



2018
數位創新應用系列賽



IoT大平台創意應用大賽

校園組

飛躍物聯

創新無限

社會組



2018 數位創新應用系列賽

校園組

由大專院校以及研究所在學或應屆畢業生所組成，
可跨校、跨年級組隊報名。
(每隊至多6人)

社會組

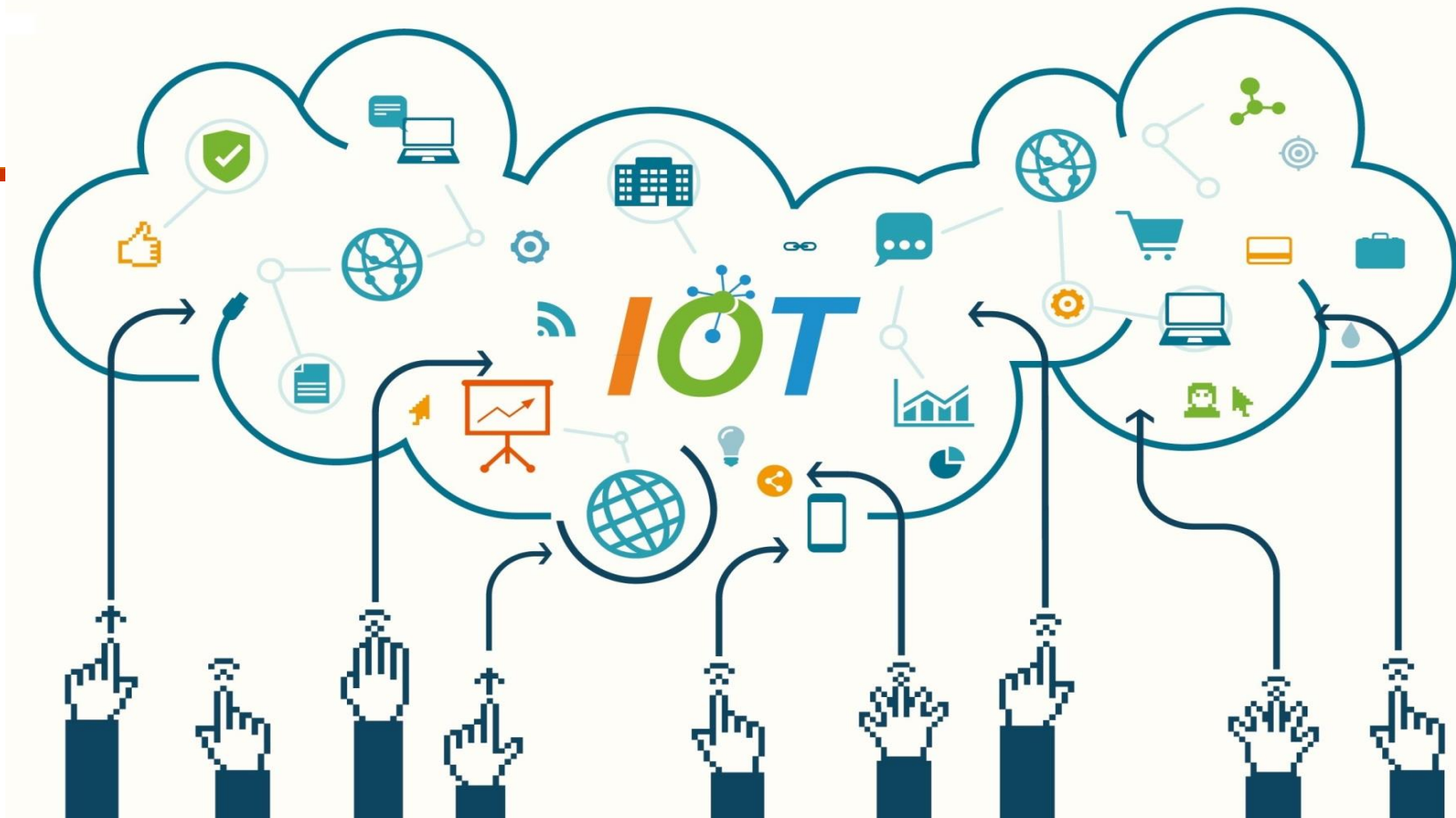
凡有興趣之社會專業人士及各領域的 Makers 皆可參加。
(每隊至多6人，至少1人)

IoT
大平台
創意應用大賽

MOD
微電影
暨
金片子
創作大賽

FunPark
數位繪本
創作大賽

CHT Master
中華電信校園
電競賽



透過物聯網技術、推動產業朝創新智慧化發展，儼然成為各國政府與企業有志一同的目標，**為了加速台灣物聯網發展，中華電信以電信研究院自主研發之開放性 IoT 大平台**，結合資安、大數據分析、雲端、人工智慧(AI)與擴增實境(AR)五大服務，積極推動 IoT 在各行各業的應用。除了透過說明會，讓創客、企業、政府、學校等 IoT 相關人士，深入了解 IoT 大平台的技術及應用概念之外，也藉由競賽持續地舉辦發掘更多具商業價值且多元化的創意。

賽事緣起與精神

精神延續

- 本賽事**2018年**邁向**新世代**，可謂電信業裡**創新物聯賽事**
- **鼓勵創作**具有創意且具商業價值應用程式作品上架
- **透過舉辦賽事與業務單位一同深入校園**，**強化中華業務單位與校園關係維繫**
- **吸引新血加入**，**引進創新思維**，讓學子間有良性競爭，達到雙贏效益

賽事精神

作品開發/業務聯結

- 本賽事提供**青年學子跟創客競賽平台**、**發表舞台舉凡大專院校、研究所在校及應屆畢業生與創客皆可報名參加**
- 提供**獎金及機會發表作品**，尋找有實力崛起之星，將創意企劃實際落實協助輔佐商轉，達到商用價值
- **產品可連結重點業務**，帶動校園的學生方案申辦、創客方案宣傳與通路資源應用

市場趨勢

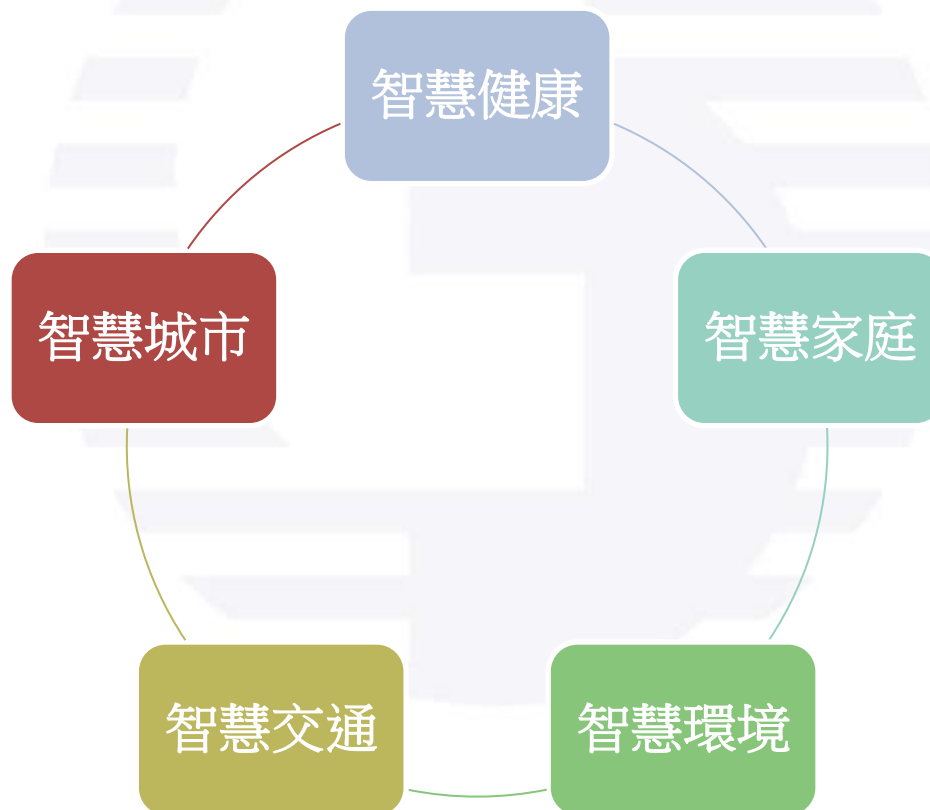
- 近年人工智慧及物聯網兩大技術逐漸匯流為AIoT，加速驅動創新應用
- 中華電信在物聯網領域上已深耕超過10年，**推出IoT大平台**，除了導入**跨領域產學合作**及應用外，更與合作夥伴發展智慧農業、智慧工業、智慧交通，到民眾最有感的智慧城市

社會企業責任

- 中華電信一直致力於提供國人高品質的行動通信服務，積極推動產業數位匯流發展
- 中華電信的**CSR**
- 持續**支持政府數位人材培育**，加速產業物聯網佈局，提升國家軟實力，前進東南亞等國際市場
- 透由賽事循找**業界典範**，以協助商轉

主題說明

以可商轉創意為核心，運用資通訊技術並結合智慧終端裝置，發展整合性物聯網應用服務及解決方案。
建議發展方向如下（但不限此範圍）：



中華電信學院將提供 綠能智慧園區環境感測資料，做為競賽團隊使用。

應用設計著重面向

IoT大平台 服務關聯性

透過前端設備感測器與後端控制應用系統整合，可創造多樣化的服務價值，在設計思考上應考量運用IoT大平台功能，以人本出發，提升使用者體驗之服務

人機介面

IoT大平台上提供多項程式工具，在介面的設計上應考量使用者操作的便利性與畫面視覺體驗。

系統 設計邏輯

泛指末端(Edge)感測設備、傳輸行為、資料收容與管理、商業行為設計乃至於應用程式開發，應有其邏輯一貫性。

量產可行性

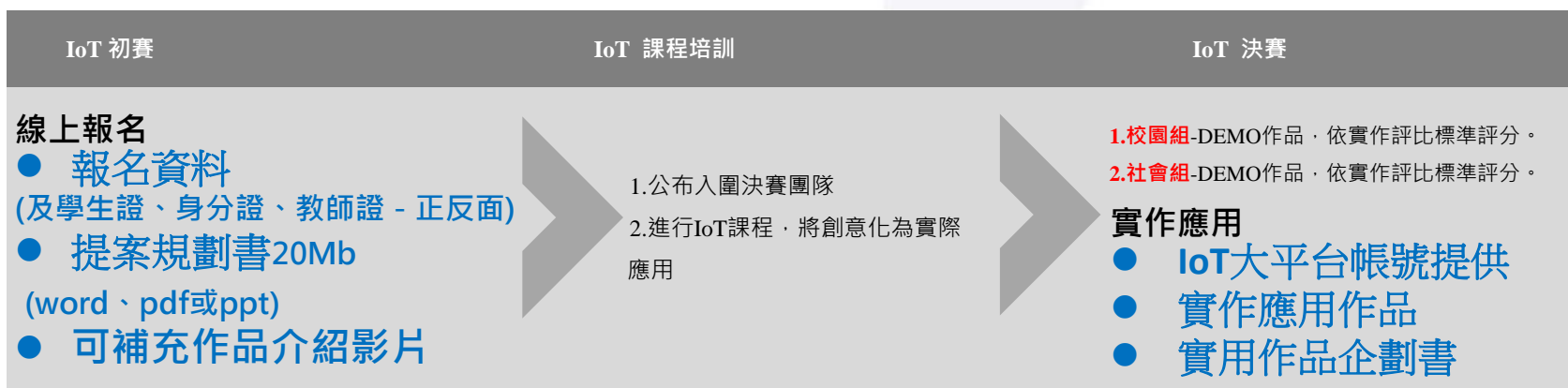
以最有效率的方式完成產品量產，將作品理念落實於使用者。

軟硬整合及 跨平台整合

成功整合軟體與硬體的產品設計，為使用者帶來新體驗，透過連網功能有效整合利用不同平台的優點和服務，運用Rest API設計，需考量API授權與管理。

活動時程

2018 數位創新應用系列賽 **IoT大平台創意應用大賽** (飛躍物聯) · (創新無限)



參賽組別/ 報名方式

校園組

- 1~6人組隊，至少1人為中華民國國民。
- 必須為在學或應屆畢業之大專院校或研究所學生。
- 可跨校、跨年級組隊報名。
- 不限定是否有指導老師，若有指導老師並指導隊伍獲獎，則另外給予獎項。
- 成員不得兼任其他隊伍隊長。

社會組

- 社會專業人士及各領域的Makers皆可參加。
- 報名團隊人數1~6人，至少1人為中華民國國民。
- 成員不得兼任其他隊伍隊長。

報名方式

- ✓ 於賽事官網填寫報名資料、參賽同意書及全體在學證明文件。
- ✓ 於賽事官網上傳作品提案規劃書，內容為可清楚介紹作品之檔案(word、pdf或ppt)，檔案大小請控制在**20MB**以內。
- ✓ 可於賽事官網填寫介紹影片的連結網址，其內容以可清楚介紹作品為主。

初賽 & 評分規則

決賽入選名單公布日期

2018年7月31日

- ◆ **創新表現度**-指目前市場上尚未看到的創新應用，或是此應用可以改善暨解決現有的問題。
- ◆ **商業價值**-參賽的作品是否能將作品實際的商轉以及應用價值和商業模式?
- ◆ **使用體驗度**-使用者對於該產品的服務（含使用操作的效能和系統）在使用上最直接的感受程度。
- ◆ **整體表現**-指所有視覺介面的設計、末端感測設備、商業行為、資料管理收集...等。
- ◆ **市場性**-指市場其他相似作品，用戶使用體驗優於其他相同類型以及市場接受度高

決賽入選數量

20 - 30組(校園組 & 社會組)

校園組 評分方式

創意/創新
表現度 40%

商業價值 30%

使用體驗度 20%

整體表現 10%

社會組 評分方式

市場性 40%

商業價值 30%

創意/創新
表現度 20%

整體表現 10%

選出排名前20-30組（校園組12-18組，社會組8-12組）於2018/7/31公布於官網，並個別通知進入決賽，進行課程培訓。

培訓課程

● 課程規劃

序號	培訓班名稱	類別
1	Arduino與IoT平台之應用實務基礎班	南向介面實作課程
2	樹莓派與IoT平台之應用實務基礎班	南向介面實作課程
3	IoT平台技術研習班	共通實體課程
4	IoT平台Android App開發研習班	北向介面實作課程
5	IoT平台Web應用程式開發研習班	北向介面實作課程

◎以實際開班為主

決賽-評分標準

日期

2018 年10 月 20日

地點

中華電信板橋學院

獎項入選
數量

8組 (校園組5組，社會組3組)
提供參賽者展示發表區，以利現場
發表及評審們參考評分

評審評分

校園組

- 創意表現度－25%
- 商業價值－25%
- 作品展示－20%
- 作品完成度－20%
- 使用體驗度－10%

社會組

- 商業價值－25%
- 市場性－25%
- 創意/創新表現度－20%
- 整體表現－20%
- 作品展示－10%

注意事項

- 本賽制不允許「名次並列」，若初審與決賽結果有分數相同者，將依兩階段評分項目之前三順序採計。
- 評審結果如作品未達水準，評審委員得決議部分獎項從缺，或不足額入選。
- 參賽作品需為參賽者創作，並須擁有該作品之完整著作權、專利權等權利。

參與決賽20-30組 (校園組12-18組，社會組8-12組)
進入決賽。

獎金項目

校園組		社會組	
第一名	冠軍1組，200,000元 + 指導老師30,000元	第一名	冠軍1組，200,000元
第二名	亞軍1組，120,000元 + 指導老師10,000元	第二名	亞軍1組，120,000元
第三名	季軍1組，100,000元 + 指導老師8,000元	第三名	季軍1組，100,000元
最佳潛力	1組，15,000元 + 指導老師5,000元		
最佳創意	1組，15,000元 + 指導老師5,000元		

- 校園組-入選決選參賽者(組)可獲得1,000元獎勵金

評審團介紹

國發會

詹方冠處長

臺北市政府資訊局

李維斌 局長

研華股份有限公司

何春盛 執行董事

中華電信

林一平董事

中華電信研究院

陳榮貴 副院長

中華電信電信學院

洪維國 副院長

中華電信數據通信分公司

梁冠雄 協理

掃一下 發現更多



IoT大平台創意應用大賽

<https://iot.cht.com.tw/2018CHT-IoT/>

2018
數位創新應用系列賽

分享

IoT大平台創意應用大賽

飛躍物聯 · 創新無限

我要
報名

關於比賽

活動公告

比賽辦法 ▾

數位課程介紹

名單公布 ▾

Q&A

回首頁

IoT
智慧聯網大平台
SMART PLATFORM

數位領航，一起加入物聯網生態系

中華電信因應數位匯流與文創風潮，以數位生活為題，打造數位創新系列賽，鼓勵數位創新，透過競賽發掘頂尖創新人才，讓創意獲得實踐，提升台灣創新軟實力！

邁向2018年，物聯網將是新興科技發展重點，中華電信希望於不久的將來帶領台灣進軍全球物聯網市場，並推動物聯網教育、向下扎根，透過競賽激發學生參與展現創意。參賽主題分為校園組和社會組，主題以如何運用資通訊技術、並結合智慧終端裝置，發展整合性物聯網應用服務及解決方案。

Thank You !



中華電信
Chunghwa Telecom