

教育部資訊軟體人才培育計畫「智慧終端與人機互動跨校資源中心」
「智慧終端與人機互動軟體創作專題競賽」參賽辦法
(107 年 12 月)

- (一) 本中心每 1 個示範學校以派出一隊參加為原則(同一系所之 A 類與 B 類計畫分開計算)。107 年 6 月未能派隊參賽者，本次(107 年 12 月，地點：高雄科技大學)競賽請務必派隊參賽。
- (二) 參賽隊伍及參賽作品資格
參賽隊伍資格：由該系大學部或研究所本學期全時在學學生組隊參加。每隊人數以二至四人為原則。
參賽作品資格：學生在學期間智慧終端與人機互動相關軟體作品。本競賽鼓勵跨領域融合創作與軟硬體整合開發，但以作品的軟體部分作為競賽評分的重點。
本專題競賽為鼓勵性質，獲獎作品智財權不屬於主辦單位；曾參加其他單位舉辦之競賽/獲獎的作品仍可參賽，且此次參賽之作品未來亦可參加其他競賽；但須於本競賽書面報告及口頭簡報時，具體說明本次參賽作品，相較於其他類似作品（競品）或參賽團隊過去作品之原創性與貢獻度。
參加作品應為原創，不得抄襲；得獎作品若有抄襲嫌疑，或因侵犯他人著作權或智慧財產權而涉訟，由參賽者負一切法律責任。參加競賽或入圍作品如經人檢舉或告發為他人代勞或違反本競賽相關規定，有具體事實，則追回資格與獎項。
資源中心已將過去參加「軟體創作專題競賽活動」的參賽學校、參賽作品、得獎名單，彙整於資源中心網頁提供夥伴學校參考。
- (三) 請參賽隊伍使用具有「版本控管」、「專案管理」、「共同協作」等功能之平台，開發專案或進行專案管理，建議可使用 ITSA「軟體創作社群服務平台 <http://of.itsa.org.tw>」。請於報告內說明所採用的專案開發平台，以及如何進行版本控管和專案管理等工作，且提供平台連結資訊與使用畫面截圖等佐證資料。
- (四) 參賽時程與比賽方式
(1) 107/11/1(三)報名截止。
(2) 107/11/9(五)前繳交「智慧終端與人機互動軟體專題創作競賽報告」至少 8 頁，含創作動機與背景（含原創性、如為延續作品含貢獻度）、需求分析、系統架構、專案開發平台使用、初步成果展示、預期效益等，格式請參考中心提供之範本。
107/11/23(五)前公告通過本（第一）階段審查者。
(3)通過第一階段審查者於 107/12/3(一)前繳交「智慧終端與人機互動軟體專題創作競賽簡報」，含創作動機與背景（含原創性、如為延續作品含貢獻度）、系統架構與設計、介面與功能展示、專案開發平台使用、系統測試、作品價值（如進行場域驗證或商品化之可行性）等，格式請參考中心提供之簡報範本。主辦單位將預先

將檔案存放於簡報會場之電腦。

(4) 107/12/7 (五)進行第二階段現場報告與實機展示。報告現場提供電腦及簡報播放軟體，展示現場提供無線網路及電源。中心提供參賽人員當天中午便餐。

(五) 評分與獎項

(1) 評分標準

第一階段（專題創作競賽書面報告審查）：依照作品的原創性、系統完整性、可應用程度、與技術難易度進行綜合評分。原則上至多通過 20 隊進入第二階段。第一階段成績僅做為參加第二階段之門檻，獎項以第二階段成績評定。

第二階段（口頭簡報與實機展示）：簡報表現占 20%、系統開發流程占 20%、功能與介面完整性（含測試）占 40%、作品價值（含原創性與貢獻度）占 20%。

(2) 獎項

評審獎：第一名 1 隊、第二名 2 隊、第三名 3 隊，佳作以 4 隊為原則。

最受注目獎：由參賽隊伍互相投票票選。

以上獲獎隊伍由主辦單位頒發獎狀。完整參加第二階段之參賽隊伍，主辦單位給予參賽證明。

作品未達獲獎水準時，得由評審委員決定獎項從缺或不足額錄取。

請得獎隊伍（前 3 名及佳作）於競賽後兩週內提供 2-3 分鐘簡要介紹短片給主辦單位，本中心亦將邀請得獎隊伍於成果發表會或其他公開場合分享心得或展示成果，以利觀摩與擴散典範成果。

(六) 第二階段簡報與實機展示安排

日期：107 年 12 月 7 日(星期五) 地點：高雄科技大學(建工校區)

10:00~12:00 參賽隊伍口頭報告

(每隊報告時間 5 分鐘，換場 1 分鐘，共計 6 分鐘；不進行詢答。)

13:00~15:20 實機展示（電腦教室）、委員評審

(參賽隊伍互相投票，票選出最受注目獎)

15:30~16:20 委員討論及參賽隊伍互相觀摩

16:30~17:00 頒獎及心得分享