

東吳大學2026第四屆「AI時代：校園智慧創新」黑客松競賽

競賽辦法

一、競賽目標

本校積極推動學生科技素養養成，致力強化全校數位科技應用與跨域整合能力，以及鼓勵創意發想與連結永續發展，並以校園情境為核心場域，提升學生資訊就業競爭力。

二、活動網站

<https://sites.google.com/view/scu-ai-hackathon>

三、競賽時程

階段	時間	團隊參與內容及繳交資料	備註
網路報名	8/24-10/26 23:59止	至線上表單完成「報名表」填寫	
徵件說明會	9月中平日	採實體工作坊方式給予輔導，提供參賽指南，詳細資訊後續由主辦單位提供	
培訓工作坊	9月、10月、11月 陸續開辦	完成指定場次者，參賽隊伍可列入書面初審加分項目，歡迎隊伍參與	
初審繳件	8/24-10/30 12:00止	完成報名隊伍需上傳初審資料： 解決方案簡報、可編輯海報各一份	11/2(一)報名隊伍 公告競賽官網
評審審核	10/31-11/8	由三位校外評審，採書面審查，參賽團隊無須出席	11/10(二) 公告初審 晉級名單 (預計10組團隊晉級 決賽)
決賽繳件	12/2 23:59止	參賽團隊須於指定雲端資料夾繳交： 解決方案完整簡報、輔導紀錄單1份	
人氣獎投票	12/2-12/7 12:00止	主辦單位依參與隊伍之繳件影片供全校教職員生瀏覽並票選	參賽影片繳件期限1 1/27 23:59止
賽前說明會	由主辦單位另行通知	將統一說明決賽現場發表規則與設備確認，建議全隊參與	採線上形式進行
評審評核暨 頒獎典禮	12/8 (二) 13:30-17:00	上台向評審口頭報告及實作展示 入圍決賽隊伍全員皆須出席	

四、競賽主題

(一)、須跨領域應用，探索社會/組織/學校之各層面解決方案，解決方案內容須至少運用以下一種類別之應用程式：

- 雲端工具類
- 無/低程式碼工具平台類
- 生成式AI類

(二)、請從以下四個主題擇一發揮

主 題 類 別	說 明
1.永續發展	以SDGs為方向，針對校園內的環境、社會或教育議題，運用AI工具提出具體可行的解決方案。
2.創新創業	以校園為出發點，發掘潛在需求或痛點，運用AI工具設計具創業潛力的服務或產品原型。
3.流程改善	鎖定校園中的低效率流程或使用者的痛點，透過AI工具提出自動化或數位化的具體改善方案。
4.真實挑戰題	由主辦方邀請專家及學者提供實際挑戰題，參賽者需結合所學提出具體解決方案，展現技術應用與實戰對接能力。 (題目另行公告)

五、報名資訊及規範

(一)、報名資格

1. 限東吳大學大學部在學生，不限系所。
2. 每隊2至5人，可跨院系組隊，須有1人為團隊代表人，代表人需負責與主辦單位聯繫、確認參賽文件與獎勵領取等事宜。
3. 不可同一人跨隊參賽，報名後不得更換隊員或隊伍。
4. 需邀請一位指導老師（限東吳大學專/兼任教師），入圍決賽隊伍之指導老師可獲得輔導費2,000元。

【註：本活動依中央政府補助款之學生獎助學金相關規定，參賽對象不含陸生及短期交換生】

(二)、報名方式

- 報名期間自115年8月24日(一) 9:00 起至115年10月26日 (一)23:59 截止。
- 報名網址：<https://forms.gle/qDqqanicgcm2AgqN9>

(三)、繳件項目及說明

初賽作品採線上收件，參賽團隊應於報名截止期限內，依據指定內容上傳作品資料。

1. 初審

- (1) 繳交期限：報名成功之團隊於115年10月30日 中午12:00前完成繳交
- (2) 繳交內容：解決方案簡報、海報
- (3) 如欲參與人氣獎，需繳交成果簡報說明影片乙份，格式詳見繳件表單說明，繳交期限為115年11月27日 (五)23:59 截止。

2. 決賽

- (1) 繳交期限：通過初審之團隊於115年12月2日23:59前完成繳交
- (2) 繳交內容：解決方案簡報完整版、指導老師輔導紀錄單乙份

3. 相關繳件上傳範本格式請參閱「相關文件填寫說明」連結：<https://reurl.cc/VnLpyy>。

4. 所有繳交文件之封面及內容（指導老師輔導紀錄單除外），均不得呈現指導老師姓名或其他可辨識資料，以維護評審公正性。

六、評審方式：

(一)、初審

1. 由主辦方邀請三位校外評審，採書面審查方式，共同評選決賽參賽隊伍。
2. 加分培訓活動：

報名團隊中若有半數以上成員參加競賽前培訓活動(含教資中心、生涯中心所列之114 - 2、115-1學期之相關培訓)活動者，經查核屬實者，主辦單位將斟酌於初賽書面審查階段予以團隊總分加分。

※ 例：5人隊伍需至少3人完成培訓；3人隊伍需至少2人完成

(二)、決賽暨頒獎典禮

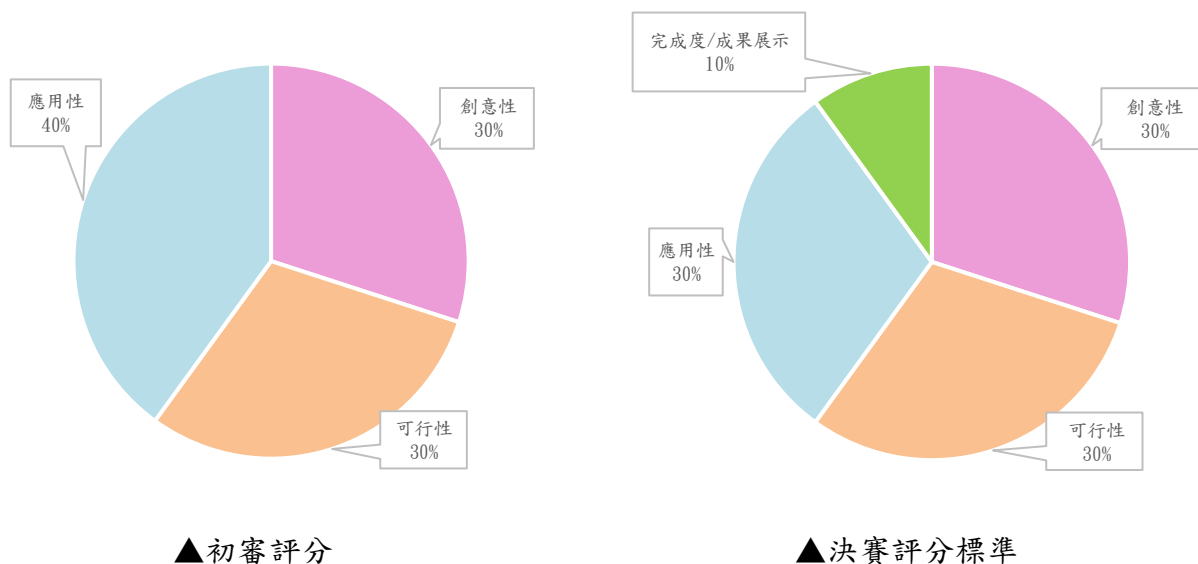
1. 決賽發表形式

- (1) 入圍決賽資格的參賽隊伍，需於決賽當日進行口頭簡報，地點由主辦單位統一公告。
- (2) 每組發表時間總計10分鐘：報告8分鐘，評審提問完畢後計時2分鐘由隊伍回覆；評審提問過程不列入計時。
- (3) 內容可涵蓋概念發想、實作過程與成果展示，建議搭配簡報、圖文或影音等多媒體呈現；會場提供電腦與投影機，團隊可自備必要設備（如APP使用平板展示）以完整展現作品。

2. 決賽出席要求：入圍決賽隊伍全員皆須出席。若有成員因不可抗力因素無法到場，須事前向主辦單位提出說明並檢附相關證明，且出席人數仍須達隊伍總人數二分之一以上；未符合上述條件者，視同放棄決賽參賽資格。

【註：主辦單位不提供公假證明，如有需要可申請參賽證明作為出席紀錄。】

(三)、評分項目



1. 創意性：

構想具原創性與創新價值，並能清楚呈現創意脈絡與解決思路，展現作品的獨特之處。

2. 可行性：

提案具技術可實現性與落地能力，並能具體說明AI工具如何有效整合至解決方案中。

3. 應用性：

解決校園真實議題的具體程度，作品功能完整，並進行目標使用者測試，蒐集實際操作行為與回饋數據，透過量化與質化分析，據以優化功能設計與使用流程。

4. 完成度/成果展示：

作品展示準備充分，現場演示流暢完整，能有效呈現核心功能與應用成果。

七、獎勵方式：

(一)、決賽將依現場評審評分總得分高低，由主辦單位頒發獎金與獎狀，獎項如下：

- 壹獎（1組）：每組新台幣伍萬元，每人獎狀乙張
- 貳獎（2組）：每組新台幣參萬元，每人獎狀乙張
- 參獎（3組）：每組新台幣壹萬元，每人獎狀乙張
- 佳作獎（4組）：每組新台幣貳仟元，每人獎狀乙張
- 人氣獎（外加2組）：每組新台幣壹仟元，每人獎狀乙張

- 所有完成報名之隊伍（含未入圍決賽者）均可角逐人氣獎，須於規定期限內繳交成果說明影片，由全校教職員生票選，每人限投一票，取票數最高前兩組得獎。
- 若報名參與人氣獎之隊伍未達3隊，則取消改獎項。
- 參與人氣獎之隊伍，均需至少派一名成員出席決賽暨頒獎典禮；得獎名單於當日現場公布。隊伍未派員出席者，視同放棄。

（二）、獲獎隊伍在競賽結束後，次學期可至本校生涯發展中心「東吳實踐家創創基地」申請進駐。

（三）、於教學資源中心申請自主學習社群學生，其審核均可加分，鼓勵學生繼續發展。

【註1：依所得稅法第十四條第一項第八類/各類所得扣繳率標準第二條：各項競賽之獎金，如為居住者（設有戶籍，住滿31天無設戶籍，住滿183天）應申報10%稅率；如為非居住者（設有戶籍，未住滿31天無設戶籍，未住滿183天）應申報20%稅率。例如獲獎2萬元(含)以上者需扣繳2000至4000元稅額。】

【註2：主辦單位給予獎金方式為平均獎金發給團隊成員，如金額無法對人數整除者，將酌予增加團隊代表人之獎勵後再予以平均發給其他隊員；並於賽後一個月內，匯款至各成員帳戶。】

【註3：於賽後一周通知團隊代表人統一領取紙本獎狀並發放給各隊員，逾期未取者恕不補發。】

八、注意事項

- （一）、競賽詳細議程、報名須知，或有任何變更或修改，依主辦單位公告為主，主辦單位保留最終解釋與修改權利。
- （二）、參賽者一經報名，即視為同意遵守本競賽辦法及主辦單位公告之各項規定，並同意主辦單位得使用其相關活動成果與文宣資料（如海報、簡報等）作為公開展示與推廣用途；所有競賽相關事項，均以主辦單位規定及最終決定為準，不得異議。
- （三）、主辦單位保留對指定得獎團隊提出專訪邀請之權利。參賽者於報名時即視為同意：若受主辦單位邀請，須配合安排之時間與地點接受訪問及影音拍攝。相關影音素材（包含影像、姓名、聲音及其衍生內容）之著作權及使用權歸主辦單位所有，主辦單位得對素材進行編輯、剪輯等加工，並用於競賽宣傳、成果報告及校內外推廣等用途。
- （四）、參賽隊伍可自行參考相關資料，應嚴謹的標註出處，遵循學術倫理，並避免洩露個人隱私資料，防止使用具偏見之言論；提案需遵守智慧財產權，命題、圖文影音、提案內容、發表簡報及其他資料等，並無侵害他人之智慧財產權，及其他權利或違反法令之情事。若參賽作品有利用他人著作或權利時，參賽者應取得該權利人同意或授權，若發現違規，將立即取消參賽資格；競賽作品若涉及AI生成式工具者，建議可參考[《行政院及所屬機關（構）使用生成式AI參考指引》](#)。
- （五）、主辦單位得視情形修訂活動規則並即時公告於活動網站，如遭遇不可抗拒之因素或配合政府防疫政策，主辦單位有權調整或取消活動。
- （六）、若有任何疑問或未盡事宜，歡迎與主辦單位聯絡。

九、聯絡資訊

主辦單位：東吳大學教學資源中心

承辦人：教學資源中心 陳秣霖行政助理

聯絡電話：(02)2881-9471分機5823

E-mail：ctl@scu.edu.tw