

**AIIT**  
AI In-place Triathlon

主辦



協辦



V360

QUANTIFYING SPORTS TRAINING



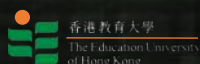
數碼港  
**Cyberport**

合作夥伴



信興科技有限公司  
SHUN HING TECHNOLOGY CO., LTD.

社商校協作夥伴



香港教育大學  
The Education University  
of Hong Kong



Department of Education Policy  
and Leadership

eeLearner® META X STEM

AI 原地三項鐵人賽首航第四站

# AIIT : 粉官站



雙手運球(籃球) · 跳繩 · 深蹲

四組：男女混合賽

初小、高小、初中、高中

學校每組 3~10 人：每人三項最多次數 (30 秒/項)

中小學無需經驗：現場教練指導

四組冠軍獎品：運動型藍牙耳機 (或防水喇叭)

四組三甲：獎杯、獎狀 / 參賽者一律獲頒證書

特邀 8 月 26 日 數碼港跨站總冠軍頒獎禮

同場 STEM 工作坊放題

晶片計時、WalkApp、光雕、MoCap、NFT



AIIT 實況片段

AI 自助  
學習、訓練、競賽

AI 無人  
裁判、分析

費用全免

四組冠軍獎品  
運動型藍牙耳機



## 粉嶺官立中學

時間：2023 年 7 月 6 日 | 2:00pm

地址：新界粉嶺一鳴路 27 號

## 免費登記

> [www.ictinpe.org/aiit-fgss](http://www.ictinpe.org/aiit-fgss)

電郵 > [winnie@ictinpe.org](mailto:winnie@ictinpe.org)

短訊 > 9442 4228

主辦：IPF 資訊科技體育基金 (NGO#91/15045)

協辦：粉嶺官立中學

AI 技術支援：V360 Limited (數碼港重點培育初創)

合作夥伴：信興科技有限公司

贊助：V360 Limited · SOULNATION 公司

社商校協作夥伴：香港教育大學 教育及人類發展學院 教育政策與領導學系 · eeLearner · Meta X

# GX STEM 工作坊放題

AI 原地三項鐵人賽現場同時舉辦「GX STEM 工作坊放題」，校長、師生有否參賽皆可免費參與，體驗多個遊戲體驗工作坊攤位，涉獵 STEM 23/24 趨勢，包括 Art Tech、Fit Tech、Web3.0 等 STEM 及創新實驗室，費用全免

1. AI 十項全能	<b>APT-200</b> AI 運動數據化系統 中小學 Sport-Tech Lab 及 遊戲化體適能活動方案 (AIID)
2. RFID 晶片計時障礙賽	<b>HR2X</b> 雙頻 RFID 長跑晶片計時閘 (Chip Timing Gate) 中小學 Sport Tech Lab 及 遊戲化體適能活動方案 (COG)
3. Walk App	<b>Walk App STEM</b> AI 輔助 DIY 計步器 App 設計 及 遊戲化家校健步活動 (Walk Game)
4. 自拍光雕	<b>自拍光雕 STEM</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 節 淺嘗工作坊</li><li>• 2+1 節 領袖工作坊 + 外展路演活動</li></ul>
5. AI 編程 互動光雕	<b>互動光雕 STEM</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 光雕節：12~24 節 團隊建設課程</li><li>• 中大型表演後期製作實習 (建築物外牆、禮堂)</li><li>• 光雕嘉年華實習 (講座、路演、STEM 攤位組合)</li></ul>
6. MoCap 另一個我	<b>3D 體感追蹤系統 + 3D 頭像掃描 = 另一個我 Live 3D 動畫</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• MoCap AI 體育教練動畫工作坊</li><li>• MoCap 元宇宙校友動畫課程</li><li>• 電影、舞台劇 XR 虛擬製作實習 (Virtual Production)</li></ul>
7. AI 文創 NFT	<b>中小學先驅文創 NFT 作品分享</b> 模擬+真實 NFT 平台操作體驗
8. 元宇宙校園	<b>元宇宙校園</b> DIY 元宇宙校園共享社區：設計及推行有意義的校友活動

# AIIT 願景

AI 人工智能為現今科技發展及 STEM 教育不可或缺的領域之一，今年尤其熱切；隨着疫情遠去，社交活動回復正軌，我們急不及待創辦 AIIT – AI 原地三項鐵人賽，期望達致兩個目標：

- 透過 AI 科技所帶來的樂趣、創意和龐大的自助處理能力，鼓勵全校師生、家校、中小幼友校「一起」培養恆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和社交活動量
- 透過創新的 AI 科技融入體育、STEM 教育和日常生活，促進師生與時並進提升 STEM 學習和應用的切身體驗，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

分站	AIIT 首航分為四個分站，預計暑假前完成，分別於九龍西、九龍東、新界西、新界東等，與當區先驅學校合辦四個獨立的賽事， <b>活動無任何收費</b>
參賽	全港中小學師生團隊皆可免費登記其中一個分站，無需經驗；現場真人和動畫教練即場指導，即日作賽、頒獎
總站	完成全部四個分站後，比較所有數據並選拔跨站總冠軍 8 月 26 日於數碼港 DELF 舉辦全港跨站總冠軍頒獎禮，邀請四站參賽團隊出席
延伸	期望 23/24 年度 Q4 延續創辦正式第一屆「AIIT 全港十八區聯賽」，然後逐年舉辦
科技	賽事採用 V360 Limited 的專業「人工智能運動數據化」技術，V360 為數碼港重點培育初創、STEM SEED 種子計劃認可的 PE STEM AI 技術
STEM	現場設置多元師生體驗 STEM 工作坊放題，師生有否參賽皆可參與，率先體驗 23/24 新趨勢



## 關於 AI in PE STEM

AIIT 所採用的「AI 運動數據化」技術為數碼港重點培育的 V360™ 本地原創技術，也是 STEM SEED 種子計劃認可的 PE STEM AI 技術，不單止有助支持本地 AI 科研發展，創造就業機會，同時也促進學校與本地原創開發者近距離交流，以至共享資源和雲端數據庫，以提升創科學習與真實產業互動發展的專業水準，從而演變更多適合中小學 STEM 科技教育的學與教資源和青少年人才實習機會，包括 PE STEM 和 Art Tech STEM 等範疇，促進任何年齡和家庭背景的學生都可透過適當的 STEM 專題研習而創造對社區真實有用的創新成果

同時，我們發現在這個領域應用適當地 AI 技術似乎並沒有取代了某些工作崗位，反而創造了過往難以實踐的新活動模式，讓一些體育活動管理變簡單：

- 大幅降低了中小學過往難以持續舉辦類似活動的人力負擔，以至每間中小學或社區中心日後都有可能恆常自主舉辦
- 透過將 AI 輔助體育活動遊戲化，有助促進學童自主提升運動量的動機和樂趣，以至在體育堂和小息時間都可以自助訓練和對賽，並透過自助和互助活動等提升社交體適能 (Social Fitness)，從而促進「運動+社交」帶動的健康社區數碼轉型
- 老師得以更專注因材施教，並透過全方位收集的數據分析發掘新秀人才，甚至根據科學化的個人特性而及早推薦學生銜接不同領域的專業發展



# 賽制

參賽資格	全港中小學師生團隊皆可免費登記其中一個分站, 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 <b>只限</b> 登記其中一個分站 每校每組 <b>只限</b> 登記一隊, 每隊男女混合 <b>3~10人</b> (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	
時間	2:00~5:00pm (召集時間 1:00~1:45pm)	
賽程	步驟一	現場教練指導即場 <b>學習</b> : AI 輔助原地鐵人三項訓練 現場教練即場指導 AI 輔助學習、訓練, 即日競賽、頒發錦標
	步驟二	自主進行 AI 輔助 <b>訓練</b> : 雙手運球(籃球)、跳繩、深蹲
	步驟三	輪流 <b>競賽</b> : 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>點算高速跳繩、雙手同時運球的次數</li> <li>評審動作的幅度、運球的高度、深蹲的深度等, 是否符合標準</li> <li>無需手持裝置, LCD 屏幕實時回饋數據、影像和指示</li> </ul>
	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 <b>即日結算</b> 全部四組成績, 即日頒發獎杯、獎品、參賽證書
	總站錦標	預計八月舉辦全港跨站總冠軍頒獎典禮, 暫定於 <b>數碼港</b> 舉辦, 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				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	獎品由 V360 Limited 及 SOULNATION 贊助 OPENEAR 2 運動型藍牙耳機	1 名: 獎杯	1 名: 獎杯	達到合格標準即獲贈小禮品	
初中組					
高中組					

\* 所有參賽者將獲頒 AIIT 首航證書

# 獎品

分站	分站冠軍：獎品由 V360 Limited 及 SOULNATION 贊助 OPENEAR 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小禮品
	所有參賽者將獲頒 AIIT 首航證書
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
<p>學校可<b>免費</b>分享本活動的運作經驗，以及<b>付費</b>租賃 V360 AI 運動數據化系統</p> <p>學校可校本舉辦近似的<b>競賽遊戲</b>活動，推廣健康社區的氛圍</p> <p>學校可恆常舉辦家校及<b>中小幼銜接</b>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</p>	<p>老師可於<b>體育堂</b>運用 AI 輔助學習、訓練、評估，以有限的人力和空間去照顧<b>全校學生</b>皆可恆常進行<b>專業或有趣</b>的體育活動，不經人手無痛管理數據，生成<b>校本體適能數據檢測、管理及分析數據庫</b></p> <p>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<b>自助學習</b>、訓練、與同學對賽，一人一戶 APP 即時回饋個人里程數據</p> <p>學校可舉辦<b>獎勵計劃</b>，促進學生<b>自主學習</b>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</p> <p>除了鐵人三項之外，尚有眾多已開發或將開發的<b>專業或休閒項目</b></p> <p><b>影像/動畫示範</b>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</p>	<p>本賽事專業的「人工智能運動數據化」技術由 <b>V360 Limited</b> 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</p> <p>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 「<b>社區數碼轉型</b>」共享創新的生態，包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MoCap 另一個我個人化形象訊息 (<b>Visualize</b>)</li> <li>• 累積里程數據以驅動元宇宙 (<b>Metaverse</b>) 社交活動</li> <li>• 主題節目遊戲體驗介面 (<b>Gamify UX</b>) 活動設計</li> <li>• 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</li> </ul>