

2024「智在生活 ABCD 應用」競賽 實施計畫

壹、目的

- 一、為落實人工智慧產業跨領域人才培育目標，提升互動學習之教學模式。
- 二、透過實務專題競賽活動，激發學生創意創新的興趣、想像力、思考力及創造力，進而養成研究精神。
- 三、促進科技大學跨領域合作與高中職學校師生交流，體現大學課程綱要規劃意旨。
- 四、運用資訊技術的人工智慧(AI)/擴增實境(AR)、商業管理(Business)、電腦應用(Computer Application)、設計(Design)及其他(不限上述領域)之專題作品、**小論文**或提案，實踐科技生活服務人群的目標。

貳、辦理單位

- 一、主辦單位：嶺東科技大學資訊學院
- 二、承辦單位：嶺東科技大學資訊學院資訊管理系

參、參賽對象與競賽類別

- 一、參賽對象：全國高中職在學學生、大專院校在學學生（限資訊學院）。
- 二、競賽類別：
 1. 高中職組：

以創意生活相關構想作為專題提案競賽內容，主題涵蓋**管理、設計、商業管理或資訊應用**皆可，專題提案計畫書經初審通過者，應派員參加複賽，任何能說明其創意或構想皆可。
 2. 大學組：

以應用於資訊管理領域之實務專題作品參賽，專題作品計畫書經初審通過者，應派員參加複賽，實際展示入圍作品。

肆、報名方式與競賽日程

- 一、專題計劃書限 A4 大小 10 頁以內 (pdf 檔案格式) 之電子檔，內文格式不拘，需善用圖表輔助說明參賽作品。
- 二、一律採用網路 E-mail 繳交，並寄至：ltuim@teamail.ltu.edu.tw 郵件信箱。
- 三、競賽日程：
 1. 初賽繳件日期：至 **113 年 5 月 3 日** 18:00 截止收件。
 2. 初賽入圍公告：**113 年 5 月 8 日** 18:00 公告於資訊管理網站。
 3. 複賽日期：**113 年 5 月 10 日** 13:00 報到，複賽結束即頒獎。

伍、競賽方式

本競賽分初賽、複賽等二階段，分別說明如下：

一、初賽

以提案審查。

二、複賽

1. 高中職組：任何能說明其創意或構想的方式皆可
2. 大學組：以實際作品展示。
3. 入圍作品展示地點：嶺東科技大學春安校區仙庭樓專業教室。

三、評審標準

1. 初賽：創意性（40%）；完整性（40%）；實用性（20%）。
2. 複賽：創意性（30%）；完整性（50%）；作品展示（20%）。

陸、競賽原則

一、教育性

本競賽著重於高中職等學校及科技大學專業群科學生對課程之應用及整合，落實專題製作課程及學習之成果，並提昇學生學習成效。

二、普遍性

本競賽旨在鼓勵所有高中職等學校及科技大學專業群科學生藉由專題製作課程及創意思考提升自身學習成效，達成校際學術交流的目的。

三、真實性

本競賽強調學生親自參與及實作，絕不假手他人、抄襲及仿冒，並學習尊重他人智慧財產權，應保證參與作品符合規格，並未曾公開發表、出版或於其他競賽類及非競賽類活動中獲獎。如有以上情事，即取消參賽資格，已獲獎者追回獎勵金，並自行承擔法律責任。

四、創意性

本競賽鼓勵學生發揮創意，拓展科技知識整合及團隊溝通合作能力。

柒、獎勵辦法

高中職組與大學組依競賽成績頒發如下獎項，由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「從缺」方式辦理。接受獎勵之學生或團隊，須配合本校成果展示及

解說，並應遵守智慧財產權等相關法律規範。以人工智慧(AI)/擴增實境(AR)、商業管理(Business)、電腦應用(Computer Application)、設計(Design)為四組，各組獎勵如下：

1. 第一名：獎勵金 3000 元及獎狀。
2. 第二名：獎勵金 2000 元及獎狀。
3. 第三名：獎勵金 1000 元及獎狀。
4. 佳作：獎狀數名。

捌、相關事宜請洽本案聯絡人

資訊管理系 TEL：04-23892088 分機：3732 E-mail：ltuim@teamail.ltu.edu.tw

※如有未盡事宜，主辦單位保留本競賽簡章解釋及變更之權利。