長庚大學 Codex 跨域創造黑客松企劃書

本計畫擬辦理全校跨系組隊競賽，透過創意提案選出 8 組團隊，於未來教室進行含午餐的 6 小時實作，使用 Codex 將專業問題轉化為可操作、可驗證的原型。為廣泛鼓勵學生投入跨域創新，本活動獲獎名額將以總參賽隊伍數之 50% 為原則進行分配，藉此實質肯定學生的創意提案。

一 活動目標與定位

鼓勵醫學、工程、管理、智慧運算及人文通識領域學生合作，從校園、健康照護、學習、產業或生活需求發想，練習問題定義、AI 協作開發與成果驗證。題目不限領域，重點為解決校園問題具體使用需求及跨域合作。

二 活動資訊

項目	規劃內容
活動日期	115 年 12 月 05 日 星期六
活動地點	管理大樓九樓 未來教室
報名截止	115 年 11 月 23 日 星期一
初選審件	115 年 11 月 24 至 11 月 27 日
入選公告	115 年 12 月 1 日 星期二
決賽規模	8 組 每組 2–8 人 最多 64 名學生
主辦及承辦單位	智慧運算學院
協力單位	各學院 通識中心及相關行政單位
指導單位	高教深耕計畫辦公室

三 參賽資格

限長庚大學在學學生組隊，每組至少來自兩個不同學系。每位學生限參加一組；經查有重複組隊情形，取消該生所屬各參賽隊伍之比賽資格。報名截止後原則上不更換隊員；特殊情形由承辦單位審認，仍須符合跨系及人數要求。

四 初賽繳件與評選

初賽採線上書面審查，不要求先完成程式或產品。報名須提供隊伍名稱與作品名稱；隊員資料包括姓名、學號、學系、聯絡人及預計分工。報名網址及聯絡窗口由承辦單位於公告時補列。

創意說明

合計以 500 字為上限，回答下列問題即可，不另要求長篇企畫。隊伍名稱、作品名稱及隊員基本資料不計入字數。

1. 你們希望幫助解決校園什麼問題？具體說明。

2. 你們的解決構想是什麼？與現有做法有何不同？

3. 預計如何運用 Codex，以及不同學系成員的專長？

4. 決賽結束時，預計完成哪些可展示的功能？如何驗證成果是否有效？

創意 Flyer 或海報

繳交 A4 單頁 PDF 一張，直橫式皆可，須包含隊伍名稱、作品名稱與構想示意。可用操作流程、介面草圖或情境圖表達，允許 AI 輔助製作。評分重點為內容與表達清楚程度，不另設美工分數。

評審組成與審查方式

由醫學院、工學院、管理學院、智慧運算學院及通識中心各推薦 1 位校內評審，共 5 位。原則上每位評審審閱全部有效案件；有利益衝突者迴避，由其餘有效評分取平均。

評分項目	比重
問題明確性與應用價值	35%
創意與差異性	25%
6 小時內完成原型的可行性	25%
跨系專長整合與分工	15%

依成績擇優錄取 8 組，建議另列備取 2 組。同分時依序比較應用價值、創意及可行性分數，仍同分由評審討論決定。入選團隊於 12 月 2 日中午前回覆參賽，缺額依序遞補。

入選後準備

賽前可訪談需求、準備資料與設計草圖；主要功能程式須於決賽現場開發。既有程式、模板及開源套件應於開賽前揭露，不得將既有完成品作為當日成果。

五 決賽流程與成果展示

正式競賽時間為 09:00–15:00，共 6 小時，午餐時間包含在內並持續計時。每組最高 US$500 開發使用額度，依實際使用支應，無須用完。

時間	活動內容	備註說明
07:30–08:00	工作人員進場 設備與報到區準備	
08:00–08:30	入圍複賽隊伍報到	帳號與網路檢查
08:30–09:00	開幕	規則及使用說明
09:00–15:00	正式競賽 6 小時	12:00–13:00 供應午餐 各組自行安排用餐 競賽持續計時
15:00	完成作品繳交	停止修改並完成作品繳交
15:00–15:40	展示設備確認	不得再修改作品
15:40–17:00	成果展示	每組 10 分鐘，共 8 組
17:00–17:20	評審討論及成績彙整	
17:20–17:50	頒獎與合照	
18:00–19:00	場地復原與設備點交	

展示方式

每組依序安排問題說明 1 分鐘、實際操作 4 分鐘、問答 4 分鐘及換場 1 分鐘。由同一組 3 位評審看完全部作品。每組可由 2–3 位代表展示，其餘成員參與問答，評審可詢問不同學系成員之實際貢獻。

作品繳交

15:00 截止時繳交程式碼或版本連結、可執行作品或操作方式、簡短 Codex 使用與分工說明，以及已知限制。展示用簡報以必要內容為限，得直接操作作品。可另備 1 分鐘操作影片供設備或網路故障時使用，影片應於截止前完成。

預期成果

完成 8 組跨系合作原型及展示紀錄，蒐集學生對 AI 協作、團隊分工及開發過程的回饋；有後續發展潛力之作品，可再媒合專題、教學或校內應用資源。成果公開前另取得團隊同意。

六 決賽評審與場地人力

決賽聘請校內評審 1 位、校外評審 2 位，共 3 位。建議兼顧 AI 開發、跨域應用及產品使用情境，採個別評分後取平均，有利益衝突應迴避。

評分項目	比重
問題的重要性與使用價值	25%
核心功能完成度與現場展示	30%
創意與特色	20%
跨域整合與團隊貢獻	15%
Codex 運用與成果驗證	10%

同分時依序比較功能完成度、使用價值及創意分數，再由評審討論決定。Codex 項目評估運用方式與驗證能力，不以 token 消耗或使用金額評分。

未來教室配置

規劃 8 個團隊桌組，每桌組最多 8 人；前方配置展示桌、投影及 3 位評審席，入口設報到與工作服務區。

借用前確認座位、供電迴路、裝置的連線能力與投影音響設備，建議預留 12 月 3 日或 4 日測試。

人力	主要任務
1 人 總控主持	掌握流程 跨單位聯繫 主持與突發狀況協調
2 人 報到行政 計時收件	核對身分 餐飲及物資領用 截止收件 展示計時 評分表及成績彙整
1 人 技術支援	網路及展示設備問題 工具使用額度追蹤
1 人 場務餐飲	餐點擺設 宣傳品布置 活動紀錄拍照及復原

5 位工作人員採任務互援及輪休，另由承辦單位主管負責決策與協調。

競賽執行原則

團隊自備筆電及必要設備；使用資料須具合法使用權，不得輸入未經授權的個資或機密資料。作品與第三方程式來源須揭露。開發額度按隊伍分配，個人帳號不共用，另由承辦單位確認可採購方案、計費方式及用量控管。

七 獎項說明

獎項	組數(名額)	每組獎金(新台幣)
決賽第一名	1	30,000 元
決賽第二名	1	20,000 元
決賽第三名	1	10,000 元
決賽佳作	2	5,000 元

決賽獎項須完成作品繳交與展示。各項獎金為團隊總額，非每人金額；領取方式依校內作業辦理。

註 1：作品數經「評審審查會議」依各組主題作品優良情形議定，必要時獎項可從缺或調整，獲獎隊伍數最多為參賽隊伍 50%內。

註 2：獎項獎金均須依中華民國稅法規定，由主辦單位代扣應繳稅額後給付。

註 3：主辦單位將保留實際獎金與獎項最終修改、變更、活動解釋及取消之權利。