



「2026 臺北秋季程式設計節大黑客松競賽」活動須知

115.08.27 版

壹、活動背景說明

臺北市政府資訊局（以下簡稱「主辦單位」）為持續推動臺北市成為服務型政府，並推廣主辦單位開源及資料開放政策，舉辦「2026 臺北秋季程式設計節」（以下簡稱「本競賽」），以「台北通」為服務平台，運用開放原始碼方式，盼讓數據驅動生活，實踐更好的使用體驗、介面設計，讓市民朋友獲得更加完善且親民的市政服務。

貳、活動目標

為達到透明開放、科技普惠、建立服務型政府的目標，本競賽以市政服務為概念，廣邀各界高手，在良好基礎上提出創意方案。同時，希望以此競賽作為首發，透過拋磚引玉，逐步將開源技術導入市政服務的一環，期望降低開發成本、提高政府經營效率，以此打造、激盪出跨縣市優質的數位公共服務。

參、參賽方式

一、參賽資格

- （一）、本競賽以隊伍為單位報名參賽，隊伍成員數量至少 4 人至多 5 人，每人限報名 1 隊，隊伍中需由 2 人擔任主要及次要聯絡人。
- （二）、本競賽對於參賽者的年齡、身份與國籍原則上不設限。惟報名時尚未年滿 18 歲者，須經法定代理人書面同意。
- （三）、參賽隊伍建議應具備以下核心技能：
 - 1. 開發工具：Git、Docker、Postman。
 - 2. 前端技術能力：HTML、CSS、JavaScript、Vue、其他 package.json 工具。
 - 3. 後端技術能力：Spring Framework、Hibernate、Tomcat。
 - 4. Flutter 開發：Flutter、Dart、狀態管理、Flutter Widgets、網路通信。
 - 5. 市政知識：了解市政運營，設計應用及開放資料。



(四)、參賽隊伍編制建議包含但不限於以下角色：

1. 專案規劃師：說明文字撰寫、應用場景規劃、主題規劃。
2. 資料工程師：資料彙整、資料源串接、系統架構。
3. 前端工程師：前端畫面開發、前後端 API 串接。
4. 後端工程師：API 開發、後端與資料庫串接。

二、報名方式

(一)、所有報名均應透過本競賽官網完成，連結：<https://codefest.taipei/>。

(二)、本競賽參賽隊伍以 40 隊或 200 人為原則；主辦單位將依據參賽者能力背景審核參賽資格，並採 2 階段審核：

1. 第 1 階段審核（書面審核）：參賽隊伍完成報名後，主辦單位將根據報名資料進行審核。審核錄取及備取結果將於第 2 階段前通知參賽團隊並公告。
2. 第 2 階段審核（面談審核）：將於工作坊同日舉行，以透過面談方式辦理。審核錄取及備取結果將於競賽活動前通知參賽團隊並公告。

(三)、參賽隊伍應提交完整團隊資料，包括但不限於成員姓名、聯繫方式與簡歷等相關資料。如經主辦單位認定提交資料不完整，主辦單位得退回該隊伍的報名申請；參賽隊伍若仍欲報名，須依主辦單位指示補交完整團隊資料後始完成報名程序。

(四)、倘不克參賽之團隊，最遲應於 10 月 30 日中午 12:00 前告知主辦單位，以利主辦單位安排候補參賽隊伍。若競賽當日參賽者無故缺席，將影響往後參與主辦單位類似競賽之報名資格。

(五)、參賽隊伍中若有未年滿 18 歲者與其法定代理人共同參賽，請於填寫報名表勾選相應選項，並請於備註欄位註明法定代理人姓名（詳報名表單之說明）。

(六)、主辦單位保留提前及延後結束報名之權利，報名人數達上限 600 人或 150 隊，即提前結束報名。

(七)、主辦單位保留遞補候補參賽隊伍，及調整本競賽參賽隊伍數之權利。



三、參賽隊伍須知

- (一)、各隊伍須指派 1 至 2 名成員代表出席實體工作坊，其餘隊伍成員得線上出席。參賽隊伍於競賽期間須全體成員實體出席並完成報到，始具競賽資格。
- (二)、若參賽隊伍未指派代表參與工作坊，主辦單位將直接取消該參賽隊伍之競賽資格。若參賽隊伍全體成員於競賽期間無正當理由未親自到場報到參與競賽，主辦單位亦有權取消該參賽隊伍之競賽資格。
- (三)、參賽團隊於工作坊報到時間截止後 30 分鐘內仍未完成報到者，主辦單位得視情形取消其競賽資格。
- (四)、工作坊面試期間，經現場唱名三次仍未到場者，取消其面試及競賽資格。
- (五)、競賽當天報到時間截止後 30 分鐘內仍未報到，主辦單位得視情形取消參賽者及所屬團隊之競賽資格。但未報到者有下列情形之一，並經主辦單位認定者，不在此限：
 - 1. 出示就醫證明或相關證明。
 - 2. 其他重大事件（面試與其他競賽不在此限）。
 - 3. 其他經主辦單位認定事項。
- (六)、參賽者若有重複參賽之情事，主辦單位得取消參賽、得獎資格並追回相關獎金(項)。
- (七)、參賽作品不得有抄襲、仿冒或其他侵害他人權益之情事。若經主辦單位發現或經他人檢舉有侵害他人權益之情事，並經訴訟程序確認屬實者，主辦單位得取消參賽、得獎資格並追回相關獎金(項)。
- (八)、主辦單位將於工作坊及競賽當天對參賽隊伍成員進行身分驗證，驗證方式包括但不限於以身分證、健保卡、駕照、護照或居留證等政府核發之證明文件。
- (九)、參賽隊伍應秉持良善立意，了解競賽規則，盡力完成競賽。
- (十)、參賽隊伍應配合主辦單位的問卷調查與訪問。
- (十一)、參賽隊伍自備本競賽相關電腦設備，請自行保管維護，若因人為方式損害，主辦單位保留免責權利。



(十二)、參賽隊伍應公開釋出所有於本競賽開發之成果，詳情請參閱第捌條。

肆、競賽時程

- 一、報名期間：115 年 9 月 1 日(二)中午 12:00 至 115 年 10 月 5 日(一)中午 12:00 止。
- 二、說明會：115 年 9 月 3 日(四)下午 17:30 至 18:30，於線上辦理。
- 三、工作坊：115 年 10 月 25 日(日)上午 09:30 至 15:30，於台北市電腦商業同業公會會議室辦理。
- 四、本競賽期間：115 年 11 月 7 日(六)至 115 年 11 月 8 日(日)止(中間不間斷)，於臺北市立大學天母校區體育館辦理。

伍、競賽內容

一、競賽主題

- (一)、本競賽將以市政服務開源為方向，以此提升並完善各城市數位服務，翻轉數位公共服務體驗為目標。
- (二)、競賽主題原則於工作坊說明概略方向，競賽當天正式公布內容，實際安排將依主辦單位規劃執行為主。

二、開發項目

- (一)、**主要目標**：以台北通為基礎，開發城市通微服務新功能。
- (二)、**資料來源**：程式運作時，所需之核心與關鍵資料應使用公開且合法之開放資料，並備註引用來源；其餘非必要資料得以模擬資料替代。
- (三)、**第三方應用**：競賽作品中僅得使用開源軟體或套件，限制使用可能產生後續授權費、訂閱費、付費功能或影響成果上架之商用模組及第三方套件(例如：google maps 等商用地圖套件)；且最終成果須符合可移轉、可維運及可上架之要求，違反本規定者，主辦單位得視情況扣分或取消參賽資格。
- (四)、**雲端／地端／裝置端 AI 工具及大型語言模型 (LLM) 使用規範**：參賽者於作品開發過程中，得使用 ChatGPT、Claude、Gemini、Codex 等雲端 AI 工具協助企劃、程式開發、除錯、資料整理、模型訓練、微調、量化及轉換。



惟參賽作品於實際執行時，如功能涉及 LLM 的即時理解、推論或內容生成，相關推論程序必須完全在裝置端執行，不得呼叫任何外部雲端模型 API、自建遠端模型伺服器或其他形式的遠端 LLM 推論服務。

一般後端服務，例如帳號登入、資料庫、檔案儲存、排行榜及資料同步，不受此限制，但不得將使用者輸入或作品資料傳送至後端進行 LLM 推論。

開發階段透過雲端 AI 預先產生的文字、圖片或程式碼可以使用，但此類固定內容不得宣稱為作品執行時的即時 AI 功能。

參賽者須揭露作品使用的裝置端模型名稱、版本、量化格式、推論框架及模型來源。評審得要求作品在關閉 Wi-Fi 及行動網路的狀態下，以現場提供的全新題目驗證 LLM 功能。

裝置端所佈署之 AI 工具或 LLM，不得為「危害國家資通安全產品」（含大陸廠牌資通訊產品）（含軟體、硬體及服務）。

三、成果發表

參賽隊伍需於第 2 天參加初選與決選進行成果發表，如選擇不進行成果發表則喪失評選資格。成果發表注意事項如下：

（一）、成果發表內容建議包括：

1. 說明擇定或被指派的題目。
2. 說明作品的想法來源及應用場景。
3. 說明開發項目、資料來源與相關技術應用細節。
4. 成果實際運作展示。

（二）、參賽隊伍限投影成果實際運作畫面發表，不允許使用任何形式簡報（如 PowerPoint、Keynote、Google 簡報等）。

（三）、主辦單位將於工作坊公布詳細成果發表流程與規則。



陸、評選辦法

一、評選程序

評審委員在競賽第 2 天，分為「初選」與「決選」兩階段進行成果發表審查，參賽隊伍會在兩階段分別進行約 2 分鐘與 5 分鐘的成果發表，並在決選階段進行問題回答。

初選階段重在了解參賽隊伍的成果，成果符合條件、完整優良的參賽隊伍者將進入決選階段。決選階段會完整審查參賽隊伍的成果發表與進行問題回答。待所有入圍決選的參賽隊伍皆審查完畢，評審委員將召開評審會議決定得獎名單，並敘明得獎理由。

二、評選標準：本次競賽分為初選與決選，詳細評分項目及配分說明如下，如有調整將於工作坊說明：

階段	項目	說明	配分
初選	服務應用	想法創意且與題目相符	40
	視覺呈現	服務功能介面清楚美觀	30
	技術完整度	架構清楚、資料來源正確 功能運行流暢	30
決選	服務應用	情境完整且實用	25
	服務完整度	服務落地可能性及難易度	30
	技術穩定度	操作流暢度與系統穩定性	20
	視覺呈現	操作介面與功能完整度	15
	創意及公益性	活用開源技術、符合公共利益、作品創意性、成果發表完整順暢	10

三、評分方式：

(一)、初選：各項目依配分比例評分，滿分為 100 分，各隊伍經評審委員合計評分後，轉換為序位，並將序位合計後，依序決定決選隊伍名單。

(二)、決選：各項目依配分比例評分，滿分為 100 分，各隊伍經評審委員合計評分後，轉換為序位，並將序位合計後，依序給定第一名、第二名及第三名各 1



隊、佳作 3 隊。序位合計結果，如遇相同情形，則由評審委員共識後決定名次。

(三)、評審委員會得保留獎項從缺或並列之權利。

四、名次給定：

(一)、依評審委員審查結果，給定第一名、第二名及第三名各 1 隊、佳作 3 隊。

(二)、評審委員會得保留獎項從缺或並列之權利。



柒、得獎隊伍權利義務

一、獎金、獎狀：得獎隊伍將核發獎金、獎狀

(一)、獎金金額：所有獎金均以隊伍為單位核發。

1. 第一名：新台幣 300,000 元整。
2. 第二名：新台幣 150,000 元整。
3. 第三名：新台幣 100,000 元整。
4. 佳作：新台幣 50,000 元整。

(二)、獎項核發：主辦單位會於頒獎典禮頒發獎狀。

(三)、得獎隊伍需要在賽後與主辦單位協作，在競賽結束後，主辦單位電子郵件通知日之翌日起算 1 個月內，將其得獎作品指定元素整併到官方案式庫中，主辦單位將於整併工作完成後執行獎金核發作業。如得獎作品經主辦單位認定整併者有困難或不適合整併者，則不受此限。詳細協作項目與規範請參閱本條第二款。

(四)、獎金分配與核發：獎金分配方式由得獎隊伍於主辦單位指定期間內自行決定後，以書面提供分配方式及匯款帳號予主辦單位。得獎隊伍與主辦單位協作完成後，主辦單位將依參賽隊伍提交分配方式及匯款帳號於 30 日內將獎金匯入本國銀行之指定帳戶。若未於指定期限內將分配方式及匯款帳號提供予主辦單位者，主辦單位將平均分配、暫保留或依法處理該筆獎金。

(五)、得獎隊伍之參賽者獎金應各自依所得稅法等相關規定辦理扣繳。

(六)、得獎隊伍應配合主辦單位要求於往後舉辦的黑客松競賽前，分享相關經驗。

二、得獎隊伍與主辦單位協作

(一)、主辦單位將於競賽結束後 2 週內，以電子郵件通知得獎隊伍希望參與協作的項目，並將得獎隊伍聯絡資訊提供予主辦單位相關開發人員。

(二)、整併範圍限得獎隊伍於競賽期間完成的作品，主辦單位僅會要求得獎隊伍簡易修改或刪減，並不會要求得獎隊伍進行額外新功能的開發。若得獎隊伍對於整併項目有窒礙難行之處，均可與主辦單位提出調整。



(三)、得獎隊伍對於開發事項如有疑問或需主辦單位協助事項，應盡速與主辦單位聯絡。主辦單位得邀請得獎隊伍就協作一同討論，相關細節將於競賽結束後 2 週內以電子郵件形式告知。

(四)、如於整併得獎作品時，發現得獎團隊違反以下事項，主辦單位將視情節輕重酌予撤銷獎項或全部或部分獎金之發放：

1. 使用第三方商用服務。
2. 未配合上傳或修改專案至指定程式庫。
3. 其他經主辦單位認定之情形。

捌、智慧財產聲明

一、參賽隊伍

(一)、參賽隊伍就其開發成果取得完整之合法授權或著作權，參賽隊伍同意以無償且不可撤銷之條件，以 AGPL 條款方式授權予主辦單位及其所屬機關，同時應附上以下第二點聲明。前述授權期間為本競賽公布得獎結果日起算 1 年，參賽隊伍於該授權期間內不得將其各自開發成果下架。

(二)、參賽隊伍應以 AGPL 條款方式授權其開發成果，並同時於授權文件上載明下列 AGPL 授權條款：

「<one line to give the programs name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Affero General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Affero General Public License for more details. You should have



received a copy of the GNU Affero General Public License along with this program. If not, see < <https://www.gnu.org/licenses/>>.」

(三)、參賽隊伍須擔保就 AGPL 授權範圍外之所提供之一切開發成果，包括但不限於參賽提案、圖文、簡報、影音及其他資料，並無侵害他人之智慧財產權、其他權利或違反法令之情事。

(四)、參賽隊伍同意將其因參加本活動所提供之圖文、簡報、照片、影音、其他資料及本活動進行中過程中，主辦單位及其所屬機關或協辦單位拍攝、錄影或請參賽隊伍提供相關照片或動態影像（包括但不限於參賽隊伍成員之姓名表示權或肖像權等權利），以永久、無償且不可撤銷之條件授權主辦單位（包括臺北市政府及其所屬機關）、協辦單位或經主辦單位授權之第三人基於宣傳之非營利目下享有重製權、改作權、公開上映權、公開傳輸權或公開展示權等依著作權法得享有之著作財產權，且該授權範圍不限區域。主辦單位進行推廣及宣傳時均不另通知參賽隊伍。

二、得獎隊伍

除了前項所述情形外，得獎隊伍之所有成員另外同意以永久、無償且不可撤銷之條件，非專屬授權予主辦單位（包括臺北市政府及其所屬機關）使用其開發成果有關之智慧財產權（包括但不限於重製權、改作權、公開上映權、公開傳輸權或公開展示權等依著作權法得享有之著作財產權），並配合主辦單位的時程規劃，協助與城市通的開源程式碼進行整合；若因系統整合需求，得獎隊伍須同意無償將其開發成果進行改作或編輯（下稱「衍生著作」），得獎隊伍亦同意將其衍生著作依本項前述所定之方式一併授權予主辦單位，且該授權範圍不限區域。

玖、修正事宜公告

- 一、如本活動須知有未盡事宜，得由主辦單位修正後公布於官方網站或其指定方式。
- 二、主辦單位、承辦單位及協辦單位保留隨時修正、異動、暫停、取消以及本活動最終解釋之權利。

壹拾、管轄法院

本活動有關爭議，均依中華民國法律處理，並以臺灣臺北地方法院為第一審管轄法院。