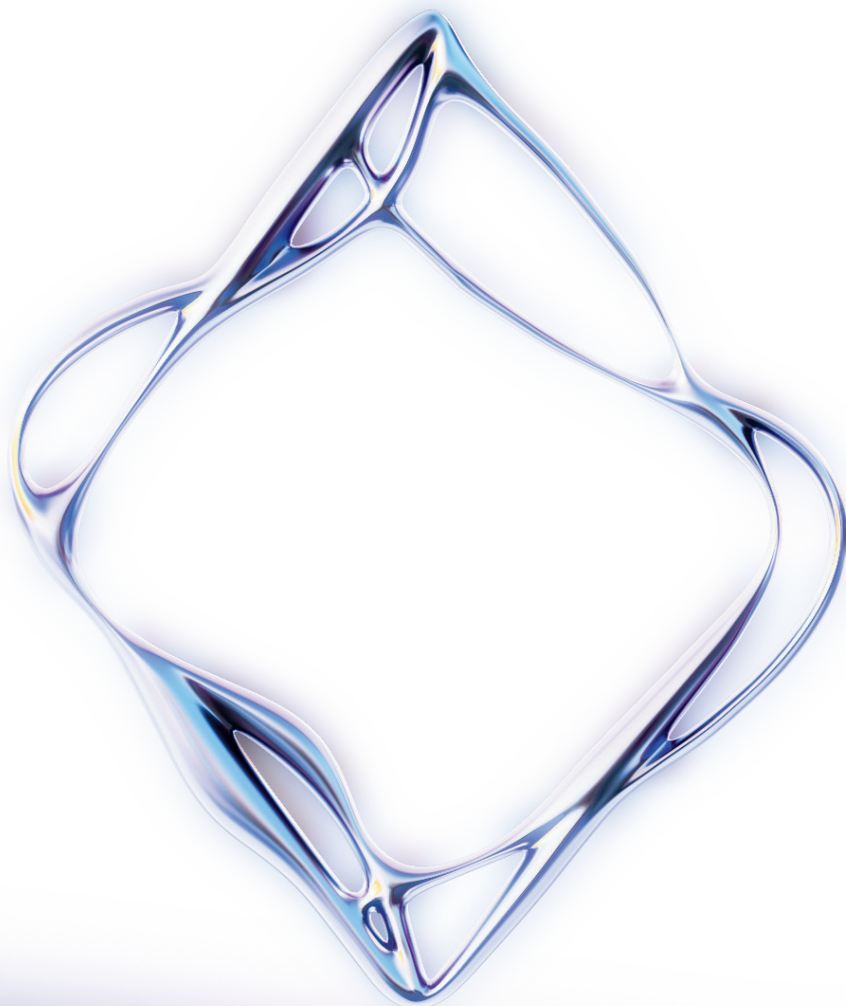


THE 1ST | BIRC HACKATHON

Sep. 12–13, 2026

– 主辦單位 –

國立臺北商業大學資訊管理系
商業智慧研究中心



第一屆：商智盃黑客松競賽

The 1st BIRC Hackathon

國立臺北商業大學
資訊管理系
商業智慧研究中心

競賽計劃書、規則與事項

- 目錄 -

- 一、賽事簡介
- 二、競賽注意事項
- 三、競賽重要事項
- 四、交付項目
- 五、時程規劃
- 六、時間掌控規則
- 七、應變機制
- 八、聯絡資訊
- 九、競賽規定
- 十、名次評定
- 十一、經費、獎項
- 十二、評分標準
- 附錄、參賽切結書

一、賽事簡介

- 競賽時間：115 年 9 月 12 日（六）起至 115 年 9 月 13 日（日）止（預計參與人數 20 人，不開放現場報名）
- 競賽地點：國立臺北商業大學 行政大樓四樓 研討教室 3 電腦教室 (地址：台北市中正區濟南路一段 321 號)
- 參加對象：國立臺北商業大學-資訊管理系-商業智慧研究中心師生

競賽目的

2015 年 9 月 25 日，聯合國成立 70 週年之際，世界領袖們齊聚聯合國紐約總部，舉行「聯合國發展高峰會」，基於千禧年發展目標未能達成的部份，發佈了《翻轉我們的世界：2030 年永續發展方針》。這份方針提出了所有國家都面臨的問題，並基於積極實踐平等與人權，規劃出 17 項永續發展目標及 169 項追蹤指標，作為未來 15 年內（2030 年以前），成員國跨國合作的指導原則。這份方針同時兼顧了「經濟成長」、「社會進步」與「環境保護」等三大面向，在在展現了這份新方針的規模與企圖心。

本屆商智中心黑客松競賽引用聯合國《翻轉我們的世界：2030 年永續發展方針》所規劃 17 項永續發展目標之第 11 項「永續城市與社區」與第 12 項「責任消費與生產」為競賽主題辦理「2026 年商智中心黑客松競賽」，引導學生針對其 6 個追蹤指標進行創意發想、社會設計與原型實作。

競賽內容

主題導向開發，參賽隊伍須在限定時間內，結合指定的主題，從零開始發想並打造出具備實際應用價值的軟體原型（Prototype）。開發與協作，團隊成員分工合作進行系統架構設計、前端與後端介面開發、資料庫建置及演進測試，考驗團隊的敏捷開發與實戰應變能力。

競賽方式

採團隊實作之黑客松（Hackathon）模式，每隊以 4 人為限，進行現場限時專案開發。

為真實模擬產業面對未知挑戰的實務情境，本賽事採取「現場抽籤分組」機制。參賽者將打破既有舒適圈，與現場隨機組隊的夥伴即時展開開發。我們期望參賽者不單純聚焦於技術呈現，更能透過跨領域的臨場合作，全面激發「解決問題（Problem Solving）」的核心能力，並在短時間內淬鍊出團隊領導、組織協調與技術整合等關鍵實務技能，以創新行動回應永續議題。

二、 競賽注意事項

1. **禁止**使用任何自動化 AI Agent 或具備「一鍵完成全案」功能之 AI 工具
2. 參賽者僅限使用「程式碼片段生成」之 AI 輔助工具
3. 評審將親自登入系統操作，請確保 Demo 環境於評審時間內穩定可用
4. 請永遠記住，改考卷的是別人，不是你自己。確保提交內容之正確與完整是開發者的基本責任素養，評分時將嚴格以 MR 連結中顯示的 Commit 內容為唯一依據；凡未遵守分支命名規範、或查無 MR 提交者，該項目一律視同未完成，將不列入計分範圍。

三、 競賽重要事項

1. 評審會檢視系統對上述指標的具體貢獻程度，建議團隊思考清楚要用什麼數據來證明系統對社區有實質幫助，而不是把 SDG 當成貼在系統外面的標語。
2. 1.5 天時間有限，不可能把範本資料裡透露出的每一個潛在問題都處理到完美。團隊需要自行判斷優先順序——先決定哪些問題是你們認為系統必須解決的核心價值，並確保這部分能完整走通一條真實流程，其餘可以先用簡化版本處理，留待 Q&A 說明取捨理由。這個判斷本身就是評分的一部分。
3. 創意加分（+10%，方向完全自由）評審將依「對問題情境的回應是否有獨到之處」與「對使用者體驗或 SDG 敘事的實質貢獻」綜合評分，不設固定規則，方向完全由團隊自行發揮。
4. 由於實際開發時間僅約 1.5 天，強烈建議團隊 Day 1 上午就先根據範本資料與情境，決定系統要優先解決的問題範圍，並確保這部分能完整走通一條真實流程，比起貪心地把每個問題都做一點、卻沒有一個做完整，更能在驗收時展現實力。

四、 交付項目

1. GitLab/GitHub Repository（含 README，說明技術選型與啟動方式）
2. 可操作 Demo（雲端部署連結，或完整本機啟動說明）
3. ERD 圖（draw.io 或 dbdiagram.io，需明確標示一對多關係箭頭）
4. 簡短簡報（技術架構說明 + 問題回應邏輯 + SDG 影響力敘事）

五、時程規劃

時間(2026/09/12)	程序	地點
09:00	完成報到	行政大樓四樓
09:00-09:30	題目公布、競賽說明、師長致詞	401電腦教室
09:30-11:30	系統建置(ERD 設計、API 規格討論)	
11:30-13:30	休息、午餐、彼此交流分享	
13:30-隔日 (9/13)12:30	開發衝刺	
昨日 (9/12)13:30-12:30	開發衝刺	
12:30-13:30	簡報製作、Demo 彩排	
13:30-14:00	最終檢查、進場準備	
14:00-16:00	依序驗收 (簡報 + Demo + Q&A)	

Day 2 14:00 起，各隊依序進行驗收，每隊總時長固定為 **18 分鐘**（含交接），流程與時間切分如下：

順序	階段	時長	內容	備註
1	簡報講解	4 分鐘	團隊依簡報檔說明：問題理解、系統架構、SDG 影響力數據	由 1 人或多人接力講解皆可，時間到即打斷
2	口頭報告（不看簡報稿的補充說明）	2 分鐘	團隊不依賴投影片，口頭補充「我們判斷要優先解決哪些問題、為什麼」與「開發過程中最大的取捨」	評審藉此確認團隊是否真正理解自己做的系統，而非照稿念
3	評審現場操作系統	6 分鐘	評審依 Demo 帳號與 Seed Data 親自登入操作，驗證核心流程；團隊僅在評審主動詢問時才可口頭引導，不可搶著操作滑鼠/鍵盤	若評審操作中系統出錯，扣分依「系統實測」評分標準認定，非本階段另計
4	評審提問（Q&A）	5 分鐘	評審提問，聚焦架構決策理由、設計取捨、SDG 影響力佐證，團隊全員皆可回答	提問可能與階段 1-3 任一環節相關
5	交接緩衝	1 分鐘	環境切換、下一隊上場準備	

六、時間掌控規則

- 各階段時間到即由主持人 / 計時人員提示並切換至下一階段，不因報告未講完而順延，逾時部分不予計分。
- 若團隊提前完成簡報講解與口頭報告，剩餘時間可併入評審操作或 Q&A 階段使用，不可累加至其他隊伍。
- 建議簡報控制在 5–8 頁以內，對應階段 1 的 4 分鐘講解時間；階段 2 為即興口頭補充，不可另外準備投影片。

七、應變機制

- 若遇行政院人事行政總處公告舉辦地點停班停課則活動自動順延舉辦日期將於公告後兩日內另行通知
- 線上備案轉換為若需改採線上競賽則團隊可於原定時間透過線上會議軟體與雲端協作平台進行開發並將評審驗收改為線上視訊展示與遠端系統操作
- 評審與繳交調整為線上舉行時各隊須提前將程式碼上傳至指定儲存庫並於指定時間內進行視訊簡報與畫面分享操作驗收若遇網路中斷等突發狀況則依主辦單位後續應變指引處理

八、聯絡資訊

（一）指導老師：葉明貴 教授

- 聯絡電話:(02)2322-6415
- 教授信箱:

（二）競賽總召：陳泓毓

- 聯絡電話:

（三）技術總召：許恩綸

- 聯絡電話:

（四）校安中心

- 聯絡電話: (02)2321-2219

九、競賽規定

以下項目不涉及業務邏輯或資料模型設計，純粹為確保評審能在有限時間內公平、順利地實測各隊系統，所有隊伍皆須遵守：

（一）啟動與部署規範

- 系統須能以單一指令啟動（如 `docker-compose up`），或提供可直接存取的公開部署網址，二擇一即可，但須在 README 中明確寫出啟動方式與所需環境變數。
- 現場實測時間有限，若因啟動失敗或說明不清導致評審無法於 5 分鐘內成功操作系統，該項功能視同未完成。

（二）Demo 帳號與 Seed Data

- 系統啟動時須已包含測試資料（至少數筆使用者、物品/技能、借用紀錄），供評審直接操作，不可要求評審自行手動建立資料才能測試。
- 若系統有登入機制，須在 README 提供至少一組可用帳密。

（三）API 文件繳交

- 不規定 API 路徑命名或回應格式，但須提供 Postman Collection 或 Swagger/OpenAPI 文件，讓評審可依文件直接測試每支 API。

（四）Repository / 分支 / 繳交規範

- 開發以「功能」為單位建立分支，一位成員可視需要建立多條分支。分支命名規則為學號/功能名稱，例如 41243101/login-page、41243101/borrow-api。
- 斜線前為該分支主要負責人的學號，用於辨識個人貢獻，方便個別評分。
- 斜線後為功能名稱，請使用具語意的英文小寫，單字間以 - 連接，不使用中文或空白。
- 完成後 Commit、Push，並發起 Merge Request（MR）合併回主分支。MR 的數量與拆分方式不限，可依功能自行決定。
- 評分以各 MR 中顯示的 Commit 內容為依據。
- 未依學號/功能名稱規範建立分支、或查無任何 MR 提交者，該項目一律視同未完成。

（五）ERD 與簡報繳交

- ERD 圖須放置於專案 /docs 資料夾，檔名為 erd（副檔名不拘）。
- 簡報檔或口頭報告大綱亦放置於 /docs 資料夾。
- 未放置於 /docs 資料夾或未依規定命名，一律視為未繳交。

（六）Code Review 基本門檻

- 不規定分層方式，但專案須有清楚可辨識的分層結構（例如：路由/邏輯/資料存取分離），職責不可混雜於單一檔案。
- 變數與函式命名須具備語意，不可使用 a、temp1、data2 等無意義命名。

以上六項為「評測公平性」的最低共識，如何回應問題情境與範本資料中隱含的問題、ERD 欄位設計、API 路徑、資料表結構、UI 呈現方式等仍完全由團隊自行決定，不在統一規定範圍內。

十、名次評定

依評審所評判之總成績高低決定名次。若總成績相同則以提交時間先者為先，若繳卷時間仍相同則列同名次。

十一、經費、獎項

本活動所需各項經費由主辦單位自行籌措，採自籌方式辦理，並依活動實際執行需求統籌運用，相關經費額度不另於本計畫中列示。

金獎(第一名)1 隊獎金新臺幣 **9000** 元、獎盃乙座、並每人獲頒獎狀乙紙；

銀獎(第二名)1 隊獎金新臺幣 **6000** 元、每人獲頒獎狀乙紙；

銅獎(第三名)1 隊獎金新臺幣 **3000** 元、每人獲頒獎狀乙紙。

十二、評分標準

評分聚焦於「你們是否真的回應了問題情境，而不是做出一個功能清單」。總分 100，另有兩類加分（最高 +15），總分上限 115。

（一）系統實測（Demo，評審現場操作）—45%

項目	配分
系統能完整走完至少一條「分享到完成使用」的真實流程	10%
系統呈現了讓陌生居民之間能安心互動的設計，且經得起操作驗證	9%
系統的交換或計價邏輯可實際運作，且前後一致、合理	9%
當同一資源被多方同時需要時，系統行為合理、不出錯	9%
資料正確持久化（重新整理頁面或重啟服務，資料不遺失）	8%

（二）架構驗證（口頭說明+程式碼檢視）—20%

項目	配分
ERD 設計合理性，且能對應到你們自己判斷需要解決的問題（正規化程度、關聯正確性）	6%
API 設計品質（RESTful 慣例、HTTP 狀態碼、錯誤處理）	6%
設計取舍說明是否清楚（為什麼選這個機制、放棄了什麼）	4%
技術選型合理性	4%

（三）SDG 影響力驗證—10%

項目	配分
SDG 11 / 12 指標具體對應說明	5%
系統內是否有可量化的數據，能讓「這個系統對社區有幫助」這句話有憑有據	5%

（四）簡報與口頭報告—15%

項目	配分
簡報邏輯清晰、時間掌控得宜	5%
能清楚說明「我們判斷要優先解決哪些問題，為什麼」	5%
Q&A 應答表現（尤其是被迫問設計取舍時的回應）	5%

（五）團隊協作與時間掌控－10%

項目	配分
於 1.5 天有限時間內，功能優先順序判斷是否得當	5%
Commit 紀錄是否反映合理的協作過程（非賽末一次性大量提交），且能透過分支前綴學號辨識個別成員的貢獻	5%

（六）加分項目（最高 +15%）

類別	配分	說明
問題回應深度加分	+5%	對範本資料中隱含的問題，展現了超出基本要求的額外處理深度
創意加分	+10%	詳見下方說明

重要：創意加分（+10%，方向完全自由）評審將依「對問題情境的回應是否有獨到之處」與「對使用者體驗或 SDG 敘事的實質貢獻」綜合評分，不設固定規則，方向完全由團隊自行發揮。

總分上限：100 + 15（加分）= 115

附錄（一）、參賽切結書

第一屆

商智中心黑客松競賽參賽切結暨作品授權同意書

本人（以下稱「授權人」）參加「第一屆商智中心黑客松競賽」（以下稱「本競賽」），已充分了解本競賽之活動規範及相關注意事項，並同意將參賽作品（以下稱「本作品」，包含作品本身、相關文件、簡報、程式碼及其他參賽資料）依下列事項辦理：

一、參賽及活動規範

授權人同意遵守本競賽主辦單位所訂定之競賽簡章、活動規則及現場相關規範，並配合主辦單位之活動安排。

本競賽活動地點為國立臺北商業大學行政大樓資402電腦教室。本競賽採黑客松形式辦理，參賽者應依主辦單位公告之活動時程完成相關競賽及作品展示；本競賽不強制參賽者於活動場地內跨夜，參賽者應自行依主辦單位公告之時程參與活動。

二、作品智慧財產權及原創性

授權人保證本作品係由參賽團隊合法創作或取得合法使用權，並無侵害他人著作權、專利權、商標權或其他智慧財產權之情事。

如本作品使用第三方之圖片、音樂、文字、程式碼、資料集、套件、API 或其他素材，授權人應確認其使用符合相關授權條件及法律規定。

如本作品使用生成式人工智慧（AI）工具輔助創作，授權人應自行確認相關素材之使用符合該工具之授權條款及相關法令，並對參賽作品之內容及使用權利負責。

如因本作品涉及侵權或其他違法情事，致主辦單位、指導單位或其他第三人受有損害，授權人應依法負相關責任；主辦單位並得視情節取消其參賽或得獎資格。

三、活動影像授權

授權人同意主辦單位及指導單位於本競賽活動期間進行攝影、錄影或錄音，並得將相關影像、照片及活動紀錄用於本競賽之成果紀錄、教育推廣、活動宣傳及相關非營利用途。

四、競賽公平

授權人同意於本競賽期間遵守公平競賽原則，不得有抄襲、冒用他人作品、惡意破壞其他參賽隊伍作品、竊取他人程式碼或資料、干擾競賽進行，或其他足以影響競賽公平性之行為。

經查證屬實者，主辦單位得視情節取消其參賽或得獎資格；如已領取獎狀、獎金或其他獎勵，主辦單位得要求返還。

五、參賽資格及資料真實性

授權人保證所提供之報名資料、參賽資料及作品相關資訊均屬真實。如有虛偽、不實、冒名參賽或其他違反競賽規定之情事，主辦單位得取消其參賽或得獎資格。

六、其他

本同意書未盡事宜，悉依本競賽簡章、主辦單位公告及中華民國相關法令規定辦理。

本人已詳閱並充分了解上述內容，同意遵守本同意書及本競賽相關規定。

競賽名稱： 第一屆商智中心黑客松競賽

競賽地點： 國立臺北商業大學行政大樓資402電腦教室

參賽者姓名：_____（授權人未成年者，應有法定代理人同意）

學號／身分證明：_____