**附件3、創新創業團隊簡介**

| **編號** | **學校** | **參展隊伍名稱** | **團隊說明** | **團隊經歷** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 國立臺灣海洋大學 | 海洋珍品 | 海洋珍品將以複合商店的方式經營，除了提供海洋特色商品展售之外，主要是開發文創商品及提供餐飲服務為主，以可以帶著走的食品為研發重點，販售海洋特色餐飲(如石花凍飲、鎖管創意料理等)，配合當地農、漁產品，推出季節限定商品，結合地方特色開發海洋文創商品，透過實體商店及網路平臺銷售商品。 | 入選海洋大學第一屆創業家團隊總評選 |
| 2 | 國立中興大學 | 興大睿茶－花果茶 | 花果茶風行已久，最大優點在喝茶的同時，茶香與淡淡的花果、香草之香氣交互融合。目前茶飲市場無論手搖茶或者罐裝茶，多無因應消費者多元的口感喜好而推出多樣化、多變性的產品，故本團隊以目前中興大學校園與農場中之香花及香草材，輔以市場上受歡迎之香花、水果及香草材製作睿茶之花果茶，以焙茶、熏香、封香、窨花…等方式與技術，利用茶善於吸收異味的特點，將香花果或香草具有特殊香氣之植物，與團隊所製基茶（包種茶、烏龍茶、紅茶）混和，提供多樣化產品，以期迎合多元市場之需求。 | 國立中興大學2014第一屆茶的幸福人生比賽生產組第一名 |
| 3 | 國立中興大學 | EDWIN | EDWIN平臺以作為食安把關使者的角色為功能，結合團隊成員之專業優勢及現有資源，延伸發揮整合功能，除協助有銷售通路需求的農民解決問題，進一步滿足消費者購買安全農產品之訴求，未來將持續於南投縣推廣在地有機農產業，創造臺灣更友善優質的農業生產及消費環境。 | 2014臺灣服務科學學會教與學委員會在地化實踐服務創新提案競賽(決賽) |
| 4 | 靜宜大學 | 宜蔬宜果 | 宜蔬宜果希望每個想要來種植的人，不論是老師或學生，都可以在宜蔬宜果的小小園地中，包括在實質的土地上或是在空中菜園裡，都可以建立與自己對話的空間，以及自己和伙伴的緊密連結關係！在宜蔬宜果園種植，大家互相幫助，一起搬土、抓菜蟲…讓宜蔬宜果園變成你第二個家！ | 靜宜大學第一屆Dream fly創業競賽 第二名 |
| 5 | 國立臺灣海洋大學 | 食在好 | 食在好團隊經由在大學時期求學的日子開始認識東北角的海洋，參訪沒落的漁村社區，也將當地居民的經濟作物－石菜花結合新穎的生技技術，並善用其自然特性製作成面膜等產品，提升附加價值，讓原本平凡的石花菜因此變得不平凡，並逐漸活絡漁村經濟。 | 海洋大學第三屆創業家團隊第二次評選第一名 |
| 6 | 高雄醫學大學 | 金齡養老茶 | 養老茶社區在宅介護店位在巷弄內的金齡生活用品商店，提供作為社區客廳讓輕度失能及失智者接受日間課程服務，並提供社區居家服務及介護支援的創新銀髮照顧服務。 | 103/10/31 設立金齡養老茶有限公司  |
| 7 | 高雄醫學大學 | 救世主 | 團隊的組成由五位兼具醫務管理及醫療資訊專長訓練的學生團隊組成，透過醫務管理暨醫療資訊學系專案式專題課程及NICE創新方法學的養成訓練及多年所學的跨領域基礎知識，經共識與討論研發出對社會大眾有助益的應用服務產品。本團隊針對國際上老人衰弱評估發展經系統化統計分析歸納而成一符合本土需求的簡易評估表，且為擴大自主評量普及率及施測便利性，將具體發展一行動化遊戲導引APP，讓填寫過程轉變成簡單、直覺的手眼協同觸控操作。 | 高雄醫學大學校園創業競賽創意組佳作；第九屆戰國策社會企業組佳作 |
| 8 | 高雄醫學大學 | LOHAS愛樂活 | 本團隊擁有資訊程式、基礎醫學方面相關知識，以醫務管理暨醫療資訊學系系上學長姐擁有之專題經驗，再經系上及醫院有許多研讀醫療及資訊方面的老師和醫生的幫助，本團隊透過眾多資源的運用及隊員們間的腦力激盪，針對可自主行動的巴金森氏症患者，開發出一套以體感遊戲為主軸的居家復健輔助系統，將太極拳運動和抬腿動作融入遊戲體感中，透過趣味性的遊戲導引，進行下肢肌耐力與平衡訓練，激勵患者自主復健的動機與成效。 | 第九屆戰國策社會企業組　佳作 |
| 9 | 校外團隊 | 瑪帛科技 | 「科技理應被享受，而非拿來學習。」瑪帛科技 (MABOW) 將視訊服務頻道化，讓長者用熟悉的電視，享受視訊所帶來的關懷及便利。目前推出的產品包含 MABOW gate －高齡者端使用遙控器進行操作，可轉至特定臺數撥打視訊電話，或按下綠色按鈕，輕鬆接聽子女的視訊來電、 MABOW home APP －子女端使用智慧型裝置可撥打視訊電話到長者家中的電視裡。 |  |
| 10 | 國立臺灣海洋大學 | 海月 | 結合了海洋元素、驚喜元素、客製化、天然元素，設計出特色產品，並且以故事、意象作為包裝來製作水族缸佈景，藉以產生驚喜感，並以新的眼光來重新認識海洋。 | 海洋大學文化創意產業發展成果發表會第一名 |
| 11 | 修平科技大學 | 水沐苑 | 水沐苑團隊的組長卓家均從小就希望能用自己的力量改善周遭的環境，對社會做出貢獻。在進入修平科大並參加了霧太達利在地創業計畫後，終於能實現小時候的夢想。由於家均是能源材料系，對於製作香皂、洗髮精、牙膏等產品樣樣皆精通。因此，在決定創業內容時選用自己最擅長的手工皂。不像市面上販售的香皂添加了許多化工成分、工業原料，水沐苑的每塊手工皂都是採用純天然、對人體無害的成分下去製作，使用起來清爽舒適，特別適合皮膚過敏的人使用。由於肥皂成分自然，使用後的汙水並不會造成土地汙染，環保又健康。水沐苑的經營理念是秉持手作、良心天然、解決在地、關懷教育、服務真誠、體驗真實。希望能藉著團隊小小的力量為地球盡一份心力。 | 修平科技大學霧太達利創新創業競賽入圍 |
| 12 | 校外團隊 | WeCare | 隨心所欲的公益平臺，將愛心傳遞至每一個地方。使用者可以在這裡找到各種善行專案，只要按下一個按鈕，就能參與你所關注的專案。在這裡，志同道合的朋友們將可以發揮所長，有錢出錢、有力出力，藉由分工合作，做好事也能高效率。 |  |
| 13 | 國立東華大學 | 洄潮流環境改善工作室 | 洄是花蓮舊稱為「洄」瀾；奇萊潮是太平洋的黑「潮」；浪花流是浮木隨波竹「流」，終將於此處靠岸，希望能將生活中的環境，微小但持續地逐步改善。不論是飲食、衣著、清潔、生活小物、居住空間、旅遊等環境，都朝向「貼近自然、健康環保」的目標前進，讓你我的生活，以及地球的大環境成為美好的仙境。 | 好事友善小舖 |
| 14 | 修平科技大學 | 工手作 | 工手作創業團隊的開始是因為霧太達利在地創業計畫，組長林宏政自從參與了在地工藝的課程後便萌生了想創業的念頭，於是找了班上幾位有興趣的同學一起創業，但對於要怎麼創業、要賣什麼、所需資源都很模糊，幸好有老師和許多貴人幫助，團隊的核心價值漸漸明朗，而創業基金的部分，則藉由參加霧太達利舉辦的創新創業競賽得到了所需的創業經費。經過多次的討論與改變，工手作決定生產手工布包。和市面上手工包的區別是，工手作以在地種子為素材，利用手繪提升獨特性。未來希望朝向創意市集發展，創造出融合創新與在地元素的品牌。 | 修平科技大學霧太達利創新創業競賽入圍 |
| 15 | 校外團隊 | 180DC台灣團隊 | 長久以來，許多非營利組織與社會企業存在組織策略、行銷發展的顧問需求，但礙於預算限制及成本效益考量，無法聘僱以營利為目的之顧問公司提供專業服務；另一方面，許多渴望在顧問領域投注熱情的大學生，亦缺少機會能將所學結合到實務工作中。180DC台灣團隊致力於協助這些充滿天賦的學生養成顧問能力，並將資源連結至最需要的機構。 |  |
| 16 | 國立東華大學 | 丰單車 | 從校園廢棄單車再生的行動裡成長出來的單車合做運動，經過三年後擴展成單車合做社(東華公共單車)、社區單車合做工作室(丰單車)、社區單車合做專案(單車愛循環)。不但透過廢棄再生的過程創造校園的綠色行動與社區的單車教育之可能，並將社區型單車工作室的通路革命作為解決偏鄉社區單車資源稀少的一種可能，企圖透過商業運作與非營利專案的配合，共同解決偏鄉孩童的單車教育缺口。 |  |
| 17 | 靜宜大學 | Pusher | Pusher，為推動者之意，我們就像學童們隱形的推手，使之前進。看到臺灣社會的教育問題，想藉由團隊的力量去改變教育，希望他們成為未來的推動者，繼續push下一代的學童，並擴大及延續我們的價值主張。 透過從小紮根，用富有趣味性、參與性的活動來引發學童達到我們的價值主張—主動學習、獨立思考、付諸實踐。從原地接受資訊，推動他們踏出主動的腳步，讓被動式的學習變成主動學習，再經由思考，選擇自己要走的方向，最終能付諸實踐目標。 | 靜宜大學第二屆Dream Fly 「社會創新‧行動實踐」評審特別獎 |
| 18 | 校外團隊 | Hahow 好學校 | 「Hahow」取意於臺語的「學校」，是一個學生可以號召募集課程內容、老師可以提案募資開課的教學預購平臺。用學習需求來決定課程供給的方式，來解決跨領域學習門檻過高、既有線上教學內容不符合期待的問題。長期以來我們的教育環境，只有上對下的填鴨式學習，卻沒有讓學生「自己決定」課程內容的餘地，導致學習動機不高，老師也不瞭解學生需求等問題。在這個多元學習變得越來越重要的年代，Hahow期待透過線上集資募課，讓大家可以自己決定想學的內容，並提供方便互動的平臺功能，把線上教學變得更方便有趣。 |  |
| 19 | 校外團隊 | 水谷藝術 | 水谷藝術是一結合年輕策展人及藝術家組成之替代空間；地上五層樓、地下一層樓，每層樓皆有不同的空間風格。一群年輕人在南萬華，將萬華的老房屋結合設計，成為社區百年來首處藝文空間；並與臺大城鄉所「好加在工作室」合作，保存並發揚地方文化資產「堀仔頭」，為老社區注入新生。 |  |
| 20 | 校外團隊 | 阿普蛙工作室 | Wa's UP 阿普蛙工作室致力於用遊戲影響教育，讓兒童及青少年能夠以有趣的方式，學習現代公民思維 (獨立思考、社會關懷…等)，同時也利用多餘時間，嘗試將遊戲以及學術理論結合。由8位平均年齡不超過30歲、由社工、教師、心理學與統計學相關人才組成的工作室，嘗試利用遊戲「翻轉教育」，讓年輕人不再是井底之蛙，而是具有獨立思考能力的公民。 |  |