

「2015 全國大專校院軟體創作競賽」作業須知

壹、競賽目的：

- 一、鼓勵全國各大專院校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，包含下列四項主題：

- 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、社會關懷等）
- 四、社群運算與巨量資料應用

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，參賽團隊需先至軟體創作經營與推廣平臺 <http://of.itsa.org.tw/> 填寫團隊資料。上傳繳交企劃書，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：使用平台、技術與系統架構設計。
 - (四)計畫管理：專案時程規劃。
 - (五)專案網址：說明在活動網站開啟的專案網址。
 - (六)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。
 - (七)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。
 - (八)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。
 - (九)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，由參賽大學生均等共有，或是羅列應有部份之比例分配表，另行說明之。
- 三、初賽：由評審委員依各參賽隊伍所繳交企畫書進行評選，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：創意與實用性 40%、系統展示與整合測試 40%、說明技巧 20%。
- 三、本競賽為了推廣軟體創作社群服務平台，鼓勵參賽團隊使用此平台作為網路專案管理工具，凡參賽作品於競賽期間進行全歷程專案開發討論紀錄，將予以特別加分。

伍、競賽獎勵：

- 一、針對競賽主題之得獎隊伍之獎狀與獎金頒發原則(預計四主題共頒發 94 萬元)，說明如下：
 - (一)金牌：各若干隊，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：各若干隊，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：各若干隊，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：各若干隊，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、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。
 - (三)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，並應於上傳繳交企畫書時詳述差異處。
 - (四)同案源向多處送件之參賽作品，隊伍於晉級決賽時，須於決賽展示當天，自行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。
- 三、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，同時函知相關主管單位予以處分。
- 四、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。
- 五、權利分配：說明專案開發成果所得智慧財產權利應有部份的分配方式，簡述是否依著作權法第 40 條之規定，由參賽大學生均等共有，或是羅列應有部份之比例分配表，另行說明之。
- 六、參賽隊伍若需要使用雲端環境，可利用教育部資訊軟體人才培育計畫 ITSA 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 SOAP 等三種，

ITSA 網站有詳細的使用說明)，進行軟體程式的開發。

- 七、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。
- 八、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。
- 九、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、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：
<http://www.openfoundry.org/tw/for-developers/1884-2010-07-13-09-48-09> 或是 <http://www.opensource.org/>。
- 十一、參賽者應保證所提供之任何資料為真實及正確，簽署應為本人親筆簽名，且作品內無不雅或不當內容。
- 十二、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。
- 十三、獲獎隊伍應於領取獎項前提供參賽心得，並出席頒獎典禮。
- 十四、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、活動辦理時程規劃從 103 年 11 月至 104 年 6 月。
- 二、競賽宣傳：104 年 1 月上旬。
- 三、線上報名開始及截止收件日期：104 年 1 月上旬至 104 年 2 月 26 日下午 18 時。
- 四、入圍決賽公告：104 年 3 月 26 日。
- 五、決賽：104 年 4 月 18 日。
- 六、頒獎典禮與成果發表：104 年 6 月中旬。