德明財經科技大學企業管理系

2026AI 商業應用黑客松

-- 網路輿情分析工具 × AI × 商業創新

用數據發現問題，AI 協助分析與發想，提出創新方案

[競賽簡章]

競賽日期：2026 年 11 月 11 日

一、競賽簡介

本項競賽為德明財經科技大學跨系創新競賽，由企業管理系主辦，邀請管理學院各系及全校其他院系學生共同參與。競賽鼓勵學生從真實的市場與消費者需求出發，運用網路輿情分析工具等市場洞察工具掌握趨勢、分析消費者聲量與需求，進一步結合生成式 AI、數位科技及各類創新工具，發掘商業問題並提出具創意與可行性的解決方案。

參賽團隊可透過 AI 輔助分析、企劃、設計或進一步原型（Prototype）製作，將創意轉化為具體的商業應用成果，並以簡報、互動原型、或實作作品進行展示。本競賽重視跨域合作、創新思維與實務應用，期望培養學生運用數據洞察與 AI 科技解決商業問題的能力，激發跨領域創新與創業實踐的潛能。

二、主辦單位與指導單位

主辦單位：德明財經科技大學 企業管理系
指導單位：教育部/德明財經科技大學 教學資源中心

三、參賽對象

- 德明財經科技大學企管系(暨時尚經營管理組)各學制學生
- 德明財經科技大學管理學院各系及其他院系學生均可組隊參加，鼓勵跨系組隊。
- 每隊建議 3–6 人，請勿超過 6 人；每組得配置指導老師 1~2 人。

四、競賽主題與選題方式

本競賽採「自由選題、限定主軸」方式。參賽團隊可依興趣選擇品牌、產品、產業、市場或生活問題作為主題，並運用輿情分析工具 進行市場與消費者趨勢觀察，再結合 AI 工具分析問題、發想創意，提出具體的商業創新解決方案。

參賽作品應盡可能呈現：

市場／消費者問題 → 數據與趨勢洞察 → AI 分析與創意發想 → 創新解決方案 ，可參考以下主題方向：

- AI × 品牌創新與數位行銷
- AI × 電子商務與消費者行為
- AI × 時尚、生活與內容創新
- AI × 零售、服務與體驗創新
- AI × CRM 與顧客關係經營

- AI × ESG、永續與社會創新
- AI × 校園、青年與生活問題
- 其他具有市場潛力或社會價值之商業創新議題

兩個選題範例：

➢ **範例一｜品牌 × 年輕消費者**

「AI × 全家便利商店：如何吸引 Z 世代增加消費與回購？」

可透過「**網路輿情分析工具**」觀察年輕消費者對便利商店、咖啡、即食食品等議題的討論，再利用 AI 分析消費需求，提出新的商品、會員活動、數位行銷或 APP 服務構想。

➢ **範例二｜產品 × 消費者需求**

「AI × 運動鞋：如何打造更符合年輕人需求的購鞋體驗？」

可選擇 Nike、Adidas、New Balance 等品牌或「運動鞋」產品類別，分析消費者關注的價格、外型、舒適度、潮流、永續等議題，再運用 AI 提出新的產品概念、推薦服務或行銷方案。

※ 參賽團隊不必侷限於上述主題或特定品牌，亦可自行選擇有興趣的品牌、產品、產業或生活問題；惟作品須能結合市場／消費者洞察、AI 應用及創新解決方案，並具體說明其商業價值或社會價值。

五、競賽方式

採「**初賽**書面審查＋**決賽**口頭簡報」之分階段式黑客松模式。

可依作品需求呈現商業企劃、視覺化成果、互動原型、No-Code App、AI 應用或其他可展示成果(不限制一定須開發 App)。

階段	內容
初賽	提交商業創新提案，由評審進行書面審查。
入選	預計選出 12-15 組進入決賽，進行創新方案深化。
決賽	各隊進行口頭簡報及評審問答。

六、初賽提案內容

參賽團隊提案建議包含以下內容：

- **商業問題**
  說明欲解決的市場、品牌、產品、消費者或生活問題。
- **市場洞察**
  運用網路「**輿情分析工具**」等工具分析相關市場趨勢、聲量、需求或消費者討論。
- **問題分析**
  說明市場數據與消費者洞察如何支持問題定義。
- **AI 應用**
  說明使用何種生成式 AI 或數位工具，以及 AI 如何協助分析、創意發想或方案設計。
- **創新解決方案**
  提出產品、服務、行銷、流程或商業模式等創新方案。
- **成果展示**
  參賽隊伍可以選擇運用 **Canva、簡報、服務流程、介面示意、影片、Prototype 或其他適當形式**等呈現創新方案。
- **商業價值與可行性**
  說明目標對象、預期效益、執行方式及未來發展可能性。

※ 本競賽**不強制要求參賽團隊開發 App、撰寫程式或完成完整 Prototype**，**團隊可依作品需求與自身能力，選擇適合的成果呈現方式**，例如以 Canva 等數位工具製作視覺化成果展示。本競賽亦鼓勵參賽團隊依作品需求，運用 Glide、Figma、n8n、Google AI Studio、Canva 等數位工具，進一步完成 Prototype、Demo 或其他具體成果，將商業構想轉化為具體之成果展示；不強制要求開發 App 或撰寫程式。

七、評分標準

評分原則不以「是否開發 App」作為主要判斷，而是重視問題、洞察、AI 應用、商業價值與成果完整性。

初賽書審：

(一) 初賽評分標準（佔總成績 30%）：採書面審查方式，評分項目包括商業問題與需求洞察、網路輿情分析工具數據洞察、AI 應用與創新思考、商業解決方案或成果規劃。

(二) 決賽評分標準（佔總成績 70%）：採現場口頭簡報與成果展示，包括商業問題與需求洞察/輿情分析工具 數據洞察/解決方案與商業價值/成果完整性與實作展示等綜合評估、AI 應用與技術創新、簡報表達與問答表現。

八、決賽簡報與展示

(一) 建議每隊簡報 7 分鐘、評審問答 5 分鐘，實際時間依決賽隊伍數量調整。

(二) 決賽展示內容至少應涵蓋：

- 問題是什麼？
- 為什麼值得解決？
- 輿情分析工具 發現了什麼？
- AI 如何協助分析或創新？
- 提出什麼解決方案？
- 成果如何運作或被使用？
- 未來如何落地與創造商業價值？

九、AI 使用規範

(一) 允許使用 ChatGPT、Gemini、Claude、Google AI Studio 等 AI 工具。

(二) 參賽團隊應理解並能說明 AI 在作品中的實際用途，不得僅將 AI 生成內容直接視為完整成果。

(三) 使用外部資料、圖片、程式碼或其他素材時，應注意著作權、個資及相關法規。

(四) 若作品大量使用 AI 生成內容，建議於提案或簡報中說明使用工具及主要用途。

(五) 參賽團隊須對作品內容之正確性、合法性及原創性負責。

十、競賽時程

時間	項目說明
115/10/04(日)22:00 前	競賽說明/工作坊報名截止
115/10/07 日(三) 13:10~16:30	競賽說明／輿情分析工具×AI 實作工作坊
即日起 至 115/10/30 日(五) 23:59	初賽報名與提案企劃書繳交報名截止
115/10/31 日(六)~2026/11/04 日(三)	初賽書面審查
115/11/05 日(四)	公告初賽審查結果與決賽入圍隊伍（12–15 隊）
115/11/10 日(週二) 12:00 前	決賽簡報資料繳交上傳截止
115/11/11 日(週三) 13:00-17:00	口頭決賽簡報暨頒獎典禮

※ 競賽說明與工作坊辦理

- 為降低非資訊背景學生的參與門檻，將辦理競賽前說明與實作工作坊。工作坊主要以網路輿情分析工具 × AI 為主：將聘請業師講授市場趨勢、聲量分析、問題發掘、AI 輔助洞察與商業提案等內容。
- 10/07(三)競賽工作坊
  - 報名網址：**https://reurl.cc/NODeve**
  - **QR Code:**

十一、獎項

- 第一名（金獎）：頒發獎金新臺幣 2,000 元（或等值禮券），指導老師與組員各頒發獎狀一紙。
- 第二名（銀獎）：頒發獎金新臺幣 1,500 元（或等值禮券），指導老師與組員各頒發獎狀一紙。
- 第三名（銅獎）：頒發獎金新臺幣 1,000 元（或等值禮券），指導老師與組員各頒發獎狀一紙。
- 佳作（若干名）：頒發指導老師與組員獎狀一紙。
- 實際獎項得依學校競賽規範及經費核定後公告。

十二、競賽特色

- 跨系參與：管理學院與全校各系學生皆可組隊。
- 自由選題：鼓勵學生從自身興趣與真實需求發掘問題。
- 數據驅動：以網路輿情分析工具強化市場與消費者洞察。
- AI 融入：將生成式 AI 從「聊天工具」轉化為商業問題解決工具。
- 低技術門檻：不要求程式設計能力，也不強制開發 App。鼓勵從企劃走向 Prototype、No-Code、AI 應用與實作。
- 跨域創新：鼓勵不同專業背景學生合作，培養創新與創業實踐能力。

十三、競賽定位說明

(一) 本競賽雖採用「黑客松（Hackathon）」名稱，但**不以程式開發或 24–48 小時連續競賽為必要條件，而是採分階段式、問題導向的商業創新模式。其核心在於快速發掘問題、運用數據與 AI 形成洞察、提出創新解決方案，**並透過具體成果驗證想法。因此，Glide、Figma、n8n、Google AI Studio 等工具均屬於實現創意的手段，而非競賽本身必要的目的。

(二) 用數據發現問題，AI 協助分析與發想，提出創新方案。輿情分析工具找資料 → AI 協助分析 → AI 協助發想 → 學生思考判斷 → 創新方案。

十四、報名方式與提交資料

(一) 報名方式：本競賽採線上網路報名，請於截止日前填寫報名表單並上傳「初賽提案企劃書」。

(二) 初賽提交檔案：請提交「初賽 AI 商業應用提案書(簡報)」電子檔（**ppt 格式**），以**10~20 頁為限（不含封面與目錄）**，總頁數請勿超過 22 頁，檔名格式為：**「2026AI 商業應用黑客松_隊名_作品名稱.pptx」**。

(三) 提案內容應包含：商業問題定義、輿情分析工具 數據洞察、AI 工具應用說明、創新解決方案或原型/成果規劃等。

(四) 競賽報名網址：https://reurl.cc/27vEQE

QR Code:

十五、其他注意事項

- 競賽相關報名方式、提案格式、繳件規格、作品著作權、獎項及評審名單等，依主辦單位正式公告為準。
- 主辦單位得依實際報名隊伍數及活動需求調整競賽流程與時間。
- 若作品涉及第三方資料、品牌、圖片、程式碼或 AI 生成內容，參賽團隊應自行確認合法使用權利。
- 未盡事宜依主辦單位公告及相關競賽規範辦理。