

## 教育部 函

地址：100217 臺北市中正區中山南路5號  
承辦人：郭瑞南  
電話：(02)7712-9026  
電子信箱：kevinkuo@mail.moe.gov.tw

受文者：國立嘉義大學

發文日期：中華民國113年4月22日  
發文字號：臺教資(五)字第1130041673號  
速別：普通件  
密等及解密條件或保密期限：  
附件：台北市電腦商業同業公會原函、競賽須知、校園說明會DM  
(A09000000E\_1130041673\_senddoc1\_Attach1.pdf、  
A09000000E\_1130041673\_senddoc1\_Attach2.pdf、  
A09000000E\_1130041673\_senddoc1\_Attach3.pdf)

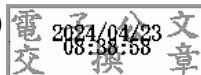
主旨：轉知台北市電腦商業同業公會辦理「2024第29屆大專校院  
資訊應用服務創新競賽」校園說明會（如附件），歡迎貴  
校師生踴躍報名參加，請查照。

說明：

- 一、依據台北市電腦商業同業公會113年4月18日電會字第  
1130003054號函辦理。
- 二、如有未盡事宜，請逕洽競賽聯絡窗口—安小姐（電話：  
(02)2577-4249#366，Email：ayesha@mail.tca.org.  
tw）、蔡先生（電話：(02)2577-4249#879，Email：  
pt879@mail.tca.org.tw）、劉小姐（電話：(02)2577-  
4249#836，Email：sylvialiu@mail.tca.org.tw）。

正本：各公私立大專校院

副本：台北市電腦商業同業公會(含附件)



## 台北市電腦商業同業公會 函

地址：105 台北市松山區八德路三段 2  
號 3 樓

聯絡人：湯家欣

電話：(02)2577-4249 分機 390

傳真：(02)2578-6410

電子郵件：justine\_tang@mail.tca.org.  
tw

受文者：教育部

發文日期：中華民國113年4月18日

發文字號：電會字第1130003054號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：2024 第 29 屆大專校院資訊應用服務創新競賽須知-大專校院、2024 第 29 屆  
大專校院資訊應用服務創新競賽須知-高中高職、校園說明會 DM  
(0003054\_att26056.zip)

主旨：敬請貴部資訊及科技教育司協助發文邀請全國各大專校院  
及高中職報名參與「2024 第 29 屆大專校院資訊應用服  
務創新競賽」校園說明會，請查照。

說明：

一、競賽將於 5 月 2 日至 6 月 6 日辦理 4 場說明會，懇請  
貴部資訊及科技教育司協助發文邀請各大專校院及高中職  
師生參與。

二、檢附 2024 第 29 屆大專校院資訊應用服務創新競賽須知-  
大專校院(如附件 1)、2024 第 29 屆大專校院資訊應用  
服務創新競賽須知-高中高職(如附件 2)、校園說明會 DM  
(如附件 3)。

正本：教育部

副本：電  
交  
2024/04/18  
10:48:05  
文  
章

大專校院



# 2024 第 29 屆大專校院資訊應用服務創新競賽須知

## International ICT Innovative Services Awards 2024

### 一、活動時間

- (一) 報名日期(線上)：113 年 8 月 1 日(四)上午 9 時開放報名至 113 年 10 月 2 日(三)下午 5 時截止，請於截止日下午 4 時 59 分 59 秒前(報名系統將於下午 5 時關閉)完成報名。
- (二) 初賽日期：113 年 10 月 14 日(一)~113 年 10 月 18 日(五)
- (三) 國際交流-英文組臺灣區複賽日期：113 年 10 月 19 日(六)英文簡報
- (四) 決賽日期：113 年 11 月 2 日(六) 8:00am-5:00pm
- (五) 決賽活動地點：國立臺灣大學綜合體育館(臺北市羅斯福路四段一號)
- (六) 活動網址：<https://innoserve.tca.org.tw>

### 二、辦理單位

- (一) 指導單位：數位發展部、教育部
- (二) 主辦單位：數位發展部數位產業署、教育部資訊及科技教育司、中華民國資訊管理學會
- (三) 共同主辦單位：勞動部、數位發展部多元創新司、內政部資訊服務司、經濟部商業發展署、臺北市政府資訊局
- (四) 協辦單位：聯新國際醫院、友達光電股份有限公司、勸揚資訊股份有限公司、新加坡商鈦坦科技、宏碁股份有限公司、國家資通安全研究院、極智資訊股份有限公司、國立臺灣大學計算機及資訊網路中心
- (五) 合作單位：中華民國大專校院資訊服務協會、中華民國資訊安全學會
- (六) 執行單位：台北市電腦公會

### 三、競賽類別

- (一) 競賽類別分為三大類，包含「大會專題類」、「國際交流類」及「指定專題類」。
- (二) 報名方案

| 報名身份                    | 說明                                                                                                             |                                                                                                             |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 大專校院(含碩博士)              | 每隊最多只能報名 2 類，每 1 類別最多只能報名 1 組。                                                                                 | 「鈦坦敏捷開發特別獎」不受「每隊最多只能報名 2 類，每一類別最多只能報名 1 組」之限制。<br>• 鈦坦敏捷開發特別獎：請詳見特別獎之「類別說明」及「相關規範(如：報名資格、評審組成、評分項目、獎勵方式等)」。 |
| 高中高職(含五專一~三年級)          | 每隊最多只能報名 2 類，每 1 類別最多只能報名 1 組。<br>可報名類組：大會專題類「高中高職組」，以及指定專題類「教育開放資料組」、「資安應用組」、「資安技術組」、「教育 AI 組」、「TGOS 地圖協作應用組」 |                                                                                                             |
| ※主辦單位擁有各報名隊伍最後參賽組別的調配權。 |                                                                                                                |                                                                                                             |

(三) 類別說明

● 大會專題類

| 編號 | 組名            | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 資訊應用組<br>(IP) | <p>ICT 創新應用、智慧製造、區塊鏈、IoT、AI、大數據、ODF、雲端應用、行動應用、行動支付、智慧聯網、資訊安全、AR/VR、5G、電子商務等。如：</p> <p>(1) 智慧工廠所需之「需求預測」、「生產排程最適化」、「生產設備故障預測」、「製程品質穩定控制」等相關智慧製造解決方案</p> <p>(2) 智慧機械所需之「設備自動檢測」、「設備預知維修保養」、「耗材需求預測」、「操作參數最佳化及自動設定」等相關設備智慧應用方案</p> <p>(3) 開源(Open Source)軟體開發，如開放文件格式(ODF)相關加值運用功能(如：API、共用程式 Utility、Tool、Macro 等)</p> <p>■ 應用現有的 ODF 文件應用工具，建立創新服務。譬如，將 Impressive 功能(例如：聚焦效果)結合到 LibreOffice 的簡報軟體 Impress 之中。</p> <p>■ 對現有的 ODF 文件應用工具能提出改善或加值應用方案，並與國際接軌，實作後回饋國際社群。譬如，讓 Inkscape 的向量圖形可以完整的(例如：透明、漸層、模糊等效果)呈現在 Impress。</p> <p>(4) 區塊鏈技術提供「去中心化、匿名性、不可竄改性、可追蹤性、加密安全性」等特色，在金融、公共服務、供應鏈、醫療、農業、能源、智權、數位內容等領域皆有應用之潛力</p> <p>(5) 具有商業價值的大量動態影像應用與即時分析</p> <p>(6) 雙向寬頻互動式 app 或網路社群應用</p> <p>(7) 手機 (Android or iOS)有線或無線外接裝置應用</p> <p>(8) 人體動態或靜態姿勢、生理訊息的擷取、分析(演算法)與應用</p> <p>(9) 自動控制/GPS 自動導航飛行器 (UAV)與無線寬頻的整合型應用</p> <p>(10) 遠距教學、視訊會議、線上遊戲等多人同時視訊應用</p> <p>(11) 安全、防/救災、交通等應用</p> <p>(12) 智慧型資料庫或社群網站的即時分析與動態反饋</p> <p>(13) 其他雲端、行動、智慧聯網、資訊安全、AR/VR…等相關應用</p> |

| 編號 | 組名                          | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | AI 工具運用組<br>(Generative AI) | <p>鼓勵團隊使用各種「生成式 AI」(Generative AI)工具，創造全新生成的內容(例如：生成的文字、圖像、音訊、影片、程式碼、行銷素材或 3D 模型等)，並應用於寫作、程式、醫療、遊戲、客戶服務、藝術或旅遊等，以更有效率的方式，開發出各式創新應用或服務。</p> <p>生成式 AI 工具：(舉例如下，包含但不限於此)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ChatGPT (Open AI)</li> <li>● Microsoft Copilot (Microsoft)</li> <li>● Duet AI (Google)</li> <li>● Claude (Anthropic)</li> <li>● Midjourney (Midjourney)</li> <li>● Alpaca (Stanford University)</li> <li>● Bedtime Story Generator (Pagemaster)</li> </ul> |
| 3. | 產學合作組<br>(PR)               | <p>(1) 與產業界簽訂附件 2「專題產學合作同意書」，針對共同關心的主題合作完成之專題者。</p> <p>(2) ICT 創新應用、智慧製造、區塊鏈、IoT、AI、大數據、ODF、雲端應用、行動應用、智慧聯網、資訊安全、AR/VR、5G、電子商務等。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 4. | 高中高職組<br>(IPSH)             | ICT 創新應用、智慧製造、區塊鏈、IoT、AI、大數據、ODF、雲端應用、行動應用、智慧聯網、資訊安全、AR/VR、5G、電子商務等。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

● 國際交流類

| 編號 | 組名               | 說明                                                                                                              |
|----|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 國際交流-英文組<br>(IC) | <p>(1) 相關報名文件及現場簡報需以「英文」表達。</p> <p>(2) ICT 創新應用、智慧製造、區塊鏈、IoT、AI、大數據、ODF、雲端應用、行動應用、智慧聯網、資訊安全、AR/VR、5G、電子商務等。</p> |

● 指定專題類

| 編號 | 組名                           | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 數位樂齡<br>美好生活組<br>(Gerontech) | <p>鼓勵團隊從高齡者/照顧者需求出發，運用數位科技或結合醫護背景專業，提出最佳的智慧創新提案並開發相關應用，以協助高齡者快樂學習、提升健康舒適的生活品質、提高社會參與度。</p> <p>應用案例如下：(包含但不限於此)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 促進身心健康：如建立健康照護管理平台，時時觀測年長者身體指數給予相關飲食、運動等建議，提升高齡者身心健康。</li> <li>2. 提升生活品質：如透過青銀共居媒合平台，促進高齡長者與年輕學子的互動，生活上相互支持，豐富彼此的生命經驗，增進居家安全。</li> <li>3. 豐富第二人生：提供多元學習活動(如沉浸式藝術創作)，透過數位學習與分享的過程，使高齡者能與社會保持連結，找到生活重心及快樂。</li> </ol> |

| 編號                                                                                                                                                   | 組名                                                                                                     | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------|------|-----------------------|------|-----------------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------------------|------|--------------------------|--------------------------|--|
| 4.                                                                                                                                                   | 教育<br>開放資料組<br>(EDUOD)                                                                                 | 報名資格：符合下述任一選項皆可。<br><b>鼓勵團隊優先使用</b> 「教育部(含所屬機關)開放資料」。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | ■ 作品選項 1：須使用「教育部(含所屬機關)開放資料集」(至少 1 筆)，多元應用於教育(如：求學進修)、休閒觀光、就業、社會服務、開店選址、租房買房等，製作網頁或智慧型手持裝置的應用程式(不指定作業系統平臺)。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | ■ 作品選項 2：須使用「政府資料開放平台 ( <a href="https://data.gov.tw">https://data.gov.tw</a> ) 資料集」(至少 1 筆)，開發與「教育相關」應用程式作品。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | <div>📖 千萬別錯過的【加碼獎勵及重點攻略】<br/>提高團隊獲獎的最佳機會！</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | <b>【教育開放資料-好點子獎勵】</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | 除了本次競賽作品，團隊是否還有來不及實現的創新應用想法呢？<br>就趁這次暢所欲言，還有機會獲額外獎勵金喔                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | <table><tr><td>獎勵名稱</td><td>教育開放資料-好點子獎勵</td></tr><tr><td>獎勵金額</td><td>新臺幣 3,000 元/每隊(1-3 隊)</td></tr><tr><td>獎勵目的</td><td>鼓勵團隊提供「教育開放資料」之創新/加值應用建議<br/>(<u>無須實作作品，但需說明應用情境</u>)，以作為後續開放資料應用參考。</td></tr><tr><td>參與資格與方式</td><td>1. 報名「教育開放資料組」且通過資格審，即具資格參與<b>【教育開放資料-好點子獎勵】</b><br/>2. 請團隊於報名期間額外上傳「<b>附件 4：教育開放資料-好點子說明書</b>」至報名系統</td></tr><tr><td>評選方式</td><td>由教育部資訊及科技教育司依據團隊繳交「好點子說明書」的內容，擇優給予獎勵</td></tr><tr><td>得獎公告</td><td>將於決賽 11/2(六)公告於競賽網站-最新消息</td></tr><tr><td colspan="2">*參與本獎勵活動團隊無須至決賽現場簡報與上台領獎</td></tr></table> | 獎勵名稱                                                                  | 教育開放資料-好點子獎勵 | 獎勵金額 | 新臺幣 3,000 元/每隊(1-3 隊) | 獎勵目的 | 鼓勵團隊提供「教育開放資料」之創新/加值應用建議<br>( <u>無須實作作品，但需說明應用情境</u> )，以作為後續開放資料應用參考。 | 參與資格與方式 | 1. 報名「教育開放資料組」且通過資格審，即具資格參與 <b>【教育開放資料-好點子獎勵】</b><br>2. 請團隊於報名期間額外上傳「 <b>附件 4：教育開放資料-好點子說明書</b> 」至報名系統 | 評選方式 | 由教育部資訊及科技教育司依據團隊繳交「好點子說明書」的內容，擇優給予獎勵 | 得獎公告 | 將於決賽 11/2(六)公告於競賽網站-最新消息 | *參與本獎勵活動團隊無須至決賽現場簡報與上台領獎 |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | 獎勵名稱                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 教育開放資料-好點子獎勵                                                          |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | 獎勵金額                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 新臺幣 3,000 元/每隊(1-3 隊)                                                 |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                      |                                                                                                        | 獎勵目的                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 鼓勵團隊提供「教育開放資料」之創新/加值應用建議<br>( <u>無須實作作品，但需說明應用情境</u> )，以作為後續開放資料應用參考。 |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| 參與資格與方式                                                                                                                                              | 1. 報名「教育開放資料組」且通過資格審，即具資格參與 <b>【教育開放資料-好點子獎勵】</b><br>2. 請團隊於報名期間額外上傳「 <b>附件 4：教育開放資料-好點子說明書</b> 」至報名系統 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| 評選方式                                                                                                                                                 | 由教育部資訊及科技教育司依據團隊繳交「好點子說明書」的內容，擇優給予獎勵                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| 得獎公告                                                                                                                                                 | 將於決賽 11/2(六)公告於競賽網站-最新消息                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| *參與本獎勵活動團隊無須至決賽現場簡報與上台領獎                                                                                                                             |                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| <b>【重點攻略祕笈】</b>                                                                                                                                      |                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| 1. 一起來挖寶：教育部資料集/熱門資料推薦/新上架資料集推薦<br>( <a href="https://innoserve.tca.org.tw/Promotion.aspx#a01">https://innoserve.tca.org.tw/Promotion.aspx#a01</a> ) |                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| 2. 鼓勵參賽團隊搭配其他政府機關、學校、民間或國際間之開放資料，進行作品開發。                                                                                                             |                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| 3. 歷年得獎作品簡介：<br>( <a href="https://innoserve.tca.org.tw/Promotion.aspx#a02">https://innoserve.tca.org.tw/Promotion.aspx#a02</a> )                    |                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |
| 4. 若團隊有其他教育部資料開放集之需求，歡迎至 <b>政府資料開放平台</b> “我想要更多”提出新的欄位需求或資料集等。                                                                                       |                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |              |      |                       |      |                                                                       |         |                                                                                                        |      |                                      |      |                          |                          |  |

| 編號 | 組名                 | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. | 資安應用組<br>(EDUSE1)  | <p>安全的應用系統或創新模式，如下列主題(但不限於此)：</p> <p>(1)安全的電子支付<br/>(2)安全的視訊會議<br/>(3)安全的文檔系統<br/>(4)零信任架構的實作<br/>(5)安全的 APP<br/>(6)資安監控系統<br/>(7)安全的首頁系統<br/>(8)安全的健康存摺... 等。</p> <p>【資安主題歷年得獎作品簡介】<br/> <a href="https://innoserve.tca.org.tw/networksafe.aspx">https://innoserve.tca.org.tw/networksafe.aspx</a></p>                                       |
| 4. | 資安技術組<br>(EDUSE2)  | <p>開發資安相關之新工具/新技術及概念驗證(POC)/新框架等，如下列主題(但不限於此)：</p> <p>(1)假訊息(電話、網站或社交平台)之辨識/追蹤/防堵<br/>(2)合成影像辨識技術<br/>(3)身分辨識與驗證<br/>(4)惡意程式追蹤/防制<br/>(5)AIoT 的安全技術<br/>(6)自動化/主動式防禦技術<br/>(7)無線連網安全技術<br/>(8)數位鑑識等。</p> <p>【資安主題歷年得獎作品簡介】<br/> <a href="https://innoserve.tca.org.tw/networksafe.aspx">https://innoserve.tca.org.tw/networksafe.aspx</a></p> |
| 5. | 教育 AI 組<br>(EDUAI) | <p>鼓勵團隊運用 AI 技術(生成式 AI、機器學習、語音/影像/情緒識別、自然語言處理等技術)解決教師教學、學生學習或校園管理等相關問題，如下列主題(但不限於此)。</p> <p>(1)智慧教學：智慧測評、虛擬教學、教案生成等<br/>(2)智慧學習：自主學習、 AI 機器人、分析反饋等<br/>(3)校園管理：自動化管理、智慧監控、校務行政等</p> <p>*競賽作品如有使用生成式 AI，請陳述競賽作品與生成式 AI 之關聯性，使用生成式 AI 產出之內容為何？</p>                                                                                              |



| 編號 | 組名                         | 說明       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|----------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. | TGOS 地圖協作<br>應用組<br>(TGOS) | 主題地圖應用開發 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 實際做出作品，提供使用者空間資訊的創新服務，且作品須包含下列兩項： <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 作品須於 TGOS 地圖協作平台(<a href="https://www.tgos.tw/MapSites">https://www.tgos.tw/MapSites</a>) 「競賽專區」建立主題地圖，並將主題地圖應用在作品裡，以及於繳交給大會的「附件 1-1：系統概述文件」，須註明參賽地圖的服務位址，如：<br/><a href="https://www.tgos.tw/MapSites/Web/Map/MS_Map.aspx?themeid=1592">https://www.tgos.tw/MapSites/Web/Map/MS_Map.aspx?themeid=1592</a></li> <li>➤ 作品須搭配使用 TGOS MAP API 或內政主題 API，相關 API 請至 TGOS 平台進行申請(TGOS 網址 <a href="https://www.tgos.tw/">https://www.tgos.tw/</a>)</li> </ul> </li> <li>■ 須提供影片說明主題地圖應用的意涵。</li> <li>■ 參賽團隊一定要自己建立主題地圖，其使用資料可以是自己團隊調查/生產的，或是使用開放資料；惟請尊重智慧財產權，使用資料非自己團隊調查/生產的，請於建立主題/描述區註明資料來源。</li> <li>■ 建立主題須符合大會的「匿名原則」，如在建立主題之名稱、描述、圖徵屬性，不得提示或暗示參賽單位（如 logo、學校名稱、指導教授姓名等），由評審委員及競賽委員會決議扣分或取消資格。</li> </ul> |
|    |                            | 主題故事地圖協作 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 作品須於 TGOS 地圖協作平台(<a href="https://www.tgos.tw/MapSites">https://www.tgos.tw/MapSites</a>) 「競賽專區」建立主題地圖。</li> <li>■ 繳交給大會的「附件 1-1：系統概述文件」，須註明參賽地圖的服務位址，如：<br/><a href="https://www.tgos.tw/MapSites/Web/Map/MS_Map.aspx?themeid=1592">https://www.tgos.tw/MapSites/Web/Map/MS_Map.aspx?themeid=1592</a></li> <li>■ 須提供影片說明創意故事地圖的意涵。</li> <li>■ 參賽團隊一定要自己建立主題地圖，其使用資料可以是自己團隊調查/生產的，或是使用開放資料；惟請尊重智慧財產權，使用資料非自己團隊調查/生產的，請於建立主題/描述區註明資料來源。</li> <li>■ 建立主題須符合大會的「匿名原則」，如在建立主題之名稱、描述、圖徵屬性，不得提示或暗示參賽單位（如 logo、學校名稱、指導教授姓名等），由評審委員及競賽委員會決議扣分或取消資格。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                             |

| 編號 | 組名                                   | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7. | 商業資訊<br>創新應用組<br>(GCIS-<br>OPENDATA) | <p>鼓勵使用已開放之商業(公司及行號)登記資料或其他商業用途之開放資料，可混搭其它跨域資料，於創業展店、產業上下游供應鏈媒合、經濟統計分佈、觀光休閒娛樂、求職學習等日常生活領域，開發各式主題式資訊創新應用。</p> <p>【重點資訊】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熱門資料集推薦 <a href="https://data.gcis.nat.gov.tw/od/hot">https://data.gcis.nat.gov.tw/od/hot</a></li> <li>2. 可參考經濟部商工行政資料開放平台(<a href="https://data.gcis.nat.gov.tw">https://data.gcis.nat.gov.tw</a>)或商工登記公示資料查詢服務(<a href="https://findbiz.nat.gov.tw/">https://findbiz.nat.gov.tw/</a>)之介紹及應用。</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 8. | 勞工培力訓練組<br>(Labor0D)                 | <p>面對勞動人口短缺及產業需求變遷，期能「擴大開發及提升民眾職場實力」，保持國家競爭優勢！</p> <p>因此，鼓勵參賽團隊可針對不同對象的民眾，如：<b>青年(在校/尚未就業)、待業或在職者(包含一般身分、中高齡者)、退休再就業者</b>為發想對象，以<u>強化各年齡層在不同場域之工作能力或培養第二專長為目標，結合「勞動部(含所屬機關)開放資料集」(至少1筆)或其他就業相關開放資料，開發創新應用服務</u>。協助大眾依照自己的熱情，培養職場新技能，開創自己的道路，同時為產業引進量多質優的勞動力。</p> <p>★勞動部(含所屬機關)開放資料集(<a href="https://innoserve.tca.org.tw/Labor.aspx">https://innoserve.tca.org.tw/Labor.aspx</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 團隊使用勞動部(含所屬機關)的資料集越多者，評審委員將酌予加分。</li> <li>• 請於作品文件說明中附上使用之開放資料來源名稱及網址，另標註是否有運用本次指定範疇之開放資料。</li> <li>• 鼓勵參賽者搭配使用國內外之開放資料，進行開發使用。</li> </ul> <p>【開發方向】※包含但不以此為限</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 定方向：無論是求學打工、未在學且未就業，或想要轉職者，協助釐清職涯方向、適性評估、掌握市場趨勢(缺工產業、職缺地區分布、公司評價、工作內容、薪資結構等)，進而找尋合適的培力管道及課程。</li> <li>2. 增實力：透過團隊自行開發的平臺，提升民眾專業技能，亦或整合多元管道，推薦合適的各式職業訓練、研習、證照等課程，進而提升工作技能。</li> <li>3. 鏈資源：掌握政府各項補助資源，降低職能培訓的學習成本。</li> </ol> <p>【應用情境】※包含但不以此為限</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 協助身心障礙族群運用「混合實境技術」，進行各職場「職前訓練」，如門市商品上架、烘培產品製作、簡易設備操作等，強化職場能力自立生活。</li> <li>2. 依據個人需求或適性評估，「智慧化推薦」提升職能之開課資訊及補助方案。</li> </ol> <p>【背景說明】</p> <p>勞動部及勞動部勞動力發展署為營造「安穩工作」、「安心職場」及「安全勞動」的勞動環境，積極推動青年及中高齡與高齡者就業，並強化就業促進網絡，提供多元職訓管道與強化技能檢定內涵。透過各大計畫提供多項「職前/在職」職業訓練管道與資源。詳請請見勞動部勞動力發展署「臺灣就業網(<a href="https://course.taiwanjobs.gov.tw/">https://course.taiwanjobs.gov.tw/</a>)」</p> |

| 編號  | 組名                           | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9.  | 臺北生活好便利<br>創新應用組<br>(TCGIA)  | <p>1. 使用臺北市資料大平臺 (<a href="https://data.taipei/">https://data.taipei/</a>) 上之開放資料集，至少1筆，團隊使用臺北市資料大平臺的資料集越多者，評審委員將酌予加分，發揮創意製作具實用性之應用服務。熱門資料集請參考競賽網站 <a href="https://innoserve.tca.org.tw/taipeilife.aspx">https://innoserve.tca.org.tw/taipeilife.aspx</a>。</p> <p>2. 請於作品文件說明中附上使用之開放資料來源名稱及網址，另標註是否有運用「臺北市政府」之開放資料。</p> <p>3. 鼓勵參賽者搭配使用國內外之開放資料，進行開發使用。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 10. | 隱私強化<br>技術應用組<br>(NICS_PETs) | <p>全球數位轉型浪潮下，數據為提升治理效能及多元創新的引擎，在此同時資料安全議題至為關鍵，採取適當的隱私強化技術 (Privacy Enhancing Technologies, PETs)，將可平衡隱私保護與資料運用需求，透過技術方法降低直接利用原始資料所衍生之風險，同時保有資料實用性。</p> <p>為推動隱私強化技術的研發與應用，本競賽組別鼓勵參賽團隊從「共享資料供他人應用時，如何兼顧資料隱私保護與資料實用性？」的角度出發，參考以下步驟進行構思及研發：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>資料應用需求發想與實作：</b>下載本組別提供之「出題資料集與說明」並參考「成果繳交參考範本」(上述文件預計 113 年 6 月公布於本網頁)。從出題資料集中擇定一個資料集，試想他人可能的資料應用主題，設計並實作資料應用。</li> <li><b>隱私強化技術設計及運用：</b>運用隱私強化技術(如：差分隱私、合成資料)，產生具保護力的隱私強化衍生資料集。</li> <li><b>資料保護力及實用性衡量：</b>以實作完成的資料應用及本組別設定之衡量指標(詳相關資源)，以衡量隱私強化衍生資料集的保護力與實用性。參賽團隊亦可額外自行增設衡量指標，並納入創新性評分參考。</li> <li><b>提交團隊成果：</b>完成本組別報名，並以 zip 檔提交專案概述文件(含資料應用主題設定說明、選用之隱私強化技術說明、資料集於所實作資料應用中的隱私保護力與實用性說明)、隱私強化技術程式碼、隱私強化衍生資料集。</li> </ol> <p><b>【競賽評分要點】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>參賽團隊產出隱私強化衍生資料集的隱私保護力。</li> <li>參賽團隊產出隱私強化衍生資料集的實用性。</li> <li>資料應用主題、隱私強化技術設計與自行增設衡量指標的創新性。</li> <li>專案文件完整性及說明展示表達能力。</li> </ol> <p><b>【相關資源】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>資料隱私保護力及實用性衡量指標 <a href="https://gov.tw/tM4">https://gov.tw/tM4</a></li> <li>隱私強化技術應用指引：<a href="https://gov.tw/bnL">https://gov.tw/bnL</a></li> <li>數位部隱私強化技術應用示範案例：<a href="https://github.com/moda-gov-tw/PETs-applications">https://github.com/moda-gov-tw/PETs-applications</a></li> </ol> |

| 編號  | 組名                                       | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. | 聯新國際智慧<br>健康照護組<br>(Landseed-<br>health) | <p>鼓勵以人為中心之「智慧健康照護」為主題，透過新世代科技之 AI 人工智慧、生成式 AI、大數據分析、AR/VR、聲紋/影像視訊識別等，「以智慧醫療為基礎，建構無圍牆的保健醫療機構」為目標，以更有效率及整合性健康照護方式，創意發想及開發出各式應用或服務。</p> <p>範疇可包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 智慧健康:透過科技進行行為或生活型態的調整或改變，以增加身心健康，進而預防疾病可能性。</li> <li>● 智慧醫療:透過科技增加醫療效率、改善工作流程、提高營運效能、降低成本及減少人為錯誤。</li> <li>● 智慧照護:透過科技延緩失能或疾病的持續惡化，或達到提早預警，提高照護效益的目的。</li> <li>● 運動醫學：透過科技和醫學結合，進行運動檢測及訓練，提升運動表現，達到運動傷害之預防及保健。</li> </ul> <p>亦可參考 2023 年聯新國際醫院醫療科技展展出主題介紹<br/> <a href="https://www.landseed.com.tw/news-list/view/51700994b152">https://www.landseed.com.tw/news-list/view/51700994b152</a></p> <p><b>【加分機制】</b><br/>         本次參賽作品若有實際應用於各場域中(如：醫療院所、長照機構及藥局等相關醫療機構)，提供使用者進行初步測試或體驗者，請明述於「附件一、系統概述文件」中，將酌予加分(至多 5%)</p> <p><b>【背景說明】</b>聯新國際醫院提倡無圍牆的醫療理念，近年致力於推動數位轉型，以既有的醫療實力，進一步結合數位科技，打造智慧的無圍牆醫院。智慧醫療除了有先進的硬體設施，更重要的關鍵在於「軟實力」的搭配，包括醫護人員專業技術與素養、流程制度與系統的優化整合。我們自行開發多項系統與軟體，導入最新的 AI 人工智慧、大數據分析、行動通訊、遠距視訊、雲端網路、人臉辨識、語音辨識、行動裝置等技術，將科技客製化，更符合實際使用需求。</p> |

| 編號  | 組名                    | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12. | 友達智慧場域與 ESG 應用組 (AUO) | <p>透過智慧化技術，解決在生活、教育、醫療健康、商業銷售與零售體驗、交通上及氣候環境應變的問題，並鏈結「SDGs」議題為概念的創新應用。</p> <p>其範圍可包含（但不限於）：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 智慧教育&amp;企業：智慧教室、教學活動、數位創作、人機互動等。</li> <li>• 智慧零售：智慧商場、無人商店、購物體驗、O2O 混合應用等。</li> <li>• 智慧服務：智慧製造、無人工廠、工廠環安、生產製程、機具操作等。</li> <li>• 智慧移動：智慧座艙、車聯網、自駕車、智慧城市、路況分析等。</li> <li>• 智慧醫療：長青關懷、居家照護、遠距看診、診斷輔助等。</li> </ul> <p>可參考友達智慧場域應用：<a href="https://www.auo.com/zh-TW/solutions/overview">https://www.auo.com/zh-TW/solutions/overview</a></p> <p><b>【背景說明】</b></p> <p>友達光電積極進行雙軸轉型透過深厚的顯示技術為核心，結合 AIoT 致力成為各場域的解決方案商。整合軟硬體、雲端與服務平台，我們提供一站式服務，滿足多元場域應用需求，提供包含零售、教育、企業、醫療、照護、移動、製造與能源等場域解決方案。期望透過合作、互補、共創的模式與各界夥伴共築智慧物聯網生態圈，引領實現未來智慧生活。</p> <p>友達以永續經營為企業核心理念，自 2010 年起，連續每年名列道瓊世界永續性指數，亦自 2018 年起連續每年入選彭博性別平等指數。2022 年正式加入 RE100 倡議，為全球首家承諾於 2050 年全面使用再生能源的顯示器製造企業，並持續精進智慧製造、落實綠色生產，獲世界經濟論壇評選為「全球燈塔工廠」，更獲美國製造協會「製造領導獎」高度肯定，因此鼓勵全國大專校院學生團隊，<u>結合創意與科技，整合 ESG 議題為概念的智慧化創新應用。</u></p> <p><b>聯合國 17 項永續發展目標(SDGs)</b></p> <p>聯合國永續發展目標(Sustainable Development Goals, SDGs)包含 17 項目標(Goals)，旨在實現 2030 年前的可持續發展。這些目標涵蓋了社會、經濟和環境等多個範疇，包括消除貧窮、終止飢餓、促進良好健康與社會福利、優質教育、性別平等、淨水及衛生、可負擔的潔淨能源、合適的工作及經濟成長、產業創新及基礎建設、減少不平等、永續城鄉、責任消費及生產、氣候行動、保育海洋生態、保育陸域生態、和平、正義及健全制度、多元夥伴關係。SDGs 的目的是解決現在和即將面臨的各項問題，因此，SDGs 的推行需要結合創新技術、可持續的經濟發展方式和社會的包容性，以實現全球的可持續發展。</p> |

| 編號 | 組名 | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    | <div data-bbox="614 190 1268 280" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="430 286 1465 801" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="406 817 845 855"><b>友達光電 ESG 永續政策與目標</b></p> <ul data-bbox="406 891 1528 1310" style="list-style-type: none"> <li>• <b>環境永續：</b>落實低碳生產與資源循環利用，目標涵蓋「最佳化產品生命週期的能源或水資源耗用」、「降低生產過程的環境負荷」、「產品之循環經濟價值」。</li> <li>• <b>共榮成長：</b>企業成長應兼顧社會的多元發展，共同包容成長。目標涵蓋「推動優質教育，如員工職能提升、產學合作、弱勢學子之基礎教育」、「促進弱勢與青年就業」、「打造優質工作環境」。</li> <li>• <b>靈活創新：</b>持續應用核心技術，以提升人類生活韌性，促進靈活創新。目標涵蓋「再生能源普及」、「推動智慧製造」、「打造智慧生活」。</li> </ul> <p data-bbox="406 1384 1149 1473">註：可詳閱友達永續官網<br/>(<a href="https://csr.auo.com/tw/operating/target/eps">https://csr.auo.com/tw/operating/target/eps</a> )</p> <div data-bbox="1212 1366 1436 1590" data-label="Image"> </div> |



| 編號  | 組名                                       | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | 歡揚智慧場域<br>創新應用組<br>(GSS<br>intelligence) | <p>以「智慧場域」為發展概念，團隊至少使用<u>一項「歡揚」所提供的數位服務</u> (iota C.ai 對話服務平台、Vital CRM、Vital BizForm 或 Secure Code Warrior)，導入應用於校園、企業營運、城市、客服或醫療等或其他特定場域，或開發具有創意及「智慧化」的多元創新應用作品。</p> <p><b>【加分機制】</b><br/>           若能<u>透過 API 串接</u>，整合多項「歡揚」的數位服務，每整合一項服務(如下所列)，<u>可酌予加分(至多 5%)</u>，依此類推，若同時串接整合其他 3 項服務，至多可加 15%。</p> <p><b>【相關資源】</b><br/>           上述歡揚資訊提供之<u>服務平台及 API 文件</u>，試用申請資訊、線上課程、技術諮詢等資料，將陸續公布於 <a href="https://hackathon.gss.com.tw/2024/innoserve">https://hackathon.gss.com.tw/2024/innoserve</a>，聯絡窗口：<a href="mailto:innoserve@gss.com.tw">innoserve@gss.com.tw</a></p> <p><b>【歡揚資訊-數位服務簡介】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>iota C.ai 對話服務平台</u>：<u>非程式設計者</u>也可以設計的聊天對話服務平台！透過簡單易用的瀏覽器介面提供圖像化元件，快速設計 Chatbot 對話流程，內建 AI 自然語言理解，並可介接外部 AI (如 ChatGPT)。一般情況下，參賽者<u>無需額外撰寫程式</u>即可介接第三方服務提供之 API (或自行開發)，亦可在聊天室介面上完成多種 IT 互動服務。</li> <li>2. <u>Vital CRM</u>：以客戶為核心，客製化彈性的介面設定，增進公司與客戶之間的互動關係，便捷管理業務、行銷推廣、客戶服務、數據分析並整合社群媒體讓服務，提高公司業績持續成長及永續經營，另可整合 Vital BizForm 提升業務管理效率。提供完整 API 可以開發加值應用。</li> <li>3. <u>Vital BizForm</u>：透過<u>視覺化的表單設計</u>，可運用於問卷蒐集、統計分析及留存管理，將資料儲存於雲端達到無紙化目標。</li> <li>4. <u>Secure Code Warrior</u>：專為<u>開發人員</u>設計的安全程式培訓平台，提供完整 API 供參賽者可自行設計培訓課程、個人學習成長軌跡、學習地圖及個人培訓成績。</li> </ol> <p><b>【背景說明】</b>歡揚資訊定位於提供資訊軟體與服務以解決企業資訊化的需求，從引進提升系統效能、穩定性以及開發應用系統所需的生產力工具，再提供「企業 e 化應用軟體」專案服務，並成功發展為套裝產品，也陸續推出雲端服務造福中小企業。</p> |

| 編號  | 組名                                    | 說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14. | 鈦坦敏捷開發<br>特別獎<br>(Titansoft<br>Agile) | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 只要報名「大會專題類」或「國際交流類」組別的團隊，均可加報「鈦坦敏捷開發特別獎」。</li> <li>● 唯一條件為作品須使用「敏捷開發」，並提交附件 3「敏捷開發佐證說明書」，請詳閱附件 3 說明。</li> <li>● 敏捷開發是一種應對快速變化需求所設計出來的管理模型。Google 和 Facebook 也都是用敏捷開發 (Agile Development) 的模式來產出軟體、試驗市場需求、從而持續改善產品來吸引使用者。</li> <li>● 敏捷方法很多，包括 Scrum、看板方法 (Kanban)、或極限編程 (Extreme Programming) 等，均可。 <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 更多說明：<a href="https://goo.gl/m6E8TB">https://goo.gl/m6E8TB</a></li> <li>■ 敏捷工具技：<a href="https://titansoft.com/tw/agile_toolkits">https://titansoft.com/tw/agile_toolkits</a></li> </ul> </li> </ul> <p>【背景說明】</p> <p>新加坡商鈦坦科技(<a href="https://titansoft.com/tw">https://titansoft.com/tw</a>)是一間軟體開發公司，憑藉著在軟體工程方面的豐富經驗，提供各式諮詢服務，包括市場研究、伺服器與網管工程、網路基礎架構、雲端運算部署方案等。著名的有：軟體專案管理平台、系統全域監控平台、客制型會計系統、智慧商務管理等，<u>致力於線上軟體平台的開發與維護，採用敏捷開發 (Agile Software Development)</u>。因此鼓勵大專校院學生團隊，採用「各種敏捷方法」開發本次的 ICT 競賽作品，更能滾動式調整，貼近使用端或客戶端的需求。</p> |



#### 四、報名資格

##### (一) 大會專題類

| 編號 | 組別                          | 報名資格                                                                                                            |                                                                                               |
|----|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                             | 通用                                                                                                              | 指定                                                                                            |
| 1. | 資訊應用組<br>(IP)               | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。每隊學生不超過 8 人，鼓勵跨系組隊。另需有 1-2 名學校指導老師。<br>2. 如有資管系學生參賽，則 <b>資管系學生不得超過一半</b> 。         | 1. 由大專校院各校資訊管理學系推薦報名，報名以 3 隊為上限。凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊學生不超過 8 人。另需有 1-2 名學校指導老師。 |
| 2. | AI 工具運用組<br>(Generative AI) | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)在學學生都可參加。<br>2. 每隊學生不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。<br>3. 作品須運用「AI 工具」，且須於系統概述文件中詳述運用何種 AI 工具及運用範疇。 |                                                                                               |
| 3. | 產學合作組<br>(PR)               | 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。報名本組隊伍需繳交附件 2「專題產學合作同意書」，每隊學生不超過 8 人。另需有 1-2 名學校指導老師。                                 |                                                                                               |
| 4. | 高中高職組<br>(IPSH)             | 各級公、私立高中(職)學校(含五專一~三年級)之在學學生為限，每隊學生不超過 8 人。另需有 1-2 名學校指導老師。                                                     |                                                                                               |

##### (二) 國際交流類

| 編號 | 組別               | 報名資格                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 國際交流-英文組<br>(IC) | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 國際團隊部分，凡外國大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>3. 每隊學生不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。<br>4. 每隊需提供英文說明文件(附件 1-2)。<br>5. 作品介紹影片英文口語配音、旁白，需為團隊成員口說報告，請勿使用軟體、人工智慧等技術輔助。<br>6. 如臺灣團隊成員均為大專生，則有機會由評審委員優先推薦參加 2024 APICTA Awards 亞太資通訊科技聯盟大賽學生組，代表臺灣參加國際總決賽。 |

### (三) 指定專題類

| 編號  | 組名                           | 報名資格                                                                                                                             |                                                            |
|-----|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 1.  | 數位樂齡美好生活組<br>(Gerontech)     | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊學生不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。                                                                 |                                                            |
| 2.  | 教育開放資料組<br>(EDUOD)           | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)、高中高職之在學學生都可參加。<br>2. 每隊學生不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。<br>3. <u>須於系統概述文件中說明所使用之資料集與來源。</u>                        |                                                            |
| 3.  | 資安應用組<br>(EDUSE1)            | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)、高中高職之在學學生都可參加。<br>2. 每隊學生不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。                                                            |                                                            |
| 4.  | 資安技術組<br>(EDUSE2)            | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)、高中高職之在學學生都可參加。<br>2. 每隊學生不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。                                                            |                                                            |
| 5.  | 教育 AI 組<br>(EDUAI)           | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)、高中高職之在學學生都可參加。<br>2. 每隊學生不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。                                                            |                                                            |
| 6.  | TGOS 地圖協作<br>應用組<br>(TGOS)   | 主題地圖<br>應用開發                                                                                                                     | 1. 凡具備全國高中高職、大專校院及碩博士班學生身份<br>均可參加。                        |
|     |                              | 主題故事<br>地圖協作                                                                                                                     | 2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。<br>3. 每隊需有系統概述文件(文件頁數依大會規定)。 |
| 7.  | 商業資訊創新應用組<br>(GCIS-OPENDATA) | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名指導老師。<br>3. 以公司或商業登記開放資料為基礎，可混搭其它跨域資料加值，應用<br>主題不限，任何軟、硬體資訊整合技術之創新應用均可參加。 |                                                            |
| 8.  | 勞工培力訓練組<br>(LaborOD)         | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名指導老師。                                                                     |                                                            |
| 9.  | 臺北生活好便利<br>創新應用組<br>(TCGIA)  | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名指導老師。                                                                     |                                                            |
| 10. | 隱私強化<br>技術應用組<br>(NICS_PETs) | 3. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>4. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名指導老師。                                                                     |                                                            |

| 編號  | 組名                                    | 報名資格                                                                                                                                                          |
|-----|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. | 聯新國際智慧<br>健康照護組<br>(Landseed-health)  | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名指導老師。                                                                                                  |
| 12. | 友達智慧場域與<br>ESG 應用組<br>(AUO)           | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名指導老師。                                                                                                  |
| 13. | 歡揚智慧場域創新<br>應用組<br>(GSS intelligence) | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生都可參加。<br>2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名指導老師。                                                                                                  |
| 14. | 鈦坦敏捷開發特別獎<br>(Titansoft Agile)        | 1. 凡大專校院(含大專生、碩博士生)之在學學生身份，只要報名「大會專題類」及「國際交流類」的團隊，皆可加報「鈦坦敏捷開發特別獎」。<br>2. 每隊不超過 8 人，另需有 1-2 名學校指導老師。<br>3. 唯一條件為作品須使用「敏捷開發」，並提交競賽須知附件 3「敏捷開發佐證說明書」，請詳閱附件 3 說明。 |

## 五、報名流程

(一) 線上報名-報名網址：<https://innoserve.tca.org.tw>

點選報名類別(最多選 2 類，鈦坦敏捷開發特別獎不在此限)

1. 大會專題類
2. 國際交流類
3. 指定專題類

點選報名組別(最多選 2 組，鈦坦敏捷開發特別獎不在此限)

### 1. 大會專題類

- (1) 資訊應用組
- (2) AI 工具運用組
- (3) 產學合作組
- (4) 高中高職組

### 2. 國際交流類

- (1) 國際交流-英文組

### 3. 指定專題類

- (1) 數位樂齡美好生活組
- (2) 教育開放資料組
- (3) 資安應用組
- (4) 資安技術組
- (5) 教育 AI 組
- (6) TGOS 地圖協作應用組
- (7) 商業資訊創新應用組
- (8) 勞工培力訓練組
- (9) 臺北生活好便利創新應用組
- (10) 隱私強化技術應用組
- (11) 聯新國際智慧健康照護組
- (12) 友達智慧場域與 ESG 應用組
- (13) 歡揚智慧場域創新應用組
- (14) 鈦坦敏捷開發特別獎

## 上傳專題資料

1. 系統概述文件(附件 1-1)或(附件 1-2，僅報名國際交流-英文組須繳交)
2. 專題產學合作同意書(僅報名「產學合作組」須繳交如附件 2)
3. 敏捷開發佐證說明書(僅報名「鈦坦敏捷開發特別獎」者須繳交如附件 3)
4. 教育開放資料組-好點子說明書(僅報名「教育開放資料組-好點子獎勵」須繳交如附件 4，爭取加碼獎勵)
5. 參賽切結書暨蒐集個人資料告知/肖像提供同意書(附件 5)
6. 學生證正反面影本(供執行單位查驗「在學身分」使用，若學生證為 IC 卡「無法辨識系所及註冊章」時，請學校單位開立「在學證明」一併上傳)
7. 團體照
8. 作品介紹影片 3 分鐘

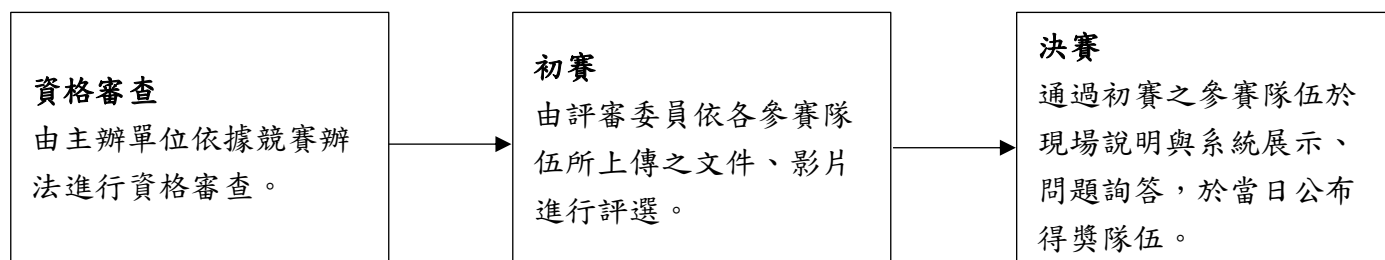
※報名截止日期 10/2 (三)下午五點

(二) 注意事項

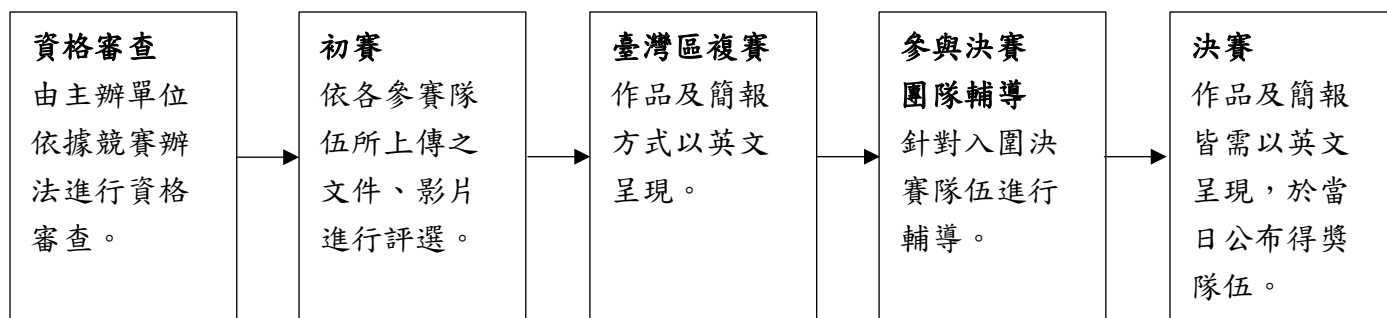
| 項目     | 注意事項                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 上傳報名文件 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 系統概述文件(附件 1-1)或(附件 1-2，僅報名國際交流-英文組須繳交)需為 word 檔，統一用標楷體 14 字型，<u>不得超過 5 頁</u>，且檔案大小不得超過 4MB。</li> <li>2. 專題產學合作同意書(僅報名「<b>產學合作組</b>」須繳交如附件 2)，需掃描成 PDF 檔，且檔案大小不得超過 2MB。</li> <li>3. 敏捷開發佐證說明書(僅報名「<b>鈦坦敏捷開發特別獎</b>」者，須繳交如附件 3) 需為 PDF 檔，不得超過 3 頁，且檔案大小不得超過 2MB。</li> <li>4. 教育開放資料組-好點子說明書(僅報名「<b>教育開放資料組-好點子獎勵</b>」者，須繳交如附件 4)需為 PDF 檔，標楷體 14 字型，不得超過 3 頁，且檔案大小不得超過 2MB。</li> <li>5. 參賽切結書暨蒐集個人資料告知/肖像提供同意書 (附件 5)，須由所有團隊成員親筆簽名，需掃描成 PDF 檔，且檔案大小不得超過 2MB。</li> <li>6. 學生證正反面影本，需掃描成 PDF 檔，且檔案大小不得超過 2MB。供執行單位查驗「在學身分」使用，若學生證為 IC 卡無法辨識「系所及註冊章」時，請學校單位開立「在學證明」一併上傳。</li> <li>7. 團體照需為 JPG 檔，繳交像素須大於 1024x768，且禁止裁剪成正方形避免播放時變形，並建議參賽團隊全體及學校指導老師共同合影，檔案大小不得超過 2MB。</li> <li>8. 作品介紹影片 3 分鐘，請先上傳至 YouTube，隱私權點選為「不公開(僅知道網址的才能觀看)」，上傳後將影片網址填入線上報名資料內。</li> <li>9. <u>參加「國際交流-英文組」作品介紹影片之英文口語配音、旁白，需為團隊成員口說報告，請勿使用軟體、人工智慧等技術輔助。</u></li> <li>10. 作品介紹影片範例，請至報名網站查看 (<a href="https://innoserve.tca.org.tw/award.aspx">https://innoserve.tca.org.tw/award.aspx</a>)。</li> <li>11. 匿名原則：繳交之資料內容(含影片)除大會提供之表頭之外，不得提示或暗示參賽單位 (如學校 logo、學校名稱、指導教授姓名等)，如有違反，由評審委員及競賽委員會決議扣分或取消資格。</li> </ol> |
| 其他     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 同一組學生只能報名1個專題，或同一作品不得以不同名稱或不同團隊來參賽，經查獲者，取消參賽及得獎資格。</li> <li>2. 報名「教育開放資料組」、「商業資訊創新應用組」、「勞工培力訓練組」、「臺北生活好便利創新應用組」注意事項： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 線上報名時，請填寫至少1筆各組指定之開放資料的資料集(Data Set)名稱。</li> <li>(2) 另詳列於上傳文件「系統概述文件(附件1-1)」中。</li> </ol> </li> <li>3. 報名產學合作組 (PR) 注意事項： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 報名產學合作組，需於「系統概述文件」之「前言」段落中，詳細註明合作之公司名稱、聯絡人及電話號碼，並請廠商填寫專題產學合作同意書(附件2)，以供查證及提供評審委員參考。</li> <li>(2) 如報名產學合作組後，經主辦單位評定不符合產學合作組資格時，主辦單位將調整該組至其他適合組別。</li> <li>(3) 檢附廠商填寫之專題產學合作同意書者，優先歸入本組。</li> <li>(4) 由產官學界公正評審團隊針對參賽作品的產業實務與技術面之觀點進行評審。</li> </ol> </li> <li>4. 不符合上述報名程序及交付資料不齊全之團隊，主辦單位有權取消其參賽資格。</li> <li>5. 資管系報名「<b>資訊應用組(指定)</b>」如違反規定，超過報名隊數之上限，主辦單位有權取消該校報名資格。</li> <li>6. <u>報名截止後不得更換或新增組員及學校指導老師。</u></li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

## 六、競賽流程

### (一) 大會專題類、國際交流類、指定專題類



### (二) 國際交流類(國際交流-英文組)



### (三) 競賽流程說明

1. 資格審查：由主辦單位依據報名須知進行資格審查並調整競賽組別。
2. 初賽：通過資格審查後由評審委員依各參賽隊伍所上傳之資料與作品介紹影片進行評選，通過後進入決賽。
3. 臺灣區複賽：「國際交流-英文組」參賽隊伍需先經過臺灣區現場複賽，作品及簡報呈現方式以英文為原則，並針對入圍決賽隊伍進行作品英文化輔導。
  - 每組現場說明與展示（約6分鐘）、問題詢答（約7分鐘），為使大會順利準時進行，確切詢答時間將視情況調整公告。
4. 決賽：通過初賽及臺灣區複賽之參賽隊伍於現場說明與系統展示、問題詢答。
  - 國際交流-英文組之參賽隊伍需以英文呈現作品及簡報。
  - 每組現場說明與展示（約6分鐘）、問題詢答（約7分鐘），為使大會順利準時進行，確切詢答時間將視情況調整公告。
  - 同時報名2類之參賽隊伍，需簡報兩次。

(四) 決賽時程表(暫定，最後時間以當天的大會手冊為準)

| 時 間         | 活 動 流 程                                            |
|-------------|----------------------------------------------------|
| 07:30~08:30 | 報到及現場展示系統架設                                        |
| 08:10~08:30 | 貴賓、評審委員報到                                          |
| 08:30~09:20 | 開幕典禮                                               |
| 09:20~09:30 | 評審委員共識會議                                           |
| 09:30~10:45 | 現場詢答、決選評分(一) 每組第1~第5隊<br>(大會專題類、國際交流類、指定專題類同步評選)   |
| 10:45~10:55 | 中場休息                                               |
| 10:55~12:10 | 現場詢答、決選評分(二) 每組第6~第10隊<br>(大會專題類、國際交流類、指定專題類同步評選)  |
| 12:10~13:30 | 午餐休息                                               |
| 13:30~14:45 | 現場詢答、決選評分(三) 每組第11~第15隊<br>(大會專題類、國際交流類、指定專題類同步評選) |
| 14:45~15:30 | 決選評審會議、團隊觀摩                                        |
| 15:30~17:00 | 頒獎典禮                                               |

## 七、評審遴選與評分項目

### (一) 評審遴選

#### 1. 大會專題類

| 編號 | 組別                          | 評審組成                                                                                                         |
|----|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 資訊應用組<br>(IP)               | 1. 評審團成員由競賽委員會共同邀請，由國內資服產業廠商與學術界代表共同組成。<br>2. 資訊應用組評審由具資訊技術背景之高階主管擔任。<br>3. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。 |
| 2. | AI 工具運用組<br>(Generative AI) | 1. 評審團成員由競賽委員會共同邀請，由國內資服產業廠商與學術界代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。                               |
| 3. | 產學合作組<br>(PR)               | 1. 評審團成員由競賽委員會共同邀請，由國內資服產業廠商與學術界代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。                               |
| 4. | 高中高職組<br>(IPSH)             | 1. 評審團成員由競賽委員會共同邀請，由國內資服產業廠商與學術界代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。                               |

#### 2. 國際交流類

| 編號 | 組別               | 評審組成                                                                           |
|----|------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 國際交流-英文組<br>(IC) | 1. 評審團成員由競賽委員會共同邀請，由國內資服產業廠商與學術界代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。 |

#### 3. 指定專題類

| 編號 | 組名                       | 評審組成                                                                           |
|----|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 數位樂齡美好生活組<br>(Gerontech) | 1. 評審團成員由數位發展部數位產業署及競賽委員會廣邀產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。 |
| 2. | 教育開放資料組<br>(EDUOD)       | 1. 評審團成員教育部資訊及科技教育司及競賽委員會邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。 |



| 編號  | 組名                                   | 評審組成                                                                             |
|-----|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 3.  | 資安應用組<br>(EDUSE1)                    | 1. 評審團成員由教育部資訊及科技教育司及競賽委員會邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。  |
| 4.  | 資安技術組<br>(EDUSE2)                    | 1. 評審團成員由教育部資訊及科技教育司及競賽委員會邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。  |
| 5.  | 教育 AI 組<br>(EDUAI)                   | 1. 評審團成員由教育部資訊及科技教育司及競賽委員會邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。  |
| 6.  | TGOS 地圖協作應用組<br>(TGOS)               | 1. 評審團成員由內政部資訊服務司及競賽委員會共同邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。   |
| 7.  | 商業資訊創新應用組<br>(GCIS-OPENDATA)         | 1. 評審團成員由經濟部商業發展署及競賽委員會邀請邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。   |
| 8.  | 勞工培力訓練組<br>(Labor0D)                 | 1. 評審團成員由勞動部及競賽委員會邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。          |
| 9.  | 臺北生活好便利<br>創新應用組<br>(TCGIA)          | 1. 評審團成員由臺北市政府及競賽委員會廣邀產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。        |
| 10. | 隱私強化<br>技術應用組<br>(NICS_PETs)         | 1. 評審團成員由國家資通安全研究院及競賽委員會廣邀產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。    |
| 11. | 聯新國際智慧<br>健康照護組<br>(Landseed-health) | 1. 評審團成員由聯新國際醫院及競賽委員會共同邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。     |
| 12. | 友達智慧場域與<br>ESG 應用組<br>(AUO)          | 1. 評審團成員由友達光電股份有限公司及競賽委員會共同邀請產、官、學代表共同組成。<br>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。 |

| 編號  | 組名                                | 評審組成                                                                                                                                     |
|-----|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | 叡揚智慧場域創新應用組<br>(GSS intelligence) | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 評審團成員由叡揚資訊股份有限公司及競賽委員會共同邀請產、官、學代表共同組成。</li> <li>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。</li> </ol> |
| 14. | 鈦坦敏捷開發特別獎<br>(Titansoft Agile)    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 評審團成員由新加坡商鈦坦科技及競賽委員會共同邀請產、官、學代表共同組成。</li> <li>2. 評審團設召集人一名，負責主持評審會議及與評審相關工作事務的協調。</li> </ol>   |

(二) 參賽隊伍票選

| 獎項內容            | 票選進行方式                                                                                             |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 最佳人氣獎<br>(全部五隊) | 以參賽隊伍為單位，由參賽隊伍於決賽現場掃描 QR code 投票，每隊有五票的投票資格，可以投給自己的團隊，且至少要投滿三個，其得票最高的五個團隊（至少一隊獲獎隊伍為高中高職組）將獲得最佳人氣獎。 |

(三) 初賽評分項目

1. 大會專題類

| 編號 | 組別                          | 初賽評分項目                    | 權重  |
|----|-----------------------------|---------------------------|-----|
| 1. | 資訊應用組<br>(IP)               | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)       | 50% |
|    |                             | 擴充性(包含延展性等)               | 50% |
| 2. | AI 工具運用組<br>(Generative AI) | 創新性(包含創意度、影響力等)           | 35% |
|    |                             | 應用性(包含工具應用程度、整合性、使用端接受度等) | 40% |
|    |                             | 技術性(包含技術成熟度、未來擴充性)        | 25% |
| 3. | 產學合作組<br>(PR)               | 技術性(包含技術成熟度、未來擴充性)        | 50% |
|    |                             | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)       | 50% |
| 4. | 高中高職組<br>(IPSH)             | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)       | 50% |
|    |                             | 擴充性(包含延展性等)               | 50% |

2. 國際交流類

| 編號 | 組別               | 初賽評分項目                     | 權重  |
|----|------------------|----------------------------|-----|
| 1. | 國際交流-英文組<br>(IC) | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)        | 30% |
|    |                  | 實用性                        | 45% |
|    |                  | 英文說明展示表達能力                 | 15% |
|    |                  | 系統文件完整性(包含完整度、主題符合度、問題定義等) | 10% |

3. 指定專題類

| 編號 | 組名                       | 初賽評分項目              | 權重  |
|----|--------------------------|---------------------|-----|
| 1. | 數位樂齡美好生活組<br>(Gerontech) | 創新性(創意構想程度、服務創新性)   | 40% |
|    |                          | 實用性(使用者接受度、可行性、影響力) | 30% |
|    |                          | 技術性(功能完整性、穩定性、可擴充性) | 30% |

| 編號 | 組名                           | 初賽評分項目                         |     | 權重  |
|----|------------------------------|--------------------------------|-----|-----|
| 2. | 教育開放資料組<br>(EDUOD)           | 教育開放資料使用度(數量與程度)               |     | 40% |
|    |                              | 創新性(創意構想程度、服務創新性、資料呈現方式)       |     | 30% |
|    |                              | 實用性(功能性、可行性、穩定性、擴充性)           |     | 30% |
| 3. | 資安應用組<br>(EDUSE1)            | 創新性(創意、構想、應用)                  |     | 60% |
|    |                              | 實用性(市場、功能、可行)                  |     | 40% |
| 4. | 資安技術組<br>(EDUSE2)            | 技術創新性(創意、構想)                   |     | 40% |
|    |                              | 技術可行性(穩定性、成熟度、完整性、擴充性)         |     | 60% |
| 5. | 教育 AI 組<br>(EDUAI)           | 創新性(AI 創新應用、創意、構想等)            |     | 40% |
|    |                              | 技術性(AI 模型開發、精準度、功能性、穩定性等)      |     | 30% |
|    |                              | 實用性(可執行度、整合性、使用端接受度等)          |     | 30% |
| 6. | TGOS 地圖協作應用組<br>(TGOS)       | 主題地圖<br>應用開發                   | 創新性 | 50% |
|    |                              |                                | 實用性 | 50% |
|    |                              | 主題故事<br>地圖協作                   | 創新性 | 50% |
|    |                              |                                | 實用性 | 50% |
| 7. | 商業資訊創新應用組<br>(GCIS-OPENDATA) | 創新性                            |     | 40% |
|    |                              | 實用性                            |     | 35% |
|    |                              | 加值性                            |     | 25% |
| 8. | 勞工培力訓練組<br>(LaborOD)         | 創新性(創意構想程度、服務創新性、資料呈現方式)       |     | 40% |
|    |                              | 實用性(功能性、可行性、穩定性、擴充性)           |     | 40% |
|    |                              | 資料使用度(使用勞動部及其所屬機關「開放資料」的數量與程度) |     | 20% |

| 編號  | 組名                                   | 初賽評分項目                                                          | 權重  |
|-----|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----|
| 9.  | 臺北生活好便利<br>創新應用組<br>(TCGIA)          | 創新性                                                             | 50% |
|     |                                      | 實用性                                                             | 50% |
| 10. | 隱私強化<br>技術應用組<br>(NICS_PETs)         | 實用性(技術可行性、成效)                                                   | 30% |
|     |                                      | 資料隱私保護力                                                         | 30% |
|     |                                      | 創新性                                                             | 30% |
|     |                                      | 文件完整性                                                           | 10% |
| 11. | 聯新國際智慧<br>健康照護組<br>(Landseed-health) | 市場性 (應用服務產生的效益、市場接受度、衍生服務之可能性)                                  | 40% |
|     |                                      | 創新性 (創意構想程度、服務創新性)                                              | 40% |
|     |                                      | 完整性 (技術與說明文件是否完整、功能與主題與使用情境之說明是否詳細、應用服務之內容與呈現方式是否易懂)            | 20% |
| 12. | 友達智慧場域與<br>ESG 應用組<br>(AUO)          | 創新性暨與 ESG 連結性                                                   | 35% |
|     |                                      | 實用性                                                             | 35% |
|     |                                      | 技術性                                                             | 30% |
| 13. | 歡揚智慧場域創新應用組<br>(GSS intelligence)    | 創新性(作品創新性、創意構想程度等)                                              | 30% |
|     |                                      | 實用性(科技應用整合性、功能性、使用端接受度等)                                        | 30% |
|     |                                      | 技術性(使用技術內容、擴充性、架構合理性等)                                          | 20% |
|     |                                      | 完成度(作品實際操作可用性、穩定性)                                              | 20% |
| 14. | 鈦坦敏捷開發特別獎<br>(Titansoft Agile)       | 適應性 Adaptive (快速迭代, 持續改善, 頻繁獲得使用者反饋等)                           | 40% |
|     |                                      | 可視性 Transparency (資訊視覺化, 進度透明度, 團隊資訊交流頻率等)                      | 30% |
|     |                                      | 技術性 Technical Practice (DevOps, Test Driven Development, 持續集成等) | 30% |

(四)「國際交流-英文組」臺灣區複賽評分項目

| 編號 | 組別               | 臺灣區複賽評分項目                  | 權重  |
|----|------------------|----------------------------|-----|
| 1. | 國際交流-英文組<br>(IC) | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)        | 30% |
|    |                  | 實用性                        | 45% |
|    |                  | 英文說明展示表達能力                 | 15% |
|    |                  | 系統文件完整性(包含完整度、主題符合度、問題定義等) | 10% |

(五) 決賽評分項目

1. 大會專題類

| 編號 | 組別                          | 決賽評分項目                      | 權重  |
|----|-----------------------------|-----------------------------|-----|
| 1. | 資訊應用組<br>(IP)               | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)         | 30% |
|    |                             | 實用性(包含有效性、整合性等)             | 15% |
|    |                             | 穩定性(包含完整度、使用者體驗等)           | 15% |
|    |                             | 擴充性(包含延展性等)                 | 15% |
|    |                             | 系統文件完整性(包含完整度、主題符合度、問題定義等)  | 15% |
|    |                             | 說明展示表達能力                    | 10% |
| 2. | AI 工具運用組<br>(Generative AI) | 創新性(包含創意度、影響力等)             | 30% |
|    |                             | 應用性(包含工具應用程度、整合性、使用端接受度等)   | 40% |
|    |                             | 技術性(包含技術成熟度、未來擴充性)          | 20% |
|    |                             | 說明展示表達能力(含完整度、整體概念呈現及說明清晰度) | 10% |
| 3. | 產學合作組<br>(PR)               | 企業上線可行性                     | 20% |
|    |                             | 技術性(包含技術成熟度、未來擴充性)          | 20% |
|    |                             | 實用性(包含有效性、整合性等)             | 20% |
|    |                             | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)         | 15% |
|    |                             | 系統文件完整性(包含完整度、主題符合度、問題定義等)  | 15% |
|    |                             | 說明展示表達能力                    | 10% |

| 編號 | 組別              | 決賽評分項目                     | 權重  |
|----|-----------------|----------------------------|-----|
| 4. | 高中高職組<br>(IPSH) | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)        | 30% |
|    |                 | 實用性(包含有效性、整合性等)            | 15% |
|    |                 | 穩定性(包含完整度、使用者體驗等)          | 15% |
|    |                 | 擴充性(包含延展性等)                | 15% |
|    |                 | 系統文件完整性(包含完整度、主題符合度、問題定義等) | 15% |
|    |                 | 說明展示表達能力                   | 10% |

## 2. 國際交流類

| 編號 | 組別               | 決賽評分項目                     | 權重  |
|----|------------------|----------------------------|-----|
| 1. | 國際交流-英文組<br>(IC) | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等)        | 30% |
|    |                  | 實用性                        | 45% |
|    |                  | 英文說明展示表達能力                 | 15% |
|    |                  | 系統文件完整性(包含完整度、主題符合度、問題定義等) | 10% |

## 3. 指定專題類

| 編號 | 組別                       | 決賽評分項目                       | 權重  |
|----|--------------------------|------------------------------|-----|
| 1. | 數位樂齡美好生活組<br>(Gerontech) | 創新性                          | 30% |
|    |                          | 實用性                          | 30% |
|    |                          | 技術性                          | 20% |
|    |                          | 說明展示表達能力                     | 20% |
| 2. | 教育開放資料組<br>(EDUOD)       | 創新性(創意構想程度、服務創新性、資料呈現方式)     | 25% |
|    |                          | 實用性(功能性、可行性、穩定性、擴充性)         | 25% |
|    |                          | 教育開放資料使用度(數量與程度)             | 40% |
|    |                          | 說明展示表達能力(主題符合度、說明清晰度、整體概念呈現) | 10% |

| 編號 | 組別                               | 決賽評分項目                       |                                   | 權重  |
|----|----------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|-----|
| 3. | 資安應用組<br>(EDUSE1)                | 創新性(創意、構想、應用)                |                                   | 45% |
|    |                                  | 實用性(市場、功能、可行)                |                                   | 35% |
|    |                                  | 表達能力(作品展示、說明清楚、整體概念完整)       |                                   | 20% |
| 4. | 資安技術組<br>(EDUSE2)                | 技術創新性(創意、構想)                 |                                   | 35% |
|    |                                  | 技術可行性(穩定性、成熟度、完整性、擴充性)       |                                   | 45% |
|    |                                  | 表達能力(作品展示、說明清楚、整體概念完整)       |                                   | 20% |
| 5. | 教育 AI 組<br>(EDUAI)               | 創新性(AI 創新應用、創意、構想等)          |                                   | 35% |
|    |                                  | 技術性(AI 模型開發、精準度、功能性、穩定性等)    |                                   | 25% |
|    |                                  | 實用性(可執行度、整合性、使用端接受度等)        |                                   | 25% |
|    |                                  | 說明展示表達能力(主題符合度、說明清晰度、整體概念呈現) |                                   | 15% |
| 6. | TGOS 地圖協作應用組<br>(TGOS)           | 主題<br>地圖<br>應用<br>開發         | 創新性(包含產品創新性、文化創意整合性等)             | 40% |
|    |                                  |                              | 實用性(包含科技應用整合性、功能性、提供給政府機關之應用或挹注等) | 40% |
|    |                                  |                              | 現場展示能力(主題符合度、說明清晰度、展示美觀性、設計概念呈現等) | 20% |
|    |                                  | 主題<br>故事<br>地圖<br>協作         | 創新性(包含產品創新性、文化創意整合性等)             | 40% |
|    |                                  |                              | 實用性(包含科技應用整合性、功能性等)               | 40% |
|    |                                  |                              | 現場展示能力(主題符合度、說明清晰度、展示美觀性、設計概念呈現等) | 20% |
| 7. | 商業資訊<br>創新應用組<br>(GCIS-OPENDATA) | 創新性(包含創新度、影響力、整合性等但不限於此)     |                                   | 30% |
|    |                                  | 實用性(包含技術成熟度、市場潛力等但不限於此)      |                                   | 25% |
|    |                                  | 加值性(開放資料加值程度、應用主題符合度等但不限於此)  |                                   | 15% |
|    |                                  | 系統文件完整性                      |                                   | 15% |
|    |                                  | 說明展示表達能力                     |                                   | 15% |



| 編號  | 組別                                   | 決賽評分項目                                              | 權重  |
|-----|--------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----|
| 8.  | 勞工培力訓練組<br>(LaborOD)                 | 創新性(創意構想程度、服務創新性、資料呈現方式)                            | 30% |
|     |                                      | 實用性(功能性、可行性、穩定性、擴充性)                                | 40% |
|     |                                      | 資料使用度(使用勞動部及其所屬機關「開放資料」的數量與程度)                      | 20% |
|     |                                      | 說明展示表達能力(主題符合度、說明清晰度、整體概念呈現)                        | 10% |
| 9.  | 臺北生活好便利<br>創新應用組<br>(TCGIA)          | 創新性                                                 | 30% |
|     |                                      | 實用性                                                 | 15% |
|     |                                      | 穩定性                                                 | 15% |
|     |                                      | 擴充性                                                 | 15% |
|     |                                      | 系統文件完整性                                             | 15% |
|     |                                      | 說明展示表達能力                                            | 10% |
| 10. | 隱私強化<br>技術應用組<br>(NICS_PETs)         | 資料隱私保護力                                             | 35% |
|     |                                      | 實用性(技術可行性、成效)                                       | 35% |
|     |                                      | 創新性                                                 | 20% |
|     |                                      | 說明展示表達能力                                            | 10% |
| 11. | 聯新國際智慧<br>健康照護組<br>(Landseed-health) | 市場性(應用服務產生的效益、市場接受度、衍生服務之可能性)                       | 25% |
|     |                                      | 創新性(創意構想程度、服務創新性)                                   | 25% |
|     |                                      | 可行性(技術可行性、系統整合成熟度、未來之擴充性與穩定性)                       | 35% |
|     |                                      | 完整性(技術與說明文件是否完整、功能與主題與使用情境之說明是否詳細、應用服務之內容與呈現方式是否易懂) | 15% |
| 12. | 友達智慧場域與<br>ESG 應用組<br>(AUO)          | 創新性暨與 ESG 連結性                                       | 30% |
|     |                                      | 實用性                                                 | 30% |
|     |                                      | 技術性                                                 | 20% |
|     |                                      | 說明展示表達能力                                            | 20% |

|     |                                   |                                                                 |     |
|-----|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----|
| 13. | 歡揚智慧場域創新應用組<br>(GSS intelligence) | 創新應用(引入新的概念、技術，或導入新領域，帶來新價值)                                    | 30% |
|     |                                   | 技術能力(使用技術內容、擴充性、架構合理性等)                                         | 30% |
|     |                                   | 產品貢獻(包裝既有 API 的創新整合情境、或是提出新的 API 等)                             | 30% |
|     |                                   | 展示及表達能力(主題符合度、文件說明完整性、邏輯性及口說表達能力)                               | 10% |
| 14. | 鈦坦敏捷開發特別獎<br>(Titansoft Agile)    | 適應性 Adaptive (快速迭代、持續改善、頻繁獲得使用者反饋等)                             | 40% |
|     |                                   | 可視性 Transparency (資訊視覺化、進度透明度、團隊資訊交流頻率等)                        | 30% |
|     |                                   | 技術性 Technical Practice (DevOps, Test Driven Development, 持續集成等) | 30% |

## 八、獎勵方式

本屆「大會專題類」及「國際交流類」之各組別評選方式將視報名隊數細分各小組，每小組約 10~15 隊，從各小組中各評選出優秀的得獎隊伍，得獎隊伍之數位獎狀將於賽後統一製作後寄送至團隊所有成員之個人信箱。

### (一) 大會專題類(數位發展部數位產業署提供之獎項)

| 編號 | 組別                          | 獎勵內容                                                                                       | 備註                                      |
|----|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1. | 資訊應用組<br>(IP)               | 第一名(10 名)：新臺幣 20,000 元<br>第二名(10 名)：新臺幣 10,000 元<br>第三名(10 名)：新臺幣 5,000 元<br>佳作(20 名)：獎狀乙只 | 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員都可得到由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。 |
| 2. | AI 工具運用組<br>(Generative AI) | 第一名(2 名)：新臺幣 20,000 元<br>第二名(2 名)：新臺幣 10,000 元<br>第三名(2 名)：新臺幣 5,000 元<br>佳作(4 名)：獎狀乙只     |                                         |
| 3. | 產學合作組<br>(PR)               | 第一名(3 名)：新臺幣 40,000 元<br>第二名(3 名)：新臺幣 25,000 元<br>第三名(3 名)：新臺幣 10,000 元<br>佳作(6 名)：獎狀乙只    |                                         |

| 編號 | 組別              | 獎勵內容                                                                               | 備註                                                                                                                                                                                  |
|----|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | 高中高職組<br>(IPSH) | 第一名(1名)：新臺幣 20,000 元<br>第二名(1名)：新臺幣 10,000 元<br>第三名(1名)：新臺幣 5,000 元<br>佳作(2名)：獎狀乙只 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員都可得到由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。</li> <li>■ 入圍決賽並全程參賽的團隊，指導老師及該團隊學生成員皆可得到入圍證明乙只。</li> <li>■ 通過資格審的指導老師及該隊學生成員皆可得到參賽證明乙只。</li> </ul> |
| 5. | 最佳人氣獎           | 最佳人氣獎(5名)：新臺幣 3,000 元                                                              | 最佳人氣獎至少 1 隊為高中高職團隊，得獎隊伍的學生成員都可得到由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。                                                                                                                                  |

(二) 國際交流類(數位發展部數位產業署提供之獎項)

| 編號 | 組別               | 獎勵內容                                                                                    | 備註                                                                                          |
|----|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 國際交流-英文組<br>(IC) | 第一名(1名)：新臺幣 120,000 元<br>第二名(1名)：新臺幣 50,000 元<br>第三名(1名)：新臺幣 30,000 元<br>最佳創新獎(2名)：獎狀乙只 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員都可得到由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。</li> </ul> |

(三) 指定專題類(各設組單位提供之獎項)

| 編號 | 組別                       | 獎勵內容                                                                                | 備註                                                                                                                                                              |
|----|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | 數位樂齡美好生活組<br>(Gerontech) | 第一名(1名)：新臺幣 50,000 元<br>第二名(1名)：新臺幣 25,000 元<br>第三名(1名)：新臺幣 10,000 元<br>佳作(2名)：獎狀乙只 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。</li> <li>■ 得獎團隊作品著作權屬該團隊，但須無償提供數位發展部數位產業署運用於各項業務推廣、成果發表、展示宣傳說明會等活動。</li> </ul> |

| 編號 | 組別                 | 獎勵內容                                                                                                                                  | 備註                                                                                                       |
|----|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | 教育開放資料組<br>(EDUOD) | 第一名(1名)：新臺幣 50,000 元及獎盃乙座<br>第二名(1名)：新臺幣 30,000 元及獎盃乙座<br>第三名(1名)：新臺幣 10,000 元及獎盃乙座<br>佳作(3名)：新臺幣 5,000 元(佳作其中至少一名保留高中高職團隊獲獎，若無得從缺。)  | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。<br>■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊，但需無償提供教育部資訊及科技教育司運用於各項業務推廣、成果發表、展示宣傳說明會等活動。 |
|    |                    | <b>【特別增設】</b><br>教育開放資料組-好點子獎勵(1-3名)：新臺幣 3,000 元(參與辦法請見組別說明)                                                                          | ■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊，但需無償提供教育部資訊及科技教育司運用於各項業務推廣、成果發表、展示宣傳說明會等活動。                                              |
| 3. | 資安應用組<br>(EDUSE1)  | 第一名(1名)：新臺幣 50,000 元及獎盃乙座<br>第二名(1名)：新臺幣 30,000 元及獎盃乙座<br>第三名(1名)：新臺幣 10,000 元及獎盃乙座<br>佳作(3名)：新臺幣 5,000 元(佳作其中至少一名保留由高中高職團隊獲獎，若無得從缺。) | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。<br>■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊，但需無償提供教育部資訊及科技教育司運用於各項業務推廣、成果發表、展示宣傳說明會等活動。 |
| 4. | 資安技術組<br>(EDUSE2)  | 第一名(1名)：新臺幣 50,000 元及獎盃乙座<br>第二名(1名)：新臺幣 30,000 元及獎盃乙座<br>第三名(1名)：新臺幣 10,000 元及獎盃乙座<br>佳作(3名)：新臺幣 5,000 元(其中至少一名保留由高中高職團隊獲獎，若無得從缺。)   | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。<br>■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊，但需無償提供教育部資訊及科技教育司運用於各項業務推廣、成果發表、展示宣傳說明會等活動。 |

| 編號 | 組別                         | 獎勵內容                                                                                                                                |                                                                                            | 備註                                                                                                                                                  |
|----|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | 教育 AI 組<br>(EDUAI)         | 第一名(1名):新臺幣 50,000 元及獎盃乙座<br>第二名(1名):新臺幣 30,000 元及獎盃乙座<br>第三名(1名):新臺幣 10,000 元及獎盃乙座<br>佳作(3名):新臺幣 5,000 元(其中至少一名保留由高中高職團隊獲獎,若無得從缺。) |                                                                                            | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。<br>■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊,但需無償提供教育部資訊及科技教育司運用於各項業務推廣、成果發表、展示宣傳說明會等活動。                                            |
| 6. | TGOS 地圖協作<br>應用組<br>(TGOS) | 主題<br>地圖<br>應用<br>開發                                                                                                                | 第一名(1名):新臺幣 50,000 元<br>第二名(1名):新臺幣 30,000 元<br>第三名(1名):新臺幣 10,000 元<br>佳作(1名):新臺幣 5,000 元 | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可另獲得由主辦單位及內政部資訊服務司共同頒發的中英文獎狀乙只。<br>■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊,但需無償提供內政部資訊服務司使用該作品、參賽文件資料等作為業務成果推廣使用。<br>■ 得獎隊伍作品將推廣至政府機關,提供政府機關施政或加值應用之構想。 |
|    |                            | 主題<br>故事<br>地圖<br>協作                                                                                                                | 第一名(1名):新臺幣 30,000 元<br>第二名(1名):新臺幣 15,000 元<br>第三名(1名):新臺幣 10,000 元                       | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可另獲得由主辦單位及內政部資訊服務司共同頒發的中英文獎狀乙只。<br>■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊,但需無償提供內政部資訊服務司使用該作品、參賽文件資料等作為業務成果推廣使用。<br>■ 得獎隊伍作品將推廣至政府機關,提供政府機關施政或加值應用之構想。 |

| 編號 | 組別                           | 獎勵內容                                                                                                                                                    | 備註                                                                                                                                                                        |
|----|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7. | 商業資訊創新應用組<br>(GCIS-OPENDATA) | 第一名：新臺幣 50,000 元及獎盃乙座，指導老師獎金 10,000 元<br>第二名：新臺幣 30,000 元及獎盃乙座，指導老師獎金 5,000 元<br>第三名：新臺幣 10,000 元及獎盃乙座，指導老師獎金 3,000 元                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 凡入圍決賽的老師及學生均提供參賽證明一份</li> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位及經濟部商業發展署共同頒發的中英文獎狀乙只。</li> </ul>                                      |
| 8. | 勞工培力訓練組<br>(Labor0D)         | 第一名(1名)：新臺幣 50,000 元及獎盃乙座，指導老師獎金 10,000 元<br>第二名(1名)：新臺幣 30,000 元及獎盃乙座，指導老師獎金 5,000 元<br>第三名(1名)：新臺幣 10,000 元及獎盃乙座，指導老師獎金 3,000 元<br>佳作(2名)：新臺幣 5,000 元 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位及勞動部共同頒發中英文獎狀乙只。</li> <li>■ 得獎隊伍作品著作權屬該團隊，但需無償提供勞動部運用於各項業務推廣、成果發表、展示宣傳說明會等活動。</li> </ul>               |
| 9. | 臺北生活好便利<br>創新應用組<br>(TCGIA)  | 第一名(1名)：新臺幣 50,000 元及獎盃乙座<br>第二名(1名)：新臺幣 30,000 元及獎盃乙座<br>第三名(1名)：新臺幣 10,000 元及獎盃乙座<br>佳作(2名)：新臺幣 5,000 元                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位及臺北市政府資訊局共同頒發中英文獎狀乙只。</li> <li>■ 得獎作品著作權屬該團隊，得獎隊伍須於賽後填寫著作授權同意書，無償提供給臺北市政府作為政府開放資料推廣用途之公開展示。</li> </ul> |

| 編號  | 組別                                   | 獎勵內容                                                                                            | 備註                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10. | 隱私強化<br>技術應用組<br>(NICS_PETs)         | 第一名(1名)：新臺幣 50,000 元及獎狀乙只<br>第二名(1名)：新臺幣 30,000 元及獎狀乙只<br>第三名(1名)：新臺幣 10,000 元及獎狀乙只             | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位共同頒發的中英文獎狀乙只。                                                                                                                                                                                                                           |
| 11. | 聯新國際智慧<br>健康照護組<br>(Landseed-health) | 第一名(1名)：新臺幣 100,000 元<br>第二名(1名)：新臺幣 50,000 元<br>第三名(1名)：新臺幣 30,000 元<br>最佳潛力獎(2名)：新臺幣 10,000 元 | ■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位及聯新國際醫院共同頒發的中英文獎狀乙只。                                                                                                                                                                                                                    |
| 12. | 友達智慧場域與<br>ESG 應用組<br>(AUO)          | 第一名(1名)：新臺幣 100,000 元<br>第二名(1名)：新臺幣 50,000 元<br>第三名(1名)：新臺幣 30,000 元<br>佳作(2名)：新臺幣 10,000 元    | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位及友達光電股份有限公司共同頒發中英文獎狀乙只。</li> <li>■ 視公司需求提供就業或實習機會。</li> <li>■ 參賽團隊同意配合設組企業之邀請，參與設組企業非營利之創新活動。</li> <li>■ 參賽團隊同意配合設組企業推廣、宣傳需要，無償提供參賽作品相關資料、影片剪輯、接受攝影等作為競賽專輯、宣傳影片、報導或社群媒體廣宣，於國內、外非營利使用。</li> </ul> |

| 編號  | 組別                                    | 獎勵內容                                                                                                                                                                                                                                          | 備註                                                                                                                                                                                  |
|-----|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | 叡揚智慧場域創新<br>應用組<br>(GSS intelligence) | 第一名(1名):新臺幣 60,000 元,<br>指導老師群:新臺幣 30,000 元<br>第二名(1名):新臺幣 40,000 元,<br>指導老師群:新臺幣 20,000 元<br>第三名(1名):新臺幣 20,000 元,<br>指導老師群:新臺幣 10,000 元<br>創新應用獎(1名):新臺幣 6,000 元<br>技術卓越獎(1名):新臺幣 6,000 元<br>產品貢獻獎(1名):新臺幣 6,000 元<br>台風穩健獎(1名):新臺幣 2,000 元 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 每一獎項限頒發一組團隊,且不重複得獎。</li> <li>■ 未獲前3名之團隊,有機會以決賽評分項目之一的最高分,獲得其他相關獎項。</li> <li>■ 產品貢獻獎以有實質整合產品服務的團隊為主(例如,自行開發新的串接 API 串連產品),若無得從缺。</li> </ul> |
| 14. | 鈦坦敏捷開發特別獎<br>(Titansoft Agile)        | 第一名(1名):新臺幣 50,000 元,<br>獎盃乙座<br>第二名(1名):新臺幣 30,000 元,<br>獎盃乙座<br>第三名(1名):新臺幣 20,000 元,<br>獎盃乙座<br>佳作(2名):新臺幣 5,000 元                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 得獎隊伍的指導老師及該隊的學生成員均可獲得由主辦單位及新加坡商鈦坦科技共同頒發的中英文獎狀乙只。</li> <li>■ 視公司需求提供就業或實習機會。</li> </ul>                                                     |



## 九、參賽規則

- (一) 參賽團隊同意遵守主辦單位所規定之競賽須知及評審委員會所決議之各項評審公告、規則及評審結果。
- (二) 參賽團隊有下列情形之一者，主辦單位有權取消參賽資格；對於獲獎團隊撤銷其獎項並追回獎金、獎狀、獎盃：
  1. 參賽所提報之各項資料有虛偽不實者。
  2. 參賽作品已達「商品化」或「量產」階段。
  3. 以相同參賽作品二度參與本競賽時，其作品未有所精進或未將精進之處載明於報名文件者。
  4. 參賽作品有剽竊、抄襲或其他侵害他人專利、專門技術、著作權或其他智慧財產權。
  5. 在比賽會場有其他影響其他參賽隊伍，造成競賽不公的行為。
  6. 參賽作品有違反本競賽規則所列之規定者。
- (三) 參賽團隊同意配合主辦單位推廣、宣傳需要，無償提供參賽作品相關資料(作品簡介及作品影片)、接受採訪、活動攝影、影片剪輯等作為競賽專輯、宣傳影片、報導或社群媒體廣宣，於國內、外非營利使用，促進資訊創意發想交流。
- (四) 主辦單位得視實際狀況，保有調整獎項名額、獎狀落款及修改本活動之權利。
- (五) 主辦單位得視需要修改競賽相關須知，並公布於競賽網站，參賽團隊應經常瀏覽網站公告，不得以未知悉為由提出異議。
- (六) 競賽網址：<https://innoserve.tca.org.tw>。

## 十、聯絡方式

大專校院資訊應用服務創新競賽委員會

- 聯絡人：蔡沅翰先生、劉會心小姐、安婷小姐
- 聯絡電話：02-2577-4249#879、836、366
- e-mail：[pt879@mail.tca.org.tw](mailto:pt879@mail.tca.org.tw)；[sylviali@mail.tca.org.tw](mailto:sylviali@mail.tca.org.tw)；[ayesha@mail.tca.org.tw](mailto:ayesha@mail.tca.org.tw)；

## 附件 1-1：系統概述文件

1. 系統概述文件需為 word 檔，以 A4 紙張格式，最多不得超過 5 頁，超過頁數時系統會自動截尾，檔案大小不得超過 4MB。
2. 版面設定為直向紙張，邊界為上 2cm、下 2cm、左 2cm、右 2cm、裝訂邊 1cm。
3. 統一用標楷體 14 字型，單行間距，與前後段距離 3pt。
4. 系統概述文件須具備之內容如下：(標頭為必須之部分)。
5. 報名「AI 工具運用組」之參賽隊伍，作品須運用「AI 工具」，且須於系統概述文件中詳述運用何種 AI 工具及運用範疇。
6. 報名「產學合作組」之參賽隊伍，需於『前言』段落中，詳細註明合作之公司名稱、聯絡人及電話號碼。
7. 報名「教育開放資料組」、「臺北生活好便利創新應用組」、「勞工培力訓練組」及「商業資訊創新應用組」之參賽隊伍，須於「前言」段落中，詳列使用之「開放資料」資料集(Data Set)名稱。
8. 鼓勵報名指定專題類之團隊，如有深入與企業洽談、了解其需求，可於概述文件中呈現討論之紀錄(可包含：人事時地物、形式<線上/實體>、內容等)，做為委員評分參考之內容。
9. 上述 8 點說明，請於繳件時刪除。

---

編號：(此欄位由主辦單位填寫)

中文專題名稱：請填寫與線上報名系統一致之**中文專題**名稱

英文專題名稱：請填寫與線上報名系統一致之**英文專題**名稱

---

- 一、前言
- 二、創意描述
- 三、系統功能簡介
- 四、系統特色
- 五、系統開發工具與技術
- 六、系統使用對象
- 七、系統使用環境
- 八、結語

## 附件 1-2：系統概述文件[僅報名國際交流-英文組需繳交]

1. 系統概述文件需為 word 檔，以 A4 紙張格式，最多不得超過 5 頁，超過頁數時系統會自動截尾，檔案大小不得超過 4MB
2. 版面設定為直向紙張，邊界為上 2cm、下 2cm、左 2cm、右 2cm、裝訂邊 1cm。
3. 字型統一用標楷體 14 字型，單行間距，與前後段距離 3pt。
4. 系統概述文件須具備之內容如下：(標頭為必須之部分)
5. 上述 4 點說明，請於繳件時刪除。

---

Application No.: (To be filled in by Contest Committee)

Title of Information System (Mandarin): Please insert the same title in Mandarin as you used in the registration form

Title of Information System (English): Please insert the same title in English as you used in the registration form

---

- I. Preface
- II. Innovation Description
- III. System Functions
- IV. System Features
- V. System Development Tools and Techniques
- VI. System Users
- VII. System Environment
- VIII. Conclusion

## 附件 2：專題產學合作同意書

(繳交文件需掃描成 PDF 檔，且檔案大小不得超過 2MB)

### 專題產學合作同意書

本公司與\_\_\_\_\_學校共同合作開發專題，專題名稱為：  
\_\_\_\_\_, 同意以此專題參與  
「2024 第 29 屆大專校院資訊應用服務創新競賽」產學合作組之參賽評選；並於競賽  
舉辦結束後，配合主辦單位追蹤其專題採用狀況。

此致

大專校院資訊應用服務創新競賽委員會

立同意書人

公司名稱：

代表人：(請代表人簽章或加蓋公司大小章)

聯絡人：

電話號碼：

電子郵件信箱：

通訊地址：

中 華 民 國    113    年            月            日

### 附件 3：敏捷開發佐證說明書

(繳交文件需為 PDF 檔，不得超過 3 頁，且檔案大小不得超過 2MB)

## 敏捷開發佐證說明書

本次參與「2024 第 29 屆大專校院資訊應用服務創新競賽」之專題(專題名稱為：\_\_\_\_\_ )，使用任一或多個敏捷開發方法(如：Scrum、看板方法、極限編程等)，符合「鈦坦敏捷開發特別獎」之作品要求，其佐證說明如下所示。

1. 敏捷開發並非一項技術，其為一種思維方式於開發過程中持續學習並能夠隨機應變，擁抱改變精神，使團隊於過程中不斷創新突破來因應快速反應及變動的市場。
2. 敏捷到底是什麼：<https://gotica.io/敏捷影片/InnoServe>
3. 敏捷開發方法有哪些：<https://reurl.cc/L4Nb2X>
4. 敏捷開發方法形式多元，可參考以下五步驟：
  - 選擇參賽主題(使用任何技術皆可再套用敏捷開發)
  - 準備產品待辦清單(項目清單 or 待辦事項及時間規劃)
  - 決定使用的敏捷方法(請於佐證說明書詳細列舉，形式不限，如：文字、照片、畫面截圖等)
  - 追蹤專案進度(不限工具，如便利貼、白板/黑板或線上工具 Trello、Jira 等，皆可參考使用)
  - 學習和調整(回顧時的反饋與討論，使全新階段開發更順暢)

#### 附件 4：教育開放資料組-好點子說明書

（繳交文件需為 PDF 檔，標楷體 14 字型，最多不得超過 3 頁，且檔案大小不得超過 2MB）

專題名稱：\_\_\_\_\_

可運用教育部現有的哪些開放資料集？並加值使用在何種應用情境中？

（無須實作，但請詳細說明應用情境）

## 附件 5：參賽切結書暨蒐集個人資料告知/肖像提供同意書

(繳交文件需掃描成 PDF 檔，且檔案大小不得超過 2MB)

# 2024 第 29 屆大專校院資訊應用服務創新競賽

## 參賽切結書暨蒐集個人資料告知/肖像提供同意書

學校名稱：\_\_\_\_\_

專題名稱：\_\_\_\_\_請填寫與線上報名系統一致之中文專題名稱

本團隊為參加「2024第29屆大專校院資訊應用服務創新競賽」(下稱本競賽)，同意擔保下列事項，以作為取得參賽資格之依據：

- 一、本團隊詳讀競賽須知後同意其內容，願依相關規定參賽，參賽作品及參賽過程如有剽竊、抄襲、冒名頂替、其他不法之情事或違反本競賽規則所列之規定者，主辦單位得取消參賽及得獎資格，亦同意繳回獲得之獎金及獎狀，如有致損害於主辦單位、執行單位或其他任何第三人之行為，將由本團隊自負相關法律及賠償責任，概與主辦及執行單位無關。
- 二、本團隊參賽作品未達「商品化」或「量產」階段，如有虛偽不實，主辦單位得取消參賽及得獎資格，本團隊亦同意繳回獲得之獎金及獎狀。
- 三、本團隊知悉以相同參賽作品二度參與本競賽時，其作品須有所精進並載明於報名文件中，如有虛偽不實，主辦單位得取消參賽及得獎資格，本團隊亦同意繳回獲得之獎金及獎狀。
- 四、本團隊不會在比賽會場有影響其他參賽隊伍，造成競賽不公的行為，經查證屬實，主辦單位得取消參賽及得獎資格，本團隊亦同意繳回獲得之獎金及獎狀。
- 五、本團隊同意配合主辦單位推廣、宣傳需要，無償提供參賽作品相關資料(作品簡介及作品影片)、接受採訪、活動攝影、影片剪輯等作為競賽專輯、宣傳影片、報導或社群媒體廣宣，於國內、外非營利使用，促進資訊創意發想交流。
- 六、蒐集、處理及利用個人資料部分：

主辦單位(數位發展部數位產業署、教育部資訊及科技教育司、中華民國資訊管理學會)委託計畫執行單位-台北市電腦商業同業公會(下稱本會)辦理大專校院資訊應用服務創新競賽因應個人資料保護法、相關個人資料保護規定，在向您蒐集個人資料之前，依法向您告知下列事項，當您親筆簽名後，表示您已閱讀、瞭解並同意接受本同意書之所有內容：

- (一) 蒐集目的及類別：為本競賽相關之作業管理、通知聯繫、活動訊息發布、問卷調查、產學媒合、相關統計分析；或提供本會各項活動通知、報名資料確認、寄送產業相關訊息及本會內部管理使用之蒐集目的，而須獲取您下列個人資料類別：學校名稱、聯絡地址、聯絡人姓名、年級、職稱、手機、E-mail、電話、個人肖像。
- (二) 個人資料利用之期間、地區、對象及方式：您的個人資料，除涉及國際業務或活動外，將提供本機關(構)於中華民國領域，於上述蒐集目的之必要合理範圍內加以利用至前述蒐集目的消失為止。
- (三) 當事人權利行使：依據個人資料保護法第3條，您可向本會請求查詢或閱覽、製給複製本、

補充或更正、停止蒐集/處理/利用或刪除您的個人資料。

(四) 不提供個人資料之權益影響：如您不提供或未提供正確之個人資料，或要求停止蒐集/處理/利用/刪除個人資料、服務訊息的取消訂閱，將無法為您提供蒐集目的之相關服務。

(五) 肖像權部分：

1. 授權內容：立同意書人同意主辦單位及執行單位有拍攝、使用、公開展示立同意書人肖像之權利。

2. 授權期間/地域：不限期間及地域永久授權

3. 授權條件：無償授權

(六) 各項通知服務、相關訊息之停止寄送，可透過訊息內容提供之取消訂閱連結通知。您可於上班時間聯繫承辦人黃小姐（電話(02)2577-4249，分機：392）。就違反本個資聲明事項之行為，請與活動承辦人反映。

此致

主辦單位：數位發展部數位產業署、教育部資訊及科技教育司、中華民國資訊管理學會

執行單位：台北市電腦商業同業公會

| 團隊成員 | 姓名<br>(請清楚填寫或繕打) | 簽名<br>我已完整閱讀且<br>同意上開蒐集個人資料告知提供<br>(須由本人親筆簽名) |
|------|------------------|-----------------------------------------------|
|      |                  |                                               |
|      |                  |                                               |
|      |                  |                                               |
|      |                  |                                               |
|      |                  |                                               |
|      |                  |                                               |
|      |                  |                                               |
|      |                  |                                               |

中 華 民 國 1 1 3 年 月 日



第29屆

# 大專校院資訊應用 服務創新競賽

International ICT Innovative  
Services Awards 2024

InnoServe

## 校園說明會

各位老師、同學大家好：

第29屆大專校院資訊應用服務創新競賽由「**數位發展部數位產業署、教育部資訊及科技教育司、中華民國資訊管理學會**」主辦，邀請企業及政府單位共同設立**AI、資安、培力、開放資料、地圖協作、敏捷開發、樂齡、健康照護、隱私強化**等多元趨勢主題，並向下扎根設立「**高中高職組別**」，歡迎老師、同學一同參與，搶先了解今年的競賽辦法，掌握致勝關鍵！

說明會中，除介紹競賽規則及各競賽組別內容外，也將公布早鳥報名「快人一步，驚喜大力抽！」活動，現場還會穿插有趣的互動小遊戲，多項好禮等著大家抽回家喔！

**誠摯邀請大專校院及高中高職的老師及同學們報名參加！**

(請填寫報名表，後續將提供活動行前通知，謝謝您)



點此報名



第一場

時間：113年5月2日(四) 15:30-17:30

地點：國立虎尾科技大學

第二場

時間：113年5月6日(一) 10:00-12:00

地點：實踐大學(臺北校區)

第三場

時間：113年5月8日(三) 13:30-15:30

地點：國立高雄科技大學(楠梓校區)

※此場次僅限國立高雄科技大學-商務資訊應用系報名

第四場

時間：113年6月6日(五) 13:10-15:10

※此場次為Webex全線上場次

當日安排互動送好禮活動，  
參加說明會就有機會獲得  
威秀電影票、超商禮券、  
Line Point等超值好禮喔！



聯絡方式：

大專校院資訊應用服務創新競賽委員會

聯絡人：安小姐、蔡先生、劉小姐

聯絡電話：(02)2577-4249 # 366、879、836

email：[ayesha@mail.tca.org.tw](mailto:ayesha@mail.tca.org.tw)；[pt879@mail.tca.org.tw](mailto:pt879@mail.tca.org.tw)；[sylvialiu@mail.tca.org.tw](mailto:sylvialiu@mail.tca.org.tw)

