

文化創意產業研究發展支出項目建議表

項次	產業別	建議可適用之研究發展支出項目
一	視覺藝術產業	<p>(一) 所稱研究發展，指中小企業自行策劃研發全新且符合本部政策五性(政策性、國際性、實驗性、扎根性、文化多樣性)之視覺藝術計畫。</p> <p>(二) 其活動態樣，為國際型藝術展覽、視覺藝術研討會、視覺藝術類節慶活動、雙年展、年會及美術競賽、藝術史料研究、資料庫、視覺藝術人才培育、藝術評論及視覺藝術類出版等。</p> <p>(三) 研究發展支出，包括：專為用於視覺藝術計畫之經常性費用及專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用，但不含攤提中小企業之人事、行政管理費及電腦軟體建置等資本門支出。</p>
二	音樂及表演藝術產業	<p>(一) 所稱研究發展，指中小企業自行策劃研發全新創作製作表演節目，並進行首演。</p> <p>(二) 其活動態樣，為全新創作製作之表演節目，從事劇本創作、導演、燈光設計、服裝設計、音樂設計、舞台製作等創作製作表演節目之項目，係為首演之前所需前置活動。</p> <p>(三) 研究發展支出，包括：專為用於全新創作製作表演節目所需之劇本創作、導演、設計、製作及專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練等費用，但不含攤提中小企業經常性之人事與行政管銷費用。</p>
三	文化資產應用及展演設施產業	<p>(一) 專門從事文化資產應用之研究發展保存、維護及活化之經常性支出項目。</p> <p>(二) 專門從事文化資產應用發展單位保存研究用之消耗性器材、原料、材料及樣品之費用。</p> <p>(三) 委託國內外大專校院或研究機構研究文化資產應用之費用或共同研究發展之支出。</p> <p>(四) 聘請國內外大專校院專任教師或研究機構研究人員或跨領域專家或設計師協助文化資產應用研發之費用。</p> <p>(五) 研究發展適用於博物館典藏(含文物、標本、藝術品等)管理、維護、修復等所需材料、設備或技術之支出。</p> <p>(六) 研究發展適用於博物館展示所需設備或技術之支出。</p>

		<p>(七) 研究發展適用於博物館教育活動所需設備或技術之支出。</p> <p>(八) 專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用。</p>
四	工藝產業	<p>(一) 專門從事研究發展全職人員之薪資以及研發相關消耗性器材、原料、材料、設計、模具及樣品製作之費用。</p> <p>(二) 專為研究發展所購買或申請之專利權、專用技術及著作權之當年度攤折或支付費用。</p> <p>(三) 專為用於研究發展所購買之專業性或特殊性資料庫、軟體程式及系統之費用。</p> <p>(四) 委託國內外大專校院或研究機構研究之費用或共同研究發展之支出。</p> <p>(五) 聘請國內外大專校院專任教師或研究機構研究人員或跨領域專家或設計師協助研發之費用。</p> <p>(六) 專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用。</p>
五	電影產業	<p>(一) 電影製作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以科學方法分析、產出或開發電影劇本內容或類型原型，建立電影劇本內容或類型元素之分析方法或系統，或以該劇本內容或類型原型產製電影等活動之支出項目。 2. 以科學方法或運用新興科技技術、新媒體、平台開發或設計之新電影製作(含前製、製作、後製)流程、製作流程管理系統，或有效率之製作模式等活動之支出項目。 <p>(二) 電影發行與行銷：</p> <p>以科學方法或運用新興科技技術、新媒體、平台開發之新電影發行或新電影行銷服務方式、流程，或設計新(或有效率)之媒體管理、應用或服務系統等活動之支出項目。</p> <p>(三) 專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用。</p>
六	廣播電視產業	<p>廣播產業：</p> <p>(一) 廣播節目製作：</p> <p>以科學方法或運用新興技術分析、開發研創廣播節目之製作模式、製作流程或系統，建立廣播節目之製作模式、製作流程或系統之分析管理方法，或以</p>

		<p>廣播節目之原創製作模式、製作流程或系統產製廣播節目等活動之支出項目。</p> <p>(二) 廣播節目發行與銷： 以科學方法或運用新興技術開發之廣播節目行銷服務模式、流程，設計創新(或有效率)之管理、應用服務系統等活動支出項目。</p> <p>(三) 專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用。</p> <p>電視產業：</p> <p>(一) 電視節目製作： 以科學方法或運用新興技術分析、開發或研創電視節目之模式、製作流程或系統，建立電視節目之模式、製作流程或系統之分析方法，或以該電視節目之模式、製作流程或系統原型產製電視節目等活動之支出項目。</p> <p>(二) 電視節目發行與行銷： 以科學方法或運用新興技術開發之電視節目發行或行銷服務模式、流程，或設計新(或有效率)之管理、應用服務系統等活動之支出項目。</p> <p>(三) 專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用。</p>
七	出版產業	<p>(一) 專門從事研究發展工作全職人員之薪資。</p> <p>(二) 專供研究發展單位研究用之消耗性器材、原料、材料及樣品之費用。</p> <p>(三) 專為研究發展購買或使用之專利權、專用技術及著作權之當年度攤折或支付費用。</p> <p>(四) 專為用於研究發展所購買之專業性或特殊性資料庫、軟體程式及系統之費用。</p> <p>(五) 委託國內大專校院或研究機構研究或聘請國內大專校院專任教師或研究機構研究人員之費用。</p> <p>(六) 委託國外大專校院或研究機構研究，或聘請國外大專校院專任教師或研究機構研究人員之費用。</p> <p>(七) 與國內外公司、大專校院或研究機構共同研究發展之支出。</p> <p>(八) 專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用。</p>

八	流行音樂 及文化內 容產業	<p>(一) 歌曲、MV、演唱會研發階段費用：從事研究發展工作全職人員之薪資。</p> <p>(二) 專為研究發展購買或使用之專利權、專用技術及著作權費用；專為用於研究發展所購買之專業性或特殊性資料庫、軟體程式及系統之費用。</p> <p>1. 歌曲：</p> <p>一首歌曲(錄音著作)的完成，除企劃發想外，於製作完成尚須由專業人員完成詞曲的編寫、音樂編曲、專業音樂老師的配唱製作、搭配樂手及和音，專業錄音室之錄製與藝人的演唱，因此取得或使用著作權產生下列費用：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 作詞費 (2) 作曲費 (3) 編曲費 (4) 製作人製作費、配唱製作人製作費 (5) 樂手費 (6) 和聲費 (7) 錄音室費(過帶、混音、錄音師費) (8) 藝人唱酬。 <p>2. MV 及專輯視覺：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 專輯形象圖文設計費 (2) 專業攝影費 (3) 服裝造型、妝髮設計費 (4) 影像拍攝、導演、剪輯、場景器材等費用 <p>3. 演唱會：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 研發設備、燈光設計、音響、舞台設計。 (2) 先進技術導入費。 (3) AR、VR 有關虛擬技術之感測器研究費。 (4) 內容軟體研發費用(如編曲費、合音編寫費、化妝髮型造型設計費、服裝設計製作費、道具製作費、主視覺、海報及 CF 拍攝費用、影像發想/2D/3D 製作費用)。 (5) 整合性硬體研發費用。 <p>(三) 專門從事研究發展工作全職人員參與研究發展專業知識之教育訓練費用。</p>
---	---------------------	--