**一、競賽說明**

為激盪技術能量、提升產業競爭力、推動研發創意、科技創新乃至鼓勵創業，經濟部技術處於建國百年規劃推動搶鮮大賽，今年已進入第五屆。本活動期望透過競賽的方式，以科專成果為根基，注入年輕學子活潑多面向的創意，透過業界投入與參與，推介創新亮點，由官、產、學、研巧妙串接，一起發掘創意、誘導創新、激勵創業，讓科專成果更多元化及具體落實，並挖掘學界研發人才資源，導入業界能量與市場眼光，發揮異界結合綜效，以提升國際競爭力並培育新興產業能量。

2015年搶鮮大賽以「智慧城市」為主題，除原有的三類競賽以外；另投入業界技術規劃三組「Special Topic」，以期更加擴大學子眼界、挹注產業能量，提早促成產學合作的契機。本活動高達百萬獎金，期能吸引對科專有興趣的團隊參加，並善用法人的科專成果及業界技術實現創意，進而帶動科技生活、創新應用，並落實於產業加值。

**二、參選資格**

**(一)參選對象：**

**1.**所有隊伍成員(D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇除外)須為中華民國教育部立案之大專院校學生(含碩博士生)；指導老師須具備大專院校之教職資格。

2. D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇為中華民國教育部立案之高中職及大專院校學生(含碩博士生)。

**(二)組隊方式：**團隊方式報名參加，每隊參加人數1至5人(不含指導老師)，學生不得跨隊參加，違者取消參選資格。

|  |  |
| --- | --- |
| **類組** | **指導老師** |
| A.系統整合實作類 | 每隊須設指導老師1～2名，指導老師可跨隊指導。 |
| B.創意發想類 |
| C.創業類 | 每隊須設指導老師1～2名，至少1位須為學校老師，另1位可請業界專家**擔**任，指導老師可跨隊指導。 |
| D.Special Topic 類 | D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇 | 參與本類組不須設指導老師。 |
| D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽 |
| D3.拉斐爾IC設計-高傳真音響擴大器實作 | 每隊須設指導老師1～2名，指導老師可跨隊指導。 |

* D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇由源思科技(股)公司提供。
* D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽由智慧觀光價創聯盟提供。
* D3.拉斐爾IC設計-高傳真音響擴大器實作由宏觀微電子(股)公司提供。

**(三)技術應用：**須由本年度所提供之技術項目中挑選一種或多種技術整合應用，為必備條件；「D.Special Topic類」須使用該類組提供之技術，始得參賽。(技術項目請詳見官網[www.getfresh.org.tw](http://www.getfresh.org.tw)內技術專區)

**(四)參選說明：**詳細內容請見官網[www.getfresh.org.tw](http://www.getfresh.org.tw)內競賽簡介之競賽辦法

|  |  |
| --- | --- |
| **類組** | **說明內容** |
| A.系統整合實作類 | 由所提供之技術項目中挑選一種或多種整合應用，提出解決方案雛型展示，複審隊伍將可使用所挑選技術提供的軟硬體進行實作。 |
| B.創意發想類 | 由所提供之技術項目中挑選一種或多種整合應用，提出創意應用構想。參賽團隊得以任何方式呈現成果，無須實作。 |
| C.創業類 | 由所提供之技術項目中挑選一種或多種整合應用，進行營運規劃。 |
| D.Special Topic類 | D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇 | 須以職場或校園生活相關主題為貼圖發想之範圍，作品規格可由靜態類、動態類、語音類此三種方式擇一或交互呈現，貼圖請提供16張或24張作品，貼圖內容以簡單明瞭、符合情境為主；相關格式請參照官網【申請書】。 |
| D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽 | 作品必須採用Smart Tourism Developer 開發者環境提供之Open API，結合運用包含政府/網路公開資訊、智慧觀光價創聯盟業者提供之食衣住行育樂相關資訊與服務、選擇搭配國際知名業者Open API(例如:Google、Facebook、Twitter、Salesforce等)，進行針對商家或國內外旅客需求設計之智慧觀光行動應用程式(APP)創作。 |
| D3.拉斐爾IC設計-高傳真音響擴大器實作 | 報名隊伍須繳交申請書、【高傳真音響擴大器實作】製作及簡報說明，實作規則請參照官網【申請書】。 |

**三、獎額與獎金 (未達評審標準得從缺)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 類組 | 1. 系統整合實作類
 | 1. 創意發想類
 | 1. 創業類
 | D.Special Topic類 |
| D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇 | D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽 | D3.拉斐爾IC設計-高傳真音響擴大器實作 |
| 冠軍 | 1隊／獎座乙座每隊12萬元 | 1隊／獎座乙座。每隊6萬元 | 1隊／獎座乙座每隊12萬元 | 1隊／每隊3萬元 | 1隊／每隊5萬元 | 1隊／每隊10萬元 |
| 亞軍 | 2隊／獎座乙座每隊6萬元 | 2隊／獎座乙座每隊3萬元 | 1隊／獎座乙座每隊8萬元 | 1隊／每隊2萬元 | 1隊／每隊3萬元 | 1隊／每隊6萬元 |
| 季軍 | 3隊／獎座乙座每隊3萬元 | 3隊／獎座乙座每隊1萬元 | 1隊／獎座乙座。每隊5萬元 | 1隊／每隊1萬元 | 1隊／每隊1萬元 | 1隊／每隊3萬元 |
| 優秀 | 5隊每隊1.5萬元 | 5隊每隊5,000元 |  |  | 2隊／每隊5,000元 | 1隊／每隊1萬元 |
| 佳作 | 10隊每隊5,000元 | 10隊每隊3,000元 |  |  |

* + 得獎隊伍頒發獎狀、獎金；得獎者之獎金或獎品金額在新臺幣2萬元(含)以上者，皆須依中華民國稅法規定扣繳相關稅務(外國國籍者扣20%，中華民國國籍者扣10%)。

**四、報名日期**

A.系統整合實作類：104年3月16日(一)～104年5月15日(五)17：00止。

B.創意發想類：104年3月16日(一)～104年8月31日(一)17：00止。

C.創業類：104年3月16日(一)～104年6月30日(二)17：00止。

D.Special Topic類

D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇：104年3月16日(一)～104年8月31日(一)17：00止。

D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽：104年5月1日(五)～104年6月30日(二)17：00止。

D3.拉斐爾IC設計-高傳真音響擴大器實作：104年3月16日(一)～104年8月31日(一)17：00止。

**五、報名方式與準備資料**

（一）線上報名：

各參賽隊伍請於上述期限內至網站完成線上報名。線上報名後將自動產生【報名表】，請務必確認報名資料無誤後下載，報名表須由指導老師與全體隊員親筆簽名，並檢附參賽團隊全體學生證正反兩面影本，始得寄出及掃描上傳至報名系統。

（二）申請書上傳至報名系統：

請於期限內前完成【申請書】PDF檔上傳，逾期未上傳者，主辦單位將取消其參賽資格。相關格式及規範說明，請參考申請書上傳規範。參賽隊伍須於規定期限前，完成申請書上傳（以最後上傳版本為準）。上傳之檔案格式為PDF檔（單一檔案20MB以內），並需由主辦單位審核通過始完成繳交。

（三）郵寄報名資料：

請於期限內前郵寄【報名表(含學生證影本)】正本1份、【申請書】影本一式5份，郵寄至106臺北市信義路三段149號11樓「搶鮮大賽工作小組收」，以郵戳為憑。

（四）注意事項：

* 須依規定完成上述(一)(二)(三)項作業，始報名成功。所有報名資料均以線上系統為主。相關資料與表單格式請至官網[www.getfresh.org.tw](http://www.getfresh.org.tw)之書表下載專區下載。
* 參賽隊伍於初審、複審過程中，不得以任何型式提示身分(包括申請書、簡報文件、隊伍介紹等)，均必須以隊伍編號作為身分識別。
* 請依照規定格式繳交，如有格式不符者，將視為無效案件，繳交格式請詳閱「[報名專區/書表下載](http://www.getfresh.org.tw/registation.html)」。違者視為違反規定，主辦單位有權進行塗銷修改，嚴重者得取消參賽資格。

**六、評審作業**

1. 評審委員會：由主辦單位邀請產、研界之專家組成評審委員會。
2. 評審程序：共分初審、複審及決審三階段進行。
	* + 1. 初審階段：依各類組委員進行書面審查。
			2. 複審階段：

(1)複審隊伍須於規定期間內完成人氣王「影片」繳交，並進行公開性作品展示或公開性簡報審查。人氣王「影片」之相關規定於複審階段始作公告。

(2)「A.系統整合實作類」、「D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽」複審之隊伍將進行實作說明會；「C.創業類」複審之隊伍則進行創業工作坊。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 類組 | 初審 | 培訓課程一(複審隊伍參與) | 複審 | 培訓課程二(決審隊伍參與) | 決審 |
| A.系統整合實作類 | 書面審查 | 實作說明會(實作期間約4個月) | 人氣王影片作品展示/簡報審查 | GF-Talk Workshop | GF-Talk評審 |
| B.創意發想類 |  |
| C.創業類 | 創業工作坊 |
| D.Special Topic類 | D1.揪科貼圖-職場篇/校園篇 |  | 初審申請書貼圖下載量 |  |
| D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽 | 實作說明會(實作期間約3個月) | 作品展示 |
| D3.拉斐爾IC設計-高傳真音響擴大器實作 | 書面審查、簡報審查及實體作品(報名即入圍，報名團隊須同時備妥申請書、簡報及實體作品) |

* + - 1. 決審階段：進入「A.系統整合實作類」、「B.創意發想類」之前六強及「C.創業類」之前三強之隊伍須參與【GF-Talk Workshop】與【GF-Talk決審】，由專業評審授課及評分，以提升隊伍之專業性。

※實作說明會：將提供選用技術相關文件與軟/硬體，供通過初審隊伍開發使用，且技術團隊出席指導操作。

※創業工作坊：以創業相關的知識為主題，提供財會、創業案例、計畫書撰寫、創投、簡報技巧等相關課程。

※GF-Talk：

* GF-Talk Workshop：提供口才表達、簡報技巧、形象裝扮等集訓，強化專業形象。
* GF-Talk決審：邀請授課專家擔任評審，且委由<集視>拍攝決審影片。
1. 各類組評分標準
	* 1. 系統整合實作類
			1. 初審

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 評分權重 | 評審重點 | 比重 |
| 潛在商業價值  | * 參賽作品的商業價值程度
* 參賽作品在未來3年內商業化的可能性
 | 30 % |
| 產品概念可行性  | * 參賽作品的實作規劃
* 技術/產品成熟度
 | 30 % |
| 運用科專技術之程度  | * 運用科專技術成果之程度
 | 20 % |
| 書面資料完整度  | * 參賽作品文件資料製作完整度與正確性
* 參賽作品內容表達流暢清晰
 | 20 % |

* + - 1. 複審

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 評分權重 | 評審重點 | 比重 |
| 潛在商業價值  | * 參賽作品的商業價值程度
* 參賽作品在未來3年內商業化的可能性
 | 30 % |
| 技術能力  | * 參賽作品對技術的了解度
* 參賽作品運用技術的能力
 | 30 % |
| 測試與展示完整度  | * 參賽作品測試與展示完成度
* 團隊合作程度
 | 30 % |
| 運用科專技術之程度  | * 參賽作品運用科專技術成果之程度
 | 10 % |

* + 1. 創意發想類
			1. 初審

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **評分權重** | **評審重點** | **比重** |
| 想像與觀察力  | * 參賽作品之應用情境的趣味性
* 參賽作品所呈現對未來需求的觀察與應用的想像力
 | 30 % |
| 原創性  | * 參賽作品的原創程度
* 參賽作品具有突破性的想法
 | 30 % |
| 運用科專技術之關聯度  | * 運用科專研發概念之程度
 | 20 % |
| 書面資料之完整度  | * 參賽作品文件資料製作完整度與正確性
* 參賽作品內容表達技巧與流暢度
 | 20 % |

* + - 1. 複審

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **評分權重** | **評審重點** | **比重** |
| 想像與觀察力  | * 參賽作品之應用情境的趣味性
* 參賽作品所呈現對未來需求的觀察與應用的想像力
 | 30 % |
| 原創性  | * 參賽作品的原創程度
* 參賽作品具有突破性的想法
 | 30 % |
| 實現創意的能力 | * 預期參賽作品在未來生活中被實際應用的狀況
* 參賽團隊掌握實現創意構想的程度
 | 20 % |
| 簡報技巧 | * 參賽作品清楚表達創意構想之能力
 | 20 % |

* + 1. 創業類
			1. 初審

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **評分權重** | **評審重點** | **比重** |
| 市場價值 | * + 參賽作品可能帶出的產業價值與相關市場影響力
 | 30 % |
| 創業機會評估 | * + 參賽作品之潛在客戶訪談、市場競爭力與發展潛力，具高度的創業可行性
 | 30 % |
| 運用科專技術之程度  | * + 參賽作品運用科專技術成果之程度
 | 20 % |
| 規劃完整性  | * + 參賽作品能充分提供包含市場、產品、財務、團隊與管理等資訊
 | 20 % |

* + - 1. 複審

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **評分權重** | **評審重點** | **比重** |
| 市場價值 | * 團隊爭取創投所具備的條件，如團隊組成、作品成熟度參賽作品與其他類似構想之差異化與創新獨特之處
 | 35 % |
| 規劃完整性  | * 就初審時評審所給予之建議，提供作品發展方向調修與必備重點資訊之完整周全
* 參賽作品之整體規劃可行性與合理性
 | 35 % |
| 簡報技巧 | * 參賽作品清楚表達創業構想之能力
 | 20 % |
| 運用科專技術之程度 | * 參賽作品運用科專技術成果之程度
 | 10 % |

※決審(A.系統整合實作類、B.創意發想類、C.創業類)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 評分權重 | 評審重點 | 比重 |
| 複審成績 | A.系統整合實作類B. 創意發想類C. 創業類之複審成績 | 75 % |
| 決審成績 | * 簡報技巧70%
* 整體造型30%
 | 25% |

* + 1. Special Topic類

D1. 揪科貼圖-職場篇/校園篇

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **評分權重**  | **說明**  | **初審**  | **複審**  |
| 主題表達  | * 圖片內容與主題介紹
 | 50％  | 80% |
| 美感與創意  | * 視覺美感與獨創性
 | 50％  |
| 貼圖使用度  | * 入圍決審隊伍，貼圖將可被下載，相關事宜將於本網最新消息另行公告
 | -- | 20％  |
| 合 計  | 100 % | 100 % |

D2.台灣智慧觀光開發者創新競賽

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **評分權重**  | **說明**  | **初審**  | **複審**  |
| 創意 | * 智慧觀光行動應用之使用功能(包含消費者與店家)新穎性、突破與變革等。
 | 30% | 30% |
| 商業潛力 | * 智慧觀光行動應用於商業面之潛力，包含商業模型、商業機會與產業價值創造等。
 | 30% | 30% |
| 使用介面 | * 智慧觀光行動應用之使用者介面、使用者體驗、多國語言支持、可用性等等
 | 20% | 20% |
| Open API技術運用 | * Smart Tourism Open API、政府/網路公開資訊、智慧觀光價創聯盟業者提供之食衣住行育樂相關資訊與服務，各式國內、外與跨領域雲端服務、社群網路之整合與運用
 | 20% | 20% |
| 合計 | 100% | 100% |

D3.拉斐爾IC設計-高傳真音響擴大器實作

|  |  |
| --- | --- |
| 評分權重  | 初審  |
| 在4ohm負載情況下，線性度所呈現結果 | 25% |
| 節能程度 | 25% |
| 作品穩定度與頻率響應之結果 | 25% |
| 設計電路架構了解程度 | 25% |
| 合計 | 100% |

**七、其他事項**

1. 冠、亞、季軍及優勝得獎隊伍，須於得獎後1年內，配合主辦單位之需要與安排，舉辦成果觀摩。
2. 本競賽為公開性活動，過程中將進行相關拍照與錄影，參賽者須同意參與相關活動(含實作說明會、創業工作坊、複審、決審、頒獎典禮)之肖像權無償授權主辦單位(含本活動媒體協辦單位)使用，包括但不限於重製、公開傳輸、公開播送等權利。
3. 每隊伍之隊長須於活動期間代表該隊伍負責比賽聯繫及得獎獎金頒發之活動相關事宜。隊伍成員須自行分配隊伍內部的各項權責歸屬，若有任何爭執疑問之處(如獎金領取方式與分配)，主辦單位不涉入處理。
4. 參賽作品經人檢舉或告發為非自行創作或冒用他人作品，且有具體事證者，主辦單位得取消其入圍及得獎資格，並通知學校，追回已頒發之獎金、獎品、獎座及獎狀等相關物品。
5. 參賽作品衍生之智慧財產權(以下簡稱智財權)屬參賽者所有，主辦單位不擔保前述智財權可能產生爭議之相關法律責任。參賽者須同意將參賽作品之智財權無償授權給主辦單位作非商業用途之實施，且參賽人不得對於上述之作品要求任何形式之報償。主辦單位於決選後得協助參賽者推廣運用其作品，未來合作關係之細節由雙方另議訂之。
6. 凡參加報名者，視為已閱讀並完全同意遵守本活動之一切規定。
7. 上述未盡事宜，主辦單位保留調整活動與獎項細節之權利，並有權對本活動所有事宜做出解釋或裁決。

**八、聯絡方式**

電話：02-2325-6800 分機886、885、881 搶鮮大賽工作小組

E-Mail：get-fresh@umail.hinet.net

傳真：02-2325-6816

地址：106臺北市大安區信義路三段149號11樓

中華民國產業科技發展協進會