

文化部令

中華民國115年7月14日

文創字第11520268112號

訂定「文化黑潮之一百十五年多人走動式VR內容產製與服務體驗計畫徵案要點」，並自即日生效。

附「文化黑潮之一百十五年多人走動式VR內容產製與服務體驗計畫徵案要點」

部 長 李遠

文化黑潮之一百十五年多人走動式 VR 內容產製與服務體驗計畫徵案要點

一、目的

因應國際多人走動式 VR 體驗趨勢，文化部（以下簡稱本部）於一百十三至一百十四年間持續推動文化黑潮相關計畫，不僅成功建立我國在地自主化多人走動式 VR 系統，更鼓勵業者結合臺灣原生文化元素與 VR/MR 技術，開發具創新應用及國際影響力之多元多人走動式 VR 科技內容與完成實證展演落地。

延續前開多人走動式 VR 的技術與內容積累，一百十五年計畫將核心聚焦於「展演輕量化體驗與商轉落地」，鼓勵業者以臺灣原生文化內容為基底，整合百人走動式 VR 系統進行科技內容開發。透過**縮短體驗時長、降低營運規模等輕量化設計**，於國內實體場域進行商業展演，以最貼近市場真實營運的模式，驗證文化內容的獲利能力與產業價值。

二、申請者資格

- （一）依中華民國法律設立登記或立案之本國公司、財團法人、社團法人（不含行政法人）。
- （二）最近一年無金融機構或票據交換所退票之紀錄、最近二年無欠繳稅之紀錄。
- （三）申請者或合作團隊需有具備三年以上執導資歷，且曾有短片或互動 VR 拍攝經驗的導演，來主導多人走動式 VR 內容的拍攝及製作，並提出相關過往實績或經歷文件佐證。為提升作品商業性與國際化水準，團隊組織分工以朝向國內外協同編制發展（如採用雙導演制、引進國外編劇或發行團隊合作等）尤佳，且團隊或導演中至少必須有一位具備實質 VR 拍攝經驗之臺灣導演參與。
 1. 國際團隊資格限定為非依我國公司法設立之公司行號，或具多人走動式 VR、MR 製作經驗之外籍人士。
 2. 需從事 VR、MR 內容開發、產製或流通業務，且曾協助或有作品導入商業模式進行售票展演之經驗。
- （四）相同計畫（包含計畫名稱、故事主體與大綱、角色設定等要素均會納入考量）未獲本部及所屬機關（構）、本部補（捐）助之財團法人或本部監督之行政法人之補助。
- （五）同一申請者或同一負責人，若前已有計畫獲本部一百十三年「文化黑潮之多人走動式 VR 技術系統開發營運及內容應用示範計畫」及「文化黑潮之一百十四年多人走動沉浸式科技內容開發應用」補助

且尚未執行完畢，不得再次提出新申請。

三、申請條件

申請者應以「多人走動式 VR 科技體驗內容產製」、「輕量化展演落地實證」二大面向提出規劃內容。

(一) 多人走動式 VR 科技體驗內容產製至少一案：

1. 文化內容產製：

- (1) 內容以臺灣原生文化內容為基底，（其包含但不限於歷史、地理風貌、文學、藝術作品、古蹟歷史建築、文化景觀、自然景觀等元素），須至少有兩個以上臺灣原生文化內容特色及亮點敘述，並以具備一定實績之知名 IP（包含但不限於電影、動漫、戲劇等）進行製作為佳（註：知名 IP 須提供市面運作時間、粉絲基礎、票房數量、流量等量化實績指標之佐證資料）。
- (2) 作品長度以二十五至三十分鐘為限，申請時應提出整體故事大綱，以及基於主觀視角撰寫的故事腳本。該腳本應明確區分各個場景，並詳列故事主題、人物、時間與動態分鏡；同時，須針對每個場景整合美術、音樂與聲音設計，並納入沉浸式互動環節與體驗地圖，以確保完整的沉浸體驗。
- (3) 內容製作團隊以國內外協同編制尤佳，惟團隊組成須包含臺灣導演及相關成員，並須具備實質內容產製主導權。如與國際協同製作，必須詳細說明合作模式與申請者占有之主導權比例，並須檢附合作備忘錄（MOU）或意向證明。
- (4) 須製作多語言體驗版本（至少中、英）。
- (5) 作品原型：提案時須提交作品原型（Prototype）相關影片，該原型應包括故事大綱、場景與物件之 VR 視覺體驗畫面、VR 內容基礎與框架，檔案須轉成多數瀏覽器支援之 MPEG-4（H.264）格式，影片解析度建議為 2K 以下，影片長度以二至五分鐘為原則。若該原型影片係以頭戴式裝置觀看尤佳。

2. 走動式 VR 系統技術應用：

- (1) 內容製作須結合頭戴式裝置體驗進行規劃，整合多人走動式 VR 與 MR 技術及 AI、5G、4DViews 容積擷取技術等文化科技技術或其他新興影音技術，體驗方式可包含影音、遊戲互動、互動式故事、互動設計環節、多人連線、VR360、多人走動式 VR 內容場域體驗等，內容平均 FPS 須達七十五以上。系統必須具備跨載具／跨平台（如適配不同廠牌頭戴式裝置）之體驗能力。

- (2) 本案多人走動式 VR 科技體驗內容須包含以走動式 VR 或 MR 方式呈現，且延續一百十三、一百十四年技術標準，**系統底層架構仍須具備承載一百人之運算穩定度**。因應本年度推動「輕量化展演」目標，**內容展演時長縮短為二十五至三十分鐘**，展演場域亦同步調整。故落地實證之技術查核基準為，廠商須規劃具備「梯次輪轉進場」之高週轉營運模式，並於實證查核時，須於**二十五至三十分鐘內**，可容納六十人以上同時進行走動式互動體驗。內容設計之指標為：**每次進場每組至少八人且可互動，並於體驗時間內（二十五至三十分鐘）必須包含至少八個場景（幕／關卡），以確保達走動式體驗之輕量化標準。**
- (3) 本部一百十三年辦理「文化黑潮之多人走動式 VR 技術系統開發營運及內容應用示範計畫」補助業者開發多人走動式互動技術系統，為達系統永續目的，已通過系統查核業者，可以優惠方案提供受補助者於本案補助期間使用，包含系統使用授權、系統介接、系統測試、系統維護及必要之諮詢支援服務等（不包含內容製作與修改），申請者可自行評估需求並洽詢。
- (4) 如申請者**已自行開發完成**或欲採用其他**已開發完成**之多人走動式互動技術，提案時將進行系統技術之資格審查，須提出以下資料，以供審查委員評估其技術可行性。
- 甲、 須提出經第三方查核通過之證明文件，或由第三方出具之「技術規格與資安壓力測試報告」（報告內必須載明穩定度、FPS 及吞吐量等具體量化數據作為資格審查門檻），未符合資格者將不予受理；上述系統底層架構均仍須具備承載一百人之運算穩定度達百分之九十。
 - 乙、 系統業者過往參與多人走動式 VR 製作並發行實績。
 - 丙、 所採用業者技術系統及其他商業軟體須提供合法授權之授權文件。
- (5) 提案之技術系統應以國內資源及技術為原則，且不可使用**大陸廠牌系統及設備**，並須符合相關資安規範，如與其他國際技術團隊合作，需提出著作權與使用權歸屬為申請者之證明文件。
- （二）輕量化展演落地實證至少達三個月以上：**
- 1. 落地實證展演：**
- (1) 國內場域實證：以本案製作之多人走動式 VR 科技體驗內容，於國內場域辦理不得低於三個月的國內售票性商業展演，展演場域可自行提出，或可洽詢運用本部「嘉義文化創意產業園區」、

「花蓮文化創意產業園區」之空間作為實證場域（本部可提供租金優惠）。為配合每次進場每組至少八人，且體驗時間內可容納六十人以上同時進行走動式體驗之合理空間需求，建議實證場域規模約八十坪至一百坪。

- (2) 營運規劃：提案時須以本案製作之多人走動式 VR 科技體驗內容進行展覽之展演規劃，包括市場分析（市場現況、目標客群、競爭分析、作品優勢及市場曝光時程）、商業模式規劃（演出時間、售票機制、產品經營策略及收益評估，並可額外規劃多元收入模式）及通路規劃。
- (3) 服務體驗設計：就多人走動式 VR 展演部分，須提出體驗場域的走動地圖管理配置、節目排程與人流管理規劃，以及體驗腳本導入之規劃（包含每個場景的體驗時長、轉換、時間）；提案者並須針對頭戴式裝置顯示與算力之軟硬體協同策略進行評估，以確保最佳之畫質呈現，並從流暢度、沉浸感與防暈眩等維度，提出提升使用者體驗感之具體優化設計。
- (4) 財務計畫（計畫期間）：
 - 甲、基本假設參數說明：至少包括期程、物價調整、折舊方式及折舊年期等。
 - 乙、營運（包含門票等）收支預估等收入支出之規劃。內容包括營運計畫、目標客群、市場分析、展覽檔期安排、門票銷售計畫等，且必須明確提出商轉營運公式（包含：單次最大體驗人數、放行頻率／間隔時間、單日總場次、預估票價，以及對應之設備建置成本與回收效益評估）。
 - 丙、資金籌措計畫，包括如自有資金、股本籌措計畫、融資計畫及償債能力評估及償還計畫。
 - 丁、財務效益分析：檢附預計財務報表、財務效益評估，並敘明其分析與規劃。
 - 戊、風險及敏感性分析：風險分析應包括對資金財務、政策、法令及其他可能影響因素（包含研發、生產、銷售及財務等在經營中可能遭遇之困難或問題）之評估、風險承擔能力與因應方式。
- (5) 期末結案交付展演成果，包含行銷成果、體驗人次、活動影像紀錄、觀眾意見調查等。

2. 行銷宣傳：

- (1) 強化策略行銷：進行市場定位與目標觀眾分析，須規劃完整行

銷策略，包含執行方式、期程、規劃經費與預估成效，加強吸引國內外觀眾參與，並鼓勵結合企業 ESG 資源，帶動在地場域實質觀光與消費效益。

- (2) 在地導流與場域行銷設計：須結合在地觀光、歷史景點與商圈動線，規劃串聯周邊景點之體驗動線與宣傳節點，並可設計互動標示、打卡任務等數位導流機制，引導遊客參與多人走動式 VR 內容體驗。

- (3) 國際曝光與文化輸出：

甲、參與國際多人走動式 VR 內容展會、數位內容交易平台與海外合作推廣計畫，拓展本案多人走動式 VR 科技體驗內容之國際能見度與輸出潛力。

乙、增辦國外場域售票性商業展演尤佳，團隊中需要有國際聯繫、國際通路、國際銷售、國際發行、國際展演經理或團隊，並提供本作品國際展演分析與計畫（若已有國際展演發行的 MOU 請一併提供）。

3. **實地查核：**申請者須提出展演內容與服務體驗之實證規劃，本部至少辦理兩次查核作業，須經審查通過後，始得進行前開商業展演。

查核方式如下：

- (1) 第一次查核：依計畫執行進度達百分之五十之查核點，向本部申請辦理第一次內容與服務體驗查核，並於指定場域進行 VR 內容體驗。查核項目包含本專案故事內容、展演長度、實際畫面清晰度（畫質呈現）及服務體驗實證。為確保良好之觀影與互動品質，服務體驗實證規劃之內容平均 FPS 須達七十五以上，並應注意設備端獨立運算之效能調校（如模型面數與貼圖優化），且系統須具備跨載具／跨平台（如適配不同廠牌頭戴式裝置）之體驗能力。
- (2) 第二次查核：依計畫執行進度達百分之八十五之查核點，向本部申請辦理第二次內容與服務體驗查核，並於指定場域進行 VR 內容體驗。查核項目包含本專案故事內容、展演長度、實際畫面清晰度（畫質呈現）及服務體驗實證，成果均需達百分之一百。因應展演時長縮短為二十五至三十分鐘，服務體驗實證之查核基準將聚焦於展演順暢度、最佳化畫質表現與現場觀眾體驗；須確保整體內容於高解析度畫質下，仍能流暢穩定地容納六十人以上同時進行走動式互動體驗，內容平均 FPS 須達七十五以上，且系統須具備跨載具／跨平台（如適配不同廠牌頭戴

式裝置)之體驗能力,以完備商轉落地之最終展演品質。

四、補助額度、補助項目及執行期程

- (一) 每案最高補助新臺幣一千萬元,且補助金額不得逾計畫總預算之百分之七十,其中示範案例製作補助費用不得逾新臺幣七百萬元,落地實證補助費用不得逾新臺幣三百萬元。
- (二) 本計畫補助期程為十二至十八個月,應於補助結案日前完成展演並提供結案報告。預計分四期撥款,各期應交付文件另訂於契約書。
 1. 第一期款(占補助經費之百分之三十)。
 2. 第二期款(占補助經費之百分之二十)。
 3. 第三期款(占補助經費之百分之三十)。
 4. 第四期款(占補助經費之百分之二十)。
- (三) 補助金應專款專用於製作、行銷、營運相關之項目,上述補助項目不包括經常性人事費(行政、會計等)、器材設備購置費、行政管理費(例如水電、能源、通訊等開銷)、系統開發建置費等項目。
- (四) 補助案應按所提計畫書之工作時程確實執行,如因實際執行有調整需求,應以書面敘明理由向本部提出展延申請,經本部同意後始得執行且展延期限不得逾六個月,並以一次為限。

五、申請期間、方式

- (一) 申請期間:由本部另行公告。
- (二) 申請方式:
 1. 本案採線上申請辦理,申請者應於上述申請時間至文化部獎補助資訊網(<https://grants.moc.gov.tw/Web/>)進行線上申請上傳相關檔案。
 2. 同一申請者及合作業者以申請或參與一案為限,違反前述規定,本部得指定期限要求申請者作成書面之撤案意思表示。申請者拒絕或逾期未為意思表示或意思表示不明者,所有申請案均不予受理。
 3. 所送申請資料,無論撤案或審查通過與否,均不予發還。

六、應備申請文件、資料

- (一) 申請書。
- (二) 計畫書。
 1. 應以A4直式橫書繕打並編寫目錄,並應檢附相關佐證檔案,應載內容由本部另定之。
 2. 影像作品檔或相關影音作品註明申請案名,以MPEG4(H.264)格式儲存,上傳本部網站或提供雲端連結網址。
 3. 故事腳本基於主觀視角撰寫。該腳本應明確區分各個場景,並詳列故事主題、人物、時間與動態分鏡;同時,須針對每個場景整合美

術、音樂與聲音設計，並納入沉浸式互動環節與體驗地圖，以確保完整的沉浸體驗。

(三) 申請資格證明文件：

1. 立案或登記證明文件。
2. 最近二年無欠繳稅之證明文件；設立未滿二年者，依設立期間檢附。
3. 申請者最近一年無退票紀錄之證明；設立未滿一年者，依其設立期間檢附（前開證明應於申請本補助案之前一個月內，由票據交換機構或銀行出具之）。

(四) 切結書。

(五) 申請案相關合作意向書（如場地合作意向書、系統合作意向書）及著作財產權相關文件。

(六) 申請團隊具編導 VR 作品三年以上經驗之資格證明文件（屬合作團隊須附合作意向書）。

(七) 申請團隊組織分工屬國內外協同編制發展（如採用雙導演制、引進國外編劇或發行團隊合作等）者，請提供國際團隊資格證明文件及合作意向書，並佐證團隊或導演中至少必須有一位具備實質 VR 拍攝經驗之臺灣導演參與。

(八) 由第三方出具之「技術規格與資安壓力測試報告」（已自行開發完成或欲採用其他已開發完成技術者須提供）。

(九) 申請者如為公職人員利益衝突迴避法之公職人員或其關係人，與公職人員服務之機關團體為補助行為前，應主動於申請文件內據實表明其身分（請填寫事前揭露表），違反同法第十四條第一項禁止補助及第二項未據實揭露之規定者，將依同法第十八條規定處以罰鍰。是否為公職人員利益衝突迴避法第三條所定之關係人，請至本部／廉政專區／公職人員利益衝突迴避法專區項下，點選宣導資訊／（十）快速分辨是否為利衝法關係人懶人包。

(十) 授權本部蒐集使用個人資料說明

(十一) 其他本部指定之文件（由本部另定之）。

七、評選作業

(一) 資格審查：本部先就申請者資格、應備文件資料進行書面審查。如有未符合相關規定或應備文件資料不完備且可補件者，本部得書面通知限期補正一次，逾期不補正或補正仍不全者，應不予受理。

(二) 評選小組：

1. 由本部召集專家、學者及本部代表組成評選小組進行評選，就書面審查合格之提案計畫書進行評選，評選出獲補助名單及補助金額。

2. 評選委員於評選時，應依「文化部及所屬機關審查補助案件迴避及保密作業要點」嚴守利益迴避及價值中立之原則，公正執行職務，並同意對評選相關事項保密，且應於召開評選會議前，簽署審查人切結書。
3. 各評選委員之迴避，比照行政程序法第三十二條及第三十三條規定辦理。若委員與該次評選之申請案有關聯並經查證屬實者，本部得撤銷該申請案之補助金受領資格。
4. 評選小組會議應有全體委員三分之二以上出席，其決議經出席委員過半數之同意行之。
5. 經評選小組評選並決議給予補助，於會議紀錄簽報核定後，應將評選結果（應包括獲補助者名單、計畫書名稱及補助金額）、評選委員名單公開於本部獎補助資訊網，另以書面通知獲補助者。

(三) 評選項目：

項目	說明	權重
內容產製	1. 原生文化與創新性：運用臺灣原生文化內容（歷史、文本、影視 IP 等），進行跨域轉譯之創意，並以具備一定實績之知名 IP（如電影、動漫、強勢戲劇／台劇等）進行製作為佳。 2. 輕量化與體驗設計：內容長度規劃符合二十五至三十分鐘，每次進場每組至少八人且需可互動，並且體驗時間內必須包含至少八個場景（幕／關卡），以確保符合同時在線之輕量化標準，並兼顧走動式 VR 體驗品質與市場高週轉率之商業需求。 3. 互動深度與敘事：一百人同時走動過程中的互動機制設計能流暢、不互相干擾，且具備足夠的吸引力，且腳本應有每個場景的動態分鏡、體驗地圖、沉浸式體驗與互動環節。	百分之三十五
系統整合應用	1. 一百人系統驗證：如申請者已自行開發完成或欲採用其他已開發完成之多人走動式互動技術，須提出由第三方出具之「技術規格與資安壓力測試報告」確保	百分之二十

項目	說明	權重
	壓力測試達百分之九十穩定度。 2. 系統技術可行性：技術系統資源、廠牌及設備來源，以及著作權、使用權歸屬是否完善。 3. 跨域技術整合：整合 VR/MR、5G、AI 或容積擷取等新興技術之完整性與流暢度。	
落地實證	1. 商業展演與營運：不得低於三個月國內售票性展演之場域規劃、動線效率與票務分潤機制能具備可行性。 2. 服務體驗設計：針對現場消費者體驗之「使用者旅程」規劃，包含展前引導教學（含穿脫戴裝備）、現場服務品質及突發狀況之客服應變機制，並針對頭戴式裝置顯示與算力之軟硬體協同策略進行評估，以確保最佳之畫質呈現，並從流暢度、沉浸感與防暈眩等維度，提出提升使用者體驗感之具體優化設計。 3. 行銷與導流策略：串聯在地觀光商圈、數位行銷導流或結合企業 ESG 資源之具體做法與預估人流效益。	百分之二十五
國際合作與推廣	1. 國際市場潛力：內容題材與視覺語彙能具備高度的國際市場接受度，有利於海外輸出。 2. 多語系與在地化：系統與內容能具備多國語言擴充或國際版權發行之規劃。 3. 國際展會策略：參與國際指標性沉浸式展會（如威尼斯影展、SXSW 等）之參展或推廣計畫，能具備國際聯繫、國際通路、國際銷售、國際發行或國際展演之專業經理人或團隊為佳。	百分之十
計畫經費	1. 預算合理性：總經費編列（最高補助一千萬）與自籌款比例能合理，報價能符合市場行情。	百分之十

項目	說明	權重
	2. 資源配置效益：開發製作、落地實證查核、場域租賃與行銷推廣等各項經費之分配能均衡且能支撐計畫 KPI。 3. 後續商轉財務評估：計畫期滿後，憑藉票房與授權等營收，維持自給自足永續營運之財務預估。	

八、撥款及核銷

- (一) 獲補助者，本部得視個案實際執行進度，要求受補助者提報階段性成果報告。
- (二) 獲補助者應於計畫執行完畢後，依限以書面檢具成果報告書、計畫執行期程內之支用單據、本部抬頭之收據、補助經費運用效益評估表、其他相關成果資料及其電子檔資料一份，辦理結案核銷及撥款，成果報告書及補助經費運用效益評估表格式，由本部另定之。
- (三) 獲補助者，應於簽約前開設銀行專戶作為補助金匯撥之用，且應將本部匯入該專戶之補助金，專款專用於計畫相關項目。
- (四) 獲補助申請案之核銷細節，應依據「政府支出憑證處理要點」、「文化部對行政法人與民間團體及個人補（捐）助經費結報作業補充規定」等相關規定辦理；獲補助案經費結報時，除應於成果報告書中詳列支出用途外，並應列明全部實支經費總額及實際補助金額。
- (五) 法人或團體接受本部補助辦理採購，其補助金額占採購金額半數以上且補助金額在政府採購法所定公告金額以上者，適用政府採購法之規定，並應受本部之監督。藝文採購不適用前述規定，但受補助之法人或團體應受本部依「法人或團體接受機關補助辦理藝文採購監督管理辦法」監督，必要時應接受本部查核採購之品質、進度及其他事宜，並配合本部要求提供藝文採購之資訊或資料；且須無該辦法第十二條第一項各款情形。

九、獲補助者應履行之負擔規定

- (一) 獲補助者應於本部指定期限內與本部完成契約之簽訂。
- (二) 製作及首次公開發表期程：
 1. 應以申請者名義製作。
 2. 執行期程依本要點第四點第二款所訂期程辦理。
- (三) 非經本部事前書面同意，不得自行變更計畫書內容。如有變更必要者獲補助者應以書面敘明理由，向本部申請變更，經本部同意後，始得據以執行。但因天然災害及緊急事故等不可抗力因素或不可歸責於獲

補助者之事由，致補助案計畫書內容有變更必要者，獲補助者應於天然災害或緊急事故或其他不可歸責之事由發生日起三十日內以書面敘明理由並檢附相關證明文件，向本部申請變更。

- (四) 獲補助者若無法依限完成計畫、各階段計畫內容未通過本部審查，或以虛偽不實之文件及資料提出申請、如有侵害他人著作財產權、違反本要點、違反勞工或其他相關法令規定者，本部得撤銷或廢止原核准補助之一部或全部，並追繳已撥付款項，未來申請時將列為審核之重要參考。
- (五) 本補助案如涉及資通訊軟體、硬體或服務等相關事務，獲補助者執行本案之團隊成員不得為陸籍人士，並不得提供及使用大陸廠牌（含貼牌）資通訊產品。
- (六) 獲補助者如於本部所屬文化創意產業園區進行展演，展演期間須遵循各園區現地管理單位之場域管理規範，參與園區整體行銷推廣計畫。
- (七) 獲補助者之負責人及團隊成員，如有違反性別平等相關法令規定，經檢察官提起公訴或主管機關認定者，本部得撤銷或廢止原核准補助之一部或全部，並視情節輕重追回部分或全部補助款項。
- (八) 獲補助作品參加國外活動或報名獎項時，均應以中華民國或臺灣名義參加。
- (九) 獲補助者製作完成時，應出具永久無償授權本部及本部授權之第三人於非營利性範圍內，得將計畫書、成果報告、影音內容、圖文內容等成果之全部或一部，為不限時間、地域、次數及方式之利用，並作成報告於國內外發表（發表之方式包括但不限於紙本發行、簡報及網路傳輸）之書面「授權文件」正本一份（獲補助案屬合資製作者，前開授權文件應由獲補助者及其他合資製作者作成）。前開成果有利用他人著作者，獲補助者應取得該他人著作之著作財產權人永久無償授權本部為上述之利用，並於製作完成時，將書面「授權文件」正本一份交付本部。本部及本部授權之第三人於國內外發表依「文化藝術工作者及事業著作權保障辦法」，除著作人明示不具名外，將表示著作人之姓名或名稱。
- (十) 本部於獲補助案執行期間，得派員進行實地查核（包含但不限於配合勞動部辦理之勞動檢查）、要求獲補助者提供書面資料、出席會議或課程（包含但不限於指定人員出席職業安全宣導課程等），並於會議中報告說明，獲補助者不得規避、妨礙或拒絕；獲補助者並應依本部或相關單位之意見確實執行。
- (十一) 多人走動式 VR 內容製作片尾應明示獲本部補助。

- (十二) 獲補助者規劃相關宣傳活動、文宣及媒體露出時，如涉及政策及業務宣導，不得違反預算法第六十二條之一規定，並應標示為「廣告」。
- (十三) 獲補助案結案時如有結餘款者，應按補助比例繳回。
- (十四) 依據中央政府各機關對民間團體及個人補（捐）助預算執行應注意事項第四點第八款受補（捐）助經費產生之利息或其他衍生收入之處理方式：本部同意歸受補助者所有，惟受補助者應列入補助案之收入結報。
- (十五) AI 技術可做為輔助創作、製作流程之工具，如為完全使用 AI 技術生成作品，則非為本徵案支持對象。若提案計畫有規劃運用 AI 技術，應於申請時應主動揭露運用之技術及範圍。

十、本要點未盡事宜，悉依相關法令規定辦理。