

收文編號：1050000547

議案編號：1050126071001400

立法院議案關係文書 (中華民國41年9月起編號)
中華民國105年3月2日印發

院總第 887 號 政府提案第 15350 號之 190

案由：教育部函，為 105 年度中央政府總預算決議，檢送凍結「體育行政業務」中「體育行政及督導」500 萬元解凍書面報告，請查照案。

教育部函

受文者：立法院

發文日期：中華民國 105 年 1 月 22 日

發文字號：臺教授體部字第 1050003049 號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：普通

附件：如主旨

主旨：檢送大院審議 105 年度中央政府總預算案所作決議，有關「凍結教育部體育署第 3 目『體育行政業務』中『體育行政及督導』500 萬元」解凍書面報告 1 份，請查照。

說明：依據大院 105 年度中央政府總預算案第 11 款教育部主管第 3 項體育署決議事項第 3 項辦理。

正本：立法院

副本：立法院教育及文化委員會、本部部長室、陳政務次長室、林政務次長室、林常務次長室、主任秘書室、國會聯絡組、會計處、本部體育署署長室、王副署長室、林副署長室、主秘室、主計室、國會組、綜合規劃組（均含附件）

單位：元

案別	目	節	工作計畫	105 年度 法定預 算金額	大院審查結果		請准予解凍之理由概要
					凍結數	凍結項目	
	3		「體育行政業務」中「體育行政及督導」	4,038 萬 6,000 元	500 萬元	決議：凍結教育部體育署第 3 目「體育行政業務」中「體育行政及督導」500 萬元，俟教育部向立法院教育及文化委員會提出書面報告後，始得動支。	<p>1、計畫推動重點及必要性：資訊科技與通訊技術的發展已大大改變人類傳統的生活與溝通方式，本部體育署致力於體育運動的發展，亦考量運用現代科技與資通訊技術，將體育活動、運動休閒的推廣，透過現代化的資通訊媒體、技術與平臺，廣為宣導與應用，讓資通訊與科技技術的應用融入體育活動的範疇，爰於 105 年度編列相關預算，辦理體育雲資訊系統建置、Moe Sports 頻道建置及推動智慧休閒與運動服務增值計畫等 3 項計畫，以提供更有效率與更好的服務內容。</p> <p>2、透過體育雲資訊系統建置、Moe Sports 頻道建置及智慧休閒與運動增值服務等各項計畫推動，提升更便利與開創性的服務，懇請 大院能夠解除凍結「體育行政業務」中「體育行政及督導」500 萬元，以利體育事務各工作事項順利推展。</p>

備註：「體育行政及督導」原預算案編列金額 4,038 萬 6,000 元，經 大院審議通過後之法定預算金額為 4,038 萬 6,000 元。

「凍結教育部體育署第 3 目『體育行政業務』中『體育行政及督導』500 萬元」解凍書面報告

一、前言

依 大院審議 105 年度中央政府總預算案所作決議：「凍結第 3 目「體育行政業務」中「體育行政及督導」500 萬元，俟教育部向立法院教育及文化委員會提出書面報告後，始得動支」說明如下，敬請 同意解除凍結「體育行政業務」中「體育行政及督導」計 500 萬元，以利各項體育事務之順利推展。

二、計畫推動重點及必要性

資訊科技與通訊技術的發展已大大改變人類傳統的生活與溝通方式，本部體育署致力於體育運動的發展，亦考量運用現代科技與資通訊技術，將體育活動、運動休閒的推廣，透過現代化的資通訊媒體、技術與平臺，廣為宣導與應用，讓資通訊與科技技術的應用融入體育活動的範疇，爰於 105 年度編列相關預算，辦理體育雲資訊系統建置、Moe Sports 頻道建置及推動智慧休閒與運動服務加值計畫等 3 項計畫，以提供更有效率與更好的服務內容，各計畫內容分述如下：

(一)體育雲資訊系統建置

1. 目的

為具體落實體育運動政策白皮書策略一建構全國「體育雲」之政策，本部體育署於 103 年底著手辦理體育資訊雲端服務系統之規劃作業，經由先期的資料庫盤整、訪談及討論，於 104 年確認先期辦理項目，系統建置將以統整現有資料庫之資訊與結合民間體育團體資源共同經營，並提供開放資料資訊，以創造多元化的資訊應用價值。

2. 工作項目

體育雲規劃的使用對象包含縣市政府、體育協會、體育業者及一般民眾，其中一項重點項目就是做系統化的資料蒐集，然後進行資料開放，希望可以集全民的智慧，讓資訊可以被有效且廣泛的應用，創造資訊的應用價值，預計辦理項目如下：

- (1)應用服務：包括賽事賽況成績播報服務（提供即時的賽事成績訊息）、活動公告報名服務（提供活動登錄及報名）、體育行政填報服務（系統化進行體育事務資訊蒐整）及體育專業人才驗證與媒合服務（協助民眾運用現有的 3C 產品與通訊網路服務，找到合格的體育專業人才，並活絡體育人才的應用範圍）。
- (2)開放資料：包含運動場館、校園體育樂活運動站、安全水域、學校淋浴間、體育專業人才、運動中心、協會會館場所、體育與健康課程等，及其他未來本部體育署外來所蒐集可開放之資料，並採自動化方式，隨時提供民眾最新的訊息。

(3) 視覺統計展示：運動自動化統計分析軟體，提供全民體育統計資料及學校體育統計資料等靜態統計圖及基本統計圖供各界查詢及研究。

(4) 體育市集：提供一個由民間所開發的體育 APP 彙整園地，體育資訊系統僅規劃建置唯一 1 個 APP，就是體育賽事即時播報 APP，以提供賽事播報人員可即時上傳目前的賽會成績，至於其它的 APP 開發，則希望經由資料開放，帶動民間參與開發，共同創造資訊的應用價值。

3. 效益

有系統化的進行資料蒐集，並開放資料，創造資訊的應用價值；有效推廣運動，創造就業資訊，活絡人才應用。

(二) Moe Sports 頻道建置

1. 目的

鑒於 4G 網路時代來臨，網路高速傳輸技術成熟，各類型的行動裝置如雨後春筍般的推出，根據調查亞洲地區平均每人每天觀看各種行動螢幕的時間長達 7 小時，網路儼然已成為民眾日常生活的基本需求，對於網路影音內容的需求也大大增加。「Moe Sports」新媒體計畫為規劃以 Youtube 免費平臺作為載具，提供即時運動賽事影音內容，除可降低以傳統電視轉播製作的成本外，並以學生運動賽事與轉播國內舉辦之國際賽事且未有電視臺願意投入者為優先考量，除可輔導大專校院學生及各單項運動協會透過新媒體行銷運動賽事，更可培養新媒體運動傳播人才，提升各項運動賽事觀賽人口及有效推展體育政策，開創國內體育運動傳播的新紀元。

2. 工作項目

(1) 輔導大專校院學生及全國單項運動協會人員運用新媒體推廣賽事並於 Moe Sports 體育運動網路影音頻道播放賽事，培養新媒體運動傳播人才。

(2) 強化 Moe Sports 體育運動網路影音頻道賽事轉播水準：

- 轉播訊號：提升至 4K HD 高畫質訊號品質，藉由提高訊號品質，吸引民眾觀賞，有助於推廣運動賽事。
- 提升轉播服務內容：輔導運動賽事主辦單位增加運動賽事相關內容介紹，例如設置主播、球評及影片後製工作，藉由主播、球評之運動種類介紹與引導，吸引民眾觀賞運動賽會及推廣多元運動總類。

3. 效益

Moe Sports 頻道自 103 年 9 月迄今，已轉播 26 項國內所舉辦之體育賽事及活動進行網路直播，並在 104 年 3 月以試播的方式在 YouTube 平臺建置了「Moe Sports」體育

運動網路影音頻道，現已建置 183 支影片，訂閱人數 4,891 人，頻道影片總觀看次數為 1,071,721 次，總觀看時間 9,941,786 分鐘，平均每次觀看影片的時間長達 9 分 18 秒，並已成立 Moe Sports Facebook 粉絲專頁，提供最新直播資訊及直播相關訊息，104 年 10 月 1 日建置至今粉絲人數到達 1,134 人，並持續增加中。

另 105 年度將會再提升各項運動賽事觀賽人口及有效推展體育政策，預計以一年達 50 萬人次點閱做為績效指標。

(三)智慧休閒與運動服務增值計畫

1. 目的

配合大型體育賽事與地方區域等活動，運用本計畫推動相關智慧休閒運動增值服務，強化產業服務能量、建立活動服務支援網絡，發展多元體驗服務，聚焦目標客群潛在需求，具體工作包括，籌組智慧運動休閒產業聯盟，規劃促成主題式系列賽事活動，建立運動標竿城市知識模式、推動科技增值應用、加速營運商轉，整合相關產業帶動多元服務發展，深化服務內涵等，建立我國成為國際智慧運動城市典範，計畫將串連賽事活動與區域經濟發展，共同打造創新典範。國內運動休閒風氣正蓬勃發展，但運動休閒產業價值鏈尚有許多斷鏈，值此關鍵時刻，如透過本計畫推動共通跨業合作平臺，掌握市場契機，導引賽事客群與地方經濟結合，亦加速運動休閒產業創新發展。我國過去在運動休閒產業發展相對落後歐美先進國家，如結合國內運動風潮藉由政策導引，形塑健全之產業生態體系，將有助於我國經濟之發展，本計畫之推動具有促進及引導之效果。

2. 工作項目

105 年起本部體育署與經濟部中小企業處合作，並獲科技部科技發展計畫「擴大科技應用群組計畫」支持，辦理事項如下：

(1) 籌組智慧休閒運動產業聯盟：

- 遴聘產、官、學、研專家，針對發展環境、技術應用、商業模式等議題提供諮詢建議。
- 研析國內外運動休閒產業發展方向、消費者市場需求、運動服務產業現況、運動休閒服務創新案例營運模式等，研提智慧運動城市與運動服務產業推動策略之建議 1 式。

(2) 型塑標竿城市帶領擴散複製—整合 2 項大型賽事活動：

- 本計畫 105 年以北部區域作為推動場域，整合 2 項大型賽事活動作為試辦計畫，個別活動人數規模須達在 8,000 人以上。配合活動主辦單位規劃辦理主題式智慧

立法院第 9 屆第 1 會期第 3 次會議議案關係文書

運動休閒活動，串連運動公協會、在地協會共同合作，並結合旅遊服務業、運動服務業、運動保健業、會展服務業、資訊服務業、電子商務產業與地方型中小企業，帶動參與活動 1 萬人次。

- 彙整標竿運動城市相關推動經驗，形成標竿案例，建立知識模組（Knowledge modules），如區域休閒與運動活動整合模式、多元科技導客創新應用與服務驗證等，以利複製與擴散。

(3) 形成營運模式加速商轉—推動「智慧運動生活服務平臺」：

盤點及運用政府現有的物聯網、雲端應用、大數據分析相關科技研發成果，以賽事前中後情境，推動智慧運動生活服務平臺，並針對運動賽事增值服務、多元科技導客服務，帶領並輔導 40 家智慧休閒運動相關業者合作創新。藉由行動商務、運動場館、運動用品、在地商圈店家等提供之消費誘因方案，帶動科技體驗 2 萬人次，導客回購促進 1.5 億元商機。

(4) 科技應用跨業跨域服務創新：

- 鼓勵運動服務業者導入顧客關係管理，場館管理、POS 系統、行動商務等科技應用，發展多元服務樣態或商業模式 4 式，輔導至少 10 家運動服務業者（如國民運動中心、健身中心等），成為運動城市科技化示範案例。
- 結合學研單位資源，辦理運動服務創新、ICT 應用培訓等課程 4 場次，協助業者發展主題式創新產品或服務模式，提升運動產業創新能量。

3. 效益

於 104 年執行國際運動活力城市示範推動計畫，並已達成下列初步成效：

(1) 籌組智慧休閒運動產業聯盟：

已建立 1 個智慧休閒運動產業聯盟。

(2) 發展主題式運動休閒系列活動：

- 整合 4 項區域活動（2 種以上運動種類，四項活動總參與人數 6,000 人以上）
- 推動運動休閒主題遊程（2 套）
- 配合辦理國民體育日活動（1 場），結合 5,000 家以上商家。

(3) 建立積點激勵試辦機制與賽事整合服務系統及商轉測試：

- 輔導業者導入應用積點激勵試辦機制（100 家）。
- 積點激勵機制商轉模式測試報告（1 式）。
- 賽事整合服務系統商轉模式測試報告（1 式）。

(4) 協助提升運動服務業者科技化服務能量：

立法院第 9 屆第 1 會期第 3 次會議議案關係文書

- 建立 4 家運動服務業科技化示範案例。
- 結合學研單位資源，辦理運動服務創新、ICT 應用培訓等課程 2 場次。

(5) 行政支援及宣傳行銷計畫：

- 計畫成果影音內容 1 式。
- 提出含 2 種以上媒體管道之宣傳及行銷計畫，及至少 20 則電子媒體新聞露出。

(6) 估計所促進運動產業直接之經濟產值達 8,000 萬元以上。

另 105 年度預期將再完成帶領 40 家智慧休閒運動相關業者合作創新、帶動體驗人次 3 萬人以上、帶動 2 億元商機及配合行政院推動智慧紡織品與運動休閒資通訊方案上傳平臺使用等。

三、結語

期望透過體育雲資訊系統建置、Moe Sports 頻道建置及智慧休閒與運動增值服務等各項計畫推動，提升更便利與開創性的服務，懇請 大院能夠解除凍結「體育行政業務」中「體育行政及督導」500 萬元，以利體育事務各工作事項順利推展。

立法院第 9 屆第 1 會期第 3 次會議議案關係文書