



香港教育大學
The Education University
of Hong Kong



Department of
Mathematics and
Information Technology

人工智能及 創新科技比賽

楊良河教授 (比賽籌委會主席)

23 October, 2021

比賽簡介



「運用人工智能及創新科技·解決校園或生活上的難題」

- 提高中學生對人工智能技術的興趣
- 增強他們創意解難能力,從而提升他們的人工智能素養和公民責任感
- 鼓勵學生運用邏輯思考,應用跨學科知識,人工智能及資訊科技
- 體驗未來的學習,提升創意解難,培育協作精神以及創造智能校園

參賽資格

- 比賽對象以中學生為主，每隊參賽隊伍必須由最多三位學生組成
- 每間學校最多可派出三隊學生參賽
- 每間學校須派出最少一名老師帶領及指導，並擔任是次比賽的聯絡人

提交作品

第一階段-初賽（截止日期：2022年1月14日）

- 參賽隊伍需運用人工智能及資訊科技，例如：
使用Mobile Apps、IoT技術、人工智能技術、編程、立體打印、鐳射切割、傳統金工木工、或視覺藝術等等
- 以「運用人工智能及創新科技，解決校園或生活中的難題」為主題，設計方案及程式／套件，並製作5分鐘短片（不大於500MB並使用mp4格式）
- 描述作品須包括設計理念及原理，解釋如何解決校園或生活中的難題，並於限期前透過網上平台遞交
- 初賽將由「評審委員會」作初步評審，**選出10個最佳方案作品進入決賽**
- 進入決賽的隊伍，可將參賽方案作品優化

提交作品

第二階段-決賽（日期：2022年3月2日 上午9:00 至 下午1:30）

- 在初賽入圍的隊伍，將於決賽當日各自在5分鐘內即場向「評審委員會」介紹方案
- 入圍隊伍需解釋作品的設計理念，及示範其開發的作品，並接受「評審委員會」之提問
- 於決賽當天由「評審委員會」選出冠軍、亞軍、季軍、優異獎及各獎項的獲獎組別
- **即日公佈結果並舉行頒獎典禮**
- 「評審委員會」由社會知名人士、教育界及資訊科技界專家組成

評審準則

評審將考慮創意、人工智能／科技／STEAM元素的運用、設計的實踐、以及表達技巧及團隊協作等元素。

評審準則（第二階段）	評分
創意	20%
人工智能／科技／STEAM元素的運用 (問題分析／與主題的相關性、資料搜集的準確性、功能及介面設計、科技的運用、以及應用人工智能／科技的道德問題)	40%
設計的實踐 (創新建議的可能性、校園應用之價值及效益、製成品的質素、以及測試及評估)	30%
表達技巧及團隊協作 (方案及作品的展示、講解的流暢程度、以及團隊的合作)	10%

比賽獎項

- 設冠、亞、季軍各一名
 - 優異獎多名、最具創意獎、最佳功能及介面設計獎、及最佳演繹獎
 - 所有報名參賽並成功提交作品的各參賽者，均會獲發參賽證書乙張
-

作品展出

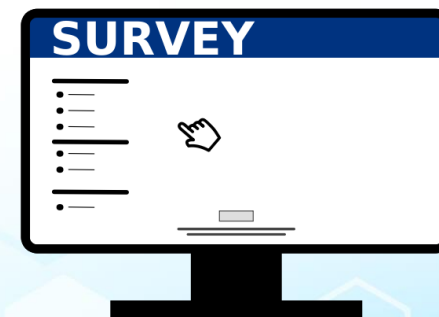
- 優秀作品短片將上載至香港教育大學比賽專頁內展出

重要日程

日期	項目
2021年10月23日	啟動典禮 暨 講座
2021年10月23日	開始接受報名
2022年1月14日	第一階段作品截止日期
2022年1月28日	公佈最後入圍作品名單
2022年3月2日	第二階段比賽日期
2022年3月2日	公佈比賽最後得獎名單

人工智能素養問卷調查

舉辦單位希望透過問卷了解學生學習人工智能的歷程。參賽同學在提交作品後，將會在老師的帶領及家長同意的情況下，填寫一份有關人工智能素養的網上問卷。詳細安排會容後公佈。



**感謝您參與本次開幕禮並
參加我們的比賽**