

110 年嘉義市 AIoT 創意科技實作競賽報名簡章

壹、 競賽說明：

「創客」近年來在國際上扮演著「創新」、「動手做」等關鍵因子，嘉義市政府為了讓彰雲嘉嘉南地區所有青年創客持續有舞台大展身手，今年延續去年擴大辦理創客應用競賽。今年鎖定彰雲嘉嘉南地區的高中職學生，鼓勵年輕學子把創客精神「想的創意創新」與「做的實作能力」展現極緻。本次競賽更結合嘉義市首度舉辦的創新科技嘉年華活動，規模更大、獎項更多、輔導培訓再升級，讓你的作品被更多人看見。智造咖競技場，就差你一位！

貳、 競賽主題：

後疫情時代，科技的影響力逐漸滲透至生活各層面，有溫度的科技創新，回應社會需求，今年將延續利用 AI、IoT 等新興科技力量成為環境社會問題的解方，以智慧方案解決城市需求，友善數位治理的應用。不限主題，只要你能發現一個城市目前發生的問題並利用 AIoT 數位科技去解決或改善它，城市因為你的創意發想而向未來邁進一大步。邀請各校青年學子們為研發注入創意新血，開發出更具創新應用層面，一起在競技場尬出你的創造力！

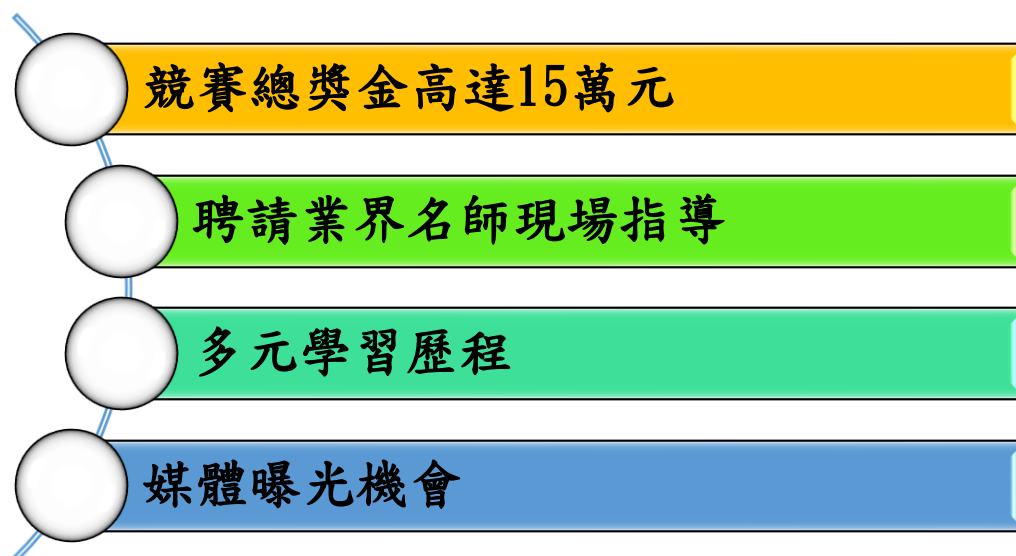
以下為參考主題，「不以此為限」，只要是在城市內所遇到的，都歡迎結合自身創意，為解決眾人問題：

1. 智慧醫療	利用 AI、IoT 數位科技研發設計可以改善醫療環境，提升病人安全及居家照護、或幫助解決銀髮族的生理健康或日常照護等。
2. 智慧觀光	為透過結合 VR、AR 等技術與導覽服務，提供特定地點(如觀光工廠、公園、古蹟與風景特定區等)的觀光相關詳細資訊，提高觀光導覽互動性以及提供旅客深入且虛實整合的觀光體驗。
3. 智慧農業	結合影像辨識、無人機、機器人與機械手臂讓管理溫室農場更加節省方便。
4. 智慧環境	結合感測系統，如空氣品質、水質與土壤偵測，來建構人與環境(如空氣、水與土地)的互動機制，以增加生活便利性 & 改善生活品質，包含居家、城市、公共空間等。

5. 智慧家居	運用聯網技術串連家中智慧裝置，簡單透過聲控或是手機、平板電腦遠端連線控制家中所有的智慧家電如照明、冷氣、掃地機器人等家電或監視器的開關，開啟便利居家生活，打造智慧安全宅。
---------	---

參、 競賽亮點

高額獎金 X 顧問輔導 X 活動參展 X 媒體曝光



肆、 主辦單位：嘉義市政府

伍、 執行單位：騏驥坊股份有限公司

陸、 報名資訊：

- 一、 報名時間：即日起~110年11月30日。
- 二、 參賽對象：雲嘉嘉南地區高中(職)在學學生為限，需於競賽報名期間擁有在學學籍。
- 三、 參賽方式：採團體報名，每隊由1位指導老師與1~4位選手組成，每隊設隊長1人，擔任活動聯繫窗口與獎金領取代表人。同一位指導老師可指導多隊，而學生每人只能參加1隊。機關保留各學校參賽隊伍數量彈性調整之權利。

柒、 競賽流程：



一、 初選：(報名日期：即日起~110年11月30日)

1. 上網繳交報名資料(請於 110/11/30，24:00 前完成)(主辦單位保有延長報名時間之權利)

報名方式：

- (1) 請統一至電子信箱 service@chi-gi.com 報名，信件主旨請命名為：「**智造咖競技場**—報名學校+團隊名稱」，報名後可電洽承辦人卓訓維組長確認(03-4917436)。
- (2) 報名須檢附資料：(如下表說明)

初賽提交資料	項目	說明
1. 報名資料表(附件一)	必要	學校、團隊成員資訊等。
2. 作品提案規劃書(附件二)	必要	作品文件以 A4 規格製作(pdf 檔)，需標明頁碼。內容字體不得小於 12pt，建議在 5 頁以內(不含封面、封底、目錄)，檔案大小請控制在 10MB 以內。
3. 作品短片說明	非必要	可提供介紹影片的連結網址，其內容以可清楚介紹作品為主。

2. 競賽說明會 2 場：110 年 10 月 16 日及 11 月 20 日(依機關核定為主)

本競賽分為初選與決選，初選之前包含兩場競賽說明會，對於本次活動有興趣者或已報名團員皆可至指定場地，了解競賽重點時程與內容，也可即時提出問題並給予回饋。

時間	內容
14:30-15:00	報到
15:00-15:20	開場
15:20-16:00	智造咖競技場活動說明
16:00-16:30	Q&A
16:30-17:00	會後交流時間

3. 初選評分項目

主辦單位收到報名資料，確定符合參賽資格，預計於 110 年 12 月 6 日公布於競賽官網(日期依機關核定為主)(<https://youthsoullab.chiayi.gov.tw/News.aspx?n=6952&ms=13274>)。

編號	項目	說明	百分比
1	功能實用性	作品有明確應用情境、滿足使用者某項需求或能解決某項問題。	35%
2	創新思維	市場上尚未看到的創新應用或是此應用可以改善或解決現有問題。	25%
3	實作能力	清楚描述創意構想如何具體實現，對技術可執行性充分了解。(可於競賽期限內完成，並做出可展示之實體作品。)	20%
4	整體表現	作品外觀設計、團隊分工、書面報告完整度等。	20%

- 二、顧問輔導實作教育訓練：110 年 12 月~111 年 1 月(依機關核定為主)

1. 辦理多場專屬教育訓練與業界導師專業諮詢，從設計到成品開

發，最貼近市場需求的創意性作品，讓你改變城市更近一步。

2. 教育訓練內容

場次	預計辦理地點	培訓主題
第一場(110/12/18)	嘉義文化創意 產業園區	<1>設計思考工作坊
第二場(110/12/25)		<2>IoT 實作練習
第三場(111/01/01)		<3>AI 應用軟體教學
第四場(111/01/08)		<4>競賽專題指導

三、決賽：111年01月下旬(待機關核定後公佈)

1. 競賽地點：嘉義市政府一樓大廳(依機關核定為主)

2. 活動內容：

參賽團隊現場展示作品，評審逐一巡攤評分。參賽團隊應於現場實地操作介紹實作成品並口頭簡報，評審評分完後進行成績統計確認，並於競賽第二天進行頒獎。

3. 決賽評分項目：

決賽評分項目將依據作品實用性、創新性、技術性、整體表現等進行評分。

4. 競賽獎金：

第一名	50,000 元獎金/獎牌/獎狀
第二名	25,000 元獎金/獎牌/獎狀
第三名	15,000 元獎金/獎牌/獎狀
優選(取3名)	6,000 元獎金/獎牌/獎狀
佳作(取4名)	3,000 元獎金/獎牌/獎狀
入選(取30名)	1,000 元獎金/獎金/獎狀
進入決賽共40隊，總獎金高達15萬元	

註 1：如果獲獎人或中獎人是我國境內居住的個人，或於一課稅年度內在臺灣地區居留、停留合計滿 183 天之大陸地區人民，要按照給付金額扣繳 10%。註 2：如果獲獎人或中獎人不是我國境內居住的個人，或於一課稅年度內在臺灣地區居留、停留合計未滿 183 天之大陸地區人民，一律要按照給付金額扣繳 20%。

捌、注意事項：

1. 本競賽的目的是鼓勵參賽者，從創意發想到可展示功能的作品原

型(Prototype)，初選提案時應評估到決賽前，技術的可行性。

2. 抄襲他人作品或團隊成員發表過之作品不可直接參賽，必需增加創新內容，評審僅以創新部分列入評分。經發現主辦單位將視情況取消其參賽資格，並追繳其領得之獎金與獎狀。
3. 凡提案作品中有引用他人之著作或資料，請詳細說明或註明來源。
4. 基於研究及宣傳推廣之需要，原創者應無條件授權主辦單位對入選作品之檔案、圖片進行重製、攝影、出版、著作、公開展示及發行於各類型媒體宣傳之權利，不得異議，並應配合提供相關圖片與資料。
5. 本活動因故無法進行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。
 - 參與隊伍不足時，主辦單位將視情況延長相關截止日期或取消競賽。
 - 本活動聯繫之目的，需蒐集相關人員的姓名、電話、學校單位、職稱、出生日期、EMAIL等個人資料(辨識類:C001辨識個人者)，以在本次活動期間及地區內進行必要之聯繫。如欲更改個人資料或行使個人資料保護法第3條的查閱、補充、更正、制給複製本及請求停止蒐集、處理、利用及請求刪除等當事人權利，請洽主辦單位。
6. 入選團隊若連續兩次無故未出席顧問輔導實作教育訓練，主辦單位有權取消該團隊參賽資格。
7. 主辦單位保有修改競賽辦法之權利。

玖、聯絡方式：

騏驥坊計畫專線

卓訓維 組長

電話：03-4917436

信箱：service@chi-gi.com

嘉義市政府 110 年智造咖競技場 AIoT 創意科技實作競賽 (作品提案規劃書範本格式)

壹、目錄

貳、問題思考

(明確描述生活中觀察到的問題情境。300 字以上)

參、需求定義

(明確定義使用對象之需求，將要解決的問題拆解或聚焦。300 字以上)

肆、創意構想

(為了解決上述問題，團隊提出之創新思維與構想。500 字以上)

伍、實作規劃

(盡量運用圖文或表格清楚呈現，不限以下三點。500 字以上)

一、會用到的技術

二、團隊分工

三、製作時程表

陸、參考文獻

柒、附件

附註：規劃書說明

1. 作品文件以 A4 規格製作(pdf 檔)，需標明頁碼。
2. 內容字體不得小於 12pt，建議在 5 頁以內（不含封面、封底、目錄），繳交時以學校+隊伍名稱為檔名之檔案進行上傳，檔案大小請控制在 10MB 以內。
3. 上列標題僅供參考，可自行變化。