

(附件)

2022 年全國大專校院智慧創新暨跨域整合創作競賽簡介

隨著行動網際網路的普及與物聯網雲端服務環境的蓬勃發展，運用共享群作與集體智慧來解決各式各樣問題，包含巨量數據分析、人工智慧、晶片設計、雲端運算、虛擬擴增實境、電子商務等創造高附加價值的「數位經濟」時代已來臨，數位國家創新經濟也是政府的重要施政目標之一，故數位軟體人才在數位經濟時代扮演非常關鍵性的角色。為能多元培育數位軟體人才，本部資訊及科技教育司委託國立中央大學舉辦本競賽，以及協助推動創作成果價值創造。

本競賽項目共分為 5 個組別，分別是(1)物聯網組；(2)智慧機器組；(3)數位永續科技；(4)體感互動科技組；(5)電商與金融科技組。此外，在競賽過程中，亦規劃辦理訓練營，使學生了解符合軟體開發流程的規範及如何撰寫相關文件。比賽評分標準不只強調作品創意性及完整性，更注重是否符合系統或軟體開發流程的規範及相關文件之撰寫，使參賽學生能了解業界開發系統或軟體的流程，以便儘早融入公司的開發團隊。

111 年吸引來自 70 所大專校院，包括土木、工科、光電、資工、資管、電機、電子、機械、護理、化學、互動設計、數學、醫學資訊等 102 個不同專業系所，共 327 個團隊報名參賽，參與隊伍創意多元，有助於提升大專校院跨域整合實務經驗。評審委員會由主辦單位邀請產官學研之學者專家擔任，參賽作品經初賽文件及決賽實地測試兩階段審查，評選出獲獎隊伍。經初賽文件審查，入圍決賽計有 100 個隊伍，決賽實地測試則於 10 月 23 日在國立中央大學舉辦，擇優評選出第 1 名 5 隊、第 2 名 9 隊，第 3 名 15 隊、佳作 26 隊及跨域整合特別獎 5 隊；另外有企業特別獎 3 隊，由服務型機器人聯盟提供「服務型機器人聯盟特別獎」3 名，共計 63 隊獲獎。

對於本次競賽之指導教授與學生，本部除頒予獎狀外，並另頒發 5 千元至 10 萬元不等的獎金，而在企業特別獎部分，「服務型機器人聯盟特別獎」則頒發 1 萬元至 5 萬元的獎金。另主辦單位彙集以上優秀團隊製作得獎作品集，期能蓄積能量，使本競賽能有更驚豔的跨域作品產出。

2022 年 ITSA 全國大專校院程式設計極客挑戰賽簡介

為推廣程式創作風氣，加強學生應用軟體設計能力，以培育跨域數位人才，本部資訊及科技教育司委託國立成功大學舉辦本競賽，提供來自全國大專校院相關系所學生進階挑戰、大展身手的機會。

本競賽為一全國性的跨域程式設計競賽，係本部智慧創新跨域人才培育計畫所建立學生程式設計能力養成機制的一環，依據不同主題分為(1)資訊系統與網頁設計應用組、(2)互動多媒體設計與整合應用組，並設有初賽與決賽兩階段競賽。111 年共吸引來自 36 所大專校院，含括資工、資管、資訊科技、流通管理、軟工、電通、電子、電機、資傳、互動設計、圖文傳播、數媒、多媒體、經濟、數位學習科技、智慧機器人、電腦科學與人工智慧、系統及船舶機電、建築等 19 個不同專業系所，共 87 個團隊報名參加。競賽命題與評審團隊係由主辦單位邀請 9 位學界及業界專家組成。

本次初賽於今(111)年 10 月 1 日舉行，實際參加初賽且確實上傳作品者，共計 83 隊。初賽評審方式是以設計規格及完成度評比成績(各分項計分依題目中說明)，由評審委員依報名該組之隊伍數及初賽整體表現，決定最後入選決賽之隊伍數量。初賽複審結果共計 43 隊入圍決賽：資訊系統與網頁設計應用組計有 33 隊晉級；互動多媒體設計與整合應用組則有 10 隊晉級。決賽於 10 月 29 日在國立成功大學舉辦，實際出席決賽且確實上傳作品者，共計 36 隊。決賽評審是由評審委員針對參賽隊伍所繳交之檔案進行相關驗證，確認其作品是否符合設計規定，並以完成題目所要求之設計規格為評分要件。決賽複審結果共計 16 隊獲獎，其中資訊系統與網頁設計應用組共計有 11 隊獲獎：第 1 名 1 隊、第 2 名 1 隊、第 3 名 1 隊、佳作 8 隊；互動多媒體設計與整合應用組共計有 5 隊獲獎：第 1 名 1 隊、第 2 名 1 隊、第 3 名 1 隊、佳作 2 隊。

對於本次競賽之指導教授與學生，本部頒予獎狀，並另頒發 5 千元至 5 萬元不等的獎金以資鼓勵，期能持續推廣程式應用創作風氣，以達培育跨域人才之目標。