

# 人工智能及 創新科技比賽 2024 - 2025

開幕典禮暨得獎作品分享會 15:30 - 17:30

活動即將開始...

主辦單位



香港電腦教育學會  
The Hong Kong Association  
for Computer Education

協辦單位

教育局  
Education Bureau



贊助



Mr. and Mrs. Lam Kin Research Fund  
for Artificial Intelligence in Educational and  
Financial Technologies



香港教育大學

The Education University  
of Hong Kong

# 人工智能及 創新科技比賽 2024 - 2025



主辦單位



香港電腦教育學會  
The Hong Kong Association  
for Computer Education

協辦單位

教育局  
Education Bureau



贊助

Mr. and Mrs. Lam Kin Research Fund  
for Artificial Intelligence in Educational and  
Financial Technologies

# 活動流程

15:20 – 15:30	登記
15:30 – 15:35	致歡迎詞 香港教育大學 數學與資訊科技學系 署理系主任副教授 凌萬豪博士
15:35 – 15:40	致開幕詞 香港教育大學 數學與資訊科技學系 比賽籌委會主席 楊良河教授
15:40 – 15:45	Zoom合照
15:45 – 16:00	比賽簡介 香港教育大學 數學與資訊科技學系 比賽籌委會主席 楊良河教授
16:00 – 16:30	講題：自主學習作為一個在人工智能主導的未來世界培養精英的策略 講者：香港教育大學 數學與資訊科技學系 助理教授(研究) 楊茵博士
16:30 – 17:00	比賽回顧及答問環節 香港教育大學 數學與資訊科技學系 比賽籌委會副主席 香玉梅小姐
17:00 – 17:30	鳴謝各單位 及 啟動典禮正式結束



# 比賽簡介

主題	運用人工智能或創新科技 – 促進可持續發展
對象	全港中學生
參賽資格	<p>每隊參賽隊伍必須由最多三位中學生組成。</p> <p>每間學校最多可派出三隊學生參賽。</p> <p>每間學校須派出最少一名老師帶領及指導，並擔任比賽聯絡人。</p>
費用	全免
比賽獎項	<p>設 冠、亞、季軍各一名、優異獎多名、「最具創意獎」、「最佳演繹獎」、「最具數據分析獎」及「<b>最佳生成式人工智能應用獎</b>」。所有報名並成功提交作品的各參賽者，均會獲發參賽證書乙張。</p>

# 提交作品

## 第一階段（截止日期：2025年1月10日）

- 參賽隊伍可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「運用人工智能或創新科技 - 促進可持續發展」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，解釋如何促進可持續發展，並於限期前透過網上平台遞交。
- 是次比賽特設「最佳生成式人工智能應用獎」，頒予應用生成式人工智能最傑出之隊伍，藉以鼓勵學生在比賽中提升生成式人工智能素養。
- 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。
- 報名表格 [https://eduhk.au1.qualtrics.com/jfe/form/SV\\_2aEhmNFktj2sLHw](https://eduhk.au1.qualtrics.com/jfe/form/SV_2aEhmNFktj2sLHw)



# 提交作品

第二階段（決賽日期：2025年3月8日 星期六）

- 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，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 / 生成式人工智能應用、數據及人工智能素養 / 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 / 生成式人工智能應用	20%
------------------	-----

數據及人工智能素養 / 創新科技 / 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、創新科技的運用、以及應用人工智能 / 創新科技的道德問題)	20%
---	-----

設計的實踐 (創新建議的可能性、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」、「最佳演繹獎」、「最具數據分析獎」及「最佳生成式人工智能應用獎」
- 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

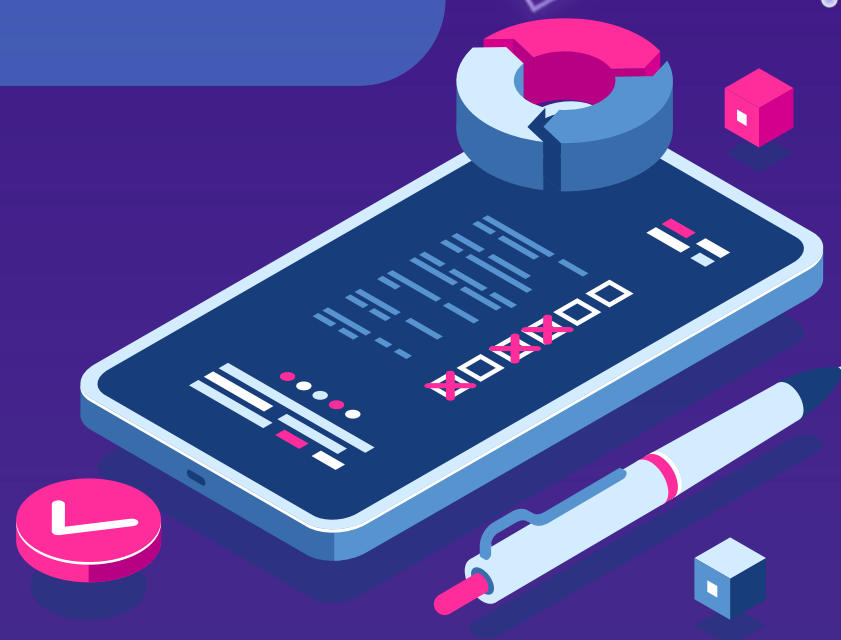
2024年10月18日	開幕典禮暨得獎作品分享會
2024年10月18日	開始接受報名
2025年1月10日	第一階段作品截止日期
2025年1月27日	公佈最後入圍作品名單
2025年3月8日	第二階段比賽日期
2025年3月8日	公佈比賽最後得獎名單



# 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，將會在老師帶領及家長同意下，填寫一份有關人工智能素養的網上問卷。詳情及安排會容後公佈。



# 人工智能素養專題講座

講題：自主學習作為一個在人工智能主導的未來世界培養精英的策略

講者：香港教育大學數學與資訊科技學系 助理教授(研究) 楊茵博士





The background is a deep purple gradient. On the left, a network of light blue lines connects small dots, forming a web-like pattern. In the center, a large, rounded rectangular box in a medium blue shade contains the text 'Q&A'. To the right, there is a stylized illustration of a human head in profile, facing right. The head is composed of various geometric shapes like triangles and circles, with a prominent circular element resembling an eye or a sensor. The overall aesthetic is futuristic and technological.

**Q&A**

感謝各位參與  
開幕典禮並  
參加我們的比賽

<https://www.eduhk.hk/aiedtech/>

