

檔 號：

保存年限：

國立政治大學 函

機關地址：臺北市文山區指南路二段64號
聯絡人：楊崴婷
電話：02-29393091#63376
電子信箱：vaitin@nccu.edu.tw

受文者：國立中興大學

發文日期：中華民國114年9月17日
發文字號：政系科字第1140030812號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：比賽辦法(attch1 1140030812-0-0.pdf)

主旨：教育部「提升大學通識教育計畫」之分項計畫四「資訊科技素養培育分項」舉辦「2026 Coding 101大學軟體創作競賽」，敬請惠予協助公告並轉知學生踴躍報名參加，請查照。

說明：

- 一、教育部委託國立政治大學跨校組成計畫執行團隊，主要目標為全面提升大學生資訊科技素養，尤其培養非資訊領域學生具備運算思維、AI與量化分析、軟體創作與統合、運算表達理解等資訊科技能力，以提升我國未來競爭力。
- 二、本競賽鼓勵大學生學習程式設計、應用軟體協同開發工具與方法，以能協同進行軟體創作。本競賽期待激發學生創意，應用程式設計於各專業領域，讓學生彼此觀摩學習，並提升學習興趣。
- 三、競賽日程如下：
 - (一)報名日期：自114年9月29日起。
 - (二)初賽交件：自114年12月1日至115年1月11日繳交應繳文件。
 - (三)初賽公布：115年2月12日公告初賽結果並公布複賽時程及比賽辦法。

國立中興大學



1140020700 114/09/18

四、詳細競賽資訊及辦法請參閱附件，或點閱競賽官網（網址為：<https://2026.coding101.tw>）。

五、如有相關問題請逕洽承辦人員：國立政治大學 楊歲婷小姐（電話：02-29393091#63376，電子郵件信箱：coding101.tw@gmail.com）

正本：公私立大專校院、本校各單位(電子布告欄)

副本：本校資訊科學系



校 長 李 蔡 彥 出 國 副 校 長 陳 樹 衡 代 行

訂

線

2026 Coding 101：屬於初心者的軟體創作競賽 比賽辦法

參賽主題/對象

主題說明

軟體與生活密不可分的時代已經來臨，為了因應未來環境快速變化的需求，學習程式設計與軟體協同開發應是大學生必備技能。教育部為了普及程式設計教育，成立提升大學通識教育中程計畫，以提升運算思維、量化分析、軟體創作與統合、運算表達理解等能力。本次活動希望藉由軟體創作競賽來彼此觀摩，並提升同學興趣。



參加資格

本競賽之目的為鼓勵大學生學習程式設計、應用軟體協同開發工具與方法，以協同進行軟體創作，故資格限定如下：

身分限制

1. 全國公私立大專校院全職在學學士班，均可自由組隊參加。（可跨校、跨系所組隊）
2. 成員限曾經(或正在)修習程式設計相關課程之非資訊相關科系學生。

*資訊相關科系指資訊工程、資訊管理、人工智慧或其它相關科系，可參考此列表，輔系不計，未盡之處，請洽詢承辦單位(mail:coding101.tw@gmail.com)。

人數限制

1. 參賽學生由 2~6 人組成團隊，並設定隊長1人。
2. 指導老師名額限制：1~2名。



競賽時程

- 報名資訊：2025/9/29 (一) 起
- 初賽交件：2025/12/1 (一) 至2026/1/11 (日) 23:59前繳交應繳文件
- 初賽公布：2026/2/12 (四) 公告初賽結果並告知複賽時程及比賽方法
- 複賽交件：詳細資訊請參閱複賽公告
- 複賽比賽：預計2026年3月辦理比賽

資料繳交

初賽資料繳交

1. 每位隊員之在學證明
2. 競賽切結書
3. 作品說明文件(Google Slide)：內容詳見「作品說明文件」
4. 作品介紹短片(1-3分鐘)

※參賽隊伍須於指定時間內，將資料寄送至指定信箱並於DEMOX上傳參賽資料(繳交期間可修改資料)，參賽文件未於期限內繳交齊全者視同放棄參賽資格。

作品說明文件

1. 作品名稱與作者
2. 創作理念
3. 成果與功能說明(圖文方式)
4. 系統架構與程式設計說明，含重點程式碼及生成式AI所產出程式比例(%)*
5. 運用軟體協作工具(如 GitHub、Trello等)或方法(如Agile、Kanban等)說明。
6. 生成式AI的使用方式與範圍**

※ 作品說明文件第1~4項為必要之內容，若有使用生成式AI，則第6項亦為必要之內容。

* 若有基於其它開源專案修改者，必須明確宣告使用與修改範圍，若未宣告經檢舉後，經評審團判定情節重大者，得取消獲獎資格。

** 參賽作品須符合行政院「各機關對危害國家資通安全產品限制使用原則」規定。

複賽資料繳交

1. 簡報
2. 成果短片(1-3分鐘)
3. 團隊作品海報
4. 作品說明文件(Google Slide)：內容項目同初賽「作品說明文件」
5. 原始碼 (如Github專案網址)

評分標準

初賽：

- 35% 應用性：應用軟體創作解決相關領域之問題。
- 35% 原創性：作品的獨特性應用之創意。
- 20% 專業性：程式寫作過程是否結合運算思維和軟體開發方法與工具。
- 10% 完成性：設計架構之完整程度以及作品完成進度。

複賽：

- 40% 設計概念：包含原創性及實用性。
- 20% 完成度：實作之作品功能是否完整，品質(如穩定度與效能)是否良好。
- 20% 報告與展示：包含決賽文件與影片內容、現場簡報與問答。
- 15% 專業性：程式寫作過程是否結合運算思維和軟體開發方法與工具。
- 5% AI應用：從需求、設計、實作到測試，妥善應用AI協助。

競賽獎項

- 金獎 1 隊：獎金新臺幣 30,000元、指導老師與每位隊員獎狀 1 紙。
- 銀獎 1 隊：獎金新臺幣 20,000元、指導老師與每位隊員獎狀 1 紙。
- 銅獎 1 隊：獎金新臺幣 10,000元、指導老師與每位隊員獎狀 1 紙。
- 量化分析應用獎 1 隊：獎金新臺幣 8,000元、指導老師與每位隊員獎狀 1 紙。
 - 能採數位科技取得資料，並進行前處理、分析與應用。
- 軟體工程實踐獎 1 隊：獎金新臺幣 8,000元、指導老師與每位隊員獎狀 1 紙。
 - 妥善應用軟體協作工具 (如GitHub, Trello 等) 或方法 (如 Scrum, Kanban 等) 完成作品。
- AI應用獎 1 隊：獎金新臺幣 8,000元、指導老師與每位隊員獎狀 1 紙。
 - 能基於Human In the Loop的方式，在保有核心創意的同時，妥善應用AI協助優化開發。
 - 展現出具有適當區分AI使用時機的能力。
- 佳作 14 隊：獎金新臺幣 3,000元、指導老師與每位隊員獎狀 1 紙。
- 人氣獎：獎金新臺幣 2,000元、每位隊員獎狀 1 紙。(本獎項可重複得獎)

* 各獎項視決賽狀況，依據評審團決議得予以調整或從缺。

注意事項



1. 同一位參賽者僅能加入一個隊伍，不得重複報名。
2. 參賽資料及創作主題於初賽報名截止時間後，不得更改。
3. 參賽隊伍於繳交截止時間後，不得更動參賽文件。
4. 參賽隊伍於初賽及複賽期間不得於作品(如作品文件、海報)中揭露學校及指導教授等相關資訊，以免影響審查公平性。
5. 參賽者擔保各項報名及繳交資料正確無誤，除於文件中明確宣告部份外(如生成式AI或既有作品)均屬參賽者原創。
6. 參賽者擔保參賽作品不侵害他人之智慧財產權，如需引用他人智慧財產權，需取得當事人之書面同意，若有侵害他人智慧財產，主辦單位有權取消其參賽資格或得獎資格，參賽者並同意負擔一切法律責任。
7. 著作權證明、授權及參賽同意書未簽具者，一律取消參賽資格。
8. 參賽作品之檔案格式與比賽辦法不符、或表件填報不完整，且未能於主辦單位通知截止時間內補正，視同放棄參賽資格。
9. 依所得稅法規定，得獎金額超過新臺幣2萬元以上之得獎者，需由承辦單位代扣10%稅金，臺灣居住未滿183天之外僑人士不論得獎金額多寡皆扣20%。
10. 各獎項由大會評審團議定，得以「從缺」方式辦理，各獎項得從缺或以增加名額方式辦理，但以不超過獎金總額為原則。
11. 比賽遇有爭議或規則未盡之處，依大會評審團之決議為主。
12. 主辦單位得於本活動及其他相關活動中，公開展示所有參賽作品。
13. 違反相關規定者，經大會評審團決議，依情節酌採扣分。情節重大者，得取消參賽資格、入圍或得獎資格，並追回其已領取之獎狀、獎金及自活動網頁移除作品資訊。
14. 參賽者報名後，即表示同意接受本參賽規則，針對未盡事宜，主辦單位保留解釋及變更競賽辦法之權利。
15. 主辦單位蒐集之電子郵件、電話、在學證明等資料，蒐集之目的係作為本次活動聯繫、查驗之用。
16. 資訊相關科系之定義，依據教育部大專校院學科標準分類定義之資訊通訊科技領域科系，例如資訊工程、資訊管理、人工智慧，可參考附件（資訊通訊科技領域），未盡之處歡迎來信詢問(mail:coding101.tw@gmail.com)。