

## 2020 年全國大專校院智慧創新暨跨域整合創作競賽須知

### 壹、 競賽目的：

- 一、 鼓勵全國大專校院師生從事資通訊軟硬體實務設計，培養設計與應用能力，激發智慧設計創意及提升軟體設計實務經驗，以增進學生學習興趣，提升我國資通訊教育及資通訊工業技術水準。
- 二、 提升跨域整合實務經驗，並於校園培養軟硬體設計人才，拓展國內人才培育管道，協助廠商發掘軟體專業人才，以強化國內開源軟體研發技術能量。
- 三、 促進產學合作，對於競賽獲獎團隊，將主動輔導團隊學生進入產業界服務，媒合獲獎作品，促成國內優質師生團隊邁向全球優質企業與產業接軌。

### 貳、 競賽主題：

競賽主題為智慧創新暨跨域整合創作，包含下列五項主題：

- 一、 物聯網組：包含互聯網、雲端運算、邊緣運算、數位家庭、數位匯流、網路應用與服務、無線網路技術與系統、寬頻網路技術、光通訊技術與系統。
- 二、 智慧機器組：包含智慧型機器人、智慧監控、智慧型控制、工業 4.0、電腦視覺、嵌入式系統、感測技術、量測儀器設計。
- 三、 數位永續科技組：包含智慧生活、智慧城市、智慧綠能、健康照護、醫療照護、社會關懷、人工智慧、災害防治與監控。
- 四、 體感互動科技組：包含 AR/VR/MR、體感互動、互動多媒體、多媒體與數位內容、人機介面與互動、遊戲、電子書、穿戴式裝置。
- 五、 電商與金融科技組：包含電商服務、金融科技、區塊鏈、行動支付、智慧服務、巨量資料應用、社群運算。

參、 競賽網站：<http://niicc.cilab.csie.ncu.edu.tw/>

肆、報名日期與時間：109 年 5 月 8 日至 109 年 7 月 3 日 23 時 59 分止。

伍、報名方式和競賽流程：

- 一、由大專校院在校生組隊參加，每所學校報名隊數不限。每隊指導教師 1 人（指導教師多於 1 人時，請推派 1 位為代表），隊員 1 至 4 人（可以跨校），每隊應推派 1 位成員擔任領隊並統籌相關事宜，每位隊員必須為在校生或應屆(108 學年度)畢業生。
- 二、參賽隊伍須在報名期限內登錄競賽網站，依照「報名作業說明」完成報名程序。逾時報名、未依規定填寫報名資料、未上傳報名所需競賽文件者，不予受理。
- 三、參賽隊伍請就競賽主題填列優先參賽順序，評審委員會得視作品實質內容與實地測試場地等因素調整之。
- 四、新增「跨域整合特別獎」，資格條件為非資電相關科系(篩選條件另行公告於網站)之隊伍或跨系所之整合隊伍，請於報名頁面主動勾選參加此獎，並於主辦單位審核符合參賽條件後公布於入圍決賽公告。
- 五、參賽隊伍報名完成至實地測試前，根據實際狀況須更換隊員者，應於 109 年 8 月 31 日前填妥「隊員更換申請表」，向主辦單位提出申請核備。逾期提出申請者，概不受理。
- 六、文件審查初賽：由評審委員依各參賽隊伍所繳交之企劃書、系統需求書及 3 分鐘展示影片進行評選，通過後進入實地測試評審決賽。
- 七、實地測試評審決賽：通過初賽之參賽隊伍於實地測試評審決賽一星期前上傳作品設計測試文件，並於決賽現場展示系統及問題詢答。
- 八、入圍及獲獎隊伍由主辦單位輔導參加人才媒合會，以隊伍為單位繳交作品介紹及個人履歷，並由主辦單位媒合面談企業。

陸、訓練營：

- 一、臺北場：109 年 7 月 28 日（週二）及 8 月 5 日(週三)  
高雄場：109 年 7 月 31 日（週五）  
臺中場：109 年 8 月 3 日（週一）

二、 參加訓練營課程為本競賽之必要項目，若當日有正當理由無法出席，請指導教師親筆簽名，完成請假手續，並於事後一週內使用線上教學完成課程學習。

三、 訓練營課程將教導如何撰寫競賽作品之「企劃書」與「系統需求書」。此外，在設計作品時，如何考量「人機介面設計」(UI)與「使用者體驗」(UX)之設計因素，使所開發之作品能更貼近使用者。而上述內容亦為競賽作品之重點評分項目。

#### 柒、 評審標準：

一、 主辦單位遴聘業界專家、學術單位或社群專家組成評選委員會，擔任競賽各項主題之評審委員。

二、 競賽分文件審查初賽及實地測試評審決賽兩階段進行，其評分原則如下：

(一)文件審查初賽：企劃書、系統需求書及影片 20%、設計創新性 25%、理論基礎深度性 15%、實用性與完整性 25%、UI 與 UX 設計 15%。

(二)實地測試評審決賽：作品設計測試文件 20%、簡報表現 20%、實體展示 60%。

三、 請依實際需求填寫實地測試需求表，如未使用或造成資源浪費，將送交評審委員會作為評分參考。

#### 捌、 文件審查初賽：

一、 參賽隊伍依據訓練營所教導之文件撰寫方式，於 109 年 8 月 14 日(週五)23 時 59 分前上傳企劃書、系統需求書及 3 分鐘展示影片至競賽網站。

二、 經評審委員審查後，每項主題擇優選出參加實地測試評審決賽晉級隊伍，並於 109 年 9 月上旬在競賽網站公告隊伍名單。

三、 所有完成文件審查隊伍，如有需要可至競賽網站下載參賽證明。

#### 玖、 實地測試評審決賽日程：

一、 實地測試評審決賽日程：實地測試由評審委員實地評分，於 109 年 10 月 25 日在國立中央大學舉行。

二、 實地測試時，必須提供「作品簡介」與「作品設計測試文件」紙本各 4 份，供評審委員查核。

壹拾、 獎勵方式：(獎金頒發對象僅針對參賽學生)

一、 競賽主題得獎隊伍獎狀與獎金頒發原則，說明如下：

(一)第一名各 1 隊，每隊獎金新臺幣 10 萬元、指導教師與每位隊員獎狀 1 紙。

(二)第二名各 2 隊，每隊獎金新臺幣 5 萬元、指導教師與每位隊員獎狀 1 紙。

(三)第三名各 3 隊，每隊獎金新臺幣 2 萬元、指導教師與每位隊員獎狀 1 紙。

(四)佳作各 4 隊，每隊獎金新臺幣 5 千元、指導教師與每位隊員獎狀 1 紙。

(五)跨域整合特別獎各 1 隊，每隊獎金新臺幣 2 萬元、指導教師與每位隊員獎狀 1 紙。

二、 得獎作品隊數及獎項，業經「優勝作品評定會議」依各項主題隊數與作品優良情形議定，必要時可從缺、調整或增加，但以不超過獎金總額為原則。

三、 依所得稅法獎金需扣繳所得稅(獎額含稅)，競賽獎金或獎品價值為 2 萬元(含)以上需由主辦單位代扣 10%之稅金，並併入該年度綜合所得稅申報納稅。

四、 得獎名單公布之次日起一週內，如有隊員異動(只可刪減不得增加或更換)，應由指導教師擬具申請書，敘明理由正式備文向主辦單位提出申請，經主辦單位同意後始得修改。逾期提出申請者，概不受理。因隊員異動引起之任何爭議，由指導教師負責。

五、 得獎作品除公開舉辦頒獎典禮與成果展示外，並將各得獎作品之指導教師與隊員名單與作品簡介等相關資料，整理公布於本競賽網站提供參考。

六、 頒獎典禮暨人才媒合會舉行時間以競賽網站公告為準，得獎隊伍需於 109 年 11 月 9 日前至競賽網站填寫作品簡介，並將得獎作品之使用手冊、參賽心得、照片 2 張及 3 分鐘作品介紹影片上傳至競賽網站。

壹拾壹、 注意事項：

一、 參賽隊伍未依規定繳交各項參賽文件及相關資料者，主辦單位得取消其參賽資格。

二、 為強調本競賽之公平性，規定所有參賽隊伍於參賽文件及決賽報告時，所有書面資料、簡報檔案、展示影片、作品及口頭報告、服裝，均不得使用學校系所標誌、提及學校系所、教授姓名及任何可供辨識參賽者身分的資料，違者由主辦單位及評審會議認定並扣分處理，扣分

處理如下：

(一) 參賽隊伍若違反以上注意事項，文件審查初賽時將依照初審的分數乘上 0.8 計算。

(二) 入圍實地測試評審決賽隊伍，若於決賽時仍違反以上注意事項將直接零分計算。

三、 同一作品已在公開競賽中獲獎，不得參加本競賽：

(一) 參賽隊伍以同一作品參加其他競賽（發明展及校內競賽不在此限）且獲獎者，不得報名參加本競賽。若經查獲違反此規定者，一律取消其得獎資格，不得有任何異議。

(二) 以同一作品同時報名此競賽和其他競賽時，若在本競賽決賽（或複賽）前，已獲得其他競賽通知得以進入該競賽之決賽（或複賽），須放棄參加其他競賽之資格，才能參加本競賽之決賽。若經查獲違反此規定者，一律取消其得獎資格，不得有任何異議。

(三) 作品已獲得其他競賽獎勵（發明展及校內競賽不在此限），若經較大幅度之修正或改進（由評審委員認定之），得報名參加本競賽，應於參賽文件中的適當章節或決賽簡報，詳細說明本次參賽作品與獲獎作品之不同處。若經查獲違反此規定者，一律由主辦單位逕行取消其得獎資格，不得有任何異議。

四、 如有下列情況，須於系統說明文件註明參考資料：

(一) 有技術合作單位。

(二) 接受國內外各機構經費補助者，須敘明補助單位及補助金額。

五、 請勿使用已商品化作品參加本競賽。

六、 本競賽不受理場外評審，參賽隊伍必須依排定時間與地點參加實地測試。

七、 參賽作品應確由參賽隊員自行創作，不得有抄襲或代勞情事，或涉著作權、專利權及其他權利之侵害，參賽者若違反相關規定，應自負相關法律責任；又若經檢舉、告發或查證屬實，將取消其參賽資格、得獎資格，並追回所得獎項。如涉有爭議或侵害智慧財產權之法律責任，概由參賽團隊負全責，與主辦單位無關。如造成主辦單位或第三者之權益損失，參賽團隊除需追回原發給之獎牌、獎金、獎狀，自行承擔並負相關賠償責任之外，並將建議參賽隊員之就讀學校依相關規定予以處分，不得異議。

八、 軟體清單：須詳述專案開發所需相關軟體元件清單，若為開放軟體專案請務必說明專案成果預定授權條款。

- 九、 權利分配：說明專案開發成果所得智慧財產權利應有部分的分配方式，簡述是否依著作權法第 40 條之規定，由參賽學生與指導教授均等共有，或是羅列應有部分之比例分配表，另行說明之。
- 十、 獲獎參賽作品及企劃書內容，參賽者同意無償、不限時間、次數，授權主辦單位或主辦單位所指定第三人，作為推廣、學校教學教材等非營利使用，並依其需要進行改作、重製、散布、發行或公開展示等。參賽者同意不對主辦單位及其指定之第三人行使智慧財產人格權(包括專利及著作人格權)。
- 十一、 得獎隊伍須出席頒獎典禮暨人才媒合會，依照得獎作品簡介資料格式，在主辦單位規定時間內至競賽網站填寫作品簡介及上傳使用手冊、參賽心得、照片 2 張及 3 分鐘作品介紹影片，並授權主辦單位將其作品成果放置於本競賽網站；並提供作品介紹及個人履歷，供人才媒合會使用。
- 十二、 參賽隊伍如違反本競賽須知之相關規定，將取消其參賽資格，如已獲獎，則撤銷獲得之獎項，追回獎金及獎狀，並得經評審委員會決議，取消該組成員未來參與本競賽及指導教師未來指導學生參賽 1 至 3 年(隔年起算)之權利。
- 十三、 參賽隊伍應服膺評審委員會決議，除能具體證明其他作品違反本作業須知規定，不得有其他異議。
- 十四、 獲獎隊伍將個別通知並於活動網站公告之，未獲獎者不另行通知。
- 十五、 參賽者應保證所提供之所有資料為真實及正確，簽署應為本人親筆簽名，且作品內無不雅或不當內容。
- 十六、 本作業須知如有未盡事宜，得隨時修正之，並公告於競賽網站。

#### 壹拾貳、 活動時程：

- 一、 競賽宣傳：109 年 4 月初。
- 二、 線上報名：109 年 5 月 8 日至 109 年 7 月 3 日 23 時 59 分前。
- 三、 訓練營：臺北場：109 年 7 月 28 (週二) 及 8 月 5 日(週三)  
高雄場：109 年 7 月 31 日 (週五)  
臺中場：109 年 8 月 3 日 (週一)

- 四、 初賽文件截止收件：109 年 8 月 14 日 23 時 59 分前。
- 五、 入圍決賽公告：109 年 9 月 初公告。
- 六、 作品設計測試文件截止收件：109 年 10 月 16 日 23 時 59 分前。
- 七、 決賽實地測試：109 年 10 月 25 日於國立中央大學舉辦。
- 八、 得獎公告：109 年 10 月 28 日公布於競賽網站。
- 九、 頒獎典禮暨人才媒合會議與成果發表：109 年 12 月(依網站公告)。