

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 仟元、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