

# 2026 第四屆「解決未來問題能力競賽」

## 活動簡章

### 一、競賽介紹

#### (一) 競賽目的

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

#### (二) 辦理單位

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

#### (三) 競賽主題及題目：由學術界及業界出題，請參賽隊伍擇一題目發揮。本題目鏈結七大關鍵能力：「資料科學分析」、「量化推論」、「社會反思」、「道德倫理推論」、「美學解讀」、「創意創新」及「有效溝通」能力。

題項	問題	方向說明	鏈結七大能力
1	長者情感守護者：運用生成式 AI 驅動的正向交流	<p>【核心挑戰】長者在數位社交中，常陷入「單向發送早安圖」的淺層互動模式。隨年齡增長與家庭結構改變，長者雖有表達慾望，卻因科技門檻或社交疏離，面臨強烈的孤獨感與自我價值低落，難以獲得深層的情感支持。</p> <p>【設計重點】請針對長者熟悉的社交介面（如 LINE），思考如何透過生成式 AI 的協作，將千篇一律的轉傳行為轉化為「有溫度」的對話。提案需說明 AI 如何協助長者產出具激勵性、正向的內容，並創造與親友間的實質交流，藉此增進其身心健康。</p>	「創意創新」 「有效溝通」
2	STEAM：總有更好的辦法—挑戰長期未解的問題	<p>【核心挑戰】在校園、組織或社會中，常存在一些因為技術侷限、成本高昂或慣性思維而長期未解的「沈疴」。傳統路徑往往在原有的框架內打轉，難以達成突破性的進展。</p> <p>【設計重點】請選定一個特定領域的長期難題，重新檢視其潛在假設與現有路徑。運用 STEAM（科學、技術、工程、藝術、數學）的跨學科思維，提</p>	「資料科學分析」 「量化推論與創意創新」 「美學解讀」

題項	問題	方向說明	鏈結七大能力
		出一個「更好的辦法」。你必須論證現行方法的侷限、你對問題的新定義，以及新方案為何能超越既有模式。	
3	流程再造：AI 輔助的社會問題分析與優化	<p>【核心挑戰】現代生活的複雜性常導致效率低下，無論是服務業的排隊瓶頸、教育落差或公共服務的延宕，其成因往往交織著人員、設備、流程與環境等因素。單憑人力判斷，難以即時找出問題根源並精準優化。</p> <p>【設計重點】請觀察一項生活中的具體痛點（如手搖飲尖峰流程、學習資源分配等），運用生成式 AI 進行個案分析。提案需結合專業理論（如流程分析、瓶頸理論等），說明 AI 如何在分析原因、設計即時輔助系統或優化決策路徑中發揮關鍵作用，並提出具體方案。</p>	<p>「資料科學分析」</p> <p>「量化推論與創意創新」</p>
4	移動新未來：建構台灣在地化的無人車交通模式	<p>【核心挑戰】自動駕駛（Autonomous Vehicles）是未來城市的關鍵，但科技的導入不能脫離文化脈絡。台灣特有的交通樣態、社會文化以及對於駕駛倫理的期待，使得國外現成的無人車模式不見得能直接移植。</p> <p>【設計重點】請針對台灣特定的交通場域與不同乘坐對象（如偏鄉長者、通勤族、行動不便者等），設計一套無人車創新服務模式。提案需深入探討「科技與文化的結合」，並說明如何在系統設計中融入交通安全考量與台灣社會的駕駛倫理觀點。</p>	<p>「社會反思」</p> <p>「道德倫理推論」</p> <p>「創意創新」</p>

#### 備註：

1. 提案形式不限於實體系統，可為服務設計、流程重構、互動機制或概念模型。
2. 評分重點在於：問題理解的深度、解決方案的合理性與創意。
3. 生成式 AI 可作為工具、方法或輔助角色，不以技術複雜度作為唯一評價標準。

#### (四) 參賽資格

1. 公私立大專校院學生（須於報名截止日前具備正式在學學籍者）。
2. 參賽學生可跨學系或跨院校，每隊三至六人，個人不得重複參加。

#### (五) 競賽時程及機制：

日期與時間	賽程	備註
3月14日(六) 23:59 截止	報名時間	採網路報名： <a href="https://itouch.cycu.edu.tw/go/?w=9320@forms">https://itouch.cycu.edu.tw/go/?w=9320@forms</a> * 報名成功後，活動承辦人會寄出報名完成的信件。
3月28日(六) 9:00~16:00	問題發想工 作坊	1. 參賽隊伍至少派出一名隊員參加。 2. 工作坊報名網址詳見競賽官網： <a href="https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776">https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776</a> 3. 工作坊講師：北醫跨領域學習中心王明旭主任、北醫通識教育中心邱佳慧主任
4月29日(三) 截止收件	提供初稿	提供計畫構想書(請參閱附件 1)，請以 WORD 形式轉 PDF 檔案製作。詳細請參閱(七)、評分方式第 1 點。
5月29日(五)	初審入圍 公告	1. 入圍公告詳見本競賽官網 2. 由主辦單位邀請評審進行計畫構想書 <u>書面審查</u> ，選出 15 組晉級決賽。
6月6日(六) 9:00~16:00	必勝加值工 作坊	1. 參賽隊伍至少派出二名隊員參加。 2. 工作坊報名網址詳見本競賽官網 3. 工作坊講師：北醫通識教育中心邱佳慧主任團隊
-	決賽繳件 截止	1. 決賽繳件截止時間於初審入圍公告時公布。 2. 須提交 A1 直式成果海報、簡報資料及成果報告計畫書(參附件 2)。詳細請參閱(七)、評分方式第 2 點。
7月29日(三)	決賽暨頒獎 典禮	1. 議程將公告於本競賽官網。 2. 決賽地點：中原大學 3. 實體審查暨成果發表，參賽團隊務必出席。

#### (六) 獎勵方式：

賽制	獎金說明
初審	取 15 組晉級，獎金 5,000 元。
決賽	冠軍 1 名：獎金 10 萬 1 仟元、獎狀一只。 亞軍 1 名：獎金 4 萬元、獎狀一只。 季軍 1 名：獎金 2 萬元、獎狀一只。 佳作 3 名：獎金 6 仟元、獎狀一只。

#### (七) 評分方式：

1. 第一階段-初審：
  - (1) 須於指定時間及指定網址提繳計畫構想書(參閱附件 1)(請以 WORD 形式轉 PDF 檔案製作)。
  - (2) 由主辦單位評審，採書面審查，無須出席，請等候入圍決賽公告。
2. 第二階段-決賽：

- (1) 須提交 A1 成果海報(直式)、簡報資料(請轉成 PDF 格式)及成果報告計畫書(參閱附件 2)(請以 WORD 形式轉 PDF 檔案製作)。
- (2) 決賽針對提交之「簡報」之內容上台簡報，若有實際成品者，亦可展示。
- (3) 各組口頭報告 6 分鐘為限，若播放影片則長度不得超過 4 分鐘，另，委員詢問及答詢時間為統問統答以 6 分鐘為限，總計每組時間以 12 分鐘為原則。
- (4) 主辦單位提供投影機、投影布幕、筆記型電腦，簡報筆其他特殊器材均由參賽者自備，場地不提供網路服務，若有影片或其他須連網之程式請事先下載。
- (5) **請盡量使用主辦單位提供的電腦進行簡報**，若需切換至自備電腦，切換時間將計入報告時間，請妥善規劃時間以避免影響報告流暢度。
- (6) 為確保當日競賽流程順暢及簡報播放正常，競賽當日不得抽換簡報。

### 3. 評分標準：

#### (1) 初審：

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

#### (2) 決賽：

個案實質內容 60%、簡報表現 30%、詢問與答詢 10%。

### (八) 注意事項：

1. 參賽者一旦同意參加本競賽，即視為同意遵守競賽辦法及所有公佈之規定；並同意主辦單位就競賽所作之任何決定，若有任何爭議或未盡事宜，悉依主辦單位相關規定或最終決定權處理。
2. 提案需遵守智慧財產權，圖文影音、提案內容、發表簡報及其他資料等，並無侵害他人之智慧財產權，及其他權利或違反法令之情事。若參賽作品有利用他人著作或權利時，參賽者應取得該權利人同意或授權。
3. 比賽詳細議程以及報名須知如有未盡事宜，或有任何變更或修改，均依主辦單位公告為準。

### (九) 聯絡窗口

中原大學 教務處 學生學習發展中心

莊小姐 Tel : 03-2652053

電子郵件：[melody1003@cycu.edu.tw](mailto:melody1003@cycu.edu.tw)

# 2026 第四屆「解決未來問題能力競賽」 提案 構想書

選擇的題目：\_\_\_\_\_

## 【報告撰寫說明】

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

## 【構想書範例，可自行增列調整】

### 第一章 計畫目的

### 第二章 計畫使用的工具

### 第三章 計畫簡介及設計概念

### 第四章 創意與科技應用實現方法

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

### 第五章 作品特色價值與社會貢獻

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

### 第六章 參考資料

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

# 2026 第四屆「解決未來問題能力競賽」

## 成果報告書

### 【報告書撰寫說明】

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

# 2026 第四屆「解決未來問題能力競賽」

## 提案成果報告書(封面格式)

(題目)

隊名：\_\_\_\_\_

成員：\_\_\_\_\_

指導教授：\_\_\_\_\_

中華民國 年 月 日

**【成果報告書範例，可自行增列調整】**

**第一章 計畫目的**

**第二章 計畫中使用之工具**

**第三章 計畫簡介及設計概念**

**第四章 此計畫應用之方法**

說明此計畫運用之技術

**第五章 此計畫之實際模擬圖或成品之展現**

**第六章 此計畫作品特色價值與社會貢獻**

將計畫執行成果與價值加以陳述，並將為來可能執行規劃方向與作法加以說明。

**第七章 結論及未來目標**

**第八章 參考資料**