

「智在家鄉」

聯發科技 數位社會創新競賽簡章

一、 活動理念：

從「EVERYDAY GENIUS 創造無限可能」出發，聯發科技相信科技能夠改善人類的生活、有效與世界連結，而每個人都有潛力利用科技創造無限可能。商業需求固然是科技進步的重要動力，但是聯發科技也不斷思考，能不能讓創意來自於熟悉的土地，去理解我們最親近的鄉親，從而產生改變的力量。透過「智在家鄉」競賽，聯發科技希望集結大家的智慧，共同帶動社會創新的實踐。

「智在家鄉」數位社會創新競賽，以台灣 368 鄉鎮市及區為主題範圍，邀請你動心起念，用一個好點子，回應土地和鄉親的召喚。無論是學生或社會人士，包括投身社區改造的有志之士，都歡迎參加「智在家鄉」競賽，把心願化為行動。

科技的力量應該讓每個人都受惠，即使是一個小鄉鎮的問題，如果有人關心，就有改善的可能。從「為家鄉做一件事」開始，每個人都能找到一個改善社會的動機，成就 Everyday Genius。

二、 主辦單位：

財團法人聯發科技教育基金會、聯發科技股份有限公司

三、 參賽主題：

選定一個台灣鄉鎮市或區作為主題對象(可跨區但須註明)，利用數位科技改善該地區的生活或環境的一個問題。為貼近問題真實的背景脈絡，須選擇至少一個該地區公共組織為諮詢或合作對象，如地方政府、在地協會或社團等。

四、 參賽資格：

採團隊與開放型態，每隊由 3 至 5 人自由組成，無年齡、職業、國籍限制，學生團隊、外籍人士、社會人士、非營利組織、地方社團乃至公司行號都可組隊報名，唯組長需具備中華民國國籍。

*如果以公司行號等營利性組織之名義參賽，需檢附「公司、組織參賽同意書」(請於競賽網站下載)。

*為鼓勵社會大眾參與，如初選排名前 20 名的團隊中有任一組員為主辦單位(含集團企業)的員工，則視為「Everyday Genius 示範隊」，主辦單位將另循員工入圍獎勵措施，該團隊將不列入決賽入圍名單，並依分數排名補足決賽入圍名額。

五、 競賽時程：

6/18(一) 17:00 初賽報名	7/25(三) 14:00 初賽結果公告	8月(暫定) 培育期 (工作坊與諮詢)	11/11(日) 決賽簡報檔 繳交	12/1(六) 決賽 (地點、流程另行公告)
--------------------------	----------------------------	---------------------------	-------------------------	------------------------------

六、 評分標準：

初賽(線上書面審核)		決賽(現場簡報)	
社會影響力評估	30%	社會影響力及可行性評估	40%
創意與原創性	30%	創意與原創性	30%
問題分析與掌握	20%	數位科技運用	20%
數位科技運用	20%	簡報表現及計畫成品	10%

七、 獎勵及補助辦法：

(一) 初賽：

初賽將通過 20 組隊伍獲得決賽資格，並有以下獎勵輔導機制：

1. 經費補助：將獲得研發金 5 萬。另可申請最高 5 萬的補助款，須由隊伍提出預算規劃並檢附支出單據，如必要專業耗材、實地調查交通住宿、專業軟硬體設備等，於核定之金額內實報實銷。核銷申請規範將公告於競賽網站。
2. 隊伍培育計畫：決賽隊伍將各有一名導師，於線上提供相關技術諮詢與指導；主辦單位將會根據各隊之主題方向，邀請專家學者提供研習指導課程，詳情將另行公告於競賽網站。

(二) 決賽：

決賽依照各組現場簡報結果，頒發以下獎項：

1. 特優：1 組，獎金 100 萬
2. 優等：3 組，獎金各 20 萬
3. 特別獎：3 組，獎金各 5 萬

八、 報名方式：

於「智在家鄉」競賽網站報名與繳交計畫書：

<https://geniusforhome.mediatek.com>，

計畫書架構可參考附件「計畫內容範本」，亦可自行規劃。

「智在家鄉」
競賽網站



九、 賽事規章：

(一) 報名與作品投稿事項

1. 作品計畫書電子檔請以 PDF 格式上傳。檔案上限 25M。
2. 每位參賽者限報名一隊，每隊參賽隊伍提交作品以 1 件為限。
3. 如以公司行號等營利性組織之名義參賽，需檢附「公司、組織參賽同意書」，請下載檔案填寫並上傳文件掃描檔，如入圍決賽需繳交正本。
4. 參賽隊伍若未依規定交件時程前繳交參賽資料及作品，將視同棄權並取消參賽資格。
5. 作品一律不受理退件，參賽隊伍請自行確保作品投稿流程，若因網路或不可抗力之因素而無法完成作品投稿流程，由參賽隊伍自行負責，主辦單位恕不負相關責任。
6. 如遇作品規格不符、參賽資格不符、檔案格式錯誤以致無法讀取等情形，進而影響資格或評選結果，將以棄權論，主辦單位不另行通知，且恕不負相關責任，請參賽隊伍務必自行確認相關規定與檔案格式正確性。

7. 參賽作品不得涉有誹謗、侮辱、具威脅性、攻擊性、不雅、猥褻、不實、違反公共秩序、違反善良風俗或具有其他不法之內容，違反者主辦單位得不經通知立即刪除該參賽作品，並取消參賽資格。
8. 參賽隊伍應確保資料之真實性與正確性，且未冒用或盜用任何第三人之資料。如有資料不實或不正確之情形，將取消該隊伍參賽資格及得獎資格，已得獎隊伍相關獎勵及補助如數繳回。如有致主辦單位或任何第三人受有損害，亦由參賽隊伍負擔賠償責任，主辦單位恕不負相關責任。

(二) 智慧財產權事項

1. 參賽隊伍所產生之各項資料與成果等內容，如計劃書、簡報、成品等，其一切智慧財產權歸該參賽隊伍所有，但須無償授權給主辦單位(及其指定之第三方)使用，授權使用範圍限於本活動相關及賽後的推廣展示，不得另作為營利或其他範圍使用。
2. 參賽作品可能因參與本賽事而喪失專利新穎性，影響其申請專利之權利，故請參賽隊伍特別注意，如欲為參賽作品申請專利，應於參賽前自行向智慧財產局提出申請。
3. 若參賽作品有參考先前作品或他人開發之軟硬體、服務等，或與他人開發之軟硬體、服務相似，應於作品中主動說明其差異性；若有使用他人原始碼或技術等，參賽隊伍應於參賽作品中主動說明並註明出處。
4. 參賽作品不得侵害他人智慧財產權，不得冒用、拷貝、仿冒、抄襲、數據造假，不得為曾經參與其他賽事入選之作品，不得為已獲得其他資金補助或參加競賽並獲補助之作品，不得為已商品化之產品或服務。違反「智慧財產權相關事項」第3項及第4項者不予評審，一經主辦單位發現或他人檢舉經主辦單位查證屬實者，取消參賽資格及得獎資格，相關獎勵及補助如數繳回。若參賽作品涉及侵害他人智慧財產權之法律責任由參賽者自行負責，與主辦單位無關。

(三) 競賽與評審相關事項

1. 參賽隊伍應尊重評審委員之決定，對評審結果不得異議。

2. 為求競賽之品質，主辦單位有權更動入圍隊伍之數目與獎項，且有權保留任何參賽隊伍之得分成績，參賽隊伍不得異議。
3. 為維持賽事公正性和評分需求，主辦單位有權要求參賽隊伍提供其詳細原始設計資料文件。
4. 賽事過程中若發生任何技術性或非技術性問題，或因其他任何無法掌控之問題，導致影響本賽事正常進行，主辦單位得終止或延後本賽事、調整參賽團隊之權利、取消該參賽隊伍之參賽資格及得獎資格。
5. 如有惡意以電腦程式或其他明顯違反本活動公平性之方式，意圖混淆或影響比賽結果者，或有違法之行為者，一經主辦單位發現或他人檢舉經主辦單位查證屬實者，主辦單位有權立即取消參賽資格及得獎資格，已得獎隊伍相關獎勵及補助如數繳回。

(四) 入圍決賽注意事項

1. 入圍決賽之隊伍中如有未滿 20 歲之參賽組員，需檢附由法定代理人簽立的「未滿 20 歲參賽同意書」並繳交正本。
2. 入圍決賽之隊伍若未依規定交件時程前繳交參賽資料及作品，將視同棄權並取消參賽資格及得獎資格，並得追回相關獎勵及補助，已領取研發金之參賽隊伍需全數繳回。
3. 入圍決賽之隊伍應全程出席本賽事賽程(包含但不限於相關活動，如：工作坊、決賽)，若無故缺席或放棄決賽，主辦單位有權立即取消參賽資格及得獎資格，並得追回相關獎勵及補助，已領取研發金之參賽隊伍需全數繳回。
4. 入圍決賽之隊伍應遵循「初賽入圍補助款核銷申請規範」申請補助款，如相關資料與單據不符者，主辦單位有權不予核發該項金額，入圍之參賽隊伍不得異議。
5. 各項獎項之獎金與研發金，依中華民國所得稅法規定並預先扣繳所得稅，扣除後一律以「匯款」方式核發，入圍之參賽隊伍須自行內部討論獎金分配，並提供相對應受款帳號等相關資料，並配合辦理相關流程作業，以利獎金、研發金與核發作業。

(五) 授權主辦單位事項

1. 參賽組員應同意提供個人資料予主辦單位，主辦單位將遵循「個人資料保護法」，於本活動之特定目的範圍內蒐集、處理及利用參賽組員的個人資料。參賽隊伍有權透過主辦單位連絡信箱提出要求使用、更正、補充、刪除參賽組員所提供之個人資料，惟活動結束前提出刪除個人資料者，視同放棄參加本活動。
2. 凡參與本競賽之參賽隊伍，即視為同意授權主辦單位使用其參賽作品內容及參賽組員個人肖像權，且同意參與主辦單位安排之宣傳規劃，包含但不限於媒體專訪、廣編報導等。

(六) 其他事項

1. 參加本賽事者視為同意遵守本活動之各項規定，如有違反者，主辦單位得不經通知立即取消參賽資格，已得獎者取消得獎資格，相關獎勵及補助如數繳回。
2. 未盡事宜主辦單位保留解釋權利，並有權適時修正之。

十、 聯絡方式：

1. 競賽相關問題，請於「智在家鄉」競賽網站「聯絡我們」留言詢問。
2. 「MediaTek Foundation 聯發科技教育基金會」Facebook 粉絲專頁：
<https://www.facebook.com/mediatekfoundation>
3. 「MediaTek Taiwan」聯發科技 Facebook 粉絲專頁：
<https://www.facebook.com/MediaTekTaiwan/>

附件-計畫內容範本

1. 封面頁：作品名稱與隊伍名稱

請依照規範命名作品名稱：「 (作品主題) ，以 (台灣鄉鎮或區) 為對象」，例如：「螃蟹保育與周邊交通環境共存改善，以屏東縣恆春鎮為對象」。隊伍名稱請統一置中置底。

2. 主題分析

說明作品主題的人事時地等環境背景，建立討論基礎並提出適當假設。

3. 地方組織意見

針對本作品中初步發想，所諮詢或合作之該地區公共組織如地方政府、在地協會或社團等所回饋的意見，或合作的方式。

4. 目標設定及預期社會影響力

此計畫欲改善之議題任務、目標設定及預期社會影響力評估。

5. 行動構想與改善計畫

以數位科技改善社區生活品質為社會創新為題材，說明此計畫之行動構想與改善之具體做法。

6. 附錄：參考文獻來源

相關文獻參考來源。

智在家鄉368 天才鄉民動起來

以台灣368鄉鎮及區為關注的對象。科技的力量應該讓每個人都受惠，即使是一個小鄉鎮的問題，如果有人關心，就有改善的可能。從「為家鄉做一件事」開始，找到一個改善社會的動機，成就Everyday Genius。

智在家鄉

聯發科技數位社會創新競賽

- 參賽主題 | 選定一個台灣鄉鎮市區，利用數位科技改善該地區或環境的問題
- 參賽資格 | 社會人士、非營利組織、公司行號乃至學生團隊等都可組隊報名
- 報名與時程 | 即日起至 2018 年 6 月 18 日截止收件
- 主辦單位 | 聯發科技教育基金會、聯發科技股份有限公司

最高獎金100萬

智在家鄉

