

出國報告（出國類別：考察）

日本東京文創產業參訪團

服務機關：經濟部加工出口區管理處

姓名職稱：趙建民副處長、曹家文分處長

派赴國家：日本東京

出國期間：107年9月4日至9月8日

報告日期：107年10月22日

摘要

資訊科技是現代化國家經濟發展動力，及競爭力的基礎，為提升國家資訊應用成效，須有健全發展的軟體產業。近年來臺灣積極推動文化創意產業發展，以期加速產業轉型，將原本以製造業為主的經濟，轉型開發高附加價值文創產品的文創產業。透過資訊科技與文化創意的結合，推動整體文創經濟，讓臺中軟體園區成為中部地區文創科技代表性聚落之發展動能。

臺中軟體園區以「智慧園區」概念為主軸，以發展成中部智慧應用服務創新基地為願景，積極推動雲端大數據、人工智慧、物聯網、電競、文創及資通訊等知識密集產業群聚。為營造園區文化創意、數位內容等產業發展，本處委請台中市電腦商業同業公會安排，拜會並參訪日本東京都相關之文創單位與展覽會館，希透過與日本文創相關執行單位的經驗及問題交流，了解日本於經營、規劃、展覽內容、相關配對設施之優劣、當地產業發展現況及展覽推動情形，作為未來推動中軟園區經營，及區內文化創意與數位內容等產業發展之參考。

目次

壹、目的.....	3
貳、行程.....	3
參、考察人員名單.....	4
肆、考察機構簡介.....	4
伍、拜會過程.....	14
陸、心得與建議.....	18

壹、目的

經濟部加工出口區管理處為強化落實臺中軟體園區文創數位、3D 及中臺灣文創產業，於 2018 年 9 月開始搭橋推動台灣與日本的交流，由經濟部加工出口區管理處及台中市電腦公會率團拜訪日商 SD 株式會社、日商東櫻創意行銷、國際級知名展演活動及文創設計場域，針對各類跨國聯合會展、專業人才交流、趨勢/技術論壇等相關交流活動進行討論，期許借鏡日本成功經驗與國際商業行銷模式、引入文創資源、完善臺中軟體園區周邊規劃，未來可更進一步創設科技與文化的共創空間，找出台日雙方之雙贏政策。

貳、行程

本次參訪行程係透過台中市電腦公會及日商 SD 株式會社、日商東櫻創意行銷有限公司聯繫安排，藉透過借鏡日本成功經驗與國際商業行銷模式，以及與相關單位之交流，進一步創設科技與文化的共創空間。

日期	地點/城市	行程
第一天 9/4(二)	高雄—東京	公務去程(台灣高雄小港機場—東京成田機場)
第二天 9/5(三)	東京都	1. 拜會國家級日本科學未來館 2. 參觀數位光雕藝術美術館(MORI Building Digital Art Museum) 3. 拜會 SD 株式會社 (TOKYO TRICK ART MUSEUM) 4. 交通移動(豐島区→台場)
第三天 9/6(四)	東京都	1. 參觀 2121 美術館(21_21 Design sight) 2. 參觀國立新美術館 3. 交通移動(台場→山梨縣)
第四天 9/7(五)	東京都	1. 參觀森美術館 2. 參觀江戸・金魚の涼 水族館

		3. 交通移動(山梨縣→日本橋)
第五天 9/8(六)	東京—高雄	公務回程(東京成田機場—台灣高雄小港機場)

參、考察人員名單

編號	姓名	單位名稱	職稱
1	趙建民	經濟部加工出口區管理處	副處長
2	曹家文	經濟部加工出口區管理處 臺中分處	分處長
3	林昭彥	經濟部加工出口區管理處 第三組	科員(公假、自費)
4	張景峰	台中市電腦公會	副執行長
5	洪健原	台中市電腦公會 專案組	經理
6	徐華婷	台中市電腦公會 展覽組	經理

肆、考察機構簡介

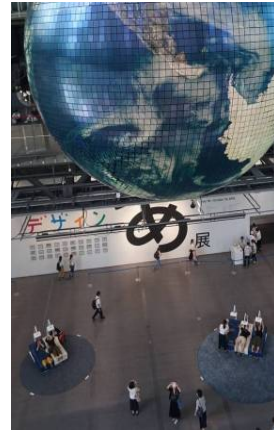
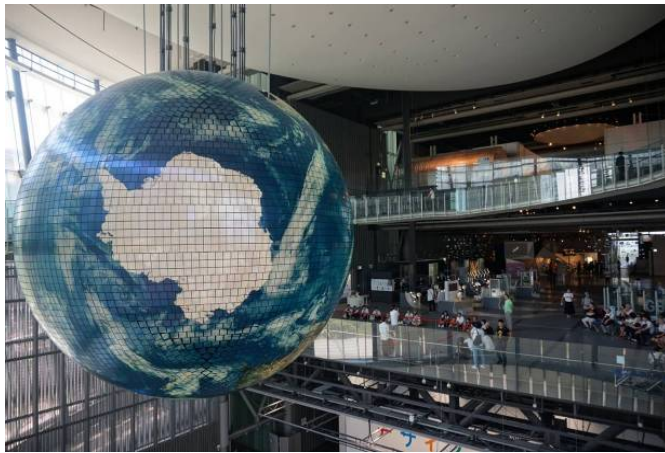
一、國家級日本科學未來館

科學未來館是日本國家級的展示中心，館內所規劃的展示內容重點在於日本國內與未來生活息息相關的先進科技，並透過以不同規模或不同形式的體驗(例如實驗教室、座談會等)，提供參觀者有關 21 世紀的新知識以及資訊。

另外館方也規劃從小至日常生活簡單可見的問題，甚至大至當代最新先端科技等課題出發，嘗試從科學的角度去探索世界正在發生的事情，同時思考未來可能打造出

什麼樣的世界。

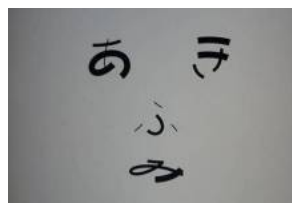
本次參訪目的於觀摩日本近代科技如何與日常生活緊密結合以及應用，透過岡山小解得詳細解說後，瞭解日本如何透過場域的運用(展示及實驗教室)及活動的推廣(座談會)，提升當地科技普及教育與生活創意動能。



在科學未來館內，最吸引參觀民眾注意的是長年懸掛在半空的大地球，它是館內標誌性的展示物品，是曾經擔任太空人的現任館長，在 4 年前初上任後的發想。由一萬多個有機發光二極體(OLED)組成，以 1000 萬像素以上的解析度將地球美麗的形貌呈現，每天都會更新氣象資訊，讓參觀民眾能夠從外太空的角度來觀賞地球，進而體驗地球的美。



另外，館內除了常設展(機器人秀等)之外，一年之中大概會舉辦有 2~3 次的特別展，藉以吸引不同層面的參觀族群，進而增加科技與各領域大眾接觸機會。此次，在未來館的一樓特別展為「あ設計展」，藉由「あ」是日本五十音的的一個發音來凸顯日本創意構思的發源意境。



二、數位光雕藝術美術館(MORI Building Digital Art Museum)

這座位於東京都港區台場的美術館，佔地約 10,000 m²，是由數位光雕先驅 Lab

與 MORI 共同打造，是世界第一座互動式數位光雕藝術美術館。建築物採橫向延伸規劃，館內劃分 5 個不同主題空間，在這些主題空間中結合完美的互動式光雕藝術，在空白的空間中打造出另一個世界的氛圍，由 520 臺電腦以及 470 臺投影儀共同成像而成，讓參觀者可以用充分運用眼睛、耳朵、肢體等，是一場結合視覺、聽覺、嗅覺、觸覺等體驗的展覽。

這 5 個主題分別是無界限世界、運動之森、未來遊樂園、燈之森、茶屋。值得一提的是「未來遊樂園」有能讓自己畫的魚在作品中游泳的“繪畫水族館”以及「茶屋」品嚐剛採摘的新茶「EN TEA」，體驗看見花朵在茶杯中綻放等。

日本藝術展演在科技的加入後，逐漸轉型與茁壯，透過觀展「無界限世界」，瞭解日本藝術如何走出侷限的空間，展現各類作品之間沒有邊界的緊密結合而形成了沒有邊界的世界。



三、SD 株式會社及東京幻視藝術博物館(TOKYO TRICK ART MUSEUM)

東京幻視藝術博物館位於東京台場島海灘的購物中心三樓，展覽內容是以武士和

忍者活躍的日本江戶時期為主要題材，是全世界第一座幻視藝術博物館(Tokyo Trick Art Museum)。

此幻視藝術，就是由營運管理幻視藝術博物館的日本 SD 株式會社所創。所謂“幻視藝術”，是使一幅平面繪畫，利用參觀民眾的肉眼錯覺，或是透過觀看的角度不同而出現完全不同的錯覺，而產生出像是立體繪畫的視覺效果，是讓人體驗到不可思議或是會心一笑的藝術。



東京幻視藝術博物館共分有 4 個區域，包括「江戶區」、「幻視藝術名作區」、「不可怕的鬼屋區」以及「考驗頭腦區」，神山宣耀部長為本團說明如何從各式各樣的幻視藝術之中獲得樂趣。尤其是將平面圖畫成立體畫，這種實假似真、若有似無的技巧，在在令人驚嘆！如果參觀者再自行加點創意及巧思，做出搞笑或俏皮的特別表情與模樣，就足以拍出許多美照！



四、21-21 美術館(21_21 DESIGN SIGHT)

位於東京六本木的 21-21 美術館，一入眼簾的三角型屋頂外觀非常特別，由世界知名建築師安藤忠雄設計，全水泥牆建築設計是安藤忠雄建築的主要特色，這棟 21-21 美術館也不例外。

安藤忠雄在設計時非常關心建築基地及周邊環境，為了不破壞 21-21 美術館原有開放空間的公園場域，建築物只有地上一層以及地下一層，其中地上層主要作為博物館入口與大廳、地下層則規劃為 2 個展廳空間與中庭，建築物百分之八十的空間埋在地底下，強調不破壞周邊自然景觀，與大自然共存共生的理念，是它的特色。

另值得一提的是，地上建築物的外觀由幾何形狀大面積屋頂與大面積的垂直玻璃窗建構組合而成，屋頂以一塊鐵板如折紙般折下，構想是來自三宅一生享譽國際「一塊布」的日本和服美學意識。



特色 1:全水泥牆建築設計就是安藤忠雄氏的特色



特色 2:以一塊鐵板如折紙般折下作為屋頂，主張與大自然共存共生的理念

21-21 美術館並沒有規劃常設展示，而是一年會舉辦好幾次不同的展覽會，一

般來說，通常會以三宅一生、視覺表現設計師佐藤卓、工業設計師深澤直人的 3 位為策展主題。

另外值得一提的是，走在東京六本木的街道發現它其實是藝術之街，路上能看到許多現代風格的題材，除了眾多美術館之外，也有許多公共藝術。這些藝術作品為六本木街道增添許多繽紛色彩以及藝術氣息。

以這張以爵士名曲命名的長椅為例，據說是作者(內田繁)的創作發想是”想去除物體中某種重力”，此一公共藝術與中軟園區大買家前公共藝術品也有異曲同工之處。



五、國立新美術館

位於東京都港區六本木，於 2002 年開工，由黑川紀章負責建築設計。經營方式是租借給日本國內藝術團體使用，而且展覽的題材形式不拘，以因應日本國內不可預見的各式展覽。

國立新美術館的外觀全部使用玻璃帷幕，有如波浪的外牆是由一片片玻璃組合而成，不但可將紫外線完全阻絕在外，更可以從各樓層通道直接欣賞館外周遭美麗共生的環境。

白天因為採光良好，節省了不少的照明經費，室內挑高的空間搭配灰色清水模的高塔設計，隨著陽光的移動產生多種層次的光影呈現，整個美術空間彷彿有了生命般律動地呼吸，讓諾大的人工建築展場呈現與自然環境共存共生的深層意義。



黑川強調所有建築都是為配合人與自然的融和而建，水藍色波浪形玻璃帷幕造型的靈感便是來自大自然的山脈及河流蜿蜒曲線而來。且美術館具有耐震、雨水再利用、地下自然換氣等設施，可達到節約能源的效果，做到與環境和諧「共生」。此項設計理念與中軟園區的佑順開發商興建的商辦大樓不謀而合，同樣是朝「綠建築」、「智慧建築」、「耐震建築」等方向來規劃。



六、森美術館

森美術館與六本木 hills 展望台結合(門票可以互通)，通常約 3 個月更換展覽內容，因此可以吸引專為展覽而來，或是前往觀景台欣賞東京鐵塔的遊客，一般而言，展覽主題偏向大眾化，以「現代性」和「國際性」為理念，除了現代藝術國際動向之大型企劃展外，還會不定期舉辦收藏展或是和影像放映等各種活動，是一座能讓參觀者體驗以亞洲各種藝術為主的現代美術館。

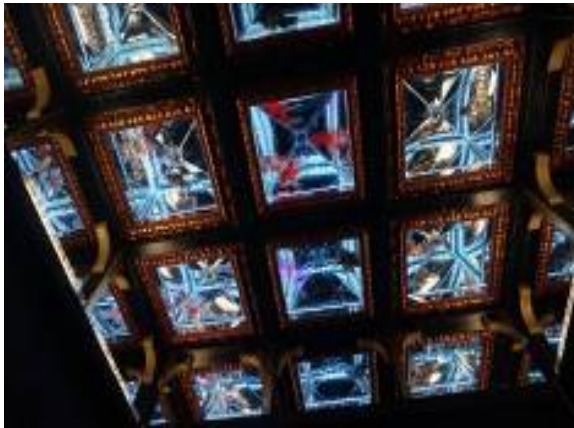


七、江戸・金魚の涼 水族館(ART AQUARIUM 金魚展)

東京日本橋所舉辦的「Art Aquarium 金魚展」已邁入第 12 年，並已累計達 835 萬人次的觀展紀錄，原本並非本團預定行程。因本次拜會東櫻公司，鈴木社長極力推薦其兼具傳統文化概念結合燈光音樂等數位設計效果，可以作為日後中軟園區文創展覽之參考，所以臨時增加此一參觀場域。

展場位於東京鬧區(日本橋)商辦大樓內，展覽之外並衍生出一系列行銷活動、週

邊商品及環境整體規劃。該展覽主要元素為水槽(壓克力)、燈光、金魚，搭配各式融合日本傳統文化概念設計之和風造型水槽，結合光效、音樂，呈現出一幅幅華麗吸睛的畫面。



《天井之魚》古代江戶時期的商賈富貴流行將天花板鑲入魚缸，作為觀賞之用



《超·花魁》歷年最大、3000尾金魚悠揚的巨型水缸



搭配展覽主題的周邊商品或美食

伍、拜會過程

一、國家級日本科學未來館

(一)日方參與人員

- | | |
|-----------------|----------|
| 1. 經營企劃室 | 屠耿 室長 |
| 2. 國際交流組 | 岡山靜一 小姐 |
| 3. 日商東櫻創意行銷有限公司 | 鈴木光一 董事長 |
| 4. 日商東櫻創意行銷有限公司 | 呂季樺 行企總監 |
| 5. 日商東櫻創意行銷有限公司 | 趙銀春 口筆譯員 |

(二) 首先，由我方簡單介紹經濟部加工處及臺中軟體園區現況，展現園區對外合作之誠意。再由屠耿室長針對日本科學未來館概況進行簡報，內容包括：館內軟硬體設施及展覽規劃、經營重點及方向、跨國聯合會展及人才與技術交流等；簡報後雙方就相關問題進行交流溝通。

(三) 交流重點

1. 探討合適引進之文創資源，完善臺中軟體園區周邊規劃
針對台日跨國聯合會展、專業人才交流、趨勢/技術論壇等相關活動進行交流，期許借鏡日本成功經驗與國際商業行銷模式、引入文創資源、完善臺中軟體周邊規劃，未來可更進一步創設科技與文化的共創空間，找出台日雙方的雙贏模式，在臺中軟體園區引進相關日本文創、數位內容展覽。
2. 討論跨國聯合會展、人才交流與技術交流之可行性
以專題報告、交流座談形式，分享如何運用文化結合科技、設計等元素，融合商業模式精神，推動臺中軟體園區文創經濟。期許未來建立日本大師、學者專家國際性交流的座談模式，與臺灣文化創意、數位內容、資訊科技等各界人士互動交流，在文創與科技的交互激盪下，提高產業人士在文化創意領域有更深一層的啟發。
3. 與日商東櫻創意行銷共同討論未來適合輔導產業(資通訊服務、雲端、文化創意)
可引薦臺中軟體園區相關產業廠商參加日本舉行的文創、數位內容會展，如：

提供攤位展覽、商業媒合、參訪交流等，協助園區廠商拓展日本市場及技術交流合作機會。

4. 人才獎勵政策

科技發展與培育人才共生共存，不因發展科技而縮減人才培育，轉而投入發展更高階的技術發展或管理，因先進技術型產業發展極需優秀新血部分的投入研發，日本除對於高級技術人才的優惠補助外，另針對人才培育成立相關培訓基地進行培訓，並透過與企業合作方式成立相關孵化器，培育與企業實質需求相符之人才。

5. 經營模式

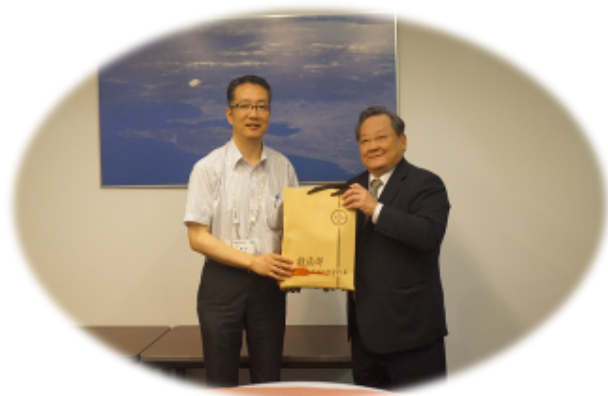
日本科學未來館主要自行籌辦展覽與提供增值服務；透過自行辦理常態性與主題性展覽，除提高展覽中心之使用率外，並可將業務板塊延伸至產業鏈下游，拓展經營空間達到增加獲利之目的。辦理展覽活動涉及交通、餐飲、住宿、廣告、工程搭建、休閒購物等多方面，隨著產業發展越趨成熟，展覽中心為滿足多樣的需求，提供各類因展覽活動而衍生的增值服務，滿足顧客特色化需求，提升顧客滿意度，達到建立服務差異化優勢。

6. 管理機制

日本科學未來館是座臨港國際級會展中心，在營運團隊的積極努力下，竭力為來自日本及全球的會展主辦單位、參展商、參觀者提供最高品質的服務。科學未來館通過「ISO 20121—活動永續管理系統 (Event Sustainability Management Systems)」組織型國際認證，並將「永續」精神紮實地融入場館營運管理中，與全球潮流接軌，藉由多元創新、擁抱未來科技，善用無限創意，持續學習與進步，並擴大產業鏈上下游，共同帶動會展產業轉型升級。



介紹經濟部加工處及臺中軟體園區現況(中間站立者:曹家文分處長)



致贈紀念禮品(左一:屠耿室長;右一:趙建民副處長)

二、SD 株式會社 (TOKYO TRICK ART MUSEUM)

(一)日方參與人員：

- | | |
|-----------------|-----------|
| 1. SD 株式會社 | 清水洋信 社長室長 |
| 2. SD 株式會社 | 神山宣耀 部長 |
| 3. 日商東櫻創意行銷有限公司 | 鈴木光一 董事長 |
| 4. 日商東櫻創意行銷有限公司 | 呂季樺 行企總監 |
| 5. 日商東櫻創意行銷有限公司 | 趙銀春 口筆譯員 |

- (二) 首先，由我方簡單介紹臺中軟體園區現況以及區內相關展覽活動。再由 SD 株式會社神山宣耀部長說明幻視藝術博物館概況以及畫作運用技巧(肉眼的錯覺、立體幻視等多重領域之技法、高超技術的燈光折射等)。
- (三) 幻視藝術發祥於古歐洲的 Trompe-l'œil (錯視畫、運用遠近法、陰影法、前進色及後退色組合) 之技法，自 1984 年 SD 株式會社的創社人劔重和宗所製作之壁畫為開端。1991 年世界第一座「幻視藝術博物館」於東京開館。此美術館顛覆以往繪畫鑑賞的概念，為一座不僅能觀賞，更能直接觸摸繪畫，也能拍照之體驗參與型的美術館。
- (四) 幻視藝術已受邀於美國、新加坡、韓國、日本等全球超過 300 個展覽館展出，並超過 3,000 萬人次參觀。畫作運用肉眼的錯覺、立體幻視等多重領域之技法，再輔以高超技術的燈光折射，突破二維視覺的界線，讓參觀者產生虛實合一的感官震撼；細膩的畫工，連日本政府都將之視為國寶。
- (五) 討論跨國聯合會展、人才交流與技術交流之可行性。透過專題報告、交流座談形式，分享如何運用文化結合科技、設計等元素，融合商業模式精神，推動臺中軟體園區文創經濟。期許未來建立日本大師、學者專家國際性交流的座談模式，與臺灣文化創意、數位內容、資訊科技等各界人士互動交流，在文創與科技的交互激盪下，提高產業人士在文化創意領域有更深一層的啟發。
- (六) 會後與日方 SD 清水社長、神山宣耀部長以及日商東櫻創意行銷有限公司與會人員等餐敘，建立雙方友好關係。



幻視藝術博物館前合影

(左四:趙建民副處長；左二:曹家文分處長；
右三:神山宣耀部長；右二:清水社長；右一:鈴木光一 董事長)



SD 株式會社神山宣耀部長(左二)說明幻視藝術博物館概況以及畫作運用技巧

陸、心得與建議

一、心得

- (一) 本次參訪交流最大的收穫是親身感受了日本文創展演的型態、內容，以及結合科技應用發展出的視覺聲光數位展覽，並且拜訪國家級展示中心與日本文創展演單位，相互交流園區的展演內容、展示方式、資源引入、人才培育及整個營運園區管理規劃等。
- (二) 日本政府非常重視文創產業，因而積極通過相關文創法案，幾乎所有文創產業諮詢機構皆由政府成立。日本會以代表傳統文化的元素、動漫創作、遊戲產業…等包裝於各式文創展演中，讓觀賞者體驗文化產品不僅是藝術更是生活，藉以行銷本身自有的文化與產業。綜觀本次參訪東京都各展覽館及拜會相關文創單位，茲整理特點如下：

1. 展覽型態以數位科技結合文創或藝文

資訊科技是各種產業經濟發展的動力，以軟體科技為核心的業態開始起步，產業潛力極大。從「日本科學未來館」AI 技術的應用、「數位光雕藝術美術館」結合動

畫、投影、聲光…等材料設備應用之數位動態展，到 SD 株式會社「東京幻視藝術博物館」AR 技術的應用探索，文化跟科技的融合創新，已經成為文化產業發展的核心支撐。因此園區對於文創部份，在未來會著重於幾件事：

- 地方文化保護和傳承
- 協助廠商申請政府補助或提供場地優先使用權等，來鼓勵以新形式解讀展品或文化內涵。
- 塑造創造更具交互性、沉浸式和個性化的用戶體驗
- 持續舉辦相關活動，增進園區內的群聚力與創造力

2. 展覽經營模式多元化

日本展覽中心主要的經營模式大致可分為：場地租賃、自行籌辦展覽、結合商業大樓辦展與提供增值服務。不同的經營模式在展覽中心的營運管理上所重視環節不同，茲就上述經營模式歸納如下，僅供予臺中軟體園區未來導入各式展覽參考：

- (1) 場地租賃：展覽場地管理者透過簽訂合約之方式，將展覽場地租賃給專業策展單位舉辦展覽活動以收取租金，將不同展區提供予不同展覽主題或不同主辦單位同時舉行展覽(如：SD 株式會社在台場的東京幻視藝術博物館、數位光雕藝術美術館)。
- (2) 自行籌辦展覽：展覽中心除了傳統的場地租賃業務外，亦可跨足展覽籌辦業務，自行辦理展覽，除提高展覽中心之使用率外，並可將業務板塊延伸至產業鏈下游，拓展經營空間，達到增加獲利之目的(如：日本科學未來館、21-21 美術館、國立新美術館)。
- (3) 結合商業大樓辦展：辦理特定主題展，吸引上班、購物、觀光、國際客等人潮，展覽場地管理者可藉由商業大樓於地點、交通、人潮等優勢，將場地空間規劃主題展覽，搭配專業策展單位的運籌執行，讓場地有效使用，營造展覽本體與周邊的發展，達到與展覽場地管理者與專業策展單位雙贏之成效(如：江戶・金魚の涼 水族館、森美術館)。
- (4) 提供增值服務：辦理展覽活動涉及交通、餐飲、住宿、廣告、工程搭建、休閒購物等多方面，隨著產業發展越趨成熟，展覽中心、參展商與參觀者的需求趨向多元與全方位，因此，展覽中心為滿足多樣的需求，提供各類因展覽活動而衍生的增值服務，滿足顧客特色化需求，提升顧客滿意度，達到建立服務差異化優勢

(如：日本科學未來館、數位光雕藝術美術館)。

3. 人才培育優惠孵化

文化創意及數位內容產業發展極需優秀新血部分的投入研發，日本除對於相關產業人才的優惠補助外，另針對人才培育成立相關培訓基地進行培訓，並透過與企業合作方式成立相關孵化器，培育與企業實質需求相符之人才。

4. 以核心價值結合科普教育

日本各式的展覽除了展示本身主題價值外，也會以科普教育的推廣扎根，在展區規劃教育互動專區，可讓師生、親子在觀展同時，也參與主題創作或體驗，並以物聯網技術即時互動，增加學生與小朋友的學習興趣，藉由科普教育發掘或培養文創、科技等潛力人才。

5. 結合周邊商品提高展覽價值

辦理主題展覽最大的挑戰，就是得到民眾的興趣與關心，除展覽門票的收入，周邊活動與商品的開發及行銷也是展覽的重要營收。在日本各主題展覽中，可以觀察到其延伸發展周邊商品的置入結合、商品的定位與種類、購買商品的目標族群，都有其專業的設計與流程，策展單位若具備專業態度與知識實務，將可為展覽提升商業價值。

二、建議

1. 園區規劃文創、數位內容、數位科技等展覽

臺中軟體園區引進文創、數位內容、數位科技等展覽到園區，除了靜態的文創及藝術展示外，也結合動畫、投影、聲光、AR、VR…應用之數位動態展，帶動園區相關產業發展，營造臺中軟體園區成為文創科技代表性之聚落。

2. 園區大型活動導入區外民間資源

臺中軟體園區之研討會、論壇、展覽、活動及後續營運管理，除目前區內指標性廠商與區內開發商外，也需導入官方與其他區外民間資源，採委託專業單位方式辦理，官方則積極引薦國際單位及資源、媒合區內外廠商及提供相關輔導，並協助支援辦理活動的場地。

3. 地方政府配合

園區大型活動之成功，除了需中央資源之挹注外，地方政府共同參與亦相當重要，透過中央及地方相關政策之互相配合支援，園區活動推動將更快速，行銷資源也更益完整。

4. 積極培育文創科技產業人才

廠商進駐園區的首要考量仍是優秀人力取得難易，針對重點發展產業人才應積極培育，官方應制定相關措施或機構有效的積極推動。因目前數據分析、互聯網技術、資訊技術已經成為文化保護與應用的新工具和新方法，因此建議與臨近校區針對上述幾項關鍵技術，以聯合培訓、實習或學分專班的方式建立起更密切的連結，以實現了各類優勢資源的有效整合。

5. 永續園區發展文創科技基地

臺中軟體園區自招商起，需持續吸引資通訊、創客、電競、設計等廠商進駐，品牌建立需長期性有效經營，希望能提供廠商們一個創思、創想、創業的跨域交流平台，以專案方式持續辦理與當地相關的活動、展覽、運用科技點亮地方文化。