

2024 年 iLink 生成式 AI 創意應用大賽須知

一、緣起

從 2022 年 12 月 ChatGPT 問世後，生成式 AI 技術的發展日新月異，人們對生成式 AI 在教學、學習，以及對未來生活影響的討論，變得非常熱門。由於 AI 將影響未來幾代人的生活，我們恰處於一個轉捩點，促使我們來思考生成式 AI 在應用方面能做些什麼？如何能造福教育、產業以及整個社會？

為強化大專校院人文社科領域院系與產業合作鏈結，教育部自 112 年推動「人文社會與產業實務創新鏈結計畫」(以下簡稱 iLink 計畫)，透過結合人文價值、人社領域專業知識及業界實務/實際問題，引導人社領域學生了解產業界實務需求或實際問題，並提升師生教學能量與職能競爭能力，共建人社領域產業鏈結生態系統 (Eco-system)。

本競賽旨在配合上開教育部 iLink 計畫之目標，並符合生成式 AI 應用於未來產業實務之需求，期能藉由競賽活動提升各大專校院學生對生成式 AI 工具之創新與應用能力，以及培養人文社會科學 (以下簡稱人文社科) 領域學生與不同背景夥伴跨域合作的素養與共學精神。

二、目標

- (一) 培養各大專校院學生善於運用生成式 AI 工具。
- (二) 培育各大專校院學生跨領域思維，並提供創新可行的實踐方案。
- (三) 啟發各大專校院學生跨越科系界限，共同探索出能夠改變世界的點子。
- (四) 激勵各大專校院學生利用生成式 AI 知識發揮創意，培植將成果商品化的能力。
- (五) 迸發各大專校院學生的創造力、合作融合力及競爭能力，成為未來的創業先鋒。
- (六) 提升各大專校院學生對未來實務執行與解決問題的能力，以回應市場需求，並與產業接軌。

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、東海大學、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 2 至 5 人為限，團隊成員至少一半成員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）。

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：113 年 9 月 9 日（一），競賽相關辦法及影片公布於 ilink.usc.edu.tw 及實踐大學網頁。
- (二) 競賽說明會（視訊）：113 年 9 月 16 日（一）12:10~13:30
(Google Meet：<https://meet.google.com/uhq-jptd-fgg>)
113 年 9 月 19 日（四）12:10~13:30
(Google Meet：<https://meet.google.com/ouh-gwnw-qzq>)
- (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 113 年 9 月 28 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/dod-uykk-yht>)
- (四) 報名截止：10 月 18 日（五）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），具體界定團隊所探索的議題、問

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/>）。

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 113 年 10 月 31 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. 入圍的參賽團隊得於 11 月 11、13、15 日 19:00~21:00 三天之工作坊，擇一參加線上增能工作坊及個別諮詢，將由專家學者針對入圍作品提出精進建議，協助入圍者優化提案、企劃書與作品，Google Meet：<https://meet.google.com/std-nmzt-kqs>。參賽團隊可派代表出席，主辦單位會將第一天的工作坊及個別諮詢錄影，並提供錄影至 11 月 16 日 23:59。

(六) 決賽

1. 決賽作品繳交截止日期為 12 月 2 日(一)23:59 前(決賽構想書請寄至：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)(參考附錄二)、海報檔案(參考附錄三)與 5 分鐘影片(該影片請上傳至 YouTube，設為不公開)。
2. 決賽時間：113 年 12 月 7 日(六) 09:00~16:00。
3. 決賽地點：實踐大學臺北校區(臺北市中山區大直街 70 號)。
4. 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 10 分鐘。
5. 實踐組須演示提案初步的實作原型。
6. 當日入圍者需製作海報，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）：新臺幣肆萬元整，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3票。
5. 優選（若干）：獲頒獎狀一幀。

實踐組：

1. 一等獎（一名）：新臺幣陸萬元整，獲頒獎狀一幀。
2. 二等獎（二名）：新臺幣參萬元整，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。

附錄一、初賽提案構想書格式

- 一、此階段的交件項目為提案構想書，評比項目亦聚焦於提案內容。
- 二、提案主題：以跨領域協作為途徑，應用生成式 AI 探索人文、社區、社會相關的社會關懷問題及未來產業實務之需求，並發想具體可實踐之解方。
- 三、繳交時間：113 年 10 月 18 日（五）23:59 前。
- 四、作品規格及類型：
 - （一）作品/團隊封面：特別設計的 logo、作品照片或團隊合照皆可，建議尺寸為 480x350 畫素，圖檔上限為 2MB。
 - （二）提案構想書（必要項目）
 1. 應包含封面、目錄與內文。
 2. 內文架構
 - （1）議題描述與界定（團隊所觀察到的應用生成式 AI 探索人文、社區、社會相關的社會關懷問題及未來產業實務所帶來的影響）。
 - （2）提案動機（團隊選擇此議題的原因，議題的重要性及其需得到解決的迫切性）。
 - （3）跨領域合作說明（團隊成員所學的專業領域知識是如何應用在所選議題，以及選擇這些特定領域的原因）。
 - （4）跨領域協作說明（限同時跨大專校院／高中職）（大專校院／高中職生在提案構想形成的過程中之分工及任務）。
 - （5）預期成效（希望藉提案改善議題／問題的方法與途徑，提案將造成的影響）。
 - （6）附錄（含參考資料或其他相關資訊）。
 - （三）書面資料繳交格式：直式橫書、字體為標楷體 12 號字、上下左右邊界各為 2 公分、內文行距固定行高 24pt。以 pdf 檔形式繳交，主文頁數以 3-5 頁為上限，附錄以 5 頁為限，檔案最大不超過 10MB。
 - （四）檔案命名方式：團隊名稱－作品名稱。

附錄二、決賽作品格式

一、提案企劃書

- (一) 議題描述與界定（團隊所觀察到的應用生成式 AI 探索人文、社區、社會相關的社會關懷問題及未來產業實務所帶來的影響）。
- (二) 提案動機（團隊選擇此議題的原因，議題的重要性及其需得到解決的迫切性）。
- (三) 具體解方（針對議題所提出的具體解決方式，需具合理性、可執行性及所需資源）。
- (四) 預期成效（希望藉提案改善議題／問題的方法與途徑，提案將造成的影響）。
- (五) 跨領域協作紀錄與心得（各領域專業知識在提案中的應用及比重、團隊成員分工協作的情形描述、跨領域協作的心得及感想）。
- (六) 跨學制協作紀錄與心得（限跨大專校院／專科學校）（大專校院／專科學校在提案過程中的分工與協作描述、跨學制協作的心得及感想）。
- (七) 初賽審查意見回覆。
- (八) 檢討與反思。

二、提案簡報投影片。

三、提案影片：時長不得超過五分鐘，可依團隊喜好選擇以螢幕錄製簡報、實體提案發表或紀錄片等不同形式呈現。影片解析度需 1280*720 畫素以上，上傳至 Youtube，設定為公開瀏覽，並開放影片嵌入功能；網路交件時須提供影片連結。影片檔命名原則：「2024 年 iLink 生成式 AI 創意應用大賽_團隊名_作品名稱」。

四、其他輔助資料（非必要項目）：用於影片中輔助說明提案內容的相關資料。鑒於各團隊提案的差異性及多元性，輔助資料可採多元形式呈現，各團隊可自行選擇最具效果的形式繳交輔助資料，無則免繳交。以下列舉輔助資料常見形式為例：

- (一) 程式／網頁／互動裝置等數位化作品：請上傳至雲端，資料夾名稱為「2024 年 iLink 生成式 AI 創意應用大賽_團隊名_作品名稱」。
- (二) 其他數位化作品者：須於線上投稿時提供雲端連結，並開放下載權限且將檔案保留至競賽結束（決賽結果公布後）。

附錄三、決賽海報格式



2024年iLink生成式AI創意應用大賽_提案構想 題目(96號微軟正黑體) (紙張大小：A0)

姓名(學校、學系、年級)、姓名(學校、學系、年級)、...(48號微軟正黑體)

摘要 (48號微軟正黑體) (前段0pt、後段18pt)

團隊所要探索的議題、問題，以及應用生成式AI提出解決方案。
(40號微軟正黑體)

標題 (48號微軟正黑體) (前段24pt、後段18pt)

敘述(40號微軟正黑體，前段0pt、後段0pt)

前言 (48號微軟正黑體) (前段24pt、後段18pt)

詳述構想的起源，探索目標、...。(40號微軟正黑體，前段0pt、後段0pt)

標題 (48號微軟正黑體) (前段24pt、後段18pt)

敘述(40號微軟正黑體，前段0pt、後段0pt)

標題 (48號微軟正黑體) (前段24pt、後段18pt)

敘述(40號微軟正黑體，前段0pt、後段0pt)

標題 (48號微軟正黑體) (前段24pt、後段18pt)

敘述(40號微軟正黑體，前段0pt、後段0pt)

結論與建議 (前段24pt、後段18pt)

敘述(40號微軟正黑體，前段0pt、後段0pt)

【附件 1】

個人資料蒐集處理使用同意書

實踐大學(以下簡稱「實踐」)依據「個人資料保護法」規定，經您同意取得您提供的個人資料，需告知以下事項，敬請詳閱：

一、蒐集的目的：

本次活動所取得的聯繫通訊及個人資料，目的為進行「2024 年 iLink 生成式 AI 創意應用大賽」徵選、表揚及推廣等相關作業，其蒐集、處理及使用您的個人資料受到個人資料保護法及相關法令之規範。

二、您同意實踐大學蒐集、處理、利用您以下類別之個人資料：

能辨識個人、在政府資料中可辨識以及個人描述與學歷資格 (如參賽同意書內文所列)

三、您同意實踐大學於取得您同意獲取您個人資料後一年之期間，於實踐大學處理與使用目的相關事務範圍內繼續處理、利用您的個人資料。

四、您同意實踐大學以紙本、電子、口頭、網際網路或其他適當方式，利用於委託資料庫維護商。

五、您可向實踐大學主張就您提供的個人資料行使以下權利：(1)查詢或請求閱覽；(2)製給複製本；(3)請求補充或更正；(4)請求停止處理、利用；(5)請求刪除。但依個人資料保護法第十一條，實踐大學因執行職務或業務所必須，得拒絕之。於您請求刪除前，實踐大學有權繼續使用您的個人資料。

六、您可以自由選擇是否提供實踐大學您的個人資料，惟若您提供錯誤、不實、過時或不完整或有誤導性的資料，您將損失相關權益。

七、本同意書如有未盡事宜，實踐大學將依個人資料保護法辦理。

八、您了解此一同意書係遵循個人資料保護法規之要求，並同意本同意書所列事項。

立同意書人：

(參賽團隊全體學生簽名)

(參賽團隊全體指導老師簽名)

立同意書日期：民國 年 月 日

各成員學生證正反面掃描(如表格不敷使用，請自行增列)

*學生證背面影本如未蓋有當學期註冊章，請補蓋註冊章或提供其他在學證明。

團隊代表學生證正面	團隊代表學生證反面
學生 2 學生證正面	學生 2 學生證反面
學生 3 學生證正面	學生 3 學生證反面
學生 4 學生證正面	學生 4 學生證反面
學生 5 學生證正面	學生 5 學生證反面

【附件 2】

2024 年「iLink 生成式 AI 創意應用大賽」 團隊報名表

團隊名稱				
提案名稱				
組別	<input type="checkbox"/> 築夢組 <input type="checkbox"/> 實踐組			
學生團隊成員（築夢組及實踐組均需填寫，若表格不敷使用，請自行增列）				
序號	姓名	就讀學校／系所	E-mail	電話
1				
2				
3				
4				
5				
團隊簡介	相逢自是有緣，請介紹一下自己的團隊吧！如團隊組成的契機、目的、各個成員在團隊裡所扮演的角色、分工等。上限500字。			
提案簡介	請發表一下自己的想法吧！簡述提案的動機、問題描述、問題意識，以及想藉著這個提案達到甚麼樣的結果，對社會造成的影響等。上限500字。			

【備註】

1. 各隊均需推舉一位成員做為團隊代表暨主要聯絡人，大專生或高等教育學生不拘，並於上述表格該成員的序號上加註「*」號，詳實填寫聯絡資訊。若交件、競賽相關事宜有需要與團隊聯繫，競賽辦公室將主要與團隊代表聯繫。

除指導老師外，大專學生及專科學校學生均得擔任團隊代表暨主要聯絡人，惟須取得團隊內部全員之同意，並在參賽同意書中註明。

【附件 3】

2024 年「iLink 生成式 AI 創意應用大賽」 參賽同意書

團隊名稱						
提案名稱						
組別		<input type="checkbox"/> 築夢組 <input type="checkbox"/> 實踐組				
	學生姓名	身份證字號 末 4 碼	學校名稱	系所全名/年級	聯絡電話	Email
1						
2						
3						
4						
5						
備註 1.請於表格中團隊代表暨主要聯絡人之序號上加註「*」號，並詳實填寫聯絡資訊。 2.本參賽同意書除簽章處外，其餘內容請以電腦繕打。 3.參賽者同意全程參加競賽與展示，並同意主辦單位對作品內容進行刊登、展示及推廣教育。 4.此表格內容將作為將來發放獎金、競賽成果展示及證書內容等相關資訊之依據，請務必仔細填寫。						
<input type="checkbox"/> 以上人員確已詳細閱讀報名簡章，並同意遵守報名簡章上之規定及上述備註事項。						
本提案是否曾經或正在投稿其他競賽? 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> (若勾選是，請在線上報名表單提供該競賽之官網網址、該競賽使用之作品簡報及相關作品連結，以供查核。)						
指導老師簽章：						
所有參賽學生簽章：						
民國 年 月 日						

【附件 4】

2024 年「iLink 生成式 AI 創意應用大賽」
團隊成員異動具結書

本團隊因_____變更團隊成員，變更後之新團隊成員如下。

團隊名稱	
提案名稱	
組別	<input type="checkbox"/> 築夢組 <input type="checkbox"/> 實踐組

新團隊參賽者姓名

	學生姓名	身份證字號 末 4 碼	學校名稱	系所/年級	聯絡電話	Email
1						
2						
3						
4						
5						

※同意當本團隊取得競賽獎金及獎項時，其分配由新團隊成員所提出的獎金分配同意書進行分配，發生任何爭議由團隊成員自行負責。

原所有指導老師、成員及新成員親簽同意：

備註

1. 本同意具結書除簽章處外，其餘內容請以電腦繕打。
2. 新團隊成員同意全程參加競賽與展示，並同意主辦單位對作品內容進行刊登、展示及推廣教育。
3. 此表格內容將作為將來發放獎金、競賽成果展示及證書內容等相關資訊之依據，請務必仔細填寫。
4. 謹於作品收件截止日前（2024 年 12 月 2 日中午 12:00 止）聯繫主辦單位，否則放棄變更權利。

以上人員確已詳閱報名簡章，並同意遵守報名簡章上之規定以及上述備註事項。

指導老師代表簽章：

學生代表系(所)主任簽章：

民國 _____ 年 _____ 月 _____ 日

新成員學生證正反面掃描(如表格不敷使用，請自行增列)

*學生證背面影本如未蓋有當學期註冊章，請補蓋註冊章或提供其他在學證明。

新學生 1 學生證正面	新學生 1 學生證反面
新學生 2 學生證正面	新學生 2 學生證反面

【附件 5】

2024 年「iLink 生成式 AI 創意應用大賽」
獎金分配同意書

一、基本資料

團隊名稱			
提案名稱			
組別	<input type="checkbox"/> 築夢組 <input type="checkbox"/> 實踐組		
獎項	<input type="checkbox"/> 一等獎 <input type="checkbox"/> 二等獎 <input type="checkbox"/> 三等獎		
學校名稱		科系 級別	
團隊代表 姓名			
團隊代表 聯繫方式	電話：		
	E-mail：		

二、獎金分配資料（如表格不敷使用，請自行增列）

成員	姓名	身份證字號 末 4 碼	分配金額	同意分配後請簽章
學生代表				
學生 2				
學生 3				
學生 4				
學生 5				