2020 通訊大賽－5G 領航創新應用競賽

壹、競賽緣起與目的

第五代通訊技術於 2020 年正式跨入全球商用階段，預期為各大產業創造無限商機。因應臺灣 2020 年正式邁向 5G 元年，經濟部工業局為推動 5G 跨域人才培育，於本年度通訊大賽增設「5G 領航創新應用競賽」全新賽軌。競賽以 5G 為主軸，提供團隊展現實作與創新創意能力的絕佳舞台，並協助團隊與業界媒合交流，接軌 5G 產業趨勢。

貳、舉辦單位

主辦單位：經濟部工業局

執行單位：財團法人資訊工業策進會

參、競賽資訊

一、參賽對象：

1. 不限國籍與年齡；新創團隊、公司行號、社會人士或學生皆可組隊參加。
2. 每隊由 1 至 5 人自由組成，成員不得跨隊或跨競賽；建議團隊成員為跨領域組合。
3. 每隊得設指導老師/專家至多 2 名。

二、截稿時間：即日起至 7/15(三)中午 12 點前。

三、雙軌賽制：本競賽以「實作組」及「概念組」之雙軌賽制進行

1. 實作組：延續通訊大賽辦理傳統，著重研發實作，需實際繳交作品原型，並於 5G 實驗場域進行驗證(如：工業局 digiBlock，或其他經評審團同意之實驗環境)。
2. 概念組：激發 5G 創新應用發展情境，著重創新構想，參賽隊伍需按大會提供之提案格式繳交概念企畫提案，以利後續評分。

四、五大領域：本競賽以發展 5G 特定領域解決方案為主軸，需結合 5G 通訊技術特性，並屬於下述五大應用領域，發展創新產品與構想。

1. 展演領域
2. 遊戲領域
3. 交通領域
4. 製造領域
5. 運動領域

肆、競賽獎項與獎金

一、實作組：冠軍 30 萬元、季軍 10 萬元、亞軍 5 萬元。

二、概念組：五大領域各取一隊優勝，每隊獎金 5 萬元。

伍、評審標準

一、實作組

1. 與 5G 連結性(50%)：作品充分突顯 5G 對領域應用之優勢。
2. 技術成熟度(30%)：作品可於 5G 環境進行驗證(如：工業局 digiBlock，或其他經評審團同意之實驗場域)，並提供 4G 與 5G 成效差異 。
3. 商轉可行性(20%)：未來可商品化程度或發展潛力。

二、概念組

1. 技術創新性(45%)：市面上未出現類似產品或可改善解決現有產品之不足。
2. 與 5G 連結性(45%)：作品可充分突顯 5G 特性對領域應用之優勢 。
3. 商轉可行性(10%)：未來可商品化程度或發展潛力。

陸、注意事項

一、欲了解完整競賽資訊請至 2020 通訊大賽－5G 領航創新應用競賽網站 https://www.mobilehero.com/competitions/5g-plus.html

二、倘參賽者之參賽作品係參考自己先前作品或他人開發之應用軟體、服務，或與他人開發之應用軟體、服務相似，參賽者應於參賽作品中主動說明其差異性；倘參賽者有使用他人原始碼或技術，參賽者應於參賽作品中主動說明並註明該原始碼或技術之出處。

三、參賽作品若欲申請專利，敬請參賽者於參賽前逕行向智慧財產局提出申請，以避免作品因參與競賽公開而失去新穎性，影響申請結果。

四、所有入圍及獲獎獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「增設」或「從缺」調整名額，亦可由評審團決議更動獎項名稱。為維持競賽公正性和評分需求，主辦單位有權要求複賽入圍隊伍和得獎隊伍提供其詳細原始設計資料文件。

五、參賽者同意主辦單位得將其參賽作品予以公開發表、重製、公開播送、公開展示、重新編輯、出版等非商業用途之實施，且參賽者不得對於上述實施要求任何形式之報償。

六、參賽者擔保為參賽作品之原著作權人，並同意主辦單位擁有該參賽作品之公開發表、重製、公開播送、公開展示、重新編輯與出版等使用於學術或推廣教育之權利。若有因該參賽作品而引起智慧財產糾紛、訴訟等，均由參賽者全權負責。

七、參賽者同意主辦單位得將其個人資料及其相關參賽作品納為「2020 通訊大賽『5G 領航創新應用競賽』媒合人才資料庫」之用。

八、凡獲選之團隊必須配合主辦單位，進行相關評選、表揚、補助及媒體採訪報導等工作。並須配合主辦單位進行後續效益追蹤 3 年。

九、如有未盡事宜，主辦單位與執行單位得以隨時修訂參賽文件或公佈於活動網站。

柒、競賽相關事宜詢問：請寄信至：5gplus@mobilehero.com、加入 Line 客服帳號：5gplus 或撥打報名專線 0968-083-055 黃小姐。