

報名時間

5.10
—
7.20

IOT大平台創意應用大賽

飛躍物聯

創新無限

總獎金高達新台幣 92 萬元

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

快點登入報名



2018 數位創新應用系列賽

IoT 大平台創意應用大賽

一、 關於大賽

大賽緣起

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。

二、 比賽辦法

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）：

智慧健康 / 智慧家庭 / 智慧環境 / 智慧交通 / 智慧城市

1. 參賽組別：

a. 【校園組】：

- 甲、 1~6 人組隊，至少 1 人為中華民國國民。
- 乙、 必須為在學或應屆畢業之大專院校或研究所學生。
- 丙、 可跨校、跨年級組隊報名。
- 丁、 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。
- 戊、 成員不得兼任其他隊伍隊長。

b. 【社會組】：

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

c. 報名方式(下列事項須完成，順序不限)：

- 甲、 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。
- 乙、 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。
- 丙、 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。

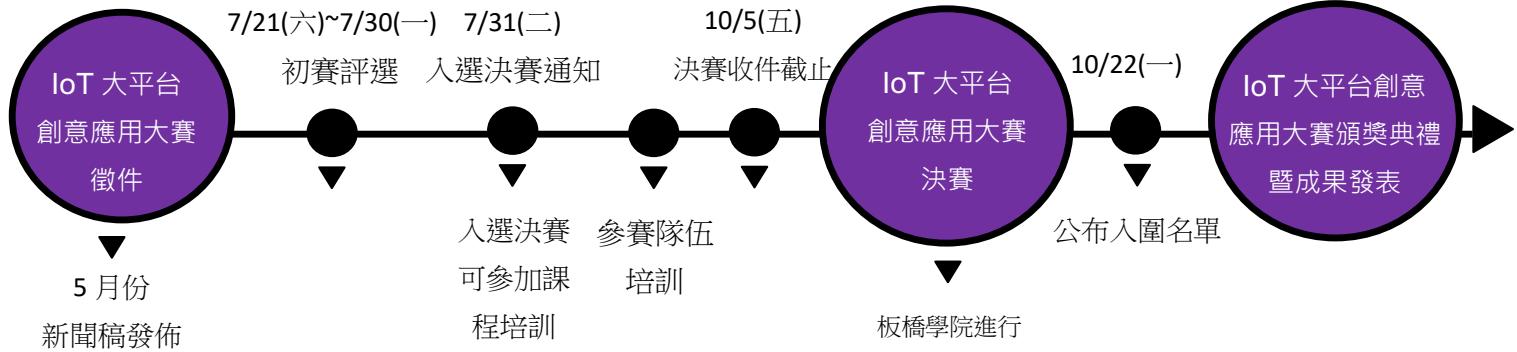
2. 參賽資格：

- a. 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。團隊 6 人為限至少 1 人為中華民國國民，若有指導老師，並指導隊伍獲獎則另外給予獎項。需於 2018 年 5 月 10 日至 7 月 20 日期間，於官網填寫報名資料、上傳作品提案規劃書(可補充作品介紹影片)。
- b. 社會組：凡有興趣之社會專業人士及各領域的 Makers 皆可參加，報名團隊 6 人為限，至少 1 人為中華民國國民，需於 2018 年 5 月 10 日至 7 月 20 日期間，於官網填寫報名資料、上傳作品提案規劃書(可補充作品介紹影片)，才算完成報名。
- c. 參賽隊伍作品須實作於 IoT 大平台 <https://iot.cht.com.tw/2018CHT-IoT/>

3. 活動時程：

5/10(四)～7/20(五)

徵件/校園說明會



4. 參賽辦法：

報名團隊需於2018/5/10~2018/7/20期間，於活動官網填寫報名資料、上傳作品提案規劃書(可補充作品介紹影片)，即可完成報名。

甲、【初賽】：繳交作品構想

繳件資料：於 107/7/20 徵件報名截止前，於賽事官網填寫報名資料、上傳作品提案規劃書，可補充介紹影片。請各隊參賽者主動告知主辦單位已完成上述手續。

- ◆ 作品文件以A4格式製作，需標明頁碼。內容字體不得小於12pt，建議在10頁以內（不含封面、封底、目錄與參考書目），繳交時以隊伍名稱為檔名之檔案進行上傳，檔案大小請控制在20MB以內。
 - ◆ 內容需包括：作品主題說明、商業模式、使用情境、作品特色(針對評分重點項目說明)、應用IoT大平台功能、設計理念及架構說明、預期成果、開發工具及其他相關說明。
 - ◆ 參賽者可根據應用情境，提供作業流程於說明文件中，以利作品評審。
 - ◆ 額外補充的介紹影片，短片內容形式不拘，請提供連結網址填寫於報名資料中，供評審參考。
- 校園組如完成報名資料繳交者，並入選決選參賽者(以企劃書為主，介紹影片為輔)，每隊可獲得獎勵金 1,000 元。

初賽評分依據如下：

初賽校園組評分標準	初賽社會組評分標準
a、創意/創新表現度 40 %	a、市場性 40 %
b、商業價值 30 %	b、商業價值 30 %
c、使用體驗度 20 %	c、創意/創新表現度 20 %
d、整體表現 10 %	d、整體表現 10 %

◆ 創意/創新表現度

市場上尚未看到的創新應用或是此應用可以改善或解決現有問題。

◆ 市場性

作品符合市場需求及接受度，且具未來潮流預測之前瞻性。

◆ 商業價值

作品具備實際商轉可能性，以及其商業模式和應用價值兼具獲利空間。

◆ 使用體驗度

使用者對於該產品的服務在使用上最直接的感受程度。

◆ 整體表現

所以有視覺介面的設計、末端感測設備，商業行為、資料收集...等。

- 註：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，並通知入選決賽，進行課程培訓。

乙、【決賽】：實作應用(Application)

繳件資料：

- ◆ 參與決賽之隊伍須依循作品構想書產出應用程式及系統。
- ◆ 實作作品企劃書(word、pdf或ppt)。
- ◆ 主辦單位將提供IoT大平台之培訓課程與開發環境予入選隊伍，時間地點另外通知，相關課程均為免費(但不包含材料硬體費用)。
- ◆ 使用之數據庫以不超過300MB為宜。
- ◆ 中華電信學院綠能智慧園區資訊可提供為競賽實作應用。

- a . 校園組：決賽通知確認單，並提供簡報資料或展示影片(10 分鐘內)。
 - 註：未入選及得獎隊伍，可向主辦單位申請相關參賽證明。
- b. 社會組：決賽通知確認單，並提供簡報資料或展示影片(10 分鐘內)。
- c. 決賽方式：由 7 位業界及學界專業評審組成評審團評分，參賽者依指定時間及定點進行簡報及作品 demo。

決賽評分依據如下：

決賽校園組評分標準	決賽社會組評分標準
a、創意/創新表現度 25 %	a、商業價值 25 %
b、商業價值 25 %	b、市場性 25 %
c、作品展示 20 %	c、創意/創新表現度 20%
d、作品完成度 20 %	d、整體表現 20 %
e、使用體驗度 10 %	e、作品展示 10 %

◆ 創意/創新表現度

市場上尚未看到的創新應用或是此應用可以改善或解決現有問題。

◆ 市場性

作品符合市場需求及接受度，且具未來潮流預測之前瞻性。

◆ 商業價值

作品具備實際商轉可能性，以及其商業模式和應用價值兼具獲利空間。

◆ 使用體驗度

使用者對於該產品的服務在使用上最直接的感受程度。

◆ 整體表現

所以有視覺介面的設計、末端感測設備，商業行為、資料收集...等。

◆ 作品完成度

根據企劃書構思，整體完成度達成以及相關效益。

◆ 實作作品展示

競賽現場展示作品。

- 註：決賽選出校園組冠、亞、季軍各一組、最佳潛力一組，與最佳創意獎一組，及社會組冠、亞、季軍各一組，2018/10/22 於官網公布參與頒獎典禮隊伍名單，所有獎項以及名次將於頒獎典禮當日現場揭曉。

丙、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。

三、活動獎項

1.IoT 大平台創意應用大賽-校園組

品 項	獎項	數量	獎金(元)
校園組	冠軍	1	200,000
	亞軍	1	120,000
	季軍	1	100,000
	冠軍(指導老師)	1	30,000
	亞軍(指導老師)	1	10,000
	季軍(指導老師)	1	8,000
	最佳潛力獎	1	15,000
	最佳創意獎	1	15,000
	最佳潛力獎(指導老師)	1	5000
	最佳創意獎(指導老師)	1	5000

2.IoT 大平台創意應用大賽-社會組

品 項	獎項	數量	獎金(元)
社會組	冠軍	1	200,000
	亞軍	1	120,000
	季軍	1	100,000

四、 其他說明：

1. 參加獎勵金：鼓勵參賽者踴躍完成參賽資料繳交，完成報名以及繳交提案規劃書(可補充作品介紹影片)，獲得進入初賽資格的參賽者，可得獎勵金新台幣1,000元 (以校園組為主，以組為單位計算)。
2. 決賽辦理：
 - 決賽參賽隊伍會收到官網確認信，參賽隊伍隊長需至 IoT 大平台申請會員，並將會員帳號答覆於官網確認信中。
 - 入選決賽的團隊須於指定時間及地點上台簡報作品，報告時間以 10 分鐘為限。評審將依簡報實作評比標準給分。
3. 相關培訓課程可由參賽者自行選擇課程，若課程未達10人不開課（主辦方可保留調整課程內容跟開班方式之權益）。
4. 成果發表：參加頒獎典禮暨成果發表的團隊須提供作品相關資料，供主辦方製作設計背板，由團隊佈置展示區，並向來賓簡短發表成果。
5. 請務必在2018/10/05 24:00前於IoT大平台完成實作參賽作品。
6. 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，若有第三人對作品提出異議，經主辦單位查明屬實者，除取消參賽與得獎資格並追繳獎金、獎狀外，其相關法律責任由參賽者自行負責，概與主辦單位無關。
7. 入選決賽及得獎隊伍需配合參與中華電信IoT大平台相關活動(至少 1 場)，協助其作品對外展示。(主辦方可保留權益)
8. 未入選及得獎隊伍，可主動向主辦單位來信提供作品名稱、隊員姓名及學校等相關資料，申請參賽證明，將於賽事活動結束後一併寄發。

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

客服電話：**08000 - 80365**

e-mail： 2018CHT-IoT@smartfun.com.tw

◆注意事項：

- ◆ □每隊由1至6人自由組成且成員不得兼任其他隊伍隊長，校園組每隊最多1名指導老師列名，不在6名成員限制之內。
- ◆ □參賽者不得擔任己隊或他隊之指導老師。
- ◆ □若全隊參賽者皆為在學學生(含應屆畢業生)，報名時須檢附全體參賽者在學證明文件。
- ◆ □報名時檢附作品提案規劃書，並可增加介紹影片，不限設備拍攝，說明參賽作品創意跟概念，以便評審參考。
- ◆ □完成報名後之參賽團隊不得更換成員。
- ◆ □完成報名後之參賽團隊經主辦單位進行書面審查及選拔，而得入圍名單。
- ◆ □參賽者入圍後須檢附身份證、居留證或護照之影本以茲證明。至報名截止日期未滿20歲之參賽者，須另檢附法定代理人同意書。
- ◆ □參賽者可以多件投稿，但是入選決賽，以單件得分最高為主。
- ◆ □進入決賽之團隊，最後由本活動所邀評審，於決賽日依據決賽各團隊之實際展示與簡報進行審查而產生獲獎名單。
- ◆ □評審委員不得擔任評審主題之參賽隊伍指導老師(含報名參賽此競賽主題)。
- ◆ □參賽者必須尊重比賽結果、勝不驕、敗不餒，恕不接受查詢評審分數。
- ◆ □所有參賽者的行為與作品必須遵守相關法律及道德規範，作品內容不可有違反善良風俗等議題。
- ◆ □參賽隊伍之參賽作品均須為自行創作作品，不得有抄襲或他人代勞情事，如有以上情事即取消參賽資格，已獲獎者追回已得之獎金與相關權益，並自行負擔法律責任。
- ◆ □參賽作品須注意不得涉及著作權、專利權及其他智慧財產權之侵害情事，如須引用他人智慧財產權，須取得當事人之書面同意，若經檢舉或告發屬實，須自負法律責任，主辦單位得取消參賽者資格並得追回自主辦單位取得之獎金及相關獎品。
- ◆ □參賽隊伍繳交之各類文件若有造假情事，一律取消參賽資格並追回已得之獎金與相關權益。
- ◆ □參賽隊伍於評審作業期間須確保系統正確性及可靠度，若因可避免原因(如軟體更新、關機等)影響評審作業，須由參賽隊伍自行負責。
- ◆ □入選決賽隊伍使用之伺服器硬體設備、作業系統及其他相關軟體，須由參賽隊伍取得合法使用授權並安裝，網路資訊安全控管由參賽隊伍自行負責。
- ◆ □若使用違法盜版軟體或有網路駭客破壞之行為經檢舉或告發屬實，須自負法律責任，主辦單位得取消參賽隊伍資格並得追回自主辦單位取得之獎金及相關獎品。
- ◆ □平台上之程式碼及檔案的安全性及備份，請參賽者應自行負責，主辦單位不提供備份及檔案復原相關協助，並充分瞭解主辦單位對於逾期、遺失、不完整、寄送錯誤、不合格、無法閱讀之參賽作品，不負任何責任。
- ◆ □參賽隊伍若須於比賽會場架設非屬主辦單位提供之硬體及軟體，須於比賽前事先取得主辦單位知悉並同意；若於比賽會場有干擾其他比賽進行情事，主辦單位得要求該參賽隊伍停止使用該軟、硬體。
- ◆ □比賽進行中如果發生任何技術、非技術的問題，或因其他任何主辦單位無法掌控之問題導致影響競賽之正常進行，主辦單位得結束、延後、調整比賽活動。
- ◆ □參賽者必須同意主辦單位將作品及活動期間之錄音、拍照、錄影及文字等記錄發表於IoT、MOD、HiNet、Hami(及加值服務)、emome、hifree、KKBOX、Xuite、中華雲市集及大賽活動網站與其他相關之場合，因發表時所需之行銷推廣之文宣品、廣告物，或展示於其他賣場、媒體通路、報章雜誌、各相關網站等多元化的宣傳管道，則不另支付稿費及版稅，主辦單位具有出版或公開展覽所有參賽作品之一切權利。

- ◆□依據中華民國所得稅法及各類所得扣繳率標準之規定，將依獎項價值納入領獎人個人年度綜合所得計算；並將依規定於次年寄發各類所得扣繳暨免扣繳憑單；如價值達NT\$20,000以上，將預先扣取10%稅款；獎金支票最晚於頒獎典禮後一個月內兌現。
- ◆□參賽者同意主辦單位蒐集其電子郵件、電話、身分證影本、學生證影本、教師證影本、護照影本等資料，作為大賽訊息通知及驗證身分使用。各階段通過名單除在官方網站、部落格及社群網站公佈外，並以電子郵件通知入選隊伍。
- ◆□各獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「從缺」方式辦理，若因任何情況取消參賽及得獎資格，不另外辦理遞補事宜。
- ◆□主辦單位保留修改本辦法之權利，參加活動者一旦參加本活動，則表示同意接受本辦法之拘束，如有未盡事宜，主辦單位保留各項競賽辦法解釋及變更之權利。
- ◆□其他未盡事宜，悉依主辦單位相關規定。以上注意事項均已詳細閱讀並表示同意，始向主辦單位投稿。

以上注意事項均已詳細閱讀並表示同意，始向主辦單位投稿。



IoT大平台創意應用大賽-校園組

品 項	獎 項	數量	獎金 (元)
校園組	冠 軍	1	200,000
	亞 軍	1	120,000
	季 軍	1	100,000
	冠軍(指導老師)	1	30,000
	亞軍(指導老師)	1	10,000
	季軍(指導老師)	1	8,000
	最佳潛力獎	1	15,000
	最佳創意獎	1	15,000
	最佳潛力獎(指導老師)	1	5000
	最佳創意獎(指導老師)	1	5000



IoT大平台創意應用大賽-社會組

品 項	獎 項	數量	獎金 (元)
社會組	冠 軍	1	200,000
	亞 軍	1	120,000
	季 軍	1	100,000

高達92萬獎金等你拿!

相關活動事宜，依活動官網公佈內容為主

0800-80365

2018CHT-IoT@smartfun.com.tw

主辦
單位



中華電信
Chunghwa Telecom

協辦
單位



資策會數位服務創新研究所

執行
單位



SmartFun
more fun. more smart

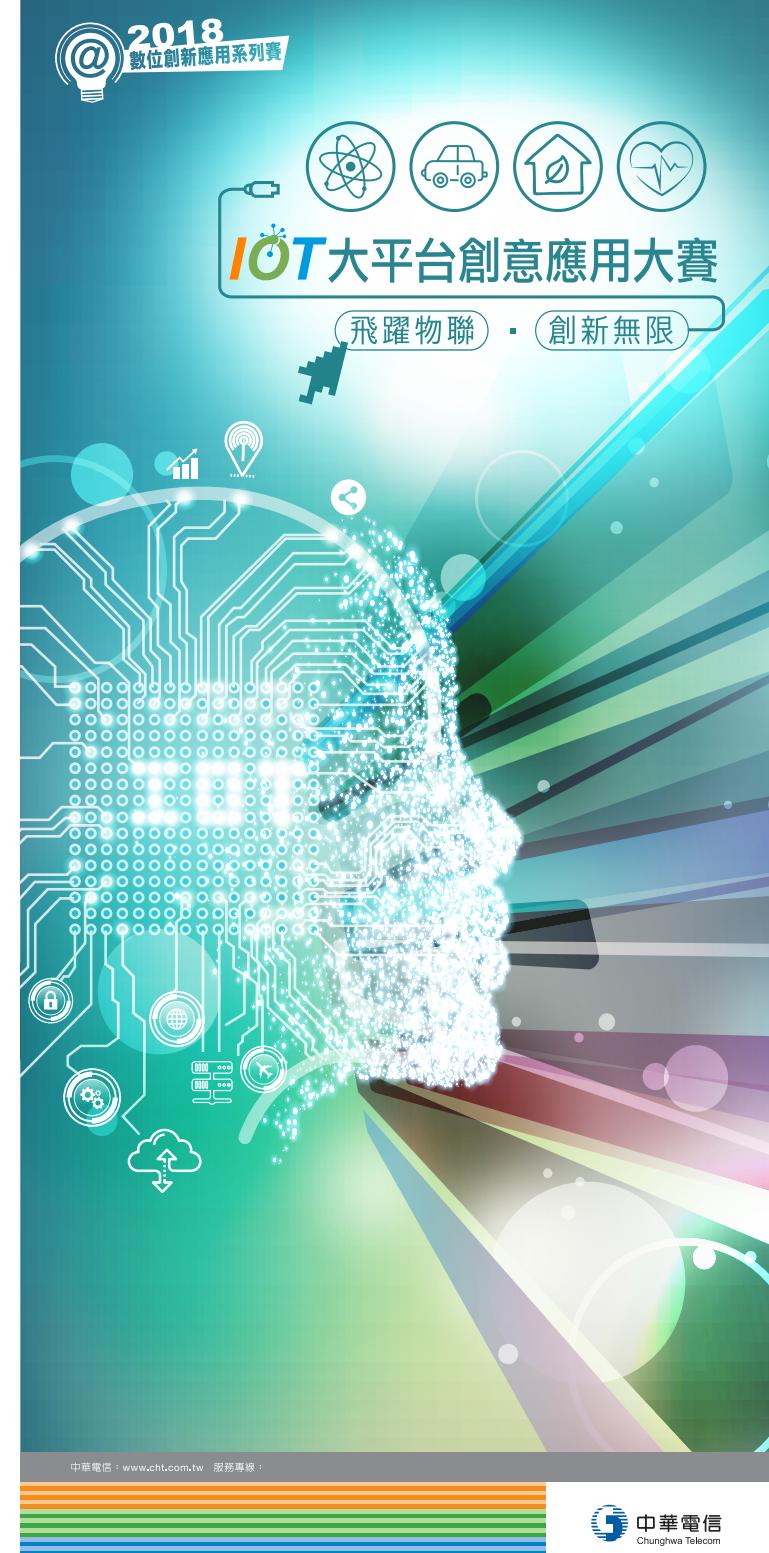
ideashatch



IOT大平台創意應用大賽

(飛躍物聯) · (創新無限)

快 點 登 入 報 名
<https://iot.cht.com.tw/2018CHT-IoT/>





徵件/校園說明會

活動辦法

1. 主題說明 :

以可商轉創意為核心，運用資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)

智慧健康 / 智慧家庭 / 智慧環境 / 智慧交通 / 智慧城市

2. 參賽資格 :

【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)

- 參賽隊伍作品須實作於IoT大平台
<https://iot.cht.com.tw/2018CHT-IoT/>

3. 參賽辦法 :

報名團隊需於2018/5/10~2018/7/20期間，於活動官網填寫報名資料、上傳作品提案規劃書(可補充作品介紹影片)，即可完成報名。

報名資格及方式

1. 參賽組別 :

【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。

2. 報名方式(下列事項須完成，順序不限) :

- 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。

繳件資料

1. 參加辦法 :

【初賽】 繳交作品構想於107/7/20徵件報名截止前，於賽事官網填寫報名資料、上傳作品提案規劃書，可補充介紹影片。請各隊參賽者主動告知主辦單位已完成上述手續。

校園組如完成報名資料繳交者，並入選決選參賽者(以企劃書為主，介紹影片為輔)，每隊可獲得獎助學金1,000元。

【決賽】 實作應用(Application)

校園組

- 決賽通知確認單，並提供簡報資料或展示影片(10分鐘內)。
- 註：未入選及得獎隊伍，可向主辦單位申請相關參賽證明。

社會組

- 決賽通知確認單，並提供簡報資料或展示影片(10分鐘內)。
- 決賽方式：由7位業界及學界專業評審組成評審團評分，參賽者依指定時間及定點進行簡報及作品demo。



IoT 大平台創意應用大賽

(飛躍物聯 · 創新無限)