



# 2018 年全球魚客松規則和評分標準

## 參賽資格

所有參加者必須經由主辦城市的報名網站事先報名。於Fishackathon官網可找到全球參賽城市的列表。魚客松保留可隨時確認參賽資格與裁定爭議的權利。

只有在所報名參賽的城市的比賽規定期間內的創作才符合獲獎資格。

在公布的問題陳述中，每個團隊要選擇其中一個問題陳述作為該隊題目。每個主辦城市所提供的都是相同的問題陳述，由各團隊各自決定將用哪一個問題陳述來進行開發。

## 參賽

魚客松初賽的開始與結束時間由各主辦城市自行決定。所有參賽者必須事先報名。報名網頁將定期更新，主辦單位於活動接近時，會聯絡報名者提供活動詳細資訊。

## 提交

各城市通過初評的團隊，於規定時間內將作品簡報與程式雲端下載連結或公開連結(如 Github 或其他 URL)上傳至主辦單位指定的作品文件 Google 表單。

每一城市只有一隊獲勝的團隊會晉級到全球評比，獲勝的團隊必需在 7 天的時間內完成一部 3 分鐘的影音簡報。簡報中需以英文呈現或加註英文字幕。台北場與高雄場繳交期限皆為 **2018/2/11 11:59pm**

## 簡報

團隊有3分鐘的簡報時間，使用Power Point或其他數位簡報軟體。各城市的競賽中，團隊可以使用熟悉的語言來完成簡報。

各隊簡報應採用大致相同的形式，需包括以下項目：

- 所開發的技術產品是針對哪一項問題陳述
- 誰是產品的受益者? 誰是使用者?
- 產品介紹
- 運作與執行方法
- 執行你的產品需要什麼資源



- 你的產品應用於現實生活，它會帶來什麼影響？

## 評分標準

- **影響力 (impact)：**這個解決方案可以多大程度的改善現況？
  - 0 分:問題和永續漁業不相關。
  - 1 分:解決方案可解決一個與永續漁業相關的問題，但它難以執行或評量，參賽團隊並沒有一個明確的計畫來推行該方案。
  - 2 分:解決方案可解決一個與永續漁業相關的問題，雖然難以執行或評量，但參賽團隊有一個明確的計畫來推行該方案。
  - 3 分: 解決方案具有可預測的永續生命週期，並且很容易進行評量。
- **執行力 (practicality)：**這個解決方案是否可以執行?是否可被採用？
  - 0 分: 解決方案無法被採用。
  - 1 分: 解決方案只能少量被採用
  - 2 分: 解決方案雖稍有難度，但仍可被採用
  - 3 分: 解決方案易於被執行或採用
- **創意和技術創新 (creativity and technical innovation)：**這個解決方案是否有創意或技術上有創新？
  - 0 分:解決方案無創意，技術上也無創新。
  - 1 分:解決方案提供了更好/更快/更清晰的方式來解決問題。
  - 2 分 :新計畫解決了以往一直被忽視的問題，或用新的角度/更大的範圍/更高的層次來解決問題。
  - 3 分:該方案解決了更深層的問題，不再需要現存的方案或作為。
- **完整性 (polish)：**團隊作品的展現是否完整？
  - 0 分: 無法操作。
  - 1 分: 在缺少明確的說明時，無法依直覺操作。
  - 2 分: 在沒有說明時，可以使用而且很清楚。
  - 3 分: 可依直覺操作，視覺上又有吸引力。

## 全球獎項

- 將由 Maverick 1000 提供六個月的創業輔導與育成。
- 獲得價值美金 25,000 的 AWS credits

## 宣傳

所有參賽者同意其姓名、相片、和作品讓魚客松活動單位為宣傳目的無償使用，觸犯法律的情況除外。



## 其他規定：

- 不論是團隊或個人，提交的作品必須是參賽者的原創作品；
- 提交的作品不得包括任何廣告或拉票行為；
- 提交的作品不得包含任何不當連結：(1) 威脅、騷擾、貶抑、或仇恨；(2) 謾謗；(3) 欺詐或民事侵權；(4) 猥褻、非禮或其他令人反感的內容；或 (5) 未經版權擁有者事先同意，即使用受到智慧財產權保護的項目。
- 提交的作品不得包括任何可能會引發犯罪或民事責任，或鼓勵從事構成犯罪的行為；
- 提交的作品必須遵從所有的法規與政策。