|  |  |
| --- | --- |
| 年 度 |  |
| 登记号 |  |

**浙江省文化厅**

**文化科研项目申报书**

（文化科技类）

项 目 名 称

项目负责人

项目承担单位 浙江师范大学 （盖章）

申 报 日 期 年 月 日

浙江省文化厅制

（2017年修订）

填 写 说 明

一、本申报书作为申请者向省文化厅申请自然科学及应用技术类科研课题立项的文本；

二、请用钢笔认真如实填写，或者直接用计算机下载录入。除第十、第十一项以外，均由课题申请者填写。

三、此申报书填报后，须先经课题负责人所在单位审查并签署意见盖章，市、县（区）申报的课题须经上级主管部门（指市、县文化广电新闻出版局）审核盖章后上报省文化厅，厅直属各单位可直接向省文化厅申报。

四、本申报书一式两份。（第十二项单独成页）。课题一经批准立项后，即列入浙江省文化厅科研计划，其申报书即成为具有约束力的课题协议，不再另行签订项目合同，课题负责人和课题组成员必须严格履行，研究成果的内容不能违背申报书。

五、文化科技：包括艺术科技，文物保护科技，图书馆科技，动漫、游戏、网络文化及新兴文化产业科技，非物质文化遗产保护技术，文化市场监督管理技术，文化设施、设备、器材的技术规范化、标准化研究及其它文化科技。其中：

1、艺术科技（B1）是指艺术教育中的科学选材与科学训练、演员保健与职业病的防治研究、剧场建设与舞台技术设备、演出服装、道具及化妆、群众文化娱乐器材设备、乐器的改革与研制、美术新材料、新工艺、新设备等。

2、文物保护科技（B2）是指古墓葬、古遗址、古建筑、石窟寺、石刻的保护与修复，出土、馆藏文物的保护、修复、复制，文物的分析、检测、鉴定、陈展技术、考古调查、发掘技术等。

3、图书馆科技（B3）是指图书馆管理的自动化、非印刷载体及设备在图书馆的应用、图书传送设备的研制及文献的保存、保护、以及新媒体技术在图书馆领域的应用、数字图书馆建设关键技术等。

4、动漫、游戏、网络文化及新兴文化产业科技（B4）是指动漫、游戏、网络文化共性的生产制作工具研发、新型娱乐设备、人机交互产品和虚拟游戏模式研究。

5、非物质文化遗产保护技术（B5）包括传统技艺的科技创新、保护和展示所需的支撑技术与关键技术的研究和应用、以及对非物质文化遗产进行仿真的各类产品及技术平台。

6、文化市场监督管理技术（B6）包括游戏、网吧、娱乐场所的监控技术及平台研发、支撑信息网络在线文化内容监控平台研发、网络游戏虚拟货币交易监管平台、演出市场及票务、以及文化市场行政管理和综合执法数字信息系统的集成技术和关键技术研究等。

一、数据表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | |  | | | | | | | | 项目类别 | | | | （B1、B2、B3、B4、B5、B6） | | | | |
| 主题词 | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 负责人姓名 | |  | | | 性别 | |  | 民族 | | |  | | 出生日期 | | | |  | |
| 行政职务 | |  | | | 专业职务 | | |  | | | | | 研究专长 | | | |  | |
| 最后学历 | |  | | | 最后学位 | | |  | | | | | 担任导师 | | | |  | |
| 工作单位 | |  | | | | | | | 联系电话 | | | | | | |  | | |
| 通讯地址 | |  | | | | | | | 邮政编码 | | | | | | |  | | |
| 主  要  参  加  者 | 姓名 | | 性别 | 职务/职称 | | 学历/学位 | | | 研究专长 | | | 工作单位 | | | | | | 项目分工 |
|  | |  |  | |  | | |  | | |  | | | | | |  |
|  | |  |  | |  | | |  | | |  | | | | | |  |
|  | |  |  | |  | | |  | | |  | | | | | |  |
|  | |  |  | |  | | |  | | |  | | | | | |  |
|  | |  |  | |  | | |  | | |  | | | | | |  |
|  | |  |  | |  | | |  | | |  | | | | | |  |
| 项目研究总预算 | | | | 万元 | | | | | 其中：自筹经费（含单位配套） | | | | | | 万元 | | | |
| 预计完成时间 | | | | | | | | | 年 月 日 | | | | | | | | | |

二、本项目研究的目的、意义及本领域国内外发展现状和趋势：

|  |
| --- |
|  |

三、项目主要研究开发内容、技术关键以及科研创新的主要方式（原始创新、引进消化吸收再创新、集成创新、重大科技成果转化等。）

|  |
| --- |
|  |

1. 项目拟采用的研究实施方案、实验方法、技术路线、组织方式与课题分解。

|  |
| --- |
|  |

五、起止年限、计划进度及分阶段目标：

|  |
| --- |
|  |

六、现有实验、研究条件（组织、人员、设备、资金等）：

|  |
| --- |
|  |

七、项目预期目标（主要技术经济指标、推广应用和产业化前景、以及获取自主知识产权的情况和对成果转化拟采取的措施）

|  |
| --- |
|  |

八、项目协作单位及协作人员情况（协作的必要性、研究优势及成果分享情况）

|  |
| --- |
|  |

九、经费预算：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 科 目 | 数量 | 金 额  （万元） | 详细用途及说明 |
| 1 | 资料费 |  |  |  |
| 2 | 调研差旅费 |  |  |  |
| 3 | 计算机使用费 |  |  |  |
| 4 | 印刷费 |  |  |  |
| 5 | 小型论证会 |  |  |  |
| 6 | 研发材料费 |  |  |  |
| 7 | 专用设备购置： |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |
| 11 | 成果鉴定（评估）费 |  |  |  |
| 12 | 管理费 |  |  |  |
|  | 合计 |  |  | 其中：  本单位自筹： 万元  其他筹措资金： 万元 |

十、项目承担单位审查意见

|  |  |
| --- | --- |
| 申报书所填写的内容属实；该项目负责人和参加者的业务素质适合承担本课题的研究工作；本单位能提供完成本课题所需的时间和条件；本单位同意承担本课题的管理任务和信誉保证。  负责人签名：（公章）  2018年3月9日 | |
| 经费管理单位 | 名 称：浙江师范大学  通讯地址：浙江省金华市迎宾大道688号  邮政编码：321004  开户银行：中国工商银行金华浙师大支行  帐 号：1208 0131 0904 9800 195 |

十一、主管部门审查意见

|  |
| --- |
| 申报书所填写的内容是否属实；项目承担单位能否提供完成本课题所需的科研条件；项目承担单位是否具有文化科研项目管理能力和信誉保证。  负责人签名：（公章）  年 月 日 |