

千里馬集合

Talented Individual Gather

2026

屏東青年社會
創新競賽



總獎金110萬

用創意遇見你的青春伯樂

指導單位 勞動部勞動力發展署

主辦單位 屏東縣政府 希望城市

承辦單位 屏東縣政府 青年社會創新中心

協辦單位 屏東數位再創中心

屏東教育創新基地

屏東青年創新基地

屏東智慧農業學校

2026 屏東青年社會創新競賽

千里馬集合！用創意遇見你的青春伯樂

一、計畫目的

屏東縣政府為持續推展青年及地方創生政策，培育產業領航人才，發掘具潛力之青年團隊，同時捲動更多青年關注各領域社會議題，投入創新創業行動，透過資源媒合與業師協助，實踐「政府出題、青年解題」之理念，引動青年返鄉或移居屏東，為地方創造新生與延續，爰辦理本創新提案競賽。

二、主辦單位

指導單位：勞動部勞動力發展署

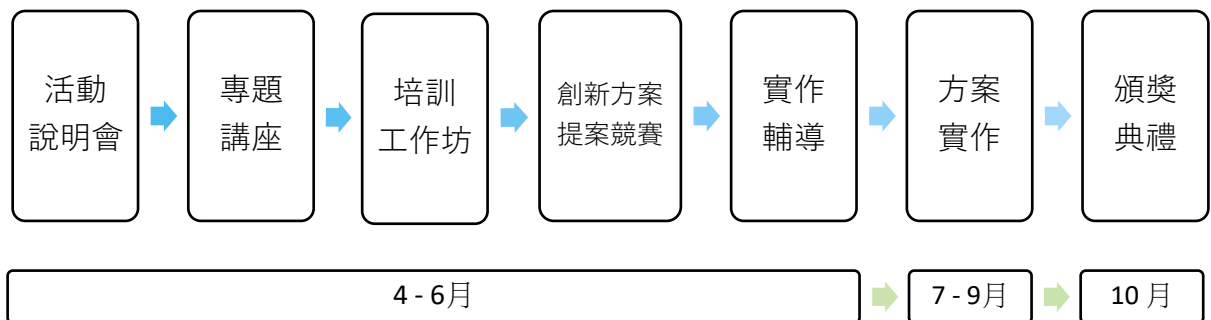
主辦單位：屏東縣政府

承辦單位：屏東縣政府勞動暨青年發展處

協辦單位：屏東數位青創中心、屏東智慧農業學校、屏東青年旅創基地、屏東教育創新基地

三、競賽說明

2026 屏東青年社會創新競賽，以「數位科技」、「創新旅遊」、「智慧農業」、「教育創新」作為設計與創新實作的四大主題，結合屏東縣境內各產業類別之青年創育基地，透過專題講座、培訓工作坊、業師陪伴，以「黑客松 (Hackathon)」實作的競賽精神，引動參賽青年團隊密集思考與提出創新方案，並從中發掘有潛力的青年團隊，鼓勵踏入相關領域就業或創業，並於為期 2 日之「創新競賽」提出創意提案，為產業提供創新思維。



(一) 報名資格

1. 青年自組團隊參賽，每隊 3-6 人，團隊內應有 1/2 比例符合 18-45 歲青年，並推迄一人擔任隊長作為聯繫窗口。

2. 報名人數若不足 3 人，可單人或雙人先報名，由活動執行團隊於競賽當日協助媒合組隊。
3. 參賽團隊需全程參與培訓工作坊及為期 2 日之創新競賽，使得參加競賽提案評選。
4. 參賽團隊可跨競賽主題提案，惟於各競賽主題內僅限提案 1 件。
5. 每一主題松報名受理團隊上限為 20 組；若於簡章公告之報名截止日前即已額滿，主辦單位得提前關閉該主題之報名系統。

四、 四大競賽主題

競賽主題	主軸	說明	合作青創基地
山林島遊 旅創松	半島旅遊 宜居生活提案	結合屏東青年旅創基地政策主軸，整合恆春半島在地資源，結合山林運動、在地深度體驗，發展主題性創新遊程。藉由創新思維，開發具備生活感與地方發展潛力的新型態旅遊模式。	屏東青年 旅創基地 (車城鄉溫泉村 溫泉路 192 號)
地方共感 數位松	在地產業 數位行銷提案	結合屏東數位青創中心政策主軸，藉由數位互動應用、影音串流與數位策展等工具，推廣屏東在地特色產業，打造具創新性與品牌力的行銷提案，協助在地創業團隊提升曝光與市場影響力。	屏東數位 青創中心 (屏東市中華路 80-1 號)
風土實踐 農客松	友善食農或生態 培育創新提案	結合屏東智慧農業學校政策主軸，透過跨領域協力模式推動食農／食漁教育及地方生態發展，鼓勵以創新行動與創業提案深化與屏東在地、自然資源及社會大眾之連結，建立可持續發展的共生模式，打造具成長性與適應力之創新提案。	屏東智慧 農業學校 (屏東縣高樹鄉 世一路 1 號)
共榮共學 教育松	在地教材 教育設計提案	結合屏東教育創新基地政策主軸，以「教育」為核心出發，鼓勵參與團隊運用「人、文、地、產、景」等地方元素作為教案設計素材，將地方人物故事、文化底蘊、地理環境、產業特色與自然景觀，轉化為具學習價值之體驗式課程與活動內容，打造兼具在地連結與教育意義的創新教學提案。	屏東教育 創新基地 (車城鄉文化路 23 之 5 號)

五、 評審辦法

將由主辦單位邀請專家學者組成評審委員會，於競賽第二日評選前繳交提案之 PDF 簡報檔案，並依序進行提案評選報告，本次競賽以提出可行性高、預算上限為新台幣 15 萬元以內的實作為主軸，團隊須依據主辦單位提供之資源條件，提出符合主軸之創新創意提案。

另鼓勵青年團隊發揮創意潛能，簡報內容須附上「創意加值內容」，說明在無預算限制下，團隊將如何延伸與深化原提案，展現其未來潛力與創意藍圖。

表 1 創新提案競賽評分標準

項目	評分項目	說明	權重
1	競賽提案創新及可行性	提案是否具備差異化的創新思維，並透過具體的行動方案與經費規劃，展現解決問題的突破性潛力與落地執行的可行性。	35%
2	議題策略完整與在地連結	提案是否緊扣主題核心，策略思考是否完整，並能與在地產生真實連結與影響。	25%
3	創意加值內容	是否延伸與深化原提案，展現其未來潛力與創意藍圖。	20%
4	永續思維 SDGs	是否將永續思維融入提案，並具體說明如何回應 SDGs 目標，讓創意兼具責任與未來性。	10%
5	簡報表現與內容呈現	簡報邏輯清晰、團隊協作表現，問答時對計畫的掌握度與應變能力，能有效傳達核心理念。	10%

六、 競賽獎勵 | 總獎金 110 萬

金獎 4 組：競賽主題各遴選 1 組，每組 50,000 元

銀獎 4 組：競賽主題各遴選 1 組，每組 30,000 元

銅獎 12 組：競賽主題各遴選 3 組，每組 10,000 元

潛力獎 12 組：競賽主題各遴選 3 組，每組 5,000 元

實作大獎 4 組：競賽主題入圍團隊各遴選 1 組，最高可獲得新台幣 150,000 元。
(依團隊提案預算及實支明細核實補助)

七、 方案實作規劃

為協助入圍團隊於聯合成果展中呈現更完整之方案內容，將從各主題遴選出 3 組入圍團隊參與由主辦單位安排之方案實作輔導。經輔導後，再從中遴選出 1 組進行實際方案施作。

(一) 方案輔導規劃

本計畫將邀請相關領域之專業業師及政府單位提供協助，依各團隊評選報告之簡報內容，進行三次輔導機制，透過技能培訓與專業諮詢等方式，協助獲獎團隊強化提案內容，並推動競賽構想逐步落實與實踐。

1. 輔導時間：115.04.28 ~ 115.07.14，每次輔導時間約 1 小時，切確之輔導日期將由主辦單位聯繫輔導團隊後定案
2. 輔導流程

表 2 輔導流程表

時間	流程	說明
1 小時	第一次實作輔導	1. 根據評選報告委員提出之問題進行修正。 2. 業師給予建議與修正。
1 小時	第二次實作輔導	1. 根據第一次輔導診斷痛點，提出具體修正方案。 2. 業師給予建議與修正。
1 小時	第三次實作輔導	1. 根據第二次輔導診斷痛點，提出具體修正方案。 2. 業師針對輔導團隊之修正計劃給予施作可行性建議及總結。 3. 請於輔導結束後一週內提供之書面提案計劃書。

3. 輔導團隊重點準備工作
 - (1) 依約定之輔導時間，全體團隊成員須共同參與；如有特殊狀況，請提前通知主辦單位。
 - (2) 請於每次輔導會議前，提供修正後之完整提案簡報，以供輔導業師參考。
 - (3) 請於第三次輔導結束後一週內，提供最終修正之書面提案計劃書。

(二) 方案實作期程與執行規範

為協助獲獎團隊將競賽提案具體行動並落實執行，團隊於方案實作期間須依提案內容推動相關工作，並配合主辦單位之執行與管理機制，確保方案順利推動。相關執行事項說明如下。

1. 獲選方案實作之隊伍，須配合屏東縣政府勞動暨青年發展處政策執行提案實作。

2. 實作期程：獲獎團隊須於 7 月至 9 月期間推動提案之實際行動，並依提案規劃逐步完成方案執行。
3. 實作期間應配合及完成事項：
 - (1) 獲獎團隊須依據提案計畫內容及期程進行方案實作。
 - (2) 實作團隊得以工作會議或其他形式，定期提供實作進度或成果紀錄，以便主辦單位追蹤與輔導。
4. 實作獎金需依相關規定辦理：
 - (1) 決選團隊之實作補助金，核銷依提案計畫總經費支出明細表內容，並附上單據進行款項核銷。
 - (2) 結案核銷過程團隊應全力配合，以免延誤撥款。
 - (3) 決選團隊應於主辦單位規定日期內，完成並提供完整結案文件。

八、聯合頒獎典禮

本計畫四大主題松之獲獎團隊，將於 10 月「半島創生論壇－青年交流之夜」活動中辦理聯合頒獎典禮。透過公開頒獎儀式，邀請各界貴賓、青年團隊與產業代表共同見證本屆競賽成果，讓四松獲獎團隊的創新成果與亮眼表現能在更具影響力的場合被看見。

「半島創生論壇」為期兩天一夜，以「青年創業」與「地方創生」為核心主軸，匯聚產業界領袖、創業實務者與青年團隊，打造跨域交流平台。論壇期間除專題演講與議題對談外，亦設有「青年交流之夜」與「青年展攤交流區」，提供青年團隊展示成果、分享創業故事及進行資源交流的機會。透過將競賽頒獎典禮結合論壇活動，不僅讓獲獎團隊能在更大的舞台上展現成果，也促進與產業界、學界及青年社群之交流，擴大競賽成果的能見度與影響力。

(一) 活動資訊

1. 時間：115.10.02 (五) – 115.10.03 (六)
2. 地點：墾丁 H 會館 H Resort (屏東縣獅子鄉竹坑村竹坑巷 60 號)

(二) 活動流程 (暫定)

表 3 頒獎典禮流程

項次	時間	活動內容	說明
1	13:00 - 13:30	活動報到	旅創松、數位松、農客松、教育松獲獎團隊
2	13:30 - 13:35	活動引言	主持人開場

項次	時間	活動內容	說明
3	13:35 - 13:40	回顧影片	播放活動成果紀錄片
4	13:40 – 14:30	四松頒獎	旅創松、數位松、農客松、教育松： 1. 主持人介紹各主題松、介紹主題松競賽主題 2. 宣讀入圍名單 3. 邀請各松頒獎人上台 4. 揭曉名單、頒獎
5	14:30 – 14:40	長官致詞	長官來賓致詞
6	14:40 – 14:50	大合體合照	全團隊大合照
7	14:50 – 15:00	賦歸	場地復原及撤收

(三) 原則性說明

1. 論壇預計邀請部分競賽團隊於青年交流之夜進行成果分享，分享團隊名單將由主辦單位另行通知。
2. 受邀參與分享之團隊，主辦單位得視活動安排提供出席費或相關補助，實際內容依活動公告為準。

九、 屏東青年社會創新競賽團隊之權利義務

參賽團隊於活動期間內，應密切注意活動公告及確保所提供聯絡方式通暢，本競賽如有未盡事宜，主辦單位得隨時補充或修正，以主辦單位通知及網站最新公告為主；主辦單位對於活動內容及獎項保有修改，並保有最終解釋之權利。

(一) 權利說明

1. 經本競賽評選之獲獎團隊，將受邀出席聯合頒獎典禮，並於活動中公開表揚與頒發獎項及獎金。
2. 獲獎團隊之提案成果，將有機會透過主辦單位相關平台、活動或媒體宣傳露出。

(二) 義務說明

1. 各主題松遴選之三組輔導團隊，須配合主辦單位安排之相關輔導、課程及成果發表等活動，如入選團隊無故不參與輔導或主動表示不願參與者，視同自動放棄入選資格，主辦單位得依序遞補或取消其入選資格。

2. 獲選方案實作之隊伍，須完成提案實作。
3. 入圍團隊須配合出席聯合頒獎典禮暨半島創生論壇相關活動。
4. 獲獎團隊須依主辦單位安排，配合成果展示、簡報分享或交流活動。
5. 獲獎團隊得於「半島創生論壇」中參與「青年短講經驗交流」，分享提案經驗及實作成果，提升團隊能見度。
6. 團隊應提供提案成果相關資料（如文字說明、照片或簡報），供主辦單位作為成果紀錄及宣傳推廣使用。

十、 競賽報名方式

- (一) 本競賽採線上報名制，報名連結：

<https://www.accupass.com/go/PT-Gather>

- (二) 報名連結 QR Code：



- (三) 聯絡資訊：屏東智慧農業學校-蘇聖祺 專案經理
08-7957228 #27/0976-826598

十一、 競賽期程 (暫定)

項次	項目	培訓課程/競賽時間		截止日期	地點
1	山林島遊 旅創松	活動說明會 專家主題演講	04/18 (六)	04/04(六)	屏東青年旅創基地
		培訓工作坊 提案競賽	04/25-26 (六-日)	04/17(五)	屏東縣政府 勞動暨青年發展處
		方案實作輔導	04/28(二)-05/15(五)		
2	地方共感 數位松	活動說明會 專家主題演講	05/16 (六)	05/02(六)	屏東數位青創中心
		培訓工作坊 提案競賽	05/23-24 (六-日)	05/15(五)	屏東縣政府 勞動暨青年發展處
		方案實作輔導	05/26(二)-06/18(四)		
3	風土實踐 農客松	活動說明會 專家主題演講	05/30 (六)	05/23(六)	屏東智慧農業學校
		培訓工作坊 提案競賽	06/06-07 (六-日)	05/29(五)	屏東縣政府 勞動暨青年發展處
		方案實作輔導	06/09(二)-06/24(四)		
4	共榮共學 教育松	活動說明會 專家主題演講	06/13 (六)	06/06(六)	屏東教育創新基地
		培訓工作坊 提案競賽	06/20-21 (六-日)	06/12(六)	屏東縣政府 勞動暨青年發展處
		方案實作輔導	07/01(三)-07/14(二)		
5	方案實作成果		07/01(三) - 09/30(三)		各青創基地
6	頒獎典禮		10/2(五)、10/3(六)		墾丁 H 會館
7	聯合成果展		11/14(六)		信件通知地點

十二、 注意事項

(一) 參賽相關規定

1. 參賽團隊同意無償授權主辦單位於競賽進行過程中拍攝、錄影或製作動態影像做為紀錄、宣傳推廣、行銷或其他相關活動之用，並得以任何形式進行發表。
2. 倘評審認該次參與團隊之提案未符本次競賽理念，評審得決定各獎項從缺或不足額入選。

(二) 智慧財產權聲明

1. 參賽團隊同意將參與本計畫所提供之圖文、計畫書、簡報、照片、影音及其他資料無償授權主辦機關以不限區域、時間、次數及非營利之方式使用(包括印刷、展示、宣傳、報導、出版或公開等)，或再授權第三人使用，並同意主辦機關得改作、重製或編輯及行使其他著作權法上著作財產權人所得享有之一切權利於相關行銷媒體，且主辦機關、承辦單位及執行單位均不另通知參賽團隊。如未涉及著作人格之誣衊，參賽團隊及其成員同意對主辦機關不行使著作人格權。
2. 參賽者同意無償授權主辦機關、承辦單位及執行單位得於本活動過程中，拍攝、錄影或請參賽者提供相關照片或動態影像作為紀錄、宣傳等相關活動使用，並得以任何形式發表前述之相片或動態影像。
3. 參賽團隊有下列情形之一者，主辦機關、承辦單位得取消其參賽資格；如經獲獎得撤銷其獲獎資格，並追回發給之獎勵金。
 - (1) 經發現參賽作品有抄襲或侵害他人智慧財產權情形，或由團隊以外之他人代勞有具體事證者。
 - (2) 違反本徵件規定或提報之資料有虛偽不實、不完整等情形。
4. 參賽文件及資料(文字、圖片、影音等)，不得有侵害他人智慧財產權情事，若因抄襲或以其他類似方法侵害他人智慧財產權而涉訟者，參賽者應自行解決與他人間任何智慧財產權之糾紛，並負擔相關法律責任。如造成主辦機關損失，應由參賽團隊賠償。