

# 113 年度智慧鐵人創意競賽

## 複決賽地主學校徵求公告

- 一、目的：為籌辦 113 年度智慧鐵人創意競賽（以下簡稱本競賽），特公開徵求複決賽地主學校。
- 二、主辦機關：教育部青年發展署。
- 三、執行單位：國立臺灣大學。
- 四、徵求對象：全國各公私立大專校院與高級中等學校。
- 五、複決賽辦理時間：預計於 113 年 7 月下旬到 8 月上旬，複賽 2 天，決賽 5 天，準備工作 8 天，賽後清場 1 天。
- 六、地主學校任務：
  - （一）依據本競賽規劃內容，提供所需之場地空間、軟硬體設施、競賽人力及相關行政庶務處理等。
  - （二）於學校所在地區鄰近高級中等學校推廣說明會。
  - （三）學校所在地區在地宣傳。
- 七、地主學校可獲效益與經費補助：
  - （一）增加地主學校國內外知名度
    1. 獲選為複決賽地主學校者，得於本競賽之各記者會、說明會或文宣資料（含網站）列名及媒體新聞稿露出。
    2. 透過上萬人次點閱本競賽官網，使各界增進對地主學校之了解。
    3. 本競賽將邀請國外隊伍蒞臨參賽，可提升舉辦地主學校之國際能見度。
  - （二）建立地主學校良好形象
    1. 決賽地主學校可於賽前規劃校園巡禮活動，帶領全國百餘位高級中等學校參賽學生參觀與認識學校，感受及體驗地主學校校園優良環境，留下良好印象。
    2. 地主學校可以在該地區保送一隊進入複賽或決賽，可增進與地區高級中等學校關係。
    3. 本競賽肩負起教育青年責任，可提升社會大眾對地主學校辦學理念之認同。
    4. 媒體報導競賽增加地主學校知名度。
  - （三）經費補助

本競賽經費含工作人員及參賽者食宿及保險、場地小天使工讀費用、設備租用、場地布置費等約 380 萬元。

#### 八、地主學校應備條件及辦理事項：

有意願之學校應對本競賽精神與內涵有所瞭解（請詳閱附錄一：智慧鐵人創意競賽說明），所需具備條件及應辦理之事項如下：

（一）應由學校三長或一級行政主管人員以上擔任負責人，綜合協調相關工作。

（二）應提供之場地設施：

場地分為參賽者大本營、關卡(競賽及準備區)、競賽行政總部、開閉幕會場與住宿空間，各場地及設施條件如下：

1. 參賽隊伍大本營：至少 35 個相同(似)之獨立空間，需於工作期程開始前兩日內淨空
2. 隊伍大本營內設備，35 個空間中需要總計 48 組電腦設備與 48 張長桌、288 張椅子。
3. 關卡：原則上至少 24 個獨立空間(空間不需要規格相同)，均需於工作期程前淨空，且各含 1 組電腦設備(含 webcam)與 1 張長桌、8 張椅子、投影設備。
4. 競賽行政總部(含採買與小記者工作區)：行政總部須為室內空間，擺放總部使用之電腦設備，並需提供影印及列印設備。採買區：須為室內空間，以擺放貨品及進行採購為主，需提供列印設備，若空間足夠可與行政總部合併。小記者工作區：須為室內空間，電腦教室尤佳。以上三處共需提供至少 12 組電腦設備與足夠之桌椅，需於工作期程前安置完畢。
5. 決賽開閉幕會場：可同時容納 300 人以上之室內場地。
6. 住宿空間：應提供 70 名工作人員住宿 16 天，288 名複賽參賽者住宿 2 天，210 名決賽參賽者住宿 3 天，且均需備有冷氣空調與網路；另至少提供 6 間以上需具備盥洗設備完善之獨立浴室。
7. 能容納 200 人以上且具備基本單槍投影設施之會議室，作為參賽者說明會或工作人員工作訓練或講習之用。
8. 至少 1 臺伺服器，及對外網路連線調整，並協助電腦軟硬體架設。
9. 上開各場地，應互為鄰近，以不超過 5 分鐘步行時間為原則；且工作期間均應備有 24 小時水電、冷氣空調與網路。

（三）應提供人力及應辦理事項：

1. 複決賽準備及比賽期間所涉區域之場地安全及門禁維護工作。
2. 複決賽比賽期間參賽者及工作人員、貴賓之用膳與住宿事宜。
3. 國外隊伍機場接送、落地接待及地區旅遊規劃事宜。

4. 應提供每日 3 班每班約 35 人之小天使及其他工作人力。

(四) 其他配合事項：

1. 學校若處於非交通便利地區，應提供複決賽準備及比賽期間參賽者與工作人員必須之交通接駁。
2. 其他因應賽事進行之需，配合本競賽執行單位要求之臨時人力調派或相關支援。
3. 歡迎校內教育相關系所或師資培育中心師生參與本競賽擔任小天使工作，從事創造力教育研究與觀察。
4. 地主學校應盡力協助本計畫解決場地相關問題。
5. 地主學校可主動赴高級中等學校進行競賽宣傳推廣事宜及運用地區媒體宣傳，並鼓勵鄰近高級中等學校、五專生(一至三年級)報名參與活動，共同推廣創造力教育。
6. 邀請所屬縣市行政、教育首長與媒體蒞臨參與。

九、申請及審查時程：

時程	工作項目	備註
112.12.10	申請截止	若申請學校超過 3 所，將會自所遞交書面資料中選出條件最優之 3 所學校進行場勘。
112.12.20	完成場勘	
112.12.25	公布結果	

十、申請作業：

- (一) 申請日期：即日起至 112 年 12 月 10 日止。
- (二) 申請程序：請提出學校場地配置示意圖及應備條件勾稽表(詳附件二)，與其他說明文件，email 送計畫辦公室：[ironmanoffice@gmail.com](mailto:ironmanoffice@gmail.com)，信件標題請註明：學校名稱申請複決賽場地
- (三) 查詢電話：本計畫辦公室 (02)6639-6521
- (四) 如欲進一步了解本競賽歷屆內容及媒體報導實況，可至本競賽網站查詢 <http://ironman.creativity.edu.tw>。

## 智慧鐵人創意競賽說明

### 背景介紹：

智慧鐵人創意競賽以全國高級中等學校學生為對象，分為初賽、複賽、決賽暨國際請賽，舉凡日常生活觸及之人文、科學、體育、實作或生活中的勞務等知識與技能，都是競賽考驗項目。參賽者須集結不同專長的隊友組隊，破解每道不同領域關卡，並在規定時間內，依題目解題、設計並創造一個前所未見的作品。透過競賽進而引導並激發學生自發性追求創意，培養學生具備多元的創意領導才能。

本競賽自 93 年開辦，即獲得學生與學校的廣大迴響，期間歷經 20 屆的執行，從開辦之初僅有決賽規劃、到增設全國北中南東四區之初賽設計，最後再加入介於初賽與決賽間的複賽規劃，使本競賽架構臻於完整。爾後，為提供高級中等學校學生更多機會參與競賽，初賽更擴大為兩梯次，且每 1 梯次都有 3 個場次。另外，自第 3 屆起，本競賽同時舉辦第 1 屆國際邀請賽，正式將臺灣高級中等學校學生的創造力推向國際舞臺。自第 5 屆起，更將國內區分為高中與高職兩組，並分別予以計分給獎，更吸引與提升高職學生目光與參賽意願；其中高職隊伍更在第 9 屆當中，包辦國內與國際賽冠軍之亮麗成績。本競賽在國際邀請賽上，除邀請鄰近亞洲國家如日本、韓國、新加坡、越南，印尼與馬來西亞等外，歷年來更陸續請到遠在歐美的德國、法國、瑞典、以色列、加拿大、奧地利、比利時、尼泊爾，奈吉利亞與智利等國家，不但使活動躍上國際舞臺，更提供了國內學子們與國際間青年相互觀摩與交流之機會。

智慧鐵人創意競賽已為教育部重要活動之一，技專招委會也將競賽列為正式加分項目。自第 1 屆開辦至今，累計高達 2 萬多隊、13 萬人次報名參賽。其中，第 20 屆於決賽暨國際賽有日本、韓國、智利、香港、馬來西亞、越南、泰國、印尼、奧地利、帛琉等 10 國 11 國際隊伍參賽。因此，本競賽經過一連串的蛻變與調整，使得智慧鐵人創意競賽儼然成為全國高級中等學校學生必然擁有的人生體驗之一，也期許在新一屆，除讓競賽持續維持一定的參與人數，更讓更多青年學子能夠一同共襄盛舉，進而引導並激發高級中等學校學生自發性追求創意，培養更多學生具備多元的創意領導才能。

## 競賽理念：

智慧鐵人創意競賽如同真人實境版的競技遊戲，由學生組隊，成員們必須集結不同專長，破解跨越科際界線、前所未見的關卡，過程中將運用人文、科技、體育、實作等知識與技能，透過競賽與培訓活動，引導學習知識整合及團隊合作。

初賽關卡題目以短時間反應能力決勝；複賽則是加入主軸任務；而決賽則參考學生喜愛的電玩 RPG 遊戲設計，除主軸任務以外，參賽者必須在 72 小時內，透過支軸任務，闖關賺錢、購買裝備，從無到有打造一個前所未見的作品。希望藉由這樣的競賽設計，讓學生感受到現實生活中資源有限、時間緊迫、沒有不勞而獲、凡事須要求證和團隊合作的重要性，藉此學習到資源統籌、時間分配與相互溝通的領導者特質。

本活動富含教育意義，且因本競賽是創造力系列活動，創造力的教育與訓練也應蘊涵其中。同時為了讓高級中等學校生正視其所學的教材之應用面，本競賽亦應用到學生在學校學習到的知識，並將教材融入競賽過程中，且講求五育並重，發揮學生多元智慧，希望參與競賽之學生，透過學校所學的知識，自不同角度重新思考並加以活用。

## 競賽方式：分為初賽、複賽及決賽

**初賽**：全國分北、中、南、東與離島，及偏鄉區等五區，多個場地同時舉行。初賽賽程為 8 小時，共有 3 至 4 關，各區關卡題目相同，同步比賽。初賽採計分與淘汰綜合制。初賽得分加總後，按照區域參賽比例分配，取得分最高前 48 隊進入複賽；另加 1 隊地主隊偏鄉區保障隊伍。

**複賽**：晉級複賽的隊伍於一日(連續 24 小時)賽事需完成主題任務，由評審評分，淘汰 24 隊，24 隊進入決賽，另加 1 隊地主隊共同進入決賽。

**決賽**：晉級決賽的隊伍需於連續 72 小時的競賽中過關斬將，爭取虛擬獎金，然後以賺得的虛擬獎金自鐵人商店中購買材料，以這些材料製作完成一個比賽主辦單位要求的主題任務。最後由評審團來以創意、美觀、主題性與功能性來評審。

智慧鐵人創意競賽之地位：

智慧鐵人創意競賽已成為全國高級中等學校重視，且學子最熱愛的競賽之一，也奠定了以下正面的教育地位：

- 1、教育部列為重要例行競賽活動之一。本競賽已列為技專校院甄審之加分採計，獲得競賽前三名，申請技優甄審入學，可加總分20%，其他得獎隊伍加分15%。
- 2、地方政府延伸辦理地區高級中等學校、國中、國小鐵人競賽。
- 3、智慧鐵人創意競賽具有國際性，且為唯一綜合性全方位競賽。
- 4、學者一致同意智慧鐵人競賽是所有相關比賽中最難最值得挑戰之一。

歷屆複決賽場地學校（97年以後才有複賽）

年度	複賽	決賽	年度	複賽	決賽
97年	國立師範大學	明道大學	105年	康寧大學	國立金門大學
98年	長榮大學	長榮大學	106年	國立臺灣大學	國立臺灣大學
99年	明道大學	大葉大學	107年	世新大學	世新大學
100年	弘光科技大學	高苑科技大學	108年	國立屏東科技大學	國立屏東科技大學
101年	大葉大學	樹德科技大學	109年	因Covid-19疫情比賽停辦	
102年	元智大學	元智大學	110年	因Covid-19疫情比賽停辦	
103年	國家考場	亞洲大學	111年	世新大學	國立金門大學
104年	國立臺東大學	國立臺東大學	112年	世新大學	世新大學

## 113 年智慧鐵人創意競賽

### 複決賽地主學校應支援項目條件勾稽表

申請學校：\_\_\_\_\_

負責人資料：1. 姓名/職稱：\_\_\_\_\_ 2. 服務單位：\_\_\_\_\_

聯絡人資料：1. 姓名/職稱：\_\_\_\_\_

2. 聯絡電話/手機：\_\_\_\_\_

3. email：\_\_\_\_\_

複決賽地主學校應支援項目條件 (具備者打✓)	補充說明
<input type="checkbox"/> 1. 能提供以下具 24 小時水電、冷氣空調與網路之空間，供作本競賽行政及賽事進行之需。 (1) 隊伍大本營：原則上提供 35 個相似之獨立空間。 (2) 關卡：24 個獨立空間。 (3) 另提供 1-3 個室內空間作為記者區、虛擬商店和行政總部之用。 ※各空間說明及相關設備要求，請參見公告中複決賽地主學校應提供之場地設施。	空間所處樓館、樓層及分布： (請附上樓層平面圖)
<input type="checkbox"/> 2. 可提供同時容納300人以上適合複決賽開閉幕活動進行之室內場地。(複賽無閉幕)	場所處位置、實際可容納人數、所具備之軟硬體設施：
<input type="checkbox"/> 3. 可提供約350名工作人員及參賽者且冷氣空調住宿之處所。另需提供至少6間以上盥洗設備完善之獨立浴室。	所處樓館、樓層及位置：  住宿處所設備簡述：
<input type="checkbox"/> 4. 能容納200人以上且具備基本單槍投影設施之會議室或教室，作為參賽者或工作人員工作訓練及講習之用。	可容納人數： 所處樓館、樓層及位置：  除基本單槍投影設備外之其他設施：

<input type="checkbox"/> 5. 位於競賽區之比賽用電腦需架設有webcam設備。 另有伺服器，及對外網路連線。	
<input type="checkbox"/> 6. 可專業設計並提供比賽期間參賽者及工作人員之用膳事宜。	過去相關經驗簡述：
<input type="checkbox"/> 7. 可提供每日 2-3 班每班約 35 人之小天使或其他工作人力。	擬進行之招募及培訓方式簡述：
場地使用特殊限制：	
其他校內可供運用但不確定是否適合本競賽使用之場地概述：	
本校其他協辦此比賽之優勢	

負責人簽章：

學校主管簽章：