

2025 Scrappyard Taiwan 黑客松

活動簡章

一、活動宗旨

2025 Scrappyard Taiwan 旨在鼓勵創意和實驗精神，最大特色在於其輕鬆有趣的主題。參賽者被鼓勵創造「愚蠢」卻充滿創意的發明，並以此贏得「愚蠢」的獎品，擁抱不完美，享受創作的過程，在活動中挑戰自我，打造最具創新、搞笑或不拘一格的科技項目。

二、活動主題

本競賽的活動主題是“Build stupid s#!t, get stupid prizes”，這是一個鼓勵創意、實驗與突破常規的挑戰；我們希望參賽者不受傳統限制，勇於提出異想天開的創意，並在這個過程中不斷推動自我挑戰與學習。

三、活動基本資料

活動時間：2025 年 3 月 15 日至 3 月 16 日

活動地點：高雄市

指導單位：高雄市政府教育局

主辦單位：HackIt

共同主辦單位：台灣微課程發展協會

協辦單位：Hack Club

四、 組織介紹

（一）Hack Club 介紹：

Hack Club 是全球最大規模的青少年科技社群之一，由學生自主領導的程式設計俱樂部網絡，創立於 2014 年。

Hack Club 旨在展示程式設計的力量與潛力，透過創造一個讓學生能自由表達、發揮創意的平台，讓青少年在學習程式設計的過程中，不僅提升技術能力，更培養團隊合作、問題解決、領導與溝通等重要軟實力。

該組織已發展成為超過 50,000 名學生的大家庭。Hack Club 提供全面支援、資源和跨國連結的體驗，致力於推動全球青少年進入資訊科技領域，並激發他們以科技改變世界的潛能。

（二）HackIt 介紹：

HackIt 是台灣首個由高中生主導的黑客松籌備組織。我們突破傳統「大人辦活動給小孩參加」的框架，致力於培養並推動台灣青少年為青少年籌辦黑客松的能力。透過舉辦活動，培養台灣學生籌辦活動的實務經驗、獨立思考、跨領域整合能力。

我們希望打造台灣首個由青少年完整主導的黑客松組織，培養具備創新思維和領導能力的未來科技人才。透過實際籌辦活動的過程，讓參與者學習跨領域合作、創新思考與解決複雜問題的能力。我們致力於激發每位學生的潛能，促使他們在科技領域不斷突破自我，為社會發展做出卓越貢獻。

五、 報名資格

1. 所有參賽者必須為以下指定身分之一：

1. 全國各級高中（含職業學校）在學學生。
2. 全國專科一年級至三年級之在學學生。
3. 高中教育階段非學校型態實驗教育之學生（需提供證明文件）。

2. 參賽者需以團隊形式報名，每隊人數為 4 至 5 人。

3. 每位學生及其指導老師僅能參與一支隊伍，不得重複報名。

六、活動時程

活動前：

階段	日期	說明
報名系統啟動	2025 / 2 / 11	
報名截止	2025 / 3 / 1	
入選名單公布	2025 / 3 / 5	入選名單將公佈於官網。
正取團隊繳費	2025 / 3 / 5 ~ 3 / 8	參賽者需至付款連結繳費，繳費完成後可至報到網站確認報名狀況。
備取團隊遞補	2025 / 3 / 8 ~ 3 / 13	將於 3 月 8 日開始依批次公告遞補名單，若遞補成功將會收到 email。
QR Code 發送	2025 / 3 / 13	參賽者與指導老師將會於賽前兩天收到專屬 QR Code。

2025 / 3 / 15 活動第一天：

階段	時間
參賽者報到	08：30 ~ 09：00
開幕式	09：00 ~ 10：00
黑客時間	10：00 ~ 12：00
午餐	12：00 ~ 13：00
黑客時間	13：00 ~ 18：00
晚餐	18：00 ~ 19：00
黑客時間	19：00 ~

2025 / 3 / 16 活動第二天：

階段	時間
早餐	08：00 ~ 09：00
黑客時間	09：00 ~ 11：00
午餐	11：00 ~ 12：00
成果展示與評分	12：00 ~ 16：00
頒獎、閉幕式	16：00 ~ 17：00

七、 報名與報到方式

(三) 報名方式：

2025 年 2 月 11 日將於官網啟動報名系統，參賽者可依據網站上的流程指示，以隊伍為單位進行報名。

報名成功後，將會收到報名成功確認信，請參賽者查閱電子郵件信箱，若無收到任何信件，請主動與主辦方聯絡反映。

(四) 正備取報到流程：

2025 年 3 月 5 日將於官網公告正備取入選名單，同時也將寄送 email 至入選團隊參賽者之信箱。

正取：

1. 參賽者將於入選名單公告後收到 email 通知，信件內將會包含報到網站連結及專屬付款連結。
2. 參賽者需至付款連結繳交報名費（繳費連結以隊伍為單位）。
3. 繳費完成後可至報到網站確認報名狀況（繳費成功一天內，報名狀況將顯示為已報到）。

備取：

1. 參賽者將於入選名單公告後收到 email 通知，信件內將會包含報到網站連結及專屬付款連結。
2. 參賽者需先至報到連結確認遞補狀況，選擇等待或放棄遞補。
3. 將於 3 月 8 日開始依批次公告遞補名單，若遞補成功將會收到 email 通知，信件內將會包含專屬付款連結，需先至付款連結繳交報名費（繳費連結以隊伍為單位）。
4. 繳費完成後可至報名網站確認報名狀況（繳費成功一天內，報名狀況將顯示為已報到）。
5. 若逾期未繳費即視為放棄，名額將會流入下一批遞補；若直至 2025 年 3 月 13 日下午 5：00 還未遞補成功即視為空缺。

階段	日期與時間
第一批次遞補	2025 年 3 月 8 日晚間 18：00 至 3 月 10 日下午 17：00
第二批次遞補	2025 年 3 月 10 日晚間 18：00 至 3 月 12 日晚間 17：00
第三梯次遞補	2025 年 3 月 12 日晚間 18：00 至 3 月 13 日晚間 17：00

（五）參賽者調換方式：

參賽隊伍若因故無法到場，須至少於 2025 年 3 月 8 日晚間 23：59 前主動告知主辦方（若僅隊伍中幾位成員因故無法到場，隊伍可自行換人補足空缺，也須於 2025 年 3 月 8 日晚間 23：59 前主動告知主辦方）。

八、活動規則

1. 所有項目必須在黑客松期間設計和開發，禁止提交已完成或在活動前已經開發的項目。若參賽項目被舉報或查實存在抄襲、侵權或冒用他人作品的行為，主辦方有權取消參賽資格並撤回所有獎項。
2. 參賽者於比賽期間可使用任何開源工具、免費資源或已獲授權的資源。
3. 不得製作或提交任何含有違法、不道德或不適合公開展示的內容。若參賽項目違反規定，主辦方有權拒絕作品上繳。
4. 為確保競賽公平性，此次活動所有開發工作需於主辦方規定之黑客時內完成；指定時間截止後，參賽者不得向主辦方提出進一步修改項目或提交補充材料要求。
5. 參賽隊伍需於主辦方指定時間內繳交黑客時間「完成之項目（程式碼或其他可演示的成品）」及「項目介紹之文檔和簡報（內容包括但不限於動機、發想、開發過程、使用的資源等內容）」。
6. 若因主辦方技術問題（如網路中斷、網頁故障等）導致參賽者延遲提交作品，須於時間截止前立即主動通知主辦方，並於獲得主辦方核准後補交，否則將視為逾期，主辦方不負任何責任。

九、活動獎項

本次活動將設置評審獎與人氣獎，兩者互不影響，分別獨立。

（一）評審獎：

1. 差點就輸了（第一名）：新台幣 10,000 元獎金、獎牌乙面、高雄市政府獎狀乙紙。
2. 差點就贏了（第二名）：新台幣 8,000 元獎金、獎牌乙面、高雄市政府獎狀乙紙。
3. 差億點就沒了（第三名）：新台幣 6,000 元獎金、獎牌乙面、高雄市政府獎狀乙紙。

(二) 人氣獎：

1. 鼓掌到抽筋獎：新台幣 2,500 元獎金、Hack Club Stupid Prize、Hack Club 獎狀乙紙、高雄市政府獎狀乙紙。
2. 沒人討厭我獎：新台幣 2,500 元獎金、Hack Club Stupid Prize、Hack Club 獎狀乙紙、高雄市政府獎狀乙紙。
3. 再給我五分鐘獎：新台幣 2,500 元獎金、Hack Club Stupid Prize、Hack Club 獎狀乙紙、高雄市政府獎狀乙紙。

十、 評選標準與方式

(一) 評審獎評選標準與方式：

1. **創新性 50%**：這是本競賽最核心的部分，強調參賽者的創意、實驗精神以及打破常規的思維。項目的創新性不僅限於技術本身，還包括解決問題的方式、構思的獨特性等。
2. **完整度 30%**：這一部分評估的是參賽者是否能將自己的想法實現並展示出來，即使是粗糙或初步的版本。完整度不意味著完美無缺，而是項目是否具備實際的可操作性或能展示其基本功能。
3. **簡報表達能力 20%**：此能力評估的是參賽者如何向評審和參賽者清晰且有說服力地介紹他們的作品。這不僅僅是展示技術成果，同時包括對於自身作品的了解程度。

在所有參賽者報告與問答環節結束後，評審團將根據上述標準進行評分，並排出相應的獎項。

(二) 人氣獎評選方式：

參賽者將於觀看所有隊伍的展示後，根據個人喜好選出 1 至 3 組最喜歡的作品；每位參賽者需從其他隊伍中選擇，並依照自己的偏好為其他隊伍投票，不得投票給自己的隊伍。

投票結果將由主辦方統計，並保證過程的公正性與保密性；根據投票結果，主辦方將統計各隊伍的總得票數，並選出得票最高的前三名隊伍，作為人氣獎之得獎隊伍。

十一、 產權歸屬

1. **智慧財產權：**參賽作品的智慧財產權（包括但不限於專利權、著作權等其他相關權利），均歸屬於參賽者或其隊伍所有，但主辦方保留展示和宣傳參賽成果的權利（即切結書之內文），進行推廣及宣傳時均不另通知參賽隊伍。若參賽隊伍內部對作品的權屬有爭議，參賽者需自行協商解決，主辦方不干涉討論分配。
2. **第三方資源權利：**若參賽者在活動期間之開發過程中使用第三方資源（包括但不限於開源 程式庫、設計素材等），需遵守其相應的使用授權條款，並在作品提交時註明所使用的資源來源。若因未遵守第三方授權規範導致的法律責任，將由參賽者自行承擔，主辦方不負任何責任。
3. **其他權利：**參賽隊伍同意將其因參加本活動所提供之圖文、簡報、照片、影音、其他資料及本活動進行中過程中，主辦單位及其所屬機關或協辦單位拍攝、錄影或請參賽隊伍提供相關照片或動態影像（包括但不限於參賽隊伍成員之姓名表示權或肖像權等權利），以永久、無償且不可撤銷之條件授權相關單位、協辦單位或經主辦單位授權之第三人基於宣傳之非營利目下享有重製權、改作權、公開上映權、公開傳輸權或公開展示權等依著作權法得享有之智慧財產權，且該授權範圍不限區域。

若參賽者權利的歸屬、使用範圍或主辦方的行為有疑問，應於活動結束後的 30 天內向主辦方提出書面異議。主辦方將在收到異議後 15 天內給予書面回覆，必要時進行協商解決。

若未經主辦方同意，參賽者不得針對切結書提及之權利提出法律訴訟，除非雙方協商無果。

十二、 競賽洽詢

主辦單位：HackIt

聯絡信箱：official@hackit.tw

HackIt 官方網站：[HackIt | Hack Into It!](https://hackit.tw)

Scrapyard Taiwan 網站：[Scrapyard TW](https://scrapyard.tw)

HackIt 官方 Discord 社群：<https://go.hackit.tw/discord>