

2011 電信創新應用大賽創作擂台活動辦法

主辦單位： 中華電信

一、前言.....	2
二、競賽主題說明.....	2
三、獎項與獎金.....	3
四、報名資格.....	3
五、參加辦法.....	4
5.1 行動應用主題.....	4
5.2 雲端應用主題.....	6
5.3 智慧家庭主題.....	7
5.4 音樂創作主題.....	8
5.5 文學創作主題.....	9
5.6 整合行銷主題.....	10
5.7 應用創意主題.....	11
六、注意事項.....	12
七、聯絡方式.....	12
附件一：行動應用企劃書大綱.....	13
附件二：雲端應用企劃書大綱.....	15
附件三：智慧家庭企劃書大綱.....	16
附件四：整合行銷企劃書大綱.....	17
附件五：應用創意構想書大綱.....	18

一、前言

中華電信(以下稱主辦單位)為推動電信應用服務之開發及促進數位匯流產業之發展，自2003年起舉辦本活動，藉由提供數位創作舞台及競賽獎勵，鼓勵青年學子發揮創意，進而投入資通訊應用服務之開發。期孕育大量高中職、大專院校學生及社會人士創新及創作人才，以促進產業發展及提升國家軟實力。

二、競賽主題說明

2011 電信創新應用大賽創作擂台**共有七項競賽主題**：(1)行動應用、(2)雲端應用、(3)智慧家庭、(4)音樂創作、(5)文學創作、(6)整合行銷、(7)應用創意，分別簡介如下：

競賽主題	組別	簡 介	說 明	參加辦法
行動應用	校園組 社會組	Android 智慧型手機應用軟體開發	運用 Android 平台技術及 Hami Apps [註] SDK 介面，開發以遊戲或其他應用為範圍之軟體或服務。	詳 5.1 節 (P.4)
雲端應用	校園組 社會組	雲端概念之應用軟體開發	運用 hcloud [註] 的 CaaS 與雲端創作園區的 PaaS 技術，設計應用軟體或服務。	詳 5.2 節 (P.6)
智慧家庭	校園組	智慧家庭數位生活應用服務開發	運用 MOD 或 i 顧家 [註] 平台技術，引進 Internet 內容開發聯網服務，服務內容須符合運用於智慧家庭所需的相關內容，包括遊戲、購物、美食、旅遊、學習、資訊、娛樂等服務。	詳 5.3 節 (P.7)
音樂創作	校園組 社會組	流行音樂創作	鼓勵高中職、大專院校學生與社會人士從事流行音樂之作詞及作曲創作。	詳 5.4 節 (P.8)
文學創作	不限對象	短篇小說、散文及簡訊文學創作	提供作品電子檔，入選作品可上架於中華電信電子書城(文學小說、散文)與簡訊文學家(簡訊文學)。	詳 5.5 節 (P.9)
整合行銷	校園組	中華電信重點產品之創意行銷企劃	運用「現有」或「新創」之廣告模式(如互動廣告、精準廣告、口碑行銷、行動 LBS 等)，或於社群平台工具(Xuite [註]、Facebook、Twitter、Plurk...等)，以符合整合行銷傳播之作法，針對主辦單位單項產品，或整合多項產品進行行銷企劃。企劃書須包含執行成本、可行性評估及驗證說明(量測方法與結果)等內容。	詳 5.6 節 (P.10)
應用創意	不限對象	數位生活應用服務創意(點子)之提供	自由發揮想像，只需提供創意點子與情境影片，毋須開發軟體。中華電信將評估創意可行性，協助參賽者實現夢想。	詳 5.7 節 (P.11)

【註】Hami Apps、hcloud、MOD、i 顧家及 Xuite 皆為中華電信已推出之產品。

三、獎項與獎金

競賽主題	獎項	優勝隊伍(萬元)				入選獎[註1] (萬元)	參加獎[註2] (萬元)
		冠軍	亞軍	季軍	佳作		
行動應用	創新應用獎 (校園組)	25(5)[註3]	15(3)	10(1)	1(6名)	0.5	0.2
	創新遊戲獎 (校園組)	25(5)	15(3)	10(1)	1(6名)	0.5	0.2
	創新應用獎 (社會組)	25	15	10	1(6名)	0.5	-
	創新遊戲獎 (社會組)	25	15	10	1(6名)	0.5	-
雲端應用	創新應用獎 (校園組)	25(5)	15(3)	10(1)	1(4名)	0.5	0.2
	創新應用獎 (社會組)	25	15	10	1(4名)	0.5	0.2
智慧家庭	創新應用獎	25(5)	15(3)	10(1)	1(8名)	0.5	0.2
整合行銷	創新行銷獎	25(5)	15(3)	10(1)	1(4名)	0.5	0.2
文學創作	文學小說	10	5	3	1(12名)	0.5	0.2
	散文	10	5	3	1(12名)	0.5	0.2
	簡訊文學	5	3	2	0.5(12名)	0.2	0.1
音樂創作	音樂創作獎 (校園組)	10	5	3	1(7名)	0.5	-
	音樂創作獎 (社會組)	10	5	3	1(7名)	0.5	-
應用創意	創新應用獎	10	5	3	1(20名)	0.5	-
學校團體獎[註4]		12	8	5			
音樂創作 最佳粉絲獎		抽選 60 名參加網路票選者，各得 500 元。					
音樂創作 網路票選獎		校園組與社會組各設 3 名網路票選獎，獎金分別為 1.5 萬元、1 萬元及 0.5 萬元。					

【註1】入選獎：各主題參賽隊伍，於完成作品並入圍參加決賽簡報未得優勝名次(冠、亞、季軍及佳作)者，或文學創作散文、文學創作文學小說、音樂創作及應用創意未得優勝者，每隊發給 5 仟元入選獎；文學創作簡訊文學未得優勝者，每隊發給 2 仟元入選獎。

【註2】參加獎：進入複賽且有實際研發作品之隊伍，每隊發給 2 仟元；文學創作簡訊文學進入複賽之隊伍，每隊發給 1 仟元；行動應用社會組、音樂創作與應用創意無參加獎。

【註3】括弧內之數字為主辦單位另外提供給得獎隊伍指導老師之獎金。

【註4】學校團體獎：以各校報名隊數為依據，前三名發給 12 萬元、8 萬元及 5 萬元的獎金，若報名隊數相同以進入決賽之隊數比較，若再相同則以進入複賽之隊數比較。

四、報名資格



校園組：



中華民國在學之高中職、大專院校、研究所學生(含應屆畢業生)。



參賽者可視需要跨校組隊。



社會組：



中華民國國民(含個人工作室)或在主管機關登記之公司行號或團體。

五、參加辦法

5.1 行動應用主題

●組別：「校園組」、「社會組」

●時程、繳交資料與評審方式：

✚ 校園組比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
初賽報名	2011 年 5 月 16 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 上網報名並繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 企劃書(檔案格式.pdf)，格式如附件一 ➢ 學生證掃描圖檔(.jpeg) ➢ 教師證(若有指導老師)掃描圖檔(.jpeg)
公布通過初賽名單	2011 年 6 月 15 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 評審標準(企劃書)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 文件完整性 ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值
複賽資料繳交	2011 年 9 月 30 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 作品成功上架至 Hami Apps 軟體商店 ➢ 個人身分證或護照掃描圖檔(.jpeg)
公佈通過複賽名單	2011 年 10 月 20 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 評審標準(軟體作品)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性)
實體決賽	2011 年 11 月 26 日 2011 年 11 月 27 日	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料：簡報檔 ■ 評審方式：於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場簡報與展示 ■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性) ➢ 系統效能(含網路效能) ➢ 作品展示(簡報說明及現場操作)

✚ 社會組比賽方式：分複賽、決賽兩階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
複賽報名	2011 年 9 月 30 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 上網報名並繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 企劃書(檔案格式.pdf)，格式如附件一 ➢ 個人：身分證或護照掃描圖檔(.jpeg) ➢ 公司：政府立案證照掃描圖檔(.jpeg)
複賽資料繳交	2011 年 9 月 30 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 作品成功上架至 Hami Apps 軟體商店
公佈通過複賽名單	2011 年 10 月 20 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 評審標準(軟體作品)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性)
實體決賽	2011 年 11 月 26 日 2011 年 11 月 27 日	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料：簡報檔 ■ 評審方式：於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場簡報與展示 ■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性) ➢ 系統效能(含網路效能) ➢ 作品展示(簡報說明及現場操作)

【備註】

- 一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽隊伍在各主題中可同時報名多個作品參賽。
- 校園組以 2~8 人為一隊，可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。社會組可為個人開發商或與校園組同以 2~8 人為一隊。
- 得獎者需提供 1,000 份軟體版權供 Hami Apps 活動使用，且得獎之軟體須於 Hami Apps 軟體商店獨家上架 6 個月。開發之軟體須包含單次下載付費版本(例如：軟體下載時需向用戶收取 10 元之費用)。評選分數相同時，以同時提供免費 Lite 版本之提案優先錄取。
- 進入初賽與複賽名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。
- 各階段繳交資料均須透過官方網站上傳。
- 參加複賽隊伍若作品含有網站架設，則網站或其他相關執行環境架設，須於 2011 年 9 月 30 日(週五)中午 12:00 前完成，並提供“連結之網站網址資訊”及設定登入帳號及密碼為“telsoft”、“123123”，以供評審委員連結評分。
- 決賽日期為 2011 年 11 月 26、27 日(週六、日，若有調整另行公告通知)，並擇期公佈優勝名單。

5.2 雲端應用主題

組別：「校園組」、「社會組」

時程、繳交資料與評審方式：

比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
初賽報名	2011 年 5 月 16 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 上網報名並繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 企劃書(.pdf)，格式如附件二 ➢ 學生證掃描圖檔(.jpeg) ➢ 教師證(若有指導老師)掃描圖檔(.jpeg)
公布通過初賽名單	2011 年 6 月 15 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 評審標準(企劃書)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 文件完整性 ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值
複賽資料繳交	2011 年 9 月 30 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 應用服務執行網址與作品說明文件 ➢ 應用服務執行與操作過程影片(格式：.mpeg/.avi/.wmv/.mp4) ➢ 個人：個人身分證或護照掃描圖檔(.jpeg) ➢ 公司：政府立案證照掃描圖檔(.jpeg)
公佈通過複賽名單	2011 年 10 月 20 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 評審標準(軟體作品)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性)
實體決賽	2011 年 11 月 26 日 2011 年 11 月 27 日	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料：簡報檔 ■ 評審方式：於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場簡報與展示 ■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性) ➢ 系統效能(含網路效能) ➢ 作品展示(簡報說明及現場操作)

【備註】

- 一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽隊伍可同時報名多個作品參賽。
- 以 2~8 人為一隊，校園組可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。
- 加分條件：運用可彈性增減之 CaaS 與 PaaS 平台特性設計服務架構並盡可能活用 CHT 元件庫開發服務。
- 得獎軟體須於雲端軟體市集獨家上架 6 個月(針對主辦單位評估具商業價值之軟體)。
- 進入初賽與複賽名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。
- 各階段繳交資料均須透過官方網站上傳。
- 參加複賽隊伍若作品含有網站架設，則網站或其他相關執行環境架設，須於 2011 年 9 月 30 日(週五)中午 12:00 前完成，並提供“連結之網站網址資訊”及設定登入帳號及密碼為“telsoft”、“123123”，以供評審委員連結評分。
- 決賽日期為 2011 年 11 月 26、27 日(週六、日，若有調整另行公告通知)，另擇期公佈優勝名單。

5.3 智慧家庭主題

組別：「校園組」

時程、繳交資料與評審方式：

比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
初賽報名	2011 年 5 月 16 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 上網報名並繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 企劃書(檔案格式.pdf)，格式如附件三 ➢ 學生證掃描圖檔(.jpeg)。 ➢ 教師證(若有指導老師)掃描圖檔(.jpeg)
公布通過 初賽名單	2011 年 6 月 15 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 評審標準(企劃書)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 文件完整性 ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值
複賽資料 繳交	2011 年 9 月 30 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 執行檔與作品說明文件 ➢ 程式執行與硬體配備操作過程影片 (格式：.mpeg/.wav/.wmv) ➢ 個人：個人身分證或護照掃描圖檔(.jpeg)
公佈通過 複賽名單	2011 年 10 月 20 日 中午 12:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 評審標準(作品)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性)
實體決賽	2011 年 11 月 26 日 2011 年 11 月 27 日	<ul style="list-style-type: none"> ■ 繳交資料：簡報檔 ■ 評審方式：於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場簡報與展示 ■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 技術難易度 ➢ 作品完成度(完整性與正確性) ➢ 系統效能(含網路效能) ➢ 作品展示(簡報說明及現場操作)

【備註】

- 一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽隊伍可同時報名多個作品參賽。
- 以 2~8 人為一隊，可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。
- 加分條件：跨平台運用、多螢設計。
- 得獎之軟體須於 MOD 或 i 顧家平台免費上架 6 個月(針對主辦單位評估具商業價值之軟體)。
- 進入初賽與複賽名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。
- 各階段繳交資料均須透過官方網站上傳。
- 參加複賽隊伍若作品含有網站架設，則網站或其他相關執行環境架設，須於 2011 年 9 月 30 日(週五)中午 12:00 前完成，並提供“連結之網站網址資訊”及設定登入帳號及密碼為“telsoft”、“123123”，以供評審委員連結評分。
- 決賽日期為 2011 年 11 月 26、27 日(週六、日，若有調整另行公告通知)，另擇期公佈優勝名單。

5.4 音樂創作主題

●組別：「校園組」、「社會組」

●時程、繳交資料與評審方式：

🏆 比賽方式：分初賽、決賽兩階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
初賽報名	2011 年 6 月 30 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 提供 3 分鐘原創歌曲演唱(可自行演唱或請他人代唱)，透過 xuite 的 vlog 上傳方式至指定之活動網站報名，並於 vlog 中的「影片敘述」欄位填入歌詞/創作概念，字數以 800 字為限 ➢ 上傳檔名和影音標題需寫「曲名」
公布通過初賽名單	2011 年 8 月 15 日 中午 12:00	■ 評審標準：創作與創意
提供資格審查資料	2011 年 8 月 21 日 中午 12:00	■ 繳交資料：傳真身分證或學生證
提供入選感言	2011 年 8 月 28 日 中午 12:00	■ 繳交資料：一分鐘入選感言(自我推薦)，上傳至主辦單位指定之網站，以進行網路人氣票選活動
實體決賽	2011 年 9 月 3 日	■ 評審方式：於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場表演(可自行演唱或請他人代唱)，須提供創作歌曲之紙本資料，並自備表演時所需之樂器或卡拉帶 ■ 評審標準：創意與台風

●育成：前三名作品可獲得評審委員面對面指導修正作品，參賽者須配合評審時間。

●表演：決賽前三名須出席 2011 電信創新應用大賽頒獎典禮現場表演及現場領獎，無法出席視同放棄得獎資格。

【備註】

- 接受個人組隊報名，一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽隊伍可同時報名多個作品參賽。
- 著作財產權歸原著作者與主辦單位所共有，主辦單位則有權利將作品上架於音樂產品加值服務之平台發表(放心播、hifree、MOD、emome)，但不得授權第三人作營利性之使用。
- 進入決賽名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。
- 參賽之作品應為未曾參賽，且無簽屬詞曲版權代理及音樂經紀、唱片發行合約之作品，不得抄襲、模仿或剽竊他人作品。若經檢舉有上述情形者，取消參賽與得獎資格、並追繳回獎金及獎品，由獲獎者自行負起法律責任。
- 參賽作品由主辦單位典藏，著作財產權歸原著作者與主辦單位所共有，主辦單位則有權利將作品上架於音樂產品加值服務之平台發表(放心播、hifree、MOD、emome)，但不得授權第三人作營利性之使用，若有營利之需求與其他目的時，雙方得以重新議定並用書面告知，因發表時所需之行銷推廣之文宣品、廣告物，或展市於其他賣場、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。

5.5 文學創作主題

●組別：不限對象

●類別：散文(作品字數為 300 至 3,000 字)、文學小說(作品字數為 3,000 字以上)、簡訊文學(作品限單一則訊息，純英文數字最長為 160 字，中英文及數字混合最長為 70 字)。

●時程、繳交資料與評審方式：

🏆 比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
初賽報名	2011 年 6 月 30 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 散文及文學小說 <ul style="list-style-type: none"> ✓ 300 字以內作品介紹或創作理念 ✓ 完整作品(word 檔) ➢ 簡訊文學 <ul style="list-style-type: none"> ✓ 透過手機簡訊輸入投稿內容，傳送到 0911-513-528 ✓ 單則訊息，純英文數字最長為 160 字，中英文及數字混合最長為 70 字
公布通過初賽名單	2011 年 8 月 1 日 中午 12:00	■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 內容完整性 ➢ 流暢度 ➢ 原創性
公佈通過複賽名單	2011 年 8 月 31 日 中午 12:00	■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意理念 ➢ 文筆詞藻 ➢ 深度涵意
提供作品電子化資料	2011 年 9 月 7 日 中午 12:00	■ 繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ ePub 格式電子檔。可由入選者自行將作品轉製為 ePub 格式，或由主辦單位代轉(電子郵件 telsoft@cht.com.tw)
公布得獎名單	2011 年 9 月 30 日	■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意理念 ➢ 文筆詞藻 ➢ 深度涵意
作品上架	2011 年 12 月 (頒獎典禮前)	■ 由主辦單位代為上架

【備註】

- 一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽隊伍可同時報名多個作品參賽。
- 可分別參加「散文」、「文學小說」與「簡訊文學」，但需分開單獨報名。
- 入選作品著作權公佈得獎名單後，其數位版權 6 個月內歸屬中華電信與春水堂所有。主辦單位有權利將得獎作品上架於 Hami 書城(由春水堂協助上架)及簡訊文學家，但不得授權第三人作營利性之使用。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，不另支付稿費及版稅。6 個月後春水堂視現況再與作者洽談後續合作方式。
- 通過初賽與複賽名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。
- 簡訊文學於報名期間亦可透過手機簡訊輸入投稿內容，傳送到 0911-513-528(中華電信客戶簡訊發送每則為 0 元，其他電信業者門號依各業者簡訊費用計收)。
- 提供作品電子檔，入選作品可上架於中華電信電子書城(文學小說、散文)與簡訊文學家(簡訊文學)。

5.6 整合行銷主題

●組別：「校園組」

●時程、繳交資料與評審方式：

🏆 比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
初賽報名	2011 年 5 月 16 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 企劃書(檔案格式.pdf)至少應包含以下內容，格式如附件四 <ul style="list-style-type: none"> ✓行銷推廣目標為何(What) ✓為什麼要推廣這個目標(Why) ✓推廣時程如何安排(When) ✓人力需求配置(Who) ✓行銷推廣鎖定地點(Where) ✓如何達成推廣目標(How) ✓總共花費多少(How Much) ✓評估有形/無形效益(Evaluation) ➢ 學生證掃描圖檔(.jpeg) ➢ 教師證(若有指導老師)掃描圖檔(.jpeg)
公布通過初賽名單	2011 年 6 月 15 日 中午 12:00	■ 評審標準(企劃書)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 文件完整性 ➢ 創意表現 ➢ 行銷策略
複賽資料繳交	2011 年 9 月 30 日 中午 12:00	■ 繳交資料： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 整合行銷企劃案 ➢ 量測結果與驗證說明 ➢ 個人身分證或護照掃描圖檔(.jpeg)
公佈通過複賽名單	2011 年 10 月 20 日 中午 12:00	■ 評審標準(作品)： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 行銷策略 ➢ 內容與視覺設計 ➢ 技術整合與運用 ➢ 可行性評估與驗證
實體決賽	2011 年 11 月 26 日 2011 年 11 月 27 日	■ 評審方式： 於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場簡報與展示 ■ 評審標準： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 創意表現 ➢ 行銷策略 ➢ 內容與視覺設計 ➢ 技術整合與運用 ➢ 可行性評估與驗證 ➢ 作品展示(簡報說明及現場操作)

【備註】

- 一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽隊伍可同時報名多個作品參賽。
- 以 2~8 人為一隊，可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。
- 決賽日期為 2011 年 11 月 26、27 日(週六、日，若有調整另行公告通知)，另擇期公佈優勝名單。

5.7 應用創意主題

●組別：不限對象

●時程、繳交資料與評審方式：

🏆 比賽方式：分初賽、決賽兩階段進行

比賽階段	截止時間	繳交資料、評審方式(標準)
初賽報名	2011 年 8 月 31 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 創意構想書(檔案格式.pdf)至少應包含以下內容，格式如附件五 ➢ 學生證掃描圖檔(.jpeg) ➢ 教師證(若有指導老師)掃描圖檔(.jpeg)
公布通過 初賽名單	2011 年 9 月 30 日 中午 12:00	■ 評審標準(創意構想書)： ➢ 創意性 ➢ 可行性 ➢ 豐富度 ➢ 功能性
決賽資料 繳交	2011 年 11 月 1 日 中午 12:00	■ 繳交資料： ➢ 創意情境短片(格式另行通知) ➢ 個人身分證或護照掃描圖檔(.jpeg)
公佈得獎 名單	2011 年 12 月 1 日	■ 評審標準(創意構想書與情境短片)： ➢ 創意性 ➢ 可行性 ➢ 功能性 ➢ 豐富度 ➢ 完整性 ➢ 網路票選

【備註】

- 接受個人組隊報名，一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽隊伍可同時報名多個作品參賽。
- 主辦單位有權將參賽者提供之決賽短片放在公開網站，接受評選。另主辦單位將評估創意可行性，擇優進行服務開發，並依個案與參賽者洽談智慧財產權。
- 網路票選期間暫定為 2011 年 11 月 11 日中午 12:00 至 2011 年 11 月 25 日中午 12:00。

六、注意事項

- 主辦單位晉用新人時，本大賽得獎記錄有機會作為相關能力參考或加分依據。
- 本屆比賽冠、亞、季軍得獎學校於 2012 年電信創新應用大賽可舉薦三隊直接進入複賽，每個主題每校以三隊為限。
- 評審委員不得報名參加本次活動(含擔任指導老師)。
- 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，且作品在參賽前及參賽期間不得公開發表，亦不可為已上線之商業產品，如有以上情事即取消參賽資格並追回已得之獎金與相關權益，由獲獎者自行負起法律責任。
- 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。
- 參賽隊伍之參賽作品，須為 2011 年度所創作。若設計作品有延續性，須於企劃書內指出 2011 年度作品特點，並於繳交文件內容以及決賽簡報時向評審委員說明。
- 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。
- 主辦單位只提供作業平台，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。
- 主辦單位只提供作業平台，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。
- 參賽隊伍同意主辦單位得將其參賽作品作公開發表、重製、公開播送、公開展示、或重新編輯修改與出版專書，並不另支付日後使用稿費及版稅。
- 參賽隊伍仍保有參賽作品之智慧財產權，但必須同意將參賽作品之智慧財產權無償授權給主辦單位作非商業之用途，且不得對於上述之作品要求任何形式之報償。
- 得獎隊伍須於獲獎之後一年內，配合主辦單位進行作品之公開展示(包括線上使用、實體活動及相關競賽文宣活動)。
- 主辦單位享有得獎作品之優先使用權，除行動應用得獎之軟體須於 Hami Apps 軟體商店獨家上架 6 個月外，其他主題得獎隊伍於獲獎之後一年內，不得將作品轉讓其他公司作商業應用；並配合需要將作品加入主辦單位 HiNet/Xuite、emome/Hami 及 MOD 平台，並負責系統功能維護，提供正常服務。
- 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：如價值達 NT\$1,000 以上，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 15% 稅款；外國得獎者一律預先扣取 20% 稅款(不論獎品價值多少)。
- 得獎者以上傳報名者為主，若以團體方式表演者，則由得獎者自行分配獎金與獎座。
- 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。
- 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。
- 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；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。

七、聯絡方式

- 網站：<http://www.hinet.net/innovation>
- 聯絡窗口：中華電信訓練所(0800-080-838)
- 電子郵件：telsoft@cht.com.tw

附件一：行動應用企劃書大綱

基本資料
類別(請擇一選擇) <input type="checkbox"/> 創新應用(校園組) <input type="checkbox"/> 創新遊戲(校園組) <input type="checkbox"/> 創新應用(一般組) <input type="checkbox"/> 創新遊戲(一般組)
隊伍名稱：
學校/公司名稱：
指導老師：
參賽者名單：
聯絡人姓名：
Email：
聯絡電話：
通訊地址：

軟體企劃書(範例)
軟體名稱：我的帳本
軟體簡介(500字內)：每到月底就變成月光族，擔心又要吃泡麵嗎？煩惱週末 Shopping 過了頭，預算又超支嗎？我的帳本可設定每月預算、記錄個人每日之支出金額與支出種類，並提供月報表查看支出分布狀況。
類別(應用與遊戲只能擇一選擇) ● 應用(■ 工具 <input type="checkbox"/> 健康 <input type="checkbox"/> 參考 <input type="checkbox"/> 多媒體 <input type="checkbox"/> 娛樂 <input type="checkbox"/> 新聞與氣象 <input type="checkbox"/> 旅行 <input type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 社交 <input type="checkbox"/> 生產應用 <input type="checkbox"/> 財經 <input type="checkbox"/> 購物 <input type="checkbox"/> 通訊 <input type="checkbox"/> 運動 <input type="checkbox"/> 佈景主題) ○ 遊戲(<input type="checkbox"/> 休閒 <input type="checkbox"/> 益智 <input type="checkbox"/> 博奕 <input type="checkbox"/> 動作)
支援語言(可複選)： ■ 中文 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 其他_____
軟體下載訂價：_____元 (開發之軟體須包含單次下載付費版本，例如：軟體下載時需向用戶收取 10 元之費用)
同時提供免費 Lite 版本： ■ 是 <input type="checkbox"/> 否 (當評選分數相同時，將錄取同時提供免費 Lite 版本之提案)。
預計支援解析度(可複選)： ■ QVGA(240x320) ■ WQVGA(240x400) <input type="checkbox"/> FWQVGA(240x432) ■ HVGA(320x480) <input type="checkbox"/> WVGA(480x800) <input type="checkbox"/> FWVGA(480x854)
預計支援 Android 版本(可複選)： ■ Android 2.2(含以上) ■ Android 2.1 ■ Android 2.0.1 ■ Android 2.0 <input type="checkbox"/> Android 1.6 <input type="checkbox"/> Android 1.5

同意條款(請勾選同意條款)

☐報名之軟體不可有違反善良風俗、侵害他人之智慧財產權等議題。

☐得獎者需提供 1,000 份軟體版權供 Hami Apps 活動使用。且得獎之軟體須於 Hami Apps 軟體商店獨家上架 6 個月。

應用程式流程示意與說明

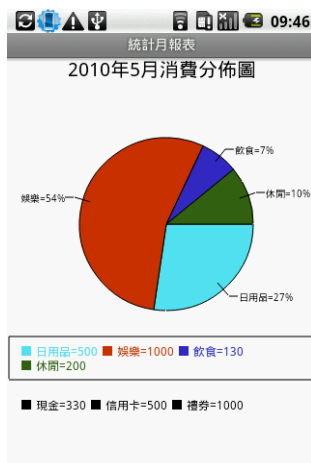
畫面一



畫面一說明

可記錄支出金額、支出分類、付款方式。

畫面二



畫面二說明

月報表可查看消費分佈圓餅圖。

畫面三



畫面三說明

軟體提供密碼保護功能。

附件二：雲端應用企劃書大綱

基本資料
隊伍名稱：
參賽學校/公司：
指導老師：
參賽者名單：
作品名稱：
聯絡人姓名：
Email：
聯絡電話：
聯絡地址：

目錄

一、 設計概念

- 1.1 設計主題
- 1.2 開發動機
- 1.3 功能描述

二、 系統資源

- 2.1 系統使用平台（選用何種平台，java or .NET or hadoop？）
- 2.2 系統架構
- 2.3 達成方法（如何運用 CHT 服務元件庫進行創作？）

三、 計劃時程

- 3.1 計劃時程
- 3.2 團隊分工
- 3.3 實作方式

四、 平台價值

- 4.1 可能營運方式
- 4.2 使用價值
- 4.3 商業價值
- 4.4 預期效益
- 4.5 未來展望
- 4.6 情境設計

附件三：智慧家庭企劃書大綱

基本資料
隊伍名稱：
參賽學校：
指導老師：
參賽名單：
作品名稱：
聯絡人姓名：
Email：
聯絡電話：
聯絡地址：

目錄

一、 設計概念

- 1.1 設計主題
- 1.2 開發動機
- 1.3 功能描述

二、 系統資源

- 2.1 系統使用平台
- 2.2 系統架構
- 2.3 達成方法

三、 計劃時程

- 3.1 計劃時程
- 3.2 團隊分工
- 3.3 實作方式

四、 平台價值

- 4.1 可能營運方式
- 4.2 使用價值
- 4.3 商業價值
- 4.4 預期效益
- 4.5 未來展望
- 4.6 情境設計

附件四：整合行銷企劃書大綱

基本資料
隊伍名稱：
參賽學校：
指導老師：
參賽名單：
作品名稱：
聯絡人姓名：
Email：
聯絡電話：
聯絡地址：

目錄

- 一、市場環境分析
- 二、消費者分析
- 三、競爭者分析
- 四、過去行銷案例分析
- 五、目標族群規劃
- 六、產品分析與定位
- 七、目標與策略規劃
- 八、行銷活動執行方案與時程
- 九、效益評估
- 十、預算與人力資源

附件五：應用創意構想書大綱

基本資料
隊伍名稱：
參賽學校/公司：
參賽名單：
作品名稱：
聯絡人姓名：
Email：
聯絡電話：
聯絡地址：

目錄

一、 創意內容

- 1.1 創意主題
- 1.2 創意動機
- 1.3 內容描述（說明與數位匯流及智慧生活關聯性）
- 1.4 使用情境（舉例說明何種情境可使用此創新構想）

二、 實用性分析與價值

- 2.1 市場與消費者需求
- 2.2 技術與平台需求（若能包含本公司平台與產品更佳）
- 2.3 可能營運（獲利）模式
- 2.4 預期效益與未來展望

三、 附件（選擇性）

- 3.1 類似產品（應用）分析
- 3.2 功能畫面（圖示）說明
- 3.3 其他附件