



中華民國科技管理學會

第七屆 2035 青年人生活情境競賽 活動辦法

主題：AI 佔領世界

又方便又危險，似乎美好卻難以掌控。

你要的 2035，長什麼樣子？

一、競賽緣起與主題

我們還在會議室裡認真辯論「AI 能不能當主管」，結果它已經默默把晚餐端上桌，還順手幫你擺好碗筷。院士論壇做過調查：讓 AI 當同事，七成的人說好；當主管，願意舉手的剩不到一半。AI 大概看穿了這種猶豫——它才不等你表決通過，直接繞過主管椅，大搖大擺走進你家客廳。

歐威爾寫《1984》時，猜中了結局，卻猜錯了劇本——原來接管我們生活的不是冷冰冰的監視器，而是一個比你更懂你、還隨時待命幫忙的「好夥伴」。它已經上路狂奔，規則書卻還沒寫完。這次，筆交給你——劇本，你來寫。

第七屆 2035 青年人生活情境競賽，主題就是「AI 佔領世界」——邀請所有年輕人別再假裝沒看見：這種又方便又危險、看起來很美好卻讓人完全抓不住方向盤的生活，到底該怎麼過？一起腦力激盪：



面對這場說不準的科技大冒險，我們能不能提早畫出一張像樣的未來生活藍圖？讓科技島不只是科技島，更成為全世界看見「以人為本2035」的示範現場。

放心，這裡不考技術可行性報告，也不比賽寫程式。我們真正想看的是：你怎麼觀察這個世界、抓出那些讓人皺眉的痛點，並大膽地幫十年後的自己，設計一個值得期待的日常。歡迎跨領域、跨校組隊闖關——讓管理遇上科技、人文遇上醫護，在同一份提案裡聊出火花。

本屆以五個「被佔領」的生活現場作為發想起點，參賽隊伍可擇一深入，也可以提出自己觀察到的第六個現場：

- **AI 佔領工廠：**當生產線不再需要人的雙手，工作的意義與價值要從哪裡重建？
- **AI 佔領學校：**當知識隨問即得，學習方式、師生關係與「會讀書」的定義將如何改寫？
- **AI 佔領交通：**當移動全面自動化，城市空間、通勤時間與行動自由會變成什麼樣子？
- **AI 佔領娛樂休閒：**當內容為你量身生成，什麼才還算是你的品味、你的選擇？
- **AI 佔領家：**當 AI 替我們照顧長輩與家人，親情、陪伴與照顧責任該如何安放？



不論選擇哪一個現場，提案都請回答兩個問題：這樣的生活，哪裡方便、哪裡危險？以及——十年後的我們，希望今天先做對哪一件事？

二、重要時程與基本資訊

1. 競賽主題：「AI 佔領世界」
2. 報名期間：2026 年 9 月 21 日起，至初審收件日截止
3. 初審收件：2026 年 11 月 9 日（一）前繳交提案
4. 入圍公告：2026 年 11 月 13 日（五）前於活動官網公告並個別通知
5. 決賽輔導期：2026 年 11 月中旬至 11 月底（公告入圍 8 隊後，安排業師線上諮詢）
6. 複審決賽：2026 年 12 月 4 日（五），國立成功大學
7. 主辦單位：中華民國科技管理學會
8. 活動官網：<https://www.csmot.org.tw/>
9. 線上報名與洽詢：學會秘書處 電話：03-5912292 E-mail：
csmotthesis@gmail.com

三、參賽資格與組隊

- （一）參賽資格：凡於我國各大專院校在學之大學生、碩士生及



博士生（含在職專班），於報名時具在學學生身分者，均得組隊報名。

（二）組隊人數：每隊 3 至 5 人，不受理個人參賽。

（三）組隊方式：得跨系、跨院、跨校自由組隊。鼓勵跨領域組合，例如管理×AI、科管×醫護、科管×人文社會、設計×資訊，使提案視角更完整。

（四）參賽限制：每人以參加一隊為限。重複報名者，以最先完成報名之隊伍為準，其餘隊伍之該名隊員資格不予採計。

（五）指導老師：每隊得聘請指導老師一名。

（六）隊員異動：報名後如需變更隊員或聯絡人，應於初審收件截止日前以書面向主辦單位提出，經同意後始生效；收件截止後不再受理異動。

四、報名方式

一律採線上報名。於 2026 年 9 月 21 日起至活動官網 (<https://www.csmot.org.tw/>) 填寫線上報名表單，至初審收件截止日止。報名資料應含隊名、全體隊員姓名與學校系級、指導老師，以及主要聯絡人電話與電子郵件。

五、初賽繳件



每隊須於 2026 年 11 月 9 日（一）前完成繳交，下列兩件作品缺一者不予受理。初賽由評審委員評選，取 8 隊入圍決賽。

1. 提案簡報：12 頁以內，PDF 格式；附件形式不拘且不計入頁數。
2. 介紹資料：10 分鐘以內，形式不限——微電影、簡報錄影（含旁白）、動畫或口頭報告錄影均可，以影片檔或線上連結繳交，連結須維持有效至決賽結束。
3. 兩件作品應為同一提案的不同呈現：簡報負責把邏輯講清楚，影音負責把情境演出來。檔案命名規則與上傳方式將於官網報名頁公告；主辦單位收件後以電子郵件回覆確認。

六、決賽輔導（業師線上諮詢）

入圍名單於官網公告並個別通知，進入決賽的 8 組隊伍將由主辦單位安排業師進行線上諮詢輔導。諮詢輔導不是要把提案改寫成創業計畫——本競賽比的仍是想像力與敘事力，而是幫團隊把想像收得更聚焦：讓 2035 年的情境站得住腳，並在其中看見商機與未來。

1. 諮詢方式：線上會議，每隊至少一次、每次約 60 分鐘，必要時加場；時間由主辦單位與各隊協調。



2. 諮詢重點：聚焦命題是否清楚，使用者與情境是否具體；落地性，2035 的技術、法規與社會條件是否撐得住；商業機會，誰會付錢、為什麼付，有無可延伸的服務或產品雛形。
3. 輔導產出：各隊可依諮詢意見修訂提案，於決賽前連同決賽版簡報，繳交 1 至 2 頁的「情境落地說明書」，內容分四大重點呈現：(1) 情境設定——目標使用者與關鍵痛點；(2) 落地基礎——2035 技術基礎、價值主張與可能的商業模式；(3) AI 協作方式——簡述使用的 AI 工具、prompt 設計與協作方式；(4) 修正歷程——輔導期間如何調整提案。
4. 本競賽非新創競賽，不要求財務預測或營運計畫；商業模式只需說明構想如何運作、誰受益、誰買單。

七、決賽發表

決賽訂於 2026 年 12 月 4 日（五）在國立成功大學舉行，每隊現場報告 10 分鐘、評審問答 5 分鐘，呈現形式可為簡報、微電影、表演等，不拘一格。

八、評分標準

評分採兩階段不同構面：初賽聚焦想像與敘事；決賽在四力之外加入「落地力」，檢視提案經業師諮詢後，是否具備對接 2035 的可行



性，並在情境中指認出未來應用與商業發展機會。

1、初賽評分標準

構面	權重	說明
想像力	25%	能否以 2035 年「AI 佔領世界」下的青年生活情境為軸，提出具體、可感、超越當下的想像。
創造力	25%	發想的新穎程度、團隊合作的成熟度與表現方式的巧思。
設計力	25%	主題聚焦程度，以及陳述故事的邏輯架構與嚴謹性。
敘事力	25%	內容鋪陳與表達能力，並能同時呈現科技的便利與風險兩面，隱含科技與管理意涵。

2、決賽評分標準

構面	權重	說明
落地力	20%	提案是否對接 2035 可預見的技術與社會條件，具備明確的目標使用者、



構面	權重	說明
		價值主張與商業化路徑，展現可被投資或孵化的新創潛力。
想像力	20%	情境設定的原創性與說服力，能否延續初賽的想像高度並更加站得住腳。
創造力	20%	輔導後的修正深度，能否展現新的觀點、巧思與具體突破。
設計力	20%	情境落地說明書的邏輯完整度與架構嚴謹性。
敘事力	20%	現場報告的表達與應答表現，能否清楚傳達情境與價值主張。

評審方式：初賽由評審委員依初賽構面審查簡報與影音資料，取 8 隊入圍；決賽由評審團依決賽構面現場評分，當日完成計分、講評與頒獎。評審結果由評審團決議，並保留獎項名額增減之權利。

九、獎勵

- 第一名：新台幣 20,000 元及獎狀一紙



- 第二名：新台幣 15,000 元及獎狀一紙
- 第三名：新台幣 10,000 元及獎狀一紙
- 佳作：新台幣 5,000 元及獎狀一紙，共 5 名

十、注意事項

1. 參賽作品須為原創，不得抄襲或侵害他人著作權；如生爭議，
由參賽隊伍自負法律責任，主辦單位得取消其資格並追回獎項。
2. 作品之智慧財產權歸原創者所有；主辦單位擁有宣傳、展示、
複製及使用之權利，惟涉及商業機密者仍負保密之責。
3. 曾公開發表或於其他競賽獲獎之作品，應於報名時主動敘明。
4. 未依規定期限或格式繳件者，主辦單位得不予受理。
5. 入圍決賽隊伍應配合完成業師線上諮詢，並依期繳交決賽版
簡報與情境落地說明書；無故未參與或未繳件者，主辦單位
得取消其決賽資格。
6. 本辦法如有未盡事宜，得由主辦單位修正並公告於活動官網。



【歷屆競賽主題】

- 第一屆 2030 年青年人生活情境競賽
- 第二屆 重回瓦爾登湖——人性、科技、永續
- 第三屆 元宇宙 35 年——我的雙城記
- 第四屆 開創有靈魂的 AI 人生
- 第五屆 永續 AI 時代的新生活風貌（2024）
- 第六屆 AI 協作創新的世界
- 第七屆 AI 佔領世界（本屆）