

## 校園關懷

「校園」是以學生為中心的教育環境，強調尊重、平等、友善等基礎，「關懷」是由自身出發，既而向外擴展，「校園關懷」最重要的核心在於，學生對於所處的校園是否有足夠的認識與關心？舉凡校園環境、校園人物、校園所及的大小事件，都是學生所處環境的日常情狀，關懷所處環境，即是對於自身理解的向外拓展。

校園議題包羅萬象，主題訂立可多元發展，舉凡跟校園有關的「環境」、「教育」、「文化」、「飲食」等內涵，皆可作為關懷之方向；可以是具體的關懷，包含「校園建築」、「空間場域」、「人物」、「動植物」等；亦可以是抽象的關懷，包含校園形象、教育生態、環境影響等。議題探索之目的，在於建立自身對於校園的理解與關懷，建設相互尊重且友善多元的校園氛圍。

**思考要領：**請就「校園關懷」之相關議題，分享個人觀點，說明校園對自身可能帶來的影響，並思索「校園關懷」如何探索並向外擴展？可視需要佐以事例、數據，以強化自身觀點。

## 智慧城市

近年來，由於創新科技（如：ICT、IoT、5G、AI、與區塊鏈等）的迅速發展，在極短時間內，帶動人類重新思索：資訊科技的創新應用，與實現生活便利、產業革新、經濟發展、資源分享等方面的高效整合、協同運作，有無可能？或如何可能？益以提升生活品質與效率、擴大創意與發展機會、優化城鄉資源管理、促進環境與生態的永續發展，成為世人普遍的期許。是故，「智慧城市」的理念，不僅廣為世界各國接納，更成為全球各國政府致力推動的方針、努力落實的願景。

科技的創新發展與整合應用，著實讓我們的生活充滿無限可能。「智慧城市」帶來的便利、優化、創新，也的確讓人見識到精細化與動態管理的成效。但「智慧城市」理念的推動，能否真正解決民眾生活的痛點，如：「遠端虛擬教育與學習」、「智慧犯罪治安監測預防」、「共享經濟與智慧金融科技」、「環境污染預警與防治」、「食品溯源與原料透明」、「高齡與獨居失能醫療照護」等議題？能否落實人民、政府、企業三方的合作協調？能否在科技應用之餘，同時帶動城市文化、策略、人文等面向的轉變？能否兼顧人民的隱私權與網路資安……？在在考驗著「智慧城市」的領導者與參與者！

在全球已超過 1000 個以上城市，將「智慧城市」納入發展願景的今日，不難想像：「智慧城市」掀起的熱潮，將對未來城市競爭力、人類生活以及產業經濟，帶來各種衝擊與契機。你是如何看待「智慧城市」引發的挑戰、機會與應用？又是如何思考「智慧城市」與科技應用、自然環境、人文社會之間的平衡取捨？抑或你心中也有鮮明、先進、宜居的「智慧城市」藍圖可以分享？

**思考要領：**請就「智慧城市」之相關議題，分享個人觀點，說明「智慧城市」可能帶來的影響，或潛藏的隱憂。並思索「智慧城市」如何滿足不同使用者之需求？可視需要佐以事例、數據，以強化自身論述。

## 電競的現在與未來

從撥接時代連線對打「星海爭霸」，到 ADSL 時期之線上遊戲如「石器時代」、「天堂」與「RO 仙境傳說」打怪練功，再至當今「魔獸爭霸」與「英雄聯盟 LOL」的團隊攻防；電玩遊戲發展至今，已不再是個人在電腦桌前的休閒娛樂，甚至已成為時下的顯學之一。

根據 2018 年 5 月《經濟日報》報導，隨著電競產業逐漸成熟，預估 2020 年全球電競產業產值將達到 14 億美元；且 2022 年亞洲運動會亦正式將電競列為正式競賽項目，可見其在國際社會被受重視的程度。然而，電競從過去到現在，究竟產生了哪些變化與影響？又對未來社會發展會造成那些變遷現象？以及是什麼因素促成現今規模如此之龐大的電競產業？這些都是相當值得大家探索闡發的議題。

**思考要領：**請就「電競的現在與未來」之相關議題，分享個人觀點，說明電競可能帶來的影響，並思索電競的現在與未來發展？可視需要佐以事例、數據，以強化自身觀點。