

2012 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	4
五、參加辦法	5
5.1 行動應用主題	5
5.2 雲端應用主題	8
5.3 智慧家庭主題	9
5.4 音樂創作主題	10
5.5 文學創作主題	11
5.6 整合行銷主題	12
5.7 應用創意主題	14
六、注意事項	14
七、聯絡方式	15
附件一：行動應用企劃書大綱	16
附件二：雲端應用企劃書大綱	18
附件三：智慧家庭企劃書大綱	18
附件四：整合行銷企劃書大綱	20
附件五：應用創意構想書大綱	21

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

2012 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 一般組	Android 智慧型手機 應用軟體開發	運用 Android 平台技術及 Hami Apps SDK 介面，開發最酷、最有創意的應用程式，如：超猛遊戲、運動競技、娛樂、多媒體、生活、LBS、工具等應用程式。	詳 5.1 節 (P.6)
	奧運組	Android 智慧型手機 於2012倫敦奧運相關 應用軟體開發		
雲端應用	校園組	雲端概念之應用軟體 開發	運用主辦單位提供雲端運算開發 元件庫與執行平台(PaaS 或 CaaS)，於雲端環境上發揮創意， 開發各領域之雲端應用服務。 中華雲端創作平台(PaaS)支援語言 包含 Java/.NET/PHP。	詳 5.2 節 (P.8)
智慧家庭	校園組	智慧家庭數位生活應 用服務開發	運用 MOD 平台系統技術，結合 Internet 多元內容，展現多螢一雲 之功能，服務包含社群、遊戲、資 訊、購物、娛樂、居家監控管理或 學習等智慧家庭相關內容。	詳 5.3 節 (P.9)
音樂創作	校園組 一般組	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.10)
文學創作	一般組	小說、散文及簡訊創 作	全民創作無限延~電子書城散文、 小說與簡訊創作大賽，拿出您的創 作力，傳達您的真性情。	詳 5.5 節 (P.11)
整合行銷	校園組	主辦單位重點產品如 雲端服務或重大事件 如奧運之創意行銷企 劃	中華電信 重點產品 之創意行銷規 劃！可運用「現有」、「新創」之商 業模式或傳播工具（IMC、 Facebook、Twitter、Plurk...等） 進行規劃提案，且需具創新性、可 行性、及效益性。	詳 5.6 節 (P.12)
應用創意	校園組	數位生活應用服務創 意(點子)之提供	自由發揮想像，提供整合行動、寬 頻、雲端的數位生活應用服務好點 子，毋須開發軟體。主辦單位將評 估創意可行性，協助參賽者實現夢 想。	詳 5.7 節 (P.14)

三、獎項與獎金

競賽主題	組別		優勝隊伍(萬元)				入選獎[註 1] (萬元)
			冠軍	亞軍	季軍	優選[註 2]	
行動應用	校園組		25(5)[註 3]	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
	一般組		25	15	10	1	0.5
	奧運組		25	15	10	1	-
雲端應用	校園組		25(5)	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
智慧家庭	校園組		25(5)	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
整合行銷	校園組		25(5)	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
文學創作	一般組	小說	10	5	3	1	0.3
		散文	10	5	3	1	0.3
		簡訊	5	3	2	0.5	-
音樂創作	校園組		10	5	3	1	-
	一般組		10	5	3	1	-
應用創意	校園組		10(3)	5(1)	3(0.5)	1(0.2)	0.5
大專學校團體獎[註 4]			12	8	5		
高中職團體獎[註 5]			8	5	2		
音樂創作 最佳粉絲獎			抽選 60 名參加網路票選者，各得 500 元(或等值禮券)。				
音樂創作 網路票選獎			校園組與一般組各設 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：行動應用（校園組與一般組）、雲端應用、智慧家庭、整合行銷與應用創意入圍決賽但未得優勝名次(冠、亞、季軍及優選)者；文學創作小說與散文將直接宣布得獎名單。

【註2】優選名額視作品之品質決定。

【註3】為鼓勵老師參與大賽，括弧內之數字為主辦單位額外頒發得獎隊伍指導老師之獎金，例如：冠軍獎金+指導老師獎金 = 25 萬 + 5 萬 = 30 萬。

【註4】大專學校團體獎：凡全國大專院校報名行動應用、雲端應用、智慧家庭、整合行銷、應用創意、文學創作及音樂創作七項主題，以各校完成報名(企劃書或作品)隊數及以下計算方式，前三名發給 12 萬元、8 萬元及 5 萬元的獎金，若總分相同，再以優勝隊數比較。

【註5】高中職團體獎：凡全國高中職學生報名行動應用、雲端應用、智慧家庭、整合行銷、應用創意、文學創作及音樂創作七項主題，以各校完成報名(企劃書或作品)隊數及以下計算方式，前三名發給 8 萬元、5 萬元及 3 萬元的獎金，若總分相同，再以優勝隊數比較。

計算方式：將主題分為三類，其中 A 類=行動應用、雲端應用、智慧家庭、整合行銷，

B 類=應用創意、文學小說、文學散文、音樂創作，C 類=文學簡訊

團體獎總分計算方式為 $A*9 + B*3 + C$

四、報名資格



校園組：



中華民國在學或應屆畢業之高中職、大專院校、研究所學生。



參賽者可視需要跨校組隊。



以學生 1~8 人為一隊，可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。



一般組及奧運組：



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。



以 1~8 人為一隊報名參加。

五、參加辦法

5.1 行動應用主題

- 組別：「校園組」、「一般組」
- 比賽方式：分初賽、決賽二階段進行。
- 賽程、時間與活動內容：

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 3 月 7 日 中午 12:00 至 2012 年 8 月 15 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 企劃書(作品名稱.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) - 或 ➢ 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)
初賽作品上架與上傳參賽作品功能展示影片	2012 年 8 月 15 日 中午 12:00	■ 作品上架：於截止時間前，將參賽作品成功上架至 Hami Apps 軟體商店。 - 上架至 Hami Apps 軟體商店的必備條件： 1. 申請成為 Hami Apps 供應商：工作天 3~5 天 2. 軟體上架審核作業：工作天 5~7 天 ■ 上傳參賽作品展示影片(120 秒內)：於截止時間前，至報名網站成功上傳參賽作品功能展示影片。
公佈通過初賽名單	2012 年 9 月 14 日 中午 12:00	■ 評審標準(軟體作品)： ➢ 創意表現 ➢ 技術難易度(ex.突顯 Android 手機功能特色，如觸控介面操作、方向感應器控制等) ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 參賽資料(含企劃書與功能展示影片)
決賽	2012 年 10 月 20 日 2012 年 10 月 21 日	■ 繳交資料：簡報檔(檔案< 50M)、實機功能展示 ■ 評審方式：統計至 2012 年 10 月 21 日止之下載金額佔總分 30%，於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場簡報與展示佔總分 70%。 ■ 評審標準： ➢ 創意表現 ➢ 技術難易度 ➢ 商業(或使用)價值 ➢ 作品完成度(完整性與正確性) ➢ 作品展示(簡報說明及實機功能展示)
公佈優勝名單	2012 年 10 月 26 日 中午 12:00	■ 冠亞季軍與優選獎得主於頒獎典禮公布。

【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。
- 校園組以學生 1~8 人為一隊，可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。一般組以 1~8 人為一隊報名參加。
- 參賽作品須透過官方網站上傳繳交報名資料，並於 Hami Apps 軟體商店上架。
- 預留時間申請 Hami Apps 供應商與軟體審核，最多需要 12 個工作天，請儘早將參賽作品上傳。

- 參賽作品如有結合其他網站功能，請於企劃書及功能展示影片中提供操作畫面，以供評分參考。
- 得獎之軟體自頒獎典禮日起須於 Hami Apps 軟體商店獨家上架 3 個月。
- 參賽作品須為付費版本(例如：軟體下載時需向用戶收取 10 元之費用)，如評選分數相同時，以同時提供免費 Lite 版本為加分條件優先錄取。
- 通過初賽名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。
- 賽程時間若有調整將另行公告通知。
- **校園組參賽隊伍中至少有一名參賽者具中華民國國籍。**

組別：「奧運組」

時程、繳交資料與評審方式：

比賽方式：一階段進行

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 3 月 7 日中午 12:00 至 2012 年 8 月 1 日中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 企劃書(作品名稱.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)
作品上架與上傳參賽作品功能展示影片	2012 年 8 月 1 日中午 12:00	■ 作品上架：於截止時間前，將參賽作品成功上架至 Hami Apps 軟體商店。 上架至 Hami Apps 軟體商店的必備條件： 1. 申請成為 Hami Apps 供應商：工作天 3~5 天 2. 軟體上架審核作業：工作天 5~7 天 ■ 上傳參賽作品展示影片(120 秒內)：於截止時間前，至報名網站成功上傳參賽作品功能展示影片。
公布優勝名單	2012 年 10 月 26 日中午 12:00	■ 評審標準(軟體作品)：參賽作品自成功上架至 Hami Apps 軟體商店起，至 8/31 之實際下載量。 ■ 冠亞季軍與優選獎得主於頒獎典禮公布。

【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。奧運組以 1 ~ 8 人為一隊報名參加。
- 奧運組參賽作品，須為 2012 倫敦奧運相關主題軟體開發，如：遊戲、運動競技、娛樂、多媒體、生活等應用程式皆可。
- **參賽作品若有引用奧運相關資料，除必須取得相關單位授權外，且只能提供免費版本；若無以上情事，可提供免費與付費版本。**
- 參賽作品須透過官方網站上傳繳交報名資料，並於 Hami Apps 軟體商店上架。
- **預留時間申請 Hami Apps 供應商與軟體審核，最多需要 12 個工作天，請儘早將參賽作品上傳。**
- 參賽作品如有結合其他網站功能，請於企劃書及功能展示影片中提供操作畫面，以供評分參考。
- 得獎之軟體自頒獎典禮日起須於 Hami Apps 軟體商店獨家上架 3 個月。
- 優勝名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。

- 參賽者須為中華民國國民(含個人工作室)或在主管機關登記之公司行號或團體(至少有一人具備中華民國國籍)。

5.2 雲端應用主題

- 組別：「校園組」
- 比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行。
- 賽程、時間與活動內容：

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 3 月 7 日 中午 12:00 至 2012 年 4 月 18 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 企劃書(作品名稱.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	2012 年 5 月 18 日 中午 12:00	■ 評審標準(企劃書)： ➢ 文件完整性 ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值
複賽資料繳交	2012 年 8 月 15 日 中午 12:00	■ 繳交資料及必要條件： ➢ 佈署應用服務於中華雲平臺(CaaS or Paas) ➢ 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(5 分鐘內)(格式：.mpeg/.avi/.wmv/.mp4)
公佈通過複賽名單	2012 年 9 月 14 日 中午 12:00	■ 評審標準(軟體作品)： ➢ 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)
決賽	2012 年 10 月 20 日 2012 年 10 月 21 日	■ 於決賽前繳交簡報檔案(檔案< 50M)與作品簡介影片(120 秒內)，以提供評審事先參閱，繳交日期與方式將於官網公告。 ■ 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： ➢ 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(簡報說明及現場功能展示)
公佈優勝名單	2012 年 10 月 26 日 中午 12:00	■ 冠亞季軍與優選獎得主於頒獎典禮公布。

【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 1~8 人為一隊，校園組可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。
- 主辦單位將於頒獎典禮結束 3 個月內與具商業價值軟體之參賽隊伍洽談合作事宜，並自上架雲端軟體市集日開始獨家使用 6 個月。
- 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 2012 年 8 月 10 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。
- 賽程時間若有調整將另行公告通知。

5.3 智慧家庭主題

- 組別：「校園組」
- 比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行。
- 賽程、時間與活動內容：

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 3 月 7 日 中午 12:00 至 2012 年 4 月 18 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 企劃書(作品名稱.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	2012 年 5 月 18 日 中午 12:00	■ 評審標準(企劃書)： ➢ 文件完整性 ➢ 創意表現 ➢ 商業(或使用)價值
複賽資料繳交	2012 年 8 月 15 日 中午 12:00	■ 繳交資料： ➢ 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(5 分鐘內)(格式：.mpeg/.wav/.wmv)
公佈通過複賽名單	2012 年 9 月 14 日 中午 12:00	■ 評審標準(作品)： ➢ 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)
決賽	2012 年 10 月 20 日 2012 年 10 月 21 日	■ 於決賽前繳交簡報檔案(檔案< 50M)與作品簡介影片(120 秒內)，以提供評審事先參閱，繳交日期與方式將於官網公告。 ■ 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： ➢ 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(簡報說明及現場功能展示)
公佈優勝名單	2012 年 10 月 26 日 中午 12:00	■ 冠亞季軍與優選獎得主於頒獎典禮公布。

【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 1~8 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。
- 主辦單位將於頒獎典禮結束 3 個月內與具商業價值軟體之參賽隊伍洽談合作事宜，並自上架 MOD 平台日開始獨家使用 6 個月。
- 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 2012 年 8 月 10 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。
- 賽程時間若有調整將另行公告通知。

5.4 音樂創作主題

- 組別：「校園組」、「一般組」
- 比賽方式：分初賽、決賽二階段進行。
- 賽程、時間與活動內容：

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 4 月 2 日 中午 12:00 至 2012 年 7 月 2 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	2012 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	2012 年 8 月 30 日 中午 12:00	■ 繳交資料：傳真身分證或學生證
提供入選感言	2012 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
決賽	2012 年 9 月 15 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：詞曲創作 80%、現場演出 20% ■ 現場公佈優勝名單

- 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 2012 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】

- 以個人組隊報名，一人在同一競賽主題，可同時報名兩隊以上。
- 同一參賽帳號可同時報名最多三件作品參賽。
- 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、KKBOX、Hami Music)，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、KKBOX、Hami Music)，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。
- 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。
- 賽程時間若有調整將另行公告通知。

5.5 文學創作主題

- 組別：一般組
- 類別：散文(作品字數為 2,000 至 3,000 字)、小說(作品字數為 6,000~12,000 字)、簡訊 (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)。
- 題目：『愛』。
- 比賽方式：一階段進行。
- 賽程、時間與活動內容：

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 3 月 7 日中午 12:00 至 2012 年 8 月 15 日中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 散文及小說 ✓ 300 字以內作品介紹或創作理念 ✓ 完整作品(word 檔—作品名稱.doc) ➢ 簡訊 ✓ 透過手機簡訊輸入投稿內容，傳送到 0911-513-499 或直接上網填寫簡訊內容 ✓ 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 ➢ 繳交資料：上傳身分證或學生證掃描圖檔(.jpeg)
公布優勝名單	2012 年 10 月 26 日中午 12:00	■ 評審標準： ➢ 內容完整性 ➢ 流暢度 ➢ 原創性 ➢ 創意理念 ➢ 文筆詞藻 ➢ 深度涵意 ■ 冠亞季軍與優選獎得主於頒獎典禮公布。
作品上架	2011 年 11 月 (頒獎典禮前)	■ 由主辦單位代為上架

【備註】

- 以個人組隊報名，同一參賽者可同時報名多個作品參賽。
- 可分別參加「散文」、「小說」與「簡訊」，不需分開單獨報名。
- 得獎作品之數位版權自頒獎典禮日起 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、簡訊文學家及相關平台，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 個月後再與作者洽談後續合作方式。
- 優勝名單除在官方網站公布外，並以電子郵件通知入選隊伍。

5.6 整合行銷主題

- 組別：「校園組」
- 比賽方式：分初賽、複賽、決賽三階段進行。
- 賽程、時間與活動內容：

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 3 月 7 日 中午 12:00 至 2012 年 4 月 18 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料： ➢ 企劃書(作品名稱.pdf)至少應包含以下內容，格式如附件四 ✓ 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	2012 年 5 月 18 日 中午 12:00	■ 評審標準(企劃書)： ➢ 文件完整性 ➢ 創意表現 ➢ 行銷策略
複賽資料繳交	2012 年 8 月 15 日 中午 12:00	■ 繳交資料： ➢ 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	2012 年 9 月 14 日 中午 12:00	■ 評審標準(作品)： ➢ 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
決賽	2012 年 10 月 20 日 2012 年 10 月 21 日	■ 於決賽前繳交簡報檔案(檔案< 50M)與作品簡介影片(120 秒內)，以提供評審事先參閱，繳交日期與方式將於官網公告。 ■ 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： ➢ 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)
公佈優勝名單	2012 年 10 月 26 日 中午 12:00	■ 冠亞季軍與優選獎得主於頒獎典禮公布。

【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 1~8 人為一隊，可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。
- 賽程時間若有調整將另行公告通知。
- 重點產品：
 - 光世代 50M 以上(含 50M)之高速寬頻產品(高速產品的應用面與行銷面可以密切結合)
 - MOD 業務(MOD 之內容行銷、數位匯流行銷、異業結盟行銷)
 - 線上數位內容產品(音樂、影視、hifree)之行銷規劃與獲利模式
 - MOD、HiNet、hifree 等數位平台之廣告業務行銷規劃(包含：STP、獲利模式、產品包裝)
 - 來電答鈴超值包
 - Hami 電視超值包
 - Hami 書城月讀包

5.7 應用創意主題

- 組別：校園組。
- 比賽方式：分初賽、決賽兩階段進行。
- 賽程、時間與活動內容：

賽程	時間	活動內容
報名	2012 年 3 月 7 日 中午 12:00 至 2012 年 8 月 15 日 中午 12:00	■ 上網報名並繳交資料，包含： ➢ 創意構想書(作品名稱.pdf、ppt、pptx、doc、docx)，詳述創意內容與其價值，參考格式與大綱如附件五。 ➢ 學生證掃描圖檔(以 jpg、jpeg 為主) ➢ 教師證(若有指導老師)掃描圖檔(以 jpg、jpeg 為主)
公布通過 初賽名單	2012 年 9 月 14 日 中午 12:00	■ 初賽評審標準(創意構想書)： ➢ 創意度 ➢ 完整性 ➢ 技術可行性 ➢ 商業價值
決賽	2012 年 10 月 20 日 2012 年 10 月 21 日	■ 於決賽前繳交簡報檔案(檔案< 50M)與作品簡介影片(120 秒內)，以提供評審事先參閱，繳交日期與方式將於官網公告。 ■ 決賽方式：於主辦單位提供之場地，就參賽作品進行現場簡報與展示。 ■ 決賽評審標準： ➢ 創意度 ➢ 完整性 ➢ 技術可行性 ➢ 商業價值 ➢ 豐富度 ➢ 作品展示（簡報說明與情境影片）
公佈優勝 名單	2012 年 10 月 26 日 中午 12:00	■ 冠亞季軍與優選獎得主於頒獎典禮公布。

- 注意事項：
 - 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 1~8 人為一隊，可以有指導老師(1~2 人)帶隊參賽。
 - 賽程時間若有調整將另行公告通知。
 - 優勝作品經主辦單位評估具有商業價值，須無償授權主辦單位進行開發，開發完成後之軟體定價、拆帳...等議題，由得獎者與主辦單位另議。
 - 情境影片必須免費授權主辦單位作為非商業利用。

5.8 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。
- 本屆比賽校園組各主題冠、亞、季軍得獎學校於 2013 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。
- 評審委員不得擔任評審主題之參賽隊伍指導老師(含報名參賽此競賽主題)。
- 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，已獲獎者追回已得之獎金與相關權益，並自行負擔法律責任。
- 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 2012 年度所創作。若設計作品有延續性，須於企劃書內指出 2012 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)。
- 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；且得獎者必須提供中央銀行定義之本國銀行同名帳戶，以利匯款。
- 得獎者於官網公佈後一個月內未提供匯款帳戶者，視同自願放棄領獎，不得異議。
- 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。

六、聯絡方式

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

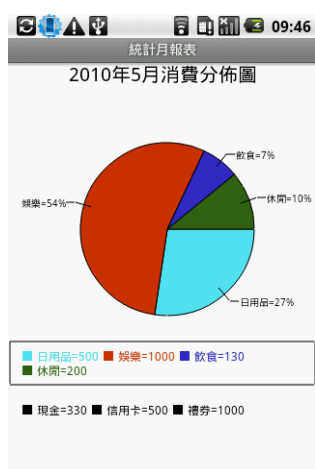
附件一：行動應用企劃書大綱

基本資料
類別(請擇一選擇) ☐ 校園組 ☐ 一般組 ☒ 奧運組
隊伍名稱：
作品名稱：

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。				
■工具□健康□參考□多媒體□娛樂□新聞與氣象□旅行□生活□社交□生產應用□財經□購物□通訊□運動□佈景主題□休閒□益智□博弈□動作□其他				
支援語言(可複選)：■中文 □英文□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 □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) □FWQVGA(240x432) ■HVGA(320x480) □WVGA(480x800) □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 □Android 1.6 □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 3 個月。				
應用程式流程示意與說明(包含各功能說明與功能畫面)				
<table border="1"> <tr> <th>畫面一</th> <th>畫面一說明</th> </tr> <tr> <td></td> <td>可記錄支出金額、支出分類、付款方式。</td> </tr> </table>	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：
作品名稱：
使用平臺(單選)： ☐ CaaS ☐ PaaS (請選擇使用何種開發環境)
使用 PaaS 平臺開發環境(單選)： ☐ Java ☐ .NET ☐ PHP

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 系統架構
- 2.2 實作方式（上述功能模組實作方式說明，ex：使用的演算法或其他創新技術，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

四、平臺價值

- 4.1 商業價值及營運模式
- 4.2 預期效益
- 4.3 情境設計

附件三：智慧家庭企劃書大綱

基本資料
隊伍名稱：
作品名稱：

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：
作品名稱：

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：
作品名稱：

一、 創意內容

- 1.1 創意主題
- 1.2 創意動機
- 1.3 內容描述
- 1.4 使用情境

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（註：若能包含中華電信平台與產品更佳）
- 2.3 成本與獲利模式
- 2.4 競爭產品分析

三、 推動計畫

- 3.1 團隊組成與分工規劃
- 3.2 實作方式
- 3.3 行銷規劃
- 3.4 未來展望