

中華電信

2011電信創新應用大賽簡介



3/1 大賽官網 <http://www.hinet.net/innovation>

—創作擂台 <http://telsoft.hinet.net>

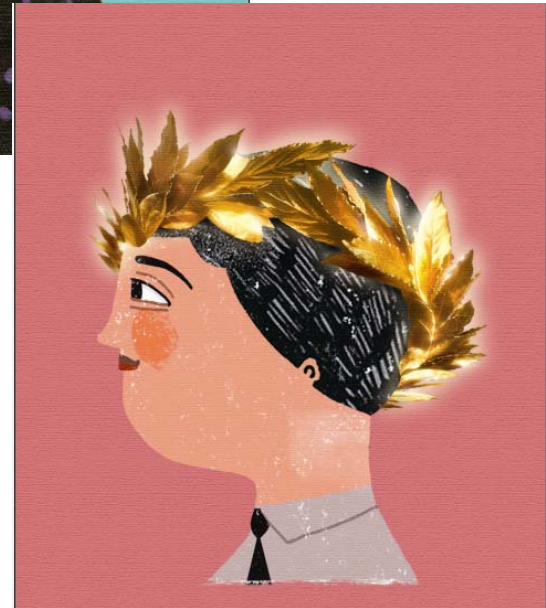
3/17 開放報名



中華電信
Chunghwa Telecom

大綱

- 大賽簡介
- 架構與分組
- 創作擂台主題
- 創作擂台時程
- 創作擂台比賽方式
- 創作擂台參加資格
- 創作擂台參賽獎項及獎金
- 創作擂台評審方式
- 創作擂台繳交文件



大賽簡介

中華電信為推動電信應用服務之開發及促進數位內容產業之發展，自**2003**年起舉辦本活動，期自競賽活動中，吸引大量電信應用服務人才關注，並投入電信領域之服務開發與創新，從而帶動數位生活產業之蓬勃發展，提升國人數位生活體驗。

電信增值軟體大賽

電信增值應用大賽

電信應用大賽

比賽年度	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	合計
入圍作品	27	30	145	156	175	209	227	210	1,179
參賽隊伍	52	81	299	372	403	560	673	638	3,078
參賽人數	300	405	1,800	2,407	2,440	2,982	3,749	2,907	16,990



架構與分組

2011電信創新應用大賽

網路擂台 (HiNet)

我的電子書

成語接龍組

英語單字組

全能益智王組

國中、國小學生

創作擂台 (軟體及內容)

高中職以上學生、社會人士

音樂創作

行動應用

雲端應用

智慧家庭

文學創作

整合行銷

應用創意

校園

社會

校園

社會

校園

社會

遊戲

應用

遊戲

應用

校園

不限對象

校園

不限對象

散文

文學小說

簡訊文學

創作擂台主題(1/7)

□ 行動應用

主題：Android 智慧型手機應用程式開發

說明：

- 一、運用Android平台技術及HamiApps SDK介面開發應用程式，例如遊戲或娛樂、多媒體、生活、LBS、工具等應用。
- 二、開發應用程式必須於Hami Apps軟體商店上實際可販售。

備註(此條款置入報名表中)：

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

創作擂台主題(2/7)

☐ 雲端應用

主題：雲端概念之應用服務研發

說明：

- 一、運用 **hicloud** 的 **CaaS** 與雲端創作園區的 **PaaS** 技術設計應用軟體或服務
- 二、提供 **CHT** 元件庫(視合作進度可評估加入其他 **ISV** 提供之元件庫)，輔助參賽者進行雲端相關應用軟體之創作
- 三、於參賽作品擇優輔於育成程序，促成作品商轉並上架於雲端軟體市集，充實**SaaS**軟體數量

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

備註：得獎軟體須於雲端軟體市集獨家上架**6個月**(針對業務單位評估具商業價值)。

創作擂台主題(3/7)

□智慧家庭

主題：MOD 聯網電視與 i 顧家智慧生活

說明：

運用 **MOD 或 i 顧家平台** 技術，引進 **Internet** 內容開發聯網服務，服務內容必須符合運用於智慧家庭生活所需的內容相關，包括遊戲、購物、美食、旅遊、學習、資訊、娛樂等服務，開發之服務必須在配合之終端設備實際可行，可就以下二項擇一參加：

- 一、運用 **MOD** 數位電視開發之服務或可在 **MOD** 平台應用之聯網服務開發技術，上述皆需在 **MOD** 機上盒可實際運行，並由 **MOD** 遙控器操作。
- 二、運用 **i 顧家** 服務平台技術及 **i 顧家** 智慧話機應用介面(**API**)開發，開發之服務或技術必須於 **i 顧家** 智慧話機上實際可運行，並以觸控式操作。

加分條件：跨平台運用、多螢設計

備註：得獎之軟體須於 **MOD** 或 **i 顧家** 免費上架 6 個月(針對業務單位評估具商業價值)。

創作擂台主題(4/7)

□ 音樂創作

主題：流行音樂創作

說明：

鼓勵高中、大專院校學生和社會一般大眾從事音樂創作，發揮音樂才華與個人特質，透過Xuite平台上傳作品，與眾人分享自己感動、快樂或是悲傷的心情，展現自己獨一無二的生活態度！

備註：

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及emome)，但不得授權第三人作營利性之使用。

創作擂台主題(5/7)

□文學創作

主題：全民創作無限延伸~電子書城文學大賽及簡訊文學

說明：

- 一、推廣行動加值服務—Hami書城行動文學創作及**emome**簡訊文學家
- 二、中華電信推動文創產業之形象建立
- 三、得獎作品將於**Hami書城/emome**簡訊文學家上架銷售

備註(此條款置入報名表中)：

- 一、文學小說及散文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及春水堂，春水堂負責上架，**6**個月後春水堂視現況再與作者洽談後續合作方式。
- 二、簡訊文學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)。
- 三、**emome**簡訊文學家為免費平台。

創作擂台主題(6/7)

□ 整合行銷

主題：中華電信重點產品之創意行銷規劃

說明：

- 一、中華電信重點產品包括光世代、MOD、行動上網及各項
 加 值 服 務 (例如：mPro、mCool、Hami、KOD、
 hiChannel、**hifree**、色情守門員等)
- 二、可針對單項產品，或整合多項產品，或自行建議創新之
 電信服務進行行銷規劃
- 三、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
 (**Facebook**、**Twitter**、**Plurk...**等)；或符合整合行銷傳播
 之作法。希能發揮「一傳十，十傳百」的傳播功能，並具
 可引發客戶樂於「重複到訪」之機制設計。
- 四、須提供行銷規劃執行成本、可行性評估及驗證說明(方法
 與結果)

創作擂台主題(7/7)

□ 應用創意

主題：自由發揮創意，設計數位匯流與智慧生活服務、應用或平台。

說明：

- 一、以數位匯流及智慧生活為主題，參賽者自由發揮創意，設計服務、應用或平台，以繳交之構想書為初賽作品。
- 二、構想書必須清楚說明創意內容、適用情境、目標市場與技術可行性。
- 三、本公司將評估創意可行性，擇優進行服務開發，並依個案與參賽者洽談智慧財產權議題。

備註：

- 一、參賽者之作品不可有違反善良風俗、侵害他人之智慧財產權等議題。
- 二、本公司有權將參賽者提供之短片(決賽)放上公開網站，接受評選。

創作擂台時程



創作擂台比賽方式

主題	組別	初賽	複賽	決賽	說明
行動應用	校園	○	○	○	
	社會		○	○	於Hami Apps上架後，直接進入複賽
雲端應用	校園 / 社會	○	○	○	目前平台提供Java、.NET及Hadoop開發環境
智慧家庭	校園	○	○	○	
音樂創作	校園 / 社會	○		○	
文學創作	不限對象	○	○	○	文學小說(3000字以上) 散文(300-3000字) 簡訊文學(純英文數字為160字，中英文及數字混合為70字)
整合行銷	校園	○	○	○	
應用創意	不限對象	○		○	

創作擂台參加資格

- ❑ 一人(學生或社會人士)在同一競賽主題，以不同作品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，但作品在參賽前及參賽期間不得公開發表，一旦發現與事實不符，一律取消參賽資格。
- ❑ 文學創作所有參賽作品需一人獨力完成。可分別參加「散文」、「文學小說」與「簡訊文學」，但需分開單獨報名。

校園：

- 中華民國在學之大專院校、研究所學生(含應屆畢業生)或高中職學生。
- 參賽者可視需要跨校組隊。
- 音樂創作、文學創作及應用創意為個人組隊報名，不需要指導老師，其餘各主題以2~8人為一隊，可以有指導老師(1~2人)帶隊參賽。

社會：

- 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。
- 音樂創作、文學創作與應用創意為個人組隊報名，行動應用社會組可為個人開發商或與其餘各主題一樣，以2~8人為一隊。

參賽獎項及獎金(1/2)

主題	獎項	冠軍	亞軍	季軍	佳作	決賽入選 (入選獎)	複賽入選 (參加獎)
行動應用	創新應用獎(校園組)	1	1	1	6	○	○
	創新遊戲獎(校園組)	1	1	1	6	○	○
	創新應用獎(社會組)	1	1	1	6	○	—
	創新遊戲獎(社會組)	1	1	1	6	○	—
雲端應用	創新應用獎(校園組)	1	1	1	4	○	○
	創新應用獎(社會組)	1	1	1	4	○	○
智慧家庭	創新應用獎	1	1	1	8	○	○
整合行銷	創新行銷獎	1	1	1	4	○	○

註1：行動應用校園組、雲端應用校園組、智慧家庭與整合行銷冠軍25萬、亞軍15萬、季軍10萬、佳作1萬、入選獎5仟、參加獎2仟

註2：行動應用校園組、雲端應用校園組、智慧家庭與整合行銷得獎隊伍若有指導老師，額外獎勵冠軍5萬，亞軍3萬，季軍1萬

註3：入選獎為入圍決賽但未獲得冠亞季軍或佳作之作品，參加獎為進入複審且有實際研發作品之隊伍

參賽獎項及獎金(2/2)

主題	獎項	冠軍	亞軍	季軍	佳作	決賽入選 (入選獎)	複賽入選 (參加獎)
文學創作	短篇小說	1	1	1	12	○	○
	散文	1	1	1	12	○	○
	簡訊文學	1	1	1	12	○	○
應用創意	創意無限獎	1	1	1	20	○	—
音樂創作	音樂創作獎(校園組)	1	1	1	7	○	—
	音樂創作獎(社會組)	1	1	1	7	○	—
	網路人氣票選獎	校園與一般組各設3名，1.5萬、1萬及0.5萬					
	最佳粉絲獎	鼓勵參加網路票選，60名，各500元					
學校團體獎		1	1	1			

註1：文學創作(文學小說、散文)、音樂創作及應用創意冠軍10萬、亞軍5萬、季軍3萬、佳作1萬、入選獎5仟

註2：文學創作簡訊文學獎冠軍5萬、亞軍3萬、季軍2萬、佳作5仟、入選獎2仟、參加獎1仟

註3：音樂創作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4：參加獎為進入複審且有實際作品之隊伍，每隊2仟元。音樂創作及應用創意不設參加獎

註5：學校團體冠軍12萬、亞軍8萬、季軍5萬

創作擂台評審方式

□ 行動應用、雲端應用、智慧家庭及整合行銷：

- **初賽**：採企畫書審查方式進行。審查重點在於：文件完整性、創意表現、商業價值。(網路評選)
- **複賽**：依參賽隊伍完成之實作品進行評分。評分重點在於：創意表現、商業價值、技術難易度、作品完成度。
- **決賽**：由評審委員會議決定。評意重點在於：創意表現、商業價值、技術難易度、作品完成度、系統效能、作品展示(簡報說明及現場操作)。

□ 文學創作：

- **初賽**：採篩選方式來進行, 篩選重點在於：內容完整性/流暢度/原創性
- **複賽**：採審查方式來進行評分。評分重點在於：創意理念、文筆詞藻、深度涵意。
- **決賽**：聘請知名作家、專業編輯等共同成立評審委員會議決定。

□ 音樂創作：

- **初賽**：評審給分加總計算(創作、創意)，網路評選。
- **決賽**：採評審合議制(創作、台風)，現場評選。

□ 應用創意：

- **初賽**：採創意構想書審查方式進行。審查重點在於：創意性、可行性、豐富度與功能性。
- **決賽**：採創意情境短片審查，專業評審及網路票選。

繳交文件(1/4)

□ 行動應用

- ✓ **初賽**：行動應用組企劃書之內容需可運用**Android**平台技術及**HamiApps SDK**介面開發之應用程式，例如遊戲或娛樂、多媒體、生活、**LBS**、工具等應用，且開發之應用程式必須於**Hami Apps**軟體商店上實際可販售。
- ✓ **複賽**：作品直接上架至**Hami Apps**軟體商店
- ✓ **決賽**：簡報檔

□ 雲端應用及智慧家庭

- ✓ **初賽**：企劃書(檔案格式 **.pdf**)至少應包含以下內容
 - 設計概念-設計主題、達成方法及功能描述
 - 系統資源-系統使用平台、架構圖
 - 計畫管理-計劃時程、實做方式
 - 其他-預期效益、系統特色
- ✓ **複賽**：執行檔及作品說明文件
- ✓ **決賽**：簡報檔

繳交文件(2/4)

□ 整合行銷

✓ 初賽：企劃書(檔案格式 .pdf)至少應包含以下內容

- (1)行銷推廣目標為何(What)
- (2)為什麼要推廣這個目標(Why)
- (3)整個推廣時程如何安排(When)
- (4)人力需求配置(Who)
- (5)行銷推廣鎖定地點(Where)
- (6)如何達成推廣目標(How)
- (7)總共花費多少(How Much)
- (8)評估有形/無形效益(Evaluation)

✓ 複賽：

- (1)整合行銷企劃案
- (2)量測結果及驗證說明

✓ 決賽：簡報檔

繳交文件(3/4)

□ 音樂創作

✓ 初賽：

- 參賽者發揮創意進行流行歌曲詞曲創作。
- 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log中的「影片敘述」欄位填入歌詞/創作概念，字數以300字為限。
- 上傳檔名和影音標題需寫「曲名」

✓ 決賽：

- 入選決賽參賽者須進行現場表演(可自行演唱或請他人代唱)，且提供創作歌曲之紙本資料，並自備表演時所需樂器或卡拉帶。

✓ 育成：

- 前三名作品可獲得評審老師面對面指導修正作品。

繳交文件(4/4)

□ 文學創作(文學小說、散文)

✓ **初賽**：300字以內創作理念及完整作品——文學小說(3000字以上)；散文(300-3000字)

✓ **優勝上架**：Hami書城

□ 文學創作(簡訊文學)

✓ **初賽**：繳交作品限單一則訊息，純英文數字為160字，中英文及數字混合為70字

✓ **優勝上架**：emome簡訊文學家。

□ 應用創意

✓ **初賽**：創意構想書(說明創意內容、適用情境、目標市場與技術可行性)

✓ **決賽**：創意情境短片

※2011年首創

- ❑ 中華電信晉用新人時，本大賽得獎記錄得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。
- ❑ 進入複審且有實際作品之隊伍，均可獲得參加獎
- ❑ 報名隊伍最多的前三名學校可獲得學校團體獎
- ❑ 網路報名，線上評審(初、複賽或決賽)
- ❑ 開發免費網路學習課程

3/1 大賽官網 <http://www.hinet.net/innovation>

—創作擂台 <http://telsoft.hinet.net>

3/17 開放報名

※補充說明

□ 3/18、3/30、4/20(遠距)說明會

✓ 與中華電信業務經理洽詢

□ 於官網提供 《參考資料》 下載連結

□ 於官網提供 《企劃書範本》 下載連結

□ 參賽者問題詢問：

✓ 官網 〔我要詢問〕 / FAQs

✓ 0800-080-838

✓ telsoft@cht.com.tw

www.cht.com.tw



中華電信
Chunghwa Telecom