



國立故宮博物院
NATIONAL PALACE MUSEUM

故宮 4G 行動博物館計畫

2016 Open Data 校園創新應用設計競賽

《競賽活動簡章》

壹、競賽宗旨：

國立故宮博物院自參與數位典藏國家型科技計畫以及文創二期計畫等科研計畫以來，累積優質豐富的數位化資料內容，並於 104 年建置故宮 Open Data 專區，發展故宮數位資料開放與應用。

近年為響應政府資料開放政策，透過「故宮 4G 行動博物館計畫」創造更多優質之文化數內容，並強化雲端運算與 4G 行動服務，延伸與產學之間的密切關係，於「105 年度故宮 4G 行動博物館計畫」中，規劃推動 Open Data 4G 創新應用設計競賽。

據以此開放故宮 4G 資源及數位內容，為廣邀資訊及數位內容等領域之學界師生，對故宮數位資訊的應用面發想，舉辦「105 年度故宮 4G 行動博物館計畫：Open Data 校園創新應用設計競賽」，促成學界合作及服務創新，延伸故宮 4G 行動博物館的資訊服務功能、擴大 4G 應用之參與。

貳、競賽資格與類別說明：

(一)競賽對象及資格

參賽團隊應成立 3 至 7 人以上之競賽團隊，負責本案之發想、管理及設計、試作等工作。團隊需有指導老師，其資格需為國內大專院校之專任助理教授(含)以上之專任教師；若為兼任教師亦可擔任指導老師，惟需搭配 1 名專任教師合作指導。

成員應為參賽團隊所屬大專院校內之在學學生/或在專學生/或碩博士生，並於報名時繳交證明文件(已完成註冊之學生證或在學證明)影本。

註 1：參賽團隊以 3 到 7 人為原則，如少於 3 人或 7 人以上，需經主辦單位書面同意後，即可報名參賽。團隊如為跨校組成，參賽團隊即同時歸屬於共同構成團隊之各大學。

註 2：公私立高中職學生(含應屆畢業生)如有參賽意願，組隊成員須有大專院校之在學學生(含碩博士生)共同參與，指導老師若為高中職教師，需搭配國內大專院校之助理教授(含)以上之教師合作指導，獲獎時之獲獎團隊名稱必需一同列出所共同合作之大專院校。

每隊須有 1 人為團隊代表人，惟代表人必須具中華民國國籍並在中華民國設籍之國民。代表人需負責與主辦單位聯繫、確認參賽文件與獎金領取等事宜。(註：團隊如果有獲獎，領取獎金須依中華民國稅法規定繳納稅金並進行申報，團隊中未成年人領取獎金需取得法定代理人同意。)

(二)競賽類別說明

1. 本競賽類別分為「博物館教育媒材類」與「多媒體互動類」。每一參賽隊伍可同時報名兩類，但每類只能投遞一件作品，故團隊最多以兩件作品參賽。
2. 各類別競賽隊伍須採用故宮 Open Data 專區之開放資料 (<http://theme.npm.edu.tw/opendata/>)，進行發想、設計、試作各種可應用於教學或學習使用的數位媒材、或設計多媒體互動作品。如已採用故宮之開放素材仍有不足，可採用其它故宮材料、或採用其它素材來源，惟須自行取得合法取得與運用之來源與權利。

組別	說明	產品形式
博物館 教育媒材類	● 應用故宮開放資料專區之素材以及其它元素，製作為可應用於教學或學習使用的數位媒材。學習或教學之場域可以是大學、中學、小學或社會教育場域均可。 ● 此類別的參賽重點，是將故宮的開放媒材，應用科技結合設計為具備教學功能或教育意義的產品，以期推廣藝術教育、文物知識、促進教育內容或工具效率。	數位教材、益智探索、學習型 APP、創意電子書、數位戲劇式學習，或其它數位學習作品。
多媒體互動類	● 應用故宮開放資料專區之素材以及其它元素，製作互動裝置 ● 以文字、圖形、影像、動畫、音訊、視訊等媒體的任意組合，並藉由電腦或其他電子化方式傳送。 ● 作品須與使用者產生互動性或具備體驗之功能。 ● 亦歡迎師生提出具互動性之前瞻數位藝術作品或新媒體作品	以產出單一之互動裝置為原則，可結合之科技包括但不限於：虛擬實境、擴增實境、數位體驗、數位內容、視覺動畫、互動影音、互動程式、感應系統、IoT、體感裝置、浮空、全像、光雕、多媒體服務等等。

- 如競賽隊伍報名時，提出超出上列範圍之設計概念，可向主辦單位提出申請，經單位書面同意，亦可採用。
- 主辦單位保留增設類別之權利。
- 團隊不得以同一作品內容重覆參賽，如經查獲該作品達 50%雷同，主辦單位有權協調該參賽團隊選擇其中一類別/組別參賽。

叁、報名方式：

- (一) 報名文件：「構想書」(1 頁以上，至多 10 頁為限)及「報名表」、「參賽同意書」及「證明文件影本(已完成註冊之學生證或在學證明)」。

- (二) 報名截止日期：即日起至 105 年 11 月 1 日(二)18:00 截止，得以郵寄、E-mail 或上傳雲端等方式進行提交報名文件。
- (三) 相關報名文件，請郵寄至：106 台北市大安區仁愛路三段 17 號 3 樓，或 E-mail 至：npm2016opendata@gmail.com，「2016 Open Data 校園創新應用設計競賽」小組收。

肆、競賽流程：

本競賽分為資格審查、初賽、決賽及頒獎四階段進行，說明如下：

(一) 資格審查：(預計於 11 月初舉辦)

1. 依團隊所提交之報名文件進行書面審查，審查項目包含：參賽成員資格及報名文件格式。
2. 通過資格審查之團隊，合格名單公布於競賽網站「最新消息」。

(二) 初選：(預計於 11 月中旬舉辦)

1. 通過資格審查之團隊須親自出席初選審查，至多推派 3 位成員出席，於初選現場提交試做作品，並進行 DEMO 操作及現場報告。
2. 每團隊需於初選現場進行 10 分鐘簡報(含試做作品 DEMO 操作)，及針對評審委員所提問題進行詢答(詢答時間以 10 分鐘為限)，團隊之指導老師不得代為展示、說明或詢答，違者取消該團隊參賽資格。
3. 由參賽團隊可自由發揮創意，提供說明理念，清楚呈現構想內容(檔案格式以簡報 PPT 為主)。
4. 依據初選審查成績，擇優錄取團隊進入決賽，入圍名單公布於競賽網站「最新消息」。

(三) 決賽：(預計於 11 月下旬-12 月初舉辦)

1. 本階段採書面審查，團隊不需出席備詢。
2. 依據各類別決選審查成績，選定金、銀、銅獎獲獎團隊，得獎名單將於頒獎典禮當日公布，並於頒獎典禮後公佈於競賽網站。
3. 獎狀及獎金於頒獎儀式當日發放，若未能出席領獎之獲獎團隊，請於頒獎儀式後 7 日內與主辦單位連繫領獎事宜。

伍、評選方式與評分比重：

(一)評審遴選：針對各類別分別邀請 5-7 位相關領域專家學者擔任評審委員。

(二)評分標準：

組別	評分標準		
博物館 教育媒材類	作品創新性	設計內容之特色、創新性、獨特性及創意構想完整程度	20%
	主題應用關連性	內容設計組織架構及故宮開放資料之應用與主題相關程度	25%
	作品功能完整性	設計內容與能力指標、學習目的、學習方式之適切性	30%
	作品實用性	資訊架構、技術應用、元素與作品服務功能完整度與使用穩定性	15%
	現場報告與表達能力	作品成果報告、台風與問答反應	10%
多媒體 互動類	作品創新性	設計內容之特色、創新性、獨特性及創意構想完整程度	20%
	主題應用關連性	內容設計組織架構及故宮開放資料之應用與主題相關程度及適切性	25%
	作品功能完整性	設計內容與能力指標、互動目的、方式與回饋方式、互動空間規劃設計及互動層次	30%
	作品實用性	軟硬體架構、技術應用、元素與服務功能完整度與使用穩定性	15%
	現場報告與表達能力	作品成果報告、台風與問答反應	10%

陸、獎勵方式：

- (一) 入圍團隊將於頒獎典禮當天頒發**參賽證明**。
- (二) 獲獎團隊將於頒獎典禮進行公開表揚，並獲得競賽獎金及獎盃/獎狀。
- (三) **總獎金約新台幣 730,000 元**，競賽獎金分配如下：

組別	獎勵內容
博物館教育媒材類	金獎 1 名：獎盃一座，每團隊新台幣 180,000 元 銀獎 1 名：獎盃一座，每團隊新台幣 100,000 元 銅獎 1 名：獎盃一座，每團隊新台幣 60,000 元 佳作若干：獎狀一紙，每團隊新台幣 10,000 元

多媒體互動類	金獎 1 名：獎盃一座，每團隊新台幣 180,000 元 銀獎 1 名：獎盃一座，每團隊新台幣 100,000 元 銅獎 1 名：獎盃一座，每團隊新台幣 60,000 元 佳作若干：獎狀一紙，每團隊新台幣 10,000 元
--------	--

- 上述獎項未達評審標準者，得以從缺辦理。
- 各獎項獎金須依中華民國稅法規定扣繳所得稅。
- 主辦單位保留調整獎金額度及名額之權利。

柒、競賽注意事項：

1. 團隊參與競賽，視同同意活動須知及各項規定，活動中若有爭議，主辦及執行單位保有活動須知最終解釋權。
2. 參賽作品內容須遵守著作權、專利權、商標權、肖像權、隱私權、個人資料保護等法律規定。凡使用涉及他人之人物肖像、背景音樂或任何類型著作、專利、商標、個人資料，參賽者應符合相關法令之規定。如有侵權爭議，由參賽團隊及個人自行負責。
3. 報名參加徵選作品，不得有涉及抄襲、剽竊、仿冒或其他侵害他人權益之情事。若經發現，取消參賽資格並自負相關法律責任。
4. 參賽作品之智慧財產權權益，歸屬國立故宮博物院所有。惟參賽者可保有作品人格權，且得基於推廣、教育、學術目的(例如畢展或自我介紹)使用作品相關內容。如參賽團隊有建教合作需求，作品於進行商品化或產業化時，應遵循故宮文創開發相關之規定，向故宮先行申請。
5. 參賽團體同意執行單位得將本參賽成果之名稱、簡介、參賽組別及所使用的資料集等相關背景資料，彙整為開放資料格式登載於公開網站供公眾下載使用。
6. 曾在任何競賽中入圍且獲獎之作品或經評選為本計畫下之受補助廠商者不得參賽，違者取消參賽資格；投件後若經評選為本計畫下之受補助廠商，則本競賽資格自動喪失。
7. 基於參賽者管理、報名管理、活動期間身分確認、活動聯繫、寄送獎品、競賽活動相關訊息聯繫及相關行政作業之目的，主辦單位及執行單位得蒐集、處理及利用參賽團隊成員之個人資料。為避免無法聯繫影響相關權益，團隊之所有參賽者必須提供詳實之個人資料。
8. 代表報名者應取得團隊成員之同意提供其個人資料予主辦及執行單位。
9. 參賽者因本競賽所提供之個人資料，依個資法第 3 條規定得向主辦單位及執行單位請求查詢閱覽、製給複製本、補充或更正、停止蒐集處理或利用，必要時亦可請求刪除，惟依法必須保留者不在此限，若因此致影響參賽或得獎及受領獎項權益者應自負責任。

10. 參賽團隊內部分工或權益分配(如獎金領取及分配)，若有任何爭執疑問，應由團隊應自行處理，主辦及執行單位不涉入爭議。
11. 團隊獲獎時，獎金由報名表上授權之代表人領取，若授權代表人無法領獎，由團隊成員共同簽屬同意更換代表人代理領取，請將代理表單於領獎期限內寄至執行單位以茲證明。
12. 領獎者須依中華民國稅法規定繳納稅金；且得獎者需依規定填寫並繳交相關單據（如領獎單）方可領獎，若未配合者，則視為放棄獲獎資格。
13. 獎金在新臺幣 2 萬元(含)以上者，得獎者必須依規定扣繳 10%中獎所得稅額，始得領獎。但得獎人如為非中華民國境內居住之個人(在中華民國境內居留未達 183 天者)，依規定扣繳 20%稅率。
14. 得獎獎項或金額若超過新臺幣 1 千元，其所得將列入個人年度綜合所得稅申報。
15. 凡獲選之團隊必須配合主辦單位及執行單位，進行相關評選、表揚、補助及媒體採訪報導、展示、故障排除或備份等工作。並配合主辦單位及執行單位填寫管理報表等事宜。
16. 凡報名參加者，應遵守本須知內各項規定，如有違反者，主辦單位及執行單位有權利取消參賽資格並追回已得之獎金與獎項，且得公告之。若有違反本須知之事項，致主辦單位及執行單位受有損害，得獎隊伍應負損害賠償責任。
17. 未經主辦、執行單位及團隊其他成員書面同意，不得轉讓本競賽之權利與義務。
18. 參賽同意書之解釋與適用，主辦單位及執行單位保有最終解釋權，任何與此同意書有關的爭議，均依中華民國法律予以處理，並以台灣台北地方法院為第一審管轄法院。
19. 如遇不可抗拒之因素而更改本須知相關內容，或有未盡事宜，除依法律相關規定外，主辦單位及執行單位保留修改之權利，並得另行補充(包括活動之任何異動、更新、修改)，並以本活動網站公告為依據。

聯絡資訊：

主辦單位：國立故宮博物院

承辦單位：左右國際股份有限公司

故宮 Open Data 校園創新應用設計競賽小組

連絡電話：(02)2781-0111#210、#202，吳小姐、楊小姐

服務時間：星期一至星期五，09：00AM-06：00PM

E-mail：npm2016opendata@gmail.com

故宮 4G 行動博物館計畫

2016 Open Data 校園創新應用設計競賽《報名表》

競賽編號	(由主辦單位填寫)		
參賽類別	☐ 博物館教育媒材類 ☐ 多媒體互動類		
參賽團隊名稱			
學校名稱			
指導老師	(姓名、系所及職稱)		
團隊代表人			
團隊成員姓名	出生年月日	連絡電話	E-mail
成員 1：			
成員 2：			
成員 3：			
成員 4：			
成員 5：			
成員 6：			
成員 7：			
備註			

故宮 4G 行動博物館計畫

2016 Open Data 校園創新應用設計競賽《構想書》

競賽編號	(由主辦單位填寫)
產品名稱	
使用族群	
產品簡介及說明	(300 字內，概要說明產品特色、目標對象、解決何種問題...)
產品雛型設計圖	設計圖樣 or 照片共 3 張 (請將圖檔貼於此處)
文件規格：以A4格式，最少1頁，最多不得超過10頁。	

故宮 4G 行動博物館計畫

2016 Open Data 校園創新應用設計競賽《參賽同意書》

參賽團隊名稱：

參加「Open Data 創新應用競賽」，同意並遵守本競賽須知的各項規定：

一、 團隊參與競賽，視同同意活動須知及各項規定，活動中若有爭議，主辦及執行單位保有活動須知最終解釋權。本須知如有未盡事宜，除依法律相關規定外，主辦單位保留修改之權利，主辦及執行單位並得另行補充及隨時公佈於活動網頁。

二、 智慧財產權：

(一) 參賽作品內容須遵守著作權、專利權、商標權、肖像權、隱私權、個人資料保護等法律規定。凡使用涉及他人之人物肖像、背景音樂或任何類型著作、專利、商標、個人資料，參賽者應符合相關法令之規定。如有侵權爭議，由參賽團隊及個人自行負責。

(二) 報名參加徵選作品，不得有涉及抄襲、剽竊、仿冒或其他侵害他人權益之情事。若經發現，取消參賽資格並自負相關法律責任。

(三) 參賽作品之智慧財產權權益，歸屬國立故宮博物院所有。參賽者可保有作品人格權，且得基於推廣、教育、學術目的(例如畢展或自我介紹)使用作品相關內容。如參賽團隊有建教合作需求，作品於進行商品化或產業化時，應遵循故宮文創開發/授權之相關之規定，向故宮先行申請。

(四) 參賽團體同意執行單位得將本參賽成果之名稱、簡介、參賽組別及所使用的資料集等相關背景資料，彙整為開放資料格式登載於公開網站供公眾下載使用。

三、 曾在任何競賽中入圍且獲獎之作品或經評選為本計畫下之受補助廠商者不得參賽，違者取消參賽資格；投件後若經評選為本計畫下之受補助廠商，則本競賽資格自動喪失。

四、 主辦單位得運用獲獎作品，進行宣傳、登載網頁、報導、出版等推廣目的之使用；如未涉及著作人格之污穢，獲獎作者不得對主辦單位行使著作人格權。

五、 個人資料保護：

(一) 主辦單位及執行單位，基於參賽者管理、報名管理、活動期間身分確認、活動聯繫、寄送獎品、競賽活動相關訊息聯繫及相關行政作業之目的，得蒐集、處理及利用參

賽團隊成員之個人資料。為避免無法聯繫影響相關權益，參賽者必須提供詳實之個人資料。

(二)代表報名者應取得團隊成員之同意提供其個人資料予主辦及執行單位。

(三)參賽者因本競賽所提供之個人資料，依個資法第3條規定得向主辦單位及執行單位請求查詢閱覽、製給複製本、補充或更正、停止蒐集處理或利用，必要時亦可請求刪除，惟依法必須保留者不在此限，若因此致影響參賽或得獎及受領獎項權益者應自負責任。

六、參賽團隊內部分工或權益分配(如獎金領取及分配)，若有任何爭執疑問，應由團隊應自行處理，主辦及執行單位不涉入爭議。所有參賽者未經主辦、執行單位及團隊其他成員書面同意，不得轉讓本競賽之權利與義務。

七、團隊獲獎時，獎金由報名表上授權之代表人領取，若授權代表人無法領獎，由團隊成員共同簽屬同意更換代表人代理領取，請將代理表單於領獎期限內寄至執行單位以茲證明。

八、領獎者須依中華民國稅法規定繳納稅金；且得獎者需依規定填寫並繳交相關單據（如領獎單）方可領獎，若未配合者，則視為放棄獲獎資格。

(一)得獎獎品價值或獎金在新臺幣2萬元(含)以上者，得獎者必須依規定扣繳10%中獎所得稅額，始得領獎。但得獎人如為非中華民國境內居住之個人（在中華民國境內居住未達183天之人），依規定扣繳20%稅率。

(二)得獎獎項或金額若超過新臺幣1千元，其所得將列入個人年度綜合所得稅申報。

九、參賽者應配合事項：

(一)凡報名參選之團隊必須配合主辦單位及執行單位，進行相關評選、表揚、輔導及媒體報導等工作。

(二)獲獎團隊需配合進行後續效益追蹤1年。

十、違反本須知之處理：

(一)凡報名參加者，應遵守本須知內各項規定，如有違反者，主辦單位有權利取消參賽資格並追回已得之獎金與獎項，且得公告之。

(二)若有違反本須知之事項，致主辦、執行單位受有損害，得獎隊伍應負損害賠償責任。

十一、其他事項：

(一)未經主辦、執行單位及團隊其他成員書面同意，不得轉讓本競賽之權利與義務。

(二)本同意書之解釋與適用，主辦單位及執行單位保有最終解釋權，任何與此同意書有關的爭議，均依中華民國法律予以處理，並以台灣台北地方法院為第一審管轄法院。

此致 國立故宮博物院2016 Open Data校園創新應用設計競賽

立同意書人

參賽團隊名稱：

團隊所有成員簽署：(包含指導老師)



中 華 民 國 1 0 5 年 月 日