


社會創新組織揭露格式

社會創新組織於會計年度終了，董事會（理事會）應填寫社會創新組織揭露格式，並提請董監事會（理監事會）核備並於股東會（會員大會）提請承認。

一、組織基本資料

組織名稱	米菲多媒體股份有限公司			 米菲多媒體股份有限公司 MIND & IDEA FLY CO., LTD.
營業登記日期	2014-08-20			
組織種類	公司 獨資 合夥 有限合夥 部落公法人 社團法人 財團法人 合作社 儲蓄互助社 農會 漁會 農田水利會 大專院校 其他			
負責人	盧俊諺			
聯絡電話	0225682098	電子信箱 Email	lina@miflydesign.com	
聯絡手機	0982259229	統一編號	24739345	
資本額	18,416,000			
組織登記/聯絡地址	臺北市中山區南京東路二段 95 號三樓			

二、聯合國永續發展目標、社會使命與營運模式

(一) 貴單位符合之聯合國永續發展目標(至多 3 項，請勾選)

- | | | |
|----------|-----------|-----------|
| (1) 終結貧窮 | (7) 永續能源 | (13) 氣候對策 |
| (2) 終結飢餓 | (8) 良好工作 | (14) 海洋生態 |
| (3) 健全生活 | (9) 工業創新 | (15) 陸域生態 |
| (4) 優質教育 | (10) 促進平等 | (16) 和平正義 |
| (5) 性別平權 | (11) 永續城鄉 | (17) 夥伴關係 |
| (6) 潔淨水源 | (12) 產消責任 | |

(二) 社會使命

米菲多媒體旗下產品「MAKAR XR 開發引擎」，為全台唯一內容開發工具平台，提供創新服務讓學校、政府以及各企業單位等，能夠快速在三十分鐘內創建 AR、VR、MR 內容，並即時雲端上線。本產品將首要解決台灣 AR/VR/MR 市場無法快速擴大化的問題。

透過 MAKAR 你可以想像 AR 名片、AR 故事書、AR 喜慶賀卡及 AR 影片... 等製作內容，不再需要學習任何程式編譯，也不需要耗費過多金額及時間，人人都可以使用 MAKAR 進行自由創作 AR/VR/MR 內容。

108 年教育部推動「科技教育推動總體計畫」，規定國小、國中及高中學生須培養科技技能和科技素養。MAKAR 能協助師生不需要任何程式編碼便可以進入 AR/VR/MR 領域，節省教學成本及時間，讓彼此能快速進入數位溝通的世界。

MAKAR 已協助全台上百間學校，從國小到大學端師生創作數位教材、數位競賽以及各項專案作品，未來將持續進行校園推廣並提供諮詢。另一方面，只要校園通訊以及裝置軟體佈建完成，MAKAR 將協助改善過往非都市及偏遠地區學校的師資以及資源匱乏問題，提供學生遠端學習以及培養科技技能的機會，提升學習能力。

同時由教育部指導辦理全國性 XR 競賽「XR 實境教育創意大賞」，於 2023~2024 年超過 1000 人次參與上組 XR 數位創作作品，有效提升並培育我國青年數位資訊化能力提升，在各個教學場域「MAKAR XR 開發引擎」獲得許多成果與展示，提升了數位學習的領域應用，落實社會使命帶動教育學習成果與成效。

(三)營運模式

米菲提供「MAKAR XR 開發引擎」將協助教育現場快速創建 AR/VR/MR 內容，減少不必要的程式資訊學習步驟、程式編輯花費，或是省去購買數位教材的花費，因而改善城鄉資源與學習成效之間的落差。米菲亦將持續推動 MAKAR 校園推廣諮詢業務，增進師生和政府對於 AR/VR/MR 的認識，進而能更隨心所欲地創建 MAKAR 專案，有效地讓作品成為課程教學內容之一，讓課堂的互動更加地全面。

米菲的校園推廣將提供兩部分的解決方案，第一，提供 AR/VR/MR 知識與市場應用，協助校級管理人員、老師以及教育人員更了解 XR 在不同領域的最新應用，以及教育現場能如何與該科技結合；第二，陪伴老師進行 MAKAR 操作，除了理解 MAKAR 的基本操作之外，也提供後續各種教案、展覽或是其他宣傳推廣的構想支持。和教育現場的合作模式，將能協助優化教學現場的內容，補充過往 2D 和紙本教材傳達資訊上的限制。

我們希望透過 MAKAR 的校園推廣，能和學校共同培育學生的科技技能，提升其使用數位工具的能力，自主鍛鍊的習慣，將 AR/VR/MR 融入日常生活之應用，為我國培養 10 年至 20 年後的數位人才。

三、營運現況、年度成果與社會影響力呈現

(一)現況與年度成果

米菲擁有專業的講師團隊，透過課程培訓與規劃，帶領老師、學生、企業及機關進行腦力激盪與實踐創意之機會，數位科技與媒材、領域知識內涵，以及教學策略和方法等，結合新興科技素養的 AR/VR 進行妥善適切的整合應用，提升數位學習教學多樣性，讓學習活動兼具廣度及深度，並逐步充實數位化教學資源及內容遠距學習。

數位教材特色可有數位教育則是一個以「教」或「學」為理念核心，教學方法以提昇學習成效的一個學術與實務並重的專業領域。為增進學習成效，提升資訊媒體素養，將資訊融入創意教學，同時能分享教學經驗與資源者提升工作成效，讓教師教的精彩、學習有效，數位科技領域所致力努力的重心。

團隊於成立後提供 AR/VR 相關應用，客戶遍及各個產業如：台北 101、EPSON、亞太電信、資拓宏宇、TVBS、臺北市政府、臺中市教育局…等，協助單位數位轉型並導入創新技術，以最有效的方式提供機關多元化的創意與創新思維，107 年起輔導多所學校及政府機關，5G 數位內容的興起，結合 ARVR 數位內容的產出有效融入市場，達到數位轉型，有效幫助台灣 ARVR 產業商業化應用、教育化應用及數位行銷應用，目前米菲已成功輔導上百間企業與學校進行數位轉型之創新應用。

(二)社會影響力呈現

市場狀況分析：

根據 2019 年經濟部針對智慧學習產業產值調查報告指出智慧學習總產值為新台幣 1,335.8 億元，其中軟體產業（整合性平台與工具系統）產值 164.4 億元，佔整體 12.3%，總產值與 2018 年相比成長 5.3 個百分比，由此可驗證目前是 AR/VR 技術與服務市場的快速成長期。但受到 AR/VR 開發價格與過程繁複的阻礙，尚有許多機關單位對於導入數位化 ARVR 數位學習服務系統無從下手。

對於 AR/VR 市場普及化的趨勢與需求，目前僅有開發商提供專案的方式進行 AR/VR 建置服務，雖然可暫時解決開發者在尋找適合輔助工具的時間成本，但無法解決根本運用上的經驗問題。

米菲提供可編輯「MAKAR XR 開發引擎」系統，即可輕鬆的建構專屬 AR/VR，服務可適用於現有 APP 或是網站，並具備創新智慧模組化編輯應用，即使沒有經驗的人員也可以輕易操作，而加入資料庫數據分析回饋完善互動價值，對於數位內容學習可記錄學習歷程數據，有效分析 AR/VR 應用發展效益驗證。

可行性分析：

配合數位學習趨勢，有效解決數位內容創建困難問題，可行性高。

目標規劃：

A. 短期目標

- (1). 提供機關單位使用「MAKAR XR 開發引擎」服務。
- (2). 由教育部指導，舉辦全國性 AR/VR/MR 數位內容校園競賽或活動。
- (3). 113 年已導入百家單位導入製作數位教材。

(4). 113 年更新改版，提供延展實境專案(XR)、手部辨識專案(AR)、圖像擴增實境專案(AR)、虛擬實境專案(VR)及混合實境專案(MR)。

B. 中期目標

(1). 113 年持續推廣海外市場。

(2). 持續輔導教師及學生進行數位學習教具、教材、教案及學習單創作與規劃。

(3). 整合 AI 工具延伸 XR 5G 數位內容轉型應用，融入 ARVRMR 技術。

C. 長期目標

(1). 技術優化與提升。

(2). 多元化數位內容教材，包含物理、化學、自然科學、英文…等。

(3). 完整化的 XR 5G 數位內容學習平台，提供多樣化數位內容學習使用。

四、財務資訊

財務資訊包含以下項目：

營利事業：盈餘預計投入社會使命 8%；接受政府補助占全年總營收 0%。

五、其他相關文件或證明

相關文件或證明，如經主管機關認可或依第三方標準之認證，社會創新組織亦得於揭露格式範本中揭露。