

國立臺中科技大學商業經營系第六屆【創出名堂】企劃實作競賽要點

114 年 2 月 24 日 113 學年度第 2 學期第 1 次系務會議通過

一、活動目的：

本活動旨在透過競賽形式，培養學生團隊從社會企業到新創事業的構思能力，並強化其在創意、創異及創益三方面的綜合實踐力。活動設計將以「三創」為核心理念，從多面向課題引導學生團隊培養創意思維，並在動手實踐中學習如何從概念到落地，實現從想法到執行的全面提升。競賽鼓勵學生團隊關注市場需求與社會問題，以商業模式創新與科技應用來設計解決方案，鍛鍊問題解決能力及創業思維，以實現有影響力且可持續發展的商業願景。

二、主辦單位：商業經營系、匯芳集團、智慧產業學院 USR 深耕型計畫。

三、參加對象：

(一) 創業規劃組：全國大專院校在校生(含研究生)。

(二) 資訊組(概念應用與主題實作)：全國大專院校在校生(含研究生)。

(三) USR 行銷企劃組：全國大專院校在校生(限大學部、專科生)。

四、參賽規定：

(一) 組隊參加，【創業規劃組】、【資訊組】每組人數以 2-5 人為原則，【USR 行銷企劃組】以 2-10 人為原則。

(二) 鼓勵跨校或跨系組隊，惟每位成員不得跨隊重複參賽，報名後若無不可抗力因素，不得更換參加人選或中途棄賽。

五、活動時程：

組別	【創業規劃組】	【資訊組】		【USR 行銷企劃組】
		概念應用	主題實作	
報 名 時 間	114 年 3 月 17 日(一)至 114 年 4 月 14 日(一) 中午 12：00 截止			
初賽收件 截止時間	114 年 5 月 2 日(五) 中午 12：00 截止			114 年 5 月 9 日(五) 中午 12：00 截止
初賽審查 結果公告	114 年 5 月 9 日(五) 公告官網			114 年 5 月 12 日(一) 公告官網
決 賽	114 年 5 月 16 日(五) 13：30 開始(中商大樓 7203、7204、7208、7209 討論室)			
頒 獎	114 年 5 月 16 日(五) 15：30 開始(中商大樓 7212 國際會議廳)			

六、線上報名及收件規定：

1. 至報名網站填寫報名資料，並於收件截止日前將簡報上傳至活動網站，檔案名稱請依此格式命名：【創出名堂 6_ 創業規劃組/USR 行銷企劃組/資訊組(概念應用/主題實作)_隊名】。
2. 各組別繳件規定：

組別	【創業規劃組】	【資訊組】		【USR 行銷企劃組】
		概念應用	主題實作	
須繳交 資料	創業計劃書 提案簡報	資訊應用 企劃簡報	(1)作品說明書簡報 (2)作品介紹影片 (影片長度限 2 分鐘以內)	USR 創新 企劃簡報
加分 項目	得提供 2-3 分鐘 募資短影片 可參考 成功案例 大專 校院創新創業實 戰模擬學習平臺	得提供 2-3 分鐘短影片		

七、競賽主題：

● 【創業規劃組】

題目不拘，舉凡綠色與永續創新、社企創新、寵物經濟、銀髮長照、地方創生、智慧商業模式與金融科技創新等議題皆不限，營運方式為社會企業、新創或大學社會責任(USR)均可，惟創業簡報主軸須以一份完整的創業營運計劃書架構來發揮，並得從募資角度發揮創意製作 2~3 鐘以內的短影片。

※創業簡報格式規定：須含括市場機會點與欲解決問題、產品/服務與應用情境、市場規模與營運目標、市場競爭分析、行銷推廣計畫、財務預測與預算規劃。

● 【資訊組-概念應用/主題實作】

以智慧科技，創新服務流程，創新經營模式，創新產品應用於新世代之下的數位轉型，含括的主題包括但不限於，ICT 創新應用、智慧製造、區塊鏈、IoT、AI、大數據、雲端應用、行動應用、行動支付、智慧聯網、資訊安全、AR/VR、5G、社群媒體與內容創作應用等議題皆可，依選定主題進行應用發想並提出具創意與可行的資訊應用企劃簡報(概念應用)或作品說明書簡報(主題實作)。相關主題說明如下：

- (一) ICT 創新應用：參賽隊伍需提出一個創新的 ICT 應用概念或作品，包括但不限於雲端運算、大數據分析、人工智能等技術的應用，以提升業務效率或改善生活品質。

- (二) 智慧製造與 IoT：運用物聯網 (IoT) 技術，開發智慧製造解決方案，提高製造業生產效率、品質控制或節能減排等方面的應用。
- (三) 區塊鏈技術應用：提出具有創新性和實用性的區塊鏈應用方案，可以是供應鏈管理、金融服務、智能合約等領域的應用。
- (四) 行動支付與智慧聯網：提出安全、方便的行動支付應用概念或作品，並將其與智慧家居、智慧城市等相關應用結合，建立智慧聯網生態系統。
- (五) 資訊安全與隱私保護：設計具有高度安全性的資訊系統，關注數據隱私保護、網路攻擊防禦等議題，並提出解決方案。
- (六) AR/VR 應用：提出具有創意和實用性的擴增實境 (AR) 或虛擬實境 (VR) 應用概念或作品，可以應用於教育、醫療、旅遊、文化娛樂等領域。
- (七) 5G 技術應用：運用 5G 技術，開發高速、低延遲的應用，如多人遠程協作、遠程醫療、虛擬現實遊戲等。
- (八) 社群媒體與內容創作應用：針對社群媒體需求開發應用，如社群數據分析工具、內容創作輔助、數位品牌互動工具，增強品牌與用戶的互動性。

※簡報格式規定：

概念應用：須含括作品概念介紹、欲達成目的或解決之問題、商業分析、現有之類似產品分析、結論。

主題實作：須含括創意發想動機/欲解決之問題、作品介紹(完成作品之功能、規格、特色與使用情境介紹等)、技術內涵、實用性分析、成本分析、現有之類似產品分析、結論。

● **【USR 行銷企劃組】**

- (一) USR 創新企劃簡報：報名時，請填寫主辦單位所公布的大學社會責任(USR)合作夥伴清單的志願序，報名截止後，將於 4 月 15 日前於活動官網公告媒合結果，參賽隊伍請洞察需求進而激發團隊之創新創意，提交品牌設計與商業模式創新企劃，並以 Power Point 簡報檔呈現。
- (二) 合作廠商清單：本次競賽之合作夥伴有小半天休閒農業區、糯米橋休閒農業區、大雁休閒農業區等。

※簡報格式大綱說明：

- 場域介紹

- 場域現況分析(含環境分析、消費者分析與商業模式分析)
- 品牌設計創新規劃
- 商業模式創新規劃
- 預算規劃和可行性分析

八、競賽獎勵：

(一) 創業規劃組(取前 3 名與佳作 3 組)：

金獎：新臺幣 12,000 元、獎狀乙紙。

銀獎：新臺幣 8,000 元、獎狀乙紙。

銅獎：新臺幣 6,000 元、獎狀乙紙。

佳作：新臺幣 3,000 元/組、獎狀乙紙。

(二) 資訊組(各取前 3 名與佳作 3 組)：

資訊應用

金獎：新臺幣 12,000 元、獎狀乙紙。

銀獎：新臺幣 8,000 元、獎狀乙紙。

銅獎：新臺幣 6,000 元、獎狀乙紙。

佳作：新臺幣 3,000 元/組、獎狀乙紙。

主題實作

金獎：新臺幣 18,000 元、獎狀乙紙。

銀獎：新臺幣 14,000 元、獎狀乙紙。

銅獎：新臺幣 12,000 元、獎狀乙紙。

佳作：新臺幣 5,000 元/組、獎狀乙紙。

(三) USR 行銷企劃組(取前 3 名與佳作 3 組)：

金獎：頒給禮券 10,000 元、新臺幣 3,000 元、獎狀乙紙。

銀獎：頒給禮券 8,000 元、新臺幣 2,000 元、獎狀乙紙。

銅獎：頒給禮券 6,000 元、新臺幣 1,000 元、獎狀乙紙。

佳作：頒給禮券 2,000 元、新臺幣 500 元/組、獎狀乙紙。

(四) 各組獎項最低分數之規定 (若參賽團隊總分未達各獎項最低分數，該組獎項得從缺)

金獎：90 分(含)以上

銀獎：85 分(含)以上

銅獎：80 分(含)以上

佳作：75 分(含)以上

(五) 企業獎：

從各組前 3 名(金獎、銀獎、銅獎)共計 12 組中，由贊助企業篩選出 1 名企業獎，頒予獎勵金新臺幣 5,000 元、獎狀乙紙(視情況得從缺)。

九、評審標準：

組別 評審標準	創業規劃組	資訊組		USR 行銷企劃組
		概念應用	主題實作	
初賽評分 項目	1. 提案的創新性與競爭優勢(40%) 2. 潛力及可行性(30%) 3. 架構完整性(20%) 4. 社會影響力(10%) 5. 影片為加分項目		1. 提案的創新性與競爭優勢(40%) 2. 潛力及可行性(30%) 3. 架構完整性(20%) 4. 社會影響力(10%)	
決賽組數	初賽每組各篩選出 6 組進入決賽(視情況酌予增減)			
總成績比例	決賽 100%			
決賽評分 項目	1. 創業規劃完整性 30% 2. 市場可行性及競爭優勢 20% 3. 技術/產品/商業模式創新獨特性 30% 4. 簡報表達與答辯能力 20%	1. 作品概念介紹 30% 2. 欲達成目的或解決之問題 30% 3. 商業分析 10% 4. 現有之類似產品分析 10% 5. 簡報表達與答辯能力 20%	1. 作品創作理念 20% 2. 市場應用之可行性 20% 3. 成本分析 10% 4. 實用價值 20% 5. 簡報表達與答辯能力 10% 6. 實際作品演示 20%	1. 企劃構想完整性 50% 2. 企劃可行性 20% 3. 企劃亮點與表達能力 30%
決賽簡報與 評審時間	● 決賽參賽時間 15 分鐘/組 ● 現場報告時間 10 分鐘/組 ● 評審提問 5 分鐘/組(統問統答) ● 簡報統一由大會電腦播放 ● 各組別入圍決賽的團隊，至少須推派 1 名團隊成員參與決賽，未出席者視同放棄			

十、注意事項：

(一) 為記錄本活動，匯芳集團、智慧產業學院 USR 深耕型計畫、商業經營系(以下簡稱本系)所拍攝之相關照片及動態影像，參賽者同意無償提供本活動使用、編輯、印刷、展示、宣傳或公開上述個人肖像、姓名及聲音等。

(二) 參賽作品應為原始創作並僅限參加此次競賽，凡涉有抄襲或侵害他人著作權或以其他比賽曾獲獎項作品參賽之情形，除得以取消敘獎資格、追回獎金外，本系不承擔肖像權、名譽權、隱私權、著作權、商標權等糾紛而產生的法律責任，其法律責任由參賽者本人自行承擔，倘致本系受有損害者，並應賠償本系之損失。

(三) 參賽者於本活動期間或本活動後所產出的任何作品、成品或成果，同意無償授權本系，使用、重製、修改、合併、出版、散布、再授權及販售程式重製作品、成品或成果，並不得向被授權人主張異議、侵權或訴訟。

(四) 依據個人資料保護法，參加本活動視為了解及同意本系因本活動之需要進行蒐集、處理及利用其個人資料。參賽者欲閱覽、變更、刪除個資或要求本系停止蒐集、處理及利用個人資料，請通知本系。

(五) 本活動內容以本系最新公告為準，若有未盡事宜，悉依本系相關規定或解釋辦理。

十一、 本要點由系務會議討論通過後實施，修正時亦同。