

類別	組別	說明
指定 專題 類	數位樂齡 美好生活組	鼓勵團隊從 <b>高齡者/照顧者</b> 需求出發，運用數位科技或結合醫護背景專業，提出最佳的智慧創新提案並開發相關應用，以協助高齡者 <b>快樂學習、提升健康舒適的生活品質、提高社會參與度</b> 。
	教育 AI 組	鼓勵團隊運用 AI 技術(生成式 AI、機器學習、語音/影像/情緒識別、自然語言處理等技術)解決教師教學、學生學習或校園管理等相關問題。
	勞工培力 訓練組	面對勞動人口短缺及產業需求變遷，期能「 <b>擴大開發及提升民眾職場實力</b> 」，保持國家競爭優勢！  因此，鼓勵參賽團隊可針對不同對象的民眾，如： <b>青年(在校/尚未就業)、待業或在職者(包含一般身分、中高齡者)、退休再就業者</b> 為發想對象，以 <u>強化各年齡層在不同場域之工作能力或培養第二專長為目標</u> ，結合「 <u>勞動部(含所屬機關)開放資料集</u> 」(至少 1 筆)或其他就業相關開放資料， <u>開發創新應用服務</u> 。協助大眾依照自己的熱情，培養職場新技能，開創自己的道路，同時為產業引進量多質優的勞動力。
	隱私強化 技術應用組	全球數位轉型浪潮下，數據為提升治理效能及多元創新的引擎，在此同時資料安全議題至為關鍵，採取適當的隱私強化技術 (Privacy Enhancing Technologies, PETs )，將可平衡隱私保護與資料運用需求，透過技術方法降低直接利用原始資料所衍生之風險，同時保有資料實用性。  <b>為推動隱私強化技術的研發與應用，本競賽組別鼓勵參賽團隊從「共享資料供他人應用時，如何兼顧資料隱私保護與資料實用性?」的角度出發，可參考競賽辦法內步驟進行構思及研發。</b>
	歡揚智慧場域 創新應用組	以「智慧場域」為發展概念，團隊至少使用 <u>一項「歡揚」所提供的數位服務</u> (iota C.ai 對話服務平台、Vital CRM、Vital BizForm 或 Secure Code Warrior)，導入應用於校園、企業營運、城市、客服或醫療等或其他特定場域，或開發具有創意及「智慧化」的多元創新應用作品。