

2023 第一屆「解決未來問題能力競賽」

創意提案競賽 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，藉由七大中心培育具備六大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，整合學生六大關鍵能力學習成效。

(二) 辦理單位

1. 指導單位：教育部(高等教育深耕計畫)
2. 主辦單位：中原大學教務處學生學習發展中心
3. 協辦單位：中原大學產學營運處、中原大學通識教育中心、中原大學研發處競爭力發展中心、台灣康寧顯示玻璃股份有限公司、技嘉教育基金會、愛迪斯科技股份有限公司

(三) 競賽題目：

題目內容主要是鏈結「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」這七大能力，請各位同學選一個題目來發揮。

| 題項 | 問題 | 方向說明 | 鏈結七大能力 |
|----|--|--|----------------------------------|
| 1 | 如何設計一個簡報筆，能夠解決報告人常需要一手拿麥克風，另一手拿簡報器的不便，將兩項器材合而為一？ | 在公開演講、教學與報告的場合，台上的人往往雙手持麥克風與簡報筆而無法展現較好的肢體語言。如何透過「新型簡報器」的產品設計，滿足簡報器與麥克風的功能。如何考量使用上的方便性與產品設計上的技術可行性，是本次期望透過產學合作之議題解決提案設計需求。 | 美學解讀 創意創新 |
| 2 | 如何以 5G 技術建構未來超高齡社會「生活型態」的交通服務設計與高齡健康安全生活模式？ | 高齡化已是全球必然的趨勢，尤其是在戰後嬰兒潮的世代更是明顯。然而，隨著醫療科技的進步，人類的生活品質與身心健康受到更好的照顧，同時平均餘命也逐漸提升，更造就了超高齡社會的未來趨勢。因此，如何透過現況分析並推論未來，藉以理解與建構未來超高齡社會結構與樣態，要活就要動，行動將成未來高齡健康與安全重要的關鍵因素，因此如何以未來 5G 應用技術思考規劃未來交通服務設計與高齡健康生活模式，是本次期望透過此趨勢議題解決提案設計需求。 | 資料科學分析 社會反思、 創意創新、有效 溝通 |
| 3 | 如何在教育場域應用 AI 及其他科技，提升 | 人類被機器取代的危機在數年內並不會真正出現，但被機器追趕著學習新技能、適應職場需 | 資料科學分 析、社會反 |

| 題項 | 問題 | 方向說明 | 鏈結七大能力 |
|----|---|---|--------------------|
| | 教與學成效? | 求已經在發生了。如何利用 AI 提升口語表達及簡報技巧，如何善用 ChatGPT 提升教與學成效。期望透過跨域合作，擘劃思考未來相應之解決方案，包括策略、規範、模式與新價值型態等。 | 思、創意創新、有效溝通、道德倫理推論 |
| 4 | 如何以創新手法為企業規劃永續(ESG)策略，並以現有的社群與媒體平台，打造有效溝通的永續形象? | ESG 議題近年來在政府、企業與學界蔚為風潮，冠上 ESG 議題的相關討論成為顯學，這當中包括減碳、環保、節能、多元包容、慈善、勞工權益等面向。 請參賽隊伍透過「創意創新」及「有效溝通」的方式進行發想，打造未來企業永續形象，並透過現有的媒體平台資源，具體規劃與設定永續品牌形象，讓 ESG 成為能為企業加分的無形資產。 具體規畫內容可包括： 1. 創意 ESG 宣傳主題 Slogan 2. 如何建立永續品牌與設計特定活動打造未來企業的永續形象 宣傳與推廣方式 | 創意創新、有效溝通 |
| 5 | 請設計一系列流程來說明如何打造一個完美的元宇宙虛擬人，增強其與使用者之間的互動體驗? | 虛擬人是近年來元宇宙技術發展中的一個重要趨勢。隨著虛擬現實和擴增實境技術的進步，虛擬人的表現能力和互動性也得到了極大提升。現在，許多科技公司正在積極探索元宇宙虛擬人的應用，例如應用於遊戲、社交、教育、醫療等領域。如何提高元宇宙虛擬人的智慧水平，並增強其與使用者之間的互動體驗？請設計一系列流程來說明如何打造一個完美的元宇宙虛擬人？ | 創意創新、資料科學分析 |

(四) 參賽資格

1. 公私立大專校院學生。
2. 參賽學生可跨學系或跨院校，每隊二至六人，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 |
|-----------------------|-------------|--|
| 5月15日 (一)23:59 | 報名截止 | 採網路報名： https://reurl.cc/zAQ21k * 需附上計畫構想書 (參附件一) |
| 6月3日(六) 9:00~17:00 | 競賽培力 工作坊 | 1. 專為本競賽規劃的設計思考工作坊，鼓勵參賽隊伍參加，加值你的構想！ 2. 報名網址詳見本中心官網，參賽隊伍優先報名。 https://selflearning.cycu.edu.tw/cycufuturerace/ ， |

| 日期與時間 | 賽程 | 備註 |
|-------------------|---------|---|
| | | 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 |
| 6月15日(四) | 初審入圍公告 | 1. 詳見本中心官網 https://selflearning.cycu.edu.tw/cycufuturerace/ 2. 初審採書面審查，無須出席，由主辦單位邀請評審進行審查，選出 20 組晉級決賽。 |
| 7月13日(四) 23:59 | 決賽繳件截止 | 須提交 A1 成果海報、簡報資料及成果報告計畫書(參附件二)。 |
| 7月20日(四) | 決賽暨頒獎典禮 | 1. 議程另行公告。 2. 決賽地點：中原大學 3. 實體審查，參賽團隊務必出席。 |

* 主辦單位依競賽實際執行狀況,保有時程和內容調整及異動之權利。

(六) 獎勵方式：

| 賽制 | 獎金說明 |
|----|--|
| 初審 | 取 20 組晉級，獎金 5,000 元。 |
| 決賽 | 冠軍 1 名：獎金 5 萬元、電子檔獎狀。 亞軍 1 名：獎金 2 萬元、電子檔獎狀。 季軍 1 名：獎金 1 萬元、電子檔獎狀。 佳作 3 名：獎金 3 千元、電子檔獎狀。 |

(七) 評分方式：

1. 第一階段-初審：

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、簡報資料及成果報告計畫書(參閱附件二)。

(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) 各參賽隊伍向評審現場解說 10 分鐘，解說完後評審進行 5 分鐘問答。

(9 分鐘時，響一短鈴聲；10 分鐘時，響二短鈴聲，提案學生應立即停止報告。)

(4) 主辦單位提供投影機、投影布幕、筆記型電腦，其他特殊器材均由參賽者自備。

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。 |

| 評分項目 | 分數占比 | 評分說明 |
|------|------|---|
| 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：

| 評分項目 | 分數占比 | 評分說明 |
|------|------|---|
| 社會貢獻 | 20% | 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。 |
| 問題定義 | 20% | 透過觀察社會現況,釐清複雜議題的背景脈絡,找到核心問題並進行分析,以得出合適的解決方案。 |
| 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 | 20% | 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。 |
| 提案技巧 | 10% | 依現場簡報時的簡報設計、內容表達、流暢度進行評分。 |
| 總計 | 100% | |

(八) 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