

Số: /QĐ-BVHTTDL

Hà Nội, ngày tháng năm 2022

**QUYẾT ĐỊNH**

**Ban hành "Kế hoạch phát triển Khoa học, Công nghệ  
và Đổi mới sáng tạo ngành văn hóa, thể thao và du lịch đến năm 2030"**

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

*Căn cứ Luật Khoa học và Công nghệ ngày 18 tháng 6 năm 2013;*

*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 hoá, Thể thao và Du lịch;*

*Căn cứ Quyết định số 2215/QĐ-TTg ngày 24 tháng 12 năm 2020 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Kế hoạch triển khai thực hiện Kết luận số 76-KL/TW ngày 04 tháng 6 năm 2020 của Bộ Chính trị khóa XII về việc tiếp tục thực hiện Nghị quyết số 33-NQ/TW ngày 09 tháng 6 năm 2014 của Ban Chấp hành Trung ương Đảng khóa XI về xây dựng và phát triển văn hóa, con người Việt Nam đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững đất nước;*

*Căn cứ Quyết định số 569/QĐ-TTg ngày 11 tháng 5 năm 2022 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Chiến lược phát triển khoa học, công nghệ và đổi mới sáng tạo đến năm 2030;*

*Căn cứ Quyết định số 411/QĐ-TTg ngày 31 tháng 3 năm 2022 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Chiến lược quốc gia phát triển kinh tế số và xã hội số đến năm 2025, định hướng đến năm 2030;*

*Căn cứ Quyết định số 1909/QĐ-TTg ngày 12 tháng 11 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ về việc phê duyệt Chiến lược phát triển văn hóa đến năm 2030;*

*Căn cứ Chỉ thị số 25/CT-TTg ngày 10 tháng 9 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ về việc đẩy mạnh triển khai Chiến lược văn hóa đối ngoại của Việt Nam;*

*Căn cứ Quyết định số 1158/QĐ-TTg ngày 13 tháng 7 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Chương trình phát triển thị trường khoa học và công nghệ quốc gia đến năm 2030;*

*Căn cứ Quyết định số 206/QĐ-TTg ngày 11 tháng 02 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt "Chương trình chuyển đổi số ngành thư viện đến năm 2025, định hướng đến năm 2030";*

*Căn cứ Quyết định số 127/QĐ-TTg ngày 26 tháng 01 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Chiến lược quốc gia về nghiên cứu, phát triển và ứng dụng Trí tuệ nhân tạo đến năm 2030;*

*Căn cứ Quyết định số 118/QĐ-TTg ngày 25 tháng 01 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Chương trình đổi mới công nghệ quốc gia đến năm 2030;*

*Căn cứ Quyết định số 2289/QĐ-TTg ngày 31 tháng 12 năm 2020 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Chiến lược quốc gia về Cách mạng công nghiệp lần thứ tư đến năm 2030;*

*Căn cứ Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03 tháng 6 năm 2020 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt “Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”;*

*Căn cứ Quyết định số 1671/QĐ-TTg ngày 30/11/2018 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt “Đề án tổng thể ứng dụng công nghệ thông tin trong lĩnh vực du lịch giai đoạn 2018-2020, định hướng đến năm 2025;*

*Theo đề nghị của Vụ trưởng Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường.*

## **QUYẾT ĐỊNH:**

**Điều 1.** Ban hành Kế hoạch phát triển Khoa học, Công nghệ và Đổi mới sáng tạo ngành văn hóa, thể thao và du lịch đến năm 2030 (sau đây viết tắt là Kế hoạch) với các nội dung sau:

### **I. QUAN ĐIỂM**

1. Phát triển khoa học, công nghệ và đổi mới sáng tạo (KH,CN&ĐMST) lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch là động lực quan trọng thúc đẩy hoạt động sáng tạo, góp phần thực hiện nhiệm vụ quản lý nhà nước của ngành và phát triển kinh tế - xã hội, tăng cường củng cố quốc phòng, an ninh.

2. Thực hiện đồng bộ các nhiệm vụ: Đổi mới cơ chế, chính sách, tăng cường tiềm lực cho KH,CN&ĐMST; ưu tiên nhiệm vụ KH,CN&ĐMST nhằm hiện thực hóa quan điểm, chủ trương của Đảng và pháp luật của Nhà nước, phát huy thế mạnh lĩnh vực tiềm năng và góp phần giải quyết những vấn đề phức tạp, nhạy cảm của ngành văn hóa, thể thao và du lịch.

3. Tăng cường đầu tư từ nguồn ngân sách có trọng tâm, trọng điểm cho các nhiệm vụ KH,CN&ĐMST, đi đôi với việc đẩy mạnh xã hội hóa.

4. Tạo điều kiện thuận lợi cho hoạt động chuyển đổi số, ứng dụng, chuyển giao công nghệ và xây dựng sản phẩm chủ lực của ngành; coi chuyển đổi số trong bối cảnh cuộc Cách mạng công nghiệp (CMCN) lần thứ tư là giải pháp đột phá trong KH,CN&ĐMST của lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch.

Hoạt động đổi mới sáng tạo, phát minh khoa học, công nghệ gắn với nghiên cứu và đào tạo nguồn nhân lực. Các viện nghiên cứu, cơ sở đào tạo là chủ thể

nghiên cứu chuyên sâu, cơ quan quản lý nhà nước và đơn vị sự nghiệp lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch là chủ thể ứng dụng quan trọng.

5. Kết hợp hài hòa giữa nghiên cứu cơ bản và nghiên cứu ứng dụng, giữa nguồn nhân lực của ngành với nguồn nhân lực của doanh nghiệp, tổ chức, cá nhân nhằm phát huy nội lực, khai thác triệt để những thành tựu của cuộc CMCN lần thứ tư trong hoạt động KH,CN&ĐMST lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch trên phạm vi cả nước.

## **II. MỤC TIÊU**

### **1. Mục tiêu tổng quát**

Phấn đấu đến năm 2030, hoạt động KH,CN&ĐMST thực sự trở thành động lực, góp phần quan trọng trong phát triển toàn diện ngành văn hóa, thể thao và du lịch gắn với nhiệm vụ quản lý nhà nước, tạo điều kiện phát huy sự sáng tạo, nâng cao năng suất lao động dựa vào hoạt động ứng dụng công nghệ; nâng cao sức cạnh tranh sản phẩm, dịch vụ văn hóa, thể thao và du lịch; gia tăng số lượng, chất lượng và hiệu quả khai thác tài sản trí tuệ; gắn nghiên cứu, ứng dụng và phát triển KH,CN&ĐMST với đào tạo phát triển nguồn nhân lực nhằm phục vụ các mục tiêu chung của Chiến lược quốc gia về phát triển KH,CN&ĐMST đến năm 2030 và các chiến lược, kế hoạch phát triển của ngành văn hoá, thể thao và du lịch.

Phát triển khoa học công nghệ và đổi mới sáng tạo góp phần xây dựng, phát triển văn hóa, con người Việt Nam theo hướng toàn diện, nâng cao chỉ số phát triển con người (HDI); cung cấp luận cứ khoa học cho việc hoạch định đường lối, chủ trương, chính sách phát triển đất nước.

### **2. Mục tiêu cụ thể**

a) Hoàn thiện việc tổ chức, cơ chế quản lý hoạt động KH,CN&ĐMST, định hướng ưu tiên phát triển ngành và lĩnh vực theo hướng tự chủ, liên kết, tiếp cận chuẩn mực quốc tế, xem KH,CN&ĐMST là một loại thị trường để có định hướng gắn với doanh nghiệp và hoạt động quản lý nhà nước; tạo điều kiện thuận lợi cho sáng tạo, sáng kiến, phát minh, các ứng dụng trong hoạt động văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch.

Hoàn thiện các tiêu chuẩn, hành lang pháp lý, cơ chế, chính sách để phát triển các doanh nghiệp văn hóa, thể thao và du lịch kinh doanh dựa trên nền tảng số, triển khai ứng dụng công nghệ và dịch vụ số; phát triển KH,CN&ĐMST trong các ngành công nghiệp văn hóa, công nghiệp văn hóa số.

b) Nâng cao năng lực, năng suất lao động của các nhà khoa học, tổ chức khoa học công nghệ hiện có, hình thành mạng lưới tổ chức khoa học và công nghệ, các

nhóm nghiên cứu liên ngành để triển khai thực hiện đề tài, dự án cấp quốc gia, chương trình nghiên cứu khoa học cấp Bộ, tham gia hợp tác quốc tế trong nghiên cứu khoa học, ứng dụng và chuyển giao công nghệ của CMCN lần thứ tư vào lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch.

Đến năm 2030 hình thành 08 nhóm nghiên cứu chuyên sâu, nhóm chuyên gia liên ngành cho hoạt động KH,CN&ĐMST lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục thể thao, du lịch, phấn đấu đến năm 2025 đạt được 05 nhóm.

c) Phấn đấu giai đoạn từ 2023 đến năm 2030, đề xuất đưa vào thực hiện mỗi năm từ 02 đến 03 đề tài, dự án cấp quốc gia, chương trình nghiên cứu khoa học cấp Bộ; số đề tài độc lập cấp Bộ tăng 10% - 25%/năm so với năm 2022. Trong đó 100% đề tài, dự án nghiên cứu khoa học, dự án xây dựng tiêu chuẩn quốc gia, quy chuẩn kỹ thuật quốc gia, chương trình được ứng dụng và có tác động tích cực trong thực tiễn; tăng dần tỉ lệ các công trình khoa học được công bố quốc tế và có sáng chế đăng ký bảo hộ.

d) Hình thành sản phẩm chủ lực, dịch vụ về văn hóa, thể thao, du lịch trên nền tảng công nghệ, mang lại hiệu quả thiết thực trong phát triển ngành và hoạt động kinh tế - xã hội; phấn đấu đến năm 2025 có 03 sản phẩm, dịch vụ, đến năm 2030 có 10 sản phẩm, dịch vụ.

### **III. ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN KHOA HỌC, CÔNG NGHỆ VÀ ĐỔI MỚI SÁNG TẠO ĐẾN NĂM 2030**

#### **1. Định hướng nghiên cứu khoa học**

##### **a) Lĩnh vực văn hóa, gia đình**

Xây dựng các chương trình nghiên cứu mang tính lý luận, làm rõ quan điểm của Chủ nghĩa Mác-Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và đường lối của Đảng Cộng sản Việt Nam về xây dựng và phát triển văn hóa, con người Việt Nam trong xu thế của cuộc CMCN lần thứ tư, hội nhập quốc tế về văn hóa, tiếp thu tinh hoa văn hóa nhân loại và truyền bá văn hoá Việt Nam ra thế giới.

Nghiên cứu các vấn đề liên quan đến giá trị, hệ giá trị quốc gia, giá trị cốt lõi: Giá trị phổ quát, giá trị toàn cầu, giá trị khu vực, giá trị quốc gia, giá trị đặc thù, giá trị cộng đồng, giá trị gia đình, giá trị cá nhân, giá trị truyền thống, giá trị phi truyền thống, giá trị đạo đức, giá trị văn hóa, giá trị con người Việt Nam; giá trị về yêu nước, dân chủ, công bằng, văn minh, tự do, hòa bình, hạnh phúc.

Nghiên cứu kinh nghiệm quốc tế về nhận diện và phát huy các giá trị, hệ sinh thái văn hóa, nguồn lực nhân văn phục vụ phát triển đất nước, làm cơ sở cho việc

tiếp thu tinh hoa hệ giá trị toàn cầu, phát triển hệ giá trị quốc gia, nguồn lực nhân văn Việt Nam làm điều kiện cho hội nhập quốc tế về văn hóa, thể thao, du lịch.

Nghiên cứu về văn học, nghệ thuật: mỹ thuật, nhiếp ảnh, triển lãm, điện ảnh, nghệ thuật biểu diễn, văn học; nghiên cứu các vấn đề về chính sách và cơ chế quản lý nhằm thu hút đầu tư cho các lĩnh vực văn học, nghệ thuật; nghiên cứu hoạt động biểu diễn nghệ thuật gắn với phát triển ngành du lịch.

Nghiên cứu các vấn đề về bảo vệ và phát huy giá trị di sản văn hóa dân tộc gắn với phát triển kinh tế - xã hội và hội nhập quốc tế. Nghiên cứu, phân tích và đánh giá giá trị văn hóa vật thể thông qua hệ thống di tích lịch sử - văn hóa, di sản thế giới, danh lam thắng cảnh, di vật, cổ vật, bảo vật quốc gia. Nghiên cứu, phân tích, đánh giá giá trị di sản văn hóa phi vật thể qua hệ thống tiếng nói chữ viết, ngữ văn dân gian, nghệ thuật trình diễn dân gian, tập quán xã hội và tín ngưỡng, lễ hội truyền thống, nghề thủ công truyền thống, tri thức dân gian.

Chú trọng nghiên cứu về văn hóa đặc trưng vùng miền góp phần xây dựng khối đại đoàn kết toàn dân tộc; xây dựng nền văn hóa tiên tiến, đậm đà bản sắc dân tộc, tiếp thu tinh hoa văn hóa nhân loại; chú trọng nghiên cứu văn hoá các cộng đồng dân tộc thiểu số, vùng dân tộc thiểu số và miền núi, các nhóm yếu thế trong xã hội, vùng có điều kiện tự nhiên, kinh tế - xã hội đặc biệt khó khăn để bảo đảm phát triển, hài hòa giữa các cộng đồng dân cư.

Nghiên cứu về hoạt động, tổ chức và giải pháp để phát triển đời sống văn hóa trong gia đình nhằm nâng cao nhận thức về phòng, chống bạo lực gia đình gắn với phong trào xây dựng gia đình văn hoá trong các khu dân cư; mô hình gia đình hạnh phúc, các giá trị đạo đức, lối sống, cách ứng xử văn hóa trong gia đình; các vấn đề gia đình đa văn hóa, gia đình có yếu tố nước ngoài; về ứng dụng công nghệ của CMCN lần thứ tư vào hoạt động tuyên truyền, giáo dục đạo đức, lối sống, cách ứng xử trong gia đình.

Nghiên cứu các vấn đề nhằm phát triển các ngành công nghiệp văn hóa, công nghiệp văn hóa số, hiệu quả kinh tế trong hoạt động cung cấp dịch vụ, sản phẩm văn hóa trên không gian mạng; việc khởi nghiệp, cơ chế thử nghiệm có kiểm soát (sandbox) đối với các công nghệ, sản phẩm, dịch vụ, mô hình kinh doanh của các doanh nghiệp lĩnh vực văn hóa, nghệ thuật; công nghệ phát triển hệ thống phần mềm thư viện điện tử hiện đại, công nghệ lập trình ứng dụng, sử dụng dịch vụ thư viện trên các thiết bị di động, công nghệ thư viện lưu động, thư viện tự động; các vấn đề quản trị cho các tổ chức nghệ thuật; an ninh văn hóa trong xu hướng phát triển mạnh mẽ của phương tiện, công nghệ truyền thông mới; nghiên cứu quy trình, ứng dụng công nghệ trong tuyển chọn tài năng văn hóa nghệ thuật.

### b) Lĩnh vực thể dục, thể thao

Nghiên cứu và ứng dụng khoa học công nghệ để phát triển thể dục thể thao cho mọi người, thể thao học đường nhằm nâng cao thể chất người Việt Nam và xây dựng nền tảng thể thao thành tích cao.

Nghiên cứu và ứng dụng khoa học công nghệ để tuyển chọn và đào tạo tài năng thể thao; thực hiện giám định khoa học đối với công tác huấn luyện thể thao, đối với vận động viên năng khiếu thể thao trẻ và vận động viên trình độ cao, đặc biệt đối với vận động viên các môn thể thao trọng điểm quốc gia. Ứng dụng công nghệ số hóa để nghiên cứu kỹ thuật từng môn thể thao.

Nâng cao hiệu quả chăm sóc sức khỏe đối với vận động viên thể thao thành tích cao như phòng ngừa, điều trị chấn thương, dinh dưỡng và hồi phục, phòng, chống doping...

Nghiên cứu phát triển kinh tế thể thao trong đó chú trọng phát triển công nghiệp thể thao nhằm tăng cường nguồn vốn phát triển sự nghiệp của ngành và phát triển các doanh nghiệp trong lĩnh vực thể thao.

Phát triển thể thao giải trí gắn với các hoạt động văn hóa và du lịch. Đẩy mạnh hợp tác quốc tế, thông tin truyền thông về nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ và đổi mới sáng tạo trong thể thao.

### c) Lĩnh vực du lịch

Nghiên cứu quản lý và khai thác có hiệu quả tài nguyên du lịch gắn với bảo vệ môi trường;

Nghiên cứu triển khai các mô hình ứng dụng công nghệ (như trí tuệ nhân tạo, dữ liệu lớn...) trong dự báo phát triển du lịch; nghiên cứu xây dựng các tiêu chí và phương pháp thống kê du lịch.

Nghiên cứu phát triển các sản phẩm du lịch quốc gia, đặc trưng theo vùng du lịch góp phần nâng cao năng lực cạnh tranh của du lịch Việt Nam và xây dựng thương hiệu du lịch mang đậm bản sắc văn hóa vùng miền, hạn chế sự trùng lặp về sản phẩm du lịch.

Nghiên cứu tác động của biến đổi khí hậu đối với hoạt động phát triển du lịch và các giải pháp ứng phó (thích ứng và giảm thiểu).

Nghiên cứu phát triển kinh tế du lịch trong mối quan hệ với bảo vệ và phát huy giá trị di sản văn hóa, văn hóa truyền thống làng quê Việt Nam, văn hóa các dân tộc ít người.

## **2. Định hướng ứng dụng công nghệ**

a) Ứng dụng công nghệ số trong sản xuất, phổ biến, trình chiếu tác phẩm điện ảnh

Xây dựng sản phẩm chủ lực lĩnh vực điện ảnh: Sản xuất, quảng bá, xúc tiến và trình chiếu tác phẩm điện ảnh theo công nghệ số; cung cấp dịch vụ kỹ thuật số, phát hành phim trực tuyến, kết nối khán giả với điện ảnh.

Ứng dụng công nghệ thực tế ảo, số hóa dữ liệu phim, thu thập, lưu trữ thông tin liên quan đến ngành phục vụ nguồn dữ liệu lớn; bảo đảm bản quyền trong công tác phát hành, phổ biến phim trên không gian mạng.

b) Ứng dụng công nghệ trong truyền dạy, nghệ thuật biểu diễn

Nghiên cứu và xây dựng sản phẩm công nghệ nhằm truyền dạy nghệ thuật truyền thống và nghệ thuật đương đại bằng công nghệ số; hình thành một chuỗi hoạt động ứng dụng công nghệ gắn với nghệ thuật biểu diễn: Từ số hóa, mô phỏng để lưu trữ các bí quyết bằng âm thanh, hình ảnh, cử chỉ sắc thái nghệ thuật đến hoạt động nghiên cứu, đào tạo nhân lực nghệ thuật.

Ứng dụng công nghệ trong sáng tạo, hình thành tác phẩm văn hóa - nghệ thuật, phát huy giá trị văn hóa, tư tưởng, giá trị nghệ thuật của Việt Nam.

Ứng dụng công nghệ âm thanh, ánh sáng hiện đại trong biểu diễn nghệ thuật phù hợp với xu hướng mới của nghệ thuật đương đại.

c) Xây dựng hệ thống thông tin ngành di sản văn hóa, ứng dụng công nghệ trong công tác bảo tàng, tu bổ phục hồi di tích

Thực hiện theo Quyết định số 2026/QĐ-TTg ngày 02/12/2022 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Chương trình Số hóa di sản văn hóa Việt Nam, giai đoạn 2021 - 2030.

Xây dựng cơ sở dữ liệu quốc gia về di sản văn hóa được hình thành từ việc liên kết dữ liệu di sản số của các địa phương và đơn vị thuộc Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch vào hệ thống phần mềm thông tin quản lý về bảo tàng, hiện vật, di tích, di sản văn hóa phi vật thể hiện đang triển khai trên phạm vi toàn quốc.

Xây dựng quy trình xử lý, bảo quản, tu bổ, phục hồi di tích: Ứng dụng công nghệ mới như GIS, GPS, Lidar trong khảo sát, công nghệ sinh học, công nghệ Nano trong bảo quản hiện vật và vật liệu cấu thành di tích; quy trình xử lý, bảo tồn, bảo quản tài liệu (di sản thành văn) trong thư viện, bảo tàng...

Xây dựng hệ thống trưng bày và thuyết minh tương tác trong bảo tàng: Ứng dụng công nghệ tương tác sử dụng trong trưng bày và thuyết minh tham quan tại bảo tàng, bao gồm: Thiết bị hỗ trợ hoạt động tương tác giữa khách tham quan với

trung bày bảo tàng (máy tính, màn hình cảm ứng đa điểm, thiết bị thông minh,...) và cơ sở dữ liệu nội dung số, nội dung tương tác thông minh tự động hỗ trợ khách tham quan tìm hiểu trưng bày (hiện vật 3D, nội dung trưng bày, thuyết minh tương tác có trao đổi với khách tham quan, ứng dụng trên điện thoại thông minh có khả năng tạo tài khoản người dùng riêng biệt,...).

Xây dựng quy trình xử lý, bảo quản, bảo vệ hiện vật trong bảo tàng: Ứng dụng công nghệ trong giám sát và tự điều chỉnh môi trường (nhiệt độ, độ ẩm, chất lượng không khí hoặc phát hiện và ngăn chặn sự xuất hiện của côn trùng,...), tình trạng hiện vật trong bảo tàng; ứng dụng hệ thống công nghệ (phần cứng, phần mềm) trong giám sát hiện vật 24/7 tại bảo tàng.

#### d) Xây dựng hệ thống thông tin về bản quyền tác giả

Xây dựng hệ thống thông tin và cơ sở dữ liệu về quyền tác giả, quyền liên quan đối với tác phẩm văn học, nghệ thuật, khoa học.

Triển khai nội dung ứng dụng công nghệ theo Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Sở hữu trí tuệ (Luật số 07/2022/QH15) và văn bản hướng dẫn thi hành. Trong đó tập trung việc sử dụng công nghệ trong công tác đăng ký, quản lý, thực thi bảo hộ quyền tác giả, quyền liên quan trên môi trường mạng Internet.

Xây dựng hệ thống bản đồ các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam.

#### đ) Xây dựng thư viện số, liên thông thư viện số

Thực hiện các nhiệm vụ trọng tâm và mục tiêu đề ra theo Quyết định số 206/QĐ-TTg ngày 11/02/2021 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt "Chương trình Chuyển đổi số ngành thư viện đến năm 2025, định hướng đến năm 2030".

Xây dựng thư viện số: Ứng dụng công nghệ số và tuân thủ các tiêu chuẩn quốc gia/quốc tế để xây dựng và phát triển công nghiệp nội dung cho thư viện số, tự động hóa thư viện.

Xây dựng cơ sở dữ liệu số: Xây dựng cơ sở dữ liệu thư viện Việt Nam; Tích hợp cơ sở dữ liệu gồm cơ sở dữ liệu toàn văn, cơ sở dữ liệu thư mục các xuất bản phẩm ở Việt Nam, các bài báo, tạp chí khoa học, các công trình nghiên cứu khoa học, các loại tài liệu có giá trị (tài liệu tham khảo, tài liệu quý hiếm, tài liệu có hàm lượng tri thức cao...) từ các thư viện trong cả nước, từ các tổ chức, đơn vị, cá nhân khác có tiềm lực (các nhà xuất bản, các tổ chức trong và ngoài nước, hiệp hội nghề nghiệp,... các cá nhân có cung cấp sản phẩm thông tin số).

Kết nối, liên thông thư viện: Liên kết nguồn lực thông tin dữ liệu số, nguồn lực thông tin dùng chung của các thư viện, các trung tâm thông tin trong cùng hệ



thống hoặc theo khu vực địa lý, xây dựng và cung cấp các sản phẩm, dịch vụ thông tin thư viện hiện đại qua môi trường số và các ứng dụng thông minh.

e) Xây dựng hệ thống thông tin lĩnh vực mỹ thuật, nhiếp ảnh, triển lãm

Xây dựng cơ sở dữ liệu lĩnh vực mỹ thuật, nhiếp ảnh, triển lãm (ứng dụng công nghệ số hóa, lưu trữ, kết nối và khai thác hệ thống dữ liệu lớn). Cụ thể: Ứng dụng công nghệ số trong xây dựng kho lưu trữ tác phẩm mỹ thuật, nhiếp ảnh để có thể kết nối, chia sẻ trên môi trường internet, bảo đảm vấn đề quyền tác giả và quyền liên quan của tác phẩm; ứng dụng công nghệ trong giám định tác phẩm mỹ thuật, nhiếp ảnh thông qua cơ sở dữ liệu gốc.

Xây dựng quy trình xử lý phổ biến, lưu trữ, dịch vụ lĩnh vực mỹ thuật, nhiếp ảnh, triển lãm (ứng dụng công nghệ thực tế ảo, công nghệ số, trí tuệ nhân tạo). Ứng dụng công nghệ thông minh như quét mã, trưng bày 3D, thực tế ảo...

g) Xây dựng hệ thống thông tin thể dục thể thao, ứng dụng công nghệ trong thể dục thể thao

Tăng cường ứng dụng các kết quả nghiên cứu vào sản xuất, khuyến khích các hoạt động chuyển giao công nghệ, phát triển mạnh công nghệ như: Công nghệ y sinh học, công nghệ tin sinh học, công nghệ GEN phục vụ quy trình kiểm tra sức khỏe, giám định khoa học điều trị chấn thương cho vận động viên; quy trình tuyển chọn, đào tạo vận động viên các môn thể thao thành tích cao; khoa học về dinh dưỡng trong hồi phục chức năng; thể điện tử và phần mềm theo dõi sức khỏe định kỳ và thể chất cho mọi người.

Xây dựng cơ sở dữ liệu vận động viên bảo đảm việc lưu trữ thông tin có tính hệ thống phục vụ công tác quản lý, vinh danh thành tích...

Xây dựng hệ thống kiểm tra đánh giá và lưu trữ dữ liệu người tập luyện thể dục thể thao gồm: Hệ thống thiết bị khoa học liên hoàn trong kiểm tra, đánh giá các chỉ số tập luyện và sức khỏe của người tập (công nghệ kỹ thuật số, trí tuệ nhân tạo); hệ thống kiểm tra đánh giá lượng vận động tập luyện và sức khỏe của người tập từ xa (công nghệ kết nối không dây 4G, 5G...; công nghệ kỹ thuật số).

Xây dựng hệ thống thông tin thể thao phục vụ quản lý sản phẩm hàng hóa, trang thiết bị thể thao (dụng cụ tập luyện thể thao, dụng cụ thi đấu, trang phục, giày...) theo hướng nâng cao hiệu quả tương tác của người tiêu dùng thể thao với xu hướng “Sport Tech” 4.0 trên nền tảng công nghệ xử lý dữ liệu.

Xây dựng hệ thống thông tin tổ chức sự kiện thể thao, các giải thi đấu thể thao: Giải Vô địch ở các cấp độ, Festival thể thao, giải đấu quy mô lớn - Mega Sport Event (ứng dụng công nghệ IoS, IoT, AI, Robotic, công nghệ 4G, 5G...).

#### h) Xây dựng sản phẩm du lịch số, du lịch thông minh

Thực hiện nhiệm vụ theo Quyết định số 1671/QĐ-TTg ngày 30/11/2018 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt "Đề án tổng thể ứng dụng công nghệ thông tin trong lĩnh vực du lịch giai đoạn 2018 - 2020, định hướng đến năm 2025", làm cơ sở để phát triển bền vững thể mạnh du lịch số của Việt Nam.

Phát triển du lịch thông minh trên cơ sở nghiên cứu và ứng dụng các công nghệ mới: Công nghệ, phương tiện mới giúp hiện đại hóa kết cấu hạ tầng du lịch, cơ sở vật chất - kỹ thuật du lịch; trang thiết bị chuyên dùng hiện đại cho cơ sở lưu trú du lịch hạng cao và khu du lịch quốc gia; công nghệ có khả năng hỗ trợ các cơ sở lưu trú du lịch tiết kiệm năng lượng, tài nguyên và năng suất lao động; ứng dụng công nghệ mới phục vụ công tác an ninh, bảo vệ và tăng tính tiện nghi trong cơ sở lưu trú du lịch, hỗ trợ, nâng cao sự trải nghiệm cho khách du lịch tại các thành phố du lịch, di sản thế giới, di tích lịch sử văn hóa quốc gia; kết nối với các nền tảng công nghệ số về đặt phòng, khai báo lưu trú trực tuyến, chú trọng đến sản phẩm quản lý lưu trú đặc thù của vùng miền.

### **3. Định hướng xây dựng và từng bước hoàn thiện hệ thống tiêu chuẩn quốc gia, quy chuẩn kỹ thuật quốc gia**

a) Thúc đẩy nghiên cứu và xây dựng tiêu chuẩn quốc gia gắn với hoạt động KHCN&ĐMST. Nghiên cứu, hoàn thiện hệ thống tiêu chuẩn cho phát triển xanh và bền vững; hệ thống tiêu chuẩn đối với hoạt động xây dựng sản phẩm chủ lực của ngành văn hóa, thể thao và du lịch:

- *Lĩnh vực văn hóa*: Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về thuật ngữ và định nghĩa; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về thư viện; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về di sản văn hóa; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về điện ảnh, âm nhạc, mỹ thuật, nhiếp ảnh và triển lãm, tổ chức sự kiện.

- *Lĩnh vực thể dục, thể thao*: Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về thuật ngữ và định nghĩa; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn dụng cụ và thiết bị thể thao dưới nước; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn dụng cụ và thiết bị thể thao ngoài trời.

- *Lĩnh vực du lịch*: Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về thuật ngữ và định nghĩa; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về dịch vụ du lịch; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về cơ sở lưu trú du lịch; Nhóm đối tượng tiêu chuẩn về loại hình du lịch: tiêu chuẩn du lịch xanh, tiêu chuẩn phát triển du lịch sinh thái.

b) Nghiên cứu, hoàn thiện hệ thống quy chuẩn kỹ thuật quốc gia gắn với sự bảo đảm mức an toàn tối ưu, sự can thiệp tối thiểu của nhà nước vào việc xây dựng và áp dụng các biện pháp cân bằng trong toàn bộ chu trình vận động của sản

phẩm, dịch vụ từ nhà sản xuất, chế tạo, cung cấp dịch vụ đến người tiêu dùng, đáp ứng nhu cầu kiểm soát chất lượng của các trang thiết bị.

Chú trọng các nhóm: Trang thiết bị liên quan đến hoạt động bảo tồn di sản văn hóa, du lịch và thể thao mạo hiểm; Trang thiết bị luyện tập và thi đấu ngoài trời; Trang thiết bị luyện tập và thi đấu các môn thể thao trên băng.

#### **4. Nâng cao tiềm lực nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ**

##### **a) Phát triển nguồn nhân lực**

Quy hoạch và đào tạo phát triển nguồn nhân lực theo hướng đồng bộ, cân đối trên từng lĩnh vực, chuyên ngành phù hợp mục tiêu, nhiệm vụ của Đề án Xây dựng đội ngũ trí thức ngành văn hóa, thể thao, du lịch đến năm 2035 và Kế hoạch đào tạo, phát triển nguồn nhân lực công nghệ của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch đến năm 2025 (Quyết định số 3428/QĐ-BVHTTDL ngày 24/12/2021 của Bộ trưởng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch).

Thiết lập các nhóm nghiên cứu chuyên sâu, liên ngành về hệ sinh thái văn hóa, hệ giá trị văn hóa, về di sản văn hóa, điện ảnh, mỹ thuật, công nghiệp văn hóa, công nghiệp văn hóa số, thể thao, du lịch nhằm nâng cao hiệu quả hoạt động nghiên cứu khoa học, ứng dụng các công nghệ, đổi mới sáng tạo, nâng cao năng suất lao động lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể thao, thể thao và du lịch.

##### **b) Phát triển cơ sở hạ tầng khoa học, công nghệ và đổi mới sáng tạo**

Xây dựng quy hoạch đầu tư phát triển đồng bộ cơ sở vật chất kỹ thuật của các tổ chức khoa học công nghệ công lập thuộc Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch phục vụ cho hoạt động nghiên cứu khoa học, chuyển giao công nghệ, tiến bộ kỹ thuật.

Đầu tư nâng cấp trang thiết bị công nghệ cho các viện nghiên cứu của ngành văn hóa, thể thao, du lịch nhằm nâng cao năng lực nghiên cứu, đào tạo nhân lực chất lượng cao cũng như cung cấp các dịch vụ khoa học và công nghệ.

Xây dựng, hoàn thiện và cập nhật thường xuyên cơ sở dữ liệu, hệ thống thông tin mọi mặt về hoạt động của ngành văn hóa, thể thao và du lịch.

#### **5. Đổi mới sáng tạo, hợp tác quốc tế trong nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ ngành văn hóa, thể thao, du lịch**

a) Thực hiện các nhiệm vụ Chính phủ giao Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch về hoạt động cải thiện chỉ số đổi mới sáng tạo toàn cầu (GII).

b) Đổi mới trong hoạt động sáng tạo tác phẩm văn học nghệ thuật, đổi mới sáng tạo trong việc cung cấp dịch vụ du lịch gắn với nông nghiệp, công nghiệp,...

c) Thiết lập cơ chế thử nghiệm có kiểm soát (sandbox) đối với tổ chức, cá nhân ứng dụng công nghệ mới trong tìm kiếm, tuyển chọn tài năng nghệ thuật, thể thao, cung cấp sản phẩm, dịch vụ, mô hình kinh doanh mới mang lại hiệu quả kinh tế cao lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch.

d) Triển khai Kế hoạch Hợp tác quốc tế về ứng dụng và phát triển công nghệ trong hoạt động văn hóa, gia đình, thể dục thể thao và du lịch đã được phê duyệt theo Quyết định số 726/KH-BVHTTDL ngày 09/03/2021 của Bộ trưởng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch.

đ) Phát triển KH, CN & ĐMST gắn với mạng lưới cơ sở văn hóa, thể thao quốc gia và hệ thống khu du lịch quốc gia, các ngành công nghiệp văn hóa, mạng lưới thành phố sáng tạo, mạng lưới không gian sáng tạo tại các đô thị; phát triển thị trường khoa học, công nghệ với các sản phẩm, dịch vụ trên nền tảng công nghệ số, trực tuyến; định hướng phát triển dự án kinh doanh, ứng dụng KH, CN & ĐMST về dịch vụ công tại cộng đồng, doanh nghiệp trong lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch.

#### **IV. NHIỆM VỤ VÀ GIẢI PHÁP CHỦ YẾU**

##### **1. Đổi mới tư duy, thống nhất nhận thức về vai trò KH, CN & ĐMST đối với sự nghiệp phát triển ngành văn hóa, thể thao và du lịch**

a) Thủ trưởng các cơ quan, đơn vị trong ngành văn hóa, thể thao và du lịch ở Trung ương và địa phương thống nhất nhận thức việc phát triển KH, CN & ĐMST là yêu cầu tất yếu khách quan trong xu thế phát triển của cuộc CMCN lần thứ tư; là quốc sách hàng đầu, đóng vai trò đột phá chiến lược trong giai đoạn mới; là động lực chính để thúc đẩy tăng trưởng, tạo bứt phá về năng suất, chất lượng, hiệu quả; là nhân tố quyết định nâng cao năng lực cạnh tranh của quốc gia, các ngành, lĩnh vực kinh tế - xã hội, địa phương và doanh nghiệp; góp phần quan trọng nâng cao đời sống nhân dân, phát triển bền vững, bảo đảm quốc phòng, an ninh.

b) Phát triển KH, CN & ĐMST trong tình hình mới là hoạt động có tính liên ngành giữa khoa học xã hội và nhân văn, khoa học tự nhiên, khoa học kỹ thuật và công nghệ. Ứng dụng kết quả nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ cho hoạt động đổi mới sáng tạo làm tăng năng suất, chất lượng sản phẩm, dịch vụ lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch.

c) Phát triển KH, CN & ĐMST lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch gắn với hoạt động quản lý, cung cấp dịch vụ. Kết hợp hài hòa, hiệu quả giữa phát triển năng lực nội sinh với tận dụng tối đa cơ hội, nguồn lực bên ngoài, ưu tiên tiếp thu, hấp thụ, làm chủ và ứng dụng nhanh chóng thành tựu khoa học và

công nghệ tiên tiến của thế giới, đặc biệt là chủ động, tích cực tiếp cận và khai thác triệt để những cơ hội và thành tựu của cuộc CMCN lần thứ tư.

## **2. Tổ chức, cơ chế quản lý, hoạt động KH,CN&ĐMST ngành văn hóa, thể thao và du lịch**

a) Nghiên cứu, đề xuất với cấp có thẩm quyền hoàn thiện hệ thống pháp luật có liên quan đến hoạt động KH,CN&ĐMST ngành văn hóa, thể thao và du lịch, thúc đẩy đổi mới sáng tạo gắn với khoa học và công nghệ, sở hữu trí tuệ, bảo hộ và khai thác hiệu quả, hợp lý các tài sản trí tuệ do Việt Nam tạo ra.

b) Tích cực, chủ động phối hợp, tham gia vào việc hoàn thiện hành lang pháp lý để triển khai các cơ chế thí điểm, thử nghiệm và đặc thù đối với các loại hình/mô hình kinh tế mới dựa trên KH,CN&ĐMST.

c) Phối hợp các bộ, ngành khác và địa phương trong chia sẻ, liên kết thông tin về KH,CN&ĐMST của ngành; tạo cơ chế để thiết lập các nhóm nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ liên ngành có liên quan đến các lĩnh vực văn hoá, gia đình, thể dục thể thao và du lịch phục vụ thực hiện các mục tiêu của Chiến lược quốc gia về phát triển KH,CN&ĐMST đến năm 2030 và các chiến lược phát triển của ngành.

d) Đổi mới toàn diện hoạt động quản lý, triển khai các nhiệm vụ khoa học và công nghệ ngành văn hóa, thể thao và du lịch theo quy định, bảo đảm công khai, minh bạch, khách quan; chuyển đổi số quy trình quản lý trên nền tảng công nghệ, và cơ sở dữ liệu KH,CN&ĐMST của ngành.

đ) Hoàn thiện cơ chế tuyển chọn, đánh giá và nghiệm thu nhiệm vụ khoa học và công nghệ bảo đảm khách quan, chú trọng yêu cầu về tính thực tiễn của sản phẩm và địa chỉ ứng dụng cụ thể; phát huy chức năng phản biện xã hội và cung cấp luận cứ khoa học khi tham gia xây dựng hoặc thẩm định các đề án, dự án lớn của ngành.

e) Đo lường và đánh giá hiệu quả hoạt động KH,CN&ĐMST của các tổ chức KH&CN và doanh nghiệp theo hướng tiếp cận với chuẩn mực quốc tế.

g) Thực hiện cơ chế tự chủ, tự chịu trách nhiệm của tổ chức khoa học và công nghệ công lập theo quy định của pháp luật.

## **3. Phát triển nguồn lực KH,CN&ĐMST**

a) Thúc đẩy đầu tư từ nguồn ngân sách và đẩy mạnh xã hội hóa đầu tư cho các nhiệm vụ KH,CN&ĐMST; chú trọng nguồn lực đầu tư cho hoạt động

KH,CN&ĐMST nhằm giải quyết những vấn đề cấp thiết, phức tạp, nhạy cảm của ngành văn hóa, thể thao, du lịch.

b) Tăng cường đầu tư, nâng cấp, hiện đại hóa các tổ chức khoa học và công nghệ lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục thể thao và du lịch, từng bước đạt trình độ khu vực và quốc tế. Gắn hoạt động KH,CN&ĐMST với hợp tác quốc tế lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch.

c) Từng bước đổi mới phương thức huy động nguồn lực triển khai thực hiện nhiệm vụ khoa học, ứng dụng công nghệ theo hướng liên kết, hợp tác công tư, phối hợp giữa các tổ chức khoa học và công nghệ, các doanh nghiệp trong và ngoài Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch.

d) Thúc đẩy thu hút và dịch chuyển nhân lực KH,CN&ĐMST hai chiều giữa khu vực công và tư; phối hợp với cơ quan có liên quan trong hoàn thiện cơ chế, chính sách hỗ trợ kinh phí và tạo thuận lợi về thủ tục xuất/nhập cảnh, visa, giấy phép lao động... để thu hút nhân lực trình độ cao từ nước ngoài, người Việt Nam ở nước ngoài tham gia các hoạt động KH,CN&ĐMST lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch ở trong nước.

đ) Xây dựng một số chính sách cụ thể nhằm thu hút chuyên gia là người Việt Nam ở nước ngoài và chuyên gia người nước ngoài có trình độ cao trong các lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch đến Việt Nam tham gia nghiên cứu, giảng dạy, tư vấn đối với những vấn đề mới của KH,CN&ĐMST phục vụ việc thực hiện các mục tiêu chiến lược, kế hoạch phát triển của các ngành.

#### **4. Ứng dụng công nghệ và an toàn thông tin số**

a) Nâng cao hiệu quả trong bảo mật thông tin đối với các ứng dụng công nghệ thông tin, cơ sở dữ liệu KH,CN&ĐMST lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch góp phần phát hiện, ngăn chặn hoạt động của các đối tượng lợi dụng không gian mạng để vi phạm pháp luật.

b) Tăng cường công tác phối hợp, trao đổi thông tin về KH,CN&ĐMST lĩnh vực văn hóa, gia đình, thể dục, thể thao và du lịch với các bộ, ngành liên quan, các địa phương bảo đảm thông tin được đồng bộ, nhất quán phục vụ công tác quản lý và phát triển ngành, lĩnh vực trên phạm vi toàn quốc.

c) Nghiên cứu học tập các mô hình ứng dụng công nghệ số hiện đại của khu vực và thế giới để áp dụng vào hoạt động ứng dụng công nghệ và đổi mới sáng tạo của ngành văn hóa, thể thao và du lịch, công nghiệp văn hóa số tại Việt Nam.

## **Điều 2. Tổ chức thực hiện**

### **1. Các cơ quan, đơn vị trực thuộc Bộ**

a) Căn cứ định hướng phát triển KH,CN&ĐMST theo Kế hoạch này của Bộ để xây dựng kế hoạch ngắn hạn, dài hạn thực hiện và đề xuất nhiệm vụ KH,CN&ĐMST ưu tiên.

b) Huy động nguồn lực trong và ngoài ngân sách nhà nước theo quy định để thực hiện nhiệm vụ, chương trình, đề án, dự án KH,CN&ĐMST.

c) Ứng dụng các kết quả nghiên cứu vào trong hoạt động của đơn vị.

### **2. Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường**

a) Chủ trì, phối hợp với các cơ quan, đơn vị có liên quan tổ chức phổ biến và hướng dẫn triển khai thực hiện Kế hoạch; kiểm tra, giám sát, tổng hợp tình hình thực hiện Kế hoạch và định kỳ hàng năm báo cáo Bộ trưởng; tổ chức sơ kết việc thực hiện Kế hoạch trong toàn quốc vào năm 2025, tổng kết vào đầu năm 2031.

b) Hướng dẫn xây dựng và tổng hợp kế hoạch theo năm và giai đoạn các nguồn lực tổ chức triển khai các chương trình, đề án, dự án bảo đảm thực hiện được các mục tiêu đặt ra của Kế hoạch.

### **3. Vụ Kế hoạch, Tài chính**

Chủ trì phối hợp với Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường tham mưu trình Bộ trưởng trong việc bố trí, huy động nguồn lực tài chính để thực hiện các nhiệm vụ, chương trình, đề án, dự án đạt mục tiêu đặt ra trong Chiến lược; trình cấp có thẩm quyền ban hành các quy định thực hiện đổi mới về tài chính cho hoạt động KH,CN&ĐMST theo quy định hiện hành.

4. Vụ Đào tạo phối hợp Vụ Tổ chức cán bộ, Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường trong triển khai thực hiện Đề án "Xây dựng đội ngũ trí thức ngành văn hóa, thể thao, du lịch đến năm 2035", Kế hoạch đào tạo, phát triển nguồn nhân lực công nghệ của Bộ và các kế hoạch, đề án có nội dung liên quan phát triển nguồn nhân lực KH,CN&ĐMST của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch.

### **5. Viện nghiên cứu, cơ sở đào tạo trực thuộc Bộ**

Ngoài việc thực hiện nhiệm vụ tại Điều 2, Khoản 1, thực hiện thêm các nhiệm vụ sau:

Chủ trì, phối hợp với các cơ quan, đơn vị trực thuộc Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, các nhà khoa học tại bộ ngành có liên quan thành lập các nhóm nghiên cứu chuyên sâu, liên ngành về hoạt động nghiên cứu khoa học, ứng dụng công

nghệ và đổi mới sáng tạo ngành văn hóa, thể thao, du lịch; chủ động sử dụng các kết quả nghiên cứu, ứng dụng công nghệ phục vụ công tác đào tạo nhân lực ngành.

6. Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch, Sở Văn hóa và Thể thao, Sở Du lịch các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương

Căn cứ định hướng phát triển KH,CN&ĐMST trong Kế hoạch này để vận dụng, phối hợp với Sở Khoa học và Công nghệ tại địa phương trình Ủy ban nhân dân tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương kế hoạch hoạt động nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ và đổi mới sáng tạo của ngành tại địa phương.

Chủ động, phối hợp với Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (qua Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường và các đơn vị liên quan) trong kết nối, chia sẻ thông tin về hoạt động nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ và đổi mới sáng tạo nhằm bảo đảm việc triển khai thực hiện Kế hoạch này được đồng bộ, thông suốt.

**Điều 3.** Quyết định này có hiệu lực từ ngày ký ban hành, thay thế Quyết định số 4227/QĐ-BVHTTDL ngày 29/11/2013 của Bộ trưởng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch phê duyệt Chiến lược phát triển khoa học và công nghệ ngành văn hoá, thể thao và du lịch giai đoạn 2013-2020, tầm nhìn 2030.

**Điều 4.** Chánh Văn phòng Bộ, Vụ trưởng Vụ Khoa học, Công nghệ và Môi trường, Vụ trưởng Vụ Kế hoạch, Tài chính, Giám đốc Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch, Sở Văn hóa và Thể thao, Sở Du lịch các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương và Thủ trưởng các cơ quan, đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

**Nơi nhận:**

- Như Điều 4;
- Thủ tướng Chính phủ (*để báo cáo*);
- Phó Thủ tướng Vũ Đức Đam (*để báo cáo*);
- Bộ trưởng và các Thứ trưởng;
- Bộ Khoa học và Công nghệ;
- Bộ Tài chính, Bộ Kế hoạch và Đầu tư;
- Các Cơ quan, đơn vị trực thuộc Bộ VHTTDL;
- Các Sở: VHTTDL, VHTT, DL các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương;
- Lưu: VT, KHCNMT, VietHuy.240.

**KT. BỘ TRƯỞNG  
THỨ TRƯỞNG**

**Hoàng Đạo Cương**