

# 2026 四校聯合（靜宜、逢甲、中興、中原大學）— 第三屆尋遊桃仔園—數位人文創意競賽 簡章

## 一、競賽宗旨

本次競賽以「人文為本、數位為用」為主軸，旨在搭建一座跨越人文與科技邊界的橋樑，引導參賽者成為當代的「數位譯者」。我們延續靜宜、逢甲、中興、中原大學等四校於在地實踐與跨域創新的核心精神，鼓勵參賽者透過數位人文的方法深度探索校園美感、在地記憶與社區文化，將沈睡的歷史脈絡與生活場景轉化為兼具創意、美學與社會價值的數位作品。我們期許參賽者注入人文關懷，在數位工具裡尋回土地溫情，共同譜寫出數位時代下地方文化的全新容貌。

參賽者需打破傳統學科藩籬，靈活運用 AR/VR、數位典藏、數據視覺化、影音創作、QGIS 與大數據分析等數位科技，呈現：

時空的重構：賦予靜態文獻與地景新的動態生命。

記憶的再現：透過科技讓人文思考變得觸手可及。

社區的參與：將數位科技落實於地方敘事與文化傳承。

**二、競賽主題：**「人文為本、數位為用」參賽作品需選擇一個在地場域（如：消失的老街、特定的水圳系統、某位文學家筆下的鄉鎮），運用數位科技進行創作。

**三、主辦單位：**中原大學 通識教育中心

**四、協辦單位：**靜宜大學 人文暨社會科學院、逢甲大學 人文社會學院、中興大學 文學院

**五、參賽資格與限制：**

1. 就讀中原、逢甲、靜宜、中興大學等四校在學學生（含研究所），對數位人文應用相關議題有興趣者，不限科系與年級皆可報名參加。
2. 可採個人或團隊方式報名參賽。團隊須推派一名隊長，負責與主辦單位聯繫競賽相關事宜。每隊參賽件數限一件；一人至多參加一組隊伍。
3. 歷屆「數位聯展」或「教育部人文青石獎」曾獲獎之作品不得再次投稿。

**六、競賽類別**

### 1. 沉浸時空：虛擬體驗組

(1)說明：讓觀眾「走進去」你設定的世界！不論是重現歷史現場，或是打造一個虛擬互動空間。

(2)作品舉例：VR/AR 導覽、3D 列印模型、Live2D 模型角色、互動式遊戲地圖等。

## 2. 數據地景：空間分析組

(1)說明：透過數據或地圖於時光縫隙中聽見故事。

(2)作品舉例：QGIS 空間變遷圖、數據視覺化專題、場域變遷等。

## 3. 敘事記憶：影音創作組

(1)說明：用影像來「講故事」。把原本枯燥的歷史、文學或地方傳說，變成一段精彩且有溫度的短片，讓記憶能傳遞下去。

(2)作品舉例：短影音創作、AI 輔助繪圖說故事、文字轉譯影片、數位繪本等。

## 七、作品格式與規範

1. 作品內容皆須以影片形式呈現，並繳交一張介紹海報。
2. 所有影像及配樂需為原創作品或其他合法管道取得授權之影音。
3. 影片檔案：
  - (1) 影片 3~5 分鐘，格式為 MP4 (1080p 以上)。
  - (2) 需有中文字幕，字體請使用微軟正黑體，字級 12pt。
  - (3) 檔名請標明「114-2 數位人文競賽\_(作品名稱)」。
  - (4) 繳交方式：參賽作品請上傳至個人雲端，並提供可下載的連結。
4. 介紹海報檔案：
  - (1) 內容須清楚說明主題與理念、運用的數位工具或方法與資料來源。
  - (2) 海報尺寸：A1 (594 × 841mm)，解析度至少 300dpi。
  - (3) 請提交 PDF 檔。
  - (4) 檔名請標明「114-2 數位人文競賽\_(作品名稱)」。
  - (5) 繳交方式：參賽作品請上傳至個人雲端，並提供可下載的連結。
5. 影片及海報上皆不可簽名或標示能辨識參賽者身份的文字、符號或圖片等記號。

## 八、報名方式

報名連結：<https://itouch.cycu.edu.tw/go/?w=9690@forms>

## 九、競賽日程

報名與收件截止：2026 年 6 月 12 日(星期五) 17:00 止

學生投票時間：2026 年 6 月 24 日 - 6 月 30 日(星期二) 17:00 止

獲獎名單公佈：2026 年 7 月 13 日(星期一)中午 12:00

線上展覽：時間另行公告

## 十、評分標準

1. 專家評比：

項目	佔比 (%)
數位技術 (作品所展現之技術含量與水準)	25%
理念 (符合競賽主軸之主題詮釋)	25%
創意表現(作品之創意與獨特性)	25%
整體呈現 (作品的視覺呈現與整體性)	25%

十一、獎勵辦法：

1. 獎勵內容：

組別	名次	獎勵內容 (依專家評比結果)
沉浸時空：虛擬體驗組	第一名	6000 元+獎狀乙紙
	第二名	3000 元+獎狀乙紙
	第三名	2000 元+獎狀乙紙
數據地景：空間分析組	第一名	6000 元+獎狀乙紙
	第二名	3000 元+獎狀乙紙
	第三名	2000 元+獎狀乙紙
敘事記憶：影音創作組	第一名	6000 元+獎狀乙紙
	第二名	3000 元+獎狀乙紙
	第三名	2000 元+獎狀乙紙

名次/組別	獎勵內容 (依學生投票結果，得票數前五名者獲獎。)
人氣作品獎	1000 元+獎狀乙紙

2. 獎項公佈：獲獎名單將於 7 月 13 日 (一) 中午 12:00 公佈於中原大學 i-Touch 網站，並以 e-mail 個別通知得獎者及後續頒獎具體時間與地點。

十二、注意事項

- (一) 中原大學有權發表、展示、使用得獎作品，及請得獎者提供後續修正檔案的權利，將不另行支付報酬。
- (二) 參賽作品需為原創，不得抄襲他人作品或參加其他任何公開比賽，或有抄襲或侵害他人著

作權及肖像權之作品，經查證後，將取消參選資格；已得獎者，將追回獎金及獎狀，且其違反著作權、肖像權之一切法律責任，參賽者須自行負責。

(三) 參賽作品(包括格式不符者)請自行留原檔，恕不予保留。

(四) 作品如未達水準，得由評審決議某一獎項從缺，或變更獎項名稱及獎金。

(五) 組隊參賽團隊均需選出組長作為聯絡人，主辦單位得以組長為該競賽團隊之聯絡與獎金發放對象(單一窗口)，該團隊成員不得異議。

(六) 本活動如有未盡事宜，主辦單位得予隨時修訂並另行公布；若因不可抗力因素而無法進行時，主辦單位有權取消、終止或暫停本競賽。

**競賽聯絡人：**溫媛如 / Tel：03-2656884

**主辦單位：**中原大學 通識教育中心

**協辦單位：**靜宜大學 人文暨社會科學院、逢甲大學 人文社會學院、中興大學 文學院

## 參賽聲明書

本 \_\_\_\_\_ 團隊同意遵循「中原大學通識教育中心數位聯展競賽辦法」之參賽各項規範。參賽之創作成果，同意由中原大學擁有合法且完整之著作財產權；並承諾不對中原大學行使著作人格權，且同意無償授權主辦單位得以任何形式行使出版、著作、公開展示及發行各類型態媒體宣傳之權利。

本團隊保證參賽作品之內容、引用資料、圖片或其他資訊，無不法侵害他人智慧財產權或其他權益。如有違反或不符競賽須知或涉及仿冒、抄襲等情事，主辦單位得取消參賽之權利，並召集評審委員議處，取消獲獎資格，追回已頒發之獎狀、獎金等獎勵。

聲明人：

	班級	學號	姓名	身分證字號
組長				
組員 1				
組員 2				
組員 3				

\*(團隊全員之身分證字號，無臺灣身份證字號者請填居留證號)

簽名：

\*(團隊全員親筆簽名或電子簽名)

組長聯絡電話： \_\_\_\_\_

組長 Email： \_\_\_\_\_

組長戶籍地址： \_\_\_\_\_

中 華 民 國                      年                      月                      日