

企業社會責任之具體推動計畫與實施成效

- 一、本公司除專注本業經營發展外，對於公司之社會責任如消費者權益及社會公益等，除長期耕耘外，並適時回饋社會大眾。
- 二、本公司身為國內遊戲產業一份子，感念「台灣科技教父」李國鼎先生對台灣經濟發展所做出的重大貢獻，並鼓勵更多人才投入科技藝術創作的行列、提升產業能量為宗旨，自 103 年起迄今，已連續十二年，每年均贊助「李國鼎（K. T.）科技與人文藝術創意競賽」（KT 科藝獎）數位遊戲組全組得獎作品獎金，共同為培育科技藝術人才、帶動遊戲產業創新與創意新血而盡一份心力。
- 三、本公司致力提升國內在地產業能量、培養專業技術人才，自 107 年起，已連續七年（屆）攜手屏東大學、雲科大、高師大、高科大、高雄大學、台東大學、嘉義大學、虎尾科大、台南藝大、中科大、文藻、正修、東方、南臺、崑山、長榮、實踐（高雄校區）、樹德、育達、嶺東、台南應大、明道等二十多所大學，進行產學實習合作。第一屆（107 學年）共招募 36 位同學，進行為期一整年「3D 遊戲美術」的實習，除了傳授實習生專業的業界知識與實作機會之外，也提供每月獎學金、免費宿舍、津貼及團保等各項福利。本計劃透過紮實課程，聚焦產業人才所需職能深入培訓，實習生通過結業評核後就能直接於智冠集團任職，第一屆（107 學年）共 12 位同學錄取成為正式員工，比例高達三分之一，達成畢業與就業無縫接軌的目標。第二屆（108 學年）共招募 38 位同學，同樣進行為期一整年的實習，除「3D 遊戲美術」領域外，培訓範疇更擴及「多媒體製作」、「音樂創作」等領域，期能大幅縮短產學落差、長期培育產業新戰力，以提升產業即用專才與整體競爭力，並打造南台灣國際遊戲設計的新基地，共同創造出學校、學生與企業的三贏局面。雖然期間受到新冠疫情影響，第三、四、五、六、七屆（109、110、111、112、113 學年）分別招募到 17、17、19、9、14 位同學，但都經過一整年的實習，培訓範疇涵蓋「遊戲美術」、「多媒體製作」、「影音製作」、「音樂創作」、「平面設計」、「錄音製作」等領域，在全球普受疫情肆虐期間以及疫後回復正常的情況下，均仍能絃歌不輟，為培育遊戲產業新血輪貢獻心力。同時，由於培育成效卓著，本公司於 109、110、111、112、113 年獲數位發展部數位產業署「DIGI+ Talent 跨域數位人才加速躍升計畫」評選為「優良研習單位」，而 110、111、112 年同學研習專題成果「魔女の合成手札」、「大魔髮師」、及「社恐勇者」App 遊戲，在數位發展部數位產業署主辦之「全球數位新星大賞」競賽脫穎而出，連續三年榮獲第三名佳績，113 年實習同學作品並榮獲特選佳績，更是對本公司培育產業人才之長期努力的一大肯定。
- 四、本公司為了善盡保護地球環境的社會責任，本公司目前使用之主要原物料均依規定，於生產時禁用危害物質，並將相關訊息傳遞至各部門，以確保本公司產品能符合法令或客戶要求。
- 五、本公司在社會發生緊急危難時發動捐款並鼓勵員工參與社會捐助。