

**QUYẾT ĐỊNH**

**Về việc định hướng danh mục sản phẩm chủ lực  
của ngành văn hóa, thể thao và du lịch giai đoạn 2017-2020**

**BỘ TRƯỞNG BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH**

Căn cứ Nghị định số 79/2017/NĐ-CP ngày 17 tháng 7 năm 2017 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch;

Căn cứ Chỉ thị số 16/CT-TTg ngày 04 tháng 5 năm 2017 của Thủ tướng Chính phủ về việc tăng cường năng lực tiếp cận cuộc Cách mạng Công nghiệp lần thứ tư;

Căn cứ Quyết định số 3888/QĐ-BVHTTDL ngày 19 tháng 10 năm 2017 của Bộ trưởng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch về việc Ban hành Kế hoạch thực hiện Chỉ thị số 16/CT-TTg ngày 04 tháng 5 năm 2017 của Thủ tướng Chính phủ về việc tăng cường năng lực tiếp cận cuộc Cách mạng Công nghiệp lần thứ tư của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch;

Xét đề nghị của Vụ trưởng Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường,

**QUYẾT ĐỊNH:**

**Điều 1.** Ban hành Định hướng danh mục sản phẩm chủ lực của ngành văn hóa, thể thao và du lịch giai đoạn 2017-2020 (Phụ lục kèm theo).

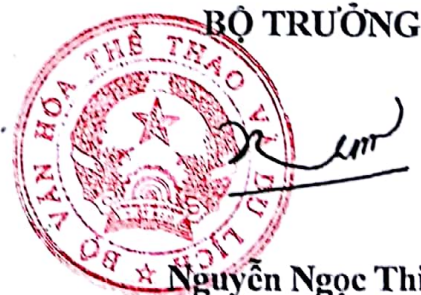
**Điều 2.** Giao Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường hướng dẫn cơ quan, đơn vị có liên quan xây dựng thuyết minh về sản phẩm chủ lực gửi Bộ Khoa học và Công nghệ tổng hợp trình Thủ tướng Chính phủ.

**Điều 3.** Quyết định này có hiệu lực từ ngày ký.

**Điều 4.** Chánh Văn phòng Bộ, Vụ trưởng Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường, Vụ trưởng Vụ Kế hoạch, Tài chính, Vụ trưởng Vụ Tổ chức cán bộ và Thủ trưởng các cơ quan, đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này. /

**Nơi nhận:**

- Như Điều 4;
- Bộ trưởng;
- Các Thứ trưởng;
- Bộ Khoa học và Công nghệ;
- Văn phòng Chính phủ;
- Cơ quan, đơn vị có liên quan;
- Lưu: VT, KHCNMT (4), VH.40.

**BỘ TRƯỞNG**  


**Nguyễn Ngọc Thiện**



**Phụ lục**

**ĐỊNH HƯỚNG DANH MỤC CÁC SẢN PHẨM CHỦ LỰC  
CỦA NGÀNH VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH GIAI ĐOẠN 2017 - 2020**  
(Ban hành theo Quyết định số 4610/QĐ-BVHTTDL ngày 28 tháng 11 năm 2017  
của Bộ trưởng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch)

STT	Lĩnh vực	Sản phẩm	Công nghệ ứng dụng
1	Du lịch	Các sản phẩm phục vụ du lịch thông minh: 1.1. Du lịch thực tế ảo; 1.2. Hệ thống quản lý điểm đến hỗ trợ hoạt động lưu hành, lưu trú; 1.3. Thẻ du lịch đa năng; 1.4. Phần mềm thuyết minh du lịch tự động.	Công nghệ GIS; Công nghệ thực tế ảo (VR) công nghệ thực tế ảo tăng cường (AR), công nghệ thực tế ảo hỗn hợp (MR); Công nghệ 3D, 4D, 5D; Công nghệ lưu trữ, kết nối và khai thác dữ liệu lớn (big data); Công nghệ cảm biến và nhận dạng.
2	Thể dục, thể thao	2.1. Quy trình kiểm tra, chăm sóc sức khỏe, giám định khoa học và điều trị chấn thương cho vận động viên; 2.2. Quy trình tuyển chọn đào tạo vận động viên thể thao; 2.3. Hệ thống thông tin và cơ sở dữ liệu TDTT phục vụ nghiên cứu khoa học, thể thao cho mọi người và thể thao thành tích cao.	Công nghệ GEN; Công nghệ số hóa, lưu trữ, kết nối và khai thác dữ liệu lớn (big data); Công nghệ y sinh học thể dục thể thao.
3	Điện ảnh	3.1. Tác phẩm điện ảnh sản xuất và trình chiếu theo công nghệ số.	Công nghệ điện ảnh.
4	Nghệ thuật biểu diễn	4.1. Biểu diễn nghệ thuật sử dụng công nghệ âm thanh, ánh sáng hiện đại.	Công nghệ số; Công nghệ âm thanh, ánh sáng; Công nghệ 3D, 4D, 5D.

*[Handwritten signature]*

STT	Lĩnh vực	Sản phẩm	Công nghệ ứng dụng
		4.2. Truyền dạy nghệ thuật truyền thống và đương đại bằng công nghệ số.	
5	Di sản văn hóa	5.1. Quy trình xử lý, bảo quản, tu bổ, phục hồi di tích; 5.2. Hệ thống trưng bày và thuyết minh tương tác trong bảo tàng; 5.3. Quy trình xử lý, bảo quản hiện vật trong bảo tàng; 5.4. Cơ sở dữ liệu ngành di sản văn hóa.	Công nghệ Nano; Công nghệ bảo quản; Công nghệ mô phỏng 3D; Công nghệ thực tế ảo tăng cường; Công nghệ kỹ thuật số; Công nghệ âm thanh, ánh sáng; Công nghệ lưu trữ; Công nghệ Lidar; Công nghệ GIS, GPS; Công nghệ xây dựng và khai thác hệ thống dữ liệu lớn (big data).
6	Thư viện	6.1. Thư viện số	Công nghệ số hóa, lưu trữ, kết nối và khai thác dữ liệu lớn (big data).

Tổng số có 06 lĩnh vực, 15 sản phẩm/nhóm sản phẩm.!

