2026 求真盃全國高中商管個案競賽

AI 時代高中商業決策競賽

「AI 可以幫你找答案，但真相要由你證明。」

主辦單位：路思義文教協會
活動時間：2026 年 12 月 13 日 (六) 及 12 月 13 日 (日)
活動地點：東海大學管院教室
活動對象：全國高中職學生
參賽規模：至多 36 隊

壹、競賽緣起

近年來，隨著 AI 快速發展，以及高中教育對探究與實作、自主學習與跨域整合的重視，高中生接觸商業管理、企業分析與資訊應用的機會逐漸增加。然而，目前高中階段商管競賽多以行銷企劃、創意提案或簡報競賽為主，能深入接觸企業個案並進行策略分析的競賽平台仍相對有限。

因此，本活動參考「中區個案競賽」、「台大菁英盃」及「蘇州盃高中個案競賽」等模式，規劃全國高中商管個案競賽，透過個案閱讀、AI 協作、資料分析、團隊討論與簡報表達，培養學生的問題分析、商業思維與解決問題能力。同時，面對 AI 時代資訊取得更加便利的環境，本活動不僅重視學生的資訊判讀、批判思考與獨立判斷能力，更著重於培養 AI 時代不可或缺的三項關鍵能力——**說故事能力、創造力與判斷力**。學生需要將複雜的商業資訊轉化為具邏輯且能引起共鳴的故事，透過創造力提出具有價值的解決方案，並在 AI 提供大量資訊與建議的情況下，保有獨立思考與判斷的能力。期望學生在善用科技工具的同時，不被 AI 取代思考，而能進一步運用科技放大自身的創意、表達與決策能力，建立面向未來的核心競爭力。

本競賽亦呼應 108 課綱探究與實作、自主學習及跨域整合精神，提供高中生接觸企業實務、展現能力與探索商管領域的機會，並促進高中、大學與企業之間的交流。

貳、競賽目的

- 培養高中生問題分析、商業思維與決策能力。
- 培養 AI 時代所需的資訊判讀、AI 協作與驗證能力。
- 增加高中生接觸企業實務與商業議題的機會。
- 提升高中生簡報表達、臨場應答與溝通能力。
- 建立高中、大學、企業及媒體交流平台。
- 建立全國高中商管個案競賽品牌。

參、主辦、協辦與合作

類別	單位
主辦	路思義文教協會
共同倡議	遠見雜誌、東海大學管理學院

肆、競賽對象與招生策略

本屆不以全台高中生作為單一宣傳對象，而採取社團與區域精準招生。

優先對象	方式	核心訴求
辯論社	社團合作、社群投放	論證、反應、攻防與決策
商管 / 財經社團	教師及社團邀請	商業個案與 AI 應用
模聯 / 議事類社團	社團合作	資訊判讀與臨場表達
創業 / 行銷 / 科技社團	社群與教師推廣	創意、策略與AI 協作
一般高中生	短影音與廣告	好友組隊、競賽與遊戲感

區域策略：第一優先鎖定中部高中，規劃保留約 10 至 15 隊進行重點邀請。

伍、學生參與價值與核心誘因

價值	學生獲得
利己	分析、表達、決策、AI 應用與團隊合作
利他	與隊友分工合作、激盪想法，共同完成挑戰
競爭	在有限時間內分析真實個案，與各校隊伍競爭排名與獎項

價值	學生獲得
社交	與全國高中生交流，拓展人脈與不同觀點
探索	接觸企業實務、商業策略與 AI 應用，探索商管領域及未來興趣
成果	參賽證明、獎狀 / 獎牌與競賽經驗

陸、競賽方式

一、 隊伍組成

- 每隊正式上台人數固定 4 位+2 位替補。
- 報名增加團隊介紹，作為賽前資料確認與宣傳素材篩選。
- 每個高中至多派兩隊參加，欲參賽同學自行組隊 (限同校) 並請學校老師擔任指導老師(含簽名同意後)上傳資料即完成報名，同一高中若有超過 2 隊參加，依完成報名時間順序及團隊介紹內容作為參考，錄取兩隊參加本屆比賽。

二、 問答規則

- 每隊由 2 位成員負責提問+評審 2 項提問。(第一組報告結束由第三組提問，第二組報告結束由第一組提問，以此類推)
- 問答採一問一答方式進行，回答依組內報告順序。
- 參賽隊伍於回答前有 30 秒的時間進行短暫討論。
- 問答時間將以舉牌、鈴聲或其他方式提醒。
- 每題回答時間為 2 分鐘。1 分鐘舉牌提醒、1 分 30 秒第一響、2 分鐘第二響。
- 提問應聚焦於參賽隊伍之個案分析、策略內容、資料來源或決策邏輯。
- 參賽者得針對對方使用 AI 之方式、資料可信度或分析邏輯進行合理詢問，但不得以「你用了 AI」本身作為攻擊或指控。
- 提問及回答均應以競賽內容為限，不得涉及人身攻擊、歧視、侮辱或其他不當言論。
- 不得惡意打斷對方回答或干擾問答秩序。
- 若評審對隊伍之AI 使用方式、資料來源或分析形成過程有疑義，得要求該隊進一步說明。

三、 競賽流程

階段	內容
案件發布	公布企業 / 市場情境與任務
資料理解	閱讀個案、確認問題與限制
AI 協作	搜尋、整理、比較、生成假設及驗證
策略形成	提出方案、證據與執行方法
成果準備	完成簡報 / 口頭提案
攻防問答	接受評審提問並即時回應

四、 競賽規劃

一、 參賽資格

（一）全國高中職學生皆可報名。

（二）預備隊員可參與討論，但正式上台固定 4 人。

（三）免報名費。

二、 競賽組別

（一）高科技業組

（二）製造業組

（三）商業服務業組

將於賽前採抽籤決定各隊組別並於抽籤當下公告組別為何。

三、 競賽個案

（一）預計準備 6 個企業個案。

（二）各組依不同產業進行競賽。

（三）個案內容於比賽當天公布。

五、 競賽時程表

【第一天】09:00 -

09:15　　報到

09:15 - 09:25　開幕儀式

09:25 - 09:30　移動時間

09:30　　發放個案

09:30 - 11:30　　第一階段 資料蒐集與個案分析(此時間開放使用AI 進行資料查詢、分析資料，以及簡報文件製作)

11:30 - 13:30　第二階段 資料彙整與簡報製作(此時段禁用 AI，僅能用自帶筆電，選手透過團隊討論與分工，將第一階段的資料進行修正、彙整，完成簡報資料與競賽準備。)

13:30 – 14:00　休息時間&移動時間

14:00 - 17:00　初賽發表與問答（3 小時）

17:00　　活動結束

【第二天】

第二天流程較第一天提前 30 分鐘進行

08:30 - 08:45　報到

08:45 - 08:55　開幕儀式

08:55 - 09:00　移動時間

09:00　　發放個案

09:00 - 11:00　第一階段資料蒐集與個案分析(此時間開放使用AI 進行資料查詢、分析資料，以及簡報文件製作)

11:00 - 13:00　第二階段資料彙整與簡報製作(此時段禁用AI，僅能用自帶筆電，選手透過團隊討論與分工，將第一階段的資料進行修正、彙整，完成簡報資料與競賽準備。)

13:00 – 13:30　休息時間&移動時間

13:30 - 17:30　決賽與頒獎典禮

六、 AI 使用規範

- 本競賽採取 **AI 開放使用制度**，賽者得自由選擇適合之 AI 工具協助完成個案分析。**各隊需自行攜帶一台筆電**，於第一階段資料蒐集與個案分析時使用。。
- 大會原則上不限制參賽者使用之 AI 工具種類，惟參賽者須遵守各工具之使用規範及相關法律規定。
- AI 之使用不列為違規事項；**是否能有效判斷、驗證及轉化 AI 產出**，將納入競賽評分。
- 參賽者不得將 AI 產生之內容直接視為正確答案，應依個案內容、公開資料及自身判斷進行查證。
- 若參賽隊伍大量使用 AI 產出內容，導致分析內容缺乏個案針對性、商業邏輯或人類判斷，評審得依評分標準於「AI 應用與資訊判讀」、「人類洞察與創意」及「策略與商業邏輯」等項目酌予扣分。
- 大會**不以「是否使用 AI」作為扣分依據**，而以 AI 使用之合理性、資訊判讀能力、驗證能力及最終決策品質作為評分依據。
- 評審得於問答階段要求參賽者說明 AI 使用方式、資料來源、分析過程及最終決策之形成原因。

若發現參賽隊伍使用 AI 進行資料或證據造假、冒用他人作品、虛構資料來源或其他足以影響競賽公平之行為，大會得依違規情節處分。

柒、評分方式

每隊獨立評分，不採兩兩競爭制。

評分項目	比例	評分重點
個案理解與問題定義	20%	核心問題、限制與關鍵資訊
策略思考與邏輯分析	25%	分析深度、邏輯、可行性與商業價值
AI 應用與資訊判讀	20%	合理使用AI、驗證、辨識錯誤與不盲從
洞察力與創造力	15%	個案專屬觀點、創意與非模板化
簡報與表達	10%	結構、清楚度、說服力
問答與臨場反應	10%	回答品質、反應與攻防
總計	100%	

「AI 感」不以主觀禁止為原則，而以可觀察結果評分：若高度依賴通用模板、缺乏個案證據、無法說明推理或無法辨識 AI 錯誤，將在 AI 應用、洞察力與策略邏輯等項目反映。

捌、違規與申訴

- 打斷他隊或評審正常發言。
- 不遵守主席、評審或工作人員指示。
- 以外部人員直接協助完成比賽內容。
- 偽造資料、捏造來源或故意提供錯誤資訊。
- 以技術方式破壞競賽公平。
- 重大違規得取消資格。
- 申訴須於比賽當場提出並依公告程序辦理。

玖、座談會與說明會

- 工作坊(11/22) 上午：邀請議題專家、學長姊，以及業師分享個案分析、AI 協作與商業決策。
- 提供示範案例，說明 AI 協作與依賴 AI 的差異。

拾、宣傳策略

一、精準招生

- 優先接觸辯論、商管、財經、模聯、創業、行銷、社會議題與創新科技相關主題之社團。
- 提供教師公文、活動簡介與轉發素材。
- 經營 IG、Threads、社團群組與學生自治組織。
- 與遠見等教育夥伴討論 AI 教育與商業素養議題。

二、短影音

- 先製作通用介紹影片，再依社團類型剪輯。
- 風格：搞怪、偵探社任務、倒數、競爭與反差。
- 示範賽可採縮時攝影，兩隊各 2 人拍攝。
- 影片須專業、精簡並清楚傳達價值主張。

拾壹、公文與高中端合作

公文預計於開學前後發出，明確說明學校可協助事項。

- 轉發競賽資訊至相關社團與班級。
- 協助公告報名資訊。
- 鼓勵辯論、商管、財經等社團組隊。
- 教師協助學生理解競賽與 AI 教育的關聯。
- 校方如有意願，可安排社團宣傳或校內轉發。

拾貳、場地與賽務

- 規劃 12 間競賽教室。
- 開幕預計借用 201 教室。
- 設家長休息室。
- 每隊配置 1 至 2 名隊輔。
- 地圖印於名牌背面，名牌採完整識別設計。
- 比賽適度錄影，□顧爭議處理與宣傳素材。

拾參、獎勵辦法

（一）高科技業組、（二）製造業組、（三）商業服務業組三組個別敘獎，各包括:

名次	獎勵
特優（冠軍）	獎狀 + 個人獎牌 + 15,000 元
優勝（亞軍）	獎狀 + 個人獎牌 + 10,000 元
佳作（季軍）	獎狀 + 個人獎牌 + 5,000 元
殿軍	獎狀 + 個人獎牌 + 獎品
個人獎	獎品
參賽者	電子參賽證明

獎狀以電子檔為原則；個人獎牌作為參賽與獲獎紀念。

拾肆、住宿與行政

- 晉級隊伍提供住宿協助
- 依學校地理位置給予相對應交通補助。
- 賽前提供家長同意書、參賽切結書及相關文件。
- 報名資料完整繳交後始完成報名。

拾伍、企業贊助規劃

- 活動贊助：支持比賽執行、獎項、餐飲、場地及參賽者體驗。
- 籌備贊助：支持宣傳、影片、行政及前期推廣。
- 街邊商家小額支持依校方與會計規範辦理收據。
- 預計 9 月底確認主要贊助商。
- 感謝文可於確認後快速發布，文字採模糊級距呈現。

拾陸、預期效益

- 建立 AI 時代高中商管個案競賽品牌。
- 提高東海管理學院與企管系高中端知名度。
- 建立與辯論、商管、財經等社團長期合作。
- 讓學生以競賽方式接觸 AI、商業決策與個案分析。
- 形成高中、大學、企業與媒體共同倡議AI 教育的合作模式。
- 透過第一屆指標性高中參與建立全國招生基礎。

拾柒、未來永續推動

- 建立年度固定競賽制度。
- 擴大中部及全國高中合作。
- 與企業共同開發AI 協作模式與商業個案研討。
- 建立高中社團合作名單與年度邀請機制。
- 持續發展線上工作坊、電子評分與數位化賽務。
- 建立歷屆參賽者與學長姐社群。
- 建立校內競賽傳承制度。

附件一｜AI 檢定表

項目	比例	觀察指標
個案理解與問題定義	20%	核心問題、限制與關鍵資訊
策略思考與邏輯分析	25%	策略完整、邏輯、可行性
AI 應用與資訊判讀	20%	合理使用AI、驗證來源、辨識錯誤
洞察力與創造力	15%	個案專屬觀點與創意
簡報與表達	10%	結構、表達、說服力
問答與臨場反應	10%	回答、即時思考與攻防
總計	100%	

評審備註：不得因「有使用 AI」直接扣分；應評估 AI 是否被合理整合，以及參賽者是否能對 AI 輸出進行判斷、驗證與轉化。

附件二｜報名資料

- 學校名稱、隊名、4-6 名隊員基本資料。
- 隊長聯絡方式。
- 指導老師 / 社團指導老師資訊（如有）。
- 團隊介紹與參賽動機。
- 是否為辯論、商管、財經、模聯、創業等相關社團。
- 住宿、交通與特殊需求。
- 家長同意及參賽切結相關文件。

附件三｜第一屆品牌宣傳主軸

主標語：AI 可以幫你找答案，但真相要由你證明。

- 三五好友，組一隊來破案。
- 240 分鐘，你能不能做出一個真正能被企業採用的決策？
- AI 會回答你，但它真的對嗎？
- 如果你很會辯、很會分析、很會找資料——來試試看。
- 不是考試，是一場真的商業決策任務。