

項目名稱	首席研究員	簡介	獎項
1. 智能斜視角度測量系統	數學與資訊科技學系 助理教授傅弘博士	這款自動化智能系統能客觀而有效地評估及診斷斜視，有助緩解社區眼科專家短缺的情況。系統結合人工智能和深度學習技術，助視光師進行快速且準確的斜視臨床評估。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 金獎</li> <li>● 評審特選獎</li> </ul>
2. 利用簡易樣本前處理結合總有機碳分析進行快速微塑膠測定	科學與環境學系副教 授曾耀輝博士	這個半自動化樣本預先處理裝置優化了總有機碳分析法，可高效而準確地評估不同水樣本中的微塑膠含量。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 金獎</li> <li>● 大會特選獎</li> </ul>
3. 智慧城市中的跌倒監察系統	研究與發展事務處研 究助理教授蒙偉賢博 士	在私人地方跌倒而無人發現，可能會錯過及時治療，甚至危及生命。這套智能跌倒監察系統可以檢測私人區域（例如無障礙廁所）內使用者的情況及狀態，能夠及時作出適當治療。系統由伺服器 and 現場跌倒檢測硬件組成，通過窄帶物聯網（NB-IoT）技術進行連接。硬件包括微型控制器和兩個熱敏傳感器。後台系統可以計算熱敏傳感器檢測到的數據，並發送異常報告。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 金獎</li> <li>● 特別獎</li> </ul>
4. 監測肉類和海鮮的納米傳感器系統	科學與環境學系教授 (實踐) 周卓輝教授	這個智能食品監測系統結合納米傳感器、物聯網和人工智能，無論是新鮮抑或包裝肉類和海鮮，只要在變質後釋出生物指標，均可靈敏感應，從而監測食物腐壞程度。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 金獎</li> <li>● 特別獎</li> </ul>
5. 適合幼兒自主學習的視覺人工智能練習遊戲	教大教育 + 與社會企 業家基金初創團隊 Headset Limited 及校 外夥伴 Tree Bear Limited	此發明利用先進的創新電腦視覺演算法，綜合計算手勢識別、眼睛偵測和物體追蹤，為年幼兒童提供自主學習的互動遊戲。透過整合視覺人工智能技術，這套系統可以增強學習體驗，鼓勵身體運動和人與人之間的互動，並限制電腦螢幕使用時間。身臨其境的教育遊戲亦可令兒童發展認知技能，減少對傳統電腦螢幕活動的依賴。這項發明開創了一種新穎的解決方案，平衡了幼兒教育中的科技使用，促進主動學習和健康發展。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 金獎</li> <li>● 特別獎</li> </ul>
6. 坐地輕排球及它的多功能運動裝備	健康與體育學系助理 教授梁家文博士	坐地輕排球是一項專為提升肢體殘障人士及長者身心健康而設的團體運動。另外，專門而設的運動裝備改善了現有服裝的局限和減低了坐地運動的移動限制，從而鼓勵肢體殘障人士和長者運動。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 金獎</li> <li>● 特別獎</li> </ul>
7. Learningverse: 專為協作學習而設的 3D 元宇宙	數學與資訊科技學系 副教授宋燕捷博士	Learningverse 為 3D 元宇宙平台，旨在為教育團體提供一個沉浸式、互動性和協作性高的學習平台。平台運用電腦和網絡	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 銀獎</li> <li>● 特別獎</li> </ul>

		攝像機，以及鏡像技術，為使用者製作虛擬角色，提供了一個新穎的學習體驗。	
8. 為小朋友推廣健康飲食及扮演病菌戰士的遊戲學習教材	健康與體育學系助理教授鍾明恩博士	三款桌上遊戲的對象為小學生，皆以健康飲食和預防傳染病為主題，希望透過有趣、互動的方式將遊戲過程中學到的知識應用到現實生活中。遊戲旨在實現以下學習目標：1) 根據推薦的 3:2:1 營養比例規劃飲食習慣；2) 識別均衡飲食所需的食物分類；3) 將病菌和病毒感染的預防方法與日常生活聯繫起來。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 銅獎</li> <li>• 特別獎</li> </ul>