與目標值。本計畫之空間規劃與工程設計涉及對不同性別、性傾向或性別認同者權益相關者，建議考量不同性別、性傾向及性別認同使用者需求，將性別友善設施之設置訂為本計畫之性別目標(計畫草案第二部分之貳、計畫目標第2-7頁)，並將相關考核指標及機制納入本項。</p>	<p>本計畫於場域營運同時，亦考量不同性別、性傾向及性別認同使用者需求，將性別友善設施，如哺(集)乳室等之設置訂為本計畫之性別目標。同時將規劃於本場域所辦理之活動，進行使用者滿意度調查，包括集(哺)乳室之使用等。惟集(哺)乳室非為本計畫所設置，故收集之相關滿意度將回饋予場域(高捷辦公大樓等)進行後續優化之參考。</p>	2-8
5	<p>倘計畫有涉及性別平等意識宣導活動或性別友善設施：例如辦理各項培訓課程或宣導活動及設置托育嬰中心及哺(集)乳室等相關經費，請說明經費配置情形。</p>	<p>本計畫係以現有場域進行營運，高捷大樓及大魯閣草衙道均設置有哺(集)乳室供使用，本計畫無另編列經費設置。</p>	

6	建議具體說明本計畫規劃不同性別獲取資訊之宣傳管道，如未來人力之招募及展覽之舉辦採電視、網路、廣播等多元宣導管道，以吸引不同性別及族群參與計畫。	本計畫將依建議辦理，將運用補助計畫說明會、推廣活動宣導會搭配網路媒介等方式宣導性別平等意識，針對不同背景對象以提升傳播之效，例如展覽活動或人力招募將採網路、電視、廣播等多元宣導管道，以鼓勵不同性別或族群參與。	1-17
7	訂定民間參與投資營運績效評估指標時，請納入性別因素考量，將不同性別意見作為營運推動依據，以增加少數性別參與決策比例。	本計畫為求多元激發創意匯流創作與開發，推動廣納文史、藝術、設計科系及文化創意人才，同時將能讓女性充分發揮在思考、敘事(Story Telling)、設計、藝術及貼心關懷的特長，增加女性就業及獲取社會資源機會，促進性別平權。並訂定民間參與投資營運績效評估指標時，納入性別因素考量，將不同性別意見作為營運推動依據，以增加少數性別參與決策比例。	
8	建議於辦理相關審查作業時，將「主題式試煉內容是否具性別平等意涵」納入審查項目中，並邀請性別平等專家學者協助檢視，以確保服務提供或體驗時均具有性別觀點。	本計畫將依委員建議，於辦理相關審查作業時，將「主題式試煉內容是否具性別平等意涵」納入審查項目中，再邀請性別平等專家學者協助檢視，以確保服務與體驗均具有性別觀點。	2-8

## 第二部分目錄

壹、計畫緣起.....	2-1
一、政策依據.....	2-1
二、擬解決問題之釐清.....	2-1
三、目前環境需求分析與未來環境預測說明.....	2-4
四、說明本計畫在機關施政項目之定位，可發揮之增值或槓桿效果.....	2-5
五、本計畫對社會經濟、產業技術、生活品質、環境永續、學術研究、人才 培育等之影響說明.....	2-5
貳、計畫目標.....	2-7
一、目標說明.....	2-7
二、執行策略及方法.....	2-8
三、達成目標之限制、執行時可能遭遇之困難、瓶頸與解決的方式或對策(可 用 SWOT 分析、PDCA 循環或其他方法描述).....	2-19
四、目標實現時間規劃.....	2-22
五、重要科技關聯圖例.....	2-24
參、預期效益、主要績效指標(KPI)及目標值.....	2-25
一、預期效益.....	2-25
二、主要績效指標(KPI).....	2-26
三、目標值及評估方法.....	2-27
肆、有關機關配合事項及其他相關聯但無合作之計畫.....	2-30
伍、就涉及公共政策事項，是否適時納入民眾參與機制之說明.....	2-31
陸、涉及競爭性計畫之評選機制說明.....	2-32
柒、其他補充資料.....	2-33
捌、106 年前瞻基礎建設計畫執行情形(截至 106/12/31).....	2-36

## 第二部分(自行上傳)

### 壹、計畫緣起

#### 一、政策依據

為協助產業導入數位創新，並揚升數位經濟價值，本計畫施政扣合「數位國家·創新經濟」發展方案項下「數位經濟」推動分項，以數位建設方式，協助地方政府發展創新科技產業，結合虛擬實境(VR)、擴增實境(AR)及互動科技相關技術，在硬體與軟體建設並重原則下，建構有利數位創新之基礎環境，打造優質數位國家創新生態。預期本計畫完成後，將可協助地方政府發展數位經濟相關產業，並促成產業群聚與落地，擴大我國數位經濟之投資與產值。

另一方面，本計畫亦對應國家科學技術發展計畫之「創新再造經濟動能」工作分項，期許可完善數位匯流基礎設施，透過創新生活體驗，帶動多元數位經濟發展落實科研成果產業化應用，促進創新產業發展建構並鏈結區域創新系統，活絡我國產業聚落成長動能打造友善之創新生態系統，完備創新創業之法規環境。

#### 二、擬解決問題之釐清

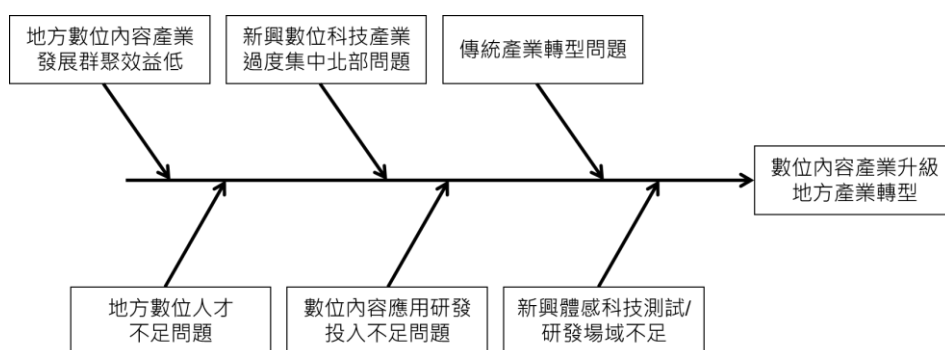


圖 1、問題釐清架構

#### (一)地方數位內容產業未型成群聚效益：

我國各縣市地方政府，對於數位內容產業及相關應用，均投入程度不一的資源協助地方業者及產業發展，我國自 2002 年推動數位內容發展至今，除少數特定園區外，數位內容產業群聚效果不明顯，此一問題與產業特性有關（數位內容之研發與自製，較不受限於區域特性）。近年來隨著全球化的發展，產業的垂直、橫向整合越發明顯，隨著體感科技、穿戴式裝置的新興科技發展，對於軟、硬整合的需求持續產生，我國應透過產業群聚的方式，促成軟體及硬體業者合作，協助產業集中於特定區域發展，降低產學研單位的合作阻礙。

#### **(二)新興數位科技產業過度集中北部問題：**

我國科技產業長久以來發展以北部為重，隨著資源的投入與集中，資通訊硬體業者集中於新竹、桃園等地，數位內容、軟體應用等業者亦集中於台北地區，對於我國人才流通與南北平衡發展不利，政府因此針對地方產業特質，導入新興數位科技應用，協助中南部地區之產業發展。

#### **(三)傳統產業轉型問題：**

我國中南部地區之產業偏重石化、機械等輕重工業項目，隨著科技演進，此類高汙染、投入回收比低的傳統產業，已漸漸向外移出。我國推動數位經濟發展，並投入資源協助業者及整體產業升級轉型，希望可藉由發展不受區域限制的數位內容、軟體服務應用等科技項目，協助我國地方傳統產業轉型或升級成為以內容、服務、應用為導向的新興科技相關產業。

#### **(四)地方數位人才不足問題：**

我國產業偏重硬體製造，各界理工背景之精英人才於畢業後即優先選擇投身硬體產業，因此長久以來軟體及數位應用人才短缺，產業環境與待遇亦低於硬體製造業。如今世界先進國家，科技產業均已轉型邁向軟體內容及應用服務為主，我國產業尚有硬體優勢，目前發展雖然集中於北部地區，但可加大投入數位人才培育，並協助地方產業留才，透過地方產業需求，協助數位人才發展，提升就業率與薪資結構改善。

#### **(五)數位內容應用研發投入不足問題：**

臺灣市場規模較小，業者對於數位內容應用及新興科技的早期投入風險較高，政府應鼓勵業者投入新興科技、發展各類數位內容應用之自有產品與研發，並持續透過各種補助、獎勵、減稅機制，以獨有的技術或不易取代之產品服務為優先項目，增進我國業者自有研發能力。

#### **(六)新興體感科技測試/研發場地不足：**

體感科技產業為新興科技應用發展項目之一，可結合軟體與硬體的整合性數位內容應用，範圍含蓋 VR/AR、大型互動應用、穿戴式應用等等，各種行業別應用（如：遊樂園、醫療、教育、建築等等）均可透過相關技術進行研發產製並商業化。我國硬體產業發展領先其他國家，對於體感科技所需之硬體已有領先優勢，未來應結合軟體發展，以場域進行測試及實證，協助業者強化自有產品之研發，進行銷售與測試，未來亦可更進一步作為整案輸出的展示平台。

### 三、目前環境需求分析與未來環境預測說明

目前體感科技風潮席捲全球，成為各界爭相投入的創新領域新藍海。體感科技透過互動科技、空間定位、觸覺模擬、情境感測等技術，整合 AR(擴增實境)、VR(虛擬實境)、MR(混合實境)等創新應用，導入如教育、醫療、穿戴式裝置、遊樂園、百貨公司、博物館等領域並帶來新型態的體驗經濟、引領龐大商機。據 Digi Capital 預測，至 2020 年全球 VR 與 AR 市場規模將達到 1500 億美元，體感經濟將伴隨著 AR/VR 深入各行各業，將產業的觸角無限延伸，未來體感科技趨勢，將是打造人類和機器的全新互動體驗，締造新體感經濟。

隨著網路普及率與連網終端多元化，促使現今數位文創內容與智慧終端緊密相連，轉變為更具互動性、移動性、即時性之新形態智慧內容。此外虛擬實境、擴增實境、智慧手錶、智慧手環等穿戴式裝置逐漸步入消費量產階段後，未來將整合其他技術，如人工智慧、3D 拍攝、全息影像等技術，驅動各式服務與數位內容轉往智慧化發展，將大舉改變傳統數位內容產業之產製和呈現方式。由於產業全球競爭，以及資金市場湧向高科技產業的排擠效果，再加上 WTO 入會後國際化之趨勢，使得我國傳統產業在國內外經濟情勢急速變化下面臨嚴峻挑戰；本計畫將結合我國既有硬體優勢，與體感應用國際趨勢，以創新應用驅動新興產業，促成業者透過新興科技(如：體感科技、虛擬實境、擴增實境、高階影視特效等)加值內容衍生價值，達成產業規模化、方案特色化與國際化等目標。

我國體感科技相關業者包含硬體及軟體端，目前已投入之硬體業者如 HTC、智崴、Acer 等，而軟體則包含遊戲業者(如大宇、智冠等)、VR 行業別應用(建

築、教育、醫療等)業者、實體場域應用(如義大世界、劍湖山、六福村、各類博物館、百貨公司)等亦屬於產業推動過程中可獲得協助之產業領域。目前全球對於VR/AR、全息投影等技術應用仍處於發展前期，世界各國目前尚未有主導性業者，而我國於硬體端具有優勢，故推動成為體感科技創新應用正是關鍵時刻。經濟部現階段已透過政策推動，結合南部體感科技產業基礎，及北部智慧內容及ICT產業能量，打造體感科技產業聚落並帶動產業及周邊發展；後續可結合本計畫進行相關產業研發補助，輔導傳統產業導入智慧體感科技，創造體驗商機；結合主題樂園、藝文特區、商場示範等應用，打造台灣體感科技產業。

#### **四、說明本計畫在機關施政項目之定位，可發揮之加值或槓桿效果**

本計畫為我國「前瞻基礎建設-數位建設」項下之基礎建設計畫，配合我國「數位經濟」施政目標，以建設下世代科研環境、發展新興數位科技應用為計畫主軸。為推動體感科技產業，本計畫著重於基礎環境建構與場域型應用案例之推動，未來將配合地方政府，以合適之產業發展區域，結合在地化產業、地域優勢，協助地方發展，並促成各類示範應用案例，一般消費者及民眾可直接接觸體感科技之相關應用，作為產業推動之回饋者，亦可協助業者強化產品體驗，進而促成海外輸出。

#### **五、本計畫對社會經濟、產業技術、生活品質、環境永續、學術研究、人才培育等之影響說明**

本計畫主要促成體感科技產業群聚，以基礎建設協助產業發展，並結合「體

感科技產業推動計畫」，提供產業各種服務與支援，協助業者投入產業發展；並以國際性展會活動，吸引國內外業者共同投入、民眾共同參與，以示範場地，實證相關應用，並帶動城市週邊服務與建設成長；同時擬透過基礎環境建構與場域型應用案例之推動，配合地方政府，以合適之產業發展區域，整合在地化產業、地域優勢，協助地方發展，並促成各類示範應用案例，建立體感科技基地，發展體感科技技術與整合應用，增加及培養體感科技相關應用接觸之體驗者基數，作為產業推動之回饋，協助業者強化產品體驗，促成海外輸出，針對我國之社會經濟、產業技術、生活品質、環境永續、學術研究、人才培育等方面產生貢獻，茲就各層面之影響說明如下：

**社會經濟層面：**藉由發展體感科技產業，協助產業創新，整合軟硬體內容應用，建立新興產業模式，創造就業人口，透過地方產業需求，協助數位人才發展，提升就業率與薪資結構改善，並促成民間投資，衍生相關產值，帶動經濟成長動能。

**產業技術層面：**透過各類場域體感科技應用，帶動軟體應用及數位娛樂，引導臺灣進入創新科技領域，掌握全球市場機會，發展技術領先地位，促成優質海外輸出。

**生活品質層面：**建立各類場域體感科技應用如：主題樂園、藝文特區、博物館、美術館、百貨商場等，提升我國人民文化生活質感，打造正面社會意義之娛樂生活，滿足人類社會情感生活需求，體現未來城市智慧生活型態。

**環境永續層面：**發展軟硬體內容整合應用及數位娛樂之高附加價值產業，降

低環境維護成本，提升經濟產業運轉效能，建立經濟與環境並重之新產業型態，減少資源耗損，增加環境永續經營之資本。

**學術研究層面：**聚焦學術研究方向，結合體感科技產業生態系，透過實證場域與產學合作，提供研究方向參考、擬定策略、強化產業生態鏈之關鍵技術能力。

**人才培育層面：**以專案方式協助產學研等單位，提供發展體感科技之各類場地、空間、硬體設備等，透過遊樂園、博物館、圖書館、商場等各類公共場所，提供學研單位實體空間展示學習/研發成果，整合產學資源，舉辦大型技術展覽活動(如：放視大賞等)，透過產學研合辦之競賽類活動，結合產業需求與人才培育，彌平產學落差，培育頂尖產業技術人才。

## 貳、計畫目標

### 一、目標說明

本計畫為促進我國體感科技產業發展須建構產業發展基地與試煉場域，以利在體感科技上包括硬體、軟體、內容、服務、場域等上下游整合發展創新應用，並實證可行而推動。同時為加速所建構場域對於體感科技產業發展之有效性，同步規劃相關輔導措施，如建構產業研調能量、跨業整合、市場行銷、鼓勵新創、主題式試煉補助等，以期真正帶動產業發展並連結在地。

本計畫將以推動創新應用、落實在地試煉以及促進整案輸出等三大方向，以實驗場域整備、商務媒合推廣、主題試煉補助、多元創新應用等四大推動架構，搭配地方政府建構為體感產業發展基地與試煉場域，同時進行滾動式評估與計畫管考，追蹤獲得補助之地方政府執行成效。規劃配合執行計畫之地方政府發展

體感科技的利基優勢，以六大領域(包括影視產製、城市娛樂、健康促進、沉浸式教育、智慧製造輔助及海洋體驗等)作為發展重點，也將透過城市娛樂領域進行延伸，除主場域大魯閣草衙道外，尚包括藝文特區(駁二藝術特區：VR 劇院)、美術館(高雄市立美術館：AR/VR 美術館)等。同時輔以建構產業研調能量、跨業整合、市場行銷、鼓勵新創、主題式試煉補助等輔導措施，進一步協助體感產業拓銷國際，促進我國體感科技產業發展，以體感產業新經濟模式驅動產業翻轉，創造臺灣體感科技產業聚落。

本計畫於場域營運同時，亦考量不同性別、性傾向及性別認同使用者需求，將性別友善設施，如哺(集)乳室等之設置訂為本計畫之性別目標，並規劃於本場域所辦理之活動，進行使用者滿意度調查，包括集(哺)乳室之使用等。；此外，亦運用相關統計資料，以瞭解性別落差情形，或不同性別未被滿足之需求，同時運用性別分析探討原因，以具體呈現本計畫待努力改善之性別議題，並於辦理相關審查作業時，將「主題式試煉內容是否具性別平等意涵」納入審查項目中，再邀請性別平等專家學者協助檢視，以確保服務與體驗均具有性別觀點。

## 二、執行策略及方法

分項目標	細部計畫名稱	執行策略說明(請依細部、子項計畫逐層說明)
園區場域整備	技術與商務支援場域整備	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設置技術支援場域作為技術廠商提供產品與服務之基地</li> <li>● 設置商務支援場域作為商務支援團隊提供服務之基地。</li> <li>● 整備辦公空間、交流空間、文件/設備儲藏空間、機動運用空間等，以作為商務支援服務團隊進駐與技術需求廠商接受服務之空間。</li> </ul>

分項目標	細部計畫名稱	執行策略說明(請依細部、子項計畫逐層說明)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 整備辦理各類商務或市場行銷相關研討或交流活動所需之空間設施。</li> </ul>
園區場域整備	活動場域與公共空間整備	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設置多類室內或戶外試煉場域作為體感科技行銷與活動進行之場所。</li> <li>● 輔導媒合體感科技廠商與民間場域經營者合作進行行銷與活動商業應用。</li> <li>● 強化行銷與活動場域周邊商業服務機能。</li> <li>● 設置 VR 影視產製基地，提供 VR 劇院與互動體驗空間強化影視產業商業化機制。</li> </ul>
商務媒合推廣	發展跨業整合新創團隊	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 針對體感不同應用的產業鏈，進行產業鏈廠商盤點，以掌握強弱與不足之處。</li> <li>● 依產業需求研析特定合作議題，並依盤點結果邀集特定廠商進行合作，並產出相關聯的發展計畫。</li> <li>● 依產業需求蒐集適合的跨業合作成功案例，供作廠商參考。同時也將前項團隊輔導成功案例向外推介。</li> </ul>
商務媒合推廣	舉辦行銷與媒合活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 依產業規模發展進度，定期長期辦理適性適量的活動與展會，以產學合作及人才媒合為本，透過數位競賽、國際展覽、國際講座、人才媒合等系列盛事，連結學界之研發能量，滿足產業發展需求</li> <li>● 視體感科技應用效果，辦理包括音樂會、演唱會、展覽、論壇、體驗等多元化活動以豐富產業應用案例</li> </ul>
商務媒合推廣	促進投資落地	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 與在地政府合作建立招商進駐機制吸引外地廠商投資進駐。</li> <li>● 與在地政府合作建立廠商投資輔導團隊，掌握投資動態及落實媒介在地合作。</li> </ul>
主題試煉補助	提供主題式試煉補助機制	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 輔導民間以跨業整合方式，共同開發產品與服務</li> <li>● 以政府資源為誘因，引發民間整合共同投入資源參與發展</li> <li>● 重點領域包括娛樂影視、教育應用、製造應用、醫療照護、海洋應用等</li> </ul>
主題試煉補助	引進民間研發能量	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 鼓動民間整合提案，輔導民間以跨業整合方式，共同開發產品與服務</li> <li>● 以政府補助引導民間投資，引發民間整合共同投入資源參與發展，重點領域包括娛樂影視、教育應用、製造應用、醫療照護、海洋應用等</li> </ul>
主題試煉補助	打造試煉與體驗	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 促成設置多類室內或戶外試煉場域作為體感科技廠</li> </ul>

分項目標	細部計畫名稱	執行策略說明(請依細部、子項計畫逐層說明)
助	場域	商進行產品或服務實證之基地 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 輔導媒合體感科技廠商與民間場域經營者合作進行產品或服務商業應用</li> <li>● 運用在地政府政策協助，引導商業機能進入試煉場域周邊，以協助吸引體驗人潮</li> </ul>
多元創新應用	扶植多元創新應用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 媒合跨業合作展演，輔導民間以跨業整合方式，共同辦理展演活動，以活絡體感科技應用</li> <li>● 輔導轉化活動展出為商業輸出，以漸進式方式，將活動辦理由政府全額補助轉型到民間自發性投資，並以此作為商業活動輸出</li> </ul>
多元創新應用	媒合國際資源在地連結	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 建立國際與在地合作平台，聯合在台外商提供技術授權與支援、市場合作會以協助在地企業發展</li> <li>● 配合各類在台國際展會，辦理商洽會議</li> <li>● 輔導廠商赴海外參展拓點，於重要展會設立臺灣館等展攤或展館，並邀集國內優秀案例聯合赴海外設展與行銷。</li> </ul>

本計畫架構及各分項執行目標如下圖所示：

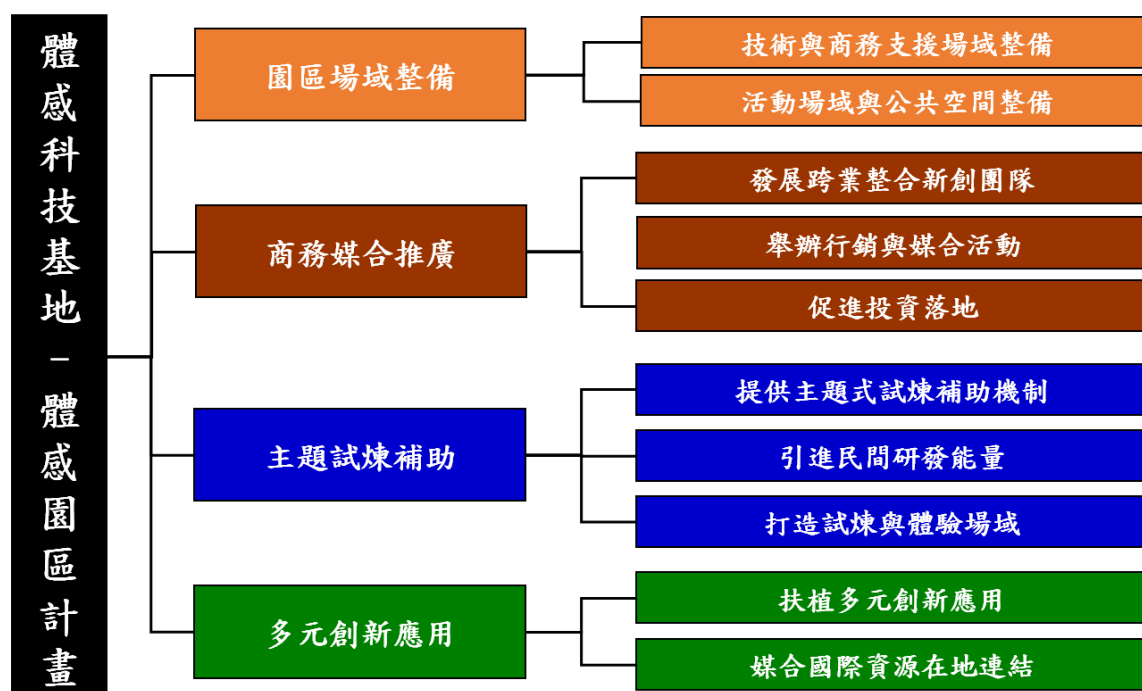


圖 2、計畫架構與執行目標

體感科技風潮席捲全球，成為各界爭相投入的創新領域新藍海。體感科技是透過互動科技、空間定位、觸覺模擬、情境感測等技術，整合 AR(擴增實境)、VR(虛擬實境)、MR(混合實境)等創新應用，導入如教育、醫療、穿戴式裝置、遊樂園、百貨公司、博物館等領域帶動產業升級轉型與新型態體驗經濟、引領龐大商機。我國現有業者包含 HTC、ACER、ASUS、智崴、奧可森等，均已投入相關軟體整合應用，未來可結合我國硬體優勢，發展新興產業應用並輸出海外。

本計畫目標規劃，分為園區場域整備、商務媒合推廣、主題試煉補助、多元創新應用等 4 個分項計畫執行，執行策略與方法分述如下：

#### (一) 園區場域整備

## 1. 技術與商務支援場域整備

- 設置技術支援中心、商務支援中心，作為體感技術供應商，與商務支援團隊、技術需求團隊快速界接合作開發之服務點。
- 以前店後廠為核心概念，整備多元場域試煉與軟硬整合，並提供發展後勤支援協助業者創新發展，透過市場實證印證商模，進而作為整案輸出國際的示範基地。
- 本計畫所規劃之前店後廠機制，亦朝後續自主維運方向推動，前店在推動上以搭配空間委外營運的方式進行，並由營運商以設立店中店的方式提供後廠研發成果第一線市場短期測試，成熟的產品也將移至體驗收費區正式商轉營運，減少因產品不成熟或計畫退場的影響，以利高雄體感產業永續發展。
- 設置 VR 影視產製基地，提供 VR 劇院與互動體驗空間強化影視產業商業化機制，透過計畫與政府資源加速體感科技影視音產業價值提升。
- 整備辦公空間、交流空間、文件/設備儲藏空間、機動運用空間等，以作為商務支援服務團隊進駐(如提供熟悉各國語言與商務人才服務、市場所在國的商情服務、產品與服務外銷諮詢服務、參加國際展覽資訊提供與參展之協助等)與技術需求廠商接受服務之空間。
- 整備辦理各類商務或市場行銷相關研討或交流活動所需之空間設施。

## 2. 活動場域與公共空間整備

- 輔導媒合體感科技廠商與民間場域經營者合作，進行產品或服務商業應用：遴選適宜之民間室內或戶外空間，並輔導媒合合適之廠商與場域業者洽談商業合作。輔導廠商提供場域使用數據供後進廠商在產品與服務優化之用。
- 強化試煉與體驗場域周邊商業服務機能：運用地政府政策協助，引導商業機能進入試煉場域周邊，以協助吸引體驗人潮。協調在地政府處理試煉與體驗場域之周邊交通順暢相關規劃與執行。
- 規劃與進行前述空間之公共空間部分與設施之優化：整備公共空間之綠化、休憩、照明、網路、衛生等各項功能，以符合體感活動需求。

- 結合現有場域推動「體感科技產業推動園區」，建構體感科技基礎環境。
- 透過場域及相關優惠措施，協助體感科技產業落地園區。
- 發展多元示範場域(如：主題樂園、藝文特區、百貨商場、美術館、博物館等)帶動民眾體驗及周邊商機，協助業者發展垂直應用。



圖 3、建構產業基礎環境，群聚產業生態系

## (二) 商務媒合推廣

### 1. 發展跨業整合新創團隊

- 引進領頭羊企業投入新創團隊發展：以大帶小方式，提供新創團隊學習成長機會，以及領頭羊企業爭取潛力團隊加入之契機。邀集產業高階主管或領導人，依其企業需求，帶領企業資源投入跨業整合新創團隊之輔導。
- 不定期辦理新創團隊跨領域交流活動：辦理創業經驗、市場開拓、跨業合作、國際輸出等競賽或是交流會議，以增廣視野與經驗。

## 2. 舉辦行銷與媒合活動

- 搭配主題式試煉補助，遴選多樣態室內或戶外試煉場域，作為體感科技行銷與活動舉辦場所，提供政府或廠商申請做為短期或長期之體感展演活動之用。
- 聯合中央資源以及公協會管道辦理國際合作與媒合，促進案源與合作國際化。
- 參考國際展會辦理大型特色活動：依產業規模發展進度，定期長期辦理適性適量的活動與展會，以產學合作及人才媒合為本，透過數位競賽、國際展覽、國際講座、人才媒合等系列盛事，連結學界之研發能量，滿足產業發展需求。
- 辦理體感科技多元應用活動：視體感科技應用效果，辦理包括音樂會、演唱會、展覽、論壇、體驗等多元化活動以豐富產業應用案例。
- 鼓勵民間共同參與：以漸進式方式，將展會辦理由政府全額補助轉型到民間自發性投資，並以此作為商業活動輸出。
- 輔導媒合體感科技廠商與民間場域經營者，合作產品服務行銷與

商業媒合活動強化行銷與活動場域周邊商業服務機能，結合在地政府產業創新相關資源，引導商業機能進入場域周邊，吸引人潮並帶動區域經濟發展。

### 3. 促進投資落地

- 與在地政府合作建立招商進駐機制吸引外地廠商投資進駐：研析產業投資需求及在地投資環境，給予中央或地方政府鼓勵投資政策建言。
- 與在地政府合作建立廠商投資輔導團隊，掌握投資動態及落實媒介在地合作：了解補斷鏈、建生態之需求，標示重點引進廠商類型；安排廠商進行在地投資環境考察；針對有意投資廠商提供專屬輔導與服務。
- 輔導傳統產業(如紡織、鋼鐵、醫療、教育、建築、遊樂園..等)導入智慧體感科技應用，研發各行業別創新應用，開拓藍海新商機。
- 結合中央與地方政府及產業能量，籌組國家隊，促進在地經濟並展示我國科技產業實力。

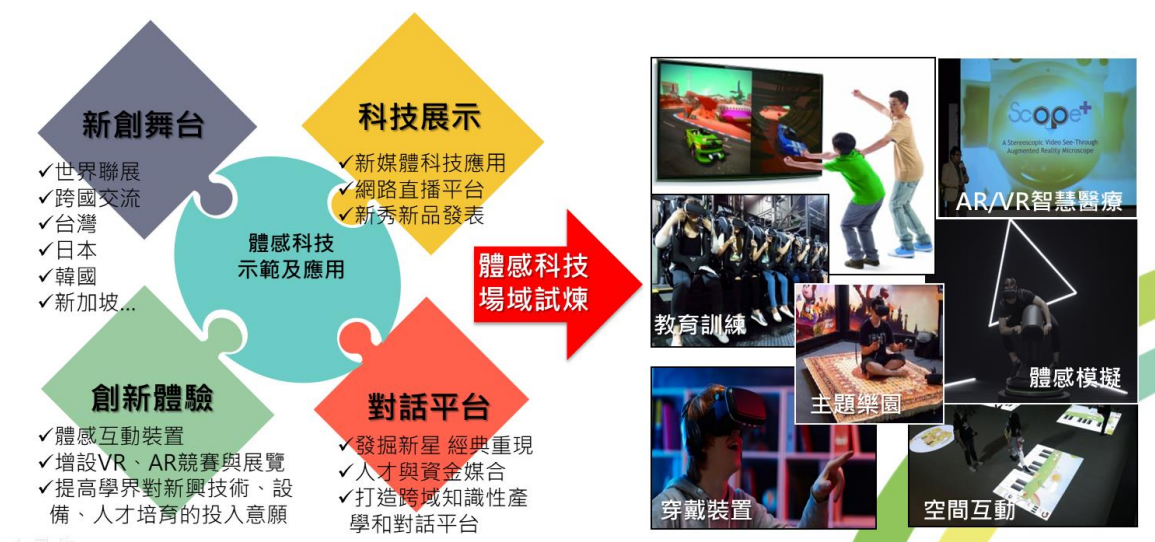


圖 4、輔導新創團隊，商務媒合應用推廣

### (三)主題試煉補助

## 1. 提供主題式試煉補助機制

- 建立主題式試煉補助機制，針對技術型研發主題訂定補助規定、申請辦法與行政作業程序，籌設行政執行團隊。
- 以六大領域包括影視產製、城市娛樂、健康促進、沉浸式教育、智慧製造輔助及海洋體驗等作為發展重點。
- 鼓勵申請補助，蒐羅宣導特色創新應用案例提供廠商參考，帶動產出優質產品與服務。
- 針對受補助個案追蹤後續發展情形，驗證補助效益。

## 2. 引進民間研發能量

- 以主題試煉補助為主軸，分別就六大領域進行大型主題式試煉補助、廠商自提式應用發展補助、新創團隊應用試作補助以及需求委託應用開發補助等，分別從供給與需求端提供推力與拉力，促使各類應用蓬勃發展。
- 鼓動民間整合提案，輔導民間以跨業整合方式，共同開發體感科技產品與服務。
- 引導民間投資，以政府資源為誘因，引發民間整合共同投入資源參與發展。

## 3. 打造試煉與體驗場域

- 搭配主題式試煉補助，打造多類室內或戶外試煉場域，作為體感科技廠商進行產品或服務實證之基地；結合場域環境(室內或戶外公共空間)，以補助方式提供廠商申請做為短期或長期之新創產品或服務驗證之用；提供場域使用數據供廠商優化產品與服務

之用。

- 有效連結業界科專、國發基金、研發投資抵減、產創平台研發補助等機制。
- 提供主題式研發或專有項目，協助業者並促成資金媒合與產業投資。
- 透過海外加速器切入利基市場並與國際接軌。

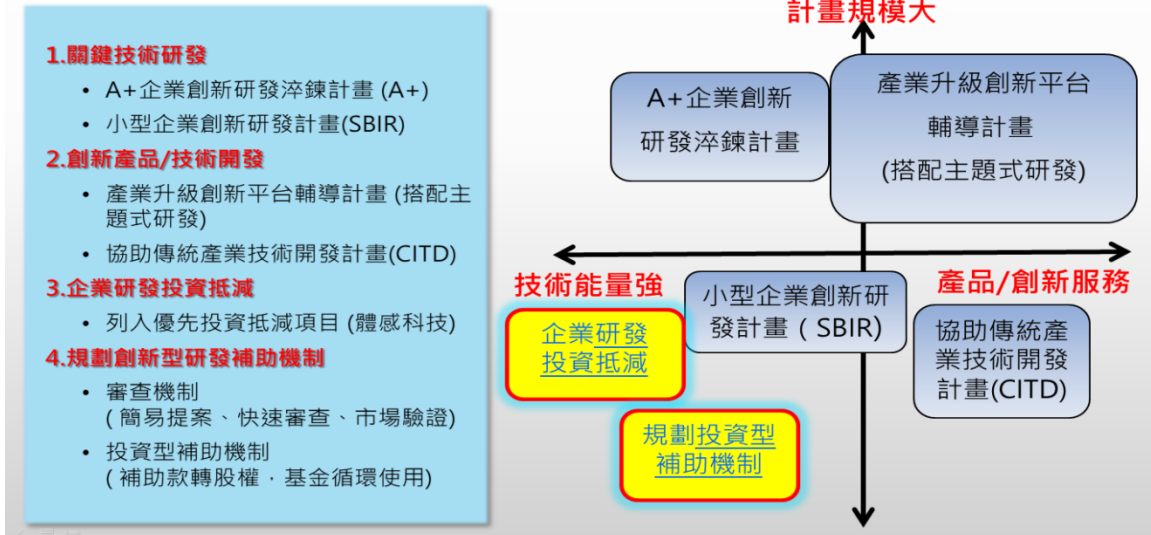


圖 5、提供研發補助，結合民間能量打造試煉場域

#### (四)多元創新應用

##### 1. 扶植多元創新應用

- 結合在地政府，運用現有空間提供創新育成服務，孵育體感科技新創團隊。
- 結合現有創育單位與學術單位，進行新創團隊培育，並運用前述補助、場域以及商洽，形成新創團隊合適的育成環境。
- 建立進駐審查與輔導機制，提升政府資源使用效益。
- 與在地政府合作，建立輔導進駐機制與吸引新創團隊進駐。
- 建立體感科技產業分析調查能量，提供產官學研推動參考：設定調查目的與需求；定期執行產業分析調查；提供計畫滾動式管理

與推動調整參考。

## 2. 媒合國際資源在地連結

- 建立國際與在地合作平台：聯合在臺外商提供技術授權與支援、市場合作會以協助在地企業發展。
- 配合各類在臺國際展會，辦展商洽會議。
- 搭配前期研發補助示範案例成果，輔導新創團隊至海外參展，帶動產業生態系、市場行銷與品牌價值提升。
- 輔導廠商赴海外參展拓點：參考外貿單位國際展會資訊，推薦適當展會給廠商參考；輔導有意參展廠商，提供其相關資源，以利成功赴海外參展。
- 盤點各類創新應用整合案例，於重要展會設立臺灣館等展攤或展館，擇優補助進行海外行銷。



圖 6、扶植多元創新應用，輔導廠商輸出海外市場

### (五)受補助縣市管考機制

1. 本局對於受補助縣市相關經費以及進度規劃完善管考機制，訂有「地方政府發展體感科技實驗場域計畫補助作業要點」及「地方政府發展體感科技實驗場域計畫推動作業手冊」，每半年定期進行期中訪視；此外，並不定期辦理溝通查訪會議，以確保執行進度符合原訂進度與目標。
2. 本局依據「地方政府發展體感科技實驗場域計畫推動作業手冊」要求受補助縣市每月及每年 7 月、12 月須定時分別填報月報表及期中報表，藉由報表管控及現地審查方式，掌握各計畫之執行現狀進度，並監督了解各計畫實際執行情形。

### 三、達成目標之限制、執行時可能遭遇之困難、瓶頸與解決的方式或對策

#### SWOT 分析

SWOT 分析	
優勢(Strength)	劣勢(Weakness)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 臺灣資訊基礎建設完善，國民數位應用能力強，促使臺灣內容、行動軟體之市場消費力強，消費實力於全球名列前茅 (App Annie 統計，2016 年 Google Play 商店全球收入總排名，臺灣位居第 5；iOS 商店方面，臺灣超過韓國位列第 7)。</li> <li>2. 臺灣擅長硬體製造，在國際競爭上具有品質及整合優勢，南部地區為工業重鎮，硬體製造能力更為雄厚，更是能為重視軟硬整合的體感科技帶來源源不絕的後勤支援。</li> <li>3. 臺灣都市化發展成熟，且規模適中，數百萬人口居住的中型城市極利體感科技場域試煉，特別是擁有同時包含山海河港的多樣化場域，更是創新應用場域試煉的最佳示範點。</li> <li>4. 臺灣在華文市場具語文與文化優勢。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 臺灣電子資通訊業者仍多為產品導向與製造代工的硬體思維，缺乏內容創新與軟硬體與內容整合的能力。</li> <li>2. 臺灣場域經營業者仍不熟悉新興科技可以為所經營場域帶來何類創新應用。</li> <li>3. 非資訊產業對於體感科技的發展趨勢及與該產業如何結合的掌握度仍不足。</li> <li>4. 臺灣市場規模小，難以形成具產業影響力、可引領國內網路服務和軟體內容生態圈發展之大廠，甚至在全球內容服務產業鏈中參與比重少。</li> <li>5. 臺灣內容產業和新創公司資金募集、融資或人才招募不易，而體感硬體製造商資金及人才相對充裕，卻不熟悉如何與內容整合發展新營運模式。</li> <li>6. 臺灣內容業者之研發規模不及中、日、韓等競爭國家，更缺乏實證場域。</li> </ol>

<p>5. 臺灣具有優秀的美術設計人才，其性價比優於中、日等國。</p> <p>6. 臺灣網路完善，已具備 4G 網路環境，並正在規劃 5G 網路發展藍圖，有助於消費者運用網路接觸內容。此外，在室內與交通工具部分，不論官民場域，甚至個人家戶，無線網路 WiFi 觸及隨處可見，也可助於互動內容傳遞。</p> <p>7. 臺灣在亞太地區，手機上網率僅次於香港，智慧手機普及率在 25 到 34 歲的年輕使用者更達 100%，皆有利於體感科技創新應用的推動。</p> <p>8. 臺灣消費者對於新興服務應用的接受度優於全球(如全球最大遊戲直播平台 Twitch，臺灣 2016 年創下 1,600 萬不重複瀏覽人次，每人每天平均收看超過 120 分鐘，超越全球平均 106 分鐘，為全球最高)。</p>	<p>7. 臺灣缺乏完整的體感科技整合性人才培育機制，過去累積的優秀人才近年亦多被中國大陸挖角，形成人才斷層。</p>
<p>機會(Opportunity)</p>	<p>威脅(Threat)</p>
<p>1. 隨著 4G、5G 等網路通訊技術進步，帶動全球可連結網路之終端大幅成長，實現萬物連網之智慧環境，市場對於智慧內容之需求也將因而增加。</p> <p>2. 亞洲行動遊戲市場規模居世界之冠，臺灣業者具地緣與文化上之親近性。</p> <p>3. 臺灣市場青睞日本文化以及和日本關係友好，有利於本地新創團隊(如神嵐遊戲的「落櫻散華抄」、霹靂布袋戲的「東離劍遊紀」等)，運用日本相關題材、風格或團隊製作內容，將單一素材擴散至多元領域，並有助於將內容內銷國內以及外銷國際市場。</p> <p>4. 歐美大廠亦紛紛積極投入體感相關設備研發與應用發展，有利於題感設備的普及，對於我國期望以軟硬整合、整案輸</p>	<p>1. 中國大陸電子製造技術漸完備，相關廠商積極切入 VR、穿戴式裝置、機器人等領域；軟體內容創作產製方面，在 3D 動畫、手機遊戲和影視領域亦有所突破。</p> <p>2. 中國大陸挾資金與市場優勢，大量進行體感科技發展與試煉，雖品質尚待加強，但透過市場蓬勃發展帶動產業質量提升卻是不容小覷。</p> <p>3. 韓國政府亦發揮其資通訊優異技術，大力推動 K-ICT 智慧內容與文化科技(culture technology)產業，積極培育相關技術和創作人才，鼓勵大企業扶持新創公司，在數位學習、手機遊戲、行動 App、智慧媒體等皆有亮點表現。</p> <p>4. 歐美大廠亦紛紛積極投入體感相關設備研發與應用發展，對於我國期望擺脫製</p>

出將更有成功機會。

造業代工型態有不利影響。

### SWOT 矩陣分析

SWOT 矩陣分析		內部分析	
		優勢(S)	劣勢(W)
外部分析	機會(O)	發揮臺灣具國際競爭力之資通訊硬體供應鏈優勢，針對各個市場需求生產搭載體感科技所需之內容客製化終端和硬體裝置，並以數位環境優良之內需市場作為試驗基地。臺灣亦可運用熟悉華人及亞太文化優勢，發展跨亞太市場的內容，吸引更多優秀人才。另挖掘臺灣消費者所喜好之體感應用與內容，掌握高消費力及對新應用服務高接受度的商機。	臺灣電子資通訊業者應跳脫代工思維，與軟體內容商和新創公司，以及跨產業攜手，透過投資、共同研發方式，探索跨業應用領域之解決方案，藉此強化軟硬整合系統能力並進行場域試煉，從硬體代工升級至跨域系統服務提供者，甚至是完整解決方案輸出者。此外可運用台日友好的關係，共同合作填補臺灣研發能量缺乏、IP不足及人才斷層之問題，將臺灣特色體感應用外銷日本等亞太市場，進而彌補臺灣市場小的問題。
	威脅(T)	臺灣資通訊產業應連結臺灣軟體與體感應用內容服務之設計人才，促使體感應用內	產官學研應整合各自資源，建立完善的體感科技整合應用人才機制和實習培訓課

		<p>容創新進入既有產業鏈；臺灣軟體內容商能如何以硬體設備與場域需求為基礎，將文化創意能量連結體感應用內容產製，發展軟硬整合的體感應用內容產製模式，創造臺灣在體感科技產業的國際市場競爭力，並盡早完善臺灣之網路環境，以利消費者接觸體感應用，同時發揮區域場域試煉優勢，除了掌握國內消費者對體感應用之偏好，亦擴散至海外市場，思考與海外在地業者合作模式，削弱競爭者威脅。</p>	<p>程，如軟硬整合、數據分析、內容創作、內容產製技術等，強化學界與業者之銜接；政府應鼓勵大企業釋出資源，特別是硬體製造商，協助新創公司發展，注入創新能量和技術升級驅動產業轉型。或思考塑造實證場域，提供舞台給新創人才表現，並以此人才庫作為媒合人才與資金募集的基礎。或可採取跨國人才共製與交叉市場銷售模式，消除純粹由臺灣團隊主打臺灣市場之規模限制。</p>
--	--	---	---

#### 四、目標實現時間規劃

分項目標	第一年目標	第二年目標	第三年目標	第四年目標	期末目標	長期目標
園區場域整備	● 規劃技術、商務、創育等三個支援中心整備	● 維運技術、商務、創育等三個支援中心	● 維運技術、商務、創育等三個支援中心	● 維運技術、商務、創育等三個支援中心	● 完成技術、商務、創育等三個支援中心整備與維運 ● 促進體感科技產值達	● 整合運用地方現有新創育成空間，提供技術支援中心及商務支援中心機制，

					新臺幣 100 元。	提供從 研發、產 製、試煉 體驗、行 銷等企展 業所需之 後援，加 速體感落 地發展。
商務媒合推 廣	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 舉辦大型商展或媒合活動1件次</li> <li>● 完成至少3樣態展會活動規劃</li> <li>● 促成案件產品輸出國際1件次</li> <li>● 促進新創投資個案達3件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 舉辦大型商展或媒合活動1件次</li> <li>● 促成案件產品輸出國際2件次</li> <li>● 促進新創投資個案達7件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 舉辦大型商展或媒合活動1件次</li> <li>● 促成案件產品輸出國際1件次</li> <li>● 促進新創投資個案達7件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 舉辦大型商展或媒合活動1件次</li> <li>● 促成案件產品輸出國際1件次</li> <li>● 促進新創投資個案達3件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 舉辦大型商展或媒合活動4件次</li> <li>● 促成整個案或個別產品輸出國際5件次</li> <li>● 促進新創投資個案達20件</li> <li>● 促進積產投資新臺幣20元。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 建構國內創新應用從激發、軟體整合、內容開發、服務融入營運式到推廣階段輔導，打造國際競爭力之創新應用，並在地產生生態</li> </ul>
主題試煉補 助	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 完成創新應用跨業合作輔導機制</li> <li>● 促成產學研發軟體發展3案</li> <li>● 促成場域</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 促成產學研發軟體發展7案</li> <li>● 促成場域示範案例7案</li> <li>● 促成新興應用補助</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 促成產學研發軟體發展7案</li> <li>● 促成場域</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 促成產學研發軟體發展3案</li> <li>● 促成場域</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 促成場域示範案例20案</li> <li>● 促成產學研發單位創新</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 結合官方與民間資源，共同投入創新應用試煉，以產出</li> </ul>

	示範案例 3 案 ● 促成新興應用補助案例 2 件次	案例 2 件次	示範案例 7 案 ● 促成新興應用補助案例 2 件次	示範案例 3 案 ● 促成新興應用補助案例 2 件次	隊，發展體感科技硬體服務達 20 案 ● 促成體感科技新興應用補助案例達 8 件次	優質示範案例，對全球市場有效輸出。
多元創新應用	● 完成創新應用補助機制 ● 推動創新應用示範案例 2 個	● 推動創新應用示範案例 4 個	● 推動創新應用示範案例 2 個	● 推動創新應用示範案例 2 個	● 產出國際合作案例 10 件 ● 創造就業機會達 1000 個	● 匯集在地硬體、軟體、原創內容實域結合證跨界合作，開發創新服務，建構產創營運模式

## 五、重要科技關聯圖例

本計畫執行內容為體感科技場域建置與運營，故無此項內容。

## 參、預期效益、主要績效指標(KPI)及目標值

### 一、預期效益

#### (一)園區場域整備：

1. 整備技術支援中心及商務支援中心，提供從研發、產製、試煉體驗、行銷等企業發展所需之後援；同時整備辦公空間、交流空間、文件/設備儲藏等空間，作為商務支援服務團隊進駐(如提供熟悉各國語言與商務人才服務、市場所在國的商情服務、產品與服務外銷諮詢服務、參加國際展覽資訊提供與參展之協助等)之服務基地，加速體感產業落地發展。
2. 整備活動場域與公共空間之綠化、休憩、照明、網路等功能，輔導媒合體感科技廠商與民間場域經營者合作，進行產品或服務商業應用，強化試煉與體驗場域周邊商業服務機能，帶動體感科技產業群聚與發展。

#### (二)商務媒合推廣：

1. 匯集新創團隊共同展演原創產品與服務，結合實證場域跨界合作，開發創新體感服務，以利爭取國際策略合作或資金投入發展。
2. 結合現有官方與民間資源，整合辦理大型展會與媒合活動，以自製體感創新應用共同投入展演活動，聚焦產學合作及人才媒合，透過數位競賽、國際展覽、國際講座、人才媒合等系列盛事，吸引國內外民眾、買家與合作夥伴，鼓勵民間共同參與並引導商業機能進入場域周邊，吸引人潮並帶動區域經濟發展。
3. 建構國內體感創新應用從創意激發、軟硬體整合、原創內容開發、服務場域融入與營運模式導入到市場推廣等各階段輔導機制，打造具國際市場競爭力之體感創新應用，並完整在地產業生態。

#### (三)主題試煉補助：

1. 提供主題式試煉補助機制，結合政策工具與民間資源，共同投入創新應用試煉，以產出優質整案示範案例，有利對外輸出。
2. 引進民間研發能量，匯集在地硬體、軟體、原創內容結合實證場域跨界合作，開發創新體感服務，引發民間整合共同投入資源參與發展，並建構產業創新營運模式。
3. 打造試煉與體驗場域，有效輔導媒合體感科技廠商與民間場域經營者合作進行產品或服務商業應用，強化試煉與體驗場域周邊商業服務機能，擴大體感科技產業整案輸出能量。

#### (四)多元創新應用：

1. 結合在地政府，運用現有空間提供創新育成服務，孵育體感科技新創團隊，提供創新育成服務有效提升政府資源使用效益，並建立體感科技產業分析調查能量，提供產官學研擴大合作推動，以及滾動式管理參考。
2. 媒合國際資源與在地連結，建立國際與在地合作平台，配合各類在台國際展會，辦理商洽會議，輔導廠商赴海外參展拓點發展全球產品服務與市場。

## 二、主要績效指標(KPI)

本計畫全程(107年~110年)目標 KPI 如下：

- (一) 促進累積產業投資達新臺幣 20 億元。
- (二) 促進體感科技產值達新臺幣 100 億元。
- (三) 創造就業機會達 1000 個。
- (四) 促進新創投資個案達 20 件。
- (五) 促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟硬體服務達 20 案。

- (六) 促成場域示範案例 20 案。
- (七) 產出國際合作案例 10 件。
- (八) 促成體感科技新興應用補助案例達 8 件次。
- (九) 舉辦大型商展或媒合活動 4 件次。
- (十) 促成整案或個別產品輸出國際達 5 件次。

### 三、目標值及評估方法

目標	預算 (仟元)	預期成果效益	績效指標	評估方法	目標值訂定之依據
園區場域整備	211,300	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 完成技術支援中心及商務支援中心整備，提供從研發、產製、試煉體驗、行銷等企業發展所需之後援，加速體感產業落地發展。</li> <li>● 完成體感展演空間場域之公共建設與網路建設之整備，提供有效、友善的企業體感科技展演體驗支援，以驗證可行性。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 完成包括技術支援中心、商務支援中心、技術整合研發中心等產業服務團隊之服務場域整備</li> <li>● 促進體感科技產值達 100 億元</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 團隊實際進駐</li> <li>● 依各年度計畫執行規劃預期成果與實際成果進行對照</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 整備預算額度</li> <li>● 進駐服務團隊的空間需求</li> <li>● 亞洲新灣區展演空間面積與基礎建設需求</li> </ul>
商務媒合推廣	238,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 建構國內體感創新應用從創意激發、軟硬體整合、原創內容開發、服務場域融入與營運模</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 舉辦大型商展或媒合活動 4 件次</li> <li>● 促成整案或個別產品輸出國際達 5 件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 產業產值調查與推估</li> <li>● 提出國際合作案例內容</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 計畫預算額度</li> <li>● 產業發展的程度</li> <li>● 產業群聚內廠商數量與規模</li> </ul>

		<p>式導入到市場推廣等各階段輔導機制，打造具國際市場競爭力之體感創新應用，並完整在地產業生態。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 撮合國際資源與在地連結，共同發展產品、服務與市場</li> <li>● 建立產業研調在地能量，作為產業發展之參考依據</li> </ul>	<p>次</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 促進新創投資個案達 20 件</li> <li>● 促進累積產業投資達新臺幣 20 億元。</li> </ul>		
主題試煉補助	451,300	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 結合官方資源與民間資源，共同投入創新應用試煉，以產出優質整案示範案例，有利對外輸出。</li> <li>● 匯集在地硬體、軟體、原創內容結合實證場域跨界合作，開發創新體感服務，建構產業創新營運模式。</li> <li>● 完成整合運用地方政府現有新創育成空間整備。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 促成場域示範案例 20 案</li> <li>● 促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟體服務達 20 案</li> <li>● 促成體感科技新興應用補助案例達 8 件次</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 計數補助案件順利結案結案件數</li> <li>● 檢視補助個案營運模式並加以分析其合作成員分工、產製、行銷、營運、獲利、分潤等面相以進行分類</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 補助金額額度</li> <li>● 產業發展的程度</li> <li>● 產業群聚內廠商數量與規模</li> </ul>
多元創新應用	99,400	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 結合官方資源與民間資源，以自製</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 產出國際合作案例 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 計數活動參與人數</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 計畫預算額度</li> <li>● 產業發展的程度</li> <li>● 產業群聚內廠商</li> </ul>

		<p>體感創新應用共同投入展演活動與展會，以吸引國內外民眾、買家與合作夥伴進行在地體驗，有利對外輸出。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 匯集新創團隊共同展演原創產品與服務，結合實證場域跨界合作，開發創新體感服務，以利爭取策略合作或資金投入發展。</li> </ul>	<p>件</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 創造就業機會達 1000 個</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 計數輸出合約件數</li> <li>● 計數投資個案合約件數</li> </ul>	<p>數量與規模</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> </ul>
--	--	--	---	--	--

### 主要績效指標表(KPI)(B003)

屬性	績效指標	初級產出量化值	預期效益說明
技術創新(科技技術創新)	S2.科研設施建置及服務	<p>108 年度：維運技術、商務支援中心，運用現有空間，提供相關服務 20 件次以上。</p> <p>109 年度：維運技術、商務支援中心，運用現有空間，提供育成服務。</p>	<p>設置並維運技術支援中心，提供體感科技技術供應商與技術需求團隊快速界接合作開發之服務。設置商務支援中心，作為體感科技商務支援團隊，提供熟悉各國語言與商務人才服務、市場所在國的商情服務、產品與服務外銷諮詢服務、參加國際展覽資訊提供與參展之協助等服務。</p>
	其他	<p>108 年度：舉辦大型商展或媒合活動 1 件次。</p> <p>109 年度：舉辦大型商展或媒合活動 1 件次。</p>	<p>辦理國際活動與展會，以產學合作及人才媒合為本，透過數位競賽、國際展覽、國際講座、人才媒合等系列盛事，連結學界之研發能量，滿足產業發展需求。</p>
益(經濟)效	L.促成投資	<p>108 年度：促進產業投資達新臺幣 5 億元。</p> <p>109 年度：促進產業投資達新臺幣 8 億元。</p>	<p>預計可帶動包括硬體製造、軟體銷售、內容開發及場域服務等整體產業鏈投資。</p>

屬性	績效指標	初級產出量化值	預期效益說明
	M.創新產業或模式建立	108 年度：促成體感科技新興應用補助案例 2 件次。 109 年度：促成體感科技新興應用補助案例 3 件次。	搭配主題式試煉補助，打造多類室內或戶外試煉場域作為體感科技廠商進行產品或服務實證之基地。
	N.協助提升我國產業全球地位	108 年度：促成整案或個別產品輸出國際 1 件次、產出國際合作案例 2 件。 109 年度：促成整案或個別產品輸出國際 2 件次、產出國際合作案例 6 件。	建立國際與在地合作平台，提供技術授權與支援、市場合作協助在地企業發展，配合各類在台國際展會，盤點各類創新應用整合案例，於重要展會設立臺灣館等展攤或展館，有效連結國際資源，爭取國際合作及輸出。
	P.創業育成	108 年度：促進新創投資個案 5 件。 109 年度：促進新創投資個案 8 件。	引進領頭羊企業投入新創團隊發展以大帶小方式，提供新創團隊學習成長機會以及領頭羊企業爭取潛力團隊加入之契機，發展跨業整合與新創投資。
	T.促成與學界或產業團體合作研究	108 年度：促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟硬體服務 4 案。 109 年度：促成產學研單位建立新創團隊，發展體感科技軟硬體服務 9 案。	鼓動民間整合提案，輔導民間以跨業整合方式，共同開發體感科技產品與服務。
	其他	108 年度：促成場域示範案例 4 案。 109 年度：促成場域示範案例 9 案。	建立主題式試煉補助機制，蒐羅宣導特色創新應用案例提供廠商參考，如聚焦娛樂影視、教育應用、製造應用、醫療照護、智慧城市、主題樂園、海洋應用等領域，帶動產出優質產品與服務。
社會影響	社會福祉提升 其他	108 年度：創造就業機會 300 個。 109 年度：創造就業機會 400 個。	增加青年就業機會。

#### 肆、有關機關配合事項及其他相關聯但無合作之計畫

本計畫主要搭配行政院 2017~2025「數位國家、創新經濟」發展方案(簡稱 DIGI+方案)」，規劃提升體感科技產業創新應用基礎環境，促進研發先進數位科技、培育跨域人才做為我國發展數位經濟的基礎，我國「數位建設」的重點項目

之一，未來將與地方政府配合，落地於合適之產業推動區域，結合地方發展，帶動產業形成聚落。

經濟部工業局「智慧內容產業發展計畫(105-108)」以內容為核心，透過科技與網路應用，發揮數位內容價值，結合技術整合創新，透過各類終端裝置、應用在不同場域，並藉由新興科技發揮內容衍生價值。計畫目標在於培養智慧內容原創人才，提升原創人才開發製作技術能量，引領國內產業投入數位內容創新應用，建構智慧內容產業生態鏈，以倍增自製率與產值為目標，推升產業全球競爭力並發展創新應用。

經濟部工業局「體感科技產業推動計畫(107-110)」以產業推動為主，聚焦軟硬整合，結合國際科技趨勢與我國「硬體研製」優勢，反映在各種新型態的科技裝置上，如：頭戴式 VR 設備、AR 裝置、智慧手環/手錶等等，並藉由互動科技、空間定位、觸覺模擬、情境感測等各種感測、空間定位與操控技術，體現各種未來應用的可能，進一步帶動軟體應用及數位娛樂導入教育、醫療、穿戴式裝置等領域，未來將進一步以消費者體感體驗為基礎，推升我國經濟成長並驅動新興產業蓬勃發展。

#### **伍、就涉及公共政策事項，是否適時納入民眾參與機制之說明**

本計畫執行過程將視需求，舉辦開放形式之座談會或公聽會，協助業者、民眾釐清計畫內容並提出建議。

未來將針對本計畫所規畫之補助、獎勵、輔導機制，辦理說明會，以協助業

者、民眾釐清產業推動項目並提出建議。

## 陸、涉及競爭性計畫之評選機制說明

### 1. 申請流程：

(1)本計畫將採競爭型機制，開放全國地方政府提出計畫進行申請，結合地方產業優勢與資源，以補助方式推動地方產業升級轉型。

(2)未來相關資訊將公告上網(包含審議機制、審查要件、委員審查辦法、申請須知、作業手冊等等)，包含地方政府遞件資料與審查結果。

### 2. 申請單位：

本補助計畫申請對象為直轄市或縣(市)政府。

### 3. 自籌款分配比例：

為兼顧產業發展需求、確實發揮計畫執行效益，地方政府申請時，應考量地方產業發展藍圖之規劃、計畫目標、計畫內容、預期成效、過去計畫執行績效，並依據「中央對直轄市及縣市政府補助辦法」編列配合款、自籌款或回饋機制等項目。

### 4. 考核機制：

為辦理計畫之相關審查作業，本部得另定審查作業規範，並依規範設置計畫審查委員會，二分之一以上委員，由本部就相關領域之學者及專業人士聘兼之，召集人及其餘委員由本部派員兼任。

5. 審議機制：

採競爭型評比機制，受計畫補助之地方政府除須依規定，辦理報表填報、進行現場勘訪、提出期末報告外，應針對遴聘之專業團隊或顧問之計畫執行現況，自行訂定計畫管控作業及流程，進行進度查核，並將審核及成果等相關報告上網公開，以利全民監督。

6. 定期召開審議，確實追蹤管考：由本部按季召開檢討會議，控管體感科技基地推動進度，並按月更新及列管產業投入研發、招商、引資等情形，以督促受補助之地方政府加速體感科技產業落地，帶動地方經濟發展。

## 柒、其他補充資料

臺灣數位內容產業發展多年，我國業者在內容軟實力、軟硬整合之技術能力相當成熟，因應全球新型態智慧內容的體感與互動需求，未來勢必在虛擬與實體平台、線上及線下新服務體驗模式應用大放光彩。有鑑於大多數智慧內容應用（如：VR/AR 裝置）的場域黏著性，未來之固定場域體驗（如：密室逃脫、教育訓練、體感模擬、空間互動、主題樂園、博物館）等，將成為智慧內容產品之一大主流。本計畫結合我國既有硬體優勢，與體感應用國際趨勢，以創新應用驅動新興產業，促成業者透過新興科技（如：體感科技、虛擬實境、擴增實境、高階影視特效等）加值內容衍生價值，以達產業規模化、方案特色化與國際化為目標，進一步發展臺灣成為體感科技創新應用領先國家。

本計畫主要搭配行政院 2017~2025「數位國家、創新經濟」發展方案(簡稱

DIGI<sup>+</sup>方案)」，規劃提升體感科技產業創新應用基礎環境，促進研發先進數位科技、培育跨域人才做為我國發展數位經濟的基礎，我國「數位建設」的重點項目之一，透過與地方政府配合，落地於合適之產業推動區域，結合地方發展，帶動產業形成聚落。

經濟部工業局「智慧內容產業發展計畫(105-108)」以內容為核心，透過科技與網路應用，發揮數位內容價值，結合技術整合創新，透過各類終端裝置、應用在不同場域，並藉由新興科技發揮內容衍生價值。計畫目標在於培養智慧內容原創人才，提升原創人才開發製作技術能量，引領國內產業投入數位內容創新應用，建構智慧內容產業生態鏈，以倍增自製率與產值為目標，推升產業全球競爭力並發展創新應用。

本計畫與其他類似計畫之差異，主要在智慧內容產業發展計畫本質上係以內容為核心，透過科技與網路應用，發揮數位內容價值，結合技術整合創新，透過各類終端裝置、應用在不同場域，並藉由新興科技發揮內容衍生價值。計畫目標在於培養智慧內容原創人才，提升原創人才開發製作技術能量，引領國內產業投入數位內容創新應用，建構智慧內容產業生態鏈，以倍增自製率與產值為目標，推升產業全球競爭力並發展創新應用。

「體感科技基地-體感園區計畫(107-110)」進一步聚焦軟硬整合，結合國際「智慧內容」趨勢與我國「硬體研製」優勢，推動創新應用、落實在地試煉以及促進整案輸出等三大方向，以實驗場域整備、商務媒合推廣、主題試煉補助、多元創新應用等四大推動架構，透過與地方政府合作，將建構成為體感產業發展基

地與試煉場域，配合地方政府發展體感科技的利基優勢，以六大領域(包括影視產製、城市娛樂、健康促進、沉浸式教育、智慧製造輔助及海洋體驗等)作為發展重點，同時輔以建構產業研調能量、跨業整合、市場行銷、鼓勵新創、主題式試煉補助等輔導措施，進一步協助體感產業拓銷國際，促進我國體感科技產業發展，創造台灣體感科技產業聚落。

表 1：體感科技相關計畫差異/分工說明

計畫名稱	執行單位	環境建構	區域發展	研發補助	人才培育	國際行銷
體感科技基地-體感園區計畫 (107-110)	經濟部工業局 (補助縣市政府)	配合「體感科技產業技術支援中心」及「技術研發中心」所需場地、空間、硬體設備等需求，於地方政府場域進行建設與硬體購置	以現有場域厚植產業發展基礎環境，促成業者群聚並建構產業生態系。	(主題式研發)	(結合在地活動如：放視大賞，共同培育人才)	以辦理「國際性展演活動」為前提進行相關場地、硬體、設備之建設與購置，實證體感科技相關應用。
次世代環境智能系統技術研發與應用推動計畫 (107-110)	經濟部技術處	1. 串聯法人研發能量，研發 3 大類(自然人機互動技術、MR 技術、體態辨識技術)、20 項關鍵技術 2. 帶動混合實境互動娛樂服務產業躍升：帶給使用者混合實境互動娛樂體驗，預計 2021 年累計 120 萬 MR 用戶使用，預估創造每年逾新臺幣 10 億元產值；提升相關裝置廠商附加價值率由 30~40%提升為 60%，2021 年可增加相關產值由新臺幣 300 億元提升為新臺幣 800 億元。				
	經濟部工業局	產業生態環境建構及法規處理。成立「體感科技產業技術支援中心」，提供體感科技、AR/VR、穿戴式裝置、360 影視與後製特效等產業技術支援。	媒合區域業者、提供輔導、促成示範應用案例、結合其他產業跨領域合作開發	提供創業輔導及資金媒合平台、研發補助及政策性投資，協助業者研發	針對人才缺口，以產學合作、研討活動、交流活動、開發競賽等方式集合業者提供專業師資及課程，培訓原創與技術人才。	舉辦國際級大型活動，以音樂科技、展示科技、體感科技為主軸展現研發能量。
	經濟部加工出口區處	藉智慧高軟串聯區域產業鏈及應用服務，帶出南部產業對外發展的商機，建立產業發展的新能量，結合趨勢發展面向，規劃以「節能安控」、「智能交通」、「智慧展示」、「數位樂活」四項領域建置高軟應用示範場域。於高軟園區以「建立創新產學合作模式」、「建構 VR 內容大平台」及「推廣體感科技應用」為主軸，推動體驗服務與技術設計，鏈結新興產業生態體系，實現以服務帶動產業政策。				

本計畫依我國性別平等政策，未來將要求補助案之申請廠商，在徵聘執行人力時，增加考慮女性在文藝上的條件及能力，並提出人力比例結構之說明，作為委員審查之參考。另整合運用地方政府現有新創育成空間時，亦將加入友善性別空間的概念。體感科技產品之研發，另將於「次世代環境智能系統技術研發與應用推動計畫(107-110)」中，透過體感科技之自律審查機制進行檢視，避免有性別歧視、血腥暴力之內容出現，以促進性別平權。

#### **捌、106 年前瞻基礎建設計畫執行情形(截至 106/12/31)**

本計畫自 107 年方開始執行，故無 106 年執行情形。