

2026 年第四屆「全國商務大數據」創新競賽辦法

指導單位：教育部智慧創新關鍵人才躍升計畫

主辦單位：中原大學教務處、商學院、全球台商研究中心

合作單位：大數據股份有限公司（KEYPO 大數據關鍵引擎）

競賽官網：全國商務大數據創新競賽(含歷年成果)

一、活動宗旨

本競賽乃教育部「智慧創新關鍵人才躍升計畫」中的「智慧創新跨域潛力人才培育」子計畫重要活動，冀望學生以商務為出發點，善用大數據的智慧科技來協助企業進行智慧轉型，以引導商管等人文領域師生瞭解產業實務需求，解決真實的業界問題，培育具產業職能，以建立一套支援商管領域學生參與智慧科技創新的生態系統(Eco-system)，與「創新思維」、「團隊合作」、「專業知識」、「在地關懷」、「優質教學」的使命與願景結合，讓商管學院相關系所的師生，甚至跨院師生也能夠以創新的大數據分析技術，進而發掘符合產業需求並具創意之洞察(insight)分析報告，來培養智慧創新關鍵人才。

二、合作單位

中原大學商學院為推動商管「大數據」的「輿情分析」應用，由「教育部深耕計畫」的經費，經公開評選大數據(股)公司開發的「KEYPO 大數據關鍵引擎」輿情分析軟體安裝在「商學資料中心」。輿情軟體除提供許多輿情分析圖表外，還具有精準搜尋功能，若長期關注某個議題或要精準分析網路上的新聞、社群、部落客等的文章時，很適合使用 KEYPO，且可進一步進行輿情分析研究並產生洞察報告。本次活動為配合教育部「智慧創新關鍵人才躍升計畫」，以達成商管等人文學院師生學習此新的智慧科技，特請大數據(股)公司贊助 KEYPO 軟體帳號來供參賽隊伍使用。事實上，國內已有多家大數據分析平台，各家平台的操作方式皆相當簡易，不論是否有使用過輿情分析軟體或 KEYPO 的經驗，KEYPO 皆可讓參賽隊伍很快掌握操作技術，故本競賽的創意主要是希冀各參賽隊伍學習如何運用大數據圖表來產生具創意的洞察報告。

三、參賽資格

1. 全國各大專院校同學皆可報名，同校同學可自由組隊參加，但不可跨校組隊。
2. 每隊成員至少 2 位為商學管理或人文相關科系，參賽隊伍 2 至 5 人，每人以報名一隊為限。
3. 每隊指導教授 1 人，每位指導教授最多指導三隊。

四、競賽時程（初審、講解、複賽、決賽）

階段	日期	內容
報名日期	即日起至 115 年 4 月 8 日(三) 17:00 止	報名時需同步繳交構想書 報名網址： https://itouch.cycu.edu.tw/go/?w=9425@forms
初審構想書	於報名時同步繳交	請使用本競賽規定之格式，繳交約 1,000 字的文件檔。 經審核同意後，將提供 KEYPO 帳號。 初審構想書格式請參照《附件 A_初審構想書》。
KEYPO 輿情分析軟體操作解說	115 年 3 月 25 日(三) 10:30~12:00	KEYPO 輿情分析軟體操作及洞察報告範例講解 地點：中原大學金榮商學講堂(商學大樓 106) 報名網址： https://itouch.cycu.edu.tw/go/?w=9443@forms (請務必事先報名，以利場地安排)
複審報告繳交	115 年 4 月 23 日(四) 23:59 前	繳交 30~40 頁洞察報告簡報檔
複審入圍公告	115 年 4 月 30 日(四) 15:00	競賽官網公告入圍名單
決賽報告繳交	115 年 5 月 19 日(二) 23:59 前	可更新洞察報告簡報檔至 60 頁
決賽口頭報告及頒獎	115 年 5 月 22 日(五) 13:30~17:00	現場報告及頒獎 地點：中原大學金榮商學講堂

五、評審標準及辦法

1. 初審：符合商務大數據的範圍且題目具有基本的實務創新鏈結即可。
2. 複賽：針對 KEYPO 分析結果提出具實務價值的洞察報告，入選數隊參加決賽。
3. 決賽：精進後的洞察報告（含專案管理），進行洞察報告的口頭發表。

六、獎勵辦法：(以隊伍計)

- 第一名：獎金 10,000 元、獎狀一紙。
- 第二名：獎金 8,000 元、獎狀一紙。
- 第三名：獎金 6,000 元、獎狀一紙。
- 佳作：每隊獎金 3,000 元、獎狀一紙。

七、指導教授獎金：(以隊伍計)

- 第一名：指導獎金 3,000 元、獎狀一紙。
- 第二名：指導獎金 2,000 元、獎狀一紙。
- 第三名：指導獎金 1,500 元、獎狀一紙。
- 佳作：指導獎金 1,000 元、獎狀一紙。

2026 年第四屆「全國商務大數據」創新競賽作業細則

一、 商務大數據參賽範圍

1. **商務大數據定義：**商務泛指與商學院、管理學院各科系及社會科學院的經濟、財經法律，甚至其他人文社會學院的相關科系，所探討或關注的商管、經貿等活動所產生的商務大數據。
2. **參賽主題篩選：**為使各參賽隊伍性質相似以利評比，在構想書評選時將篩選掉政治、社會、文學、設計等與商務無關的隊伍，但若提出與商務有所關連，仍可通過初審。
3. **初審標準與工具支援：**為鼓勵全國師生認識大數據的功能，只要提案具備基本的商務大數據分析構想，即可通過初審，並可立即獲得 KEYPO 大數據關鍵引擎輿情分析軟體的使用權，以輔助後續研究與分析。

二、 隊伍成員的組成

1. 同校師生可自由組隊參加，不限同一系的師生，但不可有跨校隊員。
2. 歡迎各學院師生組隊參加，但成員必須有 2 個以上的商學管理或人文相關科系學生。
3. 本競賽僅限大學部、碩士班、碩專班同學參加。

三、 KEYPO 大數據關鍵引擎輿情分析軟體操作解說

1. 為協助參賽隊伍熟悉 KEYPO(聲量分析)與大數據(股)公司旗下另一產品 KEYDRES(網紅分析)之軟體操作及分析圖表應用，將於 115 年 3 月 25 日(星期三)在中原大學舉辦一場軟體操作說明，參賽隊伍可自由選擇是否參加。
2. 為尊重智財權，本說明會全程禁止錄影及拍照。
3. 競賽官網將提供洞察報告範例，並且 KEYPO 軟體也會提供基礎的 KEYPO 操作軟體講義，供參賽隊伍自行閱讀與準備。

四、 報名時程

1. 本競賽在公告報名期間內，開放隨時報名。
2. 凡對商務大數據有興趣的師生，建議儘早組隊並完成報名，以利使用 KEYPO 相關功能。
3. 參賽隊伍完成線上報名表單填寫(含構想書上傳)後，將採隨到隨審方式辦理；凡競賽題目符合本競賽之創新範圍，且具備基本實務應用價值者，即可通過初審。
4. 初審構想書通過後，將批次提供 KEYPO 帳號，每組參賽隊伍僅提供一組帳號。

五、 KEYPO 大數據關鍵引擎輿情分析軟體使用規則

1. **設備限制**：因 KEYPO 產出的圖表與內容較複雜，請勿使用手機來操作。
2. **帳號提供與使用指南**：提供每隊參賽隊伍一組 KEYPO 軟體帳號，並附有基本使用範例，以協助不熟悉該軟體的使用者，可快速上手。
3. **帳號使用期限**：若參賽隊伍未繳交複賽洞察報告、或未進入決賽名單及決賽成績公佈後，KEYPO 軟體帳戶將自動失效。若需要繼續使用，請洽大數據(股)公司。

六、 構想書與洞察報告繳交說明

1. **檔名規範**：構想書及洞察報告之檔名，請統一以「創新競賽題目」命名。
2. **格式要求**：構想書請以文件格式（Word）撰寫；洞察報告請以簡報格式（PPT）製作，兩項文件皆可轉換為 PDF 檔案後繳交。
3. **繳交時程**：構想書請於報名時一併上傳繳交；洞察報告的繳交方式將另行通知。
4. **複賽報告**：複賽階段所繳交之洞察報告，其題目可與構想書不同，惟需於洞察報告中說明題目變更原因，無須事前回報。
5. **決選題目規範**：決選入圍者之參賽題目得進行微幅調整，惟不能做大幅變更。

七、 洞察報告規範

1. 複賽繳交的洞察報告請勿放置參賽隊伍的學校名稱、參賽人、指導教授等資料，若經發現主辦單位將加以刪除或通知參賽隊伍刪除，以維護複審公平性。
2. 進入複賽之隊伍，須於洞察報告中，介紹重要主題的關鍵字設定、查詢時間、查詢功能、查詢範圍、資料來源（新聞、社群、討論區、部落格）、進階篩選（聚焦、排除）等。
3. 決賽入圍隊伍所繳交的洞察報告可放置參賽隊伍的學校名稱、參賽人、指導教授等資料，也可在報告現場有加油看板等展示。
4. 進入決賽之隊伍，須於決賽簡報中增加「專案管理方法」，頁數建議為 5-10 頁，併入原洞察報告中呈現，不須另繳交獨立報告。
5. 洞察報告不得有抄襲問題，經舉發查證屬實，即取消競賽資格，並收回獲得的獎金與獎狀。
6. KEYPO 會產生各式與大量的大數據分析報表，這些圖表只能列為洞察報告部分內容，而未對圖表做詳盡解說的洞察報告，將較難獲得進入決賽的機會。
7. 洞察報告若有引用其它文獻含網頁等，請適當地註明出處。
8. 洞察報告是提供給實務界參考並進而採用，請以簡報檔格式呈現。

八、 決賽規定：專案管理方法說明（第四屆新增）

1. 進入決賽之隊伍，須於決賽簡報中增加「專案管理方法」內容，建議篇幅為 5-10 頁簡報，並併入原洞察報告中呈現，無須另行繳交獨立報告。

2. 鼓勵參賽隊伍採用 SCRUM（敏捷式開發）作為專案管理方法，亦可依專案需求採用其他軟體工程方法（如 Kanban、瀑布式、XP 等），惟須清楚說明其流程架構與實施方式。
3. 專案流程說明建議包含以下內容：
 - (1) 專案目標與問題定義
 - (2) 任務拆解方式
 - (3) 至少一次迭代修正說明
 - (4) 團隊分工與協作方式
 - (5) 技術加值應用情形。
4. 參賽隊伍可自行撰寫程式或整合其他技術工具以強化成果，非強制性要求，且無須繳交程式碼。
5. 決賽評分標準如下：
 - (1) 商業洞察深度：40%
 - (2) 數據分析能力：20%
 - (3) 簡報與口頭報告：20%
 - (4) 專案管理方法（含技術加值）：20%。
6. 專案管理方法可參照《附件 B_專案管理方法說明》之範例格式。

九、決賽現場規則與注意事項

1. 決賽報到與出席規定

- 1-1. 進入決賽的隊伍須於指定時間，親自至桃園市中壢區中原大學進行現場簡報。
- 1-2. 每隊至少須有 2 名隊員出席，至多僅得 1 名成員缺席；未符合上述出席規定者，視同棄權(指導教授不在此限，可事前請假)。

2. 隊伍成員調整

- 2-1. 決賽隊伍至多可更換 1 名成員，惟不得更換指導教授。

3. 簡報內容與形式

- 3-1. 鑒於商務資訊變動快速，決賽隊伍可於決賽前更新洞察報告內容，簡報檔案得擴增至最多 60 頁（其中須包含 5-10 頁的專案管理方法）。
- 3-2. 現場簡報檔可與事前繳交版本有所調整，但不得超過 60 頁。
- 3-3. 每隊簡報時間為 15 分鐘，評審委員不提問，請參賽隊伍務必清楚說明重點內容，以利評審理解關鍵內容。

4. 簡報要求

- 4-1. 簡報時至少 2 位隊員輪流上台進行報告。
- 4-2. 服裝以正式、整潔為原則，無須穿著西裝或過度正式裝扮。

5. 現場觀賽與評審規則

- 5-1. 參賽隊伍可全程觀摩其他隊伍簡報，亦可邀請親友到場聆聽。
- 5-2. 全部入圍隊伍簡報結束後，評審委員將進行評分與排名，並於現場公布得獎名單及進行頒獎。
- 5-3. 如有隊伍棄權，仍依實際成績評定，照常頒發前三名及佳作獎。

6. 評審團組成與得獎作品分享

- 6-1. 主辦單位將邀請大數據公司專家及國內大數據分析學者或專家擔任決賽評審。
- 6-2. 有擔任參賽隊伍指導老師，將迴避擔任評審委員。
- 6-3. 榮獲前三名及佳作隊伍，須提供未涉及企業機密之簡報內容，供主辦單位與各界參考及推廣。

十、其它注意事項

1. 主辦單位保有修改辦法與作業規則的權力。
2. 對本計畫若有任何疑義或繳交洞察報告，請聯絡 bizbigdata.cycu@gmail.com，03-265-5010，巫小姐。
3. 對 KEYPO 軟體操作有任何疑義，請聯絡 02-2517-6878#119，李小姐。

大數據股份有限公司及 KEYPO 大數據關鍵引擎介紹

大數據股份有限公司 (big-data.com.tw) 公司 2015 年於台科大成立數據研究中心，核心業務在於專研數據帶來的創新思維，透過數據聚集各領域的專家，檢視時下重要議題及產業趨勢，推出『KEYPO 大數據關鍵引擎』 (keypo.tw)、『KEYPO BOT 輿情機器人』、『KEYPO 即時警報器』、『FANSO 粉絲行為追蹤器』、『KEYDERS 網路意見領袖搜尋引擎』、『FANTI 人群輪廓分析』，擁有巨量資料，透過 AI 人工智慧做語意分析，並且以視覺圖表呈現，讓用戶像是 24 小時都擁有龐大的數據資料專家一樣，輕鬆的透過系統服務，就能掌握社群及網路輿情。

本次競賽隊伍將使用『KEYPO 大數據關鍵引擎』，本軟體透過「網路爬蟲」技術蒐錄各類新聞媒體（報紙、電視、雜誌）、社群（FB、YT、IG 等）、討論區、部落客等文章。在「精準搜尋」功能部份，可透過搜尋布林式、關連用詞、維度交叉、頻道範圍篩選、頻道/作者篩選、文章發表時間來進行，提供與 Google 不同做法的文字搜尋技術。且軟體還進階提供聲量趨勢、熱門關鍵字(文字雲)、熱門 HashTag、熱門頻道、關鍵領袖、關鍵字風暴、網路好感度(情緒分析)、社群活躍度、競品比較等輿情分析圖表。透過這些圖表的分析，就可進行「洞察報告」的撰寫，本競賽提供「NFT 加密藝術策略—揭開行銷應用價值」及「後疫情時代美妝新機遇—消費者需求深度洞察」兩份洞察報告以供參加隊伍參考，這也是進入複賽及決賽要繳交的簡報檔案範例。

第四屆全國商務大數據創新競賽

構想書

學校名稱		指導老師	
參賽同學			
題目			
團隊名稱			

一、 研究背景與動機

請簡要說明本研究或分析主題的背景脈絡，包含相關產業、市場或企業現況，以及當前所面臨的重要問題或挑戰。

二、 分析架構

請說明整體分析之核心方向，並具體描述分析架構與執行流程。

三、 預期洞察成果與商務/社會價值

請說明本研究完成後，預期可產出的洞察類型與分析成果，並進一步說明其在商務或社會層面之應用價值。

專案管理方法說明範例

以下格式僅供參考，參賽隊伍可依實際專案需求自行調整與增刪，並附上相關圖表與照片。

一、專案任務拆解 (Backlog 或工作清單)

1. 採用方法 (請勾選或填寫):

SCRUM Kanban 瀑布式 其他: _____

2. 請列出主要任務與優先順序:

(1) _____

(2) _____

(3) _____

(4) _____

二、專案流程規劃 (SCRUM 或其他方法)

1. 專案分階段說明 (例如 Sprint 1 / Sprint 2):

2. 每階段主要產出:

3. 專案時間規劃概述:

三、迭代優化與修正說明

1. 第一次分析發現問題:

2. 修正方式:

3. 優化後成果差異:

四、團隊分工與協作機制

1. 成員角色與負責項目:

(1) _____

(2) _____

(3) _____

五、專案管理工具使用

1. 是否使用看板或專案管理工具（如 Trello、Notion 等）：

2. 看板或專案管理工具使用的成果與效益說明：

六、技術加值應用（選擇性）

1. 是否有自行撰寫程式或整合其他工具：

無

有（請說明）：

（參賽隊伍可自行撰寫程式或使用其他工具強化成果，如 Python 資料處理、API 串接、自製 Dashboard、進階視覺化設計、其他技術整合，但不需繳交程式碼）

2. 資訊技術應用功能與效益說明：

※參考資料（供參賽隊伍延伸閱讀）

1. 【iTome】《軟體工程篇-3》－軟體工程的方法論（Methodology）
<https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10338638>
2. 【台灣頂尖專案管理資源平台】Scrum 敏捷開發 2026 流程步驟完整教學 | 入門指南 + 工具推薦
<https://projectmanager.com.tw/%E5%B0%88%E6%A1%88%E7%AE%A1%E7%90%86/scrum/>
3. 【天下學習】什麼是 Scrum？最強大的敏捷開發框架：Scrum 入門教學
<https://www.cheers.com.tw/article/article.action?id=5101351>
4. 【台灣頂尖專案管理資源平台】11 款專案管理軟體完整比較（免費 + AI + 繁中）
<https://projectmanager.com.tw/%E5%B0%88%E6%A1%88%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%B7%A5%E5%85%B7/%E5%B0%88%E6%A1%88%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%B7%A5%E5%85%B7%E6%8E%A8%E8%96%A6/>