

**追加投資の場合のプロジェクト改定承認審査の  
原則についての投資奨励委員会事務局告示  
(No.P.3/2547)**

2004年

日本貿易振興機構（ジェトロ）バンコクセンター編

本資料は日本企業及び日系企業への情報提供を目的にジェトロバンコクセンターが作成した仮訳であり、本資料の正確性についてジェトロが保証するものではありません。本資料の利用に際しては、必ずタイ語原文に依拠いただくようお願いいたします。

追加投資の場合のプロジェクト改定承認審査の原則についての投資奨励委員会事務局告示ポ-3 / 2547号

(前文省略)

1、従来の製品の生産能力増強のケース

(1) まだ操業開始していない、もしくは操業開始したが、プロジェクト全部ではないプロジェクト。生産能力の増強は合わせて最初の奨励証に基づく生産能力の三〇%を超えない。ここに投資支援標準についての投資奨励委員会事務局告示8 / 2543号に基づく生産能力を含まない。

(2) 旧生産ラインの改良、もしくは従来からあった機械の生産効率の改良による生産能力増強のケース。操業開始し、奨励証に基づく生産能力に沿ってフル操業していたとしても、技術及び工学上の事実関係及び事由が証明できれば相当の生産能力増強を審査する。

(3) 元の奨励証に基づく残りの特典を受ける。旧生産ラインの改良もしくは生産効率の改良のケースを除き、機械面での特典は相当の期間延長する。

2、新たに製品の種類を増やすケース。

(1) まだ操業開始していない、もしくは操業開始したが、プロジェクト全部ではないプロジェクトでなければならない。

(2) 機械面での投資が合わせて最初の奨励証に基づく機械価格の三〇%を超えない。ここに投資奨励委員会事務局告示8 / 2543号に基づく生産能力を含まない。

(3) 申請時に投資奨励業種にある製品でなければならない。このとき立地に係る要件を緩和する。

(4) 元の奨励証に基づく残りの特典を受ける。

3、いずれのケースであっても、被奨励者が受ける特典に差がない場合、新プロジェクトの認可もしくは旧プロジェクトの改定であっても、旧プロジェクトの改定として認可を審査することができる。このとき生産能力増強が三〇%を超えたとして、もしくは機械投資額が三〇%を超えたとしても認可を審査する。

4、以上の方向に沿って決定できない問題がある場合は事務局長が決定者となる。

ここに仏暦二五四七年〔西暦二〇〇四年〕六月一日より施行する。

仏暦二五四七年七月一日布告

ソフトウェア開発プロセス規定についての投資奨励委員会事務局告示ポ-4 / 2547号

ソフトウェア事業を振興する投資奨励委員会布告があったことにより、

仏暦二五二〇年投資奨励法令第一三条及び第一六条の内容に基づく権限に依拠して、事務局は仏暦二五四七年六月一日に投資奨励委員会の承認を得て以下のようにソフトウェア開発プロセスを定める。

(1) モデリング (Modeling)。以下略

(2) 必要分析 (Requirement Analysis)。以下、説明は略

(3) デザイン (Design)。以下略

(4) ソフトウェア・プログラム及びデジタル・コンテンツ開発 (Implementation)。以下略

( 5 ) プログラム及びソフトウェア・システム検査 ( Program and System Testing ) 。 以下略

( 6 ) ソフトウェア・システム使用の応用及びデジタル・コンテンツの公開 ( Deployment ) 。 以下略

( 7 ) ソフトウェア・システムもしくはデジタル・コンテンツの改変 ( Configuration & Change Management ) 。 以下略

( 8 ) ソフトウェアもしくはデジタル・コンテンツに係るデザイン及び開発における職業スキル形態での訓練 ( Related Professional Training for Software and Digital Content Design and Development ) 。 訓練に参加する者に対する Enterprise Software、Embedded Software、及びデジタル・コンテンツ開発といったソフトウェア開発に係る専門性を付与するための訓練事業。ただしマイクロソフト・オフィスなどの使用のための訓練は含まない。

これより施行する。

仏暦二五四七年七月七日告示

デジタル・コンテンツの内容規定についての投資奨励委員会事務局告示ポ- 5 / 2 5 4 7号

ソフトウェア事業を振興する投資奨励委員会布告があったことにより、

仏暦二五二〇年投資奨励法令第一三条及び第一六条の内容に基づく権限に依拠して、事務局は仏暦二五四七年六月一日に投資奨励委員会の承認を得て以下のようにソフトウェア事業のためのデジタル・コンテンツの内容を定める。

- 1、アニメーション、漫画及びキャラクター。内容説明は略
  - 2、コンピュータで作成したイメージ ( C G I ) 。説明略
  - 3、ウェブをベースとしたアプリケーション。以下、説明略
  - 4、インターアクティブ・アプリケーション。以下、説明略
  - 5、ゲーム。例えば Windows-Based、Mobile Platform、Console、PDA、Online Game、Massive Multi-Player Online Game(MMOG)など。以下、説明略
  - 6、ワイヤレス・ロケーションをベースとしたサービス・コンテンツ。例えば Mobile e-payment、Video-on-demend、Music-on-demand、e-entaertainment、Wireless Advertising、Broadband Advertising、Multimedia Messaging など。以下、説明略
  - 7、ビジュアル・エフェクト。以下、説明略
  - 8、マルチメディア・ビデオ・コンファレンス・アプリケーション。以下、説明略
  - 9、ブロードバンド及びマルチメディアを通じたEラーニング・コンテンツ。以下、説明略
  - 10、コンピュータを使った学習 ( Computer-aided Instruction ) 。 以下、説明略
- これより施行する。

仏暦二五四七年七月七日布告