

# 2025 第三屆「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，藉由七大能力中心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

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、教師教學發展中心
3. 協辦單位：NVIDIA Training、技嘉教育基金會、躍馬中原基金會、台北醫學大學

#### (三) 競賽主題及題目：

由學術界及業界出題，並鏈結七大能力：「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」，請參賽隊伍擇一題目發揮。

| 題項 | 問題                                             | 方向說明                                                                                                                                                                                                                                                | 鏈結七大能力                                            |
|----|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 1  | 在日常生活中如何實踐 SDG 12：責任消費與生產，減少浪費並提升資源利用效率？       | <p>請思考如何透過日常行為實踐永續發展目標 SDG 12，例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 維修或改造舊物，延長產品壽命，而非直接丟棄。</li> <li>2. 使用可再生或回收材料製作物件，降低資源浪費。</li> </ol> <p><b>案例參考：</b><br/>台東的「山野牧人」工作室專注於使用漂流木製作創意家具，作品包括桌椅組、燈具等。他們強調保留木材的原始形態，創造出貼近自然且富有生命力的家具。</p> | <p>美學解讀<br/>創意創新</p>                              |
| 2  | 如何結合 AI 技術與 STEAM 教育，設計一個能幫助學生學習並與產業接軌的創新學習系統？ | <p>總有更好的方法，請參賽團隊依據自身學科背景，結合 AI 技術與 STEAM 精神，設計一個創新的智慧教育學習方案，該方案需達到以下目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓 AI 幫助減輕教師的負擔，使師生有更多互動時間。</li> </ol>                                                                                         | <p>資料科學分析<br/>量化推論<br/>社會反思<br/>美學解讀<br/>創意創新</p> |

| 題項 | 問題                                        | 方向說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 鏈結七大能力                           |
|----|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
|    |                                           | <p>2. 讓學生在學習過程中提升解決問題能力、創新思維、溝通技巧等軟實力。</p> <p>3. 確保學習內容與業界需求接軌，提升學生就業競爭力。</p> <p>案例參考：</p> <p>1. AI-STEM 教育應用：AI 技術在 STEM 教育中的應用包括智能輔導、自動化評估、數據挖掘和學習分析等，這些技術可以提升教學品質和學習成效。</p> <p>2. AI 整合科學課程：可以利用 AI 技術設計延伸活動，幫助學生理解 AI 的概念，並將其應用於解決科學問題。</p> <p>3. 高等教育中的 AI-LMS 整合：AI 與學習管理系統( LMS )的整合在高等教育中具有顯著的潛力，可提供個性化學習路徑、優化課程設計和自動化日常任務，提升學術成就。</p> | 有效溝通                             |
| 3  | 元宇宙與 VR 技術如何改變未來的購物體驗？請以服裝、旅遊或演唱會等產業為例探討。 | <p>隨著 VR 眼鏡的技術逐漸提升，機身重量與蓄電力也更符合實際的需求，元宇宙的未來又讓我們看見了新的一頁。過去人類的購物消費都是實體的行為為主，隨著網路購物的興起也改變了消費的型態。人們如何透過 VR 眼鏡等科技設備進入元宇宙的世界，是值得我們思考的未來消費新世界。</p> <p>請以元宇宙世界與 VR 眼鏡建構未來消費購物新型態(例如：服裝/旅遊/演唱會)，進行提案設計，解決未來問題及需求。</p>                                                                                                                                   | 資料科學分析<br>道德倫理推論<br>創意創新<br>有效溝通 |
| 4  | 如何用生成式 AI 技術來減少網路詐騙事件的發生與傷害？              | <p>近年來詐騙手法不斷翻新，手段越來越精細複雜，網路詐騙問題已經演變成一個嚴重的社會問題，特別是老年人和青少年等容易成為詐騙目標。</p> <p>本題目希望學生運用創意思考和先進技術來減少詐騙行為的發生。通過結合生成式 AI 技術與反詐騙知識，將課堂所學的 AI 知識應用到實際</p>                                                                                                                                                                                               | 資料科學分析<br>創意創新                   |

| 題項 | 問題                                                  | 方向說明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 鏈結七大能力                 |
|----|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
|    |                                                     | 問題中。同學可以處理和分析大量的詐騙相關數據來開發創新的解決方案，提高公眾對詐騙的警覺性；或者透過創新思維和問題解決能力，設計更好的詐騙防護機制。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                        |
| 5  | 想像 2045 年的台灣，會遇到哪些 2025 年遺留下來的問題？針對這些問題，你會提出哪些解決方案？ | <p>請站在現在 ( 2025 年 ) 的視角去設想 2045 年可能產生的社會、環境或科技挑戰等，並思考應對策略。例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 社會議題：人口老化、少子化對勞動市場的影響等。</li> <li>2. 環境問題：氣候變遷、資源枯竭帶來的生存挑戰及綠能技術推動等。</li> <li>3. 科技挑戰：AI 自動化對就業結構的影響等。</li> </ol> <p>請利用創新技術、方案或政策來解決這些未來挑戰。</p> <p><b>案例參考</b></p> <p>臺灣的大學學習人口持續下降，許多學校面臨轉型的危機；相對地，社會上的新興需求不斷產生，但是各方面的條件卻來不及成熟接應。</p> <p>請為臺灣的某一大學校園 ( 也可自行虛構假設 ) 設計現在尚未出現的轉型方案或制度，以求開創更不一樣的功能，也有效運用現有校舍、設施、及人員。</p> | 資料科學分析<br>量化推論<br>社會反思 |

#### (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                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 月 19 日(六)<br>23:59 截止   | 報名時間          | 採網路報名： <a href="https://reurl.cc/ZZmM9Q">https://reurl.cc/ZZmM9Q</a><br>* 報名成功後，活動承辦人會寄出報名完成的信件。                                                                                                                |
| 4 月 19 日(六)<br>9:00~16:00 | 問題發想工作坊暨徵件說明會 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參賽隊伍至少派出一名隊員參加。</li> <li>2. 工作坊報名網址詳見競賽官網：<br/><a href="https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776">https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776</a></li> </ol> |

| 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                                                                                                                                              |
| 4 月 26 日(六)至<br>6 月 02 日(一)<br>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。                                                                                                                          |
| 7 月 1 日(二)                          | 初審入圍<br>公告  | 1. 入圍公告詳見本中心官網<br><a href="https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776">https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776</a><br>2. 由主辦單位邀請評審進行計畫構想書書面審查，選出 15 組晉級決賽。              |
| 7 月 16 日(三)<br>9:00~16:00           | 必勝加值工<br>作坊 | 1. 參賽隊伍至少派出一名隊員參加。<br>2. 工作坊報名網址詳見競賽官網：<br><a href="https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776">https://selflearning.cycu.edu.tw/?page_id=1776</a><br>3. 工作坊講師：北醫通識教育中心邱佳慧主任團隊 |
| 8 月 6 日(五)<br>23:59                 | 決賽繳件<br>截止  | 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。                                                                                                                              |
| 8 月 27 日(三)                         | 決賽暨頒獎<br>典禮 | 1. 議程將公告於競賽官網。<br>2. 決賽地點：中原大學<br>3. 實體審查與成果發表，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 千元、獎狀一只。<br>亞軍 1 名：獎金 4 萬元、獎狀一只。<br>季軍 1 名：獎金 2 萬元、獎狀一只。<br>佳作 3 名：獎金 6 千元、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 9 分鐘為限，總計每組時間以 15 分鐘為原則。

- (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，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. 參賽隊伍請依規定格式撰寫投稿作品，並保證投稿作品未曾在其它競賽或活動獲獎。若經舉報或查證 有違規情事，將取消入圍、獲獎資格，並追回獎狀與獎金。
- 2. 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。

(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)

# 2025 第三屆「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。
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。

## 【構想書範例，可自行增列調整】

### 第一章 計畫目的

### 第二章 計畫簡介及設計概念

### 第三章 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？

### 第四章 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？

### 第五章 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 mail。

# 2025 第三屆「解決未來問題能力競賽」

## 提案成果報告書

### 【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。
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。

# 2025 第三屆「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：

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 計畫簡介及設計概念**

**第三章 此計畫應用之方法**

說明此計畫運用之技術

**第四章 此計畫之實際模擬圖或成品之展現**

**第五章 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。

**第六章 結論及未來目標**

**第七章 參考資料**