

2026 年 iLink 全國生成式 AI 創意應用大賽須知

一、緣起

隨著生成式人工智慧（Generative AI）快速普及，未來人才所需的不再只是使用 AI 的能力，而是能夠結合人文思維、專業知識與科技工具，辨識真實問題、提出創新解方，並創造社會價值的跨域能力。生成式 AI 正重新定義知識創造、工作模式與產業發展，也為高等教育帶來人才培育模式的深刻變革。面對 AI 快速發展，高等教育除培養 AI 應用能力外，更需重視 AI 倫理、資料治理及負責任使用 AI（Responsible AI）之能力。

為強化大專校院人文與社會科學領域與產業之合作鏈結，教育部自 2023 年起推動「人文社會與產業實務創新鏈結計畫」（iLink 計畫）。該計畫旨在結合人文價值、人社領域專業知識與業界實務經驗，回應產業真實需求與挑戰，並透過此過程提升師生之教學能量與專業職能，進而共構人文社科領域與產業界互動共生之生態系統（ecosystem）。

因此，本競賽不僅是一場生成式 AI 應用競賽，更是一個引導參賽者以人文關懷為核心、以 AI 為工具、以解決真實問題為目標的跨域實踐平台，鼓勵參賽者將創意轉化為可落實、可驗證、可擴散的創新成果，展現人文社會科學與行政實務在 AI 時代的新價值。

本競賽增設「行政組」，鼓勵大專校院行政人員運用生成式 AI 回應校務治理、行政流程、服務品質及組織運作等真實問題，促進智慧行政與校務創新，建立可複製、可推廣之行政創新案例。

二、目標

（一）培養 AI 應用與數位創新能力

強化學生善用生成式 AI 解決問題、知識整合及創新應用之能力，提升未來職場所需之 AI 素養與數位競爭力；並建立負責任使用 AI、資訊倫理及資料治理之觀念。

（二）培育跨域整合與團隊協作能力

鼓勵不同專業領域之參賽者共同發掘問題、整合知識、設計解方，提升跨域合作、團隊協作及價值共創能力。

（三）培植創新實踐與成果轉化能力

引導參賽者運用生成式 AI 發展具創新性、可行性及社會影響力之解決方案，促進創意構想、概念驗證、原型實作及成果轉化。

（四）促進人文社科與產業實務鏈結

鼓勵學生結合人文社會科學專業與產業實務，回應社會、經濟、文化、環境及永續發展等議題，展現人文社科領域於 AI 時代之專業價值。

（五）推動智慧行政與校務創新

鼓勵大專校院行政人員運用生成式 AI 優化行政流程、提升行政效率、改善服務品質、強化跨單位協作及推動校務數位轉型，建立可落地、可複製及可推廣之智慧行政案例；以生成式 AI 解決真實行政痛點，產生可衡量、可落地、可複製的校務創新成果。

(六) 建立 AI 創新成果交流與擴散平台

透過全國性競賽、培力工作坊、專家輔導、成果展示及交流活動，促進學生、教師、行政人員及產業實務工作者之交流，共同建立 AI 創新應用與實務共創之生態系統。

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、成功大學、輔仁大學

(三) 指導單位：教育部

(四) 競賽聯繫窗口：

1. 聯絡人：翁先生
2. 聯絡電話：02-25381111 分機 1768
3. E-mail：ilink@g2.usc.edu.tw

四、競賽資訊

(一) 參賽組別

本競賽共分為三組：築夢組、實踐組、行政組。每位參賽者以參加一隊、一件作品為限。

(二) 參賽資格：

1. 築夢組、實踐組

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）。

組隊條件：每隊人數以 3 至 5 人為限，團隊成員至少一半須為人文社科領域學生（註¹），可跨校組隊。

2. 行政組

全國大專校院現職之正式、約聘（僱）及專案行政人員均可報名參加（教師兼任行政職務及研究計畫專、兼任助理均不可以參賽）。行政組採團隊報名，每隊 2 至 5 人；團隊成員得跨處、室、組、院、系或跨校區組隊參加。

五、競賽主題

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/>）。

（一）築夢組、實踐組

應用現有或創新整合生成式 AI 技術、工具或服務，針對目前或未來我國所面臨之社會、經濟、文化、環境、永續發展及國際趨勢等相關議題，或針對學校、企業、產業或公共場域所遭遇之真實問題，提出兼具創新性、可行性及社會影響力之解決提案。

提案應聚焦於一項具體、可驗證且可衡量之問題，透過生成式 AI 與跨領域知識整合，提出具實際應用價值及推廣潛力之解決方案。

提案至少應包含：問題定義、目標使用者、問題需求與情境分析、生成式 AI 應用流程、解決方案、預期效益。

1. 築夢組

提案必須為全新的創意計畫，主要處於發想階段，並具有實踐之可能性。參賽團隊應著重於：

- （1）問題發掘與需求洞察
- （2）創意構想
- （3）AI 解決方案設計
- （4）使用者情境
- （5）執行可行性
- （6）未來實踐與擴散可能性

2. 實踐組

須提供提案初步之實作原型（prototype），原型可採多元形式呈現，例如：

- （1）App
- （2）軟體
- （3）AR/VR
- （4）穿戴裝置
- （5）數位服務
- （6）RAG 系統
- （7）MCP 應用
- （8）概念驗證（PoC）
- （9）其他具體可展示之成果

注意：實踐組的提案可以是曾參加過其他比賽的獲獎成果，但是需提交「前作/本次作品差異對照表」，由評審判斷是否具有實質新增或重大改良（由主辦單位認定）。

（二）行政組

行政組以「生成式 AI 融入智慧行政與校務創新」為核心主題，提案至少應包含：

1. 提案緣起及問題分析
2. AI 技術應用方式及解決方案
3. 實施規劃及導入步驟
4. 可行性評估
5. 預期效益（參賽團隊應提出具體、可衡量之效益指標，並說明導入前後之差異。）

六、競賽方式

本競賽流程分為：

1. 競賽報名
2. 初賽培力工作坊
3. 初賽資格審查
4. 初賽書面審查
5. 公布入圍團隊
6. 入圍培力工作坊及個別諮詢
7. 決賽構想書及影片審查
8. 決賽口頭簡報及詢答
9. 成果展示
10. 頒獎

（一）初賽

初賽採「資格審查」及「書面審查」方式辦理，通過資格審查者始進入書面審查，經書面審查後擇優錄取入圍決賽團隊。

1. 築夢組、實踐組

繳交「初賽提案構想書」，不含封面、目次不得超過 5 頁。附錄以 5 頁為限。

2. 行政組

繳交「AI 行政創新提案構想書」，內容至少包括：

1. 封面：提案名稱、團隊成員、所屬單位及主要聯絡人
2. 提案緣起與動機
3. 行政問題與需求分析
4. AI 解決方案
5. 實施規劃與初步成果
6. 可行性評估與資安及資料保護規劃
7. 預期效益與應響力

七、競賽重要時程

本競賽流程分為競賽報名、初賽培力工作坊、初賽（採「資格審查」及「書面審查」，通過資格審查者始進入書面審查，書面審查後擇優錄取入圍決賽。）、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**：2026 年 9 月 7 日（一），競賽相關辦法及重要資訊將公布於 2026 年 iLink 全國生成式 AI 創意應用大賽官網(ilink.usc.edu.tw)。

（二）**競賽說明會（視訊）**：2026 年 9 月 14 日（一）12:10~13:30

（Google Meet：<https://meet.google.com/ncr-dhez-vgt>）

2026 年 9 月 17 日（四）12:10~13:30

（Google Meet：<https://meet.google.com/dmy-bhem-djw>）

（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 2026 年 9 月 19 日（六）（10:00~12:00、13:00~15:00）、9 月 20 日（日）（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/qak-psht-rys>）

（四）**報名截止**：2026 年 10 月 19 日（一）23:59 前繳交初賽提案構想書（撰寫格式請參考附件一）（報名網址：https://examupload.usc.edu.tw/USC_recruit/jl_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，附錄以 5 頁為限），具體界定團隊所探索的議題、問題，以及應用生成式 AI 提出解決方案。初賽採資格審查及書面審查，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 2026 年 11 月 2 日（一），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. 入圍團隊應擇一場次參加 2026 年 11 月 9、11、13 日 19:00 – 21:00 舉辦之線上工作坊與個別諮詢，每隊至少 2 名成員出席（實際上線時間同時會於入圍通知信件確認）。活動將由專家學者針對入圍作品提出精進建議，協助優化提案、構想書與作品。（線上工作坊網址將於入圍通知信件提供）

（六）**決賽**

1. 決賽作品繳交截止日期為 2026 年 11 月 23 日（一）23:59 前（決賽構想書請寄至大賽信箱：ilink@g2.usc.edu.tw），入圍團隊須繳交決賽構想書（含封面不超過 10 頁，附錄以 5 頁為限）（參考附件二）、海報檔案（參考附件三）與 5 分鐘影片網址（影片請上傳至 YouTube，設為不公開）。
2. 決賽口頭簡報投影片須於 2026 年 11 月 27 日（五）23:59 前繳交至大賽信箱（ilink@g2.usc.edu.tw），逾時視為放棄。
3. 決賽時間：2026 年 12 月 5 日（六）09:00~16:00。

4. 決賽地點：實踐大學臺北校區（臺北市中山區大直街 70 號）。
5. 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；實踐組與築夢組簡報時間為 5 分鐘，評審互動詢答時間為 15 分鐘；行政組簡報時間為 10 分鐘，評審互動詢答時間為 15 分鐘；。
6. 實踐組須演示提案初步的實作原型；行政組原則上應展示具體實作成果（Demo），若尚未完成正式系統，得以 PoC、流程模擬、AI Agent、Prompt Workflow、RAG、案例模擬或其他可驗證成果呈現。。
7. 當日入圍者需以公版製作海報(參考附件三)，於展示區與師長、其他入圍團隊交流學習。

項目	日期
競賽發布	2026 年 9 月 7 日（一）
競賽說明會（一）	2026 年 9 月 14 日（一）12:10 - 13:30
競賽說明會（二）	2026 年 9 月 17 日（四）12:10 - 13:30
初賽培力工作坊 （築夢組、實踐組）	2026 年 9 月 19 日（六） 10:00 - 12:00、13:00 - 15:00
初賽培力工作坊 （行政組）	2026 年 9 月 20 日（日） 13:00 - 15:00
初賽提案構想書上傳截止	2026 年 10 月 19 日（一）23:59
入圍公告	2026 年 11 月 2 日（一）
入圍線上培力／個別諮詢	2026 年 11 月 9、11、13 日 19:00 - 21:00
決賽構想書、海報及影片上傳截止	2026 年 11 月 23 日（一）23:59
決賽簡報投影片上傳截止	2026 年 11 月 27 日（五）23:59
全國決賽 （決賽地點：實踐大學臺北校區）	2026 年 12 月 5 日（六）09:00 - 16:00

八、決賽方式

（一）築夢組

各入圍團隊須進行 5 分鐘口頭簡報，並接受評審委員 15 分鐘詢答。重點呈現：

1. 問題形成

2. 使用者需求
3. 創新構想
4. AI 解決方案
5. 跨域整合
6. 預期效益
7. 未來實踐與推廣

（二）實踐組

各入圍團隊須進行 5 分鐘口頭簡報，並接受評審委員 15 分鐘詢答。除完整呈現問題、解決方案與預期效益外，須於決賽現場演示初步實作原型。

（三）行政組

行政組各入圍團隊進行 10 分鐘實作簡報與成果展示，並接受評審委員 15 分鐘詢答。簡報內容至少應包括：

1. 行政問題與需求說明
2. 現況流程與痛點分析
3. AI 應用方式與流程設計
4. 實際操作成果、案例展示或模擬情境
5. 行政效能提升或服務改善成果
6. 導入所需資源與實施步驟
7. 資安、個資及資料治理措施
8. 未來推廣應用與跨單位合作可能性

行政組原則上應展示具體實作成果 (Demo)；若尚未完成正式系統，得以 PoC、流程模擬、AI Agent、Prompt Workflow、RAG、案例模擬或其他可驗證成果呈現。

九、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、繳交附件四（個人資料蒐集處理使用同意書）、附件五（參賽團隊報名表）、附件六（參賽同意書）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. 築夢組、實踐組

- （1）提案構想與競賽主題的關聯性 30%：參賽團隊的提案構想能夠反映臺灣所面臨社會、經濟、文化、環境等社會關懷與永續發展之議題，或針對學校、產業、公司現場等真實

問題，提出基於生成式 AI 的解決方案。

- (2) 提案創新性 20%：提案是否具有原創性與創新思維，能從問題分析、需求洞察或使用情境中提出具前瞻性之構想，並展現參賽團隊對議題的深入理解與獨特觀點。評估重點包括提案概念之新穎性、創意發想過程、差異化特色，以及相較於既有解決方案之創新價值。
- (3) 生成式 AI 解法之適切性及合理性 30%：提案是否能依據問題特性，適切運用生成式 AI 技術、模型或工具，提出具可行性之解決方案。評估重點包括生成式 AI 應用之必要性、技術選擇與整合之合理性、工作流程設計、資料運用方式、預期效益及實際落地之可行性。如為實踐組，提案初步之實作原型亦納入本項評分。
- (4) 跨域整合能力 10%：提案是否能有效整合不同學門、專業領域或實務場域之知識、方法與資源，展現跨域團隊合作及價值共創能力，並能結合生成式 AI、人文社會科學及產業實務等多元觀點，共同提出兼具創新性、可行性與社會影響力之解決方案。
- (5) 市場應用與推廣潛力 10%：提案是否具備成果轉化與實際應用之潛力，能有效回應目標使用者需求或市場痛點，並具有推廣至教育、產業、公共服務或社會場域之可行性。評審將綜合考量提案之應用價值、推廣效益、永續發展性，以及未來商品化、服務化或跨場域擴散之潛力。

2. 行政組

- (1) 行政問題與需求洞察 20%：評估提案所欲解決之行政問題是否具體、明確且具有實際重要性，並能透過現況流程、使用者需求、行政痛點或相關資料進行分析與佐證。
- (2) 生成式 AI 應用之適切性 20%：評估團隊是否能依據行政問題與使用情境，適切運用生成式 AI 技術提出解決方案。評估重點包括使用生成式 AI 之必要性，以及整體解決方案是否能有效回應所提出之行政問題。
- (3) 實作程度與成果驗證 30%：評估 AI 行政方案之實際完成程度及可驗證性，包括 AI 工具整合、流程設計、系統或服務原型或其他具體可展示成果。若方案已有實際試用或導入，得進一步評估其測試結果、使用回饋或實際應用成果。尚未正式導入者，亦得以功能驗證、流程模擬或案例測試等方式呈現成果。
- (4) 導入可行性與風險治理 10%：評估方案於實際行政環境中導入之可行性，包括所需資源、人力、成本、維運需求與推動步驟等。並評估團隊對生成式 AI 可能產生之偏誤、資料保護、機敏資料處理及相關治理風險是否提出適當之因應措施。
- (5) 預期效益與影響力 20%：評估方案對行政效率、服務品質、使用者體驗、跨單位合作或校務治理等面向所能產生之具體效益。參賽團隊應提出可衡量之效益指標，並說明其評估方式。

(三) 決賽評選原則

1. 築夢組、實踐組

各入圍團隊須進行 5 分鐘口頭簡報，並接受評審委員 15 分鐘詢答。

- (1) 書面審查：50%

- 提案構想書及提案影片 40%：提案內容同初賽評選的 5 項原則。
- 審查意見回覆 10%：審查意見回覆的合理性及明確性，即入圍時提供的審查意見回覆能夠提供明確合理的答覆，及提案構想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%：提案簡報之完整性，即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。
- 委員詢答 20%：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。
- 整體表現 10%：簡報過程中的整體表現，實踐組包含實作原型的演示成果。

2. 行政組

行政組須於書面審查意見回饋的基礎上提出更完整的解決方案，並展示(Demo)具體實作成果。決賽評選標準：提案構想書及提案影片 40%、審查意見回覆 10%、提案簡報 20%、委員詢答 20%、整體表現 10%；每隊 10 分鐘實作簡報與成果展示，並接受評審委員 15 分鐘詢答。

十、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：

1. 築夢組：

- (1) 一等獎（一名）：新臺幣參萬元整，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，每一入圍團隊各 2 票，且不得投給自己團隊。
- (5) 優選（若干）：獲頒獎狀一幀。

2. 實踐組：

- (1) 一等獎（一名）：新臺幣伍萬元整，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，每一入圍團隊各 2 票，且不得投給自己團隊。
- (5) 優選（若干）：獲頒獎狀一幀。

3. 行政組

- (1) 一等獎（一名）：新臺幣參萬元整，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，每一入圍團隊各 2 票，且不得投給自己團隊。
 - (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」(附件七)，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。

十一、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) 如因不可抗拒因素，在決賽前需更換團隊成員（至多一位），團隊需於作品收件截止日前（2026 年 11 月 23 日（一）23:59 前）聯繫主辦單位，並繳交附件八（團隊成員異動具結書），否則放棄變更權利。
- (六) 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。
- (七) 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。
- (八) 作品(含構想書、簡報、與)需說明使用哪些生成式 AI 工具、哪些內容是生成式 AI 生成；同時需說明工具名稱、模型版本、Prompt 設計、人機分工作業說明。如使用第三方資料

集、API、模型或企業資料，應於構想書中揭露其來源及授權方式；說明 AI 生成內容之人工查核、事實驗證及品質控管方式。

- (九) 參賽團隊應自行確認其 AI 應用符合相關法令、學術倫理、資訊安全及資料治理規範。參賽作品不得違反 AI 倫理原則，不得散布不實資訊、歧視性內容、侵犯隱私或其他違反公共利益之內容。
- (十) 行政組作品如涉及個人資料、校務資料或敏感資訊，應符合個人資料保護法及相關資訊安全規範，必要時應進行匿名化、去識別化或其他適當之資料保護措施。參賽團隊不得使用未經授權之校務機敏資料、個人敏感資料或其他受保護資訊進行 AI 應用。如使用外部生成式 AI 平台進行資料分析、內容生成或模型處理，應避免輸入涉及：個人資料、校務機密、未公開之行政資料、敏感性資訊、其他依法或依校方規定不得外洩之資料。
- (十一) 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。
- (十二) 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。
- (十三) 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。

【附件一】

初賽提案構想書格式

一、本階段之交件項目為「生成式 AI 創意應用提案構想書」，初賽評選將以提案內容及其創新性、可行性與社會影響力為主要評比依據。參賽團隊可依提案特性調整章節名稱或順序，但應完整回應本附件所列各項內容，以利評審委員進行評閱。

二、提案主題：應用現有或創新整合生成式 AI 技術、工具或服務，針對目前（或未來）我國所面臨之社會、經濟、文化、環境、永續發展及國際趨勢等相關議題，或針對學校、企業、產業或公共場域所遭遇之真實問題，提出兼具創新性、可行性及社會影響力之解決提案。提案應聚焦於一項具體、可驗證且可衡量之問題，透過生成式 AI 與跨領域知識整合，提出具實際應用價值及推廣潛力之解決方案；提案至少應包含問題定義、使用者、AI 流程及預期效益。

三、繳交時間：2026 年 10 月 19 日（一）23:59 前。

四、作品規格及類型：

（一）提案構想書

1. 應包含封面、目錄與內文。

2. 內文至少應包含下列內容：

（1）問題定義與議題背景

說明團隊所觀察之社會、經濟、文化、教育、環境、永續發展、公共服務或產業等真實問題，分析問題形成原因、影響範圍及其重要性，並界定本提案欲解決之核心問題。建議提出具體數據、文獻、調查或現場觀察佐證，以提高問題定義之可信度。

（2）需求分析與目標使用者

說明提案所服務之目標使用者、需求痛點、使用情境及現有解決方案之不足，說明本提案之必要性與應用價值。

（3）提案理念與創新特色

說明提案發想動機、設計理念及創新特色，並說明相較於現有方法或服務之差異化優勢，以及預期創造之社會、教育或產業價值。

（4）生成式 AI 應用方案

說明提案如何運用生成式 AI 解決問題，包括：

- 使用之生成式 AI 工具、模型或服務。
- 建議以流程圖（Workflow Diagram）說明 AI 處理流程。
- AI 與其他技術或跨領域知識之整合方式。
- 預期之功能與運作模式。

（5）跨域合作與團隊分工

說明團隊成員之專業背景、跨領域合作方式及各成員負責之工作內容，並說明不同專業如何共同完成本提案，各領域如何共同創造價值。

(6) 成果呈現方式（實踐組請特別說明）

說明預計完成之成果形式。築夢組請說明未來規劃，實踐組請說明實作原型、概念驗證（Proof of Concept, PoC）、AI Agent、MCP 應用、數位服務或其他可展示方式。

(7) 預期效益與推廣潛力

說明提案完成後可產生之預期效益，包括對目標使用者、社會、教育、產業或公共服務之影響，以及未來推廣、落實、成果轉化或永續發展之可行性。如可行，請以具體指標（例如時間、人力、成本、滿意度、服務品質、影響人數等）說明預期效益。

(8) AI 使用揭露

簡要說明本提案預計使用之生成式 AI 工具、模型版本、Prompt 設計方式、人工參與比例、資料來源及授權情形。

(9) 附錄

參考文獻、引用資料、圖表、補充說明或其他相關佐證資料。

- (二) 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 3-5 頁、封面及目錄不列入主文頁數，附錄以 5 頁為限，檔案最大不超過 10MB。

【附件二】

決賽構想書格式

一、決賽構想書

決賽構想書應以初賽提案構想書為基礎，依據初賽審查意見及培力工作坊建議進行修正與深化，完整呈現提案之問題分析、生成式 AI 應用方案、跨域整合、實作成果及未來推廣規劃。

（一）構想書內容

構想書建議依下列架構撰寫：

1. 問題定義與議題背景

說明所欲解決之真實問題、形成原因、影響範圍、重要性及問題分析，並說明本提案相較於初賽所新增或深化之內容。

2. 需求分析與目標使用者

分析目標使用者之需求、使用情境、痛點及現有解決方案之限制，並說明本提案如何回應使用者需求。

3. 提案理念與創新特色

說明提案核心理念、創新設計及差異化特色，並說明其相較於既有方案之優勢，以及可創造之社會、教育、產業或公共服務價值。

4. 生成式 AI 應用方案

詳細說明生成式 AI 於本提案中之應用方式，包括：

- 使用之生成式 AI 工具、模型或服務。
- AI 應用流程（Workflow）。
- AI 與其他技術、資料及跨領域知識之整合方式。
- 系統架構或服務流程。
- 預期功能及運作模式。

建議搭配流程圖、架構圖或示意圖說明。

5. 成果展示與實作原型（Prototype）說明

說明目前完成之成果，包括：

- 實作原型
- Proof of Concept（PoC）
- AI Agent
- App、網站、RAG 系統、MCP 應用或其他成果

並說明其功能、特色、操作方式及展示內容。

6. 跨域合作與團隊分工

說明團隊成員之專業背景、分工方式及跨域合作模式，並說明不同專業如何共同完成本提案。

如屬跨校或跨學制合作團隊，請補充說明合作模式及協作成果。

7. 初賽審查意見回覆

請依初賽評審委員意見逐項說明修正內容，建議以對照表呈現。

初賽審查意見	修正內容	修正位置（頁碼）

8. AI 使用揭露與 Responsible AI

請簡要說明：

- 使用之生成式 AI 工具及模型版本。
- Prompt 設計方式。
- 人工參與及修正比例。
- 第三方資料、API 或模型來源。
- 授權情形及 AI 倫理考量。

9. 預期效益、成果轉化與推廣規劃

說明提案完成後之預期效益，包括：

- 對目標使用者之影響。
- 社會、教育、產業或公共服務價值。
- 推廣、落地應用及成果轉化策略。
- 永續發展之可行性。

如可行，建議以具體量化指標說明預期效益。

10. 未來發展規劃

說明後續精進方向、功能擴充、合作推動、技術升級或實際導入規劃。

11. 附錄

包括參考文獻、引用資料、Prototype 補充說明、流程圖、架構圖、操作畫面、問卷、訪談紀錄、使用者回饋或其他佐證資料。

（二）決賽構想書繳交格式

採直式橫書，字體為標楷體 12 號字，上下左右邊界各 2 公分，內文固定行高 24 pt，以 PDF 檔繳交。封面 1 頁，主文以 5 至 9 頁為限（封面不列入主文頁數），附錄以 5 頁為限，檔案大小不得超過 15MB。

二、決賽海報：格式詳附件三。

三、提案影片：時長不得超過 5 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，設定為不公開，網路文件時須提供影片連結。影片檔命名原則：「2026 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「2026 年 iLink 全國生成式 AI 創意應用大賽須知_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）。

五、 繳交時間：2026 年 11 月 23 日(一) 23:59 前。

附件三、決賽海報格式(請以 PDF 及 PPT 格式檔與決賽作品同時繳交，由承辦單位統一印製)



2026年iLink全國生成式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)

編輯檔可供下載：[PPT 檔案](#)

【附件四】

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「2026 年 iLink 全國生成式 AI 創意應用大賽須知」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：

(參賽團隊全體學生或行政人員簽名)

(參賽團隊全體指導老師簽名) (此簽名行政組不需要)

立同意書日期：2026 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)(此項行政組不需要)

***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

【附件五】

2026 年 iLink 全國生成式 AI 創意應用大賽

參賽團隊報名表

團隊名稱				
提案名稱				
組別	☐ 築夢組 ☐ 實踐組 ☐ 行政組			
團隊成員（築夢組、實踐組及行政組均需填寫，若表格不敷使用，請自行增列）				
序號	姓名	就讀(或服務)學校／系所(或處組室中心所系)	E-mail	手機電話
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。			
指導老師(行政組不需要指導老師)				
序號	姓名	服務學校／系所	E-mail	手機電話
1				
2				

【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，大專學生、專科學校學生或參賽行政人員不拘，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。
2. 除指導老師外，大專學生、專科學校學生或參賽行政人員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。
3. 各隊至多二位指導老師。

【附件六】

2026 年 iLink 全國生成式 AI 創意應用大賽 參賽同意書

團隊名稱						
提案名稱						
組別		☐ 築夢組 ☐ 實踐組 ☐ 行政組				
	姓名	身份證字號 末 4 碼	學校名稱	系所全名/年級 (或處組室中心所系)	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。						
☐ 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 ☐ 否 ☐ （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(行政組免此項)：						
所有參賽學生(或行政人員)簽章：						
2026 年 月 日						

【附件七】**2026 年 iLink 全國生成式 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	☐ 築夢組 ☐ 實踐組 ☐ 行政組		
獎項	☐ 一等獎 ☐ 二等獎 ☐ 三等獎		
學校名稱		科系級別 (或處組室 中心所系)	
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
代表 1				
成員 2				
成員 3				
成員 4				
成員 5				

【附件八】

2026 年 iLink 全國生成式 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。

(行政組不可有團隊成員異動)

團隊名稱						
提案名稱						
組別	☐ 築夢組 ☐ 實踐組 (行政組不可有團隊成員異動)					
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. 需於作品收件截止日前（2026 年 11 月 23 日（一）23:59 前）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。						
指導老師簽章：						
學生代表之系(所)主任簽章：						
2026 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
--------------------	--------------------