

教育部資訊軟體人才培育計畫「智慧終端與人機互動跨校資源中心」
「智慧終端與人機互動軟體創作專題競賽」參賽辦法
(104 年 12 月)

- (一) 本中心每 1 個示範學校以派出一隊參加為原則(同一系所之 A 類與 B 類計畫分開計算)。**104 年 6 月未能派隊參賽者，本次之競賽請務必派隊參賽。**
- (二) 參賽隊伍及參賽作品資格
參賽隊伍資格：由該系大學部或研究所本學期全時在學學生組隊參加。每隊人數以二至四人為原則。
參賽作品資格：學生在學期間智慧終端與人機互動相關軟體作品。本專題競賽為鼓勵性質，獲獎作品智財權不屬於主辦單位；曾參加其他單位舉辦之競賽/獲獎的作品仍可參賽，且此次參賽之作品未來亦可參加其他競賽。
參加作品應為原創，不得抄襲；得獎作品若有抄襲嫌疑，或因侵犯他人著作權或智慧財產權而涉訟，由參賽者負一切法律責任。參加競賽或入圍作品如經人檢舉或告發為他人代勞或違反本競賽相關規定，有具體事實，則追回資格與獎勵。
資源中心已將過去參加「軟體創作專題競賽活動」的參賽學校、參賽作品、得獎名單，彙整於智慧終端與人機互動資源中心網頁提供夥伴學校參考。
- (三) 建議參賽隊伍使用 ITSA「創作社群服務平台 <http://css.itsa.org.tw/>」開發專案，包括使用「創作討論區」、「創作社群：群組」、與「專案平台」。如未使用創作社群服務平台開發專案，請於報告內說明如何進行專案管理，並提供連結或佐證資料。
- (四) 參賽時程與比賽方式
(1) 104/10/30(五)報名截止。
(2) 104/11/12(四)前繳交「智慧終端與人機互動軟體專題創作競賽報告」至少 8 頁，含創作動機與背景、創作過程與成果、創作心得、產學效益或後續發展等，格式請參考中心提供之範本。104/11/27(五)公告通過本(第一)階段審查者。
(3) 通過第一階段審查者於 104/12/7(一)前繳交「智慧終端與人機互動軟體專題創作競賽簡報」，含作品動機與簡介、需求分析、系統設計、系統測試、系統功能說明展示等，格式請參考中心提供之簡報範本。主辦單位將預先將檔案存放於簡報會場之電腦。
(4) 104/12/11(五)進行第二階段現場報告與實機展示。報告現場提供電腦及簡報播放軟體，展示現場提供無線網路及電源。中心提供參賽人員當天中午便餐。

(五) 評分與獎項

(1) 評分標準

第一階段(專題創作競賽報告審查)：佔總成績 30%，其中原創性占 6%、完整性(含測試)占 9%、可應用程度占 9%、技術難易度占 6%。至多通過 24 隊進入第二階段。

第二階段(簡報與實機展示)：佔總成績 70%，其中簡報表現占 15%、系統開發流程占 15%、介面與功能完整性(含測試)占 30%、難易度占 10%。

(2) 獎項

評審獎：第一名 1 隊、第二名 2 隊、第三名 3 隊，佳作 4 隊，並頒發獎狀。

最受注目獎：由參賽隊伍互相投票票選。

作品未達水準時，得由評審委員決定獎項從缺或不足額錄取。參賽隊伍給予參賽證明。

(六) 第二階段簡報與實機展示安排

日期：104 年 12 月 11 日(星期五) 地點：高雄應用科技大學

10:00~12:00 參賽隊伍口頭報告

(分兩組平行進行。每隊報告 7 分鐘，詢答 3 分鐘，共計 10 分鐘)

13:00~15:00 實機展示(電腦教室)、委員評審

(參賽隊伍互相投票，票選出最受注目獎)

15:10~16:00 委員討論及參賽隊伍互相觀摩

16:10~16:30 頒獎及心得分享