

2026 全國VR跨域盃【SDGs 虛擬實境大賽】

競賽辦法

一、活動宗旨

為響應聯合國永續發展目標（SDGs）並配合國家技職教育與數位人才培育政策，本競賽結合「做中學」之實作精神，旨在透過虛擬實境（VR）技術的應用，達成以下核心願景：

1. **科技教育 | 師生共學・領航陪跑** 鼓勵師生組成跨校、跨領域團隊，透過系統性的 VR 技術教學與應用指導，從基礎概念到實務操作，共同掌握數位敘事與元宇宙內容創作的關鍵技能。營造「師生共學、同儕共創」的學習氛圍，深化新興科技的應用能力。
2. **多元培力 | 永續解方・增能賦權** 賦能來自不同領域的學子，針對社會、環境及經濟等永續發展議題提出創新解方。透過跨領域協作，將 VR 技術應用於教育推廣、文化保存及環境保護等場景，培養學生解決現實問題的能力，並提升對 SDGs 議題的社會影響力。
3. **職涯探索 | VR平台・人才交流** 作為通往未來職涯的加速器，本競賽提供學生展現創意與實力的舞台。透過 VR 科技與 AI 協作的技術賦能，協助學生累積數位作品集，精準對接未來產業需求。期盼透過競賽建構 VR 技術生態圈，引領學員搶先佈局數位內容與互動科技的職涯藍圖。

二、競賽目的

本競賽旨在立足 SDGs 永續發展目標，藉由整合產官學研資源，培育具備創新思考與實作能力的多元人才。透過競賽平台，引導學生從「關注議題」進階至「運用科技解決問題」，並在創作過程中探索未來職涯方向，提升數位競爭力與核心素養。

三、辦理單位

- 主辦單位：國立臺灣科技大學技職賦能研究中心
- 執行單位：阿特發互動科技股份有限公司
- 協辦單位：臺灣智慧教與學推廣協會

四、參賽組別

為擴大技職賦能與人才培育之光譜，本屆賽事組別包含：

- 國小高年級組
- 國中組
- 高中組（包含高中、技高、綜合高中以及五專專一至專三學生）
- 大專院校組（包含碩博士在學學生）

五、參賽辦法

1. 凡符合組別資格之在學學生均可報名參加。
2. **師生可跨校組隊**，促進跨校資源交流與合作，每隊學生必須隸屬於相同組別。
3. 每隊成員人數限制：團隊須包含二至四位學生，並須配有一至二位在校指導老師，落實師生共學機制（至少三人：一師二生；至多六人：二師四生）。
4. 每位學生僅能報名一隊；指導教師不受此限，可同時帶領多組隊伍，以鼓勵教師擔任領航陪跑角色。

六、競賽主題

以聯合國「2030永續發展目標SDGs」為主軸，鼓勵參賽團隊將 **職涯發展技能** 與 **社會議題** 結合，選擇與各領域議題相契合的以下主題進行 VR 內容創作：



SDGs 競賽主題	應用方向範例
SDG 4 優質教育 (Quality Education)	運用 VR 技術將課本知識（如：歷史現場、科學實驗、宇宙空間）變成可以互動的體驗，或利用 AI 開發輔助學習的小工具，讓讀書變得更有興趣。
SDG 8 就業與經濟成長 (Decent Work and Economic Growth)	透過 VR 模擬各行各業的工作場景（如：虛擬職場體驗、技術操作練習），並學習操作 AI 工具來提升創作效率，提早練習未來進入社會所需的數位實力。
SDG 9 永續工業與基礎建設 (Industry, Innovation and Infrastructure)	針對校園生活或日常遇到的問題，運用 VR 設計智慧空間模型，或利用 AI 提出創新的解決方案（如：智慧校園規劃、科技便利服務），展現你對未來科技生活的想像。
SDG 10 消弭不平等 (Reduced Inequalities)	思考如何用技術幫助不同族群，例如：為身心障礙同學設計專屬的 VR 體驗遊戲，或利用數位平台縮短城鄉資源的差距，讓每個人都能平等地享受科技帶來的便利。
SDG 11 永續城鄉 (Sustainable Cities and Communities)	利用 VR 數位影像記錄家鄉的古蹟、老街或特色慶典，將這些珍貴的文化內容存檔並轉化為虛擬導覽，讓更多人看見在地文化，實踐永續保存的目標。
SDG 13 氣候行動 (Climate Action)	運用 VR 技術將抽象的氣候變遷具象化（如：模擬海平面上升的家鄉、體驗極端天氣的災害現場），或設計推廣節能減碳的互動闖關遊戲等，喚醒大眾環保意識。
SDG 14 海洋保育 (Life Below Water)	透過 VR 帶領觀眾認識海洋，觀察真實的海洋現況（如：探索豐富的珊瑚礁生態、直擊海洋塑膠垃圾的危害），或打造虛擬淨灘與生態復育的內容，體現保護海洋生命的重要性。

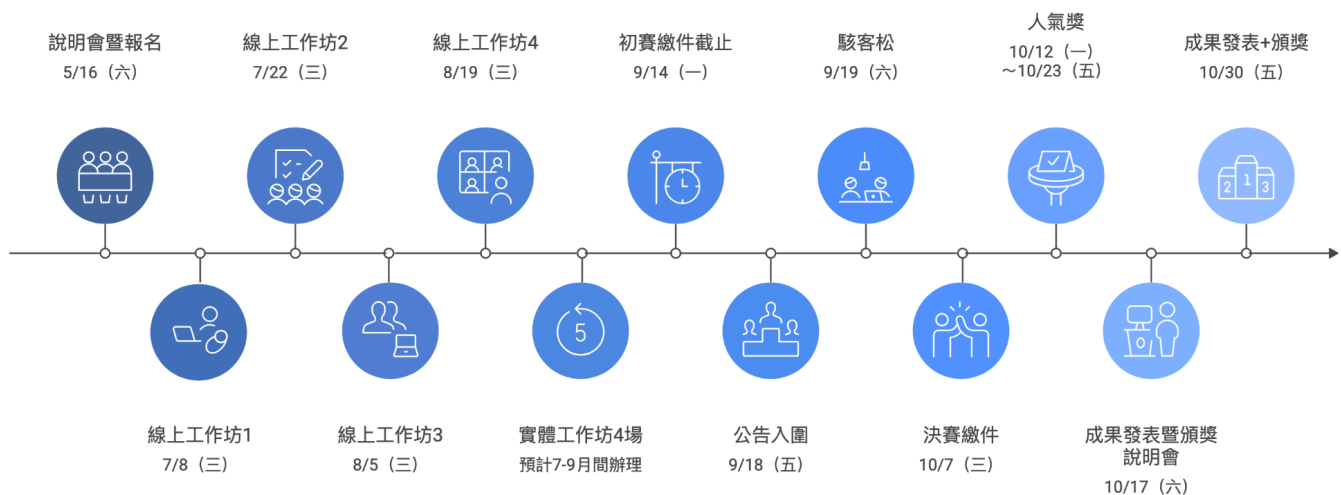
（註：以上範例為參考，創作內容不拘，惟符合競賽主題之一即可；鼓勵結合產業應用情境，如導覽、教育訓練、議題倡議等，以展現作品之實務價值）

七、參賽方式

1. 報名及繳件期間：115年5月16日 (六) 至 115年9月14日 (一) 17:00 截止。
2. 報名方式：請至競賽官方網站之報名頁面填寫資料，並上傳參賽學生之「學
生證或在學證明」圖檔等文件。
3. 競賽官方網站：<https://www.vrworldcup.tw/>。
4. 帳號開通與重要提醒：報名成功後，需3至5個工作日派發參賽專用帳號。建
議於截止前一週完成報名，以免因帳號開通作業延誤您的製作與繳件時間，
影響參賽權益。

八、競賽流程

競賽重要日期



1. 競賽說明會

- 1) 說明：本場說明會將詳細解說：2026 競賽主題解析、活動與評選流程、
VR 軟體工具介紹及參賽重要須知，建議有意參賽之師生報名參加。
- 2) 時間：115 年 5 月 16 日 (六) 14:00 - 15:30。
- 3) 地點：GoogleMeet 線上會議 <https://meet.google.com/jyr-zogb-bwu>。
- 4) 報名連結：<https://forms.gle/5fHokamyxZZD9qdX9>。

2. VR增能工作坊（基礎VR編輯教學）

5) 說明：本工作坊採事前預約制，全面對外開放（含非參賽師生）。本次提供「線上」與「實體」辦理方式，共計8場次，詳細場次表請見下方。

6) 注意事項與權益：

- 限時體驗帳號：需完成事前報名，方可取得工作坊專屬的 AR2VR 編輯器體驗帳號（未報名者恕不現場發放）。
- 研習時數與抽獎：全程參與並確實完成「簽到與簽退」者，始可登錄教師研習時數，並獲得會後抽獎資格。

7) 報名頁面：<https://www.vrworldcup.tw/>。

日期時間	課程階段	教學重點內容	方式
07/08 (三) 14:00-15:30	初階 工作坊一	課程包體驗、故事腳本創作、AI 360 生成、介面功能完整介紹。	線上
07/22 (三) 14:00-15:30	進階 工作坊一	360 Street View 下載、資訊點應用 (GIF 整合)、文轉聲 (TTS)、YouTube 資訊點嵌入。	線上
08/05 (三) 14:00-15:30	初階 工作坊二	互動答題功能、作品側錄功能教學、去背影片應用、遊戲設計入門。	線上
08/19 (三) 14:00-15:30	進階 工作坊二	深度遊戲設計：複雜互動邏輯實作、多場景關卡串聯與進階應用。	線上
待定（臺灣科技大學）	系列工作坊-臺北場	本課程將帶領學員從基礎 AI 360 影像生成與腳本創作入門，進階整合 360 街景、TTS 文轉聲及 GIF/YouTube 資訊點。後半段聚焦於互動答題與去背影片實作，並最終導入深度遊戲設計邏輯與多場景串聯，讓學員在一堂課內完整掌握從構思到高階互動 VR 作品的開發核心技能。	實體
待定（新竹市政府教育局處）	系列工作坊-新竹場		實體
待定（高雄大學）	系列工作坊-高雄場		實體
待定（花蓮市政府教育局處）	系列工作坊-花蓮場		實體

備註：實體工作坊時間待定，全台四地區分別辦理一場實體工作坊研習。

3. VR作品基本規範

為確保競賽公平性與系統相容性，所有參賽作品須嚴格遵守以下製作規範：

- 1) 指定工具與禁用功能：限使用大會專屬帳號登入「AR2VR編輯器」製作，並嚴禁使用「3D 180 場景」功能。
- 2) 場景標示與匿名原則：
 - 必要標示：須於「場景一」明確標註：團隊名稱-選定SDGs主題 (範例：阿特發團隊-SDG 4 優質教育)。
 - 匿名原則：作品內嚴禁出現師生姓名與學校名稱 (含文字、語音、影像資訊)。
- 3) 各階段規格上限 (逾越上限將影響評分)：

競賽階段	場景數量上限	檔案容量上限	AR辨識圖卡
初賽階段	8 個場景	60 MB	初賽禁止使用
決賽階段	24 個場景	100 MB	須設定作品縮圖為圖卡

- 4) 人氣獎特別規定：入圍決賽之作品必須包含「答題功能」並使用「AR 辨識圖卡」，方具備「最佳人氣獎」角逐資格。

4. 初賽作品繳件

報名完成後，依規定登入「會員管理中心」上傳初賽作品。

- 1) 繳件期間：115 年 5 月 16 日 (六) 至 115 年 9 月 14 日 (一) 17:00 止。
- 2) 繳件網址：<https://vr.ar2vr.io/login>。
- 3) 必繳項目與格式規範：

項目	內容	檔案格式	說明
一	VR作品影片	Mp4	須使用 AR2VR 內建功能側錄作品畫面並搭配旁白解說。嚴禁任何剪輯或後製。長度限 3 分鐘內，檔案大小 500MB 以內。
二	VR故事腳本	JPG/PNG	限繳交 1 張。檔案大小 10MB 以內。

- 4) 初審結果公告：初審採線上書審制。各組別將由專業評審團遴選出 10 隊晉級決賽。入圍名單將於 115 年 9 月 18 日 (五) 於競賽官網公告，並同步寄發決賽通知信，敬請留意收信。

5. 決賽前增能培訓-VR駭客松

- 1) 內容：電腦編輯、360動態場景、最新功能體驗上線、發表辦法QA。
- 2) 形式：Google Meet線上會議。
- 3) 時間：115/9/19 (六) 14:00-17:00。
- 4) 請入圍隊伍成員準時出席，如未出席將失去決賽資格。

6. 決賽繳件

- 1) 繳件時間：115/9/19 (六) 至 115/10/7 (三) 17:00 截止。
- 2) 繳件內容：

項目	內容	檔案格式	說明
一	VR故事腳本	JPG/PNG	限繳交 1 張。檔案大小 10MB 以內。
二	VR作品檔案	Dat	大小限制 100 MB以內；請務必於作品設定中，填入作品名稱（10字內），以及作品描述（100字-150字內），並設定AR辨識圖卡。
三	VR作品影片	Mp4	影片時間限制五分鐘內，大小限制 1GB 以內，須以 AR2VR 內建側錄功能錄影＋旁白解說， 不可剪輯後製 。
四	最佳人氣獎VR作品介紹影片	Mp4	解析度應以1080p為準，大小限制 500 MB以內，影片時間不得超過三分鐘，且影片內至少需含 三十秒VR作品內容， 可剪輯後製 。

7. 最佳人氣獎票選活動

為了讓更多人看見學員對 SDGs 議題的創意與貢獻，特別設立「最佳人氣獎」，邀請大眾透過體驗與互動，選出最具影響力的數位作品。

1) 票選期間：

- 開始時間：115 年 10 月 12 日（一）10:00。
- 截止時間：115 年 10 月 23 日（五）23:59 止。

2) 票選平台：

決賽入圍作品將統一上架至 AR2VR 會員管理中心平台。民眾可登入平台後，進入競賽專區進行體驗與投票。

3) 計分方式說明：本活動採「Like 數」與「答題」雙重計分機制：

計分項目	分數權重	投票規範
Like 數	+1 分 / 票	每日應援：單一帳號每日皆可投票一次（採每日累計）。
互動答題	+2 分 / 次	深度體驗：於作品中完成答題並送出。單一帳號於票選期間僅採計一次分數，重複送出不累計。

4) 人氣獎票選活動詳細辦法，將於 9/19（六）VR 駭客松公告。

5) 人氣獎票選平台：<https://vr.ar2vr.io/events>。

8. 決賽 Pitch Day 發表

本屆「跨域盃」決賽採全實體發表形式進行，請入圍團隊依照說明進行準備。

1) 活動日期與地點

- 活動日期：115 年 10 月 30 日（五）
- 活動地點：國立臺灣科技大學——技職賦能研究中心

註：詳細教室位置與場地配置，將於 10/17（六）「成果發表暨頒獎典禮行前說明會」中統一公告並提供說明簡報。

2) 決賽流程安排

1. 本競賽決賽採「分組同步評選制」，國小、國中、高中及大專院校組將於獨立評選室同步進行。

2. 每隊發表時間共 10 分鐘（含作品演示與評審 Q&A），主辦單位將嚴格執行控時。
3. **入圍團隊須於 09:00 前完成報到**，並根據所屬組別前往指定教室。遠距發表團隊需於指定時段保持網路連線順暢，若因技術問題無法準時演示，將由評審依現有上傳資料評分。
4. 最終獲獎名單將彙整四組評選結果，於當日下午頒獎典禮統一揭曉。

時間	項目	內容
09:00 - 09:30	報到與測試	40 隊於各自所屬教室完成 VR 設備與連線測試。
09:30 - 09:40	評選正式開始	各教室同步由工作人員宣讀規則，評審就位。
09:40 - 10:30	發表時段(上)	第 1 隊至第 5 隊 發表（每隊 10 分鐘）。
10:30 - 10:45	中場休息	評審小結、教室通風、設備調整。
10:45 - 11:35	發表時段(下)	第 6 隊至第 10 隊 發表（每隊 10 分鐘）。
11:35 - 12:10	分組評審會議	各教室評審產出該組獲獎名單與總評意見。
12:10 - 13:30	午餐交流	參賽師生休息、下午頒獎典禮會場準備。

(3) 注意事項

- 現場彩排：實體場地不另行提供事先彩排，請務必參加 10/17（六）之線上說明會，屆時將詳細說明現場設備（如 VR 設備接孔、成果發表規範）及發表動線等辦法。
- 入場簽到：請各團隊於 10/30（五）上午 08:30 前完成簽到。
- 頒獎參與：所有決賽團隊均須參與下午之頒獎典禮，現場將揭曉並頒發各組名次及「最佳人氣獎」。
- 決賽發表規範：本屆競賽決賽以「實體發表」為原則，旨在建構師生與產官學專家面對面交流之契機。若團隊因不可抗力因素（如地理限制、重大事故）無法親自出席，需於決賽前 14 日提交「遠距發表申請書」經主辦單位審核通過，方可採取線上同步連線方式參與評選。

- 公平性保障：
 - 線上發表團隊須自行確保網路穩定性，演示過程中若因通訊問題導致評選中斷，將由評審團依現有呈現內容進行評分。
 - 評審團將針對「現場演示」與「視訊演示」之特性進行標準化核分，確保競賽之公正性。

九、獎勵辦法

【競賽獎金/獎狀】

國小高年級組、國中組、高中組以及大專院校組，依據報名組別分別評選：

- 第1名（取1隊）：獎狀一只、獎金\$8,000元或等值禮券。
- 第2名（取1隊）：獎狀一只、獎金\$5,000元或等值禮券。
- 第3名（取1隊）：獎狀一只、獎金\$3,000元或等值禮券。
- 佳作（取1隊）：獎狀一只、獎金\$1,000元或等值禮券。
- 新秀潛力獎（每組別取1隊）：獎金\$2,000元或等值禮券，限未曾於本賽事獲獎之學校。
- 最佳人氣獎：第一名 10,000元、第二名 6,000元、第三名 3,000元。
備註：競賽結果公告後，得獎團隊最晚於2027年3月底前取得獎狀。

【競賽獎勵】

國小高年級組、國中組、高中組、大專院校組，依據獎項分別提供：

- 第1名：AR2VR遠端中控VR編輯器 一師30生 帳號一年（價值 102,000元）
- 第2名：AR2VR遠端中控VR編輯器 一師15生 帳號一年（價值 60,000元）
- 第3名：AR2VR遠端中控VR編輯器 一師5生 帳號一年（價值 32,500元）
- 佳作：AR2VR VR編輯器 教師帳號一年（價值 16,900元）
- 決賽入選作品：永久上架公開瀏覽（價值 18,900元 / 件）

競賽注意事項

1. 競賽作品製作工具

參賽隊伍所提交的競賽作品必須採用 AR2VR VR 編輯器製作。

2. 報名限制

每位學生僅限報名一個隊伍（指導教師可同時指導多組隊伍）。

3. 報名資格

競賽組別分為【國小高年級組】、【國中組】、【高中組】、【大專院校組】，學生須以八月份的學籍作為報名依據。

4. 資料修改與補充

報名截止後，將無法再修改「隊伍名稱」、「隊伍成員」及「隊伍指導教師」等資料，請務必妥善填寫。入圍或得獎名單公布後，如需增加隊伍成員或指導教師，主辦單位有權拒絕受理。

5. 報名資料要求

請確保報名資料詳實完整，若資料不全或不符規定將不予受理，並由參賽者自行承擔因此所產生的參賽權益影響。

6. 作品命名規範

如作品名稱出現重複或使用不雅用詞，主辦單位有權要求隊伍進行修改。

7. 原創性與智慧財產權

參賽作品必須為參賽者或團隊之獨立創作，屬原創性設計，且未曾參加公開比賽、發表、出版或展出，亦不得涉及任何授權行為；嚴禁抄襲、翻譯、改寫或任何可能侵犯他人智慧財產權的行為。

8. 報名與出席規定

報名時，參賽資料如延遲提交者將取消參賽資格；初審入圍決選後，若團隊無故未依規定繳交決賽資料，或未出席成果發表者，則視同棄賽處理。

9. 決賽參與要求

進入決賽的隊伍必須配合參加【VR 線上駭客松】活動，未參與者主辦方有權取消其決賽資格。

10. 作品使用權

主辦單位得利用參賽作品進行宣傳或於非營利性用途下使用。

11. 獎狀核發說明

獎狀之核發時間以主辦單位公告為準；執行單位將於實體頒獎典禮上頒發每位得獎者一只得獎證明。

12. 活動變更權利

主辦單位保有修改活動內容、獎項細節及終止活動之權利。所有變更內容與詳細注意事項，將公告於下列平台：

- 競賽官網：<https://vrworldcup.tw>
- 競賽社團：<https://www.facebook.com/groups/vrworldcup>

13. 評審利益迴避原則

為避免賽事爭議，競賽評審須遵守以下原則：

- 評審委員不得擔任參賽隊伍之指導教師。
- 評審委員不得評鑑三等親以內親屬的作品。
- 評審委員不得評鑑其服務學校隊伍的作品。

聯絡資訊

全國VR跨域盃聯繫窗口：銀先生

連絡電話：02-2361-6666

官方 Line 客服：<https://page.line.me/ar2vr>