



# 2026YTP 黑客松競賽規則

## 2026YTP 黑客松競賽規則

- 壹、活動背景說明
- 貳、活動目標
- 參、參賽方式
  - 一、參賽資格
  - 二、報名方式
- 肆、競賽時程與地點
- 伍、競賽題目與競賽方式
  - 一、競賽主題
  - 二、開發項目
  - 三、成果發表
- 陸、評選辦法
- 柒、競賽獎勵及獲獎團隊義務
  - 一、競賽獎勵
  - 二、獲獎團隊義務
- 捌、智慧財產權與授權
- 玖、特別聲明

## 壹、活動背景說明

- 活動名稱：**AI 賦能 - 共創共好共融的台北**
- 主辦單位：YTP少年圖靈計畫
- 協辦單位：臺北市政府資訊局
- 活動宗旨：透過 AI 與大數據的力量，加速台北成為一個**AI 賦能、包容友善的共融智慧城市**，並以創新方式**重塑台北的國際觀光體驗**。

## 貳、活動目標

- 願景：以AI 驅動**科技普惠**為核心的開源共創生態圈，鼓勵青年人才，勇於將創意發想，應用於公眾事務。促成**數據驅動、開放透明**的公共服務模式，以增進全體國民的生活體驗。
- 核心目標：
  - 運用 **AI 模型、生成式 AI (GenAI) 或機器學習**為核心的技術、方法、流程，以及工具，發展或改善各種應用服務及解決方案。
  - **共創共好共融的智慧城市**，AI原生世代的青年，自助助人，主動參與解決自身相關的問題，促進跨世代、跨族群的社會公益。
  - **促進城市行銷與智慧旅遊**，跨世代吸引世界各地的朋友，來台體驗並分享各自的、獨特的創意旅遊。

## 參、參賽方式

## 一、參賽資格

1. 以隊伍為單位報名，隊伍成員數量至少 **3** 人至多**5** 人，每人限報名 1 隊，隊伍中需由 2人擔任主要及次要聯絡人，團隊成員之年齡上限：45歲。
2. 開放對象：大學 / 研究所學生、新創團隊、企業部門、旅遊 / 文化創意從業者。
  - 青年組：大學以上在學學生，或已就業之社會青年。
  - 高中組：報名時所有成員皆為高中（或 國中）在學學生。
3. 組隊人數：每隊 3 - 5 人。建議涵蓋技術、設計 / 體驗、商業三類角色。
  - 特殊規定：團隊成員中**至少一人**曾報名參加**YTP程式挑戰營**（初賽 或 複賽）。
4. 核心技能：需具備 AI/大數據分析、前端/後端技術能力、資料視覺化、專案規劃等基礎知識。
5. 角色建議：專案規劃師、資料分析師、前後端/AI 工程師等。

## 二、報名方式

1. 所有報名應透過官方網站 (<https://www.tw-ytp.org>) 之YTP黑客松活動網頁完成報名。  
URL: <https://event.systemx.com/2026-ytphackathon>
2. 審核：YTP黑客松線上報名截止後，各參賽者於線上報名表所填寫的資料，經YTP確認符合參賽資格，將統一發送 email 通知，確認其參賽資格。

## 肆、競賽時程與地點

1. 報名期間：2026/1/12 至 2026/3/18 截止。
2. 說明會：2026/2/2 線上舉辦，介紹競賽須知與相關資訊。
3. 資格確認：2026/3/23 YTP統一發送 email 通知符合報名資格的隊伍。同時，要求繳交競賽主題相關的提案。
4. 提案截止：2026/4/6前，符合報名資格的隊伍，需繳交提案。
5. 工作坊：2026/4/11 線上舉辦，內容包含提案審核，
  - 提案審核，參賽隊伍的提案，經主辦單位舉行工作坊線上面談審核，審核通過者，取得 4/25～4/26 舉辦的「YTP黑客松競賽」的參賽資格。
  - 介紹「YTP黑客松競賽」2天活動時程及規則、**競賽主題概略方向**，及案例介紹。
6. 競賽期間：2026/4/25 至 2026/4/26 兩天密集開發、**成果展示**、**評選頒獎**。
7. 競賽地點：精誠資訊內湖總部大會議廳（台北市內湖區瑞光路318號1樓）。

## 伍、競賽題目與競賽方式

### 一、競賽主題

1. 主題概略方向：「行旅台北」、「行善台北」兩大主題方向。
  - 「行旅台北」：用 AI 重塑台北市**國際觀光**體驗。
  - 「行善台北」：用**AI 賦能** 台北市成為**共好共融**的智慧城市，特別聚焦於支持青年族群的成長與生活。

2. 主題細節：主辦單位在**工作坊**當天公布各主題的概略方向與選擇機制，**競賽當天現場**選取並公告正式競賽主題的詳細內容。

## 二、開發項目

1. 主要目標：將 AI 技術落地為生活應用，依競賽主題開發新功能或服務，共創共好共融的生活體驗，以及，優化台北國際觀光體驗。
2. 資料來源：應引用臺北市資料大平臺等**政府開放資料**，以及**參賽者自拍素材及第三方合作夥伴資料**（須符合授權）。
3. 開發方式：需遵循主辦單位提供之技術文件與規範 (例如：API 資源、資料引用政策)。

## 三、成果發表

1. 發表方式：參賽隊伍成果發表以投影**開發成果畫面發表**為主（時間佔比60%以上），**簡報（PPT/PDF）**說明為輔 - 成員介紹、資料說明、流程串接、系統架構。
2. 內容建議：解釋作品理念、受眾、技術細節、資料來源與選擇原因。

## 陸、評選辦法

1. 評選程序：分為初選與決選兩階段。
2. 評選標準：將以下列 5 個維度作為評分標準，
  - 創新性 (Innovation) 25%
  - 技術實作 / 功能完整度 (Technical & Implementation) 25%
  - 主題契合度 (Fit to Theme) 20%
  - 體驗與可用性 (User Experience) 20%
  - 落地 / 商業化潛力 (Feasibility & Impact) 10%

## 柒、競賽獎勵及獲獎團隊義務

### 一、競賽獎勵

1. 青年組：
  - 第一名：團隊獎金 新台幣十二萬元
  - 第二名：團隊獎金 新台幣八萬元
  - 第三名：團隊獎金 新台幣六萬元
  - 佳作：視實際情況，錄取佳作 2~3隊，團隊獎金 另訂！
  - 以上前3名團隊，以及佳作團隊，除獎金之外，皆提供：
    - 得獎證書
    - 納入精誠 AGP (AI+ Generator Program) 對接合作的機會，
    - 補助參與國際新創競賽的機會。（需經YTP審核認可，例如，TechCrunch ...）
2. 高中組：
  - 第一名：團隊獎金 新台幣五萬元

- 第二名：團隊獎金 新台幣三萬元
- 第三名：團隊獎金 新台幣二萬元
- 佳作：視實際情況，錄取佳作 2~3隊，團隊獎金 另訂！
- 以上前3名團隊，以及佳作團隊，除獎金之外，皆提供：
  - 得獎證書
  - 納入精誠 AGP (AI+ Generator Program) 對接合作的機會，
  - 補助參與國際新創競賽的機會。（需經YTP審核認可，例如，TechCrunch ...）

## 二、獲獎團隊義務

1. 得獎隊伍與主辦單位協作：得獎作品需在賽後配合主辦單位，依照貢獻流程在指定程式庫 (例如：GitHub) 開立 **pull request**，協助作品開源及展示 1 年。
2. 書面資料：得獎隊伍需提供作品組件說明 (500 字內) 及組件範例情境 (1000 字內)。

## 捌、智慧財產權與授權

1. 作品授權：開發成果應依 **AGPL 條款 (GNU Affero General Public License)** (<https://www.gnu.org/licenses/>) 或其他指定開源條款，永久、無償授權予主辦單位使用，並協助作品開源及展示 1 年。
2. 智慧財產擔保：參賽隊伍須擔保所有提供之開發成果或素材（包括自拍素材、網路公開平台引用內容）無侵害他人之智慧財產權或違反法令之情事。
3. 宣傳授權：同意將其圖文、照片、影音等資料，以永久、無償且不可撤銷之條件授權主辦單位基於**宣傳之非營利目的**使用。
4. 自行開發程式庫：開發成果若使用自行開發之程式庫，應以適當方式公開。

## 玖、特別聲明

「YTP2026 YTP黑客松競賽規則」全文，由主辦單位「YTP少年圖靈計畫」規劃與執行。主辦單位保留所有條文解釋之權力，並得依實際需要逕行調整本競賽規則及內容。