

第二章 文化創意產業發展計畫

為深化以知識為基礎的經濟競爭力，開發以創意設計為核心的生產領域，政府將落實文化創意產業發展計畫，成立文化創意產業推動組織，培育藝術、設計及創意人才，整備創意產業發展環境，開拓創意領域，結合人文與經濟，發展台灣創意設計及文化產業。

2.1 成立文化創意產業推動組織

(1) 設置指導小組

- 組織架構：由院長擔任召集人，協同召集人由主管文化創意產業發展之政務委員兼任，委員由部會首長及學者專家兼任。
- 小組任務：評議國家文化創意產業發展目標及策略；整合相關部會資源；追縱檢討推動進度及績效。

(2) 設置推動小組

- 組織架構：由經濟部與文建會副首長兼任共同召集人，委員由相關單位人員及專家學者組成。
- 小組任務：研擬並推動文化創意產業發展策略與措施；推動、協調檢討各執行單位間有關文化創意產業之工作。

2.2 培育藝術、設計及創意人才

2.2.1 藝術與設計人才養成教育

- (1) 提升藝術與設計人才相關系所師資，強化圖書儀器設備，營造最佳之人才培育環境。
- (2) 配合產業所需人才，創新課程設計，培育創意人才。

(3)建立學校與產業溝通網絡，適時修正人才培育方向。

2.2.2 延攬藝術與設計領域國際師資

2.2.2.1 國際專業人才來台擔任培訓與指導工作

- (1)結合藝文團體、民間企業、學校等資源，邀請國際專業人才來台，培育文化創意產業所需人力。
- (2)協助國內藝術與設計專業團體，出版專業性書籍、雜誌等刊物，以集合國內外文化藝術之研究成果。
- (3)延聘國內外藝術、設計領域之學者專家，建立專業諮詢網站平台，促進技術交流。

2.2.2.2 國際師資進駐大學授課

召集藝術與設計領域之重點大學院校，研商並補助延攬藝術與設計領域國際級師資。

2.2.3 藝術設計人才國際進修

2.2.3.1 創意產業領域

- (1)訂定「文化創意產業人才國際進修交流與延攬來台計畫作業要點」，落實相關計畫之推動。
- (2)甄選20名台灣文化創意產業菁英，由政府與業界合作出資出國進修，作為產業種子人才。

2.2.3.2 培訓國際級藝術設計人才

- (1)辦理國際設計人才養成班及協同設計高階管理人才訓練班：委由國內學術團體規劃辦理，聘請國內外師資授課，輔以實作與國外研修。
- (2)辦理國際設計研習活動：邀請國內外知名設計專家在台參與國際設計研習活動；赴設計先進國家，參

與國際設計研習活動。

2.2.4 藝術設計人才國際交流

- (1)成立「文化創意產業國際交流推動小組」，負責相關計畫之推動執行、人才交流與輔導追蹤之工作。
- (2)配合「文化創意產業入口網站」，完成資料庫之規劃建置，提供重要國際資訊及國內人才資料。
- (3)出版台灣藝術設計雜誌季刊國際外文版，將台灣藝術家與設計人才推向世界舞台。
- (4)與業界合作，建立國際交換進駐機制，培育創作及行銷人才。
- (5)獎助藝術與設計團體或個人參加國際年會、研討會、展覽會等活動，並協助非政府組織團體加入國際組織。
- (6)鼓勵文化創意人才與產業合作，提出以國際市場為行銷目標之研究發展計畫，培養國際創意人才。
- (7)提供設計整合輔導服務，建構設計整合服務單一窗口，並建立線上客服答詢服務。
- (8)加入重要國際設計組織，參與國際設計研討會等相關活動，推廣台灣設計，爭取策略合作機會，拓展商機。

2.3 整備創意產業發展的環境

2.3.1 成立國家級設計中心

- (1)加強創意環境行政資源，強化設計發展策略規劃。
- (2)輔導文化創意產品設計，並推動文化創意設計精品認定及推廣。
- (3)建立設計情報系統，辦理前瞻性設計技術研究，提供

多元優質設計資訊。

- (4)運用媒體、網路行銷，並舉辦相關活動，推廣創意設計。
- (5)辦理提升進階設計實務能力培訓課程，培育國際設計創意人才，提升進階設計實務能力。
- (6)強化創意設計技術資源，提供跨研究機構設計技術電子化整合服務。

2.3.2 規劃設置創意文化園區

推動台北華山、台中、嘉義、台南、花蓮創意文化園區設置計畫，重要工作項目：

- (1)完成文化創意園區國有土地撥用相關程序。
- (2)舉辦產官學及地方創意文化園區規劃目標說明會，以凝聚共識。
- (3)辦理園區規劃設計工作，積極推動園區相關基礎資料與基礎科學之研究。
- (4)培養創意文化園區經營管理人才。

2.3.3 協助文化藝術工作者創業

- (1)納入「新興重要策略性產業」項目，依「5年免徵營業稅」規定給予實質性獎勵。
- (2)輔導現有畫廊、設計公司等產業，就資金籌措、人力資源等創業技術，提供培訓，並引導後繼之創業者。
- (3)推動工藝產業證照制度，確保傳統文化之留存，並提升工藝產值。

2.3.4 強化智慧財產權保護

- (1)落實查緝仿冒與教育宣導，提高國人尊重智慧財產權

意識。

- (2)營造文化創新發展及社會資源共享環境，落實智慧財產權保護。

2.4 促進創意設計重點產業發展

2.4.1 商業設計

- (1)引進國際商業設計新觀念、技術、成功模式與經驗。
- (2)建立商業設計服務體系與技術合作。
- (3)強化商業設計服務價值。
- (4)提高商業設計專業服務品質與能量。

2.4.2 創意家具設計

(1)建置資料庫

- 建立國際家具市場流行趨勢資料庫。
- 建立本土文化應用於家具產品之資料庫。

(2)培訓家具設計人才

- 開辦家具設計研習營等人才培訓課程。
- 透過國際知名設計師指導及交流，培育家具設計種子人才。
- 引導優秀家具設計人才參加國際設計競賽。

(3)開發與輔導家具產品設計：選定有研發意願之家具廠，由國際知名設計師指導，協助新產品設計開發。

(4)資訊服務與推廣

- 結合國內相關學研機構及產業，建構家具設計資訊交流網。
- 促成家具產業同業參觀訪談，藉由計畫研發成果之推

廣，促進產業界成立策略聯盟，提升產業競爭力。

2.4.3 創意生活設計

- (1)舉辦創意生活產業發展座談會，選擇特定產業與標竿企業進行個案研究，瞭解其經營模式與發展沿革。
- (2)建立資料庫及創意管理知識庫，進行基本分類，蒐集創意生活產業相關個案等資料，供國內企業學習。
- (3)評選優良創意生活企業，授予標誌，並與企業之個別識別系統結合，以提升企業形象及商譽。
- (4)定期舉辦成功案例座談會，或與媒體合作，以專題報導方式分享創意生活企業之成功經驗。

2.4.4 紡織與時尚設計

為強化國內紡織與時尚設計，推動「設計ABC」計畫。

- (1)A計畫－文化創意設計數位元素建立與推廣：建立快速反應設計資訊系統、建制設計ABC網站。
- (2)B計畫－文化創意設計種子人才培育：舉辦全國設計新秀研習營、台灣本土文化與國際時尚流行設計新知研討會、紡織與時尚設計大賽，並設立文化創意設計人才育成中心。
- (3)C計畫－文化創意產品開發與消費市場推廣：協助業者提升設計能力、知名設計師國際推廣、自我品牌建立與推廣。

2.4.5 數位藝術創作

- (1)完成數位藝術定義及市場研究調查：辦理數位藝術之定義、分類、相關市場分布及競爭力等研究。

- (2)設立計畫推動小組及跨領域管理平台：有效結合產、官、學資源，提供數位藝術創作相關資訊，促進數位藝術創作產業發展。
- (3)籌備數位藝術特區：設立數位藝術特區，解決數位藝術展場需求，並發揮教育推廣等功能。
- (4)研擬數位藝術行銷補助計畫：擬定數位藝術行銷補助辦法，鼓勵跨業合作，激發數位藝術之創新創作。

2.4.6 傳統工藝技術

2.4.6.1 21世紀台灣新工藝文化園區設置及硬體設施充實計畫

- (1)鶯歌多媒材造型中心成立及設計人才培育計畫
 - 開設現代多媒材造型研習營，訓練學員實際製作高技術與高品質之多媒材造型應用美術作品。
 - 完成現代化工坊及相關建築，初期選定陶瓷、金工及玻璃之工坊為主，進行混合媒材產品開發，建設鶯歌為台灣北區現代應用美術生活商品研發、設計及製作生產基地。
- (2)苗栗生活工藝館計畫：委託專業機構規劃設計「苗栗生活工藝館」。
- (3)台灣工藝園區設置計畫：邀集各相關領域專家學者參與成立籌備委員會，擬定計畫方針與原則。
- (4)地方生活工藝園區設置計畫。

2.4.6.2 地方工藝振興發展計畫

- (1)補助辦理地方工藝標示計畫
 - 聘請學者專家協助規劃，建立實施規章。

— 確立優良工藝品品質評定基準。

— 擬訂相關作業辦法，組織諮詢會議。

(2) 地方工藝指定與振興輔導計畫：規劃委託研究，擬定相關作業辦法，進行先期宣傳推廣計畫等。

(3) 地方工藝文化產業經營管理提升計畫：舉辦「工藝創思設計營」，創思設計新產品，預定開發50件新產品。

(4) 地方工藝文化產品品質提升及人才培育計畫：推動工藝技藝研習會、工藝人才長期培訓、高級工藝創作人才研修等計畫。

(5) 建立工藝士證照制度計畫：蒐集各國工藝證照制度相關資料，舉辦座談會，委託學術單位進行工藝證照研究報告，擬定工藝證照授證辦法草案。

2.4.6.3 21世紀台灣生活工藝推廣計畫

(1) 台灣工藝節展演活動：推動「創意產業」策略，提升工藝水準，結合工藝、文化、觀光及產業，帶動人文與經濟發展。

(2) 工藝之美專題展覽：辦理展覽策劃、工程招商、展出規劃及試辦展覽。

(3) 台灣工藝之美媒體推廣計畫：辦理台灣工藝之美系列專輯出版計畫及台灣地方工藝推廣系列光碟製作計畫。

(4) 辦理「飲食工藝文化展覽」。

2.5 促進文化產業發展

2.5.1 創意藝術產業

- (1)調查創意藝術市場產值，研擬市場開發計畫。
- (2)建立藝術團體及工作者認證制度，健全藝術經紀人組織。
- (3)規劃設立藝術中心，包含排練場所、表演展示場、工作坊等。

2.5.2 創意出版產業

- (1)輔導出版業數位科技化，創造出版品高附加價值。
- (2)輔導出版業參與國際性出版活動，建設台灣成為亞洲版權交易中心。
- (3)獎勵本土化創作與優良印製品質，提升國家整體文化出版形象。
- (4)辦理出版產業調查，建立出版產業資料。
- (5)培育本土出版及創意人才，提高國內出版品品質，提升出版產業競爭力。
- (6)建立街頭文化櫥窗，活絡文化產業市場。
- (7)結合網路科技，編製華語文教材及文化教材。

2.5.3 創意影音產業

- (1)建構數位及動畫電影新環境：修正「電影法」及「新興重要策略性產業屬於電影工業數位化後製作部分獎勵辦法」等相關法令，鼓勵電影事業朝數位及動畫創意方向發展。
- (2)鼓勵業界從事數位及動畫電影之創作、發行及映演
—設立健全之輔助金機制，鼓勵數位及動畫電影之創作，輔導業者有效運用數位、寬頻，規劃電玩、網路

銷售等延伸通路。

—建立電影行銷獎勵措施，激發我國電影朝全球行銷之方向發展。

- (3)建置電影入口網站，提供電影法規等相關資訊；建置電影資料庫，提供國內外行銷通路資訊，提升電影業之接單率。
- (4)舉辦「數位及動畫影音產品市場展」與各項國際巡迴活動，並辦理海外拓銷等相關獎勵措施，以推廣數位及動畫電影之國際化。
- (5)購買國內優質節目於「宏觀電視」播放，以使國際了解台灣之美，並鼓勵本土影視產業之創作。

2.5.4 本土漫畫工業

- (1)鼓勵漫畫界參與國內外展覽觀摩活動，提升漫畫製作水準及國際形象。
- (2)辦理漫畫獎勵活動，培養本土漫畫人才；輔導漫畫與動畫、電玩、資訊等異業結合，提升漫畫出版工業整體競爭力。