

教育部體育署
114年推動運動科技場域實證計畫
申請須知

修訂日期：114年2月12日 **v3**版（草案）

教育部體育署運動科技專案辦公室

諮詢專線：運動科技專案辦公室(國立體育大學產經系)

03-328-3201ext. 8552

手機：0927-948-388蘇淑卿、0932-269-709王士倫

§目 錄§

壹、前言.....	1
貳、計畫申請流程.....	2
參、提案申請作業.....	3
肆、審查作業.....	5
伍、補助辦法.....	6
一、依據.....	6
二、補助對象.....	6
三、補助範疇.....	6
四、補助原則及核撥條件	7
五、其他.....	8
陸、計畫執行與管理考核.....	8
柒、保密原則與聲明.....	9
捌、附件.....	10
附件1 計畫書格式.....	10
附件2 場域需求自我檢核表(新案填寫)	23
附件3 過往實證之痛點與待優化之內容(續案填寫)	31
附件4 114年度運動科技場域實證計畫縣市政府提案政策方向建議 (政策案填寫).....	32

壹、前言

行政院科技會報辦公室(現為國科會科技辦公室，下稱科技辦)於110年11月30日邀集經濟部、科技部、衛生福利部、教育部等跨部會合作召開台灣運動X科技SRB產業策略會議，並邀請相關領域產官學研代表針對運動X科技議題討論及提供建言，科會辦依當日會議結論撰擬「台灣運動X科技行動計畫(2022-2026年)」並於111年6月經行政院核定，將以 Sports Everywhere為願景，提升頂尖運動選手的競技能力、擴大國人的運動風氣等，進而帶動臺灣運動科技產業向上發展。

教育部體育署依據「台灣運動 X 科技行動計畫(2022-2026年)」，並以111、112及113年執行科技應用點亮健康運動城市前期計畫為基礎，持續鼓勵國內業者導入運動科技創新解決方案，與地方政府緊密合作建構實證場域，114年將透過「運動場域科技創新計畫」補助機制，推動跨部會、跨區域、跨領域合作發展運動科技應用，期望由地方場域試驗，進而帶動示範效果，鼓勵縣市內所轄運動場館參觀、效仿，創造經濟價值與影響力；同時結合體育政策白皮書為施策重點，打造「健康國民、卓越競技、活力台灣」的重要願景。故本案主要目標為藉由導入運動科技，以促成全民智慧運動風氣之普及，期許各縣市可藉由本計畫之執行，帶動全民運動人口提升。

為以需求導向打造示範場域，今年度科技導入運動場域實證之目標，可包括「提升體驗感受」、「優化觀賽感受」、「增進運動表現」，及「優化場域管理」等4大面向，故須先釐清各縣市所轄實際運動場域之痛點及需求，並透過運動科技專案辦公室之輔導，以媒合跨部會署研發資源，並將科技導入示範場域，提供運動場域運行所需之客製化服務，以打造亮點並達到提升我國全民運動、職業運動及運動產業之發展。

累積112-113年計畫經驗，整合與各場館營運業者、職業球團、基層教練及專家學者多次需求諮詢會議結論，經體育署裁示，114年度彙整制定【縣市政府提案政策方向建議】，如附件四，即為本次新增之【政策案】提案方向，期望通過明確的政策方向，協助縣市聚焦需求、以利提案加速順暢。

為配合計畫申請及審查之需要，並使申請人瞭解有關之權利義務，爰將相關應遵循之作業規定、基礎權利義務關係內容及應備資料彙編成本申請須知。計畫申請及後續簽約管考等相關作業，依行政程序法等規定由教育部體育署委託法人或團體協助執行。

貳、計畫申請流程

作業流程圖		步驟一、擬定計畫提案方向
<p>專案辦公室輔導 全流程</p> <p>擬定計畫提案方向 ※3種計畫提案方向 1.新案：縣市府自提需求方向。需提供場域需求 自我檢核表，詳述需求內容。(如附件2) 2.續案：補助過的縣市提出延續方向。需敘明過 往實證之痛點與待優化之內容。(如附件3) 3.政策案：配合政策方向進行提案，請參考 【114年度運動科技場域實證計畫縣市政府提 案政策方向建議】(如附件4)</p> <p>步驟一</p> <p>步驟二</p> <p>步驟三</p> <p>步驟四</p> <p>步驟五</p> <p>步驟六</p> <p>計畫書撰寫</p> <p>計畫書線上輔導</p> <p>計畫書提案審查 (114/3/31前截止收件)</p> <p>計畫書審查</p> <p>體育署核定補助經費</p> <p>請款與 執行管考</p> <p>結案</p>		<p>※3種計畫提案方向</p> <ol style="list-style-type: none">新案：縣市府自提需求方向。需提供場域需求 自我檢核表，詳述需求內容。(如附件2)續案：補助過的縣市提出延續方向。需敘明過 往實證之痛點與待優化之內容。(如附件3)政策案：配合政策方向進行提案，請參考 【114年度運動科技場域實證計畫縣市政府提 案政策方向建議】(如附件4)
		步驟二、【計畫書】撰寫
		計畫書格式 如附件1 。
		步驟三、【計畫書】線上輔導
		計畫書撰寫至提案審查過程中，需與專案辦 公室安排至少1次線上輔導。
		步驟四、【計畫書】提案審查
		<ul style="list-style-type: none">114年3月31日前提出。請以電子公文正本發 文至教育部體育署、副本發文至運動科技專 案辦公室(國立體育大學產經系)。體育署將安排實體會議審查，提案單位需由 科長以上層級出席簡報。
		步驟五、請款與執行管考
		<ul style="list-style-type: none">應於補助核准函所定期間內依審查意見修改 計畫書，並經複核確認，始得辦理請領第1 期款作業。執行管考：教育部體育署或受體育署所委託 之法人或團體均得派員實地訪視，以供掌握 計畫執行進度。
		步驟六、結案
		<ul style="list-style-type: none">結案作業：繳交全程計畫結案報告辦理結案 作業。

參、提案申請作業

一、申請對象：直轄市及縣（市）政府。

二、受理期間及計畫期程：計畫結束日不晚於**核定日起8個月**為原則。

步驟	送審資料及時間
一、計畫提案方向	<p>※3種計畫提案方向</p> <ol style="list-style-type: none">新案：縣市府自提需求方向。需提供場域需求自我檢核表，詳述需求內容。續案：補助過的縣市提出延續方向。需敘明過往實證之痛點與待優化之內容。政策案：配合政策方向進行提案，請參考【114年度運動科技場域實證計畫縣市政府提案政策方向建議】
二、【計畫書】撰寫	<ul style="list-style-type: none"><u>計畫書格式如附件一。</u>
三、【計畫書】線上輔導	<ul style="list-style-type: none"><u>計畫書撰寫至提案審查過程中，需與專案辦公室安排至少1次線上輔導。</u>
四、【計畫書】提案審查	<ul style="list-style-type: none">114年3月31日前提出。請以電子公文正本發文至教育部體育署、副本發文至運動科技專案辦公室(國立體育大學產經系)。體育署將安排實體會議審查，提案單位需由科長以上層級出席簡報。審查時間另行告知。
五、請款與執行管考	<ul style="list-style-type: none">應於補助核准函所定期間內依審查意見修改計畫書，並經複核確認，始得辦理請領第1期款作業。執行管考：教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體均得派員實地訪視，以供掌握計畫執行進度。
六、結案	<ul style="list-style-type: none">繳交全程計畫結案報告，辦理結案作業。

三、計畫書審查簡報與答詢注意事項

- 申請單位請於審查會議時應派計畫負責人或相關人員(科長以上層級)出席會議，簡報先後次序由體育署於開會前決定之。
- 輪由該申請單位簡報時，其出席人數應不得超過 5 人，其他申請單位應先行退場。
- 若申請單位未能及時辦理簡報者，得予允許順延簡報次序；申請單位仍未能辦理簡報者，視同放棄。
- 審查委員於審查中得就申請單位所提與審查項目有關之書面資料及簡報有關內容提出詢問，參選審查會議列席人員僅得就該詢問事項發言。

5. 簡報時間為15分鐘，答詢時間以15分鐘為原則(採統問統答方式計時)。
6. 簡報及答詢計時於倒數1分鐘時，按鈴1聲；時間到時按鈴2聲，申請單位應立即停止簡報。

四、依審查委員意見提交計畫書，格式說明如下：

1. 請以 A4 規格紙張直式橫書（由左至右），並編頁碼，總頁數以20頁為限（不含附件）表格長度如不敷使用時，請自行調整。
2. 各項次級資料應註明資料來源及資料日期。
3. 各項資料應注意前後一致，按實編列或填註。
4. 金額請以新臺幣千元為單位，小數點下4捨5入計算。

五、通過審核之申請單位將進入補助程序；未通過者，體育署得邀集跨部會及學者專家協助輔導。

肆、審查作業

審查及核定作業將由體育署邀集運動科技或相關領域學者專家，組成審查小組，就計畫規劃內容之下列項目進行審查並給予優化建議；計畫規劃內容符合下列審查項目，有助於審查通過及補助經費核發。

一、經審查小組決議，依評分高低擇優遴選受補助名單，由教育部體育署或受委託之法人或團體函知各申請人審查與核定之結果。

二、審查小組將根據計畫書內容進行書審並給予優化建議，申請單位須於請領第一期款前針對專家建議修改計畫書內容。

審查項目	說明	佔比
1. 目標契合度與構想亮點	<ul style="list-style-type: none">• 使用對象設定及其需求痛點分析之合理性及正確性• 計畫之應用情境與使用對象痛點之契合度• 計畫之應用情境與本計畫目標(提升全民運動人口、優化民眾服務體驗)及市政科技發展目標之契合度• 計畫是否具有地方特色及創新性	30%
2. 完整性與可行性	<ul style="list-style-type: none">• 市場可行性評估結果• 技術可行性評估結果• 期程可行性評估結果：須包含計畫預估期程之可行性及進度管控機制	20%
3. 經費運用合理性與預期效益	<ul style="list-style-type: none">• 財務可行性結果：須包含「經費來源說明(可含中央補助款+地方政府投入款+營運者自籌款)及對營收之影響(無則免說明)• 計畫驗收標的是否具體、量化且可評估• 計畫完成所產生之效益、評估方式(須包含參與人次，並具體提出可提升全民運動參與人口等)	20%
4. 永續營運規劃	<ul style="list-style-type: none">• 中長期營運及服務擴散規劃	15%
5. 數據運用規劃	<ul style="list-style-type: none">• 配合政府相關部門之數據回饋措施	5%
6. 其他	<ul style="list-style-type: none">• 示範場域推廣規劃(宣傳、觸及率)• 資通安全及個人資料保護規劃	5%
7. 加分項	<ul style="list-style-type: none">• 跨部會、局處政府機構合作機制	5%

伍、補助辦法

一、依據

依「運動產業發展條例」第8條第1項第6款及「運動產業輔導獎助辦法」第6條辦理。

二、補助對象

直轄市及縣(市)政府，並以導入轄下公共運動場館為主。

三、補助範疇

運動科技四大應用類別包含優化管理應用、提升體驗感受增加運動表現應用、運動賽事應用、優化觀賽感受應用。請提案縣市以提升全民運動人口、優化民眾服務體驗為主要目標，並須考慮時效可行性、與運動參與之關聯性，提出有意發展應用類型，若為其他應用項目，則須具可提升全民運動參與人口之效益；提案主題切合性將列為審查項目(詳見肆、審查作業)。

應用類型	● 優化管理	<input type="checkbox"/> 查詢、預約、報到、使用資訊系統(公辦公營) <input type="checkbox"/> 營運數據自動匯集系統(OT) <input type="checkbox"/> 自動報修系統 <input type="checkbox"/> 電子支付系統 <input type="checkbox"/> 繳費後自動開關設備管理系統 <input type="checkbox"/> 照明控制系統 <input type="checkbox"/> 場域安全管理系統 <input type="checkbox"/> 場域資訊管理系統 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)
	● 提升體驗感受	<input type="checkbox"/> 可提升使用便利性/使用樂趣/使用互動性/運動成效之科技 <input type="checkbox"/> 智慧體適能健身系統 <input type="checkbox"/> 運動體驗創新加值系統 <input type="checkbox"/> 線上實體運動對戰系統 <input type="checkbox"/> 揪團報名系統 <input type="checkbox"/> 輔助訓練系統 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)
	● 增加運動表現	<input type="checkbox"/> 可量測、記錄並分析運動者生理素質之科技 <input type="checkbox"/> 可量測、記錄並分析運動者運動表現之科技 <input type="checkbox"/> 可依運動者表現落差自動生成訓練計畫之技術 <input type="checkbox"/> 可自動生成競爭者戰術分析(情蒐)之技術 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)
	● 優化觀賽感受	<input type="checkbox"/> 直播/轉播優化系統(如Free 3D追蹤) <input type="checkbox"/> 戰情分析系統 <input type="checkbox"/> 競賽規則解說系統 <input type="checkbox"/> 輔助判決系統 <input type="checkbox"/> 人流管制系統 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)
	□其他(須具可提升全民運動參與人口之效益)：_____	

四、補助原則及核撥條件

- (一) 申請年限：可提出**多年期（114-116年）**規劃，前一年度達成績效獲提報當年執行計畫，經審查通過，方可撥付次年之補助款項，否則不繼續核撥款項。
- (二) 如申請一年期計畫，執行期以核定日起8個月為原則，每一直轄縣（市）政府可提出數個解決方案作為子計畫（提交一份計畫書即可），各縣市每年度提報補助總額度以**500萬元**上限為原則，若效益更具規模可提出具體專案規劃（最終補助額度視專案審議結果而定），各案實際補助經費以核定額度為準。
- (三) 補助比率：按「運動產業輔導獎助辦法」之第6條第1項第3款、第18條辦理，針對單項式計畫提供補助（最終補助額度視專案審議結果而定）。依中央對直轄市及縣（市）政府補助辦法之規定及配合本部各年度預算額度，就各地方政府財力級次給予不同補助比率如下：
1. 第一級之補助上限為申請計畫之百分之八十六。
 2. 第二級之補助上限為申請計畫之百分之八十七。
 3. 第三級之補助上限為申請計畫之百分之八十八。
 4. 第四級之補助上限為申請計畫之百分之八十九。
 5. 第五級之補助上限為申請計畫之百分之九十。

(四) 撥款條件：補助經費分**二期**核撥

1. **第一期補助款（30%）**：於計畫核定後1個月內，檢附領款收據及「修正後計畫書（含補助經費表）」、教育部補助地方政府經費請撥單等文件函送體育署請款，逾期提送者，體育署得逕予撤銷補助。**請款文件如下：**
 - (1)納入預算證明（依教育部補捐助要點規定）、
 - (2)教育部補助地方政府經費請撥單（依教育部補捐助要點規定）
 - (3)其中涉及發包部分，檢附決標證明等相關資料，函送請款，經審核通過後撥付經費。
2. **第二期補助款（70%）**：於計畫執行進度達百分之三十以上，**並完成成果發表與訪視作業**，檢附領款收據及相關證明文件、教育部補助地方政府經費請撥單等函報體育署，經審核通過後撥付。

(五) 核銷結案注意事項

1. 受補助單位應於**核定日起8個月**前函送體育署，繳交結案成果報告1式（含word電子檔），廠商契約書1式（請特別標註計畫個資保護的作為，如廠商具結書、資料存取位置與需求規範書），經審查通過，繳交收支結算表，辦理核銷結案。
 2. 本計畫採就地審計，支出憑證留存受補助單位妥善保管，以備查核。
- (六) 計畫經費支用及核銷結案依照「教育部補（捐）助及委辦經費核撥結報作業要點」辦理。

五、其他

- (一) 本計畫經費之編列基準、請撥、核銷、結報、成果報告、憑證之保存管理及銷毀，應依「教育部補（捐）助及委辦經費核撥結報作業要點」規定辦理。
- (二) 體育署得視立法院審議預算結果，酌減或廢止補助。
- (三) 執行本申請須知有關事項，應依政府採購法及行政程序法等相關法令規定辦理。
- (四) 為落實資通安全及個人資料之保護與管理，請提案縣市依據「資通安全管理法」及「個人資料保護法」相關規定進行計畫推動。

陸、計畫執行與管理考核

一、計畫執行

- (一) 受補助之直轄市、縣(市)政府對於體育署之查核有答覆之義務，並應依約定時間向教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體提出工作報告及各項經費使用明細。
- (二) 受補助之直轄市、縣(市)政府於計畫結束後均應配合教育部體育署計畫成果展示宣導活動，並協助提供成果運用、創造產值等計畫成效資料。未配合者體育署得不予受理其計畫申請。
- (三) 補助計畫之執行有下列情形之一者，教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體得依契約之約定停止撥付次期款，並追回其應返還之補助款：
 1. 計畫推動成效與計畫書所列內容差距過大，且經教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體通知限期改善而未改善者或無從改善。
 2. 未依計畫內容推動或進度落後，且經教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體通知限期改善而未改善者或無從改善。
 3. 就計畫之完成，經審查、查驗或驗收不合格，且經教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體通知限期改善而未改善者或無從改善。
 4. 未依補助用途支用或虛報、浮報情事。部分資料湮滅、隱匿或偽造、變造者，教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體得終止契約，受補助之直轄市、縣(市)政府應負各該法律上及契約上之責任，並得就該部分之補助款不予認列。
 5. 有違反個人資料保護法及其相關規定之情事，或有違反之虞者。
- (四) 受補助之直轄市、縣(市)政府，於計畫執行期間或計畫屆滿後之一定時間內，需配合提供計畫實施所產生之數據及資料。

二、管理考核

- (一) 執行管考：教育部體育署或受體育署所委託之法人或團體均得派員實地訪視，以供掌握計畫執行進度。

(二)受補助之直轄市、縣(市)政府應於核定日起8個月以前，繳交結案報告辦理結案。

(三)結案報告之格式與規範依教育部體育署通知為主。

(四)管控作法：對於進度落後或需加強控管之計畫，體育署得要求受補助之直轄市、縣(市)政府分析落後原因、研提對策並限期改善；未改善者將列入下一年度申請案不予補助對象。體育署得視需要邀請學者專家訪視，或以專案檢討會議等方式協助解決問題。

柒、保密原則與聲明

一、為確保審查作業之公平性及保密性，相關人員應遵守保密及利益迴避原則。

二、教育部體育署不會推薦任何機構或人員進行輔導，如對本計畫作業及程序有任何疑問，請逕洽體育署或其委託之法人或團體

捌、附件

附件1：計畫書格式

※ 各單位計畫書請用A4橫書繕打，計畫名稱須切題、請勿過長，並編目錄及頁碼，總頁數以20頁為限(不含附件)表格長度如不敷使用時，請自行調整。

封面：

教育部體育署114年推動運動科技場域實證計畫

(縣市) (計畫名稱)

計畫申請縣市：

計畫期間：自114年 月 日至114年 月 日止

版本：114年 月 日送審(公文號：000)

中華民國114年 月

書背（側邊）格式：若用印刷膠裝時才需排版

(
計
畫
名
稱
) 計
畫
(
草
案
)

縣
市
名
稱

計畫審查意見及修正回復說明表

※若申請計畫未曾進行審查，免填本表※

計畫名稱：

縣市名稱：

計畫書內容修正意見： 年 月 日

編號	計畫審查綜合意見	修正回復說明	修正頁碼

填表說明：

- 1.請將本表按審查時間先後順序，附加於計畫書目錄前。
- 2.計畫書內容與前次審查不同或有修正處均須列出，並將修正文字以粗體+底線表示。

計畫申請摘要表

申請縣市				
計畫期程	年 月 日至 年 月 日(計 個月)			
計畫負責人	姓名		單位/職稱	
	聯絡電話		電子信箱	
	地址			
計畫主管	姓名	單位/職稱		
	聯絡電話	電子信箱		
計畫名稱				
經費需求 總額	新台幣 千元			
計畫架構說明	A子計畫 名稱	(以一解決方案為一子計畫，如有多項子計畫，請自行增列)		
	場域需求 自我檢核 結論	<input type="checkbox"/> 優化管理	<input type="checkbox"/> 查詢、預約、報到、使用資訊系統(公辦公營) <input type="checkbox"/> 營運數據自動匯集系統(OT) <input type="checkbox"/> 自動報修系統 <input type="checkbox"/> 電子支付系統 <input type="checkbox"/> 繳費後自動開關設備管理系統 <input type="checkbox"/> 照明控制系統 <input type="checkbox"/> 場域安全管理系統 <input type="checkbox"/> 場域資訊管理系統 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)	
		<input type="checkbox"/> 提升體驗感受	<input type="checkbox"/> 可提升使用便利性/使用樂趣/使用互動性/運動成效之科技 <input type="checkbox"/> 智慧體適能健身系統 <input type="checkbox"/> 運動體驗創新加值系統 <input type="checkbox"/> 線上實體運動對戰系統 <input type="checkbox"/> 揪團報名系統 <input type="checkbox"/> 輔助訓練系統 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)	
		<input type="checkbox"/> 增加運動表現	<input type="checkbox"/> 可量測、記錄並分析運動者生理及體適能素質之科技 <input type="checkbox"/> 可量測、記錄並分析運動者運動表現之科技 <input type="checkbox"/> 可依運動者表現落差自動生成訓練計畫之技術 <input type="checkbox"/> 可自動生成競爭者戰術分析(情蒐)之技術 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)	
		<input type="checkbox"/> 優化觀賽感受	<input type="checkbox"/> 直播/轉播優化系統(如Free 3D追蹤) <input type="checkbox"/> 戰情分析系統 <input type="checkbox"/> 競賽規則解說系統 <input type="checkbox"/> 輔助判決系統 <input type="checkbox"/> 人流管制系統 <input type="checkbox"/> 其他(可視需求新增)	
			<input type="checkbox"/> 其他(須具可提升全民運動參與人口之效益)：_____	
	經費需求 (千元)	(本子計畫經費需求)	權重 (%)	(子計畫佔計畫經費需求總額比例)
	目標	(條列說明，為聚焦投入目標建議不超過 3 個，並與預期效益間有邏輯關係，須包含可提升全民運動參與人口、優化民眾服務體驗等，並與市政發展目標相契合)		

A子計畫 重點描述		(精簡說明此子計畫之使用對象設定、痛點分析、服務內容、實施方法和實施場域等構想亮點，總字數 500 字內)			
A子	量	說明	請自行根據各計畫定義出適當量化指標		
計畫 預期 效益	化	使用者層面	服務使用人次(人)	必填，請根據表格各量化效益之項目逐列說明評估方式	
			媒體發佈會(場/人/媒體報導則數)	必填	
			使用者感受度調查(方式/份數/滿意度)	必填	
			(其他)例：示範活動場次/人數；線上曝光人次	※請自行根據各計畫定義出適當量化指標	
	場館層面	場館累積使用目標	必填，如為累積里程須有里程總額；如為系統辨識率須有辨識準確率等		
		使用人數成長率(%)	如以使用人次為目標必填，人數成長率需提供過去數據為計算基準		
		(其他)例：使用者再訪率(%)、跨域整合廠商數	※請自行根據各計畫定義出適當量化指標		
	非量化	(對利益關係人或對社會經濟之影響，須具體說明可提升全民運動參與人口、優化民眾服務體驗等)			
	計畫申請 注意事項		<ol style="list-style-type: none"> 請以電子公文正本發文至教育部體育署、副本發文至運動科技專案辦公室(國立體育大學產經系)，於 114 年 3 月 31 日 以前(電子公文交換日期為憑)以前提交。 計畫書：本案為競爭型補助計畫，經費用罄為止。 		
	計畫負責人簽章			計畫主管簽章	

*本表不敷使用可自行增列

§目 錄§

壹、 計畫內容.....	1
一、 目標及背景.....	1
二、 計畫內容與實施方法.....	2
貳、 預期效益說明.....	4
一、 量化效益.....	4
二、 非量化(質化)效益	4
參、 中長期營運及後續成果落實計畫	5
肆、 計畫經費需求表.....	6
伍、 其他補充資料.....	11

壹、計畫內容

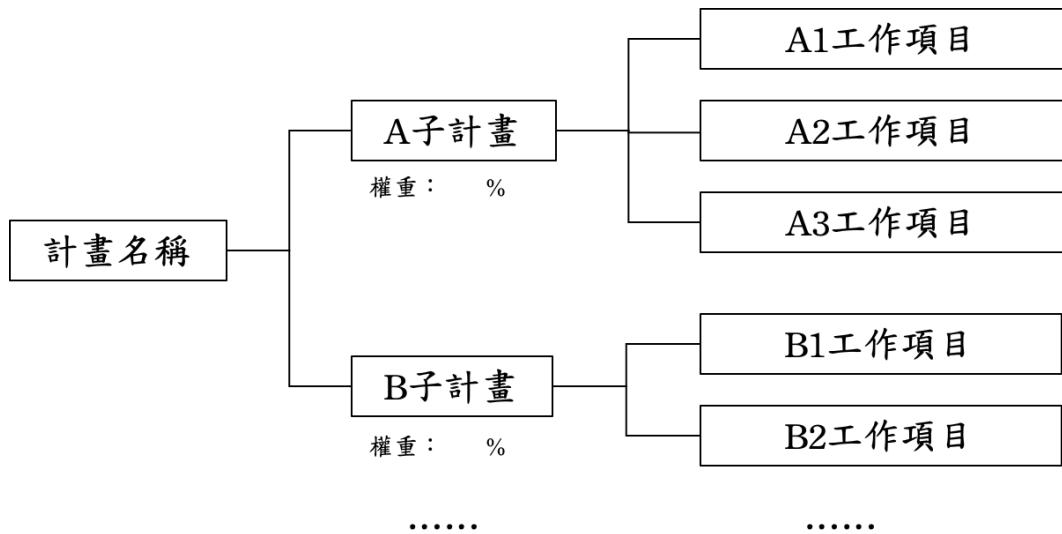
一、目標及背景

計畫全程總目標 (endpoint)				
全程總目標				
與市政之連結說明				
政策連結				
各子計畫分項目標				
各項子計畫 名稱	A子計畫	B子計畫	C 子計畫	...
分項目標 (條列)	1. 2. 3.			
需求背景				
實施場域				
運動科技 應用類別	<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 增加運動表現 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 其他： _____	<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 增加運動表現 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 其他： _____	<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 增加運動表現 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 其他： _____	

二、計畫內容與實施方法

(一) 計畫架構

請依運動科技應用類別展開各子計畫，其比重依各子計畫佔總經費之百分比計算，並請與計畫執行時程表之工作項目所列名稱一致。



(二) 各子計畫說明

依計畫架構逐項說明 1. 使用對象設定、痛點分析(欲解決之問題)；2. 解決方案說明(服務內容、使用情境等)；以及 3. 實施方法及場域。

(三)計畫可行性分析

如：市場可行性、技術可行性、財務可行性評估

(四)計畫執行時程

請以甘特圖（Gantt Chart）呈現每月預定執行進度，進行期程可行性評估

項目 月次	114年					備註
	6月	7月	8月	9月	10月	
A子計畫						
A1工作項目						
A2工作項目						
A3工作項目						
B子計畫…						
B1工作項目						
B2工作項目						
B3工作項目						

*表格不敷使用可自行增列

貳、預期效益說明

一、量化效益

A子計畫名稱			
	項目	量化效益	效益評估方式
使用者層面	服務使用人次(人)	(必填)	請根據表格各量化效益之項目逐列說明評估方式
	媒體發佈會(場/人/媒體報導則數)	(必填)	
	使用者感受度調查(方式/份數/滿意度)	(必填)	
	(其他)例：示範活動場次/人數；線上曝光人次		※請自行根據各計畫定義出適當量化指標
場館層面	場館累積使用目標	(必填)	如為累積里程須有里程總額；如為系統辨識率須有辨識準確率等
	使用人數成長率(%)	(必填)	如以使用人次為目標必填，人數成長率需提供過去數據為計算基準
	(其他)例：使用者再訪率(%)、跨域整合廠商數		※請自行根據各計畫定義出適當量化指標

*表格不敷使用可自行增列

二、非量化(質化)效益

對利益關係人或對社會經濟之影響，須具體說明可提升全民運動參與人口、優化民眾服務體驗等，建議逐列說明之。

參、後續成果落實及中長期營運計畫

一、計畫執行期間與後續之推廣計畫

如：記者會、展示活動、媒體運用等。

二、數據治理策略/規劃：

如：**數據治理規劃(如數據收集內容、數據儲存位置、數據管理權責)**、**數據應用與回饋機制(縣市政府及教育部體育署)**等。

三、中長期營運策略/規劃

如：**永續經營的商業模式(含過渡時期的替代方案)**、**設備維運**、**其他投資計畫**等。

肆、計畫經費需求表

申請單位：

計畫名稱：

單位：新臺幣元

子計畫名稱	計畫期程 (年/月/日)	經費 項目	計畫經費明細			教育部核定計畫經費 (申請單位請勿填寫)	備註
			一級用途別 項目	金額	占比(%)		
A子計畫		經常門 補助款	業務費				
			雜支費				
			其他				
			小計				
		資本門	儀器設備				依行政院或計畫各項經費支用規定
			其他				
			小計				
		自籌款	籌措來源	金額	占比(%)		
			小計				
		合計			100%		

				一級用途別 項目	金額	占比(%)		
B子計畫.....		補助款	經常門	業務費				
				雜支費				
				其他				
				小計				
		資本門	儀器設備				依行政院或計畫各項經費 支 用規定	
				其他				
				小計				
		自籌款	籌措來源	金額	占比(%)			
				小計				
				合計		100%		

填表人： 業務單位主管： 主(會)計單位： 機關首長： 財產管理單位：

*備註：請依教育部補（捐）助及委辦經費核撥結報作業要點辦理經費編列、運用及結報等相關作業。

伍、其他補充資料

如有其他利於審查之相關資料，請列出。(如申請經費明細項)

**教育部體育署
地方運動場館之運動場域需求自我檢核表**

2025.02.10 v1 版本

您好：

感謝您協助本署進行填答，以下將先介紹本調查之背景與目的；期待透過蒐集您的寶貴意見，為本署發展相關施政措施與補助計畫提供重要參考依據。

➤ 本調查背景與目的

為以需求導向打造示範場域，今年度科技導入運動場域實證之目標，可包括「提升體驗感受」、「優化觀賽感受」、「增進運動表現」，及「優化場域管理」等 4 大面向，故須先釐清各縣市所轄實際運動場域之痛點及需求，再透過運動科技專案辦公室之輔導，以媒合跨部會署研發資源，並將科技導入示範場域，提供運動場域運行所需之客製化服務，以打造亮點並達到提升我國全民運動、職業運動及運動產業之發展。

本計劃將透過建立補助機制，協助縣市政府提交申請智慧科技打造健康運動城市計畫，刺激運動產業跨業整合，鼓勵運動科技創新方案對接運動場域需求，以達成運動產業發展之終極目標

➤ 本自我檢核表建議填寫對象

本自我檢核表填答對象(不限一人)由各縣市政府體育局/處第一線推動地方運動產業發展、管理國民運動中心之承辦人為主，像是企劃科、設施科、體健科人員，建議由科長以上層級填寫，並依照涉及面向及場域不同，與「經常第一線接觸實際使用者的營運者或管理者」及「使用者意見領袖(常在那場域運動，了解多數使用者不便處之人)」訪談、座談，或調查，以協助驗證場域需求(而不是單純的依據坐辦公室人員、科技廠商或任何輔導人員所提出的需求當作場域需求)，再填寫自我檢核表。

本自我檢核表將用於本署中長期發展智慧科技點亮健康運動城市整體分析之用，後續將由專家團隊檢視各地需求，並針對部分對象進行訪視。此自我檢核表分析結果有助於瞭解地方現況和研擬後續試辦補助計畫之徵件主軸，以尋求解決市政問題、提供民眾有感服務的科技應用方案。再次感謝您填覆自我檢核表！

敬祝 諸事順利

教育部體育署 運動科技專案辦公室 敬上

1. 資本資料

填寫人姓名		聯絡電話/手機	
聯絡信箱			
縣市名稱			
填寫人任職部門		填寫人職稱	
單位主管姓名(核章)		單位主管職稱	

2. 現況發展

2-1 整體施政方向

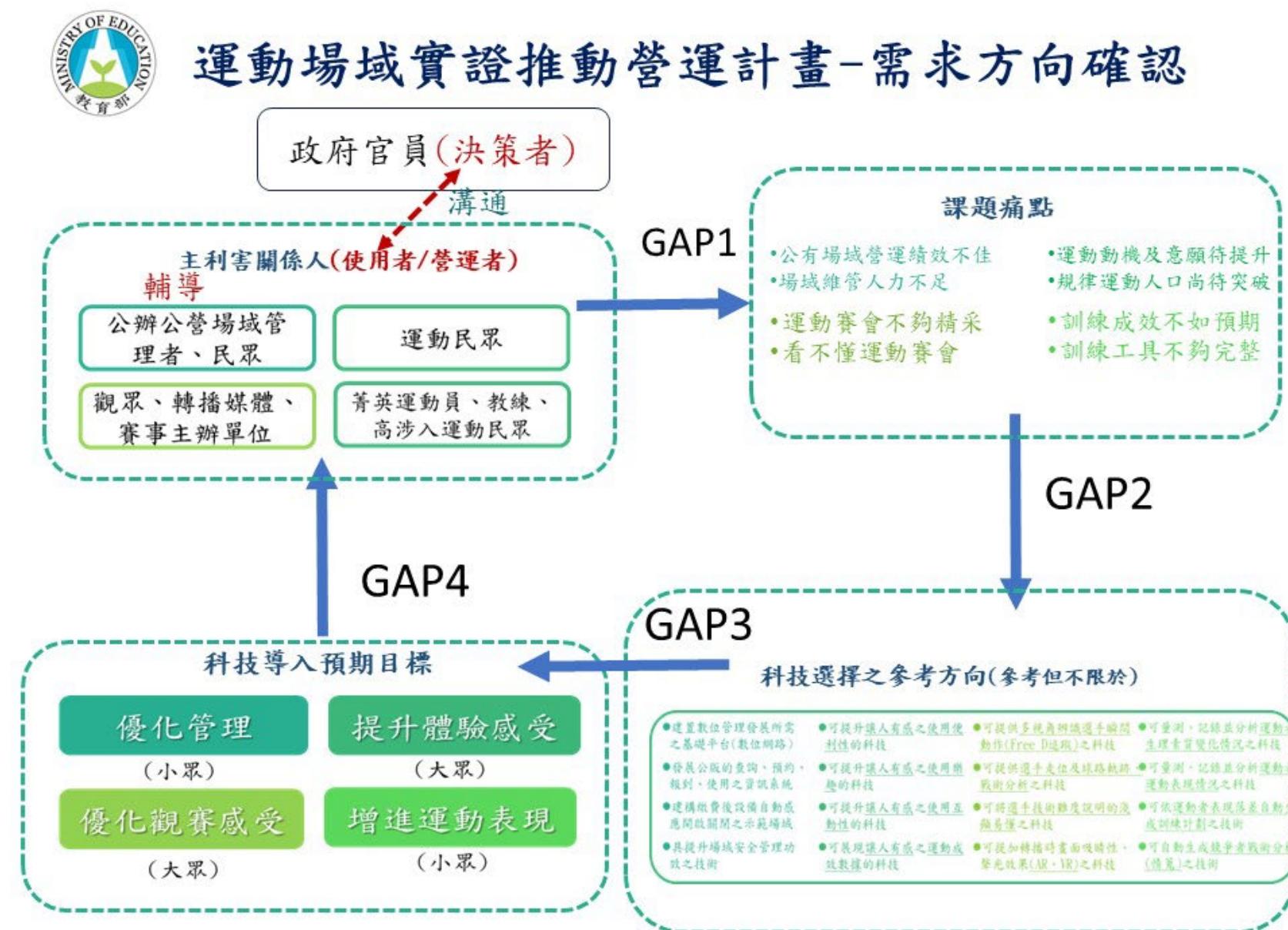
請按實際狀況填寫，請刪去灰字範例，寫明貴府之內容。

請敘述貴府目前運動政策發展現況，建議填寫人結合科長以上長官之意見填寫，敘述貴府對於運動科技之整體性施政方向與目標，可參考貴府體育白皮書或相關施政報告。(字數不限)例如：帶動轄內運動場館數位轉型；提供創新或地方特色服務以提升全民運動風氣等相關施政措施。

2-2 欲達成之目標面向及痛點問題

本次自我檢核表希望通過目標面向及痛點問題之重要性及急迫度的瞭解，找到足以協助縣市政府解決目前管理工作痛點的科技方案，進而達到各別目標面向。請參考圖一思路回答以下問題。

圖一



問題共分為兩部分，首先是四大目標面向的重要性及急迫度，如 2-2-1；其次，為達到各該目標面向，主利害關係人之痛點如 2-2-2 條列，請與在您的資源範圍內，與主利害關係人討論後，標明各痛點對 貴府管理工作之重要程度及急迫程度，若有遺漏之任何痛點，可自由補充於【其他】項下。

2-2-1 各目標面向之重要性及急迫度

目標面向	重要性					急迫度				
	非常不重視	不重視	普通	重視	非常重視	非常不急迫	不急迫	普通	急迫	非常急迫
A 優化管理										
B 提升體驗感受										
C 優化觀賽感受										
D 增進運動表現										

2-2-2 主利害關係人角度之痛點問題重要性及急迫度評估表

面向	主利害關係人	痛點問題	重要性					急迫度				
			非常不重視	不重視	普通	重視	非常重視	非常不急迫	不急迫	普通	急迫	非常急迫
A 優化管理	公辦公營場域管理者、民眾	A1 缺乏宣傳，民眾不知道場域服務內容										
		A2 設備及服務不到位，民眾使用意願低										
		A3 預約、租借使用手續不便民										
		A4 無使用者意見回饋之管道										
		A5 無法落實使用人次或使用率之紀錄與分析										
		A6 無法管控各設備、各站之硬體之品質										
		A7 現有維管人員對設備專業度及熟悉度不足										
		A8 現有維管人員有科技使用障礙										

		A 其他(請以下新增)							
B 提 升 體 驗 感 受	運動民 眾	B1 不知道怎麼使用設備又沒有人可以問							
		B2 使用強度控制不當容易造成受傷							
		B3 租借不到場地							
		B4 做該運動太枯燥乏味							
		B5 運動能力太差而不敢公開運動							
		B6 運動成績/能力一直無法突破							
		B7 場域空氣太悶不舒服							
		B8 場地照明和採光有問題看不清楚球							
		B9 民眾不知道有該設備或該課程							
		B10 辦活動時來一次，缺持續使用的動機							
		B11 其他(請以下新增)							
C 優 化 觀 賽 感 受	觀眾、 轉播媒 體、賽 事主辦 單位	C1 看不懂比賽/不了解競賽規則							
		C2 現場比賽不精采、不好看							
		C3 小比賽無轉播所以遠端看不到							
		C4 轉播品質/技術不佳							
		C5 上班錯過電視轉播時段看不到							
		C6 其他(請以下新增)							
D 增 進 運 動 表 現	精英運 動員、 教練、 高涉入 民眾	D1 苦練但進步幅度慢							
		D2 不知如何自我訓練							
		D3 不了解現在問題在哪，不知如何改進							
		D4 聽不懂教練的意思							
		D5 缺乏運動科學或運動訓練學的基本認知							
		D6 其他(請以下新增)							

2-2-3 場域需求盤點結果彙整表(此頁亦為工研院進行科技融合時之基礎文件,請務必仔細填寫並檢附)

目標面向	擬解決的痛點問題	驗證方式	驗證對象	優先序
<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 增進運動表現		<input type="checkbox"/> 訪談 <input type="checkbox"/> 座談 <input type="checkbox"/> 調查	<input type="checkbox"/> 第一線接觸實際使用者 的營運者或管理者 <input type="checkbox"/> 使用者意見領袖	
<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 增進運動表現		<input type="checkbox"/> 訪談 <input type="checkbox"/> 座談 <input type="checkbox"/> 調查	<input type="checkbox"/> 第一線接觸實際使用者 的營運者或管理者 <input type="checkbox"/> 使用者意見領袖	
<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 增進運動表現		<input type="checkbox"/> 訪談 <input type="checkbox"/> 座談 <input type="checkbox"/> 調查	<input type="checkbox"/> 第一線接觸實際使用者 的營運者或管理者 <input type="checkbox"/> 使用者意見領袖	

*可自行增加表格

2-3 科技應用程度之現況

請舉例貴府就結合科技應用之現況發展已有案例，敘述應用現況。請按實際狀況填寫，如無案例則不填寫。請刪去灰字範例，寫明貴府之具體案例。

個案名稱	目標面向	應用項目	個案簡介
範例：嘉和智能科技-體感科技設備	<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 增進運動表現	創新運動體驗設施	(1)應用場域/地點：新北市新店國民運動中心 (2)說明：應用科技設備打造多樣性課程，例如智能地墊、衝浪板、沉浸式飛輪實境等
	<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 增進運動表現		(1)應用場域/地點： (2)說明：
	<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 增進運動表現		(1)應用場域/地點： (2)說明：

*可自行增加表格

3. 科技應用資源投入

3-1 相關施政措施

請敘述貴府針對運動科技應用上所投入資源，包含過去成果或未來規劃之相關施政措施（設備系統/活動/計畫），須包括(1)背景痛點；(2)解決方案以及(3)成果效益等要素。請按實際狀況填寫，如無案例則不填寫。請刪去灰字範例，寫明貴府之具體案例。

名稱	範例：臺北體育館-智慧化電力及門禁控制系統	<input checked="" type="checkbox"/> 過去成果	<input type="checkbox"/> 未來規劃
背景痛點	場館在舉辦完賽事後，若沒有完善的規劃將很有可能步上蚊子館的後塵		
解決方案	QR Code連結場館門禁及燈光系統，租借單位可先由場地租借系統預約場館及時間，繳費成功後將自動產生一組 QR Code，租借單位透過行動載具現場掃描 QR Code，即可開啟門禁及選擇預設借用之燈光模式，依租借時數自動提供燈光及空間，租借開始前及結束後會有 15 分鐘緩衝時間，不僅落實使用者付費原則，更能有效節省人力及能源		
成果效益	符合環保理念，達到節能減碳和節省行政流程，提高管理效率及達到智慧化管理		
名稱(一)		<input type="checkbox"/> 過去成果	<input type="checkbox"/> 未來規劃
背景痛點			
解決方案			

成果效益			
名稱(二)		<input type="checkbox"/> 過去成果	<input type="checkbox"/> 未來規劃
背景痛點			
解決方案			
成果效益			
名稱(三)		<input type="checkbox"/> 過去成果	<input type="checkbox"/> 未來規劃
背景痛點			
解決方案			
成果效益			

*可自行增加表格

4. 運動科技發展整體建議

請敘述貴府期望獲得何種資源及輔導，或其他科技應用導入運動場域之補助方式/中長程發展建議(字數不限)。

填答到此，感謝您抽空填寫此自我檢核表！

附件3

過往實證之痛點與待優化之內容彙整表

過往計畫名稱	
解決痛點面向	<input type="checkbox"/> 優化管理 <input type="checkbox"/> 提升體驗感受 <input type="checkbox"/> 優化觀賽感受 <input type="checkbox"/> 增進運動表現
應用科技	
過往執行成果 (需有過往完成 KPI的內容，如 有分年請詳列)	
過往執行痛點 (詳述過往執行 困難、阻礙等因 素)	
本次續案欲改 善過往執行痛 點的方式	
本次續案欲優 化的重點內容 (包含但不限於 技術、規格、擴 張數等)	
其他 (如強調續案的 重要性、對縣市 政策的延續性規 劃等)	

*表格不敷使用可自行增列

附件 4

114 年度運動科技場域實證計畫縣市政府提案政策方向建議

一、政策指定類項目

(一)選手訓練類

1. 標的：四級棒球選手培訓之科技

(包含但不限於：投手與打者訓練所需之動作技術項目，例如投球準確度、球速、轉速、揮棒速度及相應之軌跡分析與動作分析。)

2. 設置位置：投捕練習場(牛棚)、打擊練習場，或其他類似的場地。

3. 必要的配套條件：

(1)須與大專院校之運科團隊合作，以確保數據之收集，分析及應用有專業人員可配合執行。

(2)所採購的設施設備須為國產品(MIT)。

4. 服務範疇：該據點須支援該縣市四級棒球球隊/四級棒球選手之訓練。

(二)民眾走跑類

1. 標的：能促進或增加民眾健走或慢跑科技

2. 設置位置：鄰近人流量高或人口密集度高地點(須提出設置場域的鄰近鄰里人口數據)。

3. 必要的配套條件：所採購的設施設備須為國產品(MIT)。

(三)水域防溺偵測之升級系統

1. 標的：現有坊間水域防溺偵測之優化升級科技

(包含但不限於：運用智慧手環傳輸溺水訊號給救生員、水上及水下多維度交叉驗證之溺水偵測技術。)

2. 設置位置：使用人次高之游泳場所(須提出近 3 年該場館的使用人次之統計數據)。

3. 必要的配套條件：所採購的設施設備須為國產品(MIT)。

(四)粉絲體驗類

1. 標的：粉絲體驗效果優化科技

(包含但不限於：運動員及球之軌跡分析與動作分析、多視角 3D/Free D 之粉絲體驗效果、具縫合效果之球場投影、空中多角度攝影之粉絲體驗效果。)

2. 設置位置：經常舉辦職業運動聯賽之體育場館。最好有職業球隊進駐該場館(須提出近 3 年辦理過、有轉播及無轉播的粉絲體驗職業運動聯賽之次數統計數據)。

3. 必要的配套條件：

- (1) 所採購的設施設備須為國產品(MIT)。
- (2) 除具縫合效果之球場投影、空中多角度攝影之粉絲體驗效果外，其餘項目須與大專院校之運動科團隊合作，以確保數據之收集，分析及應用有專業人員可配合執行。

4. 服務範疇：須支援該場館舉辦之職業運動聯賽粉絲體驗。

5. 案例：

(1) 運動員及球之軌跡分析與動作分析：

(籃球) Action recognition applied on basketball players through Deep Learning methods:

<https://www.youtube.com/watch?v=PEziTgHx4cA>

(排球) Playful Vision - Volleyball Tracking System - Men's World Championship Finals 2014 - Tracking results:

<https://www.youtube.com/watch?v=OGatYIubvMY>

(桌球) 球體軌跡追蹤功能-桌球

<https://www.youtube.com/watch?v=7PiOTjeVvec>

(2) 多視角 3D/Free D 之粉絲體驗效果：

Free-D Technology Indiana Men's Basketball vs Purdue:

<https://www.youtube.com/watch?v=2OWAuVba9QI>

(3) 具縫合效果之球場投影：

(國內) 2017 年 HBL 開幕球場投影

<https://www.youtube.com/watch?v=QK3lm6KcIMs>

(國外) ING All-Star 2020 Opening Show _ Projection Mapping

<https://www.youtube.com/watch?v=qzR0HEjCrrI>

(4) 空中多角度攝影之粉絲體驗效果：

(畫面效果) Spidercam Showreel - Handball

<https://www.youtube.com/watch?v=Y37Z4SSQbPE&t=20s>

(設備原理) Monte Nero Productions - Spidercam Light Product video

<https://www.youtube.com/watch?v=y3OoPbEpJ2M>

二、縣市自提項目

(一) 在地市場需求類

1. 標的：依據各縣市在地之運動市場需求，以使用人口多、需求量大之運動，或影響效果大之運動或場域提案。

2. 設置位置：使用人次或活動場次高之場所 (須提出近 3 年該場館的
使用人次或活動場次之統計數據)
3. 必要的配套條件：
 - (1) 所採購的設施設備須為國產品(MIT)。
 - (2) 視情況可與大專院校之運動科團隊合作，以確保數據之收集，分
析及應用有專業人員可配合執行。