

城鄉建模與數位雙生 基礎建設應用計畫

數位發展部數位產業署

113 年 8 月 29 日



一、政策依據



發會「亞洲·矽谷3.0推動方案(2025-2028年)」

行政院2024年5月核定

- 本計畫為「亞洲·矽谷3.0推動方案(核定本)」重要計畫之一，已於113年3月24日報院，國發會於5月29日函送各部會審議意見，本署於6月6日提供修正計畫書及回應說明，行政院已於113年8月8日核定「城鄉建模與數位雙生基礎建設應用計畫」(核定本)。



賴總統：推動「國家希望工程」打造創新繁榮、公義永續及民主和平的臺灣

- 積極投資科技創新，包括AI、IoT、AR/VR、區塊鏈等，是臺灣未來願景。
- 與地方加強合作，包括基礎建設、改善生活環境，同時推動地方創生，支持在地產業，發展社會企業，讓臺灣經濟繁榮發展。

二、打造數位建模生態系，推動商業創新

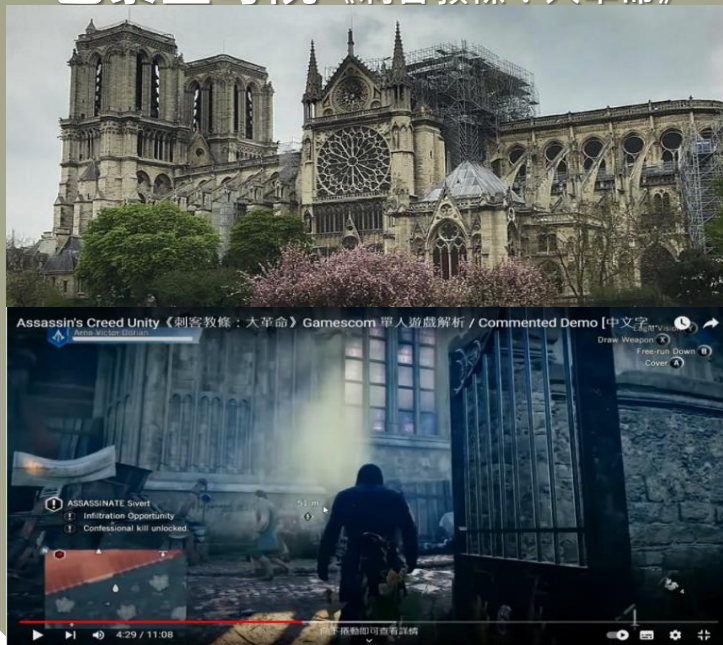
- 觀察國際經驗，大規模3D建模數位公共建設投資，大多由政府及業者共同出資

虛擬涉谷(日本)



主要出資者
日本總務省、KDDI(電信商)、澀谷市政
投資約208億元台幣

巴黎聖母院《刺客教條：大革命》



主要出資者
遊戲開發商Ubisoft、巴黎市政府
投資3A 級的大規模遊戲(製作成本約300億元台幣)

虛擬首爾(韓國)



主要出資者
首爾市政府
投資約80億元台幣

三、發展願景與目標

願景

以城鄉數位建模為主軸，發展數位創新服務，加速地方及產業升級轉型

目標



打造數位基礎建設，建立12大數位場域，包括：娛樂、電商、學習、運動科技、文化、動畫、影視、觀光、旅遊、賽事、展演、公共服務。

技術與方案



落地與驗證

數位建模生態系

開發者
社群

公協會

內容
業者

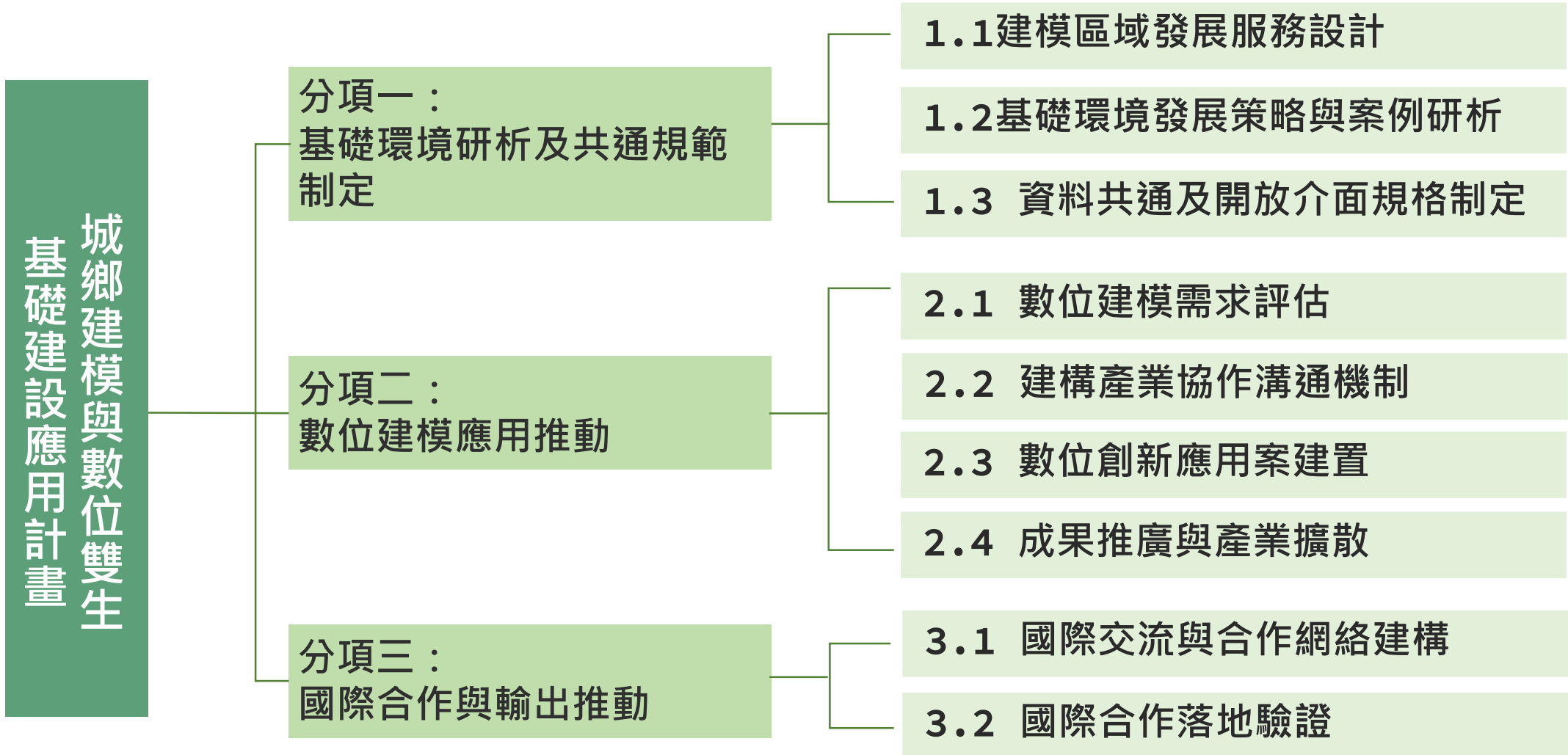


文化部
內政部

各級地
方政府

各級學
研單位

四、全程(114-117)計畫架構



五、重點工作：數位建模區域發展服務設計

服務設計

建模區域
發展
評估指標

12大
數位場域
服務情境
規劃設計

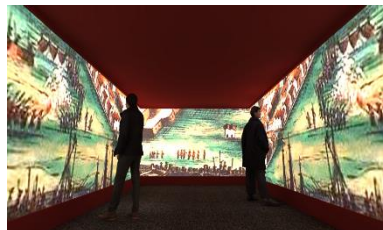
相關應用
永續發展與
擴散機制

特定領域

文化
資產



沉浸
體驗



縣市區域



台南縣市(建城400年)

技術項目



5G 行動通訊



裸視3D建模



AR擴增實境



生成式 AI

.....

應用



台南跨視紀400科藝之旅

yahoo

特定領域

電子
商務



娛樂
多媒體



縣市區域



台北市信義計畫區

技術項目



3D物件建模



XR 延展實境



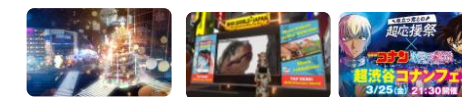
VTuber



5G 行動通訊

.....

應用



多樣化展演活動
(ex. 聖誕節/萬聖節)

虛擬廣告看板
(ex. NHK、科南電影)



線上演唱會
(ex. 動畫聲優)

服飾/化妝品直播
(ex. KOSE)



賽事轉播
(ex. 亞洲足球盃轉播)

玩家線上小遊戲
(ex. 危機一發海賊桶)

五、重點工作：數位建模徵案作業

中央(數位發展部)

- 訂定技術規格
- 制定開發規格

- 跨部會資源協調
- 專案輔導團

制定補助要點

擬定作業手冊

補助

地方政府

- 提供場域、聯合業者投資參與
(結合新創及共創商業模式)

聯合徵集業者參與

主題：娛樂多媒體服務



主題：商區沉浸式體驗



五、重點工作：數位建模創新應用案例

◆ 推動中央示範案及地方補助案

1 示範案

◆ FY 114

- 案件：2案
- 規模：3,000萬元/案，2案共6,000萬元
- 建置主體：數位發展部數位產業署
- 推動模式：中央出題/補助、廠商解題、地方支持
- 建置評估：
 - 地方政府意願
 - 場域特色(景點/商業發展/人潮/應用等)
 - 商業模式具擴充性
 - 3D建模及技術規範



商圈商業應用，包含結合重要節慶活動，如跨年晚會、臺灣年味在臺北、台北燈節等活動



景點商業應用，包含結合博物館展示、表演藝術、視覺藝術、地方特色美食等

2 補助案

◆ FY 115~117

- 案件：12案
- 規模：1億元/案，12案共12億元
- 建置主體：中央補助地方政府(與廠商合作)
- 徵案時程：第1期115~116年、第2期116~117年
- 推動模式：地方出題、中央補助、產業解題
- 建置評估：
 - 地方政府意願
 - 場域特色(景點/商業發展/人潮/應用等)
 - 永續經營/廠商營運意願

12大數位場域領域：
娛樂、電商、學習、運動科技、
文化、動畫、影視、觀光、旅遊、
賽事、展演、公共服務

五、重點工作：成果推廣與擴散

結合國內展會如**資訊月**、**智慧城市展**等，進行特定領域(ex. **娛樂多媒體**、**電子商務**、**數位學習**、**觀光**、**運動科技**等**沉浸式體驗**)主題展示、國際論壇及商機交流。



跨界合作

方案展示
媒合商洽

擴展海外市場

國際授權
國際輸出



六、預期效益

預期效益

- 帶動服務體驗：體驗人次數累計達**500萬人次**
- 促進數位投資：創造數位投資達**20億元**、經濟效益達**45億元**
- 完成全國**14案(26處)**特色場域數位模型，促成**56家廠商**投入，帶動**40項**以上數位應用

時程

114~117年

經費需求

4年18億元
億

第1年1.5億(預算案數**1.2億元**)、第2年4.5億、第3年8億、第4年4

簡報完畢