

2016 慈濟科技大學數位創意點子競賽作業須知

壹、競賽目的：

為激發在學青年學子對創新研發活動的熱情，以及引導有志創意發明的本校與他校學生，能夠在專業能力與知識基礎上有所耕耘，特舉辦此競賽活動。參賽的在學青年學子可藉由參與競賽活動，增進創新研發活動的表達與專業技能，並且透過與專家評審的講評和互動，從中學習實物致用創意發明的能力，並且激發潛力，培育實務創新研發人才。

- 一、 鼓勵全國各高中、高職、大專院校學生，應用所學進行數位創意發明，激發學生「雲端網路應用與互動多媒體設計」之創意。
- 二、 提升學生在雲端 App 與互動多媒體設計之經驗，以校園為研發基地，展現學生的創意精神。
- 三、 參賽學生可藉由參與競賽的活動，與各參賽團隊相互交流，同時也藉由評審委員的專業建議，成為具有創新精神和創造與創業能力的高素質人才。

貳、競賽主題：

競賽主題為各種創新「雲端網路應用」或「互動多媒體設計」創作，包含下列二項主題：

1. 雲端 App 設計與應用。
2. 互動多媒體設計與創新。

參、報名方式：

- 一、 參賽團隊資格：必須為就讀各高中、高職、公私立大專校院在學學生，不限科系及年級。每隊 3 至 5 人為團隊，包括 1 位指導老師，可跨校組隊或跨系。每位指導老師至多指導 3 件創業計畫書競賽。
- 二、 報名方式：需在 105 年 11 月 30 日前，完成報名並繳交書面報告及電子檔，繳交方式可為：
 1. 親送：地址為 970 花蓮縣花蓮市建國路二段 880 號本校資訊科技與管理系。

2. 郵寄：以郵戳為憑，逾時不予受理，郵寄地址與親送地址相同。
3. 電子郵件：以寄送日期為憑，郵寄信箱為 sc91@tcust.edu.tw（須另補書面資料）。

三、企劃書內容：

1. 選擇競賽主題：「雲端網路應用」或「互動多媒體設計」。
2. 簡短摘要：不超過 200 字為原則。
3. 創作主題：主題或實用功能描述。
4. 創意構想：創新與創意之發想或特殊功能描述。
5. 材料與方法：例如方法、平台、技術或系統架構設計。
6. 計畫管理：專案或計畫時程規劃。
7. 版權宣告：說明參賽作品宣告的版權，若為開放軟體專案需說明相關開放原始碼促進會(OSI)所核准的開放原始碼授權之版權宣告。
8. 修改舊作參賽說明：若參賽作品採用團隊中成員過去曾獲競賽獎勵之作品進行修改或改善，上傳作品時須詳述差異處，例如作品為修改曾參加其他比賽之電腦程式，應說明程式或系統功能之差異性。
9. 軟體清單：若作品具備相關軟體元件，應提供清單及專案成果預定授權條款。若為開放軟體專案，授權條款請務必填寫。
10. 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。

四、書面審查資料範本內容：

1. 報名表，如【附件一】。
2. 計畫書格式及封面，如【附件二】。
3. 切結書，如【附件三】。
4. 電子檔 1 份(請以光碟片儲存)，書面紙本裝訂一式 4 份。

肆、評選方式：

- 一、評選委員：由主辦單位遴聘國內廠商專家、學術單位或社群專家組成評選委員會，負責評選作業。

二、 評分標準：

1. 初賽：創意與創新內容 40%、企劃書 20%、完整性、實用性或市場性 30%、難度 10%。
2. 決賽：簡報表現 100%。

三、 競賽流程

1. 初審：依各參賽團隊所繳交企劃書，由評審委員進行評選，通過後進入決賽。
2. 決賽：通過初賽之參賽團隊，於決賽現場說明與作品展示，並接受問題詢答。
 - i. 決賽當天進行口頭發表與現場展示作品。
 - ii. 口頭報告方式不拘形式，現場展示、影片等任何形式皆可。
 - iii. 口頭發表時間每組以 10 分鐘為限(含 Q&A)，現場計時工作人員，於第 8 分鐘按鈴 1 聲作為提醒，10 分鐘按鈴 2 聲截止報告。Q&A 時間為 3 分鐘。

四、 本主辦單位保有隨時修改、暫停或終止本活動之權利，本活動一切更動將以本系官網公告為主。

伍、 競賽獎勵：

一、 競賽主題之得獎隊伍之獎狀與獎金頒發原則：

第一名(4 組，各組取一名)：每隊頒發獎金 5,000 元、獎狀一紙。

第二名(4 組，各組取一名)：每隊頒發獎金 3,500 元、獎狀一紙。

第三名 4 組，各組取一名)：每隊頒發獎金 2,500 元、獎狀一紙。

佳作若干組：獎狀一紙得獎作品隊數及獎項，依各組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限。

二、 參賽團隊(含指導老師)有至現場參與決賽者，均頒予參賽證明。

陸、 注意事項：

- 一、 參賽團隊若未依照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、 參賽者應保證所繳交比賽資料為真實及正確，並且參賽團隊應本人於簽署處親筆簽名，且作品內無不雅或不當內容。
- 三、 所有參賽團隊提交參賽文件與進行決賽報告時，所有書面資料、簡報檔案、展示影片、作品，以及決賽報告時之口頭報告與服裝，不得顯示所屬學校系所可供辨識之標記或任何可供辨識參賽者身分的資訊。
- 四、 參賽作品如有下列情況，須於企畫書中註明參考資訊：
 1. 參考文獻或作品之項目或清單。
 2. 技術合作單位。
 3. 若接受國內外各機構經費補助者，必須註明補助單位與金額。
- 五、 若參賽作品參考過去曾參賽並獲獎之作品內容，應於企畫書中詳述差異性，並且至少應有 50% 差異。
- 六、 請勿重複參加其他比賽，若違反此規範，將取消該團隊其參賽與得獎資格，並追回所得獎項。
- 七、 參賽作品必須為原創作品，不得有抄襲、代勞或代筆之情況，若違反相關規定，主辦單位得取消參賽資格，並追回所得獎項。
- 八、 參賽團隊作品若涉有爭議或侵害智慧財產權之法律責任，概由參賽團隊負責，與主辦單位無關。如造成主辦單位或第三者之權益損失，參賽團隊需自行承擔並負相關賠償責任，不得異議。
- 九、 軟體清單：若參賽作品為資訊系統或軟體，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。
- 十、 權利分配：參賽團隊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。
- 十一、 參賽團隊如有隊員或指導老師之異動（只准刪減，不得增加），須於截止收件日後一週以內，由隊長擬具申請書及切結書，向主辦單位提出申請。

十二、 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。

十三、 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之第三人，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)。

十四、 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老師與隊員名單、作品簡介與評審委員評語等相關資料，放置於本競賽網站提供下載與瀏覽。

十五、 本要點如有未盡事宜，得隨時修正，並公告於競賽網站。

柒、活動時程：

競賽宣傳：105 年 11 月 17 日起。

報名與文件上傳：105 年 11 月 17 日至 105 年 11 月 30 日。

初賽文件截止收件：105 年 11 月 30 日。

入圍決賽公告：105 年 12 月 7 日。

決賽、頒獎典禮與成果發表：105 年 12 月 14 日慈濟科技大學舉辦。

附件一

慈濟科技大學 「創意點子發明競賽報名表」

一、基本資料

計畫名稱			
參加組別	<input type="checkbox"/> 雲端網路應用 <input type="checkbox"/> 互動多媒體設計		
團隊名稱		所屬學校(系所)	
團隊人數			
隊長或負責人			
聯絡人姓名與電話			
連絡電子郵件			
指導老師姓名		指導老師 服務單位 職稱	

二、個人/團隊成員資料

	學校/單位	系級/職稱	姓名	電話	手機	e-mail	簽章
1							
2							
3							
4							
5							

- 為活動聯繫之目的，須蒐集相關人員的姓名、電話、學校單位(系所)、職稱、E-mail 等個人資料(辨識類： C001 辨識個人者)，以在本次活動期間及地區內進行必要之聯繫。
- 如欲更改個人資料或行使個人資料保護法第 3 條的查閱、補充、更正、製給複製本及請求停止蒐集、處理、利用及請求刪除等當事人權利，請洽呂卓勳老師，電話：03-8572158#2797，e-mail：sc91@tcust.edu.tw。

附件二

數位創意點子競賽計畫書

計畫名稱：

參加組別：☐雲端網路應用 ☐互動多媒體設計

參加成員：

指導老師：

學校系所名稱：

中 華 民 國 年 月 日

計畫書內容

1. 選擇競賽主題：「雲端 App 設計與應用」或「互動多媒體設計」。
2. 簡短摘要：不超過 200 字為原則。
3. 創作主題：主題或實用功能描述。
4. 創意構想：創新與創意之發想或特殊功能描述。
5. 材料與方法：例如方法、平台、技術或系統架構設計。
6. 計畫管理：專案或計畫時程規劃。
7. 修改舊作參賽說明：若參賽作品採用團隊中成員過去曾獲競賽獎勵之作品進行修改或改善，上傳作品時須詳述差異處，例如作品為修改曾參加其他比賽之電腦程式，應說明程式或系統功能之差異性。
8. 軟體清單：若作品具備相關軟體元件，應提供清單及專案成果預定授權條款。若為開放軟體專案，授權條款請務必填寫。
9. 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。

附件三

切結書

本團隊_____已詳閱「創意點子發明競賽」活動辦法之各項規定內容，並且同意以下各項規定：

1. 參賽作品之著作權歸參賽團隊所有，但得獎團隊同意主辦單位得因推廣創意點子競賽與活動，及相關活動成果展示，公開發表及利用其參賽團隊所提供之各項資料(含計畫書內容、簡報及光碟資料等)，且不再另外支付費用。
2. 若參賽作品中如涉及到他人智慧財產權者，請於繳件同時檢附智慧財產權來源與授權之相關證明文件。
3. 參賽作品如涉有抄襲或任何智財權糾紛，或涉及猥褻、暴力、色情、毀謗等違反公序良俗，由參賽者自行承擔相關法律責任。若經發現有上述情事或有不符參賽資格者，主辦單位有權利取消參賽者資格與追回已頒贈之獎項與獎金。報名團隊擔保各項報名資料正確無誤，以及競賽內容係報名者之原創設計。
4. 報名團隊的隊員不限提出一份參賽作品，但一份參賽作品限報名一個競賽主題。
5. 報名團隊如有違反活動規則或其他相關法令規定之情形，主辦單位有權取消其參賽資格或得獎資格。
6. 評選進行中如果發生任何技術或非技術之問題，或因其他任何主辦單位無法掌控之問題，導致影響評選之正常進行，主辦單位得結束、延後、調整報名者之權利。
7. 報名團隊充分瞭解主辦單位對於逾期、遺失、不完整、寄送錯誤、不合格、無法閱讀之報名作品，不負任何責任。
8. 報名團隊同意放棄因本活動而對主辦單位、協辦單位及其他贊助支援廠商之任何法律追訴權。
9. 報名團隊同意主辦單位得將其報名作品作公開發表、重製、公開播送、公開展示、或重新編輯與出版作非商業用途之實施，且報名團隊不得對於上述之作品要求任何形式之報償。
10. 報名團隊應尊重評審委員之決定，對評審結果不得異議。
11. 參賽作品如採用以曾獲競賽獎勵之作品進行修改參賽，應於企畫書中詳述差異處。
12. 為維持競賽公正性和評分需求，主辦單位有權要求決賽入圍隊伍和得獎隊伍提供其詳細原始設計資料文件。
13. 參賽者同意主辦單位得將其個人資料及相關作品納入「創意點子發明競賽」資料庫中。

立切結書人：_____（指導老師簽名）

_____（參賽同學簽名）

_____（參賽同學簽名）

_____（參賽同學簽名）

_____（參賽同學簽名）

_____（參賽同學簽名）