

AI 原地三項鐵人賽

AiIT首航：靈風站

全港中小學師生**無需經驗**

AI 分析男女差異，設定彌補參數和分組合格標準

- 現場教練：即場學習 > AI 自助訓練 > 即日作賽、頒獎
- 四組冠軍獎品：**運動型藍牙耳機**
- 四組三甲：獎杯、獎狀
- 所有參賽者：達到「合格標準」即獲贈紀念品
- 所有參賽者：一律獲頒證書
- 八月頒發全港跨站總冠軍（暫定於數碼港舉行頒獎禮，但不保證）

費用全免
四組冠軍獎品
運動型藍牙耳機

點擊賽程片段



原地：**雙手運球(籃球)** · 跳繩 · 深蹲

四組男女混合：初小、高小、初中、高中

學校派隊每組 3~10 人：每人三項，各在 30 秒內完成最多次數



與時並進體驗「**AI 運動數據化**」科技

數碼港重點培育 V360 本地原創 AI 技術

同場 STEM 工作坊**放題**

晶片計時 · 光雕 · MoCap 動畫 · AI 文創 NFT · 主題元宇宙 · ...

師生無需參賽亦可參與 · 費用全免

實時回饋
數據/影像



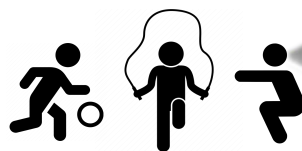
場地：

中華聖潔會靈風中學

時間：**2023 月 3 月 30 日** | 2:00pm~5:00pm

地址：大埔棟樑里 1 號

截止：2023 月 3 月 28 日午夜前



AI 自助
學習、訓練、競賽
AI 無人
裁判、分析

主辦：IPF 資訊科技體育基金
合辦：中華聖潔會靈風中學
AI 支援：V360 Limited (數碼港重點培育初創)
獎品贊助：V360 Limited · SOULNATION 公司
STEM 支援：Peanut Time · Teenosonic
Guxart de · Meta X · eeLearner

免費登記

> www.ictinpe.org/aiit-lsc

電郵 > winnie@ictinpe.org

短訊 > 9442 4228



GX STEM 工作坊放題

AI 原地三項鐵人賽現場同時舉辦「GX STEM 工作坊嘉年華」，校長、老師、學生不必參賽亦可參與，體驗多個遊戲體驗工作坊攤位，從而涉獵 Art Tech、PE STEM、創新實驗室等 Web3.0 STEM 新趨勢，費用全免；包括：

1. 晶片計時閘	HR3：專業「雙頻 RFID 長跑晶片計時閘」2023 年新版，內置鋰電池 全校自動計時，包括：體育堂球場跑圈、陸運會長跑、戶外長跑、越野跑
2. 光雕	自拍光雕：2023 遊戲體驗新方案： a) 1 節體驗：12~35 名學生 b) 3 節領袖培訓：第 1~2 節培訓，第 3 節外展服務，12~20 名學生
	光雕路演：到校製作，連學生後期製作實習課程，6~12 節，12~20 名學生
	節慶禮堂光雕嘉年華：到校製作，連講座、路演、多種 STEM 遊戲體驗攤位組合
	第六屆香港光雕節：12 節標準團隊建設課程，12~20 名學生，最後一輪招生
3. 文創 NFT	中小學先驅文創 NFT：作品分享，模擬 NFT 平台操作體驗
4. MoCap 另一個我	穿上 MoCap 裝置：體驗 Live XR 動畫，簡易製作擁有自己面孔的 3D 動畫原理
	MoCap 應用：在 3D 動畫、遊戲、電影、舞台劇、體育、機械狗等的概念
5. 主題元宇宙	元宇宙校園：跨社區共享概念設計雛形的示範
6. DIY 手機 App (Android, iOS)	WalkApp：DIY 計步器 App UX 及遊戲活動，鼓勵社區健步運動的獎勵計劃
	IoT 節能課室：DIY 物聯網 App UX 及遊戲活動，促進節省用電的獎勵計劃
7. 工作坊組合	多種 STEM 遊戲體驗攤位：到校製作，可單獨，可組合主題公園式嘉年華活動 e.g. 節慶禮堂光雕嘉年華 + 1~4 種 STEM 遊戲體驗攤位組合，e.g. 自拍光雕 etc
8. 校園數碼轉型	裝置展覽，包括：校園專屬 IoT 門鎖系統、電能汽車共享充電系統、LED 幕牆、 三面 LED Cave、光雕投影機、沉浸式光投影 Cave（非互動型）
9. 節目管理	深入分享舉辦本 <賽事> 及 <工作坊組合> 的技術和活動管理資源

免費登記 > www.ictinpe.org/aiit-lsc



電郵 > winnie@ictinpe.org

短訊 > 9442 4228



目的

AI 技術為現今科技發展及 STEM 教育不可或缺的領域之一，今年尤其熱切；隨着疫情遠去，社交活動逐漸回復正軌，我們期望透過舉辦「AI 原地三項鐵人賽」以促進兩方面的目標，包括：

- 透過 AI 科技所帶來的樂趣、創意和龐大的自動處理能力，鼓勵全校師生、家校培養恒常運動的健康生活習慣，尤其是彌補市民在疫情期間普遍下降了運動量
- 透過創新的 AI 科技融入體育和 STEM 教育，促進師生與時並進提升 STEM 學習和應用的切身體驗

本活動採用數碼港重點培育的本地原創 AI 技術，不單有助促進本港科技發展並創造就業機會，同時也促進學校與本地原創者近距離交流以至共享資源，提升創科學習與真實產業互動的專業水準；期望透過舉辦本活動能有助凝聚社商校協作持續發展，促進專業的 AI 運動科技進一步融入市民的日常生活，以至演變更多適合中小學科技教育中，PE STEM 和 Art Tech STEM 等範疇的創新學與教資源，造福社區，並銜接青少年在 Web3.0 不同領域的前瞻性生涯規劃

本學年活動大綱

本活動由現在至八月期間為先驅開拓階段，由先驅夥伴創辦，吸收經驗以及協作提升活動的內容和水準

分站	分為約四個分站，分四天舉辦獨立的賽事， 活動無任何收費	
參賽	全港中小學皆可免費登記其中一個分站，由老師帶領學生團隊參賽，師生無需經驗	
訓練	現場教練即場指導 AI 輔助學習、訓練，即日競賽、頒發錦標	
總站	比較所有分站數據，選拔全港跨站總冠軍	
科技	賽事採用 V360 Limited 的專業「人工智能運動數據化」技術 數碼港重點培育的初創、STEM SEED 種子計劃認可的 PE STEM AI 技術	
STEM	現場設置多個師生體驗 STEM 工作坊放題，師生無需參賽亦可參與，率先體驗 23/24 新趨勢	
日期地點	靈風站	3 月 30 日 2:00~5:00pm (召集時間 1:00~1:45pm) 中華聖潔會靈風中學 新界大埔棟樑里 1 號
	總站	8 月 12 日? AIIT「全港跨站總冠軍頒獎禮」暫定於數碼港舉辦，但不保證 (可能結合數碼港 DELF 數碼娛樂領袖論壇 或 第六屆香港光雕節嘉年華合併進行)



延續發展

- 期望於八月頒獎禮後檢討成果，並招募 23/24 第一屆「全港 AI 原地鐵人聯賽」的合作夥伴
- 暫時預計「聯賽」全港分為十八區，中小學混合全年進行
- 一年一度舉辦頒獎禮嘉年華活動，頒發區域性和全港性的錦標

願景

AI 原地三項鐵人賽今天只是疫情逐漸遠去的一個起點，期望 23/24 年度能透過創建「社商校協作論壇」以探究不同社區或特殊教育需要，適當地運用 AI 科技靈活多變的特性，持續創造更多元化的競賽項目，以達致以上鼓勵恒常運動以及提升 STEM 教育水準等目標；期望日後的錦標除了體育競賽之外，尚包括：科技創新、社區活動推廣以及美術設計等 STEM 領域，培育香港成為體育和創意之都所需的人才新秀

賽制



參賽資格	全港中小學皆可參與, 學生由老師帶領參賽, 參賽者無需經驗 (費用全免)	
參賽組別 (共四組)	男女混合賽事分為四組, 系統透過大數據分析平均值和男女差異, 設定彌補參數及不同的合格標準, 參賽者達到合格標準即獲贈紀念品; 四個組別包括: (1) 初小組: 小 1~3 ; (2) 高小組: 小 4~6 (3) 初中組: 中 1~3 ; (4) 高中組: 中 4~6	
參賽人數	每校只限登記約四個分站的其中一站 每校每組只限登記一隊, 每隊男女混合 3~10 人 (即每校最多可派兩隊: 初小、高小、初中、高中等各派一隊); 人數上限可酌情處理, 請於登記表「其他/特殊需要」提出	
賽程	步驟一	現場教練指導即場學習: AI 輔助原地鐵人三項訓練
	步驟二	自主進行 AI 輔助訓練: 雙手運球(籃球)、跳繩、深蹲
	步驟三	輪流競賽: 鐵人三項每項分別於 30 秒內完成最多動作的次數, 運用 AI 輔助裁判動作的次數和幅度, 並即時回饋成績數據及影像
裁判	AI 裁判	AI 視像科技彌補肉眼難以保證的準確性、客觀性、穩定性, 例如: - 點算高速跳繩、雙手同時運球的次數 - 評審動作的幅度、運球的高度、深蹲的深度等, 是否符合標準 - 無需手持裝置, LCD 大屏幕實時回饋數據、影像和指示
	VAR 裁判	雷同足球世界盃, 可即時逐格重播錄影片段, 公開目測評判爭議
評審	分站評審	每個單項賽事的數據將實時上載雲端數據庫, 即時獲取個人分站分組成績
	跨站評審	全部四個分站完成賽事後, 比較所有分站數據, 選拔跨站總冠軍 (八月頒獎)
頒獎禮	分站錦標	每個分站即日結算全部四組成績, 即日頒發獎杯、獎品、參賽證書
	總站錦標	暫定八月於數碼港舉辦: 全港跨站總冠軍頒獎典禮 (但不保證)

獎項

組別	冠軍	亞軍	季軍	優異獎	跨站總冠軍
初小組	1 名: 獎杯, 獎品 獎品由 V360 Limited 及 SOULNATION 贊助 OPENEAR 2 運動型藍牙耳機	1 名: 獎杯、紀念品	1 名: 獎杯、紀念品	達到合格標準即獲贈紀念品	八月選拔及頒發全港跨站總冠軍暫定於數碼港舉行頒獎禮, 但不保證
高小組					
初中組					
高中組					

* 所有參賽者將獲頒 AIIT – Alpha「AI 運動數據化競賽活動」首航證書

獎品

分站	分站冠軍：獎品由 V360 Limited 及 SOULNATION 贊助 OPNEAR 2 運動型藍牙耳機
	冠、亞、季軍：將獲頒獎杯及獎狀
	優異獎：達到合格標準即獲贈紀念品
	所有參賽者將獲頒 AIIT「AI 運動數據化競賽活動」首航證書，成為獨一無二的「AI 原地三項鐵人賽」 首航挑戰者
總站	跨站總冠軍獎品：待定
	跨站總冠軍獎品：NFT 主辦機構將發行四組總冠軍各一個獨一無二的 NFT，獲獎者共享部份收益（NFT 的發行有可能毫無市場價值，主辦機構不保證任何 NFT 收益）

校本延續發展

舉辦近似競賽遊戲活動	新一代教育活動模式	Web3.0 STEM 技術發展
學校可免費分享本活動的運作經驗，以及付費租賃 V360 AI 運動數據化系統 學校可校本舉辦近似的競賽遊戲活動，推廣健康社區的氛圍 學校可恆常舉辦家校及中小幼銜接體育遊戲活動，促進家長及學生一起培養健康運動的樂趣，並率先涉獵 Web3.0 未來生活模式發展的新面貌	老師可於體育堂運用 AI 輔助學習、訓練、評估，以有限的人力和空間去照顧全校學生皆可恆常進行專業或有趣的體育活動，不經人手無痛管理數據，生成校本體適能數據檢測、管理及分析數據庫 學生可運用 AI 輔助訓練、裁判、自動數據記錄、即時回饋數據及影像等功能，於課餘自助學習、訓練、與同學對賽，一人一戶 APP 即時回饋個人里程數據 學校可舉辦獎勵計劃，促進學生自主學習的動機，自動記錄體育堂練習、評估、課餘活動等運動數據至個人數據庫，從而累積獎賞 除了鐵人三項之外，尚有眾多已開發或將開發的專業或休閒項目 影像/動畫示範功能有助提升學與教的效率，降低學生自主學習、自助訓練和對賽的門檻	本賽事專業的「人工智能運動數據化」技術由 V360 Limited 提供；V360 為數碼港重點培育的初創，難能可貴的本地原創技術，同時支援專業運動及學界體育發展 V360 同時為 STEM SEED 種子計劃認可的 PE STEM AI 技術，符合本港中小學 PE、STEM 及創新實驗室發展，並能銜接 GX STEM「社區數碼轉型」共享創新的生態，包括： • MoCap 另一個我個人化形象訊息(Visualize) • 累積里程數據以驅動元宇宙 (Metaverse)社交活動 • 主題節目遊戲體驗介面 (Gamify UX)活動設計 • 以及更多由「人工智能運動數據化」技術結合 Web3.0 網絡所驅動的新事物