

「網路智慧新臺灣政策白皮書」實體徵詢分組會議紀要

壹、 會議名稱：智慧生活分組第一階段實體徵詢會議

貳、 時間: 104 年 2 月 26 日

參、 地點：經濟部第一會議室

肆、 主持人：經濟部沈次長榮津

伍、 出席者：詳如簽到表

陸、 記錄: 方篤玉

柒、 主持人致詞: (略)

捌、 發言內容：

一、 智慧健康照護

(一)有關「智慧健康照護」之推動，各項努力很值得嘉許，惟實際執行時，應就使用者經驗加強設計，以避免民眾操作介面繁瑣而影響成效。

(二)衛福部已推動電子病歷多年，本次白皮書的規劃，除了電子病歷外，應著重在發展個人電子健康紀錄，範圍非僅限健保資料，並且可多方與各團體組織合作，以提供民眾運用。

二、 數位教育

(一)環境面

1.本白皮書應訂出質量並重的 KPI，呈現清楚的規劃，形成可行的政策推動。「現況檢討」部分，不能以目前的發展現況，來做為未來應用規劃，對於未能突破部分，要能迎頭趕上。例如：教室內無線網路覆蓋率 4 年才能達成 50%，建議以 75%較為合理。

2. 偏鄉數位環境要能達到全面性的提升，不宜再以重點式，示範型，亮點式的成果作為推動成效。
3. 「智慧校園」宜訂定統一介面與標準，俾能達資源整合且避免重覆投資，且能進一步掌握資源，分析教育 Data。推動上宜進行跨部會、跨領域的產、官、學整合及合作。

(二)資源及應用面

1. 可發展小而美的各科課程數位教材，取代電子教科書，並以「行動學習」的角度，提供所有輔助學習，經由網路系統的支援，將中小學生的學習延伸到各個地方。
2. 「個人化學習」為教育上平衡「拔尖」與「扶弱」教育實務的可行方法之一，建議可運用巨量資料分析技術協助「個人化學習」。
3. 磨課師的應用要做到校際合作，產學培訓，全民教育等發展，並能發揮培植產業的效應，提升多元應用及整體效益。

(三)素養面

1. 培養學生未來數位公民的「資訊力」，且「程式力」和「電算思維」(computational thinking)為未來公民重要能力，建議納入十二年國教，並訂定「資訊力」要達到的程度，以因應未來數位化與網路化的競爭。
2. 培養教師運用新興工具，創新教學方法，並且能應用磨課師及做中學等方式來進行培訓。

三、網路媒體與文化娛樂

- (一)影視音發展過程中，必然與「智慧財產權」議題牽扯，當中問題較多糾紛且複雜，未來白皮書撰寫內容上針對此部

分須有所琢磨。此外，台灣數位出版困難，因盜版問題影響，須先解決。

(二)針對人才培育，除了各領域的專才，更重要的是培養「跨領域」的通才，以面對市場變化及需求。

(三)大數據 Big data 應用也是相當重要一環，包含收視率普查等，建立 big data 資料庫累積足夠數據，提供產業應用。

(四)台灣數位出版環境困境：

1.上游(作者及出版社):缺乏對作者的輔導，沒有作家協會，應強化推動作者願意數位授權。

2.中游(販售電子書之出版商)：

(1)買賣金流困難：電子書很便宜，但買賣金流困難，支付環境不便利，難以向前推動。

(2)電子發票開立：平台欲開立電子發票申請流程漫長且成本過高，國外大廠 (apple 及 google) 則無相關程序，此將造成出版社之電子書多置於 apple 及 google 銷售，不利國內平台業者發展。

四、智慧體驗服務推動項目

(一)刺激新興應用服務與試點

1.對於刺激新興應用服務，Demo site 的效果相對有限，建議採用全面推動的模式，能達到更好的擴散效果，讓應用服務能真的深化成為生活的一部分。

2.現行政府相關補助計畫，大都採輔導審查方式評估資源的投入，對開發者社群而言，必須先進行計畫書撰寫及審查，方有機會獲得補助，此一機制限制開發者社群的發展。建議以補助取代輔導，透過市場機制，以 APP 開

發為例，採用下載率、知名度或用戶數等數據，以決定補助經費，加速新興應用服務發展，建立補助成功典範。

3. 建議現有的相關監理機制能更鬆綁，不要以現有的法令或架構來限制服務多元發展，以鼓勵取代限制，發掘新興商業模式的興起。以矽谷為例，法規多半在創新後成為其拓展市場的助力，但台灣卻往往因法規限制了發展。
4. App 是使用平台的延伸，在開發過程中需要投注感情，才會讓用戶喜歡使用。若從日常使用頻率來看，台灣仍沒有可和 Line 或 Facebook 匹敵的非遊戲類 App，業界十分需要 App 設計開發人才。

(二)使用者介面與用戶體驗

1. 討論智慧生活或是智慧體驗服務，要先回歸到「人」，「人」才是體驗的中心與重點，智慧體驗服務重點應放在「服務體驗」而非「智慧」。不管是「跨平台」或是「載具」，目前技術相對都不缺乏，技術能力對台灣業者/開發者不是問題，缺乏的是在載具上能夠帶動產值的服務，而關鍵在使用者介面與用戶體驗(UI/UE)。
2. 使用者體驗/流量應與技術同樣被重視，更甚者，使用者體驗/流量其重要性應更優先於技術。開發 App 是相對獨特的產業，大企業未必能產出好 App，一個好的 App 可以在有下載後持續修正其功能，但空有好技術的 App 要提升其使用者體驗或流量相對技術改進是更為困難的。建議將資源能更投注在這些有能力獲取下載數/流量的個人或小型業者，而非放在擁有強大技術的業者。

3. 智慧體驗服務範疇包括：SoLoMo 服務、友善人機介面、創新系統與載具、以及跨平台軟體技術，其中友善人機介面屬較新興領域，是我國較欠缺的重要基礎，應加強人才培育，並著重兩個重點，一是培育服務體驗與使用設計的人才，二是要解決甚麼問題。在理解需要被解決問題的背後脈絡後，協助前述包括醫療照護、教育...等各方面需求。