

第四屆
數位之星競賽活動
企劃書

主辦單位：數位發展部數位產業署

執行單位：台北市電腦商業同業公會、
全國中小企業總會

日期：112 年 4 月

目次

壹、 活動目的	1
貳、 活動時間	1
參、 參賽資格	2
肆、 競賽組別	2
伍、 獎勵方式	3
陸、 報名說明	4
柒、 評選說明	6
捌、 其他說明	8

壹、活動目的

為打造 T 大使品牌、展示數位青年賦能成果，本計畫特別舉辦「數位之星」競賽，至今業已完成 3 屆之評選，累計全臺共 265 隊 1,325 位數位青年參與、77 隊 348 位優秀青年獲獎；將於第四屆數位青年實作中，持續透過本活動之辦理，發揮團隊精神及個人獨創性，以實作內容為核心，藉由競賽平台激發及展現數位應用力、產業創造力、團隊協同力，以及個人主題開發力，實踐以下目標：

- 一、透過競賽，激發數位青年榮譽感並凝聚團隊精神，積極準備期末及個人實作報告，呈現最好的成果。
- 二、提供最佳展現成果平台，增加場域、業師及數位青年交流觀摩的機會，以利學習及擴散。
- 三、藉由鼓勵優秀數位青年之成果展現，建立 T 大使品牌，促成 T 大使之就業媒合。

貳、活動時間

競賽階段	時間	備註
報名日期 (線上)	1. 第一梯次: 112 年 08 月 11 日(星期五) 00:00~ 112 年 08 月 17 日(星期四) 23:59 2. 第二梯次: 112 年 10 月 06 日(星期五) 00:00~ 112 年 10 月 12 日(星期四) 23:59	收件為期一週
評選日期	112 年 10 月 16 日(星期一)~ 112 年 10 月 20 日(星期五)	
入圍名單公告	預計112年11月01(星期三)前於網站公告	
決賽 暨頒獎典禮	預計112年11月11日(星期六)	典禮時間依實際情況調整；入圍隊伍需出席並進行3分鐘閃電講決賽，若未出席視為棄權。

參、參賽資格

- 一、參賽對象：第四屆數位青年。
- 二、申請資格：報名截止日前須具備培育身份，經實作業師同意後即可參賽。

肆、競賽組別

- 一、競賽分為「實作成果組」與「創意延伸組」。
- 二、實作成果組
 - (一)青年以各實作場域為單位報名參賽，每場域限報名乙次。
 - (二)參賽作品須以實作內容為基礎。
 - (三)主題學院參賽單位以各實作場域為單位參賽。
- 三、創意延伸組
 - (一)組成可為同場域青年或不同場域青年。
 - (二)可同時報名實作成果組與創意延伸組，並不限報名創意延伸組次數。

伍、獎勵方式

依組別設立「實作成果組」與「創意延伸組」及現場獎項「舞台人氣獎」、「粉絲號召獎」，得獎團隊可依各獎項獲得獎金，同時每位獲獎團隊之數位青年與該組實作企業可獲得數位獎狀與得獎 NFT 紀念款。

組別	獎項	獲獎數	獎金
實作成果組	特優獎	2	60,000 元
	優等獎	3	30,000 元
	甲等獎	5	20,000 元
	佳作	10	8,000 元
創意延伸組	特優獎	2	30,000 元
	優等獎	1	20,000 元
	甲等獎	1	10,000 元
	佳作	5	8,000 元
現場獎			
舞台人氣獎 [由 T 師父、T 大使與計畫相關人員於閃電講決賽中投票，票數最高者]		1	10,000 元
粉絲號召獎 [參賽隊伍邀請粉絲、親友於決賽中投票，票數最高者]		1	10,000 元
總獎項		31	540,000 元

陸、報名說明

一、線上報名資料填寫：於報名網站填寫資料

(網址: <https://3t.org.tw/cp.aspx?n=119>)

(一)選擇報名組別：實作成果組或創意延伸組。

(二)填寫報名資料：業師姓名、場域名稱、培訓梯次、專業領域、
專題名稱、團隊人數、參賽人姓名、聯絡人資訊。

二、繳交文件：依培育梯次所依規定期間內，至數位之星競賽報名網站完成報名申請並上傳、提交作品及參賽者切結暨業師同意書：

(一)實作成果組：實作成果組參賽專題簡報、5 分鐘說明影片及
參賽者切結暨業師同意書 1 式。

(二)創意延伸組：創意延伸組參賽專題簡報、5 分鐘說明影片及
參賽者切結暨業師同意書 1 式。

三、上傳資料說明：

(一)簡報：限 20 頁內之簡報(不含封面、封底與目錄)，檔案須小於
10M，內容應包括：

實作成果組簡報大綱	創意延伸組簡報大綱
1. 企業數位轉型需求及營運目標	1. 原實作內容說明
2. 數位解決方案	2. 創新性主題與價值說明
3. 數位工具運用說明(含功能示範)	3. 數位解決方案

<p>4. 質化/量化目標達成狀況</p> <p>5. 未來精進建議</p> <p>6. 團隊協作分工</p> <p>7. 與企業如何協作與溝通</p>	<p>4. 數位工具運用說明 (含功能示範)</p> <p>5. 質化/量化目標達成狀況或預期 成果</p> <p>6. 創新落地性說明</p>
--	--

(二) 5 分鐘說明影片

影片內容及格式
<ol style="list-style-type: none"> 1. 影片請以簡報內容說明、系統及成果展示為主。 2. 格式： <ul style="list-style-type: none"> • 影片解晰度 720p 以上 • 可接受的影片檔案：MP4、WMV 3. 繳交方式： <p>請先上傳至YouTube，隱私權點選為「不公開(僅知道網址的才能觀看)」，上傳後將影片嵌入碼填入線上報名資料內以及Google雲端資料夾。</p> 4. 注意事項： <p>簡報說明檔建議採用office365 PPT旁白錄製形式，若團隊採其他錄製軟體或形式亦可，但統一上傳格式為mp4。(office365錄製方式教學影片https://www.youtube.com/watch?v=QwBrIHXiKws)</p>

(三) 參賽者切結暨業師同意書(附件一)：

由所有團隊成員親筆簽名，需掃描成 PDF 檔，且檔案大小不得超過 2MB。

柒、評選說明

- 一、評選方式：由主辦單位邀請產官學研、跨領域專家擔任評選委員，依據評選項目進行評分，以決定獎項與名次。
- (一) 評選流程：由評選委員就各參賽組別所繳交之資料與影片，依評分標準進行評選，評選結束後召開共識會議，選出入圍名單。
 - (二) 公告名單：預計於 112 年 11 月 01 日(星期三)前於網站公告決賽入圍名單及簡報順序。
 - (三) 決賽暨頒獎典禮：於決賽現場，入圍隊伍依序上台簡報，每組進行 3 分鐘作品簡報，並由委員抽取隨機問題予以回覆，再進行評分與決議，並於頒獎典禮公告得獎獎項與名次。
 - (四) 舞台人氣獎：由 T 師父、T 大使與計畫相關人員於數位之星閃電講決賽時進行線上投票，票數統計最高者獲獎。
 - (五) 粉絲號召獎：由入選隊伍邀請親友於決賽中投票，票數統計最高者獲獎。

二、評分標準：

(一)實作成果組

評分項目	說明	比重
掌握轉型關鍵	<ul style="list-style-type: none"> • 場域數位轉型需求及營運效益目標的掌握度 • 對應作法及數位解決方案的可行性 	30%
熟悉數位工具	<ul style="list-style-type: none"> • 數位工具應用的完整性(如:系統功能示範、數據可視化或預測模型等) • 質化/量化目標達成狀況 	30%
升級營運策劃	<ul style="list-style-type: none"> • 具體優化或擴散建議 • 預期成果的合理性 	20%

團隊協作溝通	<ul style="list-style-type: none"> • 團隊間協作與分工 • 與企業協作與溝通 	20%
--------	--	-----

(二) 創意延伸組

評分重點	說明	比重
主題創新價值	<ul style="list-style-type: none"> • 創新主題與實作內容的差異性和價值說明 • 對應作法及數位解決方案的可行性 • 鼓勵數位社會創新、高齡科技、新興科技之主題創新應用，提出依上述主題規劃之執行內容說明 	40%
數位工具應用	<ul style="list-style-type: none"> • 數位工具應用的完整性(系統功能示範、數據可視化或預測模型) • 質化/量化目標達成狀況或預期成果合理性 	30%
創意的落地性	<ul style="list-style-type: none"> • 服務應用的擴散性或市場性 • 具體推廣策略 	30%

(三) 現場獎

項目	說明
舞台人氣獎	決賽當下由 T 師父、T 大使和計畫相關人員一人一票，針對所有決賽隊伍進行現場投票，票數統計最高者獲獎
粉絲號召獎	決賽當下由入選隊伍邀請親友於決賽中現場投票，票數統計最高者獲獎

捌、其他說明

- 一、實作成果組與創意延伸組參賽者有下列情形之一者，主辦單位有權取消參賽資格；對於獲獎團隊撤銷其獎項並追回獎金、銷毀數位獎狀與得獎 NFT 紀念款：
 - (一) 參賽所提報之各項資料有虛偽不實者。
 - (二) 參賽作品涉及剽竊、抄襲或其他侵害他人專利、專門技術、著作權或其他智慧財產權。
 - (三) 同一作品以不同名稱或不同團隊來參賽。
 - (四) 創意延伸組競賽作品與實作成果組作品雷同。
- 二、入圍隊伍需全程參與數位之星相關活動，如全隊隊員皆因個人因素導致無法出賽或放棄比賽，視為全隊退賽，執行單位有權不派發獎金、獎狀等任何獎勵。
- 三、評選與閃電講競賽過程中，除主辦單位同意修改之資料(如個資錯誤、位置誤填、錯字等)，所有參賽簡報資料將依上傳內容進行評選，不得進行修改。
- 四、實作成果組與創意延伸組參賽者須配合主辦單位推廣宣傳需要，提供參賽作品相關資料、影片剪輯、接受攝影等作為競賽專輯、宣傳影片於國內外非營利使用。
- 四、本企劃書如有未盡事宜，主辦單位保有補充、修改等相關權利，將有權以公告方式修改之，並以網站最新公告為準，不另行通知(網址: <https://3t.org.tw/cp.aspx?n=119>)。

附件一

數位之星競賽

參賽者切結暨業師同意書

〔第一部分〕

參賽者擔保對本參賽作品擁有智慧財產權，並對本參賽作品及其他相關之資料，無抄襲、剽竊、重製或仿製他人智慧財產權之情事，如有使用他人之音樂、音效、圖片、圖像、影像等素材，亦已取得他人之合法授權。若有違反上列情事，願負一切法律責任。

參賽者組名	參賽者姓名	身分證字號

業師本人已確認上述參賽者皆參與本次實作，且本次參賽作品內容無涉及本人代表之公司（實作場域）商業機密並同意上述參賽者參與本次競賽。

業師簽名：_____

時間：112 年____月____日

〔 第二部分 〕

本參賽隊伍(請填參賽者組名)_____，報名參選「數位之星競

賽」，對下列項目已充份瞭解並遵守相關規範：

- 一. 實作成果組與創意延伸組參賽者有下列情形之一者，主辦單位有權取消參賽資格；對於獲獎團隊撤銷其獎項並追回獎金、銷毀數位獎狀與得獎 NFT：
 1. 參賽所提報之各項資料有虛偽不實者。
 2. 參賽作品涉及剽竊、抄襲或其他侵害他人專利、專門技術、著作權或其他智慧財產權。
 3. 同一作品以不同名稱或不同團隊來參賽。
 4. 創意延伸組競賽作品與實作成果組作品雷同。
- 二. 入圍隊伍需全程參與數位之星相關活動，如全隊隊員皆因個人因素導致無法出賽或放棄比賽，視為全隊退賽，執行單位有權不派發獎金、獎狀等任何獎勵。
- 三. 實作成果組與創意延伸組參賽者須配合主辦單位推廣宣傳需要，提供參賽作品相關資料、影片剪輯、接受攝影等作為競賽專輯、宣傳影片於國內外非營利使用。

此致 數位發展部數位產業署 台北市電腦商業同業公會

團隊所有成員簽名(請親簽)手簽或電子簽均可