

2025 第三屆「解決未來問題能力競賽」

創意提案競賽 活動簡章

一、競賽介紹

(一) 競賽目的

本活動秉持全人教育之精神，透過實踐加強學生「核心素養」之培育，關注學習與生活的結合，藉由七大能力中心培育具備關鍵能力之終生學習者；故辦理解決未來問題能力競賽，由業界及創意思考專家學者模擬未來問題出題，整合學生關鍵能力學習成效。

(二) 辦理單位

1. 指導單位：教育部(高等教育深耕計畫)
2. 主辦單位：中原大學教務處學生學習發展中心、教師教學發展中心
3. 協辦單位：NVIDIA Training、技嘉教育基金會、躍馬中原基金會、台北醫學大學

(三) 競賽主題及題目：

由學術界及業界出題，並鏈結七大能力：「資料科學分析」、「量化推論」、「社會反思」、「道德倫理推論」、「美學解讀」、「創意創新」及「有效溝通」，請參賽隊伍擇一題目發揮。

題項	問題	方向說明	鏈結七大能力
1	在日常生活中如何實踐 SDG 12：責任消費與生產，減少浪費並提升資源利用效率？	請思考如何透過日常行為實踐永續發展目標 SDG 12，例如： 1. 維修或改造舊物，延長產品壽命，而非直接丟棄。 2. 使用可再生或回收材料製作物件，降低資源浪費。 案例參考： 台東的「山野牧人」工作室專注於使用漂流木製作創意家具，作品包括桌椅組、燈具等。他們強調保留木材的原始形態，創造出貼近自然且富有生命力的家具。	美學解讀 創意創新
2	如何結合 AI 技術與 STEAM 教育，設計一個能幫助學生學習並與產業接軌的創新學習系統？	總有更好的方法，請參賽團隊依據自身學科背景，結合 AI 技術與 STEAM 精神，設計一個創新的智慧教育學習方案，該方案需達到以下目標： 1. 讓 AI 幫助減輕教師的負擔，使師生有更多互動時間。	資料科學分析 量化推論 社會反思 美學解讀 創意創新

題項	問題	方向說明	鏈結七大能力
		<p>2. 讓學生在學習過程中提升解決問題能力、創新思維、溝通技巧等軟實力。</p> <p>3. 確保學習內容與業界需求接軌，提升學生就業競爭力。</p> <p>案例參考：</p> <p>1. AI-STEM 教育應用：AI 技術在 STEM 教育中的應用包括智能輔導、自動化評估、數據挖掘和學習分析等，這些技術可以提升教學品質和學習成效。</p> <p>2. AI 整合科學課程：可以利用 AI 技術設計延伸活動，幫助學生理解 AI 的概念，並將其應用於解決科學問題。</p> <p>3. 高等教育中的 AI-LMS 整合：AI 與學習管理系統(LMS)的整合在高等教育中具有顯著的潛力，可提供個性化學習路徑、優化課程設計和自動化日常任務，提升學術成就。</p>	有效溝通
3	元宇宙與 VR 技術如何改變未來的購物體驗？請以服裝、旅遊或演唱會等產業為例探討。	<p>隨著 VR 眼鏡的技術逐漸提升，機身重量與蓄電力也更符合實際的需求，元宇宙的未來又讓我們看見了新的一頁。過去人類的購物消費都是實體的行為為主，隨著網路購物的興起也改變了消費的型態。人們如何透過 VR 眼鏡等科技設備進入元宇宙的世界，是值得我們思考的未來消費新世界。</p> <p>請以元宇宙世界與 VR 眼鏡建構未來消費購物新型態(例如：服裝/旅遊/演唱會)，進行提案設計，解決未來問題及需求。</p>	資料科學分析 道德倫理推論 創意創新 有效溝通
4	如何用生成式 AI 技術來減少網路詐騙事件的發生與傷害？	<p>近年來詐騙手法不斷翻新，手段越來越精細複雜，網路詐騙問題已經演變成一個嚴重的社會問題，特別是老年人和青少年等容易成為詐騙目標。</p> <p>本題目希望學生運用創意思考和先進技術來減少詐騙行為的發生。通過結合生成式 AI 技術與反詐騙知識，將課堂所學的 AI 知識應用到實際</p>	資料科學分析 創意創新

題項	問題	方向說明	鏈結七大能力
		問題中。同學可以處理和分析大量的詐騙相關數據來開發創新的解決方案，提高公眾對詐騙的警覺性；或者透過創新思維和問題解決能力，設計更好的詐騙防護機制。	
5	想像 2045 年的台灣，會遇到哪些 2025 年遺留下來的問題？針對這些問題，你會提出哪些解決方案？	<p>請站在現在 (2025 年) 的視角去設想 2045 年可能產生的社會、環境或科技挑戰等，並思考應對策略。例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 社會議題：人口老化、少子化對勞動市場的影響等。 2. 環境問題：氣候變遷、資源枯竭帶來的生存挑戰及綠能技術推動等。 3. 科技挑戰：AI 自動化對就業結構的影響等。 <p>請利用創新技術、方案或政策來解決這些未來挑戰。</p> <p>案例參考</p> <p>臺灣的大學學習人口持續下降，許多學校面臨轉型的危機；相對地，社會上的新興需求不斷產生，但是各方面的條件卻來不及成熟接應。</p> <p>請為臺灣的某一大學校園 (也可自行虛構假設) 設計現在尚未出現的轉型方案或制度，以求開創更不一樣的功能，也有效運用現有校舍、設施、及人員。</p>	資料科學分析 量化推論 社會反思

(四) 參賽資格

1. 公私立大專校院學生。
2. 參賽學生可跨學系或跨院校，每隊三至六人，個人不得重複參加。

(五) 競賽時程及機制：

日期與時間	賽程	備註
4 月 19 日(六) 23:59 截止	報名時間	採網路報名： https://reurl.cc/ZZmM9Q * 報名成功後，活動承辦人會寄出報名完成的信件。
4 月 19 日(六) 9:00~16:00	問題發想工作坊暨徵件說明會	<ol style="list-style-type: none"> 1. 參賽隊伍至少派出一名隊員參加。 2. 工作坊報名網址詳見競賽官網： https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776

日期與時間	賽程	備註
		3. 工作坊講師：北醫跨領域學習中心王明旭主任、北醫通識教育中心邱佳慧主任
4月26日(六)至 6月02日(一) 截止收件	提供初稿	提供計畫構想書(請參閱附件 1)，請以 WORD 形式轉 PDF 檔案製作。詳細請參閱(七)、評分方式第 1 點。
7月1日(二)	初審入圍 公告	1. 入圍公告詳見本中心官網 https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776 2. 由主辦單位邀請評審進行計畫構想書書面審查，選出 15 組晉級決賽。
7月16日(三) 9:00~16:00	必勝增值工 作坊	1. 參賽隊伍至少派出一名隊員參加。 2. 工作坊報名網址詳見競賽官網： https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776 3. 工作坊講師：北醫通識教育中心邱佳慧主任團隊
8月6日(五) 23:59	決賽繳件 截止	須提交 A1 直式成果海報、簡報資料及成果報告計畫書(參附件 2)。詳細請參閱(七)、評分方式第 2 點。
8月27日(三)	決賽暨頒獎 典禮	1. 議程將公告於競賽官網。 2. 決賽地點：中原大學 3. 實體審查與成果發表，參賽團隊務必出席。

(六) 獎勵方式：

賽制	獎金說明
初審	取 15 組晉級，獎金 5,000 元。
決賽	冠軍 1 名：獎金 10 萬 1 千元、獎狀一只。 亞軍 1 名：獎金 4 萬元、獎狀一只。 季軍 1 名：獎金 2 萬元、獎狀一只。 佳作 3 名：獎金 6 千元、獎狀一只。

(七) 評分方式：

- 第一階段-初審：
 - 須於指定時間及指定網址提繳計畫構想書(參閱附件 1)(請以 WORD 形式轉 PDF 檔案製作)。
 - 由主辦單位評審，採書面審查，無須出席，請等候入圍決賽公告。
- 第二階段-決賽：
 - 須提交 A1 成果海報(直式)、簡報資料(請轉成 PDF 格式)及成果報告計畫書(參閱附件 2)(請以 WORD 形式轉 PDF 檔案製作)。
 - 決賽針對提交之「簡報」之內容上台簡報，若有實際成品者，亦可展示。
 - 各組口頭報告 6 分鐘為限，若播放影片則長度不得超過 4 分鐘，另，委員詢

問及答詢時間為統問統答以 9 分鐘為限，總計每組時間以 15 分鐘為原則。

- (4) 主辦單位提供投影機、投影布幕、筆記型電腦，其他特殊器材均由參賽者自備，場地不提供網路服務，若有影片或其他須連網之程式請事先下載。
- (5) 請盡量使用主辦單位提供的電腦進行簡報，若需切換至自備電腦，切換時間將計入報告時間，請妥善規劃時間以避免影響報告流暢度。
- (6) 為確保當日競賽流程順暢及簡報播放正常，競賽當日不得抽換簡報。

3. 評分標準：

(1) 初審：

評分項目	分數占比	評分說明
社會貢獻	30%	根據社會議題觀察所提出的具體解決方案，對社會能產生一定程度的貢獻。社會服務的角度多且廣，能涵蓋整個議題的內容。
創新概念	30%	符合主題並含創新成份，且作品概念令人耳目一新。作品應用場域及應用方式具有原創性及不易模仿度。
科技應用	30%	結合主題並實際運用新穎的科技與技術（包括但不限於行動載具、穿戴式裝置等）並能純熟運用於計畫中。
可執行性	10%	作品概念有機會具體落實為創意成果應用，滿足社會需求並擴大作品影響力。
總計	100%	

(2) 決賽：

個案實質內容 60%、簡報表現 30%、詢問與答詢 10%。

(八) 注意事項：

1. 參賽隊伍請依規定格式撰寫投稿作品，並保證投稿作品未曾在其它競賽或活動獲獎。若經舉報或查證有違規情事，將取消入圍、獲獎資格，並追回獎狀與獎金。
2. 主辦單位依競賽實際執行狀況，保有時程和內容調整及異動之權利。

(九) 聯絡窗口

中原大學 教務處 學生學習發展中心

莊小姐 Tel：03-2652053

電子郵件：melody1003@cycu.edu.tw

2025 第三屆「解決未來問題能力競賽」 提案 構想書

選擇的題目：_____

【報告撰寫說明】

1. 請以團隊為單位完成構想書報告。
2. 內容須與選擇之題目相關，書審報告頁數至少5頁(不含封面、封底及目錄)。
3. 封面請列出計畫題目、隊名、團隊成員。
4. 構想書內文中，中文請以標楷體撰寫，英文請以 Times New Roman 撰寫、字體大小12號字、行距不得大於1.5行高、版面配置邊界請以標準設定。

【構想書範例，可自行增列調整】

第一章 計畫目的

第二章 計畫簡介及設計概念

第三章 創意與科技應用實現方法

說明此計畫之可行性及運用技術，例如：解決方案能夠實際運用在哪？創新內容為何？透過怎樣的方式來執行？

第四章 作品特色價值與社會貢獻

說明此計畫之預期效益與社會貢獻，例如：解決方案的獨特性與原創性？在社會上的優勢與實際執行時的策略分析？

第五章 參考資料

*請將此文件檔名存為「000(隊名)作品構想書」，並將此檔案上傳至 mail。

2025 第三屆「解決未來問題能力競賽」 提案成果報告書

【報告書撰寫說明】

1. 請以團隊為單位完成成果報告書。
2. 內容須與選擇之題目相關，決賽報告頁數至少10頁(不含封面、封底及目錄)。
3. 封面請列出計畫題目、隊名、團隊成員。
4. 成果報告書內文中，中文請以標楷體撰寫，英文請以 Times New Roman 撰寫、字體大小12號字、行距不得大於1.5行高、版面配置邊界請以標準設定。

2025 第三屆「解決未來問題能力競賽」 提案成果報告書(封面格式)

(題目)

隊 名：_____

成 員：

中 華 民 國 年 月 日

【成果報告書範例，可自行增列調整】

第一章 計畫目的

第二章 計畫簡介及設計概念

第三章 此計畫應用之方法

說明此計畫運用之技術

第四章 此計畫之實際模擬圖或成品之展現

第五章 此計畫作品特色價值與社會貢獻

將計畫執行成果與價值加以陳述，並將為來可能執行規劃方向與作法加以說明。

第六章 結論及未來目標

第七章 參考資料