

「2026 全國大專校院 AI 數位貿易創新應用競賽」

競賽辦法

壹、活動目的

隨著「數位經濟」與 AI 技術驅動全球產業加速轉型，AI 技術應用於數位貿易領域已成為國際貿易發展關鍵。

本競賽以「AI 驅動數位貿易創新」為核心，透過產業實務命題，由學生提出具產業永續價值與商業可行性的解決方案，一方面培養學生數位素養、AI 應用能力與商業解決力，另一方面協助廠商吸引更多人才，促進產學共創，為國際貿易發展注入具創新思維的年輕戰力。

貳、活動單位

主辦單位：台北市進出口商業同業公會

協辦單位：中華國際經貿研究學會

執行單位：嘉業資訊有限公司

參、參加對象與資格

- 學生隊伍須具備全國公私立大專院校在學學籍之學生組成(含碩、博士生)，每隊 2~5 人(不限國籍)，可以跨校、跨系、跨領域組隊。
- 學生隊伍得邀請國內大專校院專任或兼任老師 1~2 名擔任指導老師，資格以各校認定為主，同 1 名指導老師則不限指導隊數。

肆、報名方式與日期

- (一) 報名方式：採線上報名，至 <https://reurl.cc/R2gzvD> 填寫資料。
- (二) 報名日期：自公告日起至 2026 年 9 月 30 日(三)止。
- (三) 報名費用：免報名費用。

伍、競賽方式及主題

(一) 競賽方式：分「初賽」書面審查及「總決賽」現場簡報，兩階段。

(二) 競賽主題：「AI 貿易應用組」及「AI 貿易規劃組」

- 「AI 貿易應用組」(規範請詳見附件一)

- 「AI 貿易規劃組」(規範請詳見附件二)

- 競賽主題請擇一參加。

- 競賽期間：初賽自公告即日起至 2026 年 10 月 19 日止。

- 總決賽預定於 2026 年 11 月 29 日(日)台北辦理。

(三) 初賽(書面審查)階段

須提交之書面內容包含：問題分析、創新提案解方、AI 使用方法、隊伍分工等(最多 10 頁(不含封面)Word 檔書面資料，書寫格式參考附件三，本競賽提案內容必須為全新的創意計畫，出於發想階段並有實踐之可能性，並且載明 AI 使用工具內容。各組將以分數高低，北、中、南區各選 5 組進入總決賽，主辦單位將保留調整入圍隊伍數與最終決選名單之權利，並得依以下條件酌情考量：

- 提案主題類型與分布(避免同質化)

- 地區校系多元性

(四) 總決賽階段(現場簡報)

入圍隊伍須於總決賽現場進行簡報，請於 115 年 11 月 20 日(五)17:00 前提交簡報電子檔初稿，每一參賽隊伍簡報時間為 6 分鐘報告+2 分鐘評審詢答，總決賽現場相關硬體設備(包含投影、電腦、麥克風、簡報筆等)皆由主辦單位提供。

- 總決賽評分標準

評分項目	比例
創新性及實務性、問題解決深度、AI 熟練度	70%
團隊組織能力、統整能力、台風與自信	30%
以英文方式簡報者酌予加分	10%

陸、專題實作題目

本競賽以「產學共創×AI 協作解題」為核心，命題方向建議包括但不限於：

- B2B/B2C 電商品牌經營創新
- AI 應用於產品行銷推廣
- 數據驅動之客戶洞察與系統設計
- 國際市場拓展與跨境行銷策略

柒、獎勵辦法

組別	每組獎項	名額	獎金(新臺幣)	獎勵內容
「AI 貿易應用組」 及 「AI 貿易規劃組」	第一名	1 隊	16,000 元	獎座+獎狀
	第二名	1 隊	13,000 元	獎座+獎狀
	第三名	1 隊	10,000 元	獎座+獎狀
	佳作	5 隊	2,000 元/隊	獎狀

附註：

1. 完賽隊伍每組將頒發學生參賽證明。
2. 主辦單位另提供數位版獎狀供各隊伍自行下載。
3. 獎金以隊伍為單位頒發，由隊長代表領取並依稅法規定辦理。

捌、競賽時程

編號	項目	時間	說明
1	競賽報名開放	即日起至 9 月 30 日止	線上表單報名
2	系列培訓工作坊	6 月~10 月	採線上課程教學
3	命題公告	9 月 14 日	命題公告於競賽官網
4	繳交初審報告	10 月 19 日 17:00 前	繳交至指定信箱
5	初賽審查階段	10 月 20 日至 10 月 30 日止	線上書面審查, 依評分標準計分
6	總決賽入圍名單公告	11 月 9 日(一)	於競賽官網及 Line 群組公告
7	決賽簡報繳交	11 月 20 日(五)17:00 前	入圍隊伍須繳交總決賽簡報檔案至指定信箱
8	總決賽暨頒獎典禮	11 月 29 日(日)	

玖、其他競賽須知

(一)學生隊伍

1. 總決賽暨頒獎典禮：邀請入圍隊伍及指導老師共同參與。
2. 出賽期間如有疑問，請洽嘉業資訊朱經理；非個別性問題將於 Line 群組統一公告釋疑。

(二)智慧財產權

1. 參賽隊伍提案內容之著作權歸隊伍所有，主辦單位僅得於非商業性宣傳場合公開展示。
2. 提案中使用之第三方資料、圖像、AI 生成內容須註明來源並符合著作權規範。

(三)不提供之輔助項目

競賽過程中，參賽隊伍不提供以下輔助；如合作廠商有需求，請以其他合作途徑與師生洽談：

- 企業官網架設
- 競賽指定通路以外之電商平台建構
- 企業內部庶務協助

(四)取消資格情形

參賽隊伍有下列任一情形者，本單位有權取消參賽資格並撤銷其所有獎勵：

1. 參賽所提報之各項資料有虛偽不實者。
2. 參賽過程有剽竊、抄襲或其他侵害他人專利、技術、著作權或其他智慧財產權之行為。
3. 於比賽會場有影響其他參賽隊伍、造成競賽不公之行為。
4. 違反本辦法或主辦單位另行公告之競賽規則者。

(五)宣傳授權

參賽隊伍及廠商同意配合主辦單位推廣宣傳需要，無償提供參賽作品相關資料、影片剪輯及接受攝影採訪，作為競賽專輯與宣傳影片於國內外非營利使用。

(六) 規則修訂

主辦單位得視情況所需修改競賽相關須知，並公告於競賽官網及本屆競賽各區 Line 群組，參賽團隊及廠商務必時常瀏覽網站及群組公告，不得以未知悉為由提出異議。

拾、主辦單位聯絡方式

參賽報名，競賽規則疑問：

嘉業資訊有限公司：朱經理

聯絡電話：[02-2602-6266](tel:02-2602-6266)

電子信箱：Angel@jiaye.com.tw

各項活動報名諮詢：

台北市進出口商業同業公會：鄭專員

聯絡電話：[02-2581-3521](tel:02-2581-3521) 分機 432

電子信箱：min@ieatpe.org.tw

2026 全國大專校院 AI 數位貿易創新應用競賽

「AI 貿易應用組」競賽規範

壹、競賽提案營運規劃架構

「AI 貿易應用組」聚焦於企業跨境電商之「營運執行」層面，強調從現有平台後台數據出發，針對曝光、點擊、詢價、訂單四大轉化階段，找出流失環節並導入 AI 工具進行優化。參賽隊伍應運用生成式 AI 與數據分析工具，協助企業提升電商營運效率與實際商業成果。

一、問題背景與數據洞察

- 數據來源獲取：與合作企業對接，獲取近 3-6 個月的後台數據(阿里巴巴國際站、Amazon(亞馬遜)、官方網站(SEO)、台灣經貿網、蝦皮)。
- 產業痛點分析：利用數據分析找出目前在哪个環節流失率最高。
- 洞察工具：建議使用 AI 工具(如 ChatGPT Data Analysis 或專業數據分析軟體)快速生成數據趨勢圖表。

二、四大階段 AI 優化策略方案

不論選擇哪個平台，提案書應包含以下以數據為基礎的優化邏輯：

1. 曝光提升—關鍵字矩陣與 SEO

- 數據洞察：分析後台「搜尋詞分析」或「SEO 流量來源」，找出曝光率低的關鍵字。
- AI 策略：利用生成式 AI 根據產業脈絡生成關鍵字，並自動產出符合 SEO 邏輯的多語種產品標題。
- 預期效益：擴大產品在搜尋結果中的覆蓋面，解決曝光不足的痛點。

2. 點擊優化—視覺設計與 A/B 測試

- 數據洞察：針對「高曝光、低點擊」的產品，分析其首圖與標題的吸引力。
- AI 策略：應用 AI 圖像工具生成更具情境感的產品主圖，並透過 AI 模擬視覺熱點圖預測點擊偏好。
- 預期效益：顯著提升首圖點擊率，引導流量進入詳情頁。

3. 詢價轉化—詳情頁優化與信任建立

- 數據洞察：分析詳情頁的「跳出率」與「平均停留時間」，確認用戶流失環節。
- AI 策略：利用 AI 進行內容結構化，撰寫具備專業度與信任感的產品優勢並設計自動化回覆流程以縮短響應時間。
- 預期效益：增強買家信心，將點擊流量轉化為實際的詢價或放入購物車。

4. 訂單轉化—客戶洞察與精準再行銷

- 數據洞察：透過後台買家行為數據，進行客戶分層。

附件一

- AI 策略：應用數據分析 AI 預測潛在訂單機會，生成個人化的開發信(EDM)或優惠方案，協助業務端精準談判。
- 預期效益：提升成交轉化率，達成實際的商業營收增長。

三、提案實作提醒

- AI 使用標註:必須在計畫書中載明所使用的 AI 工具名稱與應用方式。

貳、競賽方式

一、初賽(初審)階段

入選總決賽評分構面如下表：

評分構面	說明	配分比重
數據洞察與問題定義	是否能基於真實後台數據，清楚界定營運痛點與流失環節	30%
AI 技術應用深度與價值	所選 AI 工具是否合適、能否對應四大階段(曝光、點擊、詢價、訂單)優化，並具可落地性	35%
提案架構與邏輯表現(完整性)	架構是否完整、邏輯是否清晰、預期效益是否可衡量	25%
團隊組成與執行規劃	團隊背景多元性與專案規劃可行性、分工明確	10%

2026 全國大專校院 AI 數位貿易創新應用競賽

「AI 貿易規範組」競賽規範

壹、競賽提案策略規劃架構

「AI 貿易規劃組」聚焦於企業跨境貿易之「策略規劃」層面，強調從市場進入、客戶輪廓、通路定位到成長與風險評估的整體布局。參賽隊伍應運用 AI 工具進行市場研究、數據建模與決策分析，協助企業擬定具落地性的貿易發展藍圖。

一、命題範圍與資料來源

- 命題選擇：參賽學生隊伍可選擇主辦單位公布之指定命題，或與學校合作產業夥伴共同提出自擬命題，主辦單位預擬案例及命題內容參考，詳見網址：

<https://reurl.cc/MzbaYn>。

二、四大規劃環節 AI 策略方案

提案書應包含以下以策略邏輯為基礎的規劃架構，並應用生成式 AI 與創意設計思考，針對所擬題目之企業問題提出創意解方：

1. 市場選擇—目標市場研究與篩選

- 策略洞察：依據產品特性與企業資源，從多個潛在海外市場中篩選最具發展潛力之目標市場。
- AI 策略：利用 AI 工具彙整全球進出口數據、消費者趨勢、關稅與法規資訊，快速產出多市場比較矩陣，並輔以 AI 預測模型估算市場規模與成長率。
- 預期效益：降低市場研究時間與成本，提供具量化依據的市場進入決策建議。

2. 客戶輪廓—目標客群與需求洞察

- 策略洞察：針對選定市場，描繪目標買家(B2B 採購商或 B2C 終端消費者)的人口統計、採購行為、決策路徑與痛點。
- AI 策略：應用生成式 AI 整合社群輿論、評論資料與買家公開資訊，自動產出客戶畫像、買家旅程地圖，並輔助設計符合在地文化之品牌訊息。
- 預期效益：強化目標客戶定位精準度，讓後續行銷、業務開發與產品設計更具針對性

3. 通路與定位—進入策略與品牌定位

- 策略洞察：評估在目標市場的最佳通路組合(B2B 平台、B2C 電商、實體經銷、代理商、跨境直營)及差異化定位策略。

附件二

- AI 策略：利用 AI 進行競品分析、定位地圖生成、價格帶模擬，並協助撰寫多語種品牌故事、價值主張與通路提案。
- 預期效益：形成具差異化的品牌定位與可執行的通路布局藍圖。

4. 成長與風險—商業模式與風險管理

- 策略洞察：規劃 1-3 年期之營運里程碑、財務預估、KPI 指標，並評估匯率、法規、地緣政治、供應鏈等潛在風險。
- AI 策略：應用 AI 進行情境模擬、財務試算、風險矩陣生成，並產出風險因應對策與應變方案。
- 預期效益：提供具前瞻性的成長路徑與風險防範機制，提升企業跨境貿易的決策品質與韌性。

三、提案實作提醒

- AI 使用標註：必須在計畫書中載明所使用的 AI 工具名稱、提示詞設計邏輯與應用方式。
- 資料引用規範：所有引用之市場數據、產業報告須註明來源，AI 生成內容需經過人工查核與合理性驗證，避免直接引用未經核實之資訊。
- 商業可行性：提案應兼顧創新性與落地性，並具備可量化之預期成效(如市場滲透率、客戶開發數、營收貢獻等)。

貳、競賽方式

一、初賽(初審)階段 入選總決賽評分構面如下表：

評分構面	說明	配分比重
市場洞察與策略定位	是否能基於市場數據與產業趨勢, 清楚界定目標市場、客戶輪廓與策略定位	30%
AI 技術應用深度與價值	所選 AI 工具是否合適、能否對應四大規劃環節(市場選擇、客戶輪廓、通路定位、成長風險), 並具決策參考價值	35%
提案架構與商業可行性	規劃架構是否完整、商業模式邏輯是否清晰、預期成效與風險評估是否合理	25%
團隊組成與執行規劃	團隊背景多元性與專案規劃可行性、分工明確	10%

本競賽提案計畫書參考格式

(本格式為「AI 貿易應用組」與「AI 貿易規劃組」共同適用)

壹、格式總則

- 總頁數建議：最多 10 頁(不含封面)。
- 字體大小：內文 12pt。
- 行距設定：單行間距，設固定行高為 20pt。

貳、計畫書內容架構

一、封面頁(不列入頁數限制)

- 參賽組別(請註明「AI 貿易應用組」或「AI 貿易規劃組」)。
- 隊伍名稱、學校系所、隊員與指導老師姓名。

二、問題背景與洞察

- 產業現況或痛點分析。
- 使用者需求或行銷難題。
- 研究脈絡、洞察來源(可附市場報告或數據)。

三、創新構想與核心解方

- 創意構想簡述(What)。
- 提案核心價值(Why)。
- 解決問題的差異性與預期效益(How)。
- 競爭分析/市場定位(如適用)。

四、AI 應用規劃

- 使用 AI 工具名稱與說明。
- 工具導入流程/應用方式。
- 範例截圖或結果展示(若有初步產出)。
- 工具選擇理由及操作說明(強調可行性)。

五、執行時程與團隊分工

- 預計開發或執行流程(甘特圖或階段性時程表)。
- 團隊成員角色與任務分配。
- 未來規劃資源需求與可合作對象(如顧問、企業)。

六、預期效益與未來應用

- 對企業或產業的可能助益。
- 對用戶或社會的影響力。
- 可持續發展性與實用擴展性(如跨平台適用)。

七、附錄

- 其他補充圖表、工具說明截圖。
- 使用 AI 技術之相關標註與引用來源。
- 資料出處、參考文獻。

參、繳交注意事項

- 附件、圖表、引用資料應註明來源, 使用 AI 生成內容須標註所用工具與提示詞邏輯。
- 超過頁數上限之部分, 評審得不予計分。