

# 全國大學校院數位人文大數據學生競賽 110 年報名簡章

## 壹、目的

- 一、鼓勵學生投入大數據科技於數位人文的創新應用，進行跨領域合作，透過實際操作達成「做中學」的效果。
- 二、激勵學生利用大數據數位人文知識發揮創意，培養將成果商品化的能力，提升未來實務執行與解決問題的能力，以回應市場需求、與產業接軌。競賽成果將妥善保存與公告，引導更多學子對數位人文產生興趣，進而開始接觸並學習。
- 三、透過競賽過程協助學生累積大數據應用於數位人文領域的實作經驗，增加與業界交流的機會，提早接觸產業與實務技術，以強化產學間的連結。

## 貳、活動執行單位與聯絡方式

- 一、指導暨補助單位：教育部資訊及科技教育司
- 二、主辦單位：國立政治大學
- 三、協辦單位：教育部數位人文創新人才培育計畫—數位人文社科教學資源中心、教育部數位人文創新人才培育計畫總辦公室
- 四、聯絡方式：
  - (一)聯絡人：賴小姐
  - (二)聯絡電話：02-29393091 分機 51476
  - (三)E-mail：rc.tcdh@gmail.com

## 參、報名與競賽

- 一、參賽資格：
  - (一)對跨領域合作及大數據分析應用於數位人文相關議題有興趣之全國大學校院在學學生(含應屆畢業生)。
  - (二)參賽組別：本次競賽共分 3 組，皆鼓勵不同專長領域之師生進行跨領域、跨系或跨校的合作。各作品得依其是否具備實體成果，擇一組別報名。每人每隊於各組僅得報名一項作品；必要時，主辦單位得視情形修正參賽團隊之組別。各組說明如下：
    1. 築夢組：創意作品處於發想階段並有實體數位化成果之可能性，大學部學生 2 至 10 位，得有指導老師至多 2 位。
    2. 踏實組：創意作品已具實體數位化成果，大學部學生 3 至 10 位，應有指導老師 1 至 3 位。
    3. 攻頂組：創意作品已具實體數位化成果，研究所學生(含碩博班、研究所與大學部學生混合組隊)3 至 10 位，應有指導老師 1 至 3 位。
- 二、報名：
  - (一)報名期間：即日起至 110 年 12 月 12 日止，採線上報名，逾期或報名資料不全者，恕不受理。
  - (二)報名方式：請上本競賽網站報名，網址：<https://reurl.cc/mLrxG9>。
  - (三)繳交資料：申請資料應完備，資料不齊全者，一律不予受理。應繳交資料如下：
    1. 報名表：各參賽團隊應推派代表學生於競賽網站上填表，每件作品並應填寫一份報名表。報

名表上應詳列團隊成員，未登記與未使用報名表中所列電子信箱註冊之成員將喪失獎金分享資格。

2. 參賽同意書：每項作品提供一份參賽同意書(附件 1)，除簽章處外，應以電腦繕打，且完成後掃描成 PDF 檔，並同時將 Word 檔與 PDF 檔上傳至競賽網站之報名網頁。

3. 作品：

(1)繳交方式：於報名截止日前，將作品相關資料投稿至競賽網站。

(2)作品規格：

| 作品    | 說明/格式  | 築夢組   | 踏實組、攻頂組  |
|-------|--|-------|--|
| 主題    | <p>1. 築夢組與踏實組主題不限，然須符合「數據及大數據分析等數位工具應用於數位人文相關產業的實作(踏實組)或發想(築夢組)、展現團隊跨領域知識的融合及創新應用」之原則。</p> <p>2. 攻頂組作品須使用「人文社會資料庫名錄檢索」(<a href="http://husscat.hss.ntu.edu.tw/">http://husscat.hss.ntu.edu.tw/</a>)中相關資料庫的數據，結合新興數位工具，產生與人文產業/議題相關之實作、展現團隊跨領域知識的融合及創新應用。由於全球疫情衝擊了人們在社會、政治、經濟、產業、醫療、乃至個人心理健康及衛生習慣等各面向的演變，故本年度特別鼓勵團隊以<b>疫情</b>為主軸展開聯想(但不限)。</p>  |       |  |
| 作品構想書 | <p>1. 作品構想書應包含封面、目錄與內文。</p> <p>2. 封面包含：參賽組別與作品名稱。</p> <p>3. 內文包含：</p> <p>(1)創作動機與目的</p> <p>(2)作品介紹：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 如何運用大數據結合數位工具與人文知識產出創新作品。(「攻頂組」須列出所應用之數據從「人文社會資料庫名錄檢索」出發的完整連結路徑。)</li> <li>● 說明其實用性、市場性或產業連結性及其對經濟或人文社會的貢獻</li> </ul> <p>(3)團隊成員之跨領域合作情形與分工說明</p> <p>(4)作品使用手冊(築夢組非必填)</p> <p>(5)參考資料</p> <p>(6)其他</p> <p>4. 以 Word 檔轉存 PDF 檔形式繳交，頁數以 30 頁為限，檔案以 10MB 為限。</p> <p>5. 檔案命名方式：參賽組別—作品名稱。</p> | 必繳交   | 必繳交  |
| 影片    | <p>1. 可將作品操作流程剪輯成影片以展示及補充說明。</p> <p>2. 影片標題以「110 年大數據學生競賽+作品名稱」、解析度需 1280x720 畫素以上、上傳至 Youtube 並設定為公開瀏覽，並開放影片嵌入</p>  | 選擇性繳交 | <p>1. 選擇性繳交影片。</p> <p>2. 必繳交數位化作品(程式/網頁/互動裝置</p> |

| 作品   | 說明/格式  | 築夢組 | 踏實組、攻頂組                                 |
|------|--|-----|---|
|      | 功能，於線上投稿時應提供影片連結。  |     | 等)。                                     |
| 雲端   | 1. 資料夾名稱為「110 年大數據學生競賽+作品名稱程式」，放入遊戲或互動裝置之主程式、安裝檔與其他欲提供之程式壓縮檔案(程式請提供 PC 執行版)。於線上投稿時提供雲端連結，並開放下載權限且將檔案保留至競賽結束。 |     | 3. 若使用付費軟體者，須另外繳交程式碼 PDF 檔及程式說明影片，以利審查。 |
| 網頁   | 成果如為網頁，於線上投稿時應提供網頁網址。  |     |   |
| 封面圖片 | 作品或團隊照片皆可，建議尺寸為 480x350 畫素，圖檔上限為 2MB。  | 必繳交 | 必繳交                                     |

4. 團隊成員異動具結書：非必繳交項目。報名截止後，團隊成員(指導老師及學生)如有異動，應填寫「團隊成員異動具結書」(附件 2)，表件經送出後，如需替換或增刪，應於報名截止日前聯繫主辦單位，並出示相關證明，以作為抽換依據。未具結者將取消團隊參賽資格。

## 肆、評選辦法

一、參加作品應為原創，不得抄襲，並符合本競賽目的。作品如已參加過其他競賽，亦不得投件至本競賽。

二、如有使用數據，資料來源應為具公信力或競賽主辦單位指定之資料庫，並載明資料內容及範圍。如為自行採集之資料，應說明採集之方法並公開其資料，作為評審之依據。

三、本競賽評選分為資格審查、作品審查及公開展示等三階段，說明如下：

(一)資格審查：由主辦單位針對申請資格、繳交資料及作品格式符合規格與否等進行審查。

(二)作品審查：由主辦單位遴聘專家學者擔任評審委員進行評分。

(三)公開展示：由所有知悉競賽網站者針對各組至多 12 件較高分之作品進行投票，各組最高得票之作品為各組最佳人氣獎。

四、審查指標：

(一)創作動機或所發想問題的有趣性、新穎度及受關注度。

(二)作品設計所應用或產出之數據及資訊的可信度。

(三)作品設計與使用或產出之數據以及數位工具間之關聯性及適切性。

(四)作品對生產流程及產業發展之貢獻性、具商業價值或商品化的可能性、具創投或育成合作之吸引力、或對社會、人文、自然、環境保育領域具創新價值。

(五)作品於功能、方法或流程之創新程度。

(六)團隊成員分工之適切性、各自專業運用之有效性、跨域知識之融合與創新性。

(七)實作作品與構想書中所介紹之作品功能相符性。(適用於踏實組及攻頂組)

(八)實作作品之使用方便性、美感度，及使用手冊之易讀性。(適用於踏實組及攻頂組)

五、為確保競賽之公正、公平，所有評審委員均簽訂保密協定並遵循規範善盡保密責任。

六、參賽者應確實遵守學術倫理及法律規範，創作過程或產出如有參考或引用他人作品者，參賽者應註明其來源出處及原作者姓名，或取得著作財產權人之授權。涉及他人智慧財產權者，參賽者應依相關法令規定辦理。違反規定者，該作品取消參賽資格。

## 伍、獎勵機制

### 一、參賽獎勵：

#### (一)築夢組：

第一名：獎金新臺幣（以下同）五萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

第二名：獎金四萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

第三名：獎金三萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

佳作：二名，各得獎金二萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

最佳人氣獎：獎金一萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

#### (二)踏實組：

第一名：獎金十五萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

第二名：獎金十萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

第三名：獎金八萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

佳作：四名，各得獎金二萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

最佳人氣獎：獎金一萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

#### (三)攻頂組：

第一名：獎金二十萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

第二名：獎金十五萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

第三名：獎金十三萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

佳作：四名，各得獎金二萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

最佳人氣獎：獎金一萬元，指導老師與每位學生各頒獎狀一紙。

(四)各組獲獎名次得從缺或並列。如從缺，主辦單位得依據各組從缺名額增加佳作名額。

(五)以上獲獎獎金僅限學生領取。各組前三名團隊之指導老師每位可支領二千五百元指導費。

二、投票抽獎：為提升參與度，將於競賽結束後，自參與網路投票者抽出四十人，每人可獲獎金一千元。每人限獲獎一次。

## 陸、獎金領取

一、參賽得獎團隊：由團隊填寫「獎金分配同意書」（附件3），經團隊全體人員合併簽章「個人領據」（附件4）後，繳至主辦單位辦理，匯入獲獎學生帳戶。所得獎金之相關稅務，依據本國相關稅法執行。

二、投票抽獎：由中獎人填寫「個人領據」後，繳至主辦單位辦理，匯入中獎人帳戶。所得獎金之相關稅務，依據本國相關稅法執行。

三、得獎團隊與抽獎中獎人應於111年3月15日(星期五)下午5時前，將獎金分配同意書、個人領

據正本與郵局存摺封面影本一併寄至主辦單位，逾期視同放棄。主辦單位收件資訊如下：

- 地址：11605 臺北市文山區指南路二段 64 號
- 收件單位：國立政治大學 經濟系 人工智慧經濟學研究中心收

## 柒、競賽相關重要時間

- 一、報名與作品上傳時間：即日起至 110 年 12 月 12 日(星期日)下午 11 時 59 分止。
- 二、公開展示網路投票時間：111 年 2 月 10 日(星期四)上午 9 時至 2 月 16 日(星期三)下午 5 時止。
- 三、競賽得名與得獎公布時間：111 年 3 月 1 日(星期二)。

## 捌、注意事項

- 一、參賽者皆應簽署參賽同意書及個人資料蒐集處理使用同意書，並遵守本簡章之各項規定。
- 二、全體著作權人應同意全程參加競賽與展示，並同意主辦單位對作品內容進行刊登、展示及推廣教育。
- 三、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，有具體事實者，將撤銷資格與獎勵，並繳回已發出之獎金。
- 四、獲獎之競賽作品如涉及智慧財產權或其他權利之侵害、糾紛與訴訟，經法院判決屬實者，獲獎資格與獎勵將予追回，全體著作權人並應負相關法律責任，主辦單位不負任何法律責任。
- 五、參賽同意書之內容將作為將來展示看板、參展手冊、證書內容依據，務必仔細填寫。
- 六、參賽作品如遇任何爭議，主辦單位保有最終決定權。
- 七、主辦單位基於特殊情況或理由，得取消、終止、修改或暫停本競賽。