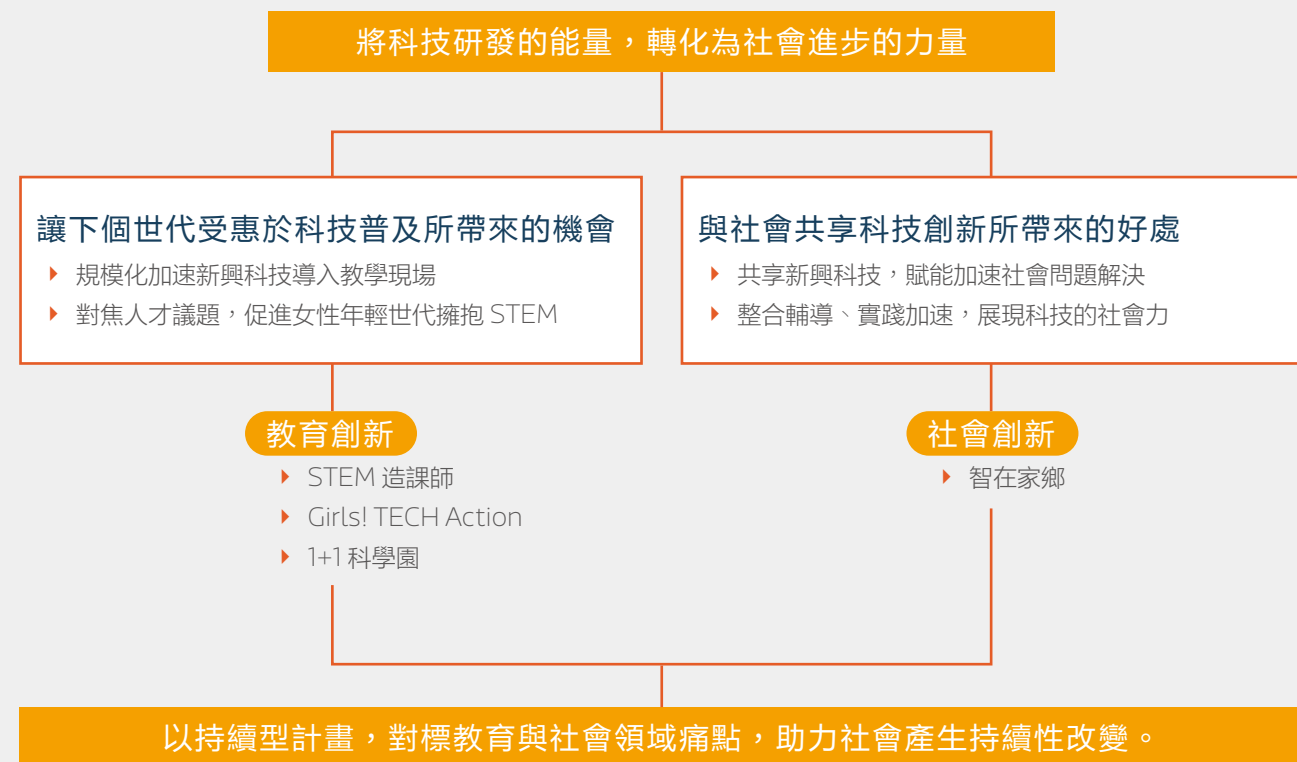


關注計畫推動的實質影響力，聯發科技透過長期且持續性的策略規劃，對標教育及社會領域的痛點。充分運用公司的核心能力和資源，設計創新的解決方案，不僅回應當前的需求，更著眼於未來的發展，務求創造持續性改變。



6.1 數位社會創新

運用數位科技解決社會問題不是企業的專利，聯發科技相信每個人都有潛力利用數位科技創造無限可能，2018 年發起數位社會創新競賽「智在家鄉」，鼓勵社會大眾運用科技為家鄉問題提供解方，支持入圍團隊將提案落地實踐。

6.1.1 智在家鄉

SDG 4.7 SDG11.a SDG17.17

社會創新	臺灣最大 Tech 4 Good 競賽，以企業的核心能力與社會價值共創		
以在地需求為基礎，結合社會大眾的洞察和解方，與聯發科技共同創造社會影響力	▶ 1,519 人參與	▶ 透過資源的挹注與培力增能，促進社會創新生態系發展，支持在地問題解決方案落地實踐。	▶ 攜手三家半導體 ESG 夥伴企業：Arm、Cadence、日月光
	▶ 34 位顧問、業師及講師投入		
	▶ 362 個創新解決方案		▶ 培育支持 20 個社創團隊
	▶ 總培力時數 58 小時		

以實踐為導向的社會創新 落地家鄉讓影響力生根

數位科技是提升問題解決效率的工具，「智在家鄉」聯發科技數位社會創新競賽，秉持「每個人都可以為家鄉做一件事」的初衷，號召社會大眾透過數位科技的創新應用，解決家鄉所面臨的社會問題。自 2018 年創辦以來，七屆共產生 2,534 個改善家鄉的提案。智在家鄉不僅止於一場比賽，過往 124 入圍團隊裡，其中 44 隊在賽後展現強大的落地實踐企圖心，獲得後續落地支持資源逐步落實，邁向有影響力的社會創新。



報名提案

2024 年共收到 362 個提案，超過 1,500 人參加，改善家鄉的提案遍及 179 個鄉鎮市區，領域觸及環境永續、高齡化人口、長照醫療、城鄉差距、傳統產業創新等永續發展議題，並呼應全球 SDGs 及 ESG。

徵件期培力

為擴大社會參與，首次提早於徵件期提供提案培力工作坊，期待降低社會大眾在準備提案的門檻，因此分別安排「市場分析初探」、「社會創新提案工作坊」，引導學員探索議題及提案價值主張，以及社會創新提案要如何評估其可行性及市場需求。協助有興趣提案參賽的團隊梳理問題脈絡，為家鄉準備合適的提案。

輔導共創

為期兩個月的輔導共創中，由聯發科技與三家 ESG 夥伴企業共投入 24 位高階主管擔任 20 強入圍團隊業師顧問，並邀請 5 位新創社創組織的創辦人與核心夥伴擔任業師，以及安排共 3 堂的培力課程，幫助團隊加速落地發揮影響力。



新創業師

5 位新創社創組織的創辦人 / 核心夥伴擔任業師，依團隊提案主題類型、團隊階段及現行需求，拆分與媒合合適的業師。如大致分為模式驗證組、目標客群溝通組、行銷策略組、品牌建立組及業界市場組。

業師顧問團

由 15 位聯發科技高階主管與 9 位 ESG 企業夥伴業師（Arm 3 位、日月光 3 位、Cadence 3 位）合組輔導顧問團，依團隊現行狀態，分別從提案簡報目標、影響力釐清、現有解決方案成本分析、GAI & IoT 技術諮詢等面向，實質幫助團隊解決當下最迫切的問題。

培力課程

針對大部份初階團隊的共通需求，規劃 1 堂必修的「商業模式」及 2 堂選修的「跨界合作」、「Pitch 簡報」等培力課程，期待啟發團隊成員對現行提案的更多想像，並務實踏出落地的第一步。



首獎

首獎一組獲賽事 100 萬獎金：

北醫駐美代表團隊

臺北醫學大學團隊運用生成式 AI 突破早療瓶頸，提供創新的兒童早療解決方案。結合社會處方、數位家庭聯絡簿和線上諮詢平臺，團隊與澎湖縣七美鄉的家長、社福團體、地方政府密切合作，提供完整的早療服務和持續追蹤評估。通過短期駐點和定期遠端諮詢，深度連結當地需求，提升兒童發展機會和親子關係。此方案展現了高度創新性、影響力和社會意義，為偏遠地區兒童早療問題提供了持續性的解決途徑。團隊分享在參賽過程中，獲得企業顧問諮詢及 MediaTek Assistants 智能助理平臺支持，是出乎期待之外的收穫，並認為在過往參加的眾多比賽中，智在家鄉是數一數二十分用心的賽事，過程中可感受到整個賽事團隊投入非常多的心力。



落地支持

計畫邁入第七年仍持續協助過往的入圍團隊實踐落地，今年共有 11 組團隊申請落地支持，組數為歷屆最高。除了資源的挹注之外，本次落地計畫也針對需要輔導資源的團隊，個別媒合合適的業師進行諮詢與輔導，並舉辦了一場歷屆的交流會，邀請到 45 位的歷屆團隊夥伴交流，建構跨屆合作機會。

落地團隊個別諮詢

由於每個團隊所面臨的議題與挑戰各有不同，我們會先統整並分析其需求，再依團隊組成性質分為「一般社創團隊」及「學校型團隊」兩大類，並針對不同團隊特性，邀請各專業領域的業師提供專業指導，有效協助團隊克服在落地實踐過程中遇到的困難。

歷屆同學交流會

智在家鄉七年累積的社創團隊，擴及社會創新的各個面向，其彼此資源與機會的串接交流，已成為歷年團隊重要的機會平臺。2024 年首次連同當屆團隊一同邀請參與，期待能讓歷屆團隊彼此認識、交流業界資訊，以及創造潛在合作機會。除了近況分享與交流之外，由於大部份團隊在獲取外部資源過程中，較容易遇到業務開發與合作關係的挑戰，因此安排「異業合作經驗談」、「業務開發經驗談」兩場實務類講座，協助團隊解決難題。

追蹤個別年度入圍團隊，賽後兩年落地實踐狀況：

	2018	2019	2020	2021	2022	2023
入圍團隊數量	20	20	21	21	21	21
賽後二年落地實踐數量	4	7	6	8	11	8
落地比例	20%	35%	29%	38%	52%	38%
落地聚焦主題列舉	▶ 女性育兒與職場支持 ▶ 永續消費 ▶ 選果 AI 辨識 ▶ 農業氣候控制 ▶ AI 養殖 ▶ AED警示系統 ▶ 福壽螺消除方案 ▶ 社區資訊及觀光系統 ▶ 溫室智慧控制 ▶ 新住民線上銷售平臺 ▶ 棒球科學導入 ▶ 物聯網自動灌溉 ▶ 國土防災 ▶ 茶農地方創生 ▶ 區塊鍊海洋生態資料 ▶ 宮廟點燈數位轉型 ▶ 淨零及氣候治理服務 ▶ 本土文化 IP 營運 ▶ 運動員生涯規劃 ▶ 公民社群環境紀錄 ▶ 健康心理照護 ▶ 生態環境保護 ▶ 智慧農業 ▶ 生成式AI 科技資訊學習平臺					

Art for all
全齡生活藝術實驗室

於 2023 年參與賽事時，同時申請成為立案組織，並在賽後持續擴編講師，以及規劃實體和線上工作坊，讓更多人有機會接觸到藝術治療。後續也將啟動大眾勸募，以獲取持續營運的資源。



更多資訊請詳官網 [Art For All](#)

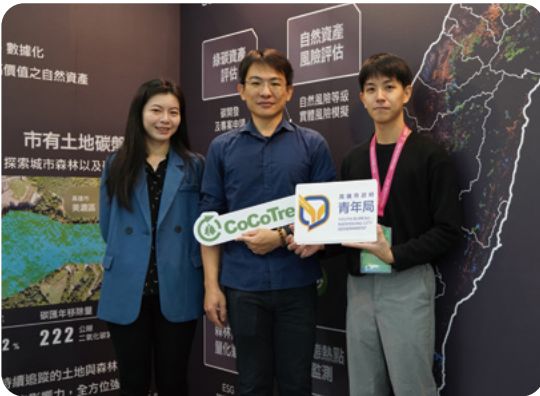


億棵樹
(可澍科技 CoCoTree Technology)

從 2022 年成軍參賽後，於 2023 年正式成立公司開始營運，透過「自然為本」的解決方案，提供全面而精準的量化森林管理資訊，以維護森林環境的永續性。2024 年已與高雄市農業局以專案方式進行合作管理 438 公頃的林地，也希望未來能夠爭取與其他政府部門的合作機會。



更多資訊請詳官網 [CoCoTree](#)



七年團隊追蹤調查

智在家鄉七年耕耘，已成功激發臺灣社會創新的蓬勃發展，為了進一步了解智在家鄉歷屆入圍團隊的現況及需求，2024 年首次針對 124 組的歷年入圍團隊進行現況調查。期待未來能持續透過智在家鄉實質幫助團隊發展及發揮深遠的影響力。

部份團隊已正式組織化，持續發展及著手解決家鄉問題，已有 36 隊以上團隊表示目前仍持續運作當中，其中有 23 隊已是登記立案組織（19 組為公司型態、4 組為非營利組織）

多數團隊（21 隊）在 2023 年的收入未滿 100 萬元，維繫團隊持續運作的資源仍為最大挑戰，技術與產品開發同時是團隊賽後調整重點。如何導入或連結人脈與資源，協助團隊釐清營運方向及建立合作關係，將是團隊核心需求。

調查結果洞察

這些數據反映出初創團隊所持續面臨的挑戰。儘管有顯著數量的團隊已組織化，但大多數仍處於早期發展階段，面臨資金和資源限制。技術與產品開發的重點代表著團隊對創新的追求，但同時也凸顯了將創新轉化為可運作商業模式的難度。而對人脈資源和營運輔導的需求，進一步說明外部支持對這些團隊成長的重要性。

本次調查不僅證實智在家鄉在推動社會創新上已有可見成果，也成為我們最佳化未來支持策略的重要洞察。我們將持續深化對團隊的支持，特別是在資源連結、商業模式發展和長期營運方面，以擴大社會影響力，推動臺灣社會創新生態系統的長遠發展。

與地方創生優先推動地區重疊

與國發會所列出的 134 個地方創生優先推動鄉鎮區比對，2024 年智在家鄉提案共有 55 個鄉鎮觸及地方創生優先推動地區，其中以屏東縣（10 鄉鎮）最高，其次為高雄市（8 鄉鎮），而聯發科技總部所在之新竹市周邊尖石鄉亦有智在家鄉提案產生。



屏東縣 10 鄉鎮最高



其次為高雄市 8 鄉鎮

縣市	觸及數	觸及鄉鎮區	縣市	觸及數	觸及鄉鎮區
新北市	1	瑞芳區	桃園市	1	復興鄉
新竹縣	2	五峰鄉、尖石鄉	臺南市	4	西港區、七股區、北門區、鹽水區
苗栗縣	1	獅潭鄉	高雄市	8	大樹區、阿蓮區、茄荳區、燕巢區、彌陀區、旗山區、甲仙區、那瑪夏區
臺中市	3	外埔區、和平區、新社區	屏東縣	10	三地門鄉、瑪家鄉、內埔鄉、泰武鄉、林邊鄉、東港鄉、滿洲鄉、南州鄉、琉球鄉、高樹鄉
彰化縣	6	埔心鄉、溪州鄉、二林鎮、大城鄉、芳苑鄉、二水鄉			
南投縣	5	仁愛鄉、水里鄉、名間鄉、竹山鎮、埔里鎮	宜蘭縣	1	大同鄉
雲林縣	3	林內鄉、古坑鄉、口湖鄉	花蓮縣	4	秀林鄉、豐濱鄉、萬榮鄉、瑞穗鄉
嘉義縣	1	阿里山鄉	臺東縣	5	成功鄉、大武鄉、卑南鄉、關山鎮、蘭嶼鄉

滿意度調查與回饋

針對完整走過賽事流程的 20 組決賽隊伍進行滿意度問卷調查：

- ▶ 整體而言，100% 團隊對於賽事的孵化資源、活動安排及社群連結等方面均有正面評價，且願意推薦其他團隊參與未來競賽。並有 70% 團隊表示未來願意回來參與計畫相關交流活動。
- ▶ 團隊於參賽期間，針對參賽目標的完成度進行團隊自評，整體平均分數為 8.3 分（10 分制），且 70% 團隊表示參與智在家鄉有達成「期待之外」的目標。團隊認為在參與過程中，不僅強化團隊成員的動力和凝聚力，還可結識不同領域的夥伴。透過培力課程、企業顧問指導及業師建議，團隊成員拓展了視野，也更進一步反思計畫的初衷。

Chala! 創浪人

非常感謝企業顧問在培訓的過程中，給予團隊在市場規模、價格策略跟產品設計上，多方面實用的建議，也不吝給予團隊的比賽簡報提供詳細的建議跟指導，並在團隊申請的其他社會創新計畫上擔任團隊推薦人，於各方面都幫助良多。



樸農生技

在先前的研發過程中一直在強調技術、功效等，反而有點迷失掉了初衷。在這次參與過程中，我們才又正式了審視了自己開發此項技術的目的，修正了方向，才能真正推動對產業的幫助。



6.2 科技扎根與人才培育

6.2.1 科技扎根

為積極回應全球數位轉型和人才培育的迫切需求，聯發科技透過策略性的計畫架構，為科技人才鏈厚植基礎，從「提升科技教學量能（教師）」到「擴大科技人才庫（學生）」雙軌推動，以期在科技人才生態系形成系統性的改變。2024 年科技扎根主軸及核心計畫內容如下：

科技扎根主軸	科技教學量能			科技人才庫
焦點內容	《STEM 造課師計畫》、《GAI 推廣計畫》、《1+1 科學圈》培育教育現場關鍵角色—第一線教師，透過科技與科學領域的教師增能，讓科技課程、科學專題在校園內落地生根			《Girls! TECH Action》計畫則聚焦提升女學生在 STEM 領域的代表性，提高女學生的興趣與選擇信心
核心計畫	STEM 造課師計畫	GAI 推廣計畫	1+1 科學圈計畫	Girls! TECH Action 科技女孩未來設計工作坊
聯發科角色	計畫籌辦及活動協調			
	▶ 師資培訓：暑期增能、寒假回流 ▶ 經費補助：校園實踐開課、教師自主研究、參賽參展等 ▶ 平臺費用贊助：MediaTek Assistants ▶ 企業二手筆電入校服役	▶ 工具提供：GAI/ API 的採購 ▶ 思維建立：協助教師思考 GAI 工具導入的必要性 ▶ 實戰案例交流：舉辦 AI Day	▶ 建立 1+1 學校資源共享與教學互助的平臺 ▶ 補助執行經費 ▶ 舉辦教師培訓營 ▶ 科普書籍贈與	▶ 女性同仁 Role model 分享 ▶ 安排校系參訪及學姊演講 ▶ 舉辦聯發科總部參訪
計畫對象	▶ 國中小對科技教育有熱情的教師，2024 年共 42 校、61 位教師參與，其開課受惠 1,753 名學生	▶ 對生成式 AI 有高度興趣的教師，共協助 101 校，觸及 2,212 名師生	▶ 補助計畫的國小與當地國高中職教師及學生，2024 學年觸及至少 130 位教師及 484 位學生	▶ 對 STEM 職涯有興趣之國高中女孩，2024 年甄選國二至高一年級，親子 31 組，合計 62 人