

檔 號：

保存年限：

國立臺灣科技大學 函

機關地址：106335 臺北市大安區基隆路 4
段 43 號

聯絡人：游鈞祥

電話：(02)27333141 分機：3757

電子郵件：bridgehealer.hsiang@mail.ntust.edu.tw

受文者：國立勤益科技大學

發文日期：中華民國115年4月28日

發文字號：臺科大技能字第1157000429號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：2026全國VR跨域盃【SDGs 虛擬實境大賽】競賽辦法 (附件一
0826aafe1c6457b8501051787985fe6d_A095M0000Q_1157000429_doc2_Attach1.p
df)

主旨：有關國立臺灣科技大學「2026全國VR跨域盃【SDGs 虛
擬實境大賽】」競賽案，惠請貴校師生踴躍報名參加，
請查照。

說明：

- 一、旨揭競賽為響應聯合國永續發展目標 (SDGs)，並配合教育部推動數位學習、科技教育及跨領域人才培育政策，規劃辦理本競賽，透過虛擬實境 (VR) 技術之應用，引導學生結合社會議題進行創新實作，提升其問題解決能力與數位素養。
- 二、旨揭競賽主辦單位為國立臺灣科技大學(以下簡稱臺科大)技職賦能研究中心 (以下簡稱本中心)，執行單位為阿特發互動科技股份有限公司。
- 三、競賽組別及對象為國小高年級組、國中組、高中組 (包含高中、高職、綜合高中以及五專專一至專三) 及大專院校組 (包含碩博士在學學生)，共四組。凡符合組別資格之在學學生皆可報名參加。每隊最多4位學生，搭配至多2位在校指導教師，以落實師生共學。
- 四、競賽主題：以聯合國SDGs為主軸，選擇與108課綱領域

國立勤益科技大學



1150054551 115/04/29

議題相契合主題進行VR內容創作。詳如旨揭競賽辦法。

五、競賽說明會：115年5月16日(星期六)下午2時。採線上方式辦理。

六、初賽報名及繳件期間為115年5月16日(星期六)至115年9月14日(星期一)17時止。

七、競賽結果公告：

(一)初賽結果公告：115年9月18日(星期五)於競賽官網公告。

(二)最佳人氣獎：115年9月19日(星期六)VR駭客松公告。

(三)決賽：115年10月30日(星期五)於上午評選，於下午頒獎典禮統一揭曉。

八、競賽網站：<https://vrworldcup.tw>。

九、獎勵方式：針對國小高年級組、國中組、高中組以及大專院校組，依據報名組別分別評選：

(一)第1名(取1隊)：獎狀一只、獎金\$8,000元或等值禮券。

(二)第2名(取1隊)：獎狀一只、獎金\$5,000元或等值禮券。

(三)第3名(取1隊)：獎狀一只、獎金\$3,000元或等值禮券。

(四)佳作(取1隊)：獎狀一只、獎金\$1,000元或等值禮券。

(五)新秀潛力獎(每組取1隊)：獎金\$2,000元或等值禮券(限未曾於本賽事獲獎之學校)。

(六)最佳人氣獎：第一名\$10,000元、第二名\$6,000元、第三名\$3,000元。

十、倘對旨案有任何疑問或建議，請洽臺科大技職賦能研究中心，聯絡電話：(02)2730-3757，或全國VR跨域盃聯繫窗口：銀先生，聯絡電話：(02)2361-6666，官方Line客服：<https://page.line.me/ar2vr>。

十一、檢附2026全國VR跨域盃【SDGs虛擬實境大賽】競賽辦法，請協助公告於學校網站。

正本：國立政治大學、國立清華大學、國立臺灣大學、國立臺灣師範大學、國立成功大學、國立中興大學、國立陽明交通大學、國立中央大學、國立中山大學、國立臺灣海洋大學、國立中正大學、國立高雄師範大學、國立彰化師範大學、國立臺北大學、國立嘉義大學、國立高雄大學、國立東華大學、國立暨南國際大學、國立雲林科技大學、國立屏東科技大學、國立臺北科技大學、國立臺北藝術大學、國立臺灣藝術大學、國立臺東大學、國立宜蘭大學、國立聯合大學、國立虎尾科技大學、國立臺南藝術大學、國立臺南大學、國立臺北教育大學、國立臺中教育大學、國立澎湖科技大學、國立勤益科技大學、國立體育大學、國立臺北護理健康大學、國立高雄餐旅大學、國立金門大學、國立臺灣體育運動大學、國立臺中科技大學、國立臺北商業大學、國立屏東大學、國立高雄科技大學、國立臺灣戲曲學院、國立臺南護理專科學校、國立臺東專科學校、國立空中大學、東海大學、輔仁大學學校財團法人、東吳大學、中原大學、淡江大學學校財團法人淡江大學、中國文化大學、逢甲大學、靜宜大學、長庚大學、元智大學、中華大學學校財團法人中華大學、大葉大學、華梵學校財團法人華梵大學、義守大學、世新大學、銘傳大學、實踐大學、朝陽科技大學、高雄醫學大學、南華大學、真理大學、大同大學、南臺學校財團法人南臺科技大學、崑山科技大學、嘉藥學校財團法人嘉南藥理大學、樹德科技大學、慈濟學校財團法人慈濟大學、臺北醫學大學、中山醫學大學、龍華科技大學、輔英科技大學、明新學校財團法人明新科技大學、長榮大學、弘光科技大學、中國醫藥大學、健行學校財團法人健行科技大學、正修學校財團法人正修科技大學、萬能學校財團法人萬能科技大學、玄奘大學、建國科技大學、明志科技大學、台鋼學校財團法人台鋼科技大學、大仁科技大學、聖約翰科技大學、嶺東科技大學、中國科技大學、中臺科技大學、亞洲大學、開南大學、佛光大學、台南家專學校財團法人台南應用科技大學、中信金學校財團法人中信科技大學、光宇學校財團法人元培醫事科技大學、景文科技大學、中華醫事科技大學、東南科技大學、德明財經科技大學、明道學校財團法人明道大學、南開科技大學、中華學校財團法人中華科技大學、僑光科技大學、廣亞學校財團法人育達科技大學、美和學校財團法人美和科技大學、吳鳳學校財團法人吳鳳科技大學、台灣首府學校財團法人台灣首府大學、修平學校財團法人修平科技大學、長庚學校財團法人長庚科技大學、城市學校財團法人臺北城市科技大學、大華學校財團法人敏實科技大學、醒吾學校財團法人醒吾科技大學、文藻學校財團法人文藻外語大學、致理學校財團法人致理科技大學、康寧學校財團法人康寧大學、宏國學校財團法人宏國德霖科技大學、崇右學校財團法人崇右影藝科技大學、台北海洋學校財團法人台北海洋科技大學、亞東學校財團法人亞東科技大學、中信學校財團法人中信金融管理學院、大漢學校財團法人大漢技術學院、南亞科技學校財團法人南亞技術學院、黎明技術學院、馬偕學校財團法人馬偕醫學大學、法鼓學校財團法人法鼓文理學院、馬偕學校財團法人馬偕醫護管理專科學校、仁德醫護管理專科學校、樹人醫護管理專科學校、慈惠醫護管理專科學校、耕莘健康管理專科學校、敏惠醫護管理專科學校、育英醫護管理專科學校、聖母醫護管理專科學校、崇仁醫護管理專科學校、學校財團法人中華浸信會基督教台灣浸會神學院、臺北基督學院、台神學校財團法人台灣神學研究學院、一貫道崇德學院、台灣基督長老教會南神神學院、基督教華神學校財團法人中華福音神學研究學院、唯心聖教學院、臺北市立大學、高雄市立空中大學、國立臺灣科技大學、新生學校財團法人新生醫護管理專科學校、德育學校

財團法人德育護理健康學院、華夏學校財團法人華夏科技大學
副本：阿特發互動科技股份有限公司、本校技職賦能研究中心 115/04/29
09:21:34

裝

訂



線



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：

