檔　　號:
保存年限:

佛光大學 函

地址：262宜蘭縣礁溪鄉林美村林尾路160號
聯絡人：沈高溢組長
電子信箱：kyshen@mail.fgu.edu.tw
聯絡電話：03-9871000#11830
傳真電話：03-9874809

受文者：屏東縣立東港高級中學

發文日期：中華民國115年11月9日
發文字號：佛光圖字第1150010241號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：2026三好AI創新應用競賽須知.pdf（115120001187_1_三好AI創新應用競賽須知.pdf）

主旨：本校辦理2026「三好AI創新應用競賽」，獎金總額達新臺幣46萬元，報名及作品繳交至115年11月30日截止，惠請協助公告並鼓勵所屬師生踴躍參加，請查照。

說明：

一、本校為推廣「三好」（做好事、說好話、存好心）與「四給」（給人信心、給人歡喜、給人希望、給人方便）精神，促進人工智慧、數位科技與人文教育跨域融合，辦理2026「三好AI創新應用競賽」，鼓勵參賽者運用AI技術，將創意與人文關懷轉化為具體數位作品。

二、本屆競賽另獲林燈文教公益基金會、林孝信文化基金會及中興保全文教基金會贊助新臺幣10萬元，增設「林燈AI公益特別獎」及「林燈AI公益潛力獎」，共計7個獲獎名額，獎金合計新臺幣100,000元。整體獎金總額提升至新臺幣46萬元，進一步擴大獎勵規模，鼓勵更多師生投入AI創作與實踐。

三、本競賽分為「高中職組」、「大專組」及「社會組」，並依組別設置「AI數位內容創作類」及「AI數位應用實作類」。參賽作品須為運用AI技術或工具完成，且具備可觀看、可聆聽、可操作或可互動之完整數位作品，例如影片、動畫、歌曲、MV、數位故事、網站、APP、AI服務及互動系統等。

四、本競賽報名及完整作品上傳截止日期為115年11月30日，請有意參賽之師生把握時間，於期限內完成報名及作品繳交。競賽組別、報名資格、作品規範、評審方式及完整獎勵內容，請詳閱附件最新版競賽須知，或至競賽官方網站(https://3goodai.fgu.edu.tw/)查詢。

五、檢送2026「三好AI創新應用競賽」最新版競賽須知1份，惠請貴校協助公告周知，並鼓勵所屬師生踴躍報名參加。

六、活動聯絡人：本校圖書暨資訊處沈高溢先生，電話：03-9871000分機11830，電子郵件：kyshen@mail.fgu.edu.tw。

正本：各公私立高級中學、各公私立高級職業學校、各公私立大學校院、各公私立技專校院、各公私立技術學院

副本：圖書暨資訊處、佛光山叢林學院、中華民國資訊學會、財團法人林燈文教公益基金會、財團法人林孝信文化基金會、財團法人中興保全文教基金會

電子公文交換章 2026/11/09 16:12:18

「2026 三好 AI 創新應用競賽」參賽須知

Best 7G AI Awards 2026

一、競賽緣起

佛光大學延續「三好 AI 創新應用競賽」精神，結合人工智慧技術與學校辦學理念，持續推廣「三好」——做好事、說好話、存好心，以及「四給」——給人信心、給人歡喜、給人希望、給人方便，鼓勵參賽者思考科技如何回應人的需求，並透過 AI 將善念、創意與行動轉化為具體成果。

2026 年競賽將進一步由「創意發想」邁向「作品實踐」，參賽者不再僅提出理念、構想或應用雛形，而須運用 AI 技術或工具，將創意轉化為一件完整且可實際觀看、聆聽、操作、體驗或互動的數位作品。

二、競賽宗旨

本競賽以「AI × 三好 × 四給 × 創新實踐」為核心，鼓勵參賽者善用人工智慧及各類數位科技進行創作與開發，將人文關懷、社會價值與科技創新轉化為具體數位成果。競賽目的如下：

（一）推廣「做好事、說好話、存好心」之三好精神。

（二）實踐「給人信心、給人歡喜、給人希望、給人方便」之四給理念。

（三）培養學生運用人工智慧進行數位創作、問題解決與跨域實作之能力。

（四）鼓勵參賽者從「AI 創意發想」進一步發展為「AI 作品實踐」。

（五）促進人工智慧、數位科技、人文教育與社會實踐之跨域融合。

（六）發掘兼具人文價值、創意表現及實際成果之優秀 AI 數位作品。

三、競賽主題方向

競賽作品應以人工智慧技術或 AI 工具進行創作或開發，並能具體呈現「三好」或「四給」之一項或多項精神。作品主題不設限，可從教育、文化、公益、生活、社會關懷、環境永續、藝術創作、數位學習、公共服務、地方創生、娛樂傳播等面向發展。

（一）做好事 AI 應用：公益倡議影片、志願服務平台、環境永續互動網站、公益媒合系統等。

（二）說好話 AI 應用：正向溝通短片、歌曲、動畫、語言互動工具、友善溝通 AI 應用等。

（三）存好心 AI 應用：生命教育微電影、正念影音作品、關懷互動遊戲、品德教育數位內容等。

（四）四給精神 AI 應用：提供給人信心、給人歡喜、給人希望或給人方便之數位內容、智慧服務、網站、APP、互動系統或其他創新作品。

四、競賽特色

（一）從「創意構想」升級為「完整作品」：

2026 年競賽最大特色，在於強調作品之完成度與可呈現性。參賽作品不得僅停留於概念說明、企畫書、故事腳本、系統架構圖、介面示意圖或尚未完成之雛形，而應完成可供評審實際觀看、聆聽、操作或體驗之作品。

（二）AI 不只是主題，更是創作與實踐工具：

參賽者可使用生成式 AI、影音生成、音樂生成、程式輔助、AI Agent、自然語言處理、影像辨識或其他人工智慧技術協助作品完成。不限定特定 AI 平台、模型或工具，但參賽者應說明 AI 在作品中的實際運用方式。

（三）科技向善，人文為本：

作品除展現 AI 技術與創意之外，更重視作品所傳達之人文價值及其對「三好」、「四給」精神的具體實踐。

（四）跨域創作，不限作品形式：

參賽者可依自身專長選擇影音、音樂、動畫、程式設計、網站、APP、遊戲、互動內容等形式，不限定單一媒材。

五、競賽作品定義

本競賽所稱「完整作品」，係指參賽者已運用 AI 或相關數位技術完成，且於報名截止前已具備可觀看、可聆聽、可操作、可執行或可互動之成果。作品可包括但不限於：

（一）數位影音作品：影片、微電影、動畫、紀錄短片、廣告、MV、短影音等。

（二）數位聲音作品：歌曲、配樂、有聲故事、Podcast、聲音劇場等。

（三）數位敘事與藝術作品：AI 圖像故事、互動故事、數位繪本、多媒體創作等。

（四）數位應用作品：網站、互動式網頁、APP、電腦或行動應用程式。

（五）智慧服務作品：AI 助理、聊天機器人、推薦系統、智慧導覽、學習輔助工具等。

（六）互動與遊戲作品：數位遊戲、互動體驗、教育遊戲、沉浸式內容等。

（七）其他運用 AI 完成且符合競賽精神之創新數位作品，亦得參賽。

單純企畫書、創意構想、腳本、設計圖、簡報、靜態系統示意圖或未具備實際成果之概念作品，不屬本競賽所稱之完整作品。

六、競賽組別與類別

本競賽分為「高中職組」、「大專組」及「社會組」三組。延續去年每隊 1－5 人的基本組隊架構；去年高中職組要求至少一位指導教師，大專組則可指定教師或行政人員擔任指導者。

（一）高中職組

1. 對象：國內各公私立高中、高職學生，由學校老師擔任指導老師。
2. 組隊方式：每隊成員 1-5 人，須指定至少一位指導教師。
3. 競賽類別：AI 數位內容創作類。
4. 作品範圍：影片、微電影、動畫、歌曲、MV、Podcast、數位故事、多媒體作品等。

（二）大專組（大學、研究所）

1. 對象：國內各大專院校（含大學部、碩士班、博士班學生）在學學生，可指定學校老師擔任指導老師或顧問。
2. 組隊方式：每隊成員 1-5 人，可邀請行政或教師作為指導教師。
3. 競賽類別：
   (1) A 類：AI 數位內容創作類。
   (2) B 類：AI 數位應用實作類。
4. 作品範圍：
   (1) A 類：影片、微電影、動畫、歌曲、MV、Podcast、數位故事、多媒體作品等。
   (2) B 類：網站、APP、互動式網頁、應用程式、AI 服務、數位平台、遊戲及其他可操作之系統。

（三）社會組（教師、行政人員、社會人士）

1. 對象：教師、校務行政人員、社會人士，成員可跨學校、跨機構合作。
2. 組隊方式：每隊成員 1-5 人。
3. 競賽類別：AI 數位應用實作類。
4. 作品範圍：網站、APP、互動式網頁、應用程式、AI 服務、數位平台、遊戲及其他可操作之系統。

七、AI 使用原則

（一）參賽作品應實際運用一項(含)以上人工智慧技術或 AI 工具。

（二）AI 可運用於文字、圖像、影音、音樂、程式、資料處理、互動設計或其他作品製作流程。

（三）參賽者應於作品說明文件中揭露主要使用之 AI 工具及其用途。

（四）參賽者應對作品內容、創意設計及最終成果負責，不得僅以未經整理、設計或創意加工之 AI 直接生成結果作為完整作品。

（五）作品使用 AI 所產生之文字、圖像、聲音、影音、程式碼等內容，參賽者應自行確認相關使用權利及合法性。

八、競賽流程

階段	內容	時程

第一階段	線上報名及完整作品上傳	115.10.01 - 115.11.30
第二階段	資格審查及評審評選	115.12.01 - 115.12.15
第三階段	得獎公告	115.12.16
第四階段	成果展示暨頒獎典禮	115 年 12 月 23 日

備註說明：頒獎典禮場地為「佛光大學雲五館一樓藍海區」。

九、競賽方式

（一）第一階段：線上填寫報名內容、上傳作品說明書、3 分鐘作品介紹影片及參賽切結書。

1. 線上填寫報名內容，包括可供評審正常瀏覽、播放、操作或下載之正式作品連結。
2. 上傳作品說明書：
   (1) 作品名稱。
   (2) AI 工具使用揭露。
   (3) 創作動機與欲解決之問題。
   (4) 作品內容及主要特色。
   (5) AI 技術或 AI 工具運用方式。
   (6) 作品製作或開發過程。
   (7) 如何展現「三好」、「四給」精神之融入與實踐。
   (8) 作品實際應用方式或預期效益。
   (9) 作品操作、觀看或使用說明。
3. 3 分鐘作品介紹影片：影片應以實際展示完成作品為主；屬系統、網站、APP、互動式網頁或其他數位應用作品者，應呈現實際操作畫面（Demo）及主要功能，使評審得以確認作品之完成度及實際運作情形，不得僅以團隊成員口頭說明、簡報或概念介紹取代作品展示。為維持評審公平性及匿名原則，影片中不得出現或揭露任何足以識別參賽者身分之資訊，包括參賽人員之人像、姓名、暱稱、學校或單位名稱、Logo、指導教師姓名，以及其他可辨識參賽團隊或成員身分之文字、圖像、語音或資訊。如作品操作介面本身含有上述身分識別資訊，參賽者應於錄製影片前予以遮蔽或移除。
4. 上傳參賽切結書。

（二）第二階段：資格審查及評審評選。評審團（含 AI 專家、教育專家、人文專家、產業代表）審核評分，依據所上傳之「完整作品」、「作品說明書」及「作品介紹影片」等文件，進行書面審查，報名團隊毋須出席。增設「林燈 AI 公益特別獎」及「林燈 AI 公益潛力獎」，由本屆符合資格之高中職組、大專組及社會組作品中跨組評選，採獨立評選方式，不影響原競賽既有獎勵制度。評選著重公益與社會價值、AI 創新應用、作品完成度及實際應用效益；公益特別獎側重具體成果與公

益價值，公益潛力獎側重公益創意及後續發展可行性。

評分重點		
AI 數位內容創作類	評分項目	比例
	三好四給精神與人文價值	30%
	創意與原創性	25%
	作品完整度與內容表現	25%
	AI 運用與創作整合	20%
AI 數位應用實作類	三好四給精神與社會價值	25%
	創新性	25%
	功能完整度與實際可用性	25%
	AI 技術應用與整合程度	20%
	使用者體驗與應用效益	10%

（三）第三階段：得獎名單公告於官方網站。

（四）第四階段：成果展示暨頒獎典禮

展示方式	頒獎典禮
以公開展示交流的形式，無現場評審壓力，純粹呈現作品的理念與創意。	●入圍隊伍均獲頒參與證明。 ●安排現場媒體報導、嘉賓致詞，提升活動曝光率與交流性質。

十、獎勵方式

組別	獎項說明	備註
高中職組	A 類：AI 數位內容創作類。 冠軍：獎金新台幣 50,000 元、獎狀 亞軍：獎金新台幣 20,000 元、獎狀 季軍：獎金新台幣 10,000 元、獎狀	每一獎項 各取一隊
大專組	A 類：AI 數位內容創作類。 冠軍：獎金新台幣 50,000 元、獎狀 亞軍：獎金新台幣 20,000 元、獎狀 季軍：獎金新台幣 10,000 元、獎狀 B 類：AI 數位應用實作類。 冠軍：獎金新台幣 50,000 元、獎狀 亞軍：獎金新台幣 20,000 元、獎狀 季軍：獎金新台幣 10,000 元、獎狀	每一獎項 各取一隊
社會組	B 類：AI 數位應用實作類。 冠軍：獎金新台幣 50,000 元、獎狀 亞軍：獎金新台幣 20,000 元、獎狀 季軍：獎金新台幣 10,000 元、獎狀	每一獎項 各取一隊
最佳 三好創新獎	高中職組 A 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀 大專組 A 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀 大專組 B 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀	表揚作品最能具體呈現（做好事、說好話、存好心）精神之團隊，每類各

	社會組 B 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀	取一隊。
最佳 四給精神獎	高中職組 A 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀 大專組 A 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀 大專組 B 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀 社會組 B 類：獎金新台幣 5,000 元、獎狀	表揚作品最能具體呈現（給人信心、給人歡喜、給人希望、給人方便）精神之團隊，每類各取一隊。
佳作獎	（若干隊）：獎狀	
林燈 AI 公益特別獎	金獎：1 隊，獎金新台幣 50,000 元、獎狀 銀獎：1 隊，獎金新台幣 20,000 元、獎狀 銅獎：1 隊，獎金新台幣 10,000 元、獎狀	跨高中職組、大專組及社會組獨立評選，表揚兼具公益價值、AI 創新應用及實踐成果之作品。
林燈 AI 公益潛力獎	4 隊，獎金新台幣 5,000 元、獎狀	跨組獨立評選，鼓勵具公益關懷、創新構想及未來發展潛力之作品。

備註說明：上述各競賽獎金皆依中華民國稅法規定扣繳相關稅務。

十一、報名流程

（一）步驟一：至【三好 AI 創新應用競賽】官網首頁→報名專區→競賽報名。

（二）步驟二：填寫並上傳比賽相關資料及附件。

1. 填寫報名表。
2. 上傳作品說明書。
3. 上傳 3 分鐘作品介紹影片及參賽切結書。
4. 上傳身分證正反面影本或外國國籍證明文件。
5. 上傳學生證正反面影本或在學證明。

十二、參賽規則

（一）參賽團隊同意並遵守主辦單位所訂定之各項競賽須知、評審公告與相關規範，並同意接受最終評審結果。

（二）參賽作品應為完整作品，不得僅提交創意構想、企畫書、腳本、簡報、系統架構圖或無法實際觀看、播放、操作之作品。

（三）「AI 數位應用實作類」作品於比賽期間應維持可正常操作狀態；如採網站、雲端平台或線上服務方式呈現，參賽團隊應確保評審期間連結有效。

（四）如作品需登入帳號、密碼或特殊操作程序，參賽團隊應提供評審測試所需資訊。

（五）參賽團隊應於作品說明書中揭露主要 AI 工具、模型或平台及其用途。

（六）AI 僅為創作及開發工具之一，作品之主題設定、內容規劃、創意設計、成果整合及參賽責任仍應由參賽團隊負責。

（七）作品涉及之文字、圖像、音樂、影片、程式、資料、人物肖像及其他素材，應符合

著作權、個人資料保護及相關法令規定。

（八）同一作品不得同時報名不同組別或類別。

（九）主辦單位如對作品之完成度、AI 使用方式或原創性有疑義，得要求參賽團隊補充製作歷程、操作說明、原始檔案或其他佐證資料。

（十）參賽團隊有下列任一情形者，主辦單位有權取消其參賽或得獎資格，並撤銷獎項、追回參與證明、獎金及獎狀：

1. 參賽所上傳之各項資料有虛偽、造假或不實情事者。
2. 參賽作品為已參加國內、外展覽或競賽之得獎作品、或已公開發表之作品全然相同，或僅作形式上微調之作品。
3. 參賽作品涉及剽竊、抄襲，或侵害他人專利權、專門技術、著作權及其他智慧財產權者。
4. 參賽作品有違反本競賽規則所列之規定者。
5. 同一團隊（包括個別組員）報名 1 個以上之作品及組別（類別），或同 1 個作品由不同名稱或不同團隊（包括個別組員）報名參賽。
6. 報名程序不符規定、或繳交資料不完整者。
7. 於競賽期間及頒獎典禮中有擾亂競賽秩序或影響典禮進行之行為者。

（十一）報名截止後不得更換或新增團隊成員及指導老師。

（十二）參賽團隊需推派一名隊長作為代表，負責與主辦單位聯繫及獎金領取等事宜，獎金以電匯方式匯入指定匯款帳戶（匯款手續費將自款項中扣除，由收款方自行負擔），並應寄回簽收領據。由參賽團隊自行釐清分配獎金，與主辦單位無涉。依活動辦法或主辦單位之通知或規定，若參賽團隊未於指定時間提供領獎資訊，主辦單位得有權取消得獎資格。

（十三）參賽團隊應配合主辦單位及執行單位進行評選、表揚、媒體採訪、成果追蹤與宣傳推廣等相關事宜，並同意無償提供作品簡介及影片等資料，供主辦單位於國內外非營利用途使用，以促進資訊創意與經驗交流。

（十四）主辦單位得視實際需要，保有調整獎項名額、獎狀落款及修改活動內容之權利。

（十五）領獎者需依中華民國稅法規定繳納稅金。得獎者須依規填寫並繳交相關文件，始得領取獎項；未配合者視同放棄得獎資格。

（十六）凡報名參加本競賽者，均視為已充分閱讀並同意遵守本活動所有規定。

（十七）主辦單位得視需要修改競賽須知，並公告於活動網站。參賽團隊應經常查閱公告，不得以未獲悉為由提出異議。

十三、辦理單位

（一）主辦單位：佛光大學

（二）共同主辦單位：佛光山叢林學院

（三）協辦單位：中華民國資訊學會

（四）贊助單位：林燈文教公益基金會、林孝信文化基金會、中興保全文教基金會

（五）活動官方網站：https://3goodai.fgu.edu.tw/

十四、聯絡方式

圖書暨資訊處

（一）信箱：library@mail.fgu.edu.tw ; kyshen@mail.fgu.edu.tw

（二）電話：03-9871000#11830（沈先生）

十五、下載專區

（一）2026 三好 AI 創新應用競賽須知。

（二）參賽切結書暨蒐集個人資料告知/肖像提供同意書。