

邊玩邊做ESG?

雙和永續專刊

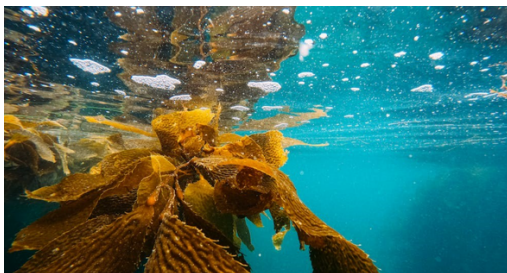


ESG永續國際趨勢

你相信嗎？
不久的將來
我們穿的、吃的
都是海藻做的

藻類的永續前景

資文章引用自TAISE台灣永續能源研究基金會



藻類生長速度快且成本低，不需要太多水，吸收二氧化碳，其產品可生物降解且無毒，食品、製藥，生物燃料行業都將藻類視為一種永續材料，也被科學家認為是吸收二氧化碳並將之轉化成生物資源的重要生物，讓我們進入內文了解藻類在各行各業的應用。

海洋英雄の旅程

資料來源：CSR@天下、canneslionstaiwan、GLITCHERS官網

點我看坎城創意節得獎作品

議題 | 要解決的問題

失智症產生病因不明確，且診斷病人個案數少，難以快速透過一般門診方式蒐集病人數據

解決策略

醫療端協同系統廠商開發遊戲，利用APP蒐集反應數據，廣泛供正常人與失智症病人使用，透過互動遊戲方式提高使用接受度，快速累積研究資料庫，並增加失智症患者腦部活化

指標

- (1)失智症病因DATA收集是否讓科學家在失智症病因尋找上有所突破，玩家每玩2分鐘，等於提供傳統實驗法5小時的數據
- (2)使用APP的失智症患者是否有行為改善進展

免責聲明：

- 1.本辦公室編譯、刊載於全院通告電子報之文章本於引介國際永續趨勢及教育目的，不為營利使用。
- 2.任何一切因使用、改編本辦公室編譯之文章而招致之法律責任或損失，由使用、改編者自行承擔。