

展現創新力量 構建未來智慧社會

2021 HKICT Awards : 學生創新獎

創

科界每年最矚目盛事，必然是香港資訊及通訊科技獎 (Hong Kong ICT Awards)，讓本地資訊及科技人才有一個展示科研成果的平台。

其中，學生創新獎更因中小學生的天馬行空創意，作品往往是更讓人眼前一亮，像今年學生的作品，更是五花八門，面向的問題也不盡相同：輔助老齡健康、解決環保、智慧出行、正向抗疫等等。有趣的是，得獎作品中無獨有偶地，同學都會加入「遊戲」玩法吸引用家，擁有創新力量及未來視野！

以 STEM 輔助 活得健康

學生創新獎分為小學、初中、高中及大專或以上組別。或許因為全球疫情客觀環境關係，各組別的金獎皆以健康出發，只是關注的健康問題、年齡層以至族群有所不同而已。兩個中學組別金獎作品均加入「遊戲」元素，讓用家邊玩邊烈以有健康體魄。



同學設計多個配件，供中風復康者因應需要使用。

作品：中風復康輔助遊戲

學校 / 學生：宣道會陳朱素華紀念中學 (周泓睿 / 劉章邦 / 張首男 / 張耀輝)

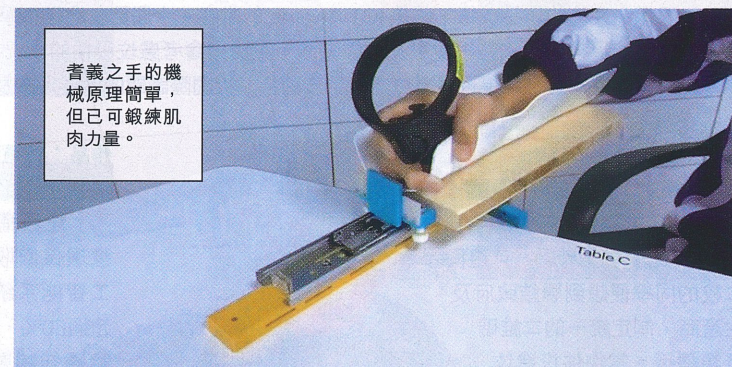
中風人士在家復康一個漫長且艱辛的旅程，而且醫療政策亦令康復者需輪候超過八個月，才有機會接受物理治療，導致錯失黃金康復期。有見及此，陳朱素華中學幾位同學便設計「中風復康輔助遊戲」復康輔助配套，包括：「耆義之手」、肌肉感應器及 VR 配套，供治療師及中風後三個月至一年的復康患者，可配合現行治療方案，分別在前、中、後期，以遊戲輔助治療效果。

同學們更指出，輔助助配套可讓復康者把握黃金康復期提高復康機率，即使滯留家中也能夠在治療師的指引下進行復康訓練，減輕家屬負擔。如此一來，即使受疫情影響覆診等，也不會延誤復康者的復康時間。

高中組
金獎



耆義之手的機械原理簡單，但已可鍛練肌肉力量。



作品：人工智能運動應用程式 (Caelus)

學校 / 學生：裘錦秋中學 (元朗) (劉鑑琪 / 郭卓妍 / 陳苑禧)

疫情下，不少運動設施均告關閉，為保持身心健康，在家運動是必須的。裘錦秋中學的「人工智能運動應用程式」便是以智能辨識技術而設計的一套簡單的健身操，每天做 30 分鐘便可有充足運動量。而為鼓勵人們做運動以及姿勢正確，動作會經 AI 判斷，從而取得獎勵，可用以培育電子狗 Caelus。

初中組
金獎



AI 會辨識動作是否一致，想 Caelus 快樂成長，便不要「hea」做。

