



2024 年健康照護創新人才培育計畫  
數位健康照護與未來虛擬醫療  
用設計思考共創健康新服務系列工作坊

## 系列二「未來虛擬醫療」 創新服務模式設計工作坊

應用劇本實驗室  
林文綺 Grace  
陳學琳 Céline  
2024.05.19





# 系列課程

5/18  
**系列一**  
數位健康照護

- **用戶研究**  
How Might We  
酷獵研究
- **創意發想**  
653 腦力書寫  
概念情境
- **商業模式**  
商業模式  
海報設計
- **提案發表**  
團隊提案  
專家講評

5/19  
**系列二**  
虛擬未來醫院

- **服務旅程**  
顧客歷程  
酷獵研究
- **歷程創新**  
創新概念一頁書  
服務系統
- **服務原型**  
分鏡圖  
歷程微電影
- **提案發表**  
團隊提案  
專家講評



# 林文綺

應用劇本實驗室創辦人

清大服務科學研究所兼任副教授

98-109 年度，於服科所開設「服務創新」

110 年度迄今，於服科所開設「服務設計」

111 年度迄今，於後醫系、資工系開設「醫學資訊簡介」

111 年度迄今，於資工系開設「偏鄉智慧醫療專題實作」



專長：行為式設計、用戶經驗合作創新、服務設計、劇本收集（生活型態研究、用戶人誌學、概念評價）

經歷：

- 1994-1999, 工研院概念設計小組使用者研究計畫負責人
- 1999-2004, 任職於IC設計公司，建立人因物件研發部
- 2004-迄今, 創辦應用劇本實驗室，主持用戶經驗研究與營運
- 2004-迄今, 擁有超過千人之質化研究經驗，研究範疇：友善城市/智慧家庭/智能家電/智慧醫療/智慧製造/智慧金融/智慧交通/未來超市；研究主題：中高齡行動照護、遠端醫院/手術室/加護病房/急診室、藥局、熟年好宅、養生平台、銀髮餐食、便利商店、永續環保、生態村、渡假酒店、觀光工廠、觀光旅遊、創業經營/中小企業/微型企業、快樂商機、美居生活、智慧車/車用電子/機車/休旅車、資訊生活/多螢幕生活/商務顯示器、手持多媒體裝置/手持程控、數位家庭生活(大中華區)、智慧居家(美國/日本/義大利)，研究成果均轉換為可供後續創新操作之知識工具或地圖。
- 2007-迄今, 進行大中華區酷獵研究，研究包含北京、上海、成都、香港、臺北、東京等城市，分析微趨勢，設計酷卡片與地圖，已成功協助二岸企業進行用戶經驗酷創新活動。

台灣人誌學(Ethnographic)研究應用於設計的建立者，於1994年開始以生活型態用戶經驗協助資訊產品發展未來應用情境，2000年出版「劇本導引」一書，是台灣設計界重要參考書，2004年創辦應用劇本實驗室 Scenario Lab 推廣實踐，協助品牌企業導入用戶經驗創新，並將用戶經驗轉換為可操作的知識模組(Knowledge module)，為企業建立專屬的創新工具，以進行持續自主的創新活動。2023年即將出版「小處著手厚設計：大健康劇本導引設計思考工具書」。



# 陳學琳

應用劇本實驗室劇本企劃總監



**專長：用戶研究、服務設計、用戶經驗合作創新**

**背景：**

義大利Domus Academy | Business Design

東海大學 | 工業設計系

**經歷：**

- 2012.08, 實習於Qisda佳世達設計中心
- 2013-2014, ARCH雅硯雜誌執行編輯
- 2015.09-11, 實習於義大利杜林用戶經驗創新公司 Experientia
- 2016- 迄今, 擔任應用劇本實驗室研究員，經手專案研究範疇包含：熟齡  
好宅研究、銀髮餐食共創工具設計、車用電子產品創新、智慧站牌導流  
、機場服務創新、生態旅館客群研究/服務創新、溫泉飯店服務設計、設  
計平台研究、在地商品平台創新、駐衛雲端智慧服務平台設計；並透過  
創新導引協助新創基地團隊、健康照護相關系所/團隊、工研院單位共創  
發想；為新竹市政府、新竹縣政府、自造者嘉年華、CPC及多所校系企  
劃創新人才培育，與導引相關劇本式設計思考創新課程。

# 小處著手厚設計 大健康劇本導引設計思考工具書



林文綺、陳學琳 與應用劇本實驗室團隊

協助在健康場景 - 對劇本導引設計思考創新有興趣的工作者，有效運用設計思考方法，跟隨工具書操作演練，從願景層以終為始的思考，並從小處著手做創新，設計體驗的過程中兼具美與意，借團隊共創厚設計。

本書以設計思考為基礎，加入更契合東方思維的劇本式設計、經驗願景提案、服務設計、行為式設計等相關手法，本書四大單元：「用戶研究」、「創新構思」、「願景擬定」、「驗收提案」，均以「起、承、轉、合」框架，來推動創新流程演進。

此外，每個單元可以拆解進行，從 15 分鐘的個人小試煉，2 小時小組合作共創，或是 6 小時起承轉合歷程，甚至是四天的衝刺，都可以自由運用，為此，我們以「事拾圖」進行導讀，方便讀者以導引師、PM、研究員及設計師等四種角度進行工作坊的企劃，協助判斷如何帶領團隊搭配此書做創新。



## 應用劇本實驗室

2004年由創辦人余德彰研發總監與林文綺營運總監共同成立，是台灣第一個應用人類學用戶研究、情境敘事合作創新取向的設計顧問公司，結合客戶進行用戶經驗創新，打造包含工具、流程、空間的創新環境，協助企業內部持續自主的創新活動，有效經營創新的產品服務。

核心團隊於1990年初在工研院高畫質電視計畫下，打造了2010年後才出現的Smart TV。曾獲得國際創新與設計獎，包含協助工研院照護機器人團隊獲得2020 CES 創新獎；軟電揚聲器技術獲得2009紅點Best of Best金獎，以及2023年以「彭基七期醫療大樓服務體驗設計」獲得金點設計獎肯定。目前於清華大學創新育成大樓，設立「未來場景製片所」，協助創新企業到一趨未來，建構明日劇本。



大部分的人專注於設計實體





圍繞實體的使用者活動  
才是意義經驗發生的地方







圍繞實體的使用者活動  
才是意義經驗發生的地方





## 應用劇本專注在設計體驗設計內容





# 創新的主流思維

## 設計體驗 設計內容





# 劇本導引 設計思考 服務設計

願景



Doing the right things

Doing things right

Discover

Define

Develop

Deliver

# 成功 案例





# 清大服務科學研究所 服務 創新四學分

## 2009-2020 間合作企業





# 永齡基金會/台大癌醫 2011 緊急災難空間設計

透過1:1的白模Mockup，台大癌症醫院在設計規劃階段，進行非臨床空間情境模擬，討論了緊急應變劇本，並確認建築空間與相關支援。

# SMART FITNESS

I MOVE YOU MOVE

緯創資通 2014

## 商務顯示用戶經驗創新

進行跨產業B2B商務顯示器用戶經驗研究，與核心團隊合作共創，建立體驗原型(Experience Prototype)，打造全新商品；以用戶體驗勾勒的明日場景，在2020年出現的魔鏡概念中完美呈現。

我的完美「鏡」在眼前

HTV.L COACHING 智慧虛擬教練

給我最即時準確的姿勢修正與指引

隨時隨地我的最佳完美狀態



Scenario Lab  
應用創新實驗室





## 工研院、錦水溫泉飯店 2017 錦水溫泉飯店服務設計

以服務設計手法，挖掘顧客體驗與在地元素，透過質性的顧客體驗研究，分析目標客群分類、體驗歷程與需求期待，並結合五感技術、在地元素，工作坊共創逐步構建創新服務劇本與目標顧客體驗歷程。

Flight No.	Destination	Time	Gate	Status
12-27-31				
...	...	...	...	...

# 桃園機場創新中心 2018 機場體驗創新

導引桃園機場創新中心成員，以設計思考、旅客歷程，探索機場用戶行為，導入 Digital airport 4.0 新科技，設計有價值的體驗，共創引導轉型的服務。





# 彰化基督教醫院 2022 七期醫療大樓服務體驗設計

彰化基督教醫院彰基正進行總院七期醫療大樓建造，汲取過往多年智慧醫院的經驗，融合 AI 等新技術的設備與應用，期待再次打造以病人為中心的創新服務與體驗。



# 金點設計獎整合設計類

2023金點設計獎、金點概念設計獎晉級名單出爐！

9月台北複審競逐獲獎榮耀金點設計獎、金點概念設計獎 2023-07-25



2023金點設計獎、金點概念設計獎，今（25）日正式公布晉級複審名單！今年兩獎項匯聚近8千件來自全球23地的參賽作品，涵蓋台灣、中國大陸、香港、澳門、泰國、新加坡、日本、韓國、美國、馬來西亞、德國、波蘭、英國、立陶宛、印度、比利時、智利、印尼、伊朗、義大利、墨西哥、荷蘭、俄羅斯等地的頂尖設計，各類別亦競爭激烈。

經7月初審評選，今年度「金點設計獎」共有1,434件作品晉級至複審，其中產品設計類626件、傳達設計類438件、空間設計類295件、**整合設計類75件**。「金點概念設計獎」則有260件晉級，其中產品設計類122件、傳達設計類101件、空間設計類27件、**整合設計類10件**。晉級作品將於複審階段繼續競逐獲獎榮耀。

# 服務 設計



# 服務設計





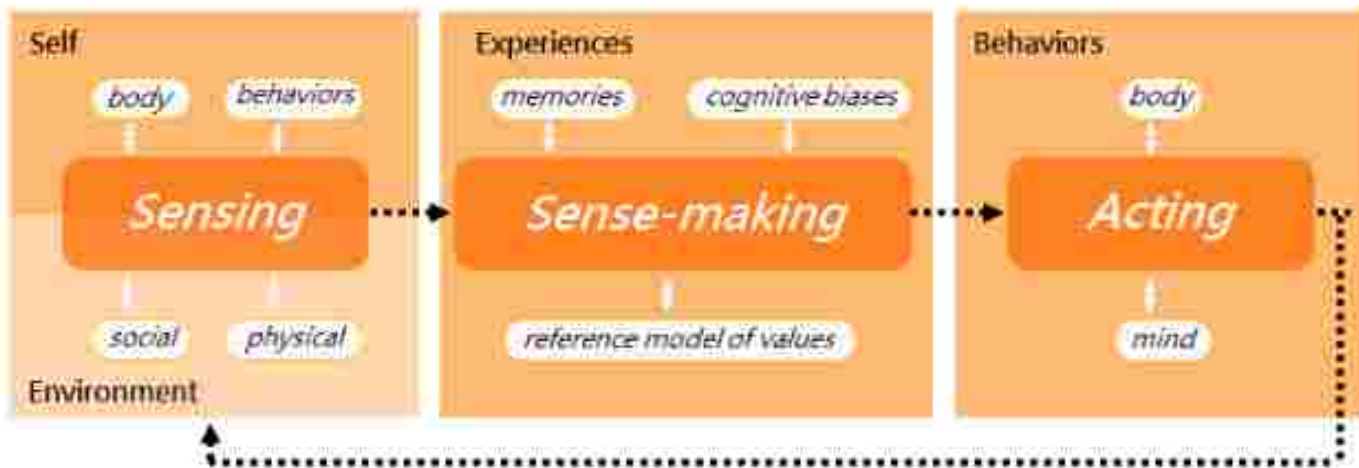
# 引進國際 創新方法

## 歐洲 服務設計 公民設計 義大利 Experientia 行為式設計

感知

意義建構

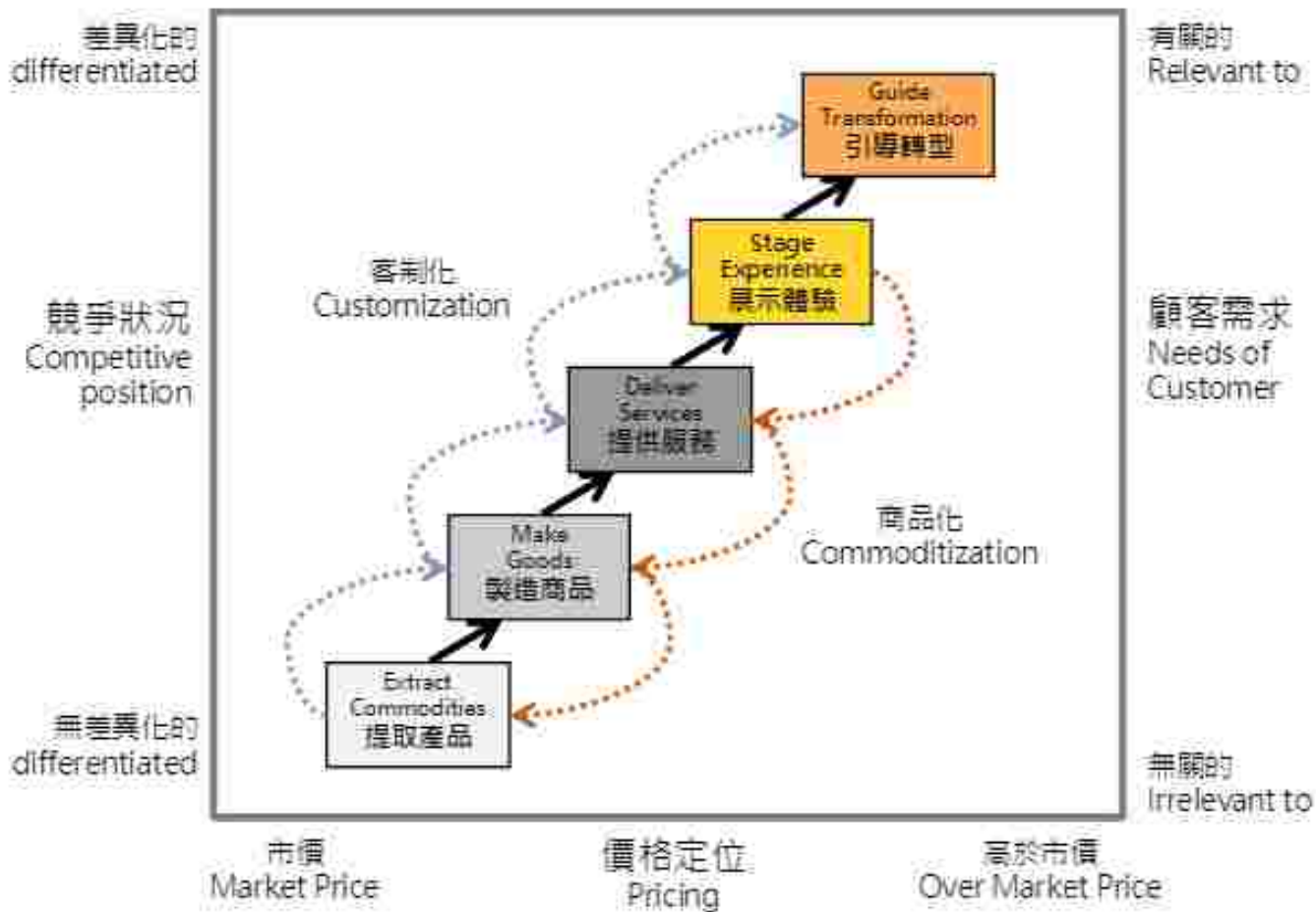
行動





# 體驗經濟

# Experience Economy



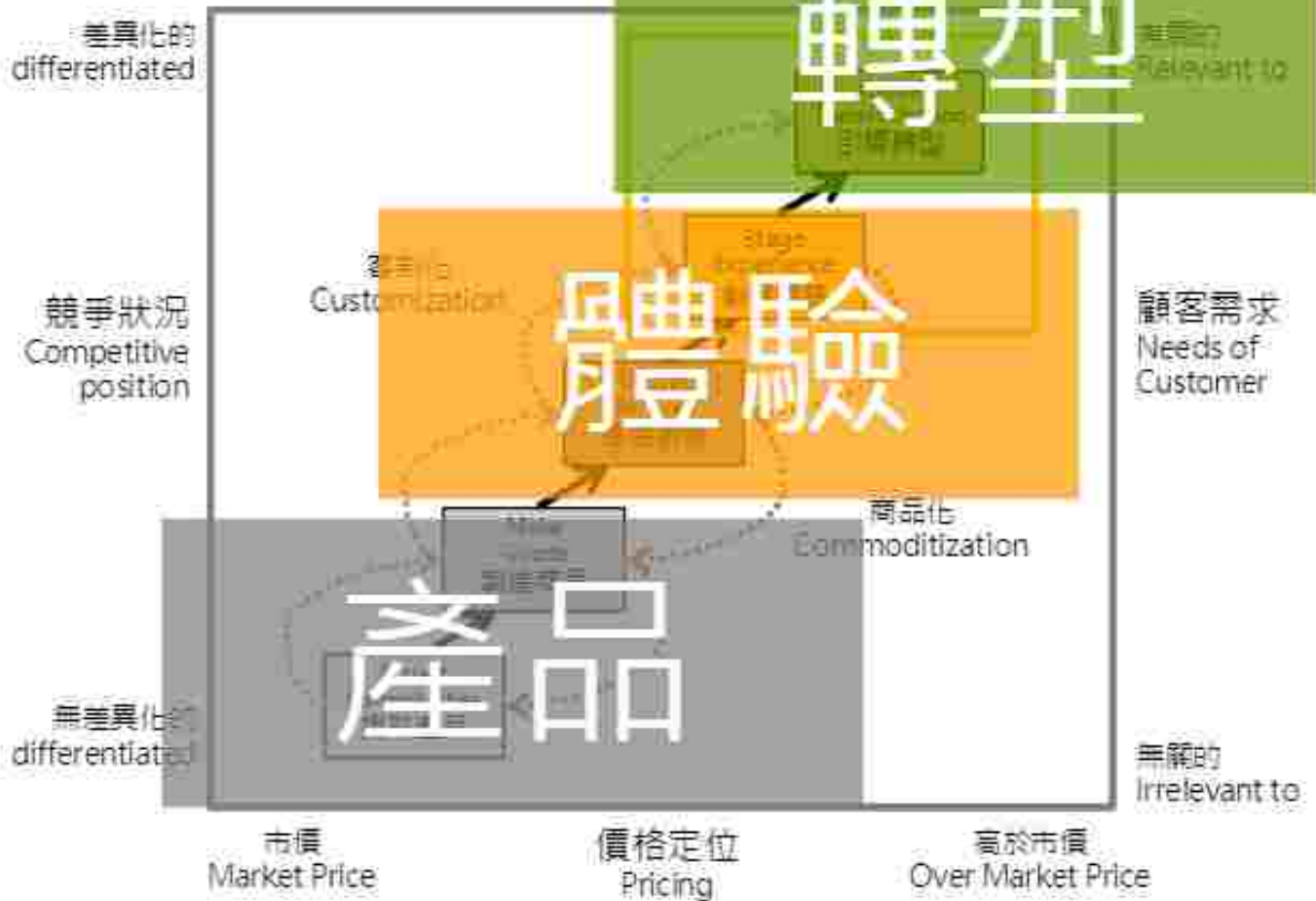
(From Experience Economy, 1999, Pine and Gilmore)





# 體驗經濟

# Experience Economy



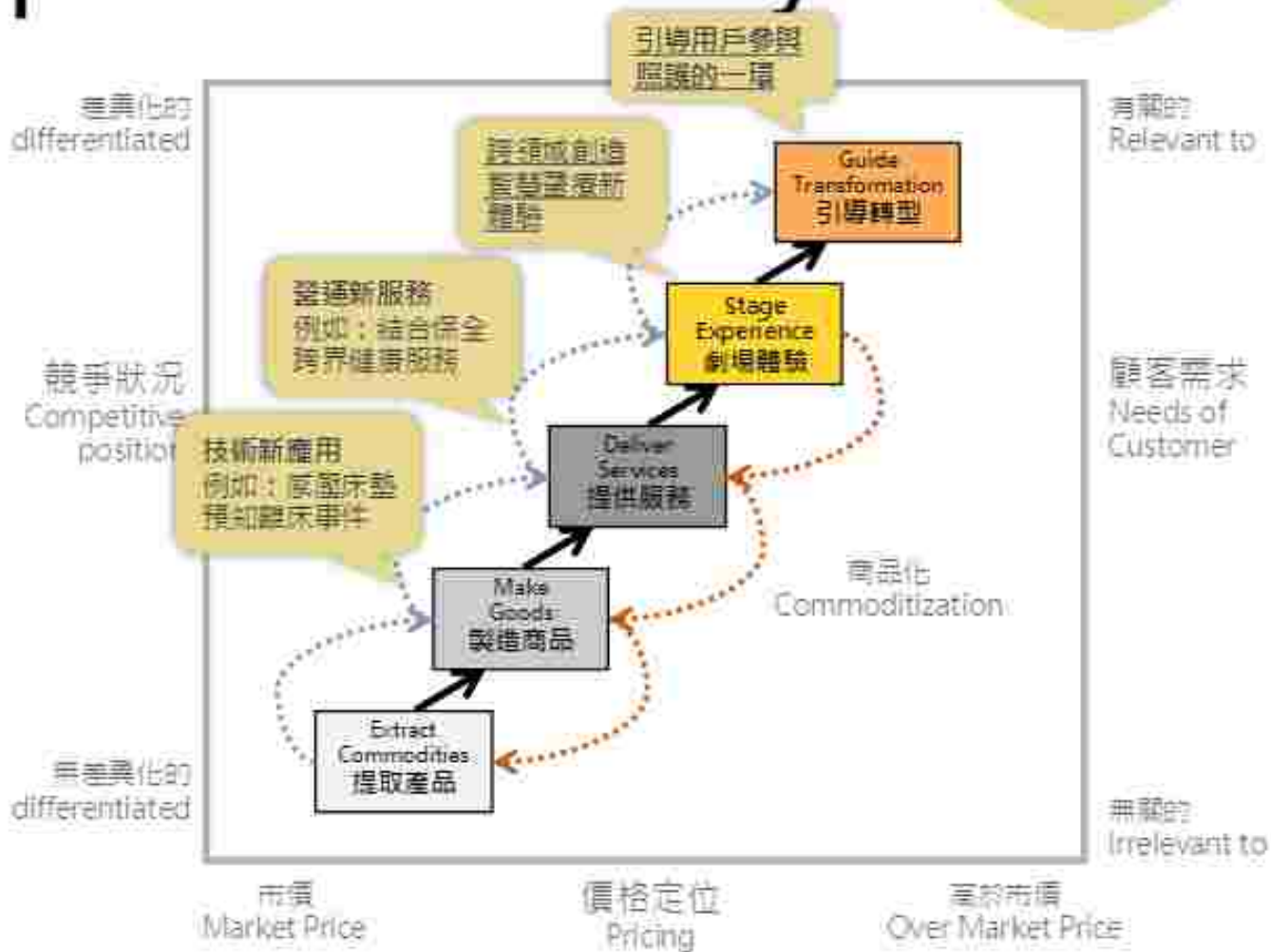
(From Experience Economy, 1999, Pine and Gilmore)

# 體驗經濟

# Experience Economy

內容 體驗

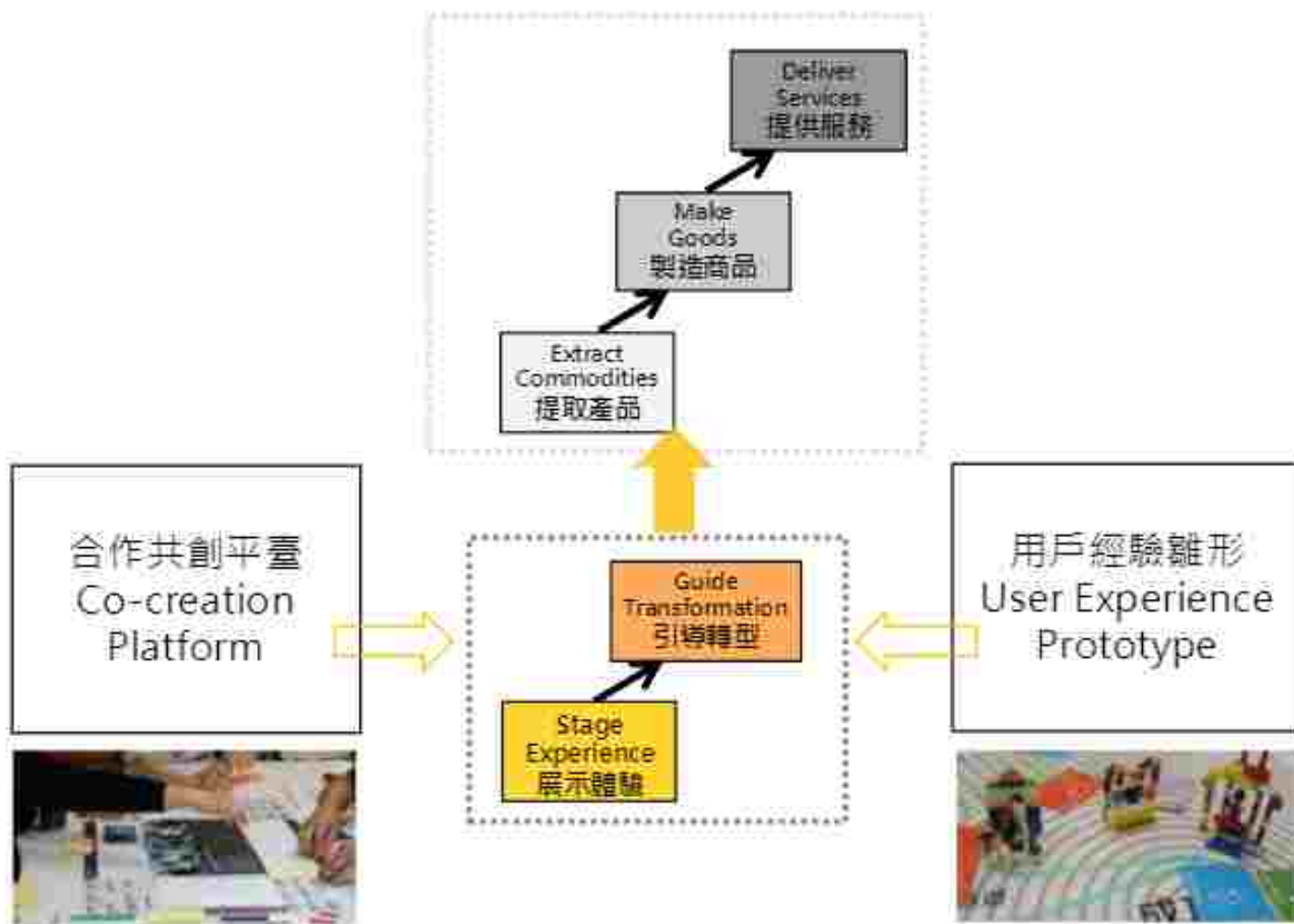
以照護為例:  
智慧床墊



(From Experience Economy, 1999, Pine and Gilmore)



# 打造用戶經驗創新平台，引導轉型，創造價值





# OpenAI 新模型 GPT-4o 問世！ 對話能力強到會「插嘴」，還能讀懂人類語氣

<https://www.youtube.com/shorts/dOm-ZZ8IT3I>



2024.05.16

在 OpenAI 的演示中，GPT-4o 能夠在聊天過程中即時口譯，讓說著不同語言的兩人順暢地進行交談。又或者請求 GPT-4o 講一個睡前故事時，可以用更飽滿、有語氣的聲音生動地說故事；又或者能用接近人類的口吻，教導人們解開簡單的數學問題。



# ChatGPT: 工作坊宣傳文案

親愛的大健康照護夥伴們，

面對日益增加的患者需求和技術更新的挑戰，我們深知您的辛勞與壓力。衛福部創新人才培育計劃誠摯邀請您參加共創工作坊，與專業人士共同探討創新解決方案，提升醫療品質，緩解工作壓力。讓我們攜手共創更高效、更人性化的健康照護未來！期待您的參與！

衛福部創新人才培育計劃 敬邀



# ChatGPT: 工作坊 Slogan

1. 解決壓力，共創健康新局
2. 擺脫困境，創新醫療新風貌
3. 提升效率，優化健康照護
4. 創新醫療，減輕您的負擔
5. 攜手合作，共迎醫療新未來
6. 激發潛能，優化照護體驗
7. 共創解決方案，提升醫療品質
8. 聯合智慧，減少工作壓力
9. 攜手創新，打造人性化醫療
10. 迎接挑戰，共建高效健康照護



## 未來虛擬醫院 評分標準

### 用戶體驗性 30%

設計構想可帶給目標用戶更好的體驗，解決現有工作現場中遇到的問題，或提升用戶需求之便利性與實用功能性。

### 應用可行性 30%

設計構想所運用的科技技術具備合理性與可執行性，並可實踐於工作場域。

### 創新獨創性 20%

設計構想具備創新獨特之處，與其他類似概念有差異度與突破性。

### 市場價值性 20%

設計構想符合市場需求及商品化可能性，具有創業之潛力與經濟效益。



## 角色分配

導演 x 1 | 願景激勵

副導演 x1 | 協同引導

設計師 x 1-2 | 視覺建構

研究員 x 1-2 | 傾聽觀察

看護人 x 1 | 樂於助人





## 角色分配



5 min

導演 x 1

願望激勵

副導演 x1

協同引導

設計師 x 1-2

視察

研究員 x 1-2

傾聽

看護人 x 1

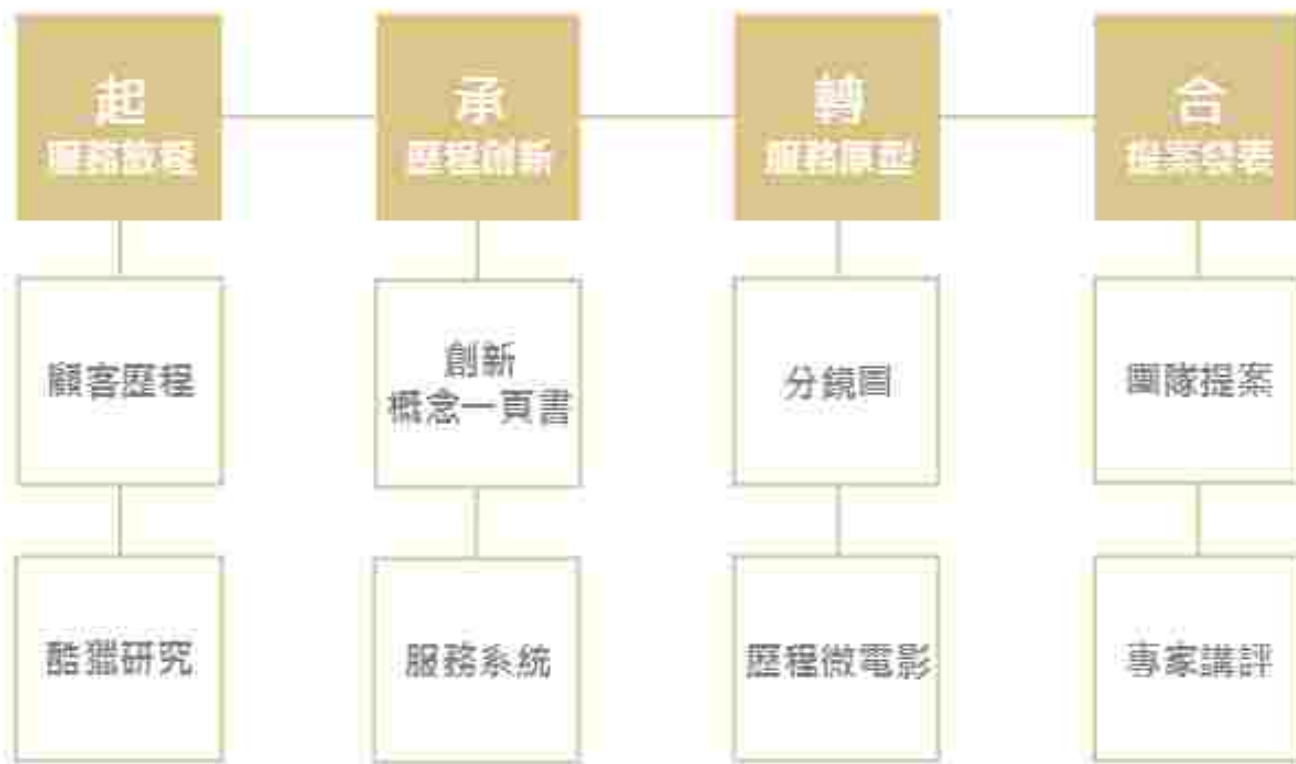
樂

將角色名稱及名字  
寫在便利貼上貼在身上

導引師  
Céline



# 未來虛擬醫療 創新服務模式設計



起

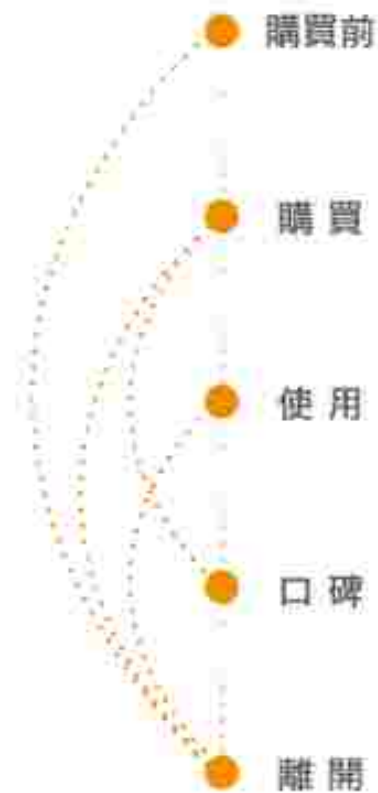
服務歷程

# 顧客歷程



# 顧客歷程五大階段

- 顧客歷程描述一服務時間歷程裡非線性推進的過程，以及服務與顧客接觸的關鍵活動元素
- 顧客歷程設計可以透過顧客歷程經驗地圖來發展





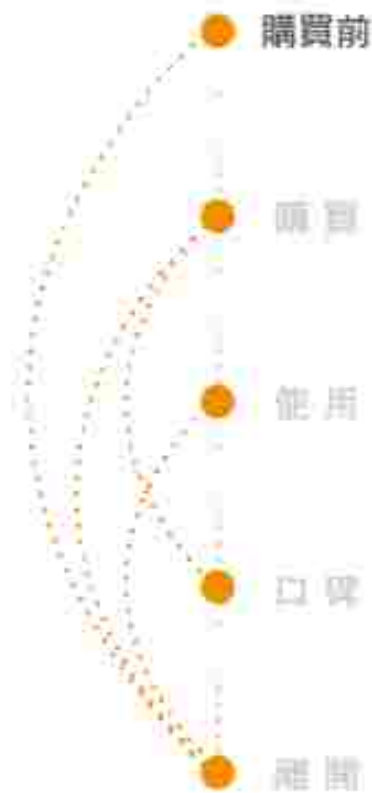
# 顧客歷程五大階段

## 1

### 購買前

顧客如何了解產品/服務？  
產品/服務第一個吸引顧客的是？

- 「購買前」階段，商業行銷會盡全力的吸引消費者注意或刺激、滿足期望，此階段多建立在顧客對產品的期望之上。
- 顧客歷程設計可以透過顧客歷程經驗地圖來發展顧客在此階段是「考量」的狀態，他們已經開始思考是否購買，但尚未決定要採取購買行為。
- 顧客會反映需求並採納多方觀點，像是向朋友詢問意見。
  - 顧客如何知覺到產品/服務並被吸引？
  - 如何使顧客能從不同管道中接觸產品/服務？



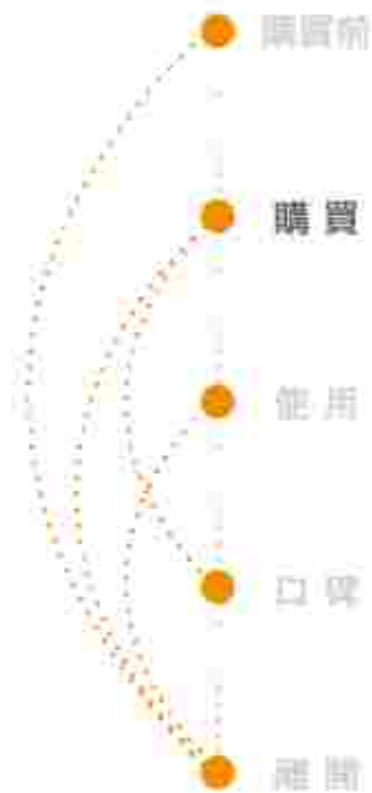


# 顧客歷程五大階段

## 2 購買

顧客如何在購買產品/服務的過程中得到支援？

- 開始實際與產品/服務的銷售端接觸，並在過程中驗證是否符合購買期待。
  - 此階段將提供顧客購買的指標，增加消費動機並引導顧客產生購買/訂購行動，目的是建立並保持與顧客的「連結」關係。
  - 與顧客的連結影響著後續購買、退換貨等購買互動關係。
- 購物/訂購經驗？
  - 完整受訓的員工是否在顧客購物經驗中提供支援？



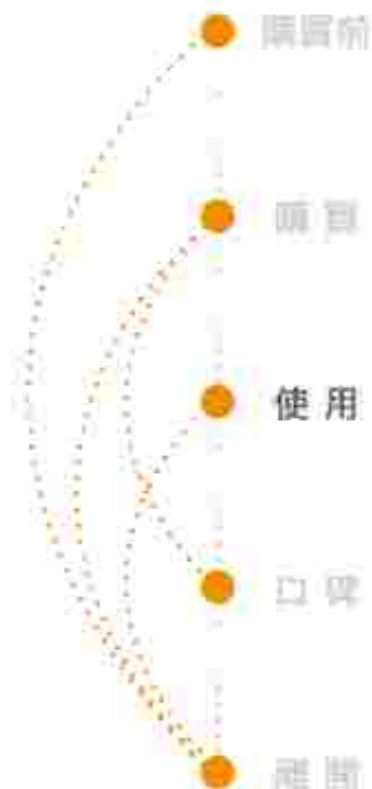


# 顧客歷程五大階段

## 3 使用

在購買/訂購服務後，顧客如何開始與之參與互動？

- 使用階段是指當顧客完成購買/訂購行為後，開始積極地實際與產品、服務及其銷售人員互動參與的過程。
  - 顧客是否能提供意見，協助新產品/服務提升？
  - 銷售後的經驗是如何的？
  - 顧客較注重哪些互動管道？
  - 在購買/訂購之後的顧客參與狀況？







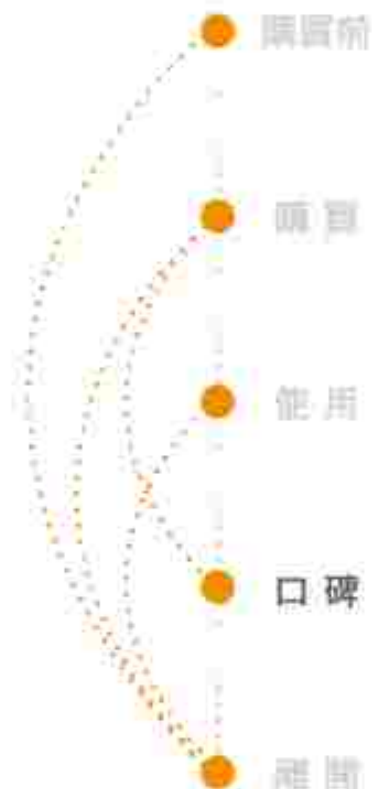
# 顧客歷程五大階段

## 4

### 口碑

你的顧客是否是未來的產品推薦人？

- 此階段包括顧客反映了幾個行為：離開、繼續使用產品/服務或者是思考前幾個階段的使用歷程中發生了什麼問題。
- 整段顧客歷程中，顧客角色從買方轉為用戶，對產品有擁有權(Ownership)。
  - 如何使用戶經驗更加豐富，並進一步鼓勵使用者
  - 以口碑推薦的方式，將產品引薦給未來的顧客？



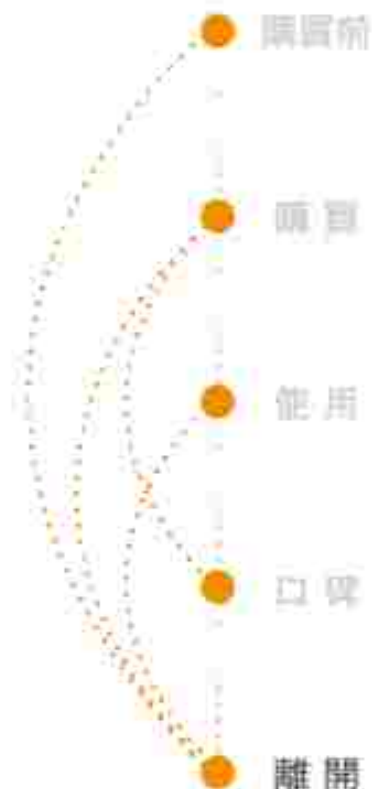


# 顧客歷程五大階段

## 5 離開

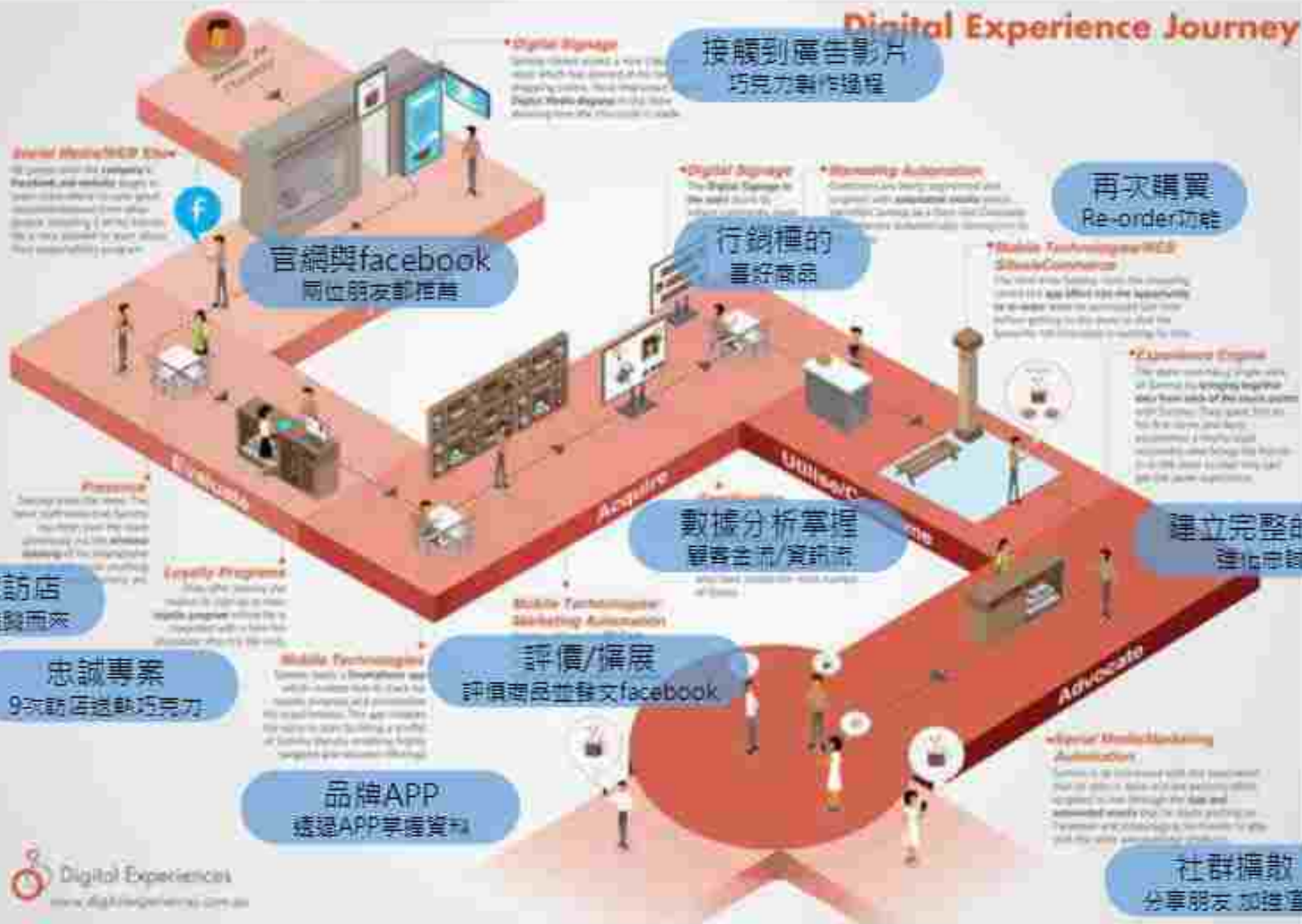
顧客何時離開產品/服務？  
離開的原因？

- 「離開」是顧客歷程即將邁入尾聲的階段。
  - 顧客體驗會終止在某一點上或是會有無盡的循環？
  - 如何支援顧客回應的需求？
  - 與顧客的連結關係還會繼續維持著嗎？
  - 如何使顧客再來？



# 數位體驗歷程

## Digital Experience Journey



# 復健醫院病患歷程

## The patient journey and Runnymede

Runnymede Healthcare Centre is a 200-bed rehabilitation hospital with a proven track record of success in providing patient-centred care to those whose treatment needs are too complex to be met at home or in the community.





# 顧客歷程經驗影響元素

## 活動 |

Activities

在歷程時間中可以體驗到服務的活動形式、活動流及機制。

## 關係人 |

Stakeholder

直接或間接關聯到服務遞送的人，例如：服務人員、合作夥伴或其他旅客。

## 環境脈絡 |

Context

服務提供的脈絡環境，可具實體物理性或虛擬訊息的，同步的或非同步。

## 物 |

Artifact

可以導引顧客與媒介科技、服務提供者等進行互動的人造物品。

## 接觸點 |

Touchpoint

旅客於場域組織內，雙方進行價值交換的互動點。

## 感受 |

Emotion

旅客在服務過程中經歷的所有感受，包含正面與負面的心情與體驗。

## 顧客歷程 經驗組件

在建立歷程經驗地圖之前，可以先以歷程經驗矩陣作為操作的原型，搜集顧客歷程中的歷程階段以及經驗元素，包括：活動、環境、人、工具、接觸點以及情緒感受。



The image shows a Customer Experience Matrix (CEM) grid. The grid is organized into 8 columns and 7 rows. The columns are labeled at the top with stages: 階段一 (Stage 1), 階段二 (Stage 2), 階段三 (Stage 3), 階段四 (Stage 4), 階段五 (Stage 5), 階段六 (Stage 6), 階段七 (Stage 7), and 階段八 (Stage 8). The rows are labeled on the left with experience components: 活動 (Activities), 關係人 (Stakeholders), 接觸環境 (Contexts), 物 (Objects), 接觸點 (Touchpoints), 感受 (Emotions), and 工具 (Tools). The '接觸點' row is highlighted with a yellow border. The grid is currently empty, serving as a template for data entry.

	階段一	階段二	階段三	階段四	階段五	階段六	階段七	階段八
活動								
關係人								
接觸環境								
物								
接觸點								
感受								
工具								



# 顧客歷程

	階段一 Stage 1	階段二 Stage 2	階段三 Stage 3	階段四 Stage 4	階段五 Stage 5	階段六 Stage 6	階段七 Stage 7	階段八 Stage 8
活動 Activities	LINE群組 導到 關懷中心 課程	揪病友 一起 參加	志工 招募/ 帶領	團體 課程 學習	新奇的 分組 方式	志工排 班 困難	產品拍 照 分享	LINE群 組 導到 志工排 班的 方式
關係人 Stakeholders								
場景情境 Context								
物 Artifacts								
接觸點 Touch Moments								
感受 Outcomes								

1. 請依照各組主題 (如沒有, 請依已知病患門診就醫的歷程), 依據前中後置入。



# 顧客歷程

	階段一 Stage 1	階段二 Stage 2	階段三 Stage 3	階段四 Stage 4	階段五 Stage 5	階段六 Stage 6	階段七 Stage 7	階段八 Stage 8
活動 Activities	LINE群組導引 課程推薦	揪朋友一起參加	志工招募/邀請	團體講題	新奇的分组方式	志工排班困難	作品拍攝分享	LINE群組導引 志工排班的難題
關係人 Stakeholders				老師· 志工 學生				
場景情境 Contexts				活動教室				
物 Objects				簡報· 材料包				
接觸點 Touch Moments								
感受 Emotions				期待· 小緊張				

2. 即可往下發展各活動的關鍵元素及體驗細節。





# 顧客歷程

	階段一 Stage 1	階段二 Stage 2	階段三 Stage 3	階段四 Stage 4	階段五 Stage 5	階段六 Stage 6	階段七 Stage 7	階段八 Stage 8
活動 Activities	LINE群組彙集 課程推薦	揪朋友一起參加	志工招募/表態	團體講解	新奇的 分組 方式	志工排班 困難	作品拍照 分享	LINE群 組彙集 志工的 照片
關係人 Relationship	LINE群 組成員	同學	店員	老師、 志工 學生	老師、 志工 學生	老師、 志工 學生	組員、 朋友、 家人	LINE群 組成員
場景情境 Context	家中	家中	爾德埔 點門口	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室/ 家中
物 Artifact	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP	課程 海報	簡報、 材料包	簡報、 分組小 道具	材料包	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP
接觸點 Touch Moment								
感受 Emotions	新奇 有趣	興奮	期待	期待+ 小緊張	期待+ 興奮	慌亂+ 安心、 放鬆	成就感、 滿足	瘋狂驚 奇情景

# 顧客歷程

 **20** min.

請**研究員**帶領大家討論

以各團隊主題為出發點

(如無特定主題，請以**線上就診/家醫院Homespital**為題)

**發展現有的已知的體驗歷程**



# 顧客歷程

	階段一 Stage 1	階段二 Stage 2	階段三 Stage 3	階段四 Stage 4	階段五 Stage 5	階段六 Stage 6	階段七 Stage 7	階段八 Stage 8
活動 Activities	LINE群組彙集 課程推薦	揪朋友一起參加	志工招募/表態	團體講解	新奇的 分組 方式	志工排班 困難	作品拍照 分享	LINE群組彙集 志工的 照片
關係人 Relationships	LINE群 組成員	同學	店員	老師、 志工 學生	老師、 志工 學生	老師、 志工 學生	組員、 朋友、 家人	LINE群 組成員
場景情境 Contexts	家中	家中	爾德館 點門口	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室/ 家中
物 Artifacts	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP	課程 海報	簡報、 材料包	簡報、 分組小 道具	材料包	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP
接觸點 Touch Moments								
感受 Emotions	新奇 有趣	興奮	期待	期待+ 小緊張	期待+ 興奮			



20 min

酷獵研究



# 酷獵卡片

**NIKE iD 訂製球鞋**

當一個品牌能與你訂製出專屬你的球鞋，這就代表著品牌對你的重視。NIKE iD 訂製球鞋，就是為你訂製出專屬你的球鞋。你可以選擇不同的顏色、款式、甚至鞋面圖案。NIKE iD 訂製球鞋，讓你成為球鞋界的主角。

· 訂製專屬你的球鞋 ·  
· 選擇不同的顏色、款式、甚至鞋面圖案 ·  
· 讓你成為球鞋界的主角 ·

Any where  
www.nike.com

**你剪我貼賭拼趣**

· 透過剪貼紙，發揮你的創意和巧思 ·  
· 剪貼紙不僅是裝飾，更是你的第二語言 ·  
· 剪貼紙可以讓你表達你的情感和想法 ·  
· 剪貼紙可以讓你展現你的才華和實力 ·

Any where  
www.nike.com

**自製冰皮月餅**

· 自製冰皮月餅，展現你的廚藝和創意 ·  
· 自製冰皮月餅，讓你品味到家的味道 ·  
· 自製冰皮月餅，讓你展現你的才華和實力 ·  
· 自製冰皮月餅，讓你成為中秋佳節的主角 ·

Any where  
www.nike.com

**專業技能展示版**

· 展示你的專業技能和實力 ·  
· 展示你的工作成果和成就 ·  
· 展示你的學習和成長過程 ·  
· 展示你的團隊合作和領導能力 ·

Any where  
www.nike.com



Walmart

## 醫療健保零售化，社區的醫療零售中心

美國

世界最大的零售企業沃爾瑪（Walmart），開設了首家健康中心，在這個醫療空間裡顧客可以獲得初級保健檢查，包含視力、牙齒檢查和根管治療、X射線和心電圖、健康輔導，甚至健身和飲食課程。提供了社區居民可負擔得起的價格，讓他們更容易獲得醫療保健資源。

酷點：零售商的醫療策略，社區中的初級醫療健保診所。

價值：醫療普及化，將醫療檢測、保健等服務遍佈至社區中。

<https://www.walmart.com/cp/care-clinic/1224932>



Baotianchi Town, Taichung County

the time spent on seeing the doctor is decreased

## 遠傳 靠網路取代馬路！5G遠距走入社區醫療

台灣

遠傳所建置的5G診療平台，串接台東的衛生所與100公里外的高雄醫學大學附設中和紀念醫院與花蓮慈濟醫院，使居民能就近在衛生所，與遠端的專科醫師視訊看診、醫學影像即時傳輸，專科醫師即時判讀，所有端對端都透過5G整合在這個平台，上線至今已經服務超過2,200人。遠距診療不是一個醫生對一個病患，而是多對多連結，在醫學中心的醫生也能隨時加入討論。另外，以MRI（核磁共振造影）來舉例，在4G時代也可以拍、可以傳，但是一次拍的量很大，又需要高解析度，5G就能解決這些大量資料的傳輸問題，導入5G能夠讓遠距診療的品質有不小的提升。

酷點：將5G技術與醫療結合，開發疫情下的診療方式，同時讓偏鄉更有機會能夠看診。

價值：利用5G技術提高偏鄉能夠就醫的可能，提高遠距診療普及率。

<https://www.bnext.com.tw/article/53199/computer-2021-5g-5g.html>



喬山健康科技

## 在家不無聊！喬山健身魔鏡登場，隨時享受專屬教練指導

台灣

這面健身魔鏡打破時間限制，線上超過200堂以上、24小時不間斷的健身隨選課程，另有每日開設3-5堂直播課程，打破了距離限制，只要參加直播課程，立即連線各地的健身夥伴與教練，臨場感十足，使用者能同時清晰看見教練和自己的動作，透過反射影像即時比對，鏡面也會出現圖像化數字提示，與即時文字引導，即時確保動作正確度，並即時記錄運動數據和完成度；Johnson@mirror不只是一面健身魔鏡，還能搭配獨家開發的APP，從中認識更多志同道合的健身夥伴，也可邀請好友進行線上視訊一對一健身。

酷點：利用健身魔鏡能在家體驗上健身房的臨場感，確保健身正確性；同時此產品也具有社交功能，

價值：將健身工具融入居家環境，創造在家防疫也能夠舒適健身的可能。

<https://www.braet.com.tw/article/52756/johnson-mirror>





# 酷獵表單

酷獵表單

類別：SLAB

作者姓名：SLAB

R7

酷獵故事摘要

故事標題 在家不無聊！健身魔鏡登場

公司/單位 喬山健康科技 國家 台灣

故事內容 線上不間斷的健身隨選課程，連  
線健身夥伴與教練，使用者能同時清晰  
看見教練和自己的動作，透過反射影像  
即時比對，即時記錄運動數據和完成度。

酷獵來源或關鍵字 喬山健身魔鏡

酷獵故事摘要



總結

在家就能上教練課！能比對動作很有幫助。

價值

以產品搭配一整個生態鏈的服務，給使用者更完整的健身體驗。

Scenario Lab  
商業故事實驗室



## 酷獵表單

請根據前面所挖掘的體驗歷程，以該主題進行酷獵，搜尋可加值現有流程的**科技應用**、**創新服務或產品**，每位組員蒐集 2 則酷故事。

主題	科技應用	創新服務	產品	服務	產品	服務	產品	服務
資訊	以中興 資訊 服務	服務 一區 中心	北工 校區 管理	智慧 校園	中興 大學 APP	北工 校區 管理	內政部 APP	以中興 資訊 服務
師生	以中興 資訊 服務	服務 一區 中心	北工 校區 管理	智慧 校園	中興 大學 APP	北工 校區 管理	內政部 APP	以中興 資訊 服務
教學	中興 APP	中興 APP	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園
服務	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園
生活	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園	智慧 校園



20 min

承  
歷程創新

# 顧客歷程-原顧客歷程請先拍照

	階段一	階段二	階段三	階段四	階段五	階段六	階段七	階段八
活動	LINE群組邀到課程推廣	揪朋友一起參加	志工招募/準備	體驗課程	新奇的分组方式	志工協助排除困難	作品拍照分享	LINE群組邀到志工的相片
關係人	LINE群組成員	同事	店員	老師、志工學生	老師、志工學生	老師、志工學生	組員、朋友、家人	LINE群組成員
場景情境	家中	家中	爾德埔點門口	活動教室	活動教室	活動教室	活動教室	活動教室/家中
物	手機、LINE APP	手機、LINE APP	課程海報	簡報、材料包	簡報、分组小道具	材料包	手機、LINE APP	手機、LINE APP
接觸點								
感受	新奇有趣	興奮	期待	期待+小緊張	期待+興奮	慌亂→安心、放鬆	成就感、滿足	瘋狂當時情景

來到健身課程零售中心



# 顧客歷程

	階段一	階段二	階段三	階段四	階段五	階段六	階段七	階段八
活動 Activities	會員課程 招募中心	揪朋友 一起參加	志工 招募/ 準備	團體課程	新奇的 分組 方式	志工排 班除 困難	作品拍 照分 享	LINE群 組籌 備志 工的 照片
關係人 Relationship	LINE群 組成員	同學	店員	老師、 志工 學生	老師、 志工 學生	老師、 志工 學生	組員、 朋友、 家人	LINE群 組成員
場景情境 Context	家中	家中	爾德埔 點門口	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室/ 家中
物 Artifact	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP	課程 海報	簡報、 材料包	簡報、 分組小 道具	材料包	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP
接觸點 Touch Moment								
感受 Outcomes	新奇 有趣	興奮	期待	期待+ 小緊張	期待+ 興奮	慌亂+ 安心、 放鬆	成就感、 滿足	瘋狂驚 奇情景



# 顧客歷程

	階段一 Step 1	階段二 Step 2	階段三 Step 3	階段四 Step 4	階段五 Step 5	階段六 Step 6	階段七 Step 7	階段八 Step 8
活動 Activities	參加健身課程 健身中心	規定 走者 找尋 興趣	教練 招呼/ 指導	健身課 程諮詢	加入該 課程並 開始上 課	教練指 導動作	教練教 學服務 APP	回家後 依照 APP指 示鍛煉
關係人 Relationships	社區 老朋友	社區 老朋友	教練	教練、 社區 老朋友	教練	教練	教練、 社區 老朋友	自己
場景情境 Contexts	健身零 售中心	健身零 售中心	健身零 售中心	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室	家中
物 Artifacts	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP	課程 影片 輔導	健身 器材	健身樂 健身器 材	健身 器材	平板、 APP	平板、 APP
接觸點 Touch Moments								
感受 Outcomes	新奇 有趣	興奮	期待	期待+ 小緊張	期待+ 興奮	慌亂+ 成就感	疑惑但 好奇	自己 鍛煉的 滿足



## 酷故事閱讀

可翻閱剛剛組員們所蒐集的酷故事，彼此激盪討論，將酷故事的創新模式、體驗，以加值現有歷程。

酷故事	SLAB	SLAB	頁7
<p>項目名稱：<u>讓積木城堡的兒童醫院</u></p> <p>主辦機構：<u>NEMOURS</u> 國家 <u>美國</u></p> <p>故事內容：<u>這看起來一座積木堆疊成的城堡，實際上是一間兒童醫院。孩子們控制病房燈光，給醫院「上色」，降低醫院恐懼感，鼓勵兒童患者與醫護者共同建立起良好關係。</u></p> <p>相關資訊：<u>美國Nemours兒童醫院</u></p>		<p>亮點</p> <p>讓孩子自己控制燈光如同玩遊戲一般！減少兒童對就醫的恐懼感。</p>	<p>價值</p> <p>以患者為本的設計角度，醫護與照護之間的關係提升。</p> <p>Source: Iph © 2015 SLAB</p>





# 顧客歷程 研究員帶領討論

	階段一 Phase 1	階段二 Phase 2	階段三 Phase 3	階段四 Phase 4	階段五 Phase 5	階段六 Phase 6	階段七 Phase 7	階段八 Phase 8
活動 Activities	參加健身課程 健身中心	規定 走者看 找尋興趣	教練 招呼/ 回應	健身課程 諮詢	加入該課程並 開始上課	教練指 導動作	教練教 學服務 APP	回家後 依照 APP指 示鍛煉
關係人 Relationships	社區 老朋友	社區 老朋友	教練	教練、 社區 老朋友	教練	教練	教練、 社區 老朋友	自己
場景情境 Contexts	健身零 售中心	健身零 售中心	健身零 售中心	活動 教室	活動 教室	活動 教室	活動 教室	家中
物 Artifacts	手機、 LINE APP	手機、 LINE APP	課程 影片 轉檔	健身 器材	健身樂 健身器 材	健身 器材	平板、 APP	平板、 APP
接觸點 Touch Moments								
感受 Outcomes	新奇 有趣	興奮	期待	期待+ 小緊張	期待+ 興奮			



30 min

# 概念 一頁書







# 概念一頁書

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
概念描述		
今日: 急診傷病患親友 法英協會		
無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒		
我們所提供的 是一種		
, 具有		
的特點		
能夠幫助他們		
確保生活		
Samaritan Lib 慈濟安老基金會		



# 概念一頁書

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
概念描述		
今日: 急診傷病患親友 正英協會		
無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒 的困境		
我們所提供的 身心靈補給吧 是一種		
具有 的特點		
能夠就地進行		
確保支援		
Dementia Care 香港 dementia care 協會		



# 概念一頁書

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
<p>概念描述</p> <p>今日: _____ 急診傷病患親友 _____ 正受影響 _____</p> <p>_____ 無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒 _____ 的困境。</p> <p>我們所提供的 _____ 身心靈補給吧 _____ 是一種</p> <p><b>資訊輔助系統和情緒舒緩空間</b>，具有 _____ 的</p> <p>_____ 的特點。</p> <p>能夠幫助他們 _____ 。</p>		
<p>提供支援</p> <p style="text-align: right;">Support Lab 慈濟醫院 資訊部</p>		



# 概念一頁書

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
概念描述		
今日: _____ 急診傷病患親友 _____ 正苦惱著 _____		
_____ 無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒 _____ 的困境。		
我們所提供的 _____ 身心靈補給吧 _____ 是一種		
資訊輔助系統和情緒舒緩空間, 具有 _____ 1. 呈現醫療人員動態 _____		
_____ 2. 透過飲食舒緩情緒 _____ 的特點。		
能夠就地進行 _____		
提供支援		
Samaritan Lib 慈濟醫院圖書館		





# 概念一頁書

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
概念描述	今日, <u>急診傷病患親友</u> 正面臨著 <u>無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒</u> 的困境。 我們所提供的 <u>身心靈補給吧</u> , 是一種 <u>資訊輔助系統和情緒舒緩空間</u> , 具有 <u>1. 呈現醫療人員動態</u> <u>2. 透過飲食舒緩情緒</u> 的特點。 能夠幫助他們 <u>掌握醫療人員動態並舒緩情緒</u> 。	
價值主張		



# 概念一頁書

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
概念描述	今日: _____ 急診傷病患親友 _____ 正苦惱著 _____ _____ 無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒 _____ 的困境。 我們所提供的 _____ 身心靈補給吧 _____ 是一種 _____ 資訊輔助系統和情緒舒緩空間 _____ 具有 _____ 1. 呈現醫療人員動態 _____ _____ 2. 透過飲食舒緩情緒 _____ 的特點。 能夠幫助他們 _____ 掌握醫療人員動態並舒緩情緒 _____	
提供支援		

1. 完成概念描述。





# 價值主張

## 價值

價值是一種**持久性的信念**，是人類行為偏好的基礎，使個人或社會偏好某種行為模式或存在的狀態。

( Rokeach, 1973 )

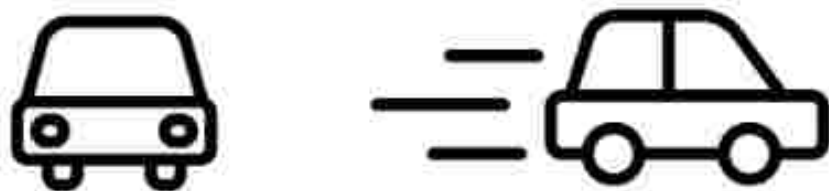
價值是一種**獲得與付出**之間的評估。

( Zeithaml, 1988 )



# 價值主張

## 產品主導邏輯 V.S 服務主導邏輯



有別於認為價值是埋藏在商品及服務中的交換價值 ( value-in-exchange )，**使用價值 ( value-in-use )** 強調顧客所**獲得的價值顯現在使用產品及服務的價值產生過程中。**

( Normann, 2001 ; Vargo & Lusch, 2004 ; Grönroos, 2006 )



# 價值主張

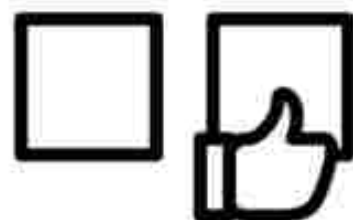
公司以清楚明瞭的方式讓顧客了解公司產品及服務所能提供的價值，促成顧客的購買決策。



鎖定的目標族群



提供什麼樣的產品和服務



相較於其他競爭者所提供的近似選項，顧客購買此產品與服務的理由為何？

( Moore, 1991 )



## 價值主張

價值主張對價值共創具有中介的作用，一旦價值主張被提出，且服務對於市場是可觸及的，顧客就會其對資源的需求，在市場中進行價值評估，依其對資源的需求，決定是否接受其價值主張。

(Holbrook, 1987)



## 價值主張



預訂獨一無二的住處和體驗行程。

Uber

The Smartest Way to Get Around





# 概念一頁書

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
概念描述		
今日, _____ 急診傷病患親友 _____ 正苦惱著 _____		
_____ 無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒 _____ 的困境。		
我們所提供的 _____ 身心靈補給吧 _____, 是一種		
資訊輔助系統和情緒舒緩空間, 具有 _____ 1. 呈現醫療人員動態 _____		
_____ 2. 透過飲食舒緩情緒 _____ 的特點。		
能夠幫助他們 _____ 掌握醫療人員動態並舒緩情緒 _____。		
價值主張		
盡在掌握的急診安心體驗		
Samaris Lab 慈濟醫院 資訊部		



# 概念一頁書 導演帶領討論

概念一頁書	概念名稱: 身心靈補給吧	類別: Slab
概念描述	今日, _____ 急診傷病患親友 _____ 正苦惱著 _____ _____ 無法了解醫療人員動態和持續維持緊張情緒 _____ 的困境。 我們所提供的 _____ 身心靈補給吧 _____, 是一種 資訊輔助系統和情緒舒緩空間, 具有 _____ 1. 呈現醫療人員動態 _____ _____ 2. 透過飲食舒緩情緒 _____ 的特點。 能夠幫助他們 _____ 掌握醫療人員動態並舒緩情緒 _____。	
價值主張	盡在掌握的急診安心體驗	



15 min

# 服務 系統圖

# 服務系統圖



關鍵資源  
Key Resources

獲取內部的合作夥伴、供應商、組織、技術、專才、設備等。



關鍵夥伴  
Key Partnerships

提供外部資源的合作夥伴。



通路  
Channels

傳遞價值主張的觸力點方法。如：網絡、零售商店、合夥關係等。



關鍵活動  
Key Activities

服務系統需要運轉的運作活動。如：生產、銷售、服務、價格管理等。



目標客群  
Customer Segments

價值傳遞的對象，描述完整的一個或數個人物群。

研發

生產

配送

服務現場



# 服務系統圖：價值主張如何傳遞



關鍵資源

Key Resources

業務內或外所需資源，為傳遞價值主張所必需的資產。如：財源、人力、財商等。



關鍵夥伴

Key Partnerships

對外或跨組織的依存關係。



管道

Channels

傳遞價值主張的媒介或方法。如：網際、自有店面、代售商等。



關鍵活動

Key Activities

應用關鍵資源所必需進行的活動。如：生產、輸出服務、品牌建立等。

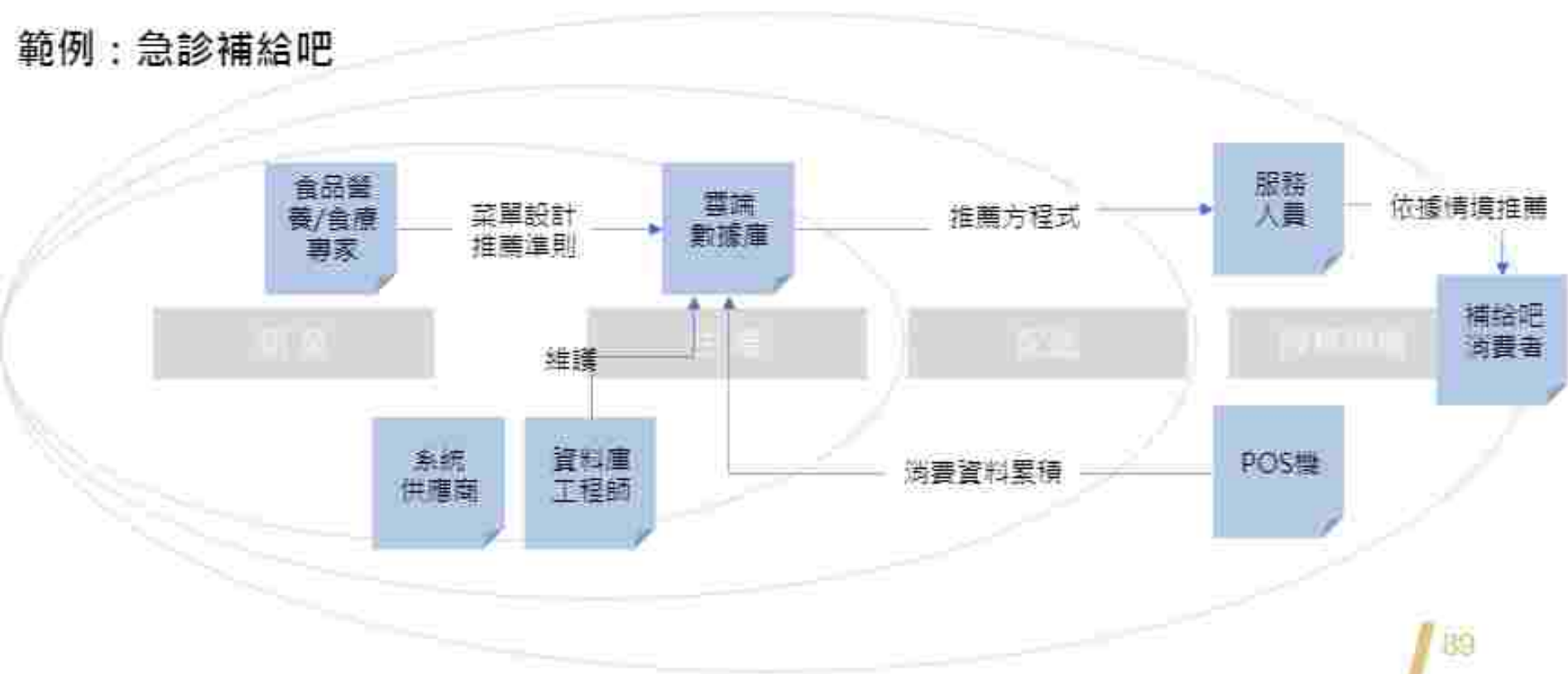


目標客群

Customer Segments

價值傳遞的對象。需透過基於一定策略區隔的。

## 範例：急診補給吧



# 服務系統圖：價值主張如何傳遞

## #4 服務系統圖

產品及服務名稱：急診補給吧



15 min

### A. 服務系統圖



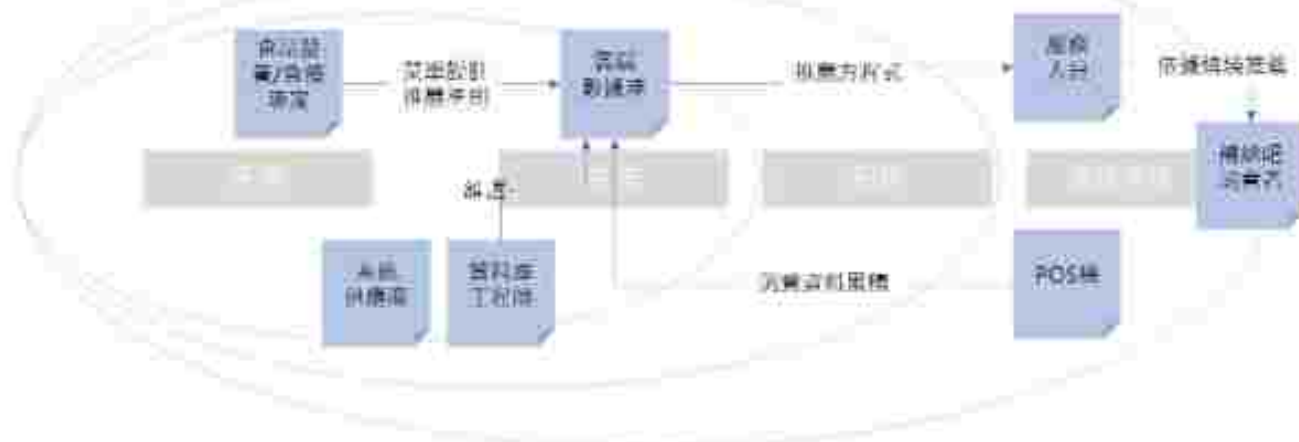
關鍵資源  
Key Resources



關鍵夥伴  
Key Partnerships



目標客群  
Customer Segments



### B. 價值主張

盡在掌握的急診安心體驗

轉

服務原型



# 創新歷程劇本

以接觸服務前、中、後為架構，  
設計 4-8 組分鏡。

分鏡表單		概念名稱 / Concept Name ..		組別 / Group Number ..		13	
分鏡圖	<b>使用前1</b>	<b>使用中1</b>	<b>使用中2</b>	<b>使用後1</b>			
	故事場景 關鍵畫面						
分鏡描述	<b>起</b>	<b>承</b>	<b>轉</b>	<b>合</b>			
	接觸前的狀況；如何接觸到產品/服務。	使用中，如何使用？有什麼效果？用戶有什麼反應？	如何使	使用後，有什麼改變？下一次再來？分享或推廣？			





# 創新歷程劇本範例

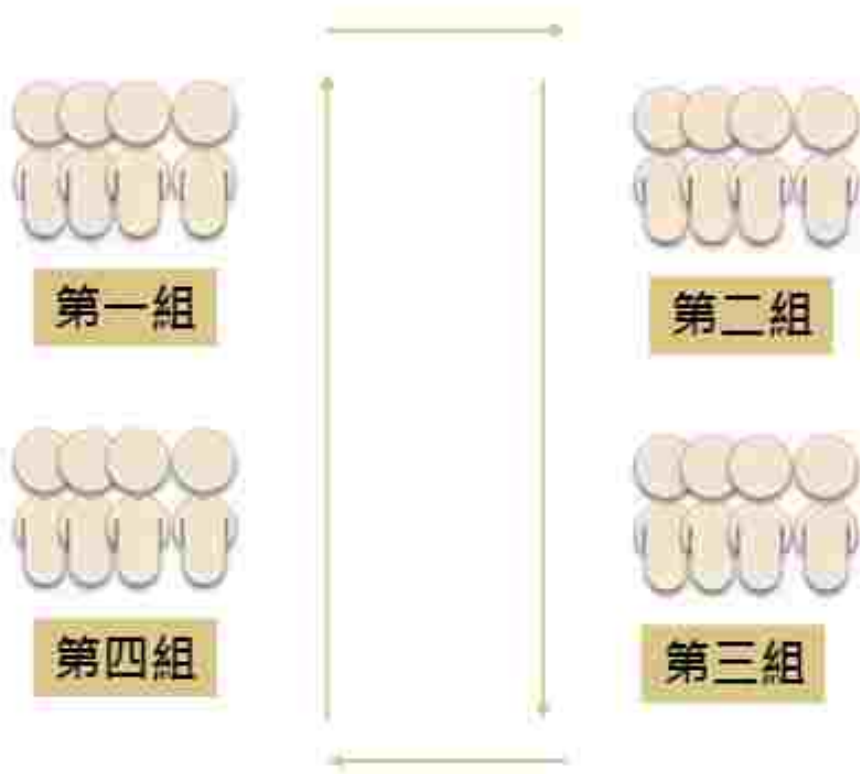
15 mins.

分鐘表單	概念名稱 / Concept Name: 熟悉臉孔 安心日常		組別 / Group Number: SLab 13	
分鐘圖				
分鐘描述	<p><b>起</b></p> <p>看到社區群組發 消息通知，據點 有手作點心體驗 課的活動。</p>	<p><b>承</b></p> <p>課程當天，來到 關懷據點門口， 熟悉的志工學生 溫暖地打招呼、 閒聊幾句。</p>	<p><b>轉</b></p> <p>手作的過程中， 有些地方比較困 難；老師和志工 學生立即前來協 助，安撫長輩不 安的情緒。</p>	<p><b>合</b></p> <p>完成作品，志工 學生鼓勵長輩練 習用手機拍下成 品，回家和家人 分享！</p>

# 劇本 咖啡



# 劇本咖啡評價





# 劇本咖啡評價



第一組



第四組



第二組



第三組

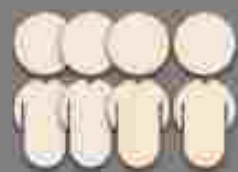
各組派出一半的成員  
出訪他組



# 劇本咖啡評價



第一組



第四組



第二組



第三組

派出  
副導演  
研究員  
看護人

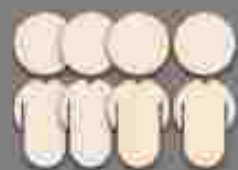
到他組聽取概念  
並給予建議



# 劇本咖啡評價



第一組



第四組



第二組



第三組

留下  
導演  
設計師

說明概念  
聽取來賓意見



# 劇本咖啡評價



第一組



第二組



第四組



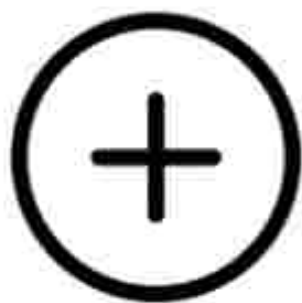
第三組

說明**2分鐘**

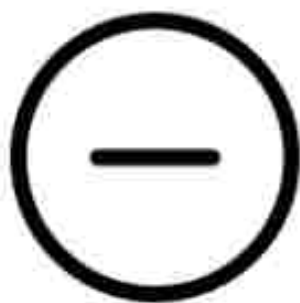
來賓給意見**2分鐘**



## 劇本咖啡評價



正面意見



負面意見



關鍵疑問



連想點子











# 評價表單

評價表單		2023/03/01	
+			-
!			?



# 評價表單

評價表單		Print	
 			
			 

歷程  
微電影



# 樂高微電影



白蘭妮奶奶：嘿！這是什麼？米基爾做好了～



白蘭妮：嘿！手機就可以看到你的檢測結果



露露：回家後還是需要安裝軟體～不知道怎麼做的話，可以透過手機裡的APP找地圖～



白蘭妮：試試新帶來的腳踏車試試看看～



露露：謝謝你幫我們做很久的努力，你的付出真的很棒～



社區經理：大家努力的結果真好～讓我們們繼續！！



# Mini Story

## 無人機深山探險趣

適合小學高年級



讓我們全家一起討論探險計畫。



讓我們全家一起討論探險計畫。



讓我們全家一起討論探險計畫。



讓我們全家一起討論探險計畫。



讓我們全家一起討論探險計畫。



讓我們全家一起討論探險計畫。



讓我們全家一起討論探險計畫。



# 繪圖敘事



第1站  
展間飄豆香

職人舞台



第2站  
林間亭現磨豆奶

職人舞台



第3站  
從無到有 自製豆腐

職人舞台





# 真人模擬演出



# 歷程微電影照護範例

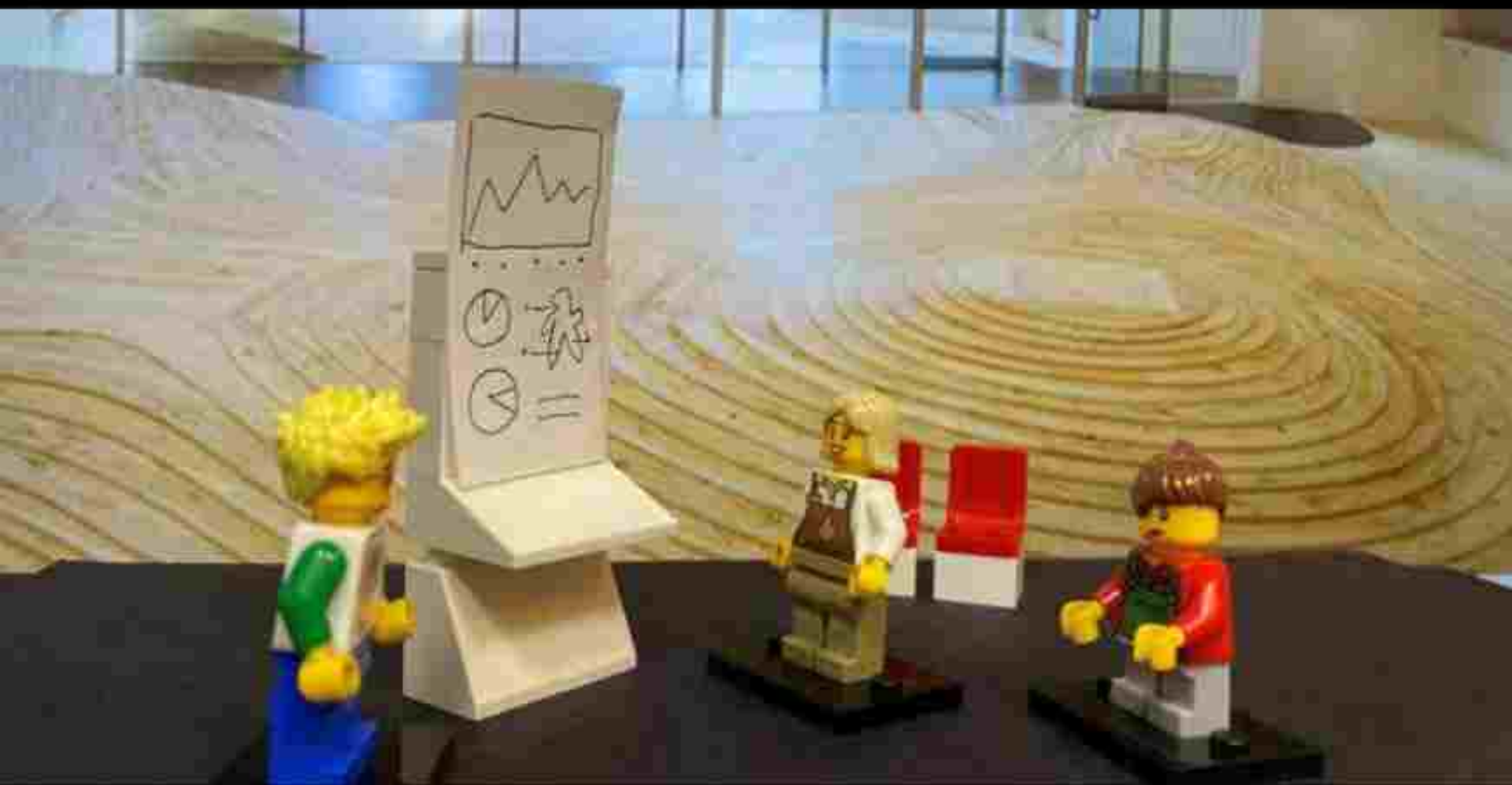
分類表單	概念名稱 / Concept Name :		組別 / Group Number : 13	
分類圖				
分類描述	<p><b>起</b></p> <p>白秀麗奶奶和朋友一起到社區據點，第一次使用新的健康檢測機，取得健康風險報告。</p>	<p><b>承</b></p> <p>據點人員引導下載 APP，白奶奶經過 APP 與藥師、健康管理師、醫師互動，給予健康指導與調整建議。</p>	<p><b>轉</b></p> <p>白奶奶按建議做生活調整與自主管理，並定期回傳生理、健康資料。</p>	<p><b>合</b></p> <p>持續透過健康檢測平台與 APP 提醒白奶奶健康狀況、用藥提醒，以及與社區人員互動。</p>



# 白奶奶的健康新體驗

社區智慧照護網

劇組成員：游晴雅、許文瑜、洪驊君、余靜婷、蔡艷清、洪煜勛



白秀麗奶奶：噢！這是什麼？來量量看好了～



白奶奶：嘩！手機就是可以看到我的量測結果



**藥師：回家後還是要常常量測喔~不知道怎麼做的話，可以透過手機裡的APP詢問喔~**



白奶奶：就依照專業的建議來嘗試看看～



醫師：奶奶你看經過這個月的努力，你的狀況有改善喔~



社區居民：大家互助的感覺真好，讓我們更健康!!!

# 白奶奶的健康新體驗

社區智慧照護網

THE END



**Mini-Story**





# 製作Mini-Story

	使用前		使用中	使用後		
活動 Activity	透過家庭活動	上網學習	輕鬆+下載APP	透過操作教學	透過個人化活動	透過小組活動
家人 Family	家人	無	家人	家人/特製人員	家人/特製人員	家人/特製人員
地點 Location	透過說明、家庭劇本、家庭活動	網際/網站	體驗站	戶外教室	三民區新深山	體驗站/教室
用 Use	小孩遊戲軟體	電腦/手機	繪圖、攝影、遊戲	使用手機/個人電腦/平板	個人電腦/手機	手機/電腦
媒體 Media						
語言 Language	輕鬆愉快	舒適、親切	輕鬆愉快、無壓力	開心	輕鬆	開心、滿足



# 無人機深山探險趣


應用劇本實驗室



暑假想去哪裡玩嗎？

我們想要親近大自然，  
看美麗的風景！

雄傑與家人一同討論暑假規畫

A person, represented by a white outline, is sitting at a desk in a home office. The desk has two computer monitors displaying a landscape image. To the left of the person is a desk lamp and a small potted plant. To the right are two black speakers and a printer on a stand. The wall behind the desk has several framed pictures and a shelf with various items. A speech bubble above the person's head contains the text.

這個司馬庫斯的體驗廣告  
看起來好有趣!

雄傑上網查詢相關的資訊



下載這個APP，  
我們待會要更深入山林囉!


健行到休息處後，導覽員開始協助大家下載APP



無人機的操作非常簡單!  
跟著教學走就沒有問題。



導覽員進行無人機操作教學



哇！風景真棒，  
能深入步行無法抵達的地方呢！

一家人操作無人機，欣賞風景並拍照集點





有玩又有得拿，太棒啦!

這是你們的禮品!

雄傑一家跟導覽員換取禮品



這個司馬庫斯的體驗  
真的很值得去！

雄傑一家向友人推薦這個行程



# 製作Mini-Story

1. 故事標題

無人機深山探險趣

2. 組別

應用處本實驗室



# 製作Mini-Story

## 1. 背景圖片

依照顧客歷程，挑選適合該情境的背景照片。

## 4. 關鍵設計物

簡單呈現關鍵設計物的雛形。

## 3. 旁白敘述

交代該幕主要內容，串連故事板之間的連貫關係。



## 5. 對話框

透過對話框內容和語助詞，表達主角的活動、意圖、感受。

## 2. 人物插圖

選擇適合的人物，搭配正面、反面、側面等變化形塑情境。



# 製作Mini-Story



- 裁切背景圖片及人物，使每個故事板有一致性
- 注意人物、關鍵設計物和背景的比例



# 製作Mini-Story

20 mins.

## 1. 背景圖片

依照顧客歷程，挑選適合該情境的背景照片。

## 4. 關鍵設計物

簡單呈現關鍵設計物的雛形。

## 3. 旁白敘述

交代該幕主要內容，串連故事板之間的連貫關係。



## 5. 對話框

透過對話框內容和語助詞，表達主角的活動、意圖、感受。

## 2. 人物插圖

選擇適合的人物，搭配正面、反面、側面等變化形塑情境。

A group of stylized grey human figures is shown in a forest setting. One figure on the right is facing forward, while others are seen from the back. A speech bubble originates from the group, containing text. The background is a blurred natural scene with trees and mountains.

下載這個APP，  
我們將會要更深入山林囉！

20 mins.

請設計師帶領  
蒐集場景照片與人物挑選  
其他組員協助製作

健行到休息處後，導覽員開始協助大家下載APP

請前往Miro平台共創操作→



## 共用雲端資料夾



<https://reurl.cc/NQQVkk>

(請使用手機中Google Drive APP  
開啟才有上傳功能，或使用電腦開啟)



# 合 提案發表

# 10TH Meet Taipei

Meet  
2023  
CONSUMER  
EXHIBITION

2023.11.30(五)~12.2(日)  
台北南港展覽館二館1樓

觀展報名

未來的未來

Wander in the  
Challenges

## 超級舞台 Super Stage

● 09:30-11:55 **直播** **現場**

### 創新創業趨勢論壇：啟動未來 Open the FUTURE

面對前方未知恐懼，我們需要拋開過去大量數據資料，用無懼與勇氣，啟動下一個充滿挑戰的十年。

● 14:00-16:30 **直播** **現場**

### 創新創業主題論壇：定義未來輪廓 Define the FUTURE

屬於這個新世代創業家的時代即將來臨，他們將如何站在巨人身上定義創新創業未來十年的樣貌

## 明日舞台 Tomorrow Stage

● 14:00-17:00 **現場**

### 企業挺新創—AI 聯合創新日

企業與新創聯手，共創市場競爭力！

## 躍動舞台 Ahead Stage

● 13:50-16:30 **現場**

### 第5屆中華電信5G加速器 Demo Day

【超雲端時代 智慧新未來】與【新沉浸體驗 超5G應用】兩大主題交流 X 11家入選團隊 Demo X 3家—

## 迴聲舞台 Echo Stage

● 14:00-17:00

### Together, We Create A Sustainable Future! 安永企業論壇

攜手共創 X 永續未來

## 國際舞台 Global Stage

● 15:00-17:00 **現場**

### International Digital Talents Forum

Unlocking Infinite Potential Gateways to build strong connection with Taiwan's digital—

亞洲新創年會盛會

2023

Meet  
Taipei

2023

10TH

Meet  
Taipei

新創業嘉華

Super  
Sai



10TH

# Meet Taipei

創新創業主題論壇

## 定義未來輪廓

Define the FUTURE



Ahram Chui

Cybergreen Venture  
Investment



卓彥安

泛水資本



胡德民

匯博電訊



詹雨安

Heptabase



趙捷平

Amazing Talker



Lennix Lai

OKX



安侯建業

KPMG x Meet Taipei 創新與新創專館

# KPMG 1對1 專業企業健檢 & 諮詢服務

股權  
架構

公司  
架構

財會  
問題

稅務  
規劃



兆豐銀行 Mega Bank

K824

兆豐與您共同在地安老

兆豐信託 珍惜所託  
在地安老 健康促進  
高齡友善 · 創新



兆豐  
在地安老  
高齡



明陽來木寸 居久屋  
MING YANG LAI MU CUN  
JIA JIU WU

明陽來木寸  
MING YANG LAI MU CUN







第一社會福利基金會



第一輔具



溝通無礙·特殊開關做無限可能



認識AAC系統

租輔具·找第一

政府補助·專業諮詢·免費代辦









## 未來虛擬醫院 評分標準

### 用戶體驗性 30%

設計構想可帶給目標用戶更好的體驗，解決現有工作現場中遇到的問題，或提升用戶需求之便利性與實用功能性。

### 應用可行性 30%

設計構想所運用的科技技術具備合理性與可執行性，並可實踐於工作場域。

### 創新獨創性 20%

設計構想具備創新獨特之處，與其他類似概念有差異度與突破性。

### 市場價值性 20%

設計構想符合市場需求及商品化可能性，具有創業之潛力與經濟效益。



## 團隊提案準備

- 製作提案簡報 (4分半) :
  - 概念介紹
  - 服務系統
  - Slogan/價值主張
  - 歷程微電影介紹
  - 事前排練
- 布置 Meet Taipei 展覽攤位 :
  - 展示發想過程與表單
  - 可運用筆電呈現微電影



30 min

# 團隊提案

觀展時間

回饋反思



「未來虛擬醫療」  
創新服務模式設計  
工作坊  
評審頒獎



應用劇本實驗室  
為您打造專屬的用戶經驗創新環境

[www.scenariolab.com.tw](http://www.scenariolab.com.tw)



官方網站



Facebook