

運動休閒科技化服務業創新實驗計畫(i-motion)

一、計畫緣起：

- 93 年 11 月行政院核定「服務業發展綱領及行動方案」內容，規劃未來選定以推動包括觀光及**運動休閒**、通訊媒體...等 12 項服務業為重點發展項目，期以提升服務業的附加價值，迎合全球知識經濟發展潮流，加速我國產業轉型，再創經濟奇蹟。
- 96、97 年「運動休閒科技化服務業創新實驗計畫(i-motion)」輔導運動休閒服務業(高爾夫球場、休閒農場、文創產業)與資服業者，共同發展運動休閒科技化服務系統，並結合運動賽會服務系統與 ICT 應用，實際驗證於賽會活動，廣宣計畫成效。
- 98 年預計擴大複製應用執行成果，並促成產業策略聯盟，組成「**運動休閒一卡通**」與「**運動賽會便利通**」示範性聯盟。

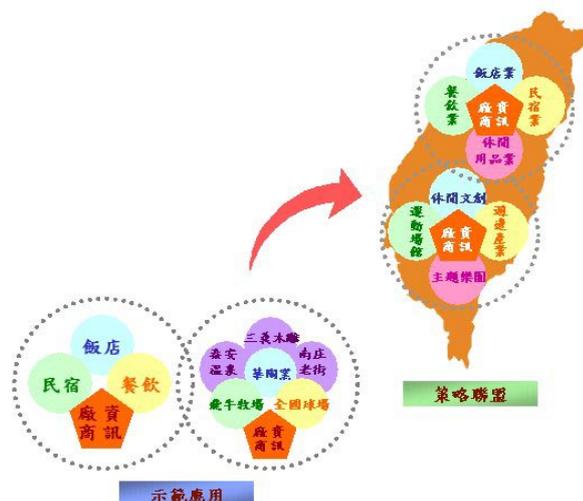
二、計畫執行方法：

運動休閒科技化服務業		
領域區分	推動重點	備註
運動場館	➢利用 RFID、ICT 技術導入運動場館所需之服務，包含 感應式進出場管制系統、行動票務系統、會員體適能資料管理系統、即時成績排名計算系統 或延伸其他服務設施(如預約系統或消費儲值系統等)等。	1、「 動運休閒一卡通 」示範性聯盟以運動場館體系、文化創意休閒產業體系、主體樂園體系為主。 2、「 運動賽會便利通 」以運動賽會體系為主。
文化創意休閒產業	➢如休閒農場、地方文化休閒業、地方風景休閒區等，利用 RFID、ICT 技術結合文化創意休閒產業所需之服務，包含 線上預約系統、無線連結資料傳輸設備、感應式儲值消費系統 等。	
主體樂園	➢以 RFID、ICT 技術導入主題樂園所需之服務，包含 快速通關之感應票務系統、線上購票系統、行動導引、分散式資料庫整合介面模組管理及會員資訊管理 等。	
運動賽會	➢利用 RFID、ICT 技術導入運動賽會活動(鐵人三項賽、路跑、自行車等)所需之服務，包含 即時性身分辨識系統、人潮流量管控系統、進出場管制系統、競賽資料即時顯示系統、即時成績紀錄排名列印系統 等。	

三、計畫目標：

■ 運動休閒一卡通：

1. 提供輔導廠商或運動休閒服務業者**相關資訊應用諮詢服務**，提升業者創新技術知識。
2. 以運動休閒科技化服務模式，取代傳統人工作業，提升營運與消費便利性。
3. 促成**運動休閒一卡通示範性聯盟**，形成**運動休閒產業服務網絡**，整合產業資源，提高服務品質與回客率。
4. 導入科技化技術，創新商業模式，**達成無紙化作業目標**，符合環保節能趨勢。
5. 整合規劃運動休閒科技化服務業之**共同性合作平台**，**結合票務、消費等**，提升產業服務加值。
6. 帶動傳統運動休閒服務業發展與地方特色文化休閒產業興盛，增加地方休閒觀光人潮與消費意願。



7. 累積運動休閒產業資訊，提供業者進行消費行為模式分析，有效掌握市場狀況。

■ 運動賽會便利通：

1. 促成**運動賽會便利通策略聯盟**，整合產業資源，提高服務品質。
2. 結合 ICT 與 RFID 相關技術發展運動賽會系統，以**資訊化輔助作業流程**，提升人力資源運用效率與**比賽成績準確度**。
3. 發展運動賽會便利通關鍵性技術，從國內逐漸推廣至國際，吸引國內外運動參與人口與觀光客。

