

2025 年 iLink 生成式 AI 創意應用大賽須知

一、緣起

自 2022 年 12 月 ChatGPT 問世以來，生成式人工智慧（Generative AI）技術發展迅速，並引發各界對其在教學、學習及未來生活影響的廣泛討論。生成式 AI 不僅將深刻影響未來數世代的生活方式，更標誌著人類社會正處於一個關鍵轉折點，促使我們重新思考此項技術於各領域應用的可能性，以及如何最大化其對教育、產業與社會的正面效益。

為強化大專校院人文與社會科學（以下簡稱人文社科）領域與產業之合作鏈結，教育部自 112 年起推動「人文社會與產業實務創新鏈結計畫」（iLink 計畫）。該計畫旨在結合人文價值、人社領域專業知識與業界實務經驗，回應產業真實需求與挑戰，並透過此過程提升師生之教學能量與專業職能，進而共構人文社科領域與產業界互動共生之生態系統（eco-system）。

生成式 AI 的出現，正在改變知識生產、資訊流通與創意表達的方式；對於人文社科領域而言，AI 不僅是技術工具，更是一種重塑文化、社會與價值觀的力量。本競賽之設立，旨在呼應 iLink 計畫之核心精神，並契合生成式 AI 於未來產業實務應用之需求，透過專題製作與實務應用，促進學生將人文社科專業與 AI 技術相結合，探索多元情境下的解決方案。期望藉由競賽活動，促進各大專校院學生對生成式 AI 工具之創新運用能力，也讓學生在真實世界的問題脈絡中，培養批判思維、倫理意識與創造力；並培養人文社科領域學生與不同專業背景夥伴之跨域協作素養與共學精神，為未來教育與產業發展奠定堅實基礎。

二、目標

（一）培養生成式 AI 應用能力

厚植各大專校院學生熟練運用生成式人工智慧工具之能力，並促進其在不同情境下靈活整合、分析與創造知識，提升學術與實務並重的專業素養。

（二）促進跨領域思維與實踐創新

培育學生跨越學科疆界之整合思維，鼓勵其結合多元專業背景，提出兼具創意與可行性的實踐方案，以因應複雜多變的社會與產業挑戰。

（三）啟發跨科系協作與價值共創

激勵學生打破科系界限，透過跨域團隊合作，共同探索能夠對社會、產業及文化產生正向影響的創新構想與解決方案。

（四）強化成果轉化與商品化能力

培養學生將生成式 AI 相關創意轉化為具市場潛力之產品或服務的能力，涵蓋從構思、設計到商業模式建構的全流程，促進創意落地與價值實現。

（五）激發創造力、合作力與競爭力

鼓勵學生發揮創意潛能，並在團隊協作與良性競爭中提升整合資源、溝通協調及解決問題的綜合能力，成為具備創業精神與全球視野的未來人才。

(六) 回應市場需求與強化產業接軌

提升學生面對未來產業實務挑戰與解決問題的能力，確保所提出之方案符合市場需求，並促進學術成果與產業界的有效銜接與長期合作。

三、活動執行單位與聯絡方式

(一) 主辦單位：實踐大學、iLink 人文社會與產業實務創新鏈結總計畫辦公室

(二) 協辦單位：逢甲大學、輔仁大學、成功大學

(三) 指導單位：教育部

(四) 競賽聯繫窗口：

1. 聯絡人：季小姐
2. 聯絡電話：02-25381111 分機 1768
3. E-mail：ilink@g2.usc.edu.tw

四、競賽資訊

(一) 參賽資格：

1. 全國大專校院在學學生均可參賽（含五專四、五年級、二技、二專、三專等專科學校在學學生，不含在職專班及碩、博士班學生）。
2. 組隊條件：每隊人數以 3 至 5 人為限，團隊成員至少一半須為人文社科領域學生（註¹）。

(二) 競賽主題：應用現有或發想新的生成式 AI 工具，針對目前（或未來）我國所面臨社會、經濟、文化、環境等社會關懷、永續發展及國際趨勢等相關議題，或是針對學校、產業、公司現場所遭遇之真實問題，提出具體且可行之解決提案。

(三) 競賽分組：

各團隊僅可於下列組別擇一參加，每組僅可報名 1 項作品。

1. 築夢組：提案必須為全新的創意計畫，處於發想階段並有實踐之可能性。
2. 實踐組：須提供提案初步的實作原型（prototype），原型可採多元形式呈現，例如 App、網頁、程式、軟體、AR、VR、穿戴裝置、數位服務、數位成品，或其他最具效果的呈現方式。

注意：實踐組的提案可以是曾參加過其他比賽的獲獎成果，但是需註明哪些部分是後續精進、更新，或與不同的創意所結合產生的新成果。提案與先前獲獎作品相似程度須低於 50%（由主辦單位認定）。

註¹ 1.人文社會科學領域依教育部第 5 次修正之大專校院學科標準之學門分類（網址為<https://stats.moe.gov.tw/bcode/>）。

五、競賽相關重要時程

本競賽流程分為競賽報名、初賽培力工作坊、初賽、公布入圍團隊、入圍培力工作坊、決賽、頒獎等階段，分述如下：

- (一) **競賽發布**：114 年 9 月 8 日（一），競賽相關辦法及重要資訊將公布於 2025 年 iLink 生成式 AI 創意應用大賽官網(ilink.usc.edu.tw)。
- (二) **競賽說明會（視訊）**：114 年 9 月 15 日（一）12:10~13:30
(Google Meet：<https://meet.google.com/kix-qohj-ucy>)
114 年 9 月 18 日（四）12:10~13:30
(Google Meet：<https://meet.google.com/kix-qohj-ucy>)
- (三) **初賽培力工作坊**：為協助有意參賽者提交符合本競賽期望的參賽作品，主辦單位將於 114 年 9 月 27 日（六）（10:00~12:00、13:00~15:00）**線上辦理初賽培力工作坊**，邀請相關領域專家學者授課，培養參與者問題形成的能力，同時了解生成式 AI 之類型與應用生成式 AI 解決社會、產業議題的可能性。(Google Meet：<https://meet.google.com/jxz-eibt-eui>)
- (四) **報名截止**：114 年 10 月 20 日（一）23:59 前繳交初賽提案構想書（參考附錄一）（報名網址：https://examupload.usc.edu.tw/USC_recruit/j1_1.aspx/初賽構想書請上傳至報名頁面）。參賽團隊在此階段需繳交提案構想書（含封面不超過 6 頁，附錄以 5 頁為限），具體界定團隊所探索的議題、問題，以及應用生成式 AI 提出解決方案。初審採行政審查及書面審查，通過審查者將取得入圍決賽的資格。
- (五) **入圍公告及線上增能會議**
 1. 入圍公告預計於 114 年 11 月 6 日（四），主辦單位將於 ilink.usc.edu.tw 網頁公布入圍團隊名單，同時以 email 個別通知入選團隊。
 2. 入圍團隊得擇一場次參加 **114 年 11 月 10、12、14 日 19:00 – 21:00** 舉辦之線上工作坊與個別諮詢，並須至少派出 2 名代表出席（實際上線時間同時會於入圍通知信件確認）。活動將由專家學者針對入圍作品提出精進建議，協助優化提案、企劃書與作品。（線上工作坊網址將於入圍通知信件提供）
- (六) **決賽**
 1. 決賽作品繳交截止日期為 114 年 11 月 24 日（一）23:59 前（決賽構想書請寄至大賽信箱：ilink@g2.usc.edu.tw），入圍團隊須繳交決賽企劃書（含封面不超過 10 頁，附錄以 5 頁為限）（參考附錄二）、海報檔案（參考附錄三）與 5 分鐘影片網址（影片請上傳至 YouTube，設為不公開）。
 2. 決賽口頭簡報投影片須於 114 年 12 月 5 日（五）23:59 前繳交至大賽信箱（ilink@g2.usc.edu.tw），逾時視為放棄。
 3. 決賽時間：**114 年 12 月 13 日（六）09:00~16:00**。
 4. 決賽地點：實踐大學臺北校區（臺北市中山區大直街 70 號）。
 5. 主辦單位於決賽日前三天按照團隊所在地區抽籤決定報告順序，並通知入圍團隊。各團隊

以口頭方式簡報；簡報時間為 5 分鐘，評審互動詢答時間為 15 分鐘。

6. 實踐組須演示提案初步的實作原型。

7. 當日入圍者需以公版製作海報(參考附錄三)，於展示區與師長、其他入圍團隊交流學習。

六、大賽評選原則

(一) 評選方式

1. 初賽資格審查：由主辦單位針對申請資格、繳交附件一至附件三資料及作品格式符合規格與否等進行審查。
2. 提案審查：由主辦單位遴聘專家學者擔任評審委員進行評分。

(二) 初賽評選原則

1. 提案構想與競賽主題的關聯性占 30%：參賽團隊的提案構想能夠反映出臺灣所面臨社會、經濟、文化、環境等社會關懷與永續發展之議題，或是針對學校、產業、公司現場等遭遇之真實問題，提出基於生成式 AI 的解決方案。
2. 提案構想創新性占 20%：提案構想具有原創性，可明確表現參賽團隊在形成議題時所做的準備及獨特的洞察力。
3. 生成式 AI 解法之適切性及合理性占 40%：參賽團隊的生成式 AI 解法構想是否具其適切性及合理性。如為實踐組，提案初步的實作原型亦包含在本項評分內。
4. 跨域整合能力占 10%：提案構想是否能展現參賽團隊成員來自不同學門、學科專業的跨域整合能力。

(三) 決賽評選原則

分為針對提案企劃書及提案影片的書面審，以及提案詢答的簡報審，其評選原則分述如下：

1. 書面審（50%）－ 包含提案企劃書及提案影片。
 - (1) 提案內容：同初賽評選的 4 項原則。
 - (2) 審查意見回覆的合理性及明確性：入圍時提供的審查意見回覆能夠提供明確合理的答覆，及提案企劃書中根據審查意見作調整的內容。
2. 簡報詢答（50%）－ 提案簡報（20%）、委員詢答（20%）、整體表現（10%）。
 - (1) 提案簡報之完整性：簡報製作是否具有清晰明確的脈絡及邏輯，能夠完整表達提案的問題形成、團隊分工、發想解方及預期效益。
 - (2) 委員詢答：關於對提案是否切合競賽主旨、提案過程的成長及最終企劃的可行性，委員可指定團隊成員回答。
 - (3) 整體表現與實作原型演示：簡報過程中的整體表現。實踐組包含實作原型的演示成果。

七、獎勵頒發及領取

(一) 決賽結束後，立即宣布名次、頒發獎狀及獎金。

(二) 頒獎

決賽結束後，將宣布名次並進行頒獎。依入圍團隊作品之品質及審查委員之評分結果，主辦單位得決定各獎項名額之數量，並得從缺。各組獎項臚列如下：

築夢組：

1. 一等獎（一名）：新臺幣參萬元整，獲頒獎狀一幀。
2. 二等獎（二名）：新臺幣貳萬元整，獲頒獎狀一幀。
3. 三等獎（三名）：新臺幣捌千元整，獲頒獎狀一幀。
4. 人氣獎（一名）：新臺幣伍千元整，獲頒獎狀一幀，由入圍團隊決賽現場投票決定，入圍團隊每隊各 2 票。
5. 優選（若干）：獲頒獎狀一幀。

實踐組：

1. 一等獎（一名）：新臺幣伍萬元整，獲頒獎狀一幀。
2. 二等獎（二名）：新臺幣參萬千元整，獲頒獎狀一幀。
3. 三等獎（三名）：新臺幣壹萬元整，獲頒獎狀一幀。
4. 人氣獎（一名）：新臺幣伍千元整，獲頒獎狀一幀，由入圍團隊決賽現場投票決定。
5. 優選（若干）：獲頒獎狀一幀。

(三) 參賽得獎團隊：獲得獎金之團隊需填寫「獎金分配同意書」，經團隊全體人員合併簽章「個人領據」後，繳至主辦單位辦理，並領取獎狀及獎金。所得獎金之相關稅務，依據本國相關稅法執行。

八、其他注意事項

- (一) 為確保競賽之公正、公平，所有評審委員均須簽署利益迴避及保密聲明書，並遵循規範善盡保密責任。
- (二) 參賽者應確實遵守學術倫理及法律規範，創作過程或產出如有參考或引用他人作品者，參賽者應註明其來源出處及原作者姓名，或取得著作財產權人之授權。涉及他人智慧財產權者，參賽者應依相關法令規定辦理。違反規定者，該作品取消參賽資格。
- (三) 作品如曾參加其他競賽，應主動誠實揭露，並說明本次參賽作品與過去作品間之差異。參加競賽或入圍作品如經人檢舉或告發為他人代勞或違反本競賽相關規定，有具體事實者，將撤銷資格與獎勵，並繳回已發出之獎金。
- (四) 參賽者皆應簽署參賽同意書及個人資料蒐集處理使用同意書，並遵守本須知之各項規定。
- (五) 參賽作品（作品簡介或作品影片）之智慧財產權權益，歸屬參賽團隊或成員個人所有。

惟參賽者（若為未成年人須得法定代理人同意）須同意無償授權主辦單位，用於推廣及計畫結案之目的，以不限區域及非營利之方式使用其參賽產品，包括不限於拍攝，或請大賽團隊提供相關照片及動態影像以記錄相關活動，並使用、編輯、印刷、展示、宣傳、報導、出版或公開其參賽成果、個人肖像、姓名及聲音等。如未涉及著作人格之誣蔑，參賽者不得對主辦單位行使著作人格權。

- （六）獲獎之競賽作品如涉及智慧財產權或其他權利之侵害、糾紛與訴訟，經法院判決屬實者，獲獎資格與獎勵將予追回，全體著作權人並應負相關法律責任，主辦單位不負任何法律責任。
- （七）參賽同意書之內容將作為將來展示看板、參展手冊、證書內容依據，務必仔細填寫。
- （八）參賽視同同意大賽須知及各項規定，參賽作品如遇任何爭議，主辦單位保有最終決定權及解釋權。
- （九）主辦單位基於特殊情況或理由，得取消、終止、修改或暫停本競賽。