

2026 第七屆三星 Solve for Tomorrow

「新思維，心技術，永續星未來」

創意提案競賽

活動簡章

一、 競賽介紹

(一) 競賽源起

「Solve for Tomorrow」為三星長年於全球各地舉辦的競賽活動，旨在凝聚全球年輕人的創意及對科技的熱情，解決當地社會問題或挑戰。台灣三星電子(主辦單位)於2020年首度將Solve for Tomorrow競賽活動帶進台灣。第七屆競賽以「新思維，心技術，永續星未來」為題，鼓勵青年學子發揮創意與以人為本的精神，運用AI、5G等科技與STEM領域(科學、科技、工程、數學)知識，深入探討並提出面對社會挑戰的解決方案。

本屆競賽內容呼應聯合國永續發展目標(SDGs)與教育部「核心素養」教育理念；邀請青年學子從「永續社會」或「永續環境」領域之議題發想，提出結合科技與創意的新解方，並透過將想法具體落實為原型(prototype)的過程，培養面對未來世界的能力。邀請擁有改變社會熱情與創意的青年，共同與三星建構更美好的星未來！

(二) 競賽資格

歡迎全台公私立高中職五專在學學生(一至三年級)及指導老師組隊報名參加(外僑學校、非以教育部課綱進行授課之國際學校師生不具本競賽資格)。

1. 學生成員報名時須具備學生身分(應屆畢業生符合資格)，每隊學生人數最少2人、最多4人，可跨校、跨科系所組隊參加，每隊需至少有1位、至多2位指導老師(須提供教師證以證明教師身分)。
2. 參賽團隊須完整參與活動流程(包含參與線上輔導、工作坊、決賽簡報與頒獎典禮等)，切勿在確定參加及入選後無故棄權，若有重大或不可抗力之因素須退賽，請由參賽隊伍代表人向主辦單位提出說明。
3. 每人限報名一組參賽，若重複參加將取消報名資格。

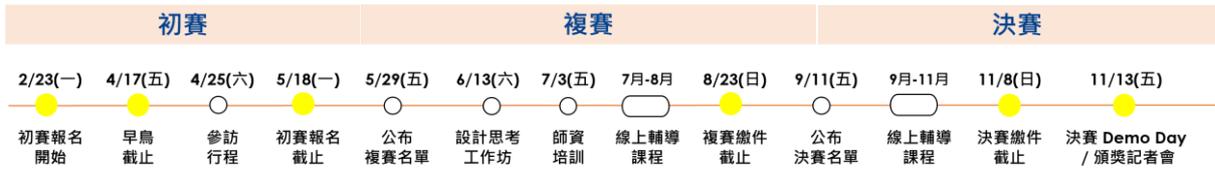
(三) 競賽作品形式與主題內容說明：

1. 作品形式：參賽作品須符合**競賽注意事項**之規定，並全程採用主辦單位要求之格式參賽，倘若作品（含企劃構想書、簡報等文件項目）未符合競賽規格，則以棄權論。
 - (1) 初賽：構想書請參考 **附件四**，以 WORD 形式轉 PDF 檔案製作。
 - (2) 複賽：請以 PPT 簡報檔或 Canva 方式製作並轉成 PDF 檔案繳交。
 - (3) 決賽：請以 PPT 簡報檔方式製作繳交。
2. 主題內容說明：參賽團隊依據「永續社會」與「永續環境」競賽主題，運用 AI、5G 等科技或 STEM（科學、科技、工程、數學）知識，提出符合主題的創意提案內容。藉此鼓勵學生關懷人類福祉、資源分配不均、地球資源循環、生態環保等議題，並激發創新創意的潛能，嘗試解決台灣所面臨之社會問題。
3. 本年度競賽分為 2 大主題：**永續社會組**、**永續環境組**，兩大主題下共有七個子題目，請從子題目中挑選構想企畫書方向。

| 主題 | 子題目 | 方向說明 |
|-------|---------------|---|
| 永續社會組 | 增進住民健康與福祉 | 繁榮、有生產力且富足的社會，能鼓舞人類的幸福、進步、平安和福祉。透過現代科技與 STEM 知識，發想可促進城鄉發展、弭平城鄉差距、提升住民生活品質、優化教育資源與促進體育風氣的方案，以打造永續、健康的社會。 |
| | 優化智慧教育與教學資源 | |
| | 發展永續城鄉與產業創新 | |
| | 透過體育與科技促進社會變革 | |
| 永續環境組 | 守護自然資源與環境 | 隨著經濟高度發展，環境議題亦隨之提升，而環境為社會經濟發展的重要基石。透過 STEM 知識，發想調適氣候衝擊、善用自然資源、創造替代能源與保護環境的解決方案，以促進經濟與環境永續共榮。 |
| | 創造資源循環與替代能源 | |
| | 對抗氣候變遷及其影響 | |

*主辦單位有權決定各競賽主題之各階段入選團隊是否從缺

二、競賽時程



*主辦單位保留於競賽過程中，調整各項活動時間及內容之權利。

(一) 第一階段：初賽

1. 初賽報名時間：即日起至 5 月 18 日 23:59 繳件截止。
2. 報名辦法與需繳交文件：將以下報名資料寄信到活動信箱 (Solvefortomorrow@ofapr.com.tw)，檔名請分別註明：
「000 (隊名) 競賽報名表」、「000 (隊名) 法定代理人同意書」、「000 (隊名) 參賽切結書」、「000 (隊名) 作品構想書」。
甲、競賽報名表，請見 [附件一](#)
乙、法定代理人同意書，請見 [附件二](#) *請將所有隊員的同意書儲存成一個檔案
丙、參賽切結書，請見 [附件三](#)
丁、作品構想書，請見 [附件四](#)
3. 早鳥參訪行程：早鳥報名時間為即日起至 4 月 17 日 23:59，於此期間內報名參賽隊伍，主辦單位將依照報名時間、報名完成度，由發送活動邀約提供一日永續參訪暨環教課程 (具體時間待確認後公布)。此活動將依參賽隊伍報名時間、報名資料完成度，提供最多 15 組隊伍參加。主辦單位將於早鳥參訪行程後，提供參與證明給入選隊伍 (電子檔，每隊一只)。
4. 為維護比賽公正性，若超過繳件期限，總分視情況予以扣分，以維護其他參賽者之權益。
5. 初賽入選複賽組數：共 15 組 (主辦單位將視競賽作品評審結果，保留入圍複賽組數的最終決定權)
初賽入選複賽隊伍結果公布：2026 年 5 月 29 日公布於活動官網，以 Email 通知入選團隊。

*入選團隊需全員出席工作坊，並完成全數複賽輔導課程，若有缺席狀況，將影響該組之競賽評分。主辦單位將於複賽入圍名單公布後，以 Email 另行通知入圍團隊工作坊及複賽輔導課程時間，今年實體工作坊僅 6 月份周末的單一場次，再請務必預留時間。

*本次工作坊以設計思考為主要課程內容，邀請並鼓勵指導老師一同參與，對內可增進團隊凝聚力，對外可與他校之團隊有更深入的交流互動，透過參與工作坊亦可更了解主辦單位提供的教育資源。

*入圍團隊及指導老師參與工作坊可申請交通補助，補助細節將以 Email 另行通知。

*主辦單位保留入選名額從缺之權利。

6. 複賽入選證書：凡完整參加設計思考工作坊、複賽階段輔導課之組別，主辦單位將於複賽入圍名單公布後，提供複賽入圍證明給入圍複賽之隊伍 (電子檔，每隊一只)。

(二) 第二階段：複賽

1. 複賽期間：2026 年 5 月 29 日至 8 月 23 日。
2. 進入複賽即可獲得「線上輔導課程」資源。主辦單位將安排業師擔任輔導導師，每隊皆可於固定時間與輔導導師進行討論，輔導導師將依其專業給予團隊建議。（細節將另行公告）
3. 複賽簡報繳交格式：請以 PPT 簡報檔或 Canva 方式製作並轉成 **PDF 檔案** 繳交。
4. 複賽簡報繳交期限：於 2026 年 8 月 23 日 23:59 前繳交複賽文件寄至活動信箱（Solvefortomorrow@ofapr.com.tw），檔名請註明：「**OOO (隊名)_複賽簡報**」
5. 為維護比賽公正性，若超過繳件期限，總分視情況予以扣分，以維護其他參賽者之權益。
6. 複賽入選決賽組數：共 8 組（**主辦單位將視競賽作品評審結果，保留入圍複賽組數的最終決定權**）。
複賽入選決賽通知：2026 年 9 月 11 日。
7. 本次競賽主辦單位特別安排業師帶領複賽入選之組別優化團隊 prototype，增加團隊實地驗證的機會。（細節將另行公告）
8. 決賽入選獎項：入選獎狀一只（紙本，隊伍每人一只）及三星產品。

*主辦單位保留入選名額從缺之權利，如複賽課程期間有無故遲到 / 缺席隊伍，將視情節斟酌評估扣分

（三）第三階段：網路人氣活動 *將併入複賽與決賽賽制合併計算，細節將於複賽後另行公布

（四）第三階段：決賽暨頒獎典禮暨記者會 *決賽相關細節將於公布入圍名單後另行通知

1. 決賽辦法：於 2026 年 11 月 8 日前繳交決賽文件並參與決賽 Demo。決賽文件需含：
 - 決賽簡報（PPT 格式），完成度需達 95%以上，繳交後於決賽現場僅接受錯字、插圖替換之更動。
 - 各組決賽海報（PDF 格式）。
2. 決賽文件繳交期限：於 2026 年 11 月 8 日 23:59 前將決賽文件寄至活動信箱（Solvefortomorrow@ofapr.com.tw），檔名請註明：「**OOO (隊名)_決賽簡報**」、「**OOO (隊名)_攤位海報**」
3. 決賽 Demo 時程：2026 年 11 月 13 日 09:00-11:00。（暫定）
4. 決賽 Demo 地點：（另行公告）
5. Demo 說明：決賽入選隊伍須於決賽 Demo 中進行 10 分鐘簡報（含展示作品原型）及評審詢答（5 分鐘），參賽隊伍學生成員（不含指導老師）須全員出席並上台共同簡報，並列入評分項目。
6. 決賽入選說明：從「永續社會組」與「永續環境組」兩組中，評選出共 5 組獲獎團隊。
7. 頒獎典禮暨記者會時程：2026 年 11 月 13 日 13:00-16:00 舉行。
8. 頒獎典禮暨記者會說明：主辦單位將於現場為各組準備作品攤位，攤位海報請於決賽繳件時一併繳交，將由主辦單位統一輸出；各隊伍也可自行準備其他展示內容（如 prototype 或影片等）。獲獎隊伍需推派代表於頒獎典禮時，以 3 分鐘上台分享團隊作品。

*入圍團隊參與決賽暨頒獎典禮可申請交通補助，補助細節將以 Email 另行通知入選團隊。

*主辦單位保留入選名額從缺之權利。

三、評審作業：評審分為初審、複審與決賽三階段

(一) 初審：由領域專家組成，依照參加隊數情況及成績表現，評選出入圍複賽的 15 組。

| 評分項目 | 分數占比 | 評分說明 |
|------|------|---|
| 社會貢獻 | 30% | 根據社會議題觀察所提出的具體解決方案，對社會能產生一定程度的貢獻。社會服務的角度多且廣，能涵蓋整個議題的內容。 |
| 創新概念 | 30% | 符合主題並含創新成份，且作品概念令人耳目一新。作品應用場域及應用方式具有原創性及不易模仿度。 |
| 科技應用 | 30% | 結合主題並實際運用新穎的科技與技術（包括但不限於行動載具、穿戴式裝置等）並能純熟運用於計畫中。 |
| 可執行性 | 10% | 作品概念有機會具體落實為創意成果應用，滿足社會需求並擴大作品影響力。 |
| 總計 | 100% | |

*主辦單位將視競賽作品評審結果，保留入圍複賽組數的最終決定權。

(二) 複審：由領域專家組成，依照參加隊數情況及成績表現，評選出入圍決賽的 8 組。

| 評分項目 | 分數占比 | 評分說明 |
|-------|------|---|
| 問題定義 | 25% | 透過觀察社會現況，釐清複雜議題的背景脈絡，找到核心問題並進行分析，以得出合適的解決方案，可對社會或環境帶來持續的正面影響。 |
| 創新概念 | 25% | 符合主題並含創新成份，且作品概念令人耳目一新。作品應用場域及應用方式具有原創性及不易模仿度。 |
| 科技應用 | 25% | 結合主題並實際運用新穎的科技與技術（包括但不限於行動載具、穿戴式裝置等）並能純熟運用於計畫中。 |
| 作品完整度 | 25% | 簡報須包含初始原型示意，並完整傳遞作品的概念。原型作品已從真實環境中取得使用者經驗，且能呼應欲討論的議題，並可持續運用且擴大推廣。 |
| 總計 | 100% | |

*主辦單位將視競賽作品評審結果，保留入圍複賽組數的最終決定權，如複賽課程期間有無故遲到/缺席隊伍，將視情節斟酌評估扣分。

(三) 決賽：由 5 位評審委員依現場提案表現，選出優勝作品，獲勝團隊共 5 組。

| 評分項目 | 分數占比 | 評分說明 |
|-------|------|---|
| 問題定義 | 15% | 透過觀察社會現況，釐清複雜議題的背景脈絡，找到核心問題並進行分析，以得出合適的解決方案，可對社會或環境帶來持續的正面影響。 |
| 創新概念 | 20% | 符合主題並含創新成份，且作品概念令人耳目一新。作品應用場域及應用方式具有原創性及不易模仿度。 |
| 科技應用 | 20% | 結合主題並實際運用新穎的科技與技術（包括但不限於行動載具、穿戴式裝置等）並能純熟運用於計畫中。 |
| 作品完整度 | 30% | 展示原型作品並進行簡報。原型作品已從真實環境中取得使用者經驗並優化，且能呼應欲討論的議題，並可持續運用且擴大推廣。 |
| 提案技巧 | 10% | 依現場簡報時的團隊合作默契、簡報設計、內容表達、流暢度與評審提問回應進行評分。 |
| 網路人氣 | 5% | 網路人氣票選詳細辦法將於複賽後另行公布 |
| 總計 | 100% | |

*主辦單位將視競賽作品評審結果，保留入選名額從缺之權利，如決賽課程期間有無故遲到 / 缺席隊伍，將視情節斟酌評估扣分。

1. 決賽提案相關規定

- 提案時間：10 分鐘提案，5 分鐘 Q&A，共計 15 分鐘。
（8 分鐘時，響一短鈴聲；10 分鐘時，響二短鈴聲，提案學生應立即停止報告）
- 主辦單位提供投影機、投影布幕、簡報用筆記型電腦，其他特殊器材均由參賽者自備。

2. 頒獎典禮暨記者會相關規定

- 主辦單位提供攤位海報檔案輸出、攤位硬體器材申請（以三星智慧型手機及平板為主）、供電插座一組，其他特殊器材均由參賽者自備。

四、競賽獎勵

- （一）決賽入選：入選獎狀一只（紙本，隊伍每人一只）及三星產品。
（二）決賽優勝：總獎額超過新台幣 1,000,000 元。

| 組別 | 獎金 | 獎品 |
|----------|-------|------------------------------|
| 首獎（1 組） | 20 萬元 | 獎盃一組及三星產品組合（數台，總價值 10 萬元） |
| 特優獎（1 組） | 15 萬元 | 獎盃一組及三星產品組合（數台，總價值 10 萬元） |
| 優選獎（1 組） | 10 萬元 | 獎盃一組及三星產品組合（數台，總價值 10 萬元） |
| 佳作獎（2 組） | 5 萬元 | 獎盃一組及三星產品組合（數台，總價值 7 萬 5 千元） |
| 6-8 名 | - | 三星產品 |

*主辦單位有權決定各競賽主題之各階段入選團隊是否從缺。

*競賽獎金獎品扣除應付稅款後，由獲獎團隊負責人統一領取，並請於規定期限內繳交匯款資料。活動洽詢請寄信至 Solvefortomorrow@ofapr.com.tw，三星 Solve for Tomorrow 活動小組。

競賽注意事項

1. 參賽團隊擁有作品之智慧財產權，但參賽團隊應擔保參賽作品之相關內容，並無重製、改作、抄襲、仿冒或其他侵害第三人智慧財產權或其他權利之情事。惟主辦單位及協辦單位基於研究、宣傳與推廣等需要，對於所有入選 / 得獎作品仍享有文件、圖面、檔案等進行攝影、出版、著作、展覽及其它圖版揭載等利用權利，各入選 / 得獎者不得提出異議，並應配合提供相關圖片與資料。
2. 本競賽所有得獎作品，主辦單位具有洽談智慧財產權之優先權，費用由購買廠商與得獎參賽者自行商議。
3. 參賽作品須為自己與同組員創作，團隊成員須為全職學生或專任教職人員，若有涉及其他公司權利義務之合約者不得參加。若經人檢舉或告發為他人代勞，且有具體事實者，取消其參賽資格；若獲獎，得追回獎金、獎狀等獎項。
4. 競賽過程中不得更換組員。每隊需包含至少一位、至多兩位指導老師，並於成員中推派一位隊長，負責比賽聯繫及活動相關事宜接洽，辦理單位不涉入處理。決賽時將依現場簡報時的團隊合作默契、簡報設計、內容表達、流暢度進行評分。
5. 各報名團隊須繳交切結書，所填報之資料若查有不實者，主辦單位可隨時取消其競賽資格。參賽資料除實體作品外，均不予退件，請自行備份留存。
6. 參賽作品嚴禁抄襲與仿冒，若經人檢舉或告發而涉及著作權、專利權及其他權利之侵害情事，參賽者應自負一切法律責任。
7. 主辦單位可逕行將參賽作品及其圖像使用於宣傳、發表、出版、佈置、展覽、刊登報章雜誌、或印製圖書等用途。參與本競賽之獲獎作品，主辦單位得以創意推廣為目的，將作品上傳至官網或其他網路媒體平台，提供各界交流分享。
8. 參賽作品不得為已公開發表或曾參賽之作品，若經人檢舉或告發，主辦單位得取消其參賽資格或追回獎品獎狀等獲選獎勵。
9. 競賽內容不得含有情色、暴力、犯罪等傷害善良風俗之情節，如有發現將喪失競賽資格。
10. 主辦單位得保留終止、修改及取消此活動之權利並以官方網站之最新公告為準，不另行通知。
11. 各獎項之所得獎金獎品應依稅法規定扣繳所得稅，如隊伍所推派的領獎者未滿 20 歲，相關領獎文件需有法定代理人簽名。獎金、獎品由領獎者自行分配給團隊成員，與主辦、協辦單位無涉。
12. 參賽團隊應維護並尊重台灣三星電子股份有限公司之品牌聲譽，若有任何問題，應主動向協辦單位反應或尋求解決，於未釐清事實前，參賽團隊不應有任何詆毀該競賽與主辦及協辦單位之情事發生。
13. 參賽人員同意並遵守上述規定，否則辦理單位有權取消其參賽權利及領獎資格。
14. 如有未盡事宜，悉依主辦單位相關規定或解釋，並得隨時補充公告之。
15. 如參賽隊伍組員中有未滿 20 歲者，該成員報名時須連同報名表繳納法定代理人同意書。
16. 主辦單位（台灣三星）向您蒐集個人資料，蒐集之目的係作為本次活動聯繫之用。主辦單位將於蒐集後自行或委託第三人於上述蒐集目的範圍內處理或使用您的個人資料。您可依法向主辦單位請求查詢閱覽、製給複製本、補充更正、停止蒐集處理利用或刪除您所提供的個人資料。