



# 網路智慧新臺灣政策白皮書

## 構面三：智慧生活

衛福部、教育部、文化部、經濟部

經濟部彙整

104年4月28日

# 智慧生活分組綜整摘要(1/2)

## • 智慧健康照護子題方面

- 政府角色為提供資料標準，並**鼓勵私部門用標準資料**，並在取得**民眾授權後**，進行**加值運用**
- **資料縱向整合**方面，已將相關資料整合到**健康存摺**中，橫向整合方面，會試著將健康概念落實在各個政策中
- 未來將以健康存摺，對健康照護提供者**提供激勵機制**，以實踐**個人化、預防、預測、參與**等四個目標

## • 數位學習子題方面

- 規劃光纖到校並加強最後一哩校園網路之**基礎建設**，並評估**增加校園資訊人員**的機制
- 培養學生資訊技能及軟體研發等能力，且試辦各類型科技應用教育，朝向多元學習
- **統一學籍資料庫標準**，方便學生**轉學攜帶**及**適性化教育**，並將研商學籍資料庫訂定標準與規範，協同地方政府一起建置

# 智慧生活分組綜整摘要(2/2)

## • 網路媒體與文化娛樂方面

- 讓政府同仁了解如何**輔導傳產轉型**，業界已經有解決方案(solutions)，政府可向他們取經
- 文化部志在成為人民的moral agent，文化生活是永續的，**將輔導民眾文化生活道德觀**
- 致力輔導結合內容端和生產端，使得創作者和民眾都能充分獲益

## • 智慧體驗服務方面

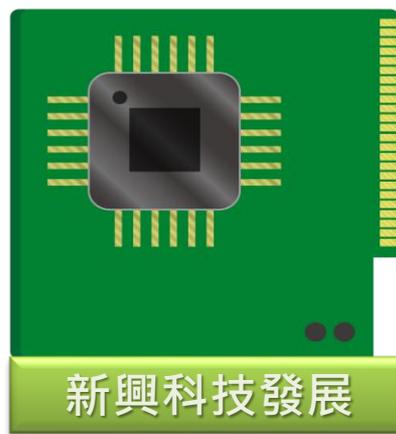
- 科技如同看得見的手，對於科技是否應該用於生活，有人贊成有人反對，但此為重要趨勢，如同結語所言，大家要共同攜手創造智慧生活

## • 總結

- 科技始終來自人性，可與財政部**協調健康扣除額**，**教育要有與個人學習趨勢相關的上位政策**，基礎建設不僅是教育部的工作，而會由整個國家相關部門共同處理，非單一構面處理，**白皮書會定期公布進度**，相關網站會活化，會與其他構面橫向整合，不只政府做了沒有，而是做到了沒有，智慧生活的對象應該是人，如何做到**健康、知識、幸福、成功**是此本白皮書的目標，以上所有意見可由使用者體驗服務貫穿

# 結語：共創易用的智慧生活

開創數位化、聯網化與行動化之易用智慧生活之關鍵，為政府資料開放、社群應用平台建立、新興科技與日常生活之發展相結合，以及持續培育跨領域之人才



# 智慧生活構面整體意見

項目	重要意見
1	智慧生活各子題間之整合應加強，例如；衛福部之健康存摺可當作教育部建康教育之優良教材。

# 智慧健康照護(1/2)

項目	重要意見
1	<p>當科技已達極限，<b>民眾的消費意願才是醫網保健的發展關鍵</b>。建議增加<b>個人所得稅裡列舉項目</b>，<b>增加健康扣除額</b>，鼓勵以扣除額消費健康產品，增進民眾消費健康產品和參與健康活動的意願，以達到醫網保健的廣泛應用。</p>
2	<p>白皮書缺少對銀髮族的數位教育規劃，應成立一個<b>智慧照護網來促進銀髮族的數位教育</b>。</p>

# 智慧健康照護(2/2)

項目	重要意見
3	<p>雖然智慧健康照護內已經明訂要將健康資料還給民眾，但重點是要讓資料可以使用，此時<b>需要健康照護產業來協助使用資料</b>，作持續性追蹤跟介入管理，而非全由政府介入。<b>政府的角色應該是要訂出健康資料標準跟使用規範，以促進產業發展。</b></p>
4	<p>健康存摺大量開放民間來作增值應用，但民眾是否可自己做增值應用，或者是可以委託其他單位，如<b>可以委託其他單位，則可以帶來產值。</b></p>

# 數位學習

項目	重要意見
1	校園網路環境及硬體設備仍待加強；另外，若空有網路，但目前縣市教育網路中心及國民中小學資訊人力不足，無法發揮數位學習成效
2	加強學生資訊技能、素養與倫理，從制度面的改變，以提升科技應用
3	建議由教育部主導建立學生學籍資料庫，統合各項學生相關系統資料(如學籍系統、成績管理系統等)

# 網路媒體與文化娛樂

項目	重要意見
1	博物館已經有許多的多媒體作品與成果，但展會結束後民眾就看不到了， <b>建議將博物館多媒體成果放到雲端，作為教材或民眾使用。</b>
2	數位出版之發展有兩大癥結點待解決： <b>數位出版人才有待訓練；教師與學生的智慧財產權觀念需提升。</b>

# 智慧體驗服務

項目	重要意見
1	政府的 <b>官方網站使用經驗不佳</b> ，應將網站重新規劃，讓民眾容易使用。

# 壹、背景分析-智慧生活構面願景

智慧生活之願景，要打造全人全程的**智慧化健康照護**，實現數位時代的**公平、開放、自主及適性學習**，拓展民眾在**藝術文化與影視音**的新感受，以及創造**多元、易用及以人為本**的使用者體驗

## 智慧健康照護

如：電子病歷、醫療影像數位化、遠距健康照護等



## 數位學習

如：數位學習、智慧教室、行動學習、適性數位化教學等



## 智慧生活



## 網路媒體與 文化娛樂

如：電影、電視、流行音樂、數位出版等



## 智慧體驗服務

如：使用者經驗強化、創新應用示範與推廣等



# 貳、具體目標(1/4)- 子題一：智慧健康照護



願景：就醫資料跟我走、我的健康我掌握



青年時期

疾病預防需求



中年時期

醫療服務需求



老年時期

醫療及照護  
服務需求

## 目標一

### 智慧健康行為促進

發展**智慧型全方位易於使用的健康管理系統**，協助國人養成健康行為，增加疾病篩檢認知與自我控制

## 目標二

### 智慧醫療 / 醫院

針對需長期醫療照護之病患，將**出院準備服務計畫網路化**，擴大醫療服務至居家及社區環境

## 目標三

### 智慧樂齡生活

利用**易用的ICT科技輔助老年人安全健康獨立生活**

## 目標四

### 智慧照護

使民眾於熟悉的社區與居家獲得健康照護，達成**在地老化目標**

## 目標五

### 健康存摺

為健保對象**儲存自身醫療紀錄**，使其便於自我健康管理，負起自我健康增進責任

落實全人全民健康目標

# 貳、具體目標(2/4)- 子題二：數位學習



願景：隨時隨地皆教室、這是屬於我的學習



## 目標一

### 建構師生易用雲端教材資源

為服務老師使用教材及輔助學生課前、課中與課後學習，完備建置開放式的雲端數位資源內容、學習工具與教學平台

## 目標二

### 友善學習網路環境

為建構友善師生使用的網路環境，骨幹頻寬升到100G，區網頻寬升到40G，各縣市網路中心連接至區網提升至10G

## 目標三

### 鼓勵師生運用數位學習

鼓勵中小學教師教學時善用資訊科技與網路，高等教育發展線上開放課程並分享，建立數位學習應用示範學校

## 目標四

### 提升師生數位資訊運用能力

中小學教師能掌握數位科技之創新教學策略，營造更易用且符合學生個人化需求的學習，提升學生之資訊與邏輯思維

# 貳、具體目標(3/4)- 子題三：網路媒體與文化娛樂



願景：公共藝術我最行、身歷其境賞文藝



# 貳、具體目標(4/4)- 子題四：智慧體驗服務



願景：我的創意不是夢、生活俯拾新體驗

## 目標一 強化以人為本UX能量

以人為本，從不同人物誌找出各類型**使用者第一線需求**，進而改善使用者經驗

## 目標二 公私協力建構智慧體驗服務平台

衡量我國風土民情與科技發展現況，**針對不同大眾生活情境應用領域**，協助我國企業打造各類型智慧體驗服務平台

## 目標三 建立新創企業輔導與人培機制

鼓勵**人才投入智慧體驗設計**解決日常問題，並**協助新創企業取得外部資源**

## 目標四 協助企業拓展數位娛樂新體驗市場

推動**動態體感設施**創造新興智慧體驗，形塑**數位娛樂新媒體產業鏈**拓展新市場



# 參、推動策略(1/4)

## - 子題一：智慧健康照護

### 策略一：發展健康促進管理系統

- 介接預防保健服務相關系統並整建資料，發展易用的**健康促進管理雲端平台**
- 建置「**健康妙管家**」智慧型線上健康管理工具，鼓勵民眾養成規律的健康量測習慣

### 策略二：建置出院後延續性醫療照護模式

- 鼓勵醫院將**病人出院準備服務計畫網路化**，指導病人運用此網路服務取得所需資訊
- 提供社區或居家生理量測環境，**發展易用的穿戴式照護裝置**，進行**遠距醫療照護服務**

### 策略三：建構獨居老人照顧體系，提供緊急救援服務

- 督導地方政府積極結合民間單位，提供轄內獨居老人關懷服務
- 獨居老人**家中裝設易用的緊急救援系統**，使老人疾病發作或發生意外時獲得即時救援

### 策略四：建立慢性病遠距智慧照護服務模式

- **建構糖尿病共同照護網**，提供病患行動生理量測設備，進行即時視訊互動照護服務
- 發展民眾個人化健康或生活照護服務，例如**飲食雲端分析控制**

### 策略五：擴大資料整合範圍，並將健康資訊還予民眾

- 陸續新增牙科、過敏、預防接種、器官捐贈和安寧緩和醫療意願註記等資料
- **開放健康存摺Open Data格式**，供產業(如：壽險業、電信業、健康產業) 加值應用

# 參、推動策略(2/4)

## - 子題二：數位學習

- 完成臺灣學術網路(TANet)的骨幹頻寬效能升級，藉由環島光纖電路的佈署，平衡東部及各偏遠地區的資訊基礎建設
- 國中小學教室無線網路覆蓋率達到100%

高頻寬  
及無線連網

完備雲端  
教材

- 建立中小學課程各學科知識地圖，並完備相對應的教材，如微型教學影片、App等
- 建立個人化學習歷程系統，並以大數據分析提供適性化學習

數位學習

試點示範  
並擴散應用

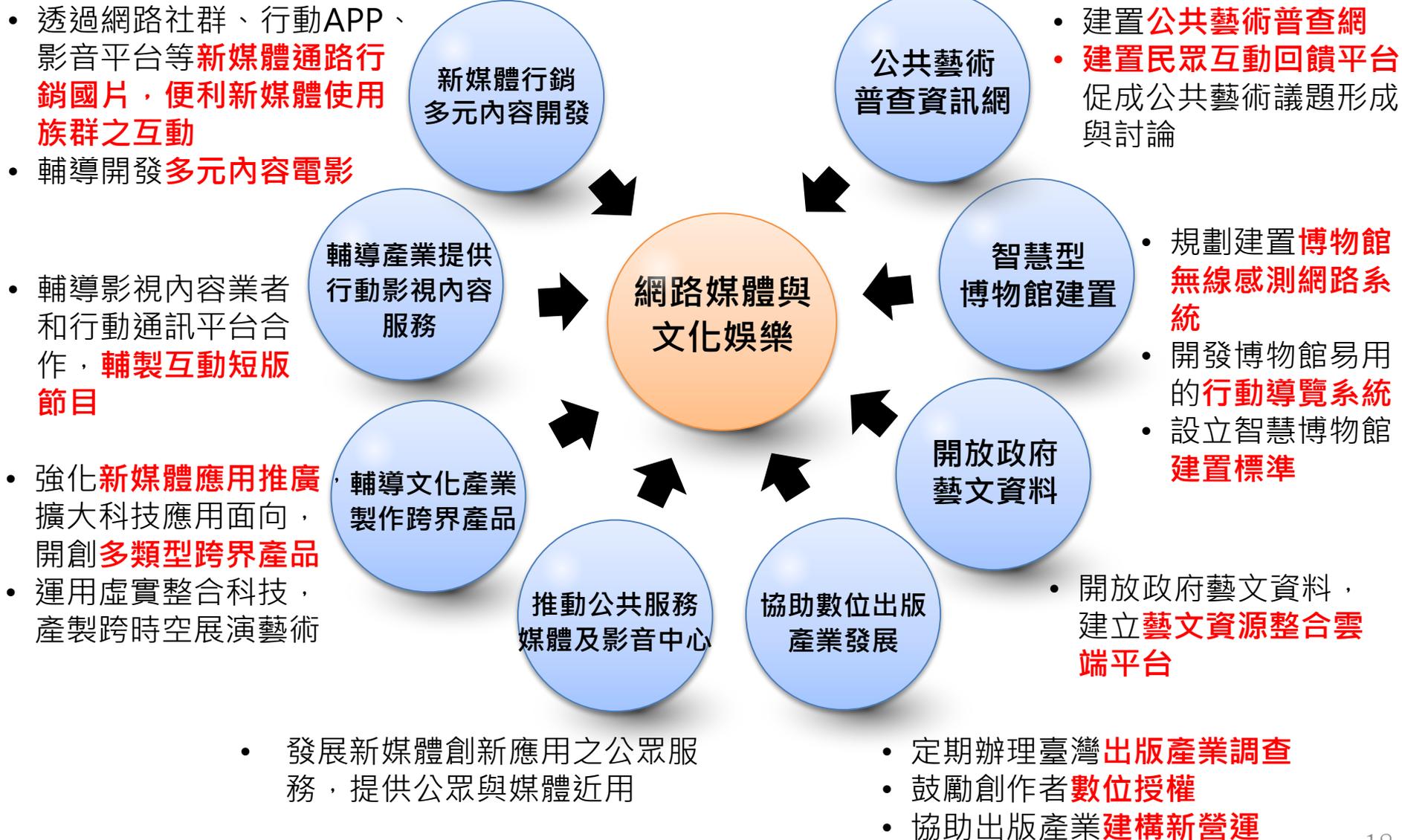
培養師生  
資訊素養

- 結合大學資源並鼓勵教師和公民團體，協助推動中小學數位學習創新模式之發展
- 鼓勵學校活用已建立的磨課師模式，發展跨單位或跨機構之校際合作

- 於十二年國教課程，訂定學生資訊與邏輯思維之能力指標
- 推動教師及學生應用數位及網路新興工具教與學，如磨課師、網路社群等

# 參、推動策略(3/4)

## - 子題三：網路媒體與文化娛樂

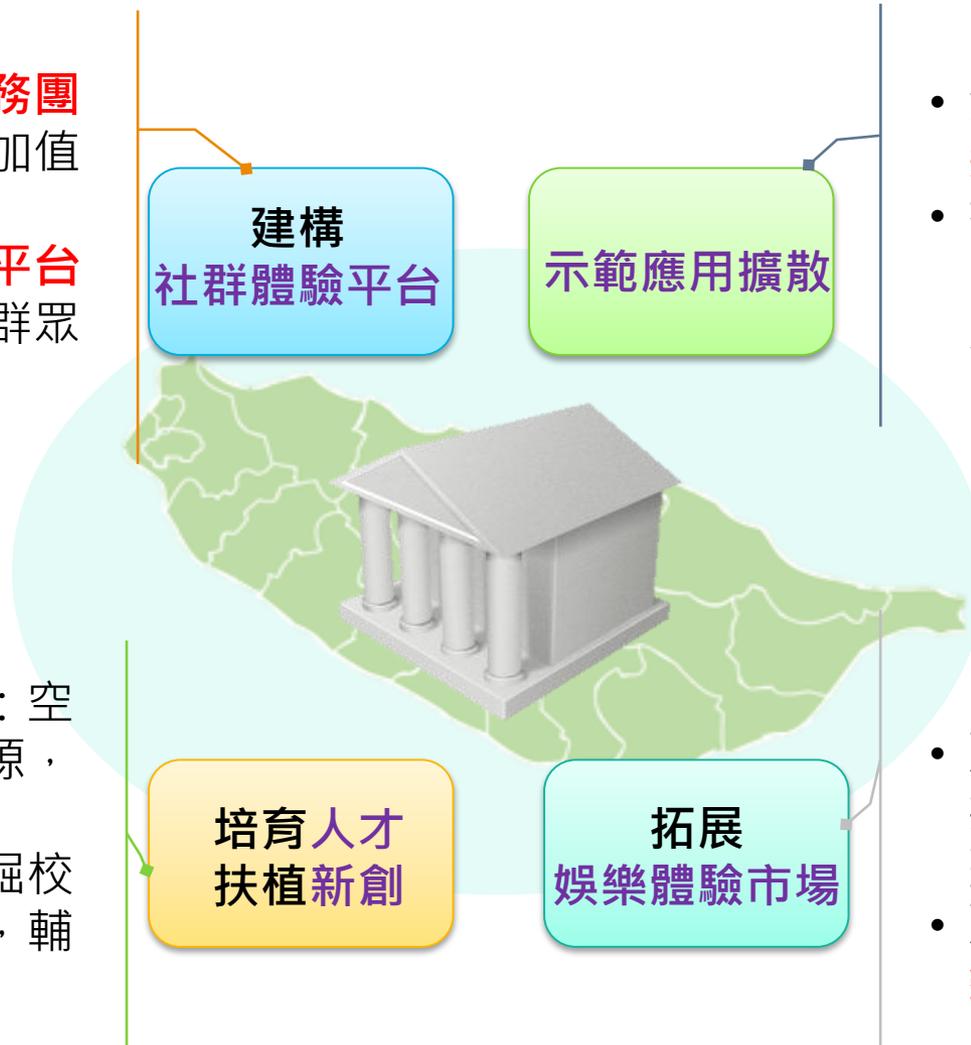


# 參、推動策略(4/4)

## - 子題四：智慧體驗服務

- 組成**大數據產業服務團**  
，促進第三方業者加值  
體驗資料應用
- 建構**內容共創媒合平台**  
，整合數據分析與群眾  
參與

- 設立**新創園區**（如：空  
總），媒合創投資源，  
降低創業成本
- 廣辦**新創競賽**，發掘校  
園人才及優秀團隊，輔  
導成功創業



- 全台**六都十六縣**導入**智慧生活創新應用**
- 推動城市創新服務**參與國際評比**，促進台灣品  
牌**行銷國際**

- 建置**動態體感娛樂區**，  
打造多媒體與動態體感  
整合實驗場域
- 建構數位娛樂**在地產業鏈聯盟**