

本部112年度科技發展類計畫評核結果

類別	序號	計畫名稱	執行單位	評核意見(公告於本部官網)	評核級別
前 瞻 數 位 建 設 計 畫	1	強化公部門網路服務與運算雲端基礎設施	資訊處	1.計畫在實施雲端服務方面取得了初步成果，報告中仍應加強對於使用效能的量化評估，如系統響應時間、使用者滿意度等以更全面評估服務質量。 2.應持續探索和實驗雲端技術(如AI、大數據等)在文化內容創新、文化資產保護監測、藝術推廣展示等方面的應用，以開拓服務領域，提高參與和滿意度。	甲
	2	國家文化記憶庫及數位博物館應用計畫	臺史博	1.計畫目標執行結果符合原計畫目標成果豐碩，特別是在文化資源的取用方面有顯著的成果。 2.報告展示了計畫成果實踐的豐富數位內容及虛擬展覽，建議後續應持續加強使用者介面(UI)與使用者體驗(UX)的設計，包括意見反饋、優化搜尋、互動式教學模組、AI功能導入等。	優
	3	文化科技5G創新垂直應用場域建構及營運計畫	資訊處	1.計畫執行結果豐碩，從「5G場域專網建置」到「跨領域數位科技應用展演」都展現出成效，特別是在推廣5G技術應用實務、創新節目內容開發與提升觀眾互動體驗等方面。 2.雖5G技術已在展演應用中取得顯著成效，但考量到相關技術的迅速發展，建議仍應持續追蹤最新技術趨勢，探索更多創新應用可能。	甲
	4	5G文化科技人才培育暨跨域應用計畫	文資司/藝發司	1.已在推動5G技術與文化藝術的整合應用上取得成果。但仍建議透過專題研討會與工作坊形式的辦理，方能在邀請業內專家和藝術家分享成功案例後，共同研議技術融合的挑戰和解決方案，從而整合成果資源並落實成果推廣。 2.未來可考慮挹注大型專案，以及模組化與系列專案的補助。	優
	5	影音場域之5G創新應用領航計畫	影視司	1.計畫目標執行結果符合原計畫目標成果豐碩，強化了國際合作、促成產業合作拍攝或協作，並辦理國際級產業展覽，使臺灣文化科技有國際能見度與影音產業的創新發展。 2.在《化外之醫》和《不夠善良的我們》中，透過5G應用所集中提升之製作效率和品質，可以持續進行更深層次的內容創新。	甲
	6	5G內容力技術力跨域創新生態系計畫	文創司	1.計畫成功推動許多創新，諸如「AI街頭對戰」、「臺北大空襲」桌遊IP衍伸AI/AR遊戲等創新案例，且展現了結合5G技術與內容創新的潛力，亦能予未來內容創新開發提供豐富的實踐經驗與案例參考。 2.計畫呈現串聯國內外中介組織合作、辦理實體交流媒合以及線上交流媒合等活動，也促進了文化內容與科技領域的跨界合作，建議有詳細的合作案例分析與成效評估。	優
	1	設計驅動跨域整合創新計畫(4/4)	文創司	1.計畫績效已呈現在促進設計與各領域整合、提升公共服務創新等方面的成果上。 2.建議執行期間累積的挑戰和解決策略經驗也能落實於組織制度，且能分享與影響相關產學界。	甲
	2	服務型智慧政府2.0推動計畫-文化數據智能分析與決策輔助計畫(3/5)	資訊處	1.執行結果豐碩，計畫目標與預期成果優良，建議應對前2年所建立「表演類的文化場域」與「展覽類的文化場域」之文化數據，繼續追蹤其對後來智能分析與決策輔助的效益與特殊績效。 2.建議計畫成果應需積極透過不同管道廣泛推廣，包括學術研討會、工作坊、政策簡報等，使研究成果轉化為實際的政策建議與應用指南，最大化計畫的社會價值與影響力。	甲
	3	服務型智慧政府2.0推動計畫-數位文化內容流通機制推動計畫(3/5)	資訊處	1.計畫完成系統平台基礎建置，收錄豐富的音樂與漫畫類別作品資料，對於提升文化內容可及性與利用率有所助益。 2.計畫於著作權登錄制度與平台資訊正確性的確保方面仍需加強，包括與相關單位的協商合作，方能制定更完善法規機制與配套措施。	甲
	4	藝文場館科藝創新計畫(1/4)	藝發司	1.整體績效執行結果豐碩，扶植國內科技藝術創作於國際舞台及競賽更是亮點，有助國際競爭力或相關國際評比排名提升，已成為我國重要藝術類型之一。 2.建議擴大合作範圍，涵納更多不同領域的專業人士，如社會學家、心理學家等，以豐富科藝創作的內容與形式。	優
	5	博物館智慧升級示範計畫(3/4)	文資司	1.肯定此計畫在智慧管理、保存修復以及多元傳承等方面的成果，智慧環控設備與數據彙整分析平臺的建置確實能有效提升節能及作業自動化，輔以數據分析應用也有益於提升博物館的研究與典藏管理效率。 2.計畫在科技應用方面取得成果，建議更注意創新性與實用性的共構，不建議平衡，因為需避免為科技而科技，仍以實用為重。	優
	6	推動智慧影視音傳播發展計畫(1/4)	影視司	1.此計畫旨在加速臺灣影視音產業的數位轉型及國際競爭力，也透過科技融合與創新取得成果。 2.建議規劃更多激勵措施和平台，促進不同背景的創作者、技術專家和業界人士之間的深度交流與合作，以開拓更多元的內容創作與傳播管道。	甲

7	推動文化資產高階數位素材產業創新應用(3/4)	文創司	<p>1.透過系統性的問題修正和SEO優化，計畫成功增加了平台的使用者基礎和瀏覽量，進一步推廣了「臺灣數位模型庫」的影響力和知名度，但計畫在達到自給營運模式上仍有挑戰。</p> <p>2.計畫已成功開發多件數位模型，也提出許多實務專案應用，建議持續注重內容的創新與多樣化。</p>	優
8	淨零排放(1/4)-文化產業減碳科研、輔導計畫	綜規司	<p>1.計畫已執行多項活動和示範案例，也確實成功將淨零排放及環境管理的概念推廣至文化產業和廣大民眾之中，建議應強化目標設定與成效評估。</p> <p>2.建議透過計畫去鼓勵和支持文化產業內的技術創新，透過產官學共同探索新的商業模式和創意應用，以推動產業轉型與文化機構的永續性作為。</p>	甲
9	流行音樂基地與故事館科技應用展演計畫(1/4)	影視司	<p>1.「2023原創特調」活動已驗證能吸引參與者，顯示大眾對於創新與互動性活動的興趣。建議計畫能配合活動性質與主題有更多的實驗型與創新式的創意操作。</p> <p>2.建議加強與地方政府及文化局的合作與溝通，尤其在涉及文化資產再利用等敏感項目時，提前規劃並協調相關審核程序等準備。</p>	乙
10	數位科技及文化創新應用研究輔導計畫(1/1)	資訊處	<p>1.計畫執行結果符合科技發展計畫目標，具實驗性且質性描述與量化KPI指標清楚明瞭。</p> <p>2.建議加強與學術單位的合作，以落實文化科技的整合與研發，且同時也促進文化與科技人才的交流與融合。</p>	甲
11	運用數位擬真科技創新影像內容計畫(2/4)	影視局	<p>1.此計畫成功運用數位擬真科技，提升影視作品的視覺效果與敘事深度，且帶動了產業投入與科技應用的創新，落地的獎助措施也鼓勵了業界對新科技的探索與應用。</p> <p>2.建議計畫定期辦理研討會、工作坊或網路論壇，邀請業內專家、學者以及國際專家共同參與，以搜集與掌握數位技術發展、創新應用案例及市場趨勢。</p>	優
12	臺灣經典電影數位修復及增值利用計畫(4/4)	影視司	<p>1.在數位修復技術、國際影展參展、以及文化推廣方面取得了顯著的成就。特別是此計畫成功修復並保存多部重要的臺灣經典電影，且透過國際影展大幅提升知名度。</p> <p>2.建議計畫團隊考慮建立長期合作關係，如與國際影展、學術機構及其他文化機構等更緊密的合作網絡，以擴大與接軌國際影響力。</p>	優