

2026 AI 座艙感知與視覺化

Hackathon 競賽簡章

目錄

壹、	競賽背景	1
貳、	競賽辦法	2
一、	競賽基本資訊	2
二、	競賽時程	3
三、	參賽資格	3
四、	競賽建議設計參考	3
五、	競賽組別	4
六、	專有名詞說明	7
七、	報名方式	9
八、	初審資料說明	10
九、	評選流程與評分標準	11
參、	其他注意事項	13
肆、	附件	16
	附件一：著作財產權授權暨肖像授權同意書	16
	附件二：報名表	17
	附件三：AI 技術與第三方元件揭露表	18

壹、競賽背景

全球汽車產業正快速邁向 Software Defined Vehicle (SDV) 時代，車輛的競爭力已不再僅取決於硬體規格，而是來自軟體、人工智慧 (Artificial Intelligence, AI) 與使用者體驗 (User Experience, UX) 的持續創新。隨著生成式 AI、AI Agent、多螢幕互動 (Multi-display)、智慧座艙 (Smart Cockpit)、數位儀表 (Digital Cockpit) 及情境感知介面 (Context-aware UI) 等技術快速成熟，智慧座艙正逐漸成為全球車廠發展差異化產品與服務的重要核心。

臺灣擁有完整的半導體、顯示器、ICT 及車電供應鏈，在智慧座艙、人機互動 (HMI)、車載顯示及 AI 應用等領域具備深厚的技術基礎。然而，面對智慧移動與軟體定義車輛的快速發展，產業除了持續投入技術創新，更需要培育具備跨領域整合能力的新世代人才，建立企業、學界與創新團隊共同合作的創新生態系，加速技術驗證與產業落地。

財團法人資訊工業策進會 (III) 長期致力於推動臺灣數位科技產業發展，並透過 4SA 關鍵產業智慧次系統國際供應鏈聯盟 (Smart & Significant Subsystem Supply Chain Alliance) 平台，整合智慧車電、智慧 AI 醫療、智慧無人載具及智慧環控等重點產業資源，串聯企業、學研機構及技術夥伴，促進跨域合作、人才培育、技術媒合及國際供應鏈鏈結。4SA 不僅協助企業拓展合作機會，更致力於打造一個讓創新技術、優秀人才與市場需求相互連結的產業創新平台。

為加速智慧座艙創新應用與人才培育，AUO Mobility Solutions Corporation (AMSC) 與資策會 4SA 攜手舉辦「AI 座艙感知與視覺化 Hackathon」。AMSC 將開放企業真實需求與技術挑戰，提供智慧座艙應用場景作為競賽命題；4SA 則整合產業資源與合作網絡，提供 Mentor 輔導、技術交流、成果展示及企業媒合等機制，協助參賽團隊將創新構想轉化為具實作價值與市場潛力的解決方案。

本 Hackathon 競賽期待成為一個串聯企業、人才與產業生態系的創新實戰平台。參賽團隊將有機會與智慧車電產業專家共同交流，接受企業 Mentor 指導，並透過 4SA 產業平台拓展合作機會，讓創新成果獲得更多驗證、曝光及後續合作的可能。期待透過本次競賽，發掘更多具潛力的 AI 智慧座艙創新應用與跨域人才，共同推動臺灣智慧車電產業持續創新，接軌全球智慧移動發展趨勢。

貳、競賽辦法

一、競賽基本資訊

智慧座艙已由傳統單一中控螢幕，逐步發展為多螢幕整合的人機互動環境，涵蓋數位儀表、中控顯示、抬頭顯示器 (HUD)、透明車窗、車外顯示及乘客娛樂螢幕等多元顯示介面。

為鼓勵學生、新創團隊及開發者投入 AI 智慧座艙應用創新，本競賽由 4SA 與 AMSC 共同主辦，透過企業命題、導師輔導及成果展演，打造「AI × 智慧座艙 × 視覺化」之創新競賽平台。

競賽基本資訊如下表所示：

項目	說明
競賽名稱	AI 座艙感知與視覺化 Hackathon
競賽命題與提案方向	1. AI Cabin Perception Visualization 2. Context-Aware Smart Cockpit UX 3. Next Generation AI Agent Interface
主辦單位	1. 財團法人資訊工業策進會 / 4SA 2. AUO Mobility Solutions Corporation (AMSC)
競賽形式	Hackathon 企業命題競賽
競賽組別	實作組 / 創意組
報名方式	電子郵件報名
聯繫窗口	bochentsai@iii.org.tw (蔡先生) lizhsieh@iii.org.tw (謝小姐)
參賽資格	大專院校學生及社會人士
總獎金	新臺幣 70 萬元

獎金規劃：

獎項	實作組	創意組
金獎	15 萬	8 萬
銀獎	10 萬	5 萬
銅獎	5 萬	3 萬
優選	3 萬× 3 組	1.5 萬× 3 組
佳作	1 萬× 6 組	5 千× 9 組
小計	45 萬 / 12 組	25 萬 / 15 組
總計	70 萬 / 27 組	

二、競賽時程

主辦單位得視實際執行情形調整各項時程並公告資訊。

項目	時間 (預定)
報名截止	2026/10/7 (三) 12:00
初審結果公告	2026/10/14 (三)
決賽日期	2026/10/20 (二)

三、參賽資格

- 大專院校學生及社會人士皆可參賽。
- 本競賽開放個人或團體報名。每隊成員至多 5 人，並推派 1 名隊長作為主要聯絡窗口，負責報名、資料繳交及競賽期間相關事宜。
- 每隊得邀請至多 2 名指導老師，提供專業指導(指導老師不列入團隊成員數)。
- 每位參賽者僅得加入一個團隊。同一團隊得同時報名實作組及創意組，各組限一件作品；惟不得以同一作品同時報名兩組，兩件作品之提案名稱及內容均應具明確差異。若兩組均入圍，應分別依各組規定參與決賽。

四、競賽建議設計參考

(一) 智慧座艙展示平台說明

本競賽提供智慧座艙展示平台之螢幕配置資訊(如下表)，供參賽團隊作為設計參考。團隊可依自身創意自由發想 AI 與 HMI(Human-Machine Interface) 創新應用，作品不受限於附件所示配置，亦無須完全依循該架構設計。

本競賽建議參賽團隊以「多螢幕協作 (Multi-display Experience)」為設計核心，思考 AI 感知資訊於不同 Display 的呈現方式、各螢幕的功能分工，以及 AI Agent 在不同顯示介面間的互動流程，以提升提案的完整性、使用者體驗及未來展示平台的整合可行性。

項次	智慧座艙螢幕配置	備註
1.	數位儀表屏	螢幕長寬比為 8:3
2.	中控屏	螢幕長寬比為 16:9；帶觸控
3.	副駕屏	螢幕長寬比為 16:9；帶觸控
4.	後座娛樂屏	螢幕長寬比為 4:3；帶觸控
5.	互動式智慧透明車窗	螢幕長寬比為 4:3；帶觸控



(二) 智慧座艙展示平台參考案例 (僅供創意發想)

AMSC 為智慧座艙領域之領先廠商，以下提供其於 CES 展出的智慧座艙展示影片，供參賽團隊了解多螢幕整合、人機互動及 AI 應用情境。以下影片僅供創意發想與技術參考，不代表競賽指定答案，亦非參賽作品須採用之架構或設計方向。

1. AUO at CES 2026 | Showcase (Full version) (網址：https://www.youtube.com/watch?v=_8oFQu1uczU)
2. CES 2025 : AUO Smart Cockpit 2025 | Redefining Smart Mobility (網址：<https://www.youtube.com/watch?v=v8l4Var es7E>)

五、競賽組別

(一) 實作組 (Implementation Track)

以完成 Prototype 或 Demo 為目標，鼓勵團隊於 Android Automotive 或相關平台完成 AI 功能整合，並於決賽展示可運作之系統。

1. 系統平台架構：

建議採：AI Box ↔ Ethernet ↔ Android HMI App

(1) HMI App

由參賽團隊自行開發，可於 Android Emulator、Android Tablet 或其他 Android 14 以上環境執行，Target SDK 34，並以後續可移植至 AAOS (Android Automotive OS) / CDC (Cockpit Domain Controller) 平台為設計原則。

HMI App 不得依賴 Samsung SDK、Xiaomi SDK、特定品牌硬體功能，或其他無法移植至標準 Android / AAOS 平台之專屬元件。

(2) AI Engine 可自以下三者中擇一：

- Cloud AI
- Offline AI
- Hybrid AI

(3) Hybrid AI 定義

目前 Hybrid AI (Offline First、Cloud Enhanced) 為本競賽最鼓勵的技術方向。以 Hybrid AI 作為提案主軸之實作團隊，須明確列出離線模式可執行的核心 AI 功能，以及連網後增加的雲端功能；決賽時應能展示斷網及恢復連網兩種情境。

Hybrid AI 作品須在無網路時保留至少一項具實際使用價值的核心 AI 功能，並於連網後啟用至少一項雲端增強功能。團隊須在提案文件中分別列出兩種模式的功能，並於決賽現場展示斷網與恢復連網情境。連網及離線情境參考如下：

A. 無網路時可執行基本 AI 功能：

- Local Agent
- 本地意圖辨識
- Local SLM
- Local Knowledge Base / Local RAG

- 提案所定義之核心 AI 功能

B. 於連網狀態下：

- 串接 Cloud LLM/VLM 或 Cloud AI Service
- 啟用進階推理與多輪對話
- 取得即時資訊或擴充知識
- 提供更完整或更高品質結果

2. 提案必要內容：

- (1) 提供可操作之 Android HMI App 及 AI 功能 Demo。決賽 Demo 至少須完成一項端到端使用情境，包含使用者輸入或座艙資訊、AI 處理結果及 HMI 視覺化回饋。預錄影片可作為備援，但不得完全取代現場可操作 Demo。
- (2) 檢附「AI 技術與第三方元件揭露表」，內容包含模型名稱與版本、Framework、Cloud / Offline / Hybrid 架構、開源授權、第三方 API、使用資料集及素材來源。

3. 加分機制

- (1) 採用 Offline AI 或 Hybrid AI 之技術加權（僅適用於實作組之「技術完成度」評分標準，加權後不得超過該項滿分）

AI 架構	技術加權
Cloud AI	不加權
Offline AI	原始分數加權 15%
Hybrid AI	原始分數加權 30%

- (2) Hybrid AI 及 Offline AI 加權須經評審確認作品實際完成相應功能後始得適用。僅於提案文件或架構圖中描述，但未完成可操作 Demo 者，不適用加權。

（二）創意組（Concept Track）

1. 組別說明

創意組以 AI × 智慧座艙 × 使用者體驗（UX）為核心，鼓勵團隊從駕駛者、乘客及車輛互動情境出發，提出具創新性、可行性及未來應用價值之智慧座艙概念，不限於技術實作方式。可參考（但不限於）以下方向：

(1) AI Cabin Perception Visualization (AI 座艙感知)

運用 AI 感知車內外環境，提升安全性、舒適性及個人化體驗。
例如：駕駛疲勞、分心或情緒辨識、乘客辨識與個人化設定、
車內安全監測、多模態感知等。

(2) Context-Aware Smart Cockpit UX (情境感知智慧座艙)

結合駕駛狀態、車況、天氣、路況、行程等資訊，提供主動式
服務與智慧決策。例如：主動提醒與情境推薦、智慧導航與行
程規劃、AI 主動資訊整合等。

(3) Next Generation AI Agent Interface (新世代 AI Agent)

打造車內 AI Agent，提升人車互動體驗。例如：多模態 AI 助
理、語音、手勢、視線等自然互動、多 Agent 協作服務等。

2. 提案必要內容

創意組提案應至少包含以下內容：

- (1) 使用者需求或欲解決的座艙痛點。
- (2) 主要使用情境及目標使用者。
- (3) UX Flow、Storyboard 或 User Journey。
- (4) AI 於提案中的感知、判斷、互動或服務方式。
- (5) AI 結果於 Display、HUD、Multi-display 或其他座艙介面的
視覺化呈現方式。
- (6) AI 技術與第三方元件揭露表 (附件三)。

3. 評審鼓勵方向

評審將特別鼓勵具備下列特徵之提案：

- (1) 使用者操作與互動流程完整。
- (2) AI 功能與實際智慧座艙情境結合。
- (3) 具多螢幕協作或創新視覺化體驗。
- (4) 能清楚說明 AI 為使用者帶來的實際價值。
- (5) 具未來技術落地、展覽展示或商品化潛力。

六、專有名詞說明

No.	名詞	說明
1.	AI	執行人工智慧功能的軟體或服務，包括模型推論、意圖

No.	名詞	說明
	Engine	辨識、Agent、RAG、影像辨識或其他 AI 處理功能。可部署於本地設備或雲端。
2.	AI Box	由參賽團隊自行準備、用於執行 AI Engine 的運算設備，不限定特定品牌或硬體形式，可為邊緣運算設備、電腦或其他具備運算能力的平台。
3.	Cloud AI	AI 功能主要透過網路連接雲端模型或第三方 AI 服務執行。無法連網時，主要 AI 功能可能無法使用。
4.	Offline AI	AI Engine 完整部署於本地設備，不依賴外部網路或雲端服務，即可執行作品所定義的 AI 功能。
5.	Hybrid AI	採用「Offline First、Cloud Enhanced」架構。無網路時仍保留具實際使用價值的核心 AI 功能；連網後可使用 Cloud AI 啟用進階推理、即時資訊或更完整的回覆。
6.	HMI App	由參賽團隊自行開發的 Android 應用程式，用於呈現 AI 資訊、視覺化內容及使用者互動介面。
7.	HMI	Human-Machine Interface，人機介面，指使用者與車輛系統、AI 功能或顯示裝置互動的介面與流程。
8.	CDC	Cockpit Domain Controller，座艙域控制器，為智慧座艙中負責應用程式運行、顯示與相關功能整合的運算平台。
9.	AAOS	Android Automotive OS，適用於車載系統的 Android 作業系統。本競賽不要求團隊在實際 AAOS 硬體開發，但 HMI App 應以後續可移植至 AAOS / CDC 為設計原則。
10.	Android Emulator	Android 模擬器，可在電腦上模擬 Android 裝置，用於開發及測試 HMI App。
11.	Target SDK 34	指 Android App 的目標 API Level 設定為 34，用於確保 App 依相應 Android 平台規範進行開發。
12.	Agent	能根據使用者需求、座艙資訊或系統狀態，進行判斷、規劃及呼叫工具或服務的 AI 軟體機制。
13.	RAG	Retrieval-Augmented Generation，檢索增強生成。AI 在產生回覆前，先從指定知識庫搜尋相關內容，以提高回答的相關性與正確性。

No.	名詞	說明
14.	LLM	Large Language Model，大型語言模型，可用於文字理解、生成、問答、推理及多輪對話等功能。
15.	Local SLM	部署於本地設備、規模相對精簡的語言模型，可在無網路時提供基本問答、意圖辨識或知識查詢等功能。
16.	API	Application Programming Interface，應用程式介面，用於不同軟體、設備或服務之間交換資料與呼叫功能。
17.	端到端使用情境	從使用者輸入或座艙資訊開始，經過 AI 處理與判斷，最後由 HMI 顯示結果或提供互動回饋的完整流程。
18.	PoC	Proof of Concept，概念驗證，用於確認作品在特定平台或使用情境中的技術可行性。
19.	Framework / Library	開發作品時使用的軟體框架或程式庫。參賽團隊應依揭露表填寫實際使用名稱、版本、用途及授權類型。

七、報名方式

(一) 一律採電子郵件方式申請。提案團隊須於報名截止時間前，寄送報名申請信，逾期不予受理。若報名截止時間有所異動，則以後續調整公告之時間為準。

(二) 電子郵件寄件主旨：

(實作組/創意組) 團隊名「提案名」[2026 黑客松]報名文件

(三) 報名窗口聯絡資訊：

資策會數轉院智造科技中心

bochentsai@iii.org.tw 蔡先生

lizhsieh@iii.org.tw 謝小姐

(四) 報名應備文件

1. 報名表 (附件二) 之 PDF 檔

2. 提案簡報 PPT 檔及 PDF 檔

請依照「八、初審資料說明」規範說明表格進行提案簡報撰寫，頁數上限 20 頁 (含封面、目次、封底等)。

3. 方案說明影片

請將影片上傳至 YouTube 平台，並提供鏈結於郵件內文 (請將

鏈結設為「不公開」，僅供主辦單位透過影片連結檢視)。

4. AI 技術與第三方元件揭露表 (附件三) 之 PDF 檔

實作組依實際使用內容填寫；創意組可填預計採用方案或勾選「概念規劃，尚未確定」。

5. 報名時須將前述應備文件寄送至：bochentsai@iii.org.tw、lizhsieh@iii.org.tw。

(五) 報名時未依指定主旨格式寄件，或簡報撰寫不符規範，若於徵案截止期限內，將視為報名文件未齊全，得經主辦單位提醒，予以修正補件；若逾期未補件致申請資格經檢查不符合者，主辦單位有權不予受理。

八、初審資料說明

(一) 初審簡報模板

章節	撰寫說明
團隊背景	說明團隊成員組成、專長分工及團隊優勢，讓評審了解團隊具備完成提案之能力。
提案概述	簡要說明提案主題、設計理念、應用情境及欲解決之問題，使評審快速掌握提案核心，此項目勿超過 2 頁。
目標對象與痛點分析	分析目標使用者、市場需求或應用場域，說明現有問題及本提案欲解決之痛點。
解決方案設計	說明整體系統架構、產品功能、操作流程及使用情境，並說明如何回應企業命題需求。
AI 應用方法	說明 AI 技術於提案中的應用方式，以及 AI 對產品所帶來之價值。
獨特優勢與差異化	說明作品相較於既有產品、市場方案或競品之創新特色與競爭優勢，例如技術創新、使用者體驗、商業模式或市場差異化等。
預期效益與落地評估	說明作品未來可創造之效益及可行性。建議內容包含：使用者效益、商業價值、技術可行性、市場應用、未來發展規劃。

(二) 提案說明影片

影片長度以 3 分鐘為上限，建議包含以下內容(可視情況自行調整)：

章節	撰寫說明
團隊介紹	團隊名稱、成員介紹等
問題與應用情境	欲解決的痛點、使用情境 (Scenario) 等
解決方案	HMI 設計概念、AI 應用方式、創新亮點等
展示方式	UI Mockup / Prototype、Demo 畫面、操作流程等

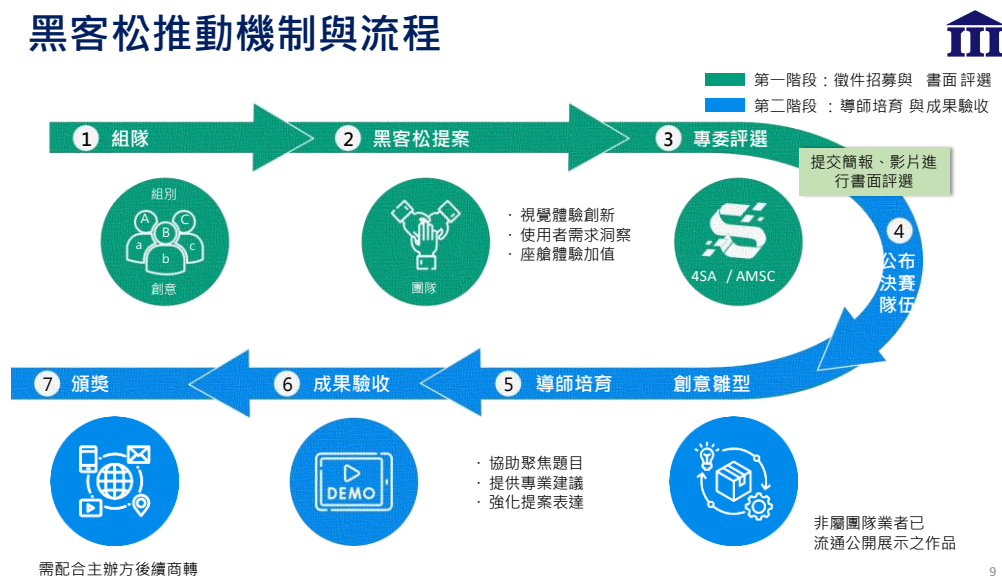
(三) 影片規格

項目	規格
影片長度	3 分鐘以內
檔案格式	MP4、MOV 等可支援 YouTube 之格式
解析度	1920 × 1080 (1080p) 以上
畫面比例	16:9
檔案大小	500 MB 以下 (建議)
字幕 / 配音語言	中文或英文 (內嵌)

九、評選流程與評分標準

(一) 評選流程

黑客松推動機制與流程



(二) 業師輔導 (Mentor Clinic) - 決賽團隊專屬福利

為協助決賽團隊提升提案品質與實作成果，主辦單位將安排

Mentor Clinic 業師輔導，作為決賽團隊專屬培育機制。

Mentor 團隊由深耕智慧座艙產業的 AMSC 領軍，邀集產業界及學界專家共同組成，專長涵蓋人機介面 (HMI)、智慧座艙、AI 應用、UX 設計、行銷策略及商務管理等領域，並由資策會 / 4SA 共同參與，提供一對一專業指導。

透過 Mentor Clinic，協助團隊從技術、產品、商業及簡報等面向全面提升作品競爭力，增加決賽表現及未來產業合作機會。

入圍團隊得依 Mentor 建議優化簡報、HMI、Demo 及 Pitch 內容，但不得更換主要提案主題或改為與初審作品實質不同之作品。

(三) 評分標準

項目	實作組	創意組
創新性	25%	40%
技術完成 / 可行度	35%	10%
UX/UI	20%	20%
商業可行性	10%	15%
Pitch	10%	15%

(四) 決賽規劃

Mentor Clinic 辦理形式將於初審結果公告時同步通知；決賽地點、報到時間及實作組設備測試安排，將另行公告。

參、其他注意事項

1. 本競賽主辦單位為財團法人資訊工業策進會及 AUO Mobility Solutions Corporation (下稱主辦單位)。
2. 大專院校學生及社會人士皆可參賽。
3. 每人僅能代表一隊參加本競賽，若有重複報名之情事，主辦單位得取消參賽、得獎資格並追回相關獎金。
4. 每隊須推派 1 名隊長，隊長須為中華民國籍，並擔任與主辦單位聯繫活動相關事宜之窗口。個人報名者 (1 人組隊) 由報名者本人擔任隊長；團隊報名者 (每隊 2 人以上) 須自行推派 1 名隊長。
5. 參賽者同意參加本競賽即表示其同意遵守本競賽活動辦法及〈著作財產權授權暨肖像授權同意書〉，並同意本競賽評審團及主辦單位就本競賽所為之決定，擁有最終決定權。
6. 參賽者報名參與「AI 座艙感知與視覺化 Hackathon」後，對於主辦單位於競賽期間提供或揭露之資料，以及因參與競賽所知悉之相關資訊，應負保密義務，僅得作為本競賽使用。未經主辦單位事前書面同意，不得以任何形式洩漏、公開、提供第三人或作其他用途。前述保密資訊包括但不限於主辦單位標示為機密或限競賽使用之資料，例如未公開平台規格、測試資料、API Key、帳號及技術文件。參賽者應妥善保管，並於競賽結束後依主辦單位要求返還、刪除或停止使用。惟參賽者自行開發之作品、原始碼、設計成果，不在前述保密範圍內，其相關智慧財產權仍歸參賽者或原權利人所有。
7. 主辦單位有本競賽作品審查之權利，凡內容涉色情暴力，或妨害社會善良風氣之圖像、文字及與參賽主題不符之作品，或是參賽者發生違反法規或競賽精神之行為，主辦單位得隨時取消參賽者之參賽資格。
8. 參賽者同意無償授權主辦單位得於本競賽進行過程中，拍攝、錄影或請參賽者提供相關照片或動態影像，做為紀錄、宣傳推廣、行銷本競賽或相關活動之用，並得於本競賽及後續宣傳之範圍內，拍攝、編輯、使用、公開展示或以任何形式發表參賽者之肖像、姓名、聲音、相片或動態影像，至雙方書面同意終止使用之日止。若有媒體提出文字或影像採訪之相關需求，參賽者應盡力配合。
9. 參賽者擔保提供之參賽作品，包括但不限於參賽提案、圖文、簡報、影音及其他資料，並無侵害他人之智慧財產權、肖像權、隱私權、個人資料保護、

其他權利或違反法令之情事。參賽作品有利用他人著作（影片、音樂、圖像）或權利時，參賽者應取得該權利人同意或授權，且須為主辦單位取得再授權，範圍包括利用參賽作品（包括 但不限於音樂、影片定格畫面、影片部分畫面）於國內外重製、散布、改作、發行、公開傳輸、播送及公開上映。如事後經第三方反應有侵害他人權益之虞，而參賽者無法提供授權證明者，主辦單位將取消其參賽資格並追回獎項及獎勵品，參賽者必須自負一切法律責任，不得異議。如因此致主辦單位受有損害，參賽者並應負損害賠償責任。

10. 參賽作品若未達評審團認定標準者，部分獎項得由過半之評審決議從缺；從缺獎項之獎金額度，得視情況流用至其他獲獎獎項。
11. 主辦單位得於本競賽辦理、成果展示、活動紀錄及非營利宣傳目的範圍內，使用參賽作品之簡報、圖片、影片及作品說明；程式、原始碼、模型、系統、技術文件及未公開商業資訊不包含在前述授權範圍內。
12. 得獎者須簽署〈著作財產權授權暨肖像授權同意書〉且應提供競賽宣傳所需之簡報、圖片及影片原始檔。程式原始碼、模型、系統及技術文件，不列為一般領獎必要文件；如後續進行 CDC 移植、CES 展示或 PoC 合作，再由雙方另行約定交付內容。
13. 入圍者之優秀參賽作品，經主辦單位評估後，有機會與 AMSC 進一步進行 CDC 平台移植、CES / Touch Taiwan 展示、PoC 驗證或商業合作洽談。實際合作內容、費用、權利義務及智慧財產權使用方式，由雙方另行協議。
14. 參賽作品不得為完全相同且已公開商轉之產品。團隊可使用既有技術、模型、Framework 或元件，但須清楚揭露既有成果與本次競賽新增開發內容。
15. 主辦單位提供之獎金為含稅金額。依中華民國稅法規定，獎項金額若達新台幣 1,000 元以上，獎項所得將列入個人年度綜合所得稅申報，故中獎者需提供身分證影本，且依規定填寫並繳交相關收據方可領獎；若主辦單位依稅法規定須扣繳應扣繳稅額者，中獎者應依主辦單位指示預先繳交獎項之應扣繳稅額，由主辦單位扣繳，年度報稅時並須計入個人所得，故中獎者於中獎後須將稅款給付主辦單位後方可領獎，且在申報所得稅時仍需計入計算。以上稅法規定若中獎者不願意配合，則視為自動棄權，不具中獎

資格。其他未盡事宜，悉依中華民國稅法相關規定辦理。

16. 領獎手續由主辦或協同執行單位進行，參賽者得獎後須於期限內填寫並回傳獎金領據等主辦或協同執行單位所要求之完整領獎文件，逾期將視同放棄得獎資格及獎金。獎金將由隊長代表領取，所有團員皆須完成繳交〈著作財產權授權暨肖像授權同意書〉。主辦單位不干涉後續團隊內部分配獎項及相關權益等事宜。
17. 活動過程中若因不可抗力或電腦系統故障等因素，直接或間接造成主辦單位無法履行其全部或部分義務，或參賽者電腦或資訊設備故障、損壞、延誤或資料有訛誤或其他失責情況，主辦單位概不負任何責任。
18. 參賽者、團隊及其人員應以維護主辦單位聲譽為行事準則，若有任何問題，歡迎主動向主辦單位人員反應，尋求解決，不應於未釐清事實前有任何詆毀主辦單位或本競賽之情事發生。
19. 參賽者報名本競賽，視同同意注意事項及主辦單位公佈之各項規定。若有任何爭議或未盡事宜，悉依主辦單位相關規定或解釋辦理。主辦單位保留隨時取消、終止、修改 或暫停與調整本競賽內容、活動辦法、注意事項、獎項、獎勵品及領獎方式等相關細節，無須作事前通知。任何與本競賽有關之爭議，均依中華民國法律處理，並以臺灣臺北地方法院為第一審管轄法院。

肆、附件

附件一：著作財產權授權暨肖像授權同意書

本人(即立同意書人)報名參加由財團法人資訊工業策進會及 AUO Mobility Solutions Corporation (下稱主辦單位) 共同主辦之 2026 AI 座艙感知與視覺化 Hackathon (下稱本競賽)，特此聲明並同意下列事項：

- 壹、 本人擔保參賽作品為本人(及合作團隊)所親自創作，參賽作品得使用既有技術、模型、Framework 或元件，但須據實揭露既有成果與本次競賽新增開發內容。無侵犯他人智慧財產權或其他權利之情事，若經人 檢舉、告發或有他人代勞等具體事實者，經評審團審議後認情節重大者，主辦單位得取消本人得獎資格並追回得獎獎金 (項)。本人同意自負一切民刑事責任，亦同意賠償一切主辦單位因前開事由所受損害。
- 貳、 本人同意主辦單位於本競賽辦理、成果展示、活動紀錄及非營利宣傳目的範圍內，使用參賽作品之簡報、圖片、影片及作品說明。程式、原始碼、模型、系統、技術文件及未公開商業資訊不包含於前述授權範圍。
- 參、 本人同意並承諾：參賽作品有利用他人著作 (影片、音樂、圖像) 或權利時，本人須取得該權利人同意或授權，且須為主辦單位取得再授權，範圍包括利用參賽作品 (包括但不限於音樂、影片定格畫面、影片部分畫面) 於國內外重製、散布、改作、發行、公開傳輸、播送及公開上映。如事後經第三方反應有侵害他人權益之虞，而本人無法提供授權證明者，主辦單位將取消本人參賽資格並追回獎金 (項)。本人同意自負一切民刑事責任，亦同意賠償一切主辦單位因前開事由所受損害。
- 肆、 本人同意無償授權主辦單位得於本競賽進行過程中，拍攝、錄影或請本人提供相關照片或動態影像，做為紀錄、宣傳推廣、行銷本競賽或相關活動之用，並得於本競賽及後續宣傳之範圍內，拍攝、編輯、使用、公開展示或以任何形式發表本人之肖像、姓名、聲音、相片或動態影像，至雙方書面同意終止使用之日止，若有媒體提出文字或影像採訪之相關需求，參賽者應盡力配合。

附件二：報名表

一、基本資料

☐ 個人報名 ☐ 團體報名 (2-5 人)

參賽組別：☐ 創意組 ☐ 實作組

團隊名稱：_____

提案名稱：_____

二、隊長 / 個人報名者資料

姓名：_____

學校 / 公司：_____

系所 / 部門：_____

年級 / 職稱：_____

手機：_____

E-mail：_____

三、團隊成員資料 (請自行增減列，個人報名則刪除此節)

姓名	學校/公司	系所/部門	年級/職稱	E-mail

四、指導老師 (請自行增減列，最多 2 位，若無則刪除此節)

姓名	學校/公司	職稱	E-mail

五、提案資訊

提案摘要 (300 字內)：_____

六、同意事項

茲已詳閱報名簡章之〈著作財產權授權暨肖像授權同意書〉，其內容皆已知悉並 ☐ 同意 (請勾選)。

附件三：AI 技術與第三方元件揭露表

欄位	參賽團隊填寫內容
團隊名稱	
提案名稱	
參賽組別	☐ 實作組 ☐ 創意組
AI 架構類型	☐ Cloud AI ☐ Offline AI ☐ Hybrid AI ☐ 概念規劃，尚未確定（創意組可勾選）
AI Model 名稱及版本	填寫範例參考： 本地端模型：本地端小型語言模型，3B 參數規模，4-bit 量化版本 雲端模型：商用雲端大型語言模型服務，API 版本以競賽期間實際使用版本為準 本地端模型用於斷網時的基本問答、座艙指令辨識及本地知識查詢；雲端模型用於連網時的進階推理、多輪對話與即時資訊整理。
AI Model / Service Provider	填寫範例參考： 本地端模型：開源模型提供者，請依團隊實際使用情形填寫 雲端 AI 服務：雲端 AI 服務供應商，請依團隊實際使用情形填寫
使用之 Framework、Library 或 Agent 工具	填寫範例參考： 1. 本地端模型推論框架：執行量化語言模型 2. Agent / RAG 開發框架：建立 Agent 流程及串接本地知識庫 3. Android UI 開發框架：開發 Android HMI App 4. 網路通訊 Library：建立 Android HMI App 與 AI Box 之間的通訊 5. 本地資料庫工具：儲存座艙設定及知識資料 正式填寫時，團隊應列出實際使用的工具名稱、版本及用途。
雲端 AI 服務或第三方 API	填寫範例參考： 1. 雲端大型語言模型 API：連網時提供進階推理、多輪對話及較完整的回覆

欄位	參賽團隊填寫內容
	2. 第三方天氣資訊 API：取得即時天氣資訊 3. 第三方地圖或路況 API：取得地點、行程及路況資訊 Hackathon 期間的 API Key 由團隊自行申請及管理。 正式填寫時，應列出實際服務名稱及供應商。
開源授權或商業授權類型	
使用之資料集及來源	
使用之圖片、影片、音樂或其他素材來源	
是否允許競賽公開展示	☐ 是 ☐ 否，限制說明：
是否允許於公開展會展示， 例如 CES、Touch Taiwan 或 COMPUTEX	☐ 是 ☐ 否 ☐ 需另行取得授權
是否允許後續 PoC 或商業使用	☐ 是 ☐ 否 ☐ 需另行取得授權
既有技術、模型或元件	
本次競賽新增開發內容	
其他授權限制或注意事項	
團隊聲明	本團隊確認以上資訊據實填寫，並已了解使用第三方 AI 模型、軟體、資料集及素材時，應自行確認並遵守相關授權條款。
隊長簽名 / 日期	