

收文編號：1060004907

議案編號：1060501071004000

立法院議案關係文書 (中華民國41年9月起編號)
中華民國106年5月17日印發

院總第 887 號 政府提案第 15700 號之 2741

案由：科技部函，為 106 年度中央政府總預算決議，檢送「如何推廣『國網 3D 動畫全國大賽得獎作品』至展演場館或學校等場所」書面報告，請查照案。

科技部函

受文者：立法院

發文日期：中華民國 106 年 4 月 5 日

發文字號：科部前字第 1060021762 號

速別：速件

密等及解密條件或保密期限：普通

附件：如文

主旨：檢送「如何推廣『國網 3D 動畫全國大賽得獎作品』至展演場館或學校等場所」書面報告 1 份，請查照。

說明：依大院審查 106 年度中央政府總預算案審查總報告（修正本），第 24 款第 1 項決議事項（五十六）辦理。

正本：立法院

副本：立法院教育及文化委員會、本部綜合規劃司、國會聯絡組、前瞻應用司（均含附件）

部 長 陳 良 基 出國
政務次長 蘇 芳 慶 代行

壹、立法院決議

依中華民國106年度中央政府總預算案審查總報告(修正本)，第24款(科技部主管)第1項決議事項(五十六)，其決議內容如下：

科技部國家實驗研究院國家高速網路與計算中心歷年來均有舉辦HPC功夫-國網3D動畫全國大賽。該項比賽選出多項優秀作品並培育動畫人才。惟得獎作品網路點閱率略低。請科技部就如何進行跨部會合作，以授權播放方式使相關作品可在展演場館或學校等場所，以獲得更多曝光機會推廣本土專業人才，以使台灣優秀動畫團隊與作品更易為人所知，請就上述進行研議，向立法院教育及文化委員會提出書面報告。

貳、科技部說明

本部就委員所關心之「如何推廣「國網3D動畫全國大賽得獎作品」至展演場館或學校等場所」議題，說明如下：

3D動畫大賽之參賽作品為青年學子展現創意發想元素，結合產學特效技術之成果，因其內容並非直接與國網中心算圖或特效之技術或服務相關，故將規劃整合性之影片或文宣，以提升推廣成效。規劃方案如下：

一、規劃行銷推廣影片及文宣

為使3D動畫大賽得獎作品獲得更多曝光機會，並同步推廣算圖服務，目前國研院已製作「永不妥協：實驗室的挑戰」科普影片，鎖定國內青年學子為主要訴求客群，其中算圖農場為『雲端上的新視界』單元之重點，並規劃為國網中心之重要服務推廣素材，將可進一步提升國網中心算圖服務。

二、旗艦計畫跨部會策略合作：

國研院國網中心 106 年積極爭取跨虛實算圖平台旗艦計畫，將以國網中心算圖平台為運算及展演平台、文化部資料增值示範運用、科技部新興科技轉型創價，以及教育部與經濟部建立高階娛樂應用人才培育體系和產學鏈結等四大營運策略，達成國內影視動畫產業技術創新、應用創新及促進培育跨域人才之目標。

三、3D 動畫大賽效益拓展：

105 年本活動首次移師高雄軟體園區辦理，運用累積 5 年來之籌辦成效，深化與影視動畫特效等產業(如智歲科技、兔將影業)之技術交流與人才媒合，將國網中心算圖農場與智慧展演之技術與服務拓展至南台灣，有助於提攜南部之影視產業與人才。

國網中心連續舉辦 5 年之 3D 動畫大賽，已協助國內 50 所大學、上千名學子，並累計輔助 200 名青年就業，建立國內動畫特效界之人才培育與產學合作之模式，隨著 106 年跨部會旗艦計畫之跨虛實算圖平台，以及預計 107 年開放之 Peta 級高速計算主機投入算圖服務，未來國網中心將以更完善之資源配置與營運策略，推升台灣優質算圖影視產業與人才發展。

立法院第 9 屆第 3 會期第 14 次會議議案關係文書