

2017 全國大專校院軟體創作競賽作業須知

壹、競賽目的：

- 一、鼓勵全國各大專校院資訊相關科系學生應用所學研發軟體，激發軟體設計創意及提升軟體設計實務經驗，並於校園培養軟體設計人才。
- 二、提升國內軟體人才培育管道，協助廠商發掘軟體專業人才，以強化國內開放軟體技術能量。
- 三、對於競賽獲獎優質團隊，將積極推薦參加軟體創作達人暑期成長營，並主動推薦參與全球性開放軟體開發計畫，促成國內優質大專生向全球優質軟體企業與人才學習。

貳、競賽主題：

競賽主題為各種創新實用系統軟體或應用軟體創作，包含下列三項主題：

- 一、行動終端與應用
- 二、智慧感知與互動多媒體
- 三、雲端網際服務與其他應用（遊戲、電子書、綠能環保、健康照護、社會關懷、社群運算、巨量資料應用等）

參、報名方式和競賽流程：

- 一、每隊至多 4 人組隊參賽，可跨校組隊。每隊應推派 1 位成員擔任領隊並統籌相關事宜，以領隊所屬學校為團隊代表學校。
- 二、上網登入報名完成後，參賽團隊需先至活動網站 <http://scc.cilab.csie.ncu.edu.tw> 填寫團隊資料。上傳繳交企劃書及系統需求書，企劃書內容如下：
 - (一) 創作主題：主題及實用功能描述。
 - (二) 創意構想：創新及特殊功能描述。
 - (三) 系統架構：使用平臺、技術與系統架構設計。
 - (四) 計畫管理：專案時程規劃。
 - (五) 版權宣告：說明參賽作品宣告的版權，若為開放軟體專案需說明相關開放原始碼促進會(OSI)所核准的開放原始碼授權之版權宣告。
 - (六) 修改舊作參賽說明：參賽作品如採用團隊成員曾獲競賽獎勵之作品進行修改參賽，原程式至少應有 50% 差異，上傳作品時須詳述差異處。
 - (七) 軟體清單：專案開發所需相關軟體元件清單及專案成果預定授權條款。若為開放軟體專案，授權條款請務必填寫。
 - (八) 權利分配：說明專案開發成果所得智慧財產權利應有部分的分配方式，簡述是否依著作權法第 40 條之規定，由參賽學生與指導教授均等共有，或是羅列應有部分之比例分配表，另行說明之。
- 三、初賽：由評審委員依各參賽隊伍所繳交企劃書及系統需求書進行評選，通過後進入決賽。
- 四、決賽：通過初賽之參賽隊伍於決賽展示一星期前繳交作品設計測試文件，並於決賽現場說明與系統展示、問題詢答。

肆、評選方式：

- 一、評選委員：由主辦單位遴聘國內廠商專家、學術單位或社群專家組成評選委員會，負責評選作業。
- 二、評分標準：
 - (一) 初賽：創意表現 40%、企劃書及系統需求書 20%、實用性與整合性 30%、難度 10%。
 - (二) 決賽：作品設計測試文件 20%、簡報表現 20%、實體展示 60%。

伍、競賽獎勵：(獎金頒發對象以獲獎學生為限)

- 一、針對三項競賽主題之得獎隊伍之獎狀與獎金頒發原則說明如下：
 - (一) 金牌：各 1 隊，每隊獎金新臺幣捌萬元、指導老師與每位隊員獎狀乙紙。
 - (二) 銀牌：各 2 隊，每隊獎金新臺幣伍萬元、指導老師與每位隊員獎狀乙紙。
 - (三) 銅牌：各 3 隊，每隊獎金新臺幣參萬元、指導老師與每位隊員獎狀乙紙。
 - (四) 佳作：各 4 隊，每隊獎金新臺幣伍仟元、指導老師與每位隊員獎狀乙紙。
- 二、依所得稅法獎金需扣繳所得稅(獎額含稅)，競賽獎金或獎品價值為 2 萬元(含)以上需由主辦單位代扣 10%之稅金，並併入該年度綜合所得稅申報納稅。
- 三、得獎作品隊數及獎項，依各組隊數與作品優良情形議定，必要時可從缺、調整或增加，但以不超過獎金總額為限。

陸、注意事項：

- 一、參賽隊伍未依規定繳交各項參賽文件及相關資料者，主辦單位得取消其參賽資格。
- 二、為強調本競賽之公平性，規定所有參賽隊伍於參賽文件及決賽報告時，所有書面資料、簡報檔案、展示影片、作品及口頭報告、服裝，均不得使用學校系所標誌、提及學校系所、教授姓名及任何可供辨識參賽者身分的資料，違者由主辦單位及評審會議認定並扣分處理，扣分處理如下：
 - (一) 參賽隊伍若違反注意事項第一點，初賽時將依照正規化後的分數，乘上 0.8。
 - (二) 入圍決賽隊伍，若於決賽時仍違反注意事項第一點將直接零分計算。
- 三、參賽作品如有下列情況，須於說明文件註明參考資料：
 - (一) 有技術合作單位。
 - (二) 接受國內外各機構經費補助者，須敘明補助單位及補助金額。
- 四、同一作品已在公開競賽中獲獎，不得參加本競賽：
 - (一) 參賽隊伍以同一作品參加其他競賽(發明展及校內競賽不在此限)且獲獎者，不得報名參加本競賽。參賽作品若採用已曾獲競賽獎勵之作品參賽，至少應有 50%差異，並應於上傳繳交企劃書時詳述差異處。若經查獲違反此規定者，一律取消其得獎資格，不得有任何異議。
 - (二) 以同一作品同時報名此競賽與其他競賽時，若在本競賽決賽(或複賽)前，已獲得其他競賽通知得以進入該競賽之決賽(或複賽)，須放棄參加其他競賽之資格，才能參加本競賽之決賽。若經查獲違反此規定者，一律取消其得獎資格，不得有任何異議。
 - (三) 作品已獲得其他競賽獎勵(發明展及校內競賽不在此限)，若經較大幅度之修正或改進(由評審委員認定之)，得報名參加本競賽，隊伍於晉級決賽時，須於決

賽文件中的適當章節或決賽展示當天，於簡報中向評審委員說明該作品與其他參賽之作品 50%之相異處。如無於決賽當天說明，而事後由主辦單位自行查證，將取消其參賽資格、得獎資格，並追回所得獎項。

- 五、參賽作品應確由參賽隊員自行創作，不得有抄襲或代勞情事，或涉著作權、專利權及其他權利之侵害，參賽者若違反相關規定，應自負相關法律責任；又若經檢舉、告發或查證屬實，將取消其參賽資格、得獎資格，並追回所得獎項。如涉有爭議或侵害智慧財產權之法律責任，概由參賽團隊負全責，與主辦單位無關。如造成主辦單位或第三者之權益損失，參賽團隊需自行承擔並負相關賠償責任，不得異議。
- 六、軟體清單：須詳述專案開發所需相關軟體元件清單，若為開放軟體專案請務必說明專案成果預定授權條款。
- 七、權利分配：說明專案開發成果所得智慧財產權利應有部分的分配方式，簡述是否依著作權法第 40 條之規定，由參賽學生與指導教授均等共有，或是羅列應有部分之比例分配表，另行說明之。
- 八、參賽隊伍若需要使用雲端環境，可利用教育部資通訊軟體創新人才推升計畫網站所提供的雲端資源(包含:趨勢 Tcloud 環境、中華電信 Virtuoso 與資策會 iSOAP 等，使用說明請詳網址：<http://www.itsa.org.tw/>)，進行軟體程式的開發。
- 九、參賽隊伍如有隊員或指導教授異動（只准刪減，不得增加），須於截止收件日後一週以內，由隊長擬具申請書及切結書，向主辦單位提出申請。
- 十、參賽隊伍如違反本競賽辦法之相關規定，將取消其參賽資格，如已獲獎，則撤銷獲得之獎項，並追回獎金及獎狀。
- 十一、獲獎隊伍將個別通知並於活動網站公告之，未獲獎者不另行通知。
- 十二、開放軟體相關參賽作品可參考開放原始碼促進會(Open Source Initiative)所訂定的授權模式，詳細可參考：<https://opensource.org/>或是 <http://www.openfoundry.org/tw/for-developers/1884-2010-07-13-09-48-09>。
- 十三、獲獎參賽作品及企劃書內容，參賽者同意無償、不限時間、次數，授權主辦單位或主辦單位所指定之第三人，作為推廣、學校教學教材等非營利使用，並依其需要進行改作、重製、散布、發行或公開展示等。參賽者同意不對主辦單位及其指定之第三人行使智慧財產人格權(包括專利及著作人格權)。
- 十四、參賽者應保證所提供之所有資料為真實及正確，簽署應為本人親筆簽名，且作品內無不雅或不當內容。
- 十五、得獎作品除公開舉辦頒獎典禮與成果展示外，並將各得獎作品之指導老師與隊員名單、作品簡介與評審委員評語等相關資料，放置於本競賽網站提供下載。
- 十六、獲獎隊伍應於領取獎項前提供參賽心得及三分鐘之作品介紹影片，並出席頒獎典禮。
- 十七、本要點如有未盡事宜，得隨時修正，並公告於競賽網站。

柒、活動時程：

- 一、競賽宣傳：105 年 11 月初。
- 二、線上報名：106 年 1 月 16 日至 106 年 2 月 24 日。
- 三、訓練營：106 年 3 月 1 日於國立中央大學、106 年 3 月 3 日於國立成功大學舉辦。
- 四、初賽文件截止收件：106 年 3 月 17 日前。
- 五、入圍決賽公告：106 年 4 月初公告。

- 六、決賽文件截止收件：106 年 4 月 21 日前。
- 七、決賽：106 年 4 月 30 日於國立中央大學舉辦。
- 八、得獎公告：106 年 5 月 3 日公布於競賽網站。
- 九、頒獎典禮與成果發表：106 年 6 月(依網站公告)。