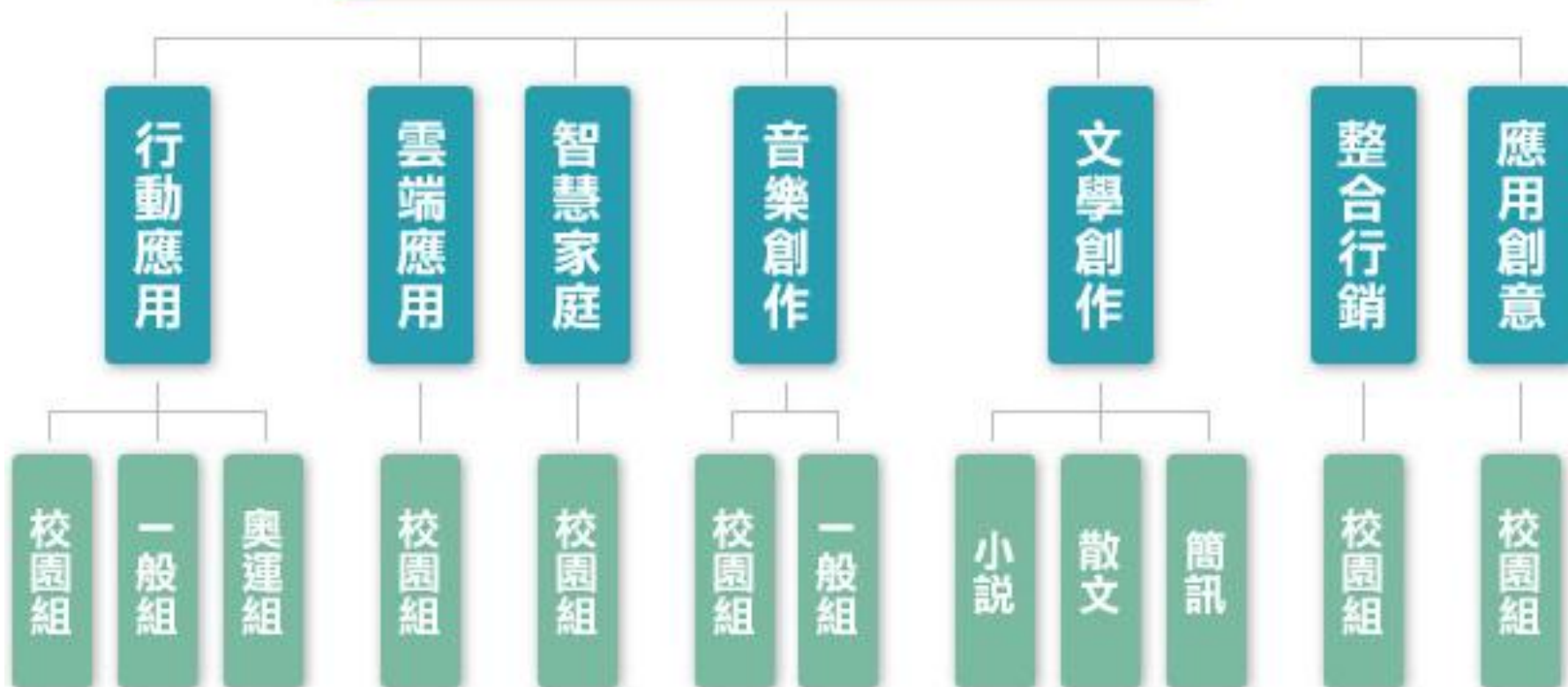


2012電信創新應用大賽 創作擂台簡介



創作擂台架構與分組

2012電信創新應用大賽創作擂台



創作擂台時程初步規劃

組別	主題	報名期間	初審公告	複賽繳件	複審公告	決賽
應用軟體	行動應用	3/7-8/15	X	X	9/14	10/20~21
	行動應用 奧運	3/7-8/1	X	X	X	8/31截止； 10/26公告， 無決賽
	雲端應用	3/7-4/18	5/18	8/15	9/14	10/20~21
	智慧家庭	3/7-4/18	5/18	8/15	9/14	10/20~21
行銷	整合行銷	3/7-4/18	5/18	8/15	9/14	10/20~21
數位內容	音樂創作	4/2-7/2	8/15	X	X	9/15
	文學創作	3/7-8/15	X	X	X	10/26公告； 無決賽
創新	應用創意	3/7-8/15	9/14	X	X	10/20~21

創作擂台評審規劃

主題	初賽作品	初賽評審	複賽作品	複賽評審	決賽作品	決賽評審
行動應用	應用程式	專家評審	X	X	簡報檔	專家評審 下載金額
行動奧運	應用程式	X	X	X	X	下載量
雲端應用	企劃書	專家評審	應用程式、短片、操作說明	專家評審	簡報檔	專家評審
智慧家庭	企劃書	專家評審	應用程式、短片、操作說明	專家評審	簡報檔	專家評審
整合行銷	企劃書	專家評審	行銷計畫書、短片	專家評審	簡報檔	專家評審
音樂創作	作品	專家評審	X	X	作品	專家評審
文學創作	作品	X	X	X	X	專家評審
應用創意	構想書	專家評審	X	X	簡報檔、簡短情境影片	專家評審

創作擂台— 競賽主題(1/7)_1

□ 行動應用

運用**Android**平台技術及**Hami Apps SDK**介面，開發最酷、最有創意的應用程式，如：超猛遊戲、娛樂、多媒體、生活、LBS、工具等應用程式，最強的行動應用軟體達人就是你！

◆ 組別及對象：

1. 綜合類：校園組(對象學生)、一般組(對象不限)
2. 奧運類：一般組(對象不限)

參賽者須為中華民國國民在學或應屆畢業之高中職、大專院校、研究所學生中華民國國民(含個人工作室)或在主管機關登記之公司行號或團體。

◆ 智財權特殊規定：

1. 得獎之軟體自頒獎典禮日起須於Hami Apps軟體商店獨家上架3個月。
2. 作品展示影片須授權主辦單位做非商業利用

創作擂台— 競賽主題(1/7)_2

◆ 注意事項：

1. 參賽者預留時間申請Hami Apps供應商與軟體審核，最多需要**12個工作天**，請儘早將參賽作品上傳。
2. **綜合類參賽作品須為付費版本**(例如：軟體下載時需向用戶收取10元之費用)，如評選分數相同時，以同時提供**免費Lite版本為加分條件**優先錄取。
3. **奧運組參賽作品須為2012倫敦奧運相關主題軟體開發**，如：遊戲、運動競技、娛樂、多媒體、生活等應用程式皆可。**奧運組參賽作品若有引用奧運相關資料，除必須取得相關單位授權外，且只能提供免費版本**；若無以上情事，可提供免費與付費版本。

創作擂台－競賽主題(2/7)

□雲端應用

配合未來**數位匯流與智慧生活**等產業發展，培養雲端應用服務開發人材。運用中華電信提供雲端運算開發元件庫與執行平台(**Paas或CaaS**)，於雲端環境上發揮創意，開發各領域之雲端應用服務。中華雲端創作平台(Paas)支援語言包含**Java/.NET/PHP**。

◆ 組別及對象：校園組(對象學生)

◆ 智財權特殊規定：

1. 主辦單位將於頒獎典禮結束3個月內與具商業價值軟體之參賽隊伍洽談合作事宜，並自上架雲端軟體市集日開始獨家使用6個月。
2. 作品展示影片須授權主辦單位做非商業利用

創作擂台－競賽主題(3/7)

□ 智慧家庭

運用**MOD平台**系統技術，結合Internet多元內容，展現**多螢一雲**之功能，服務包含社群、遊戲、資訊、購物、娛樂、居家監控管理或學習等智慧家庭相關內容。

加分條件：跨平台運用

◆ 組別及對象：校園組(對象學生)

◆ 智財權特殊規定：

1. 主辦單位將於頒獎典禮結束3個月內與具商業價值軟體之參賽隊伍洽談合作事宜，並自上架MOD平台日開始獨家使用6個月。
2. 相關服務使用之內容授權問題由參賽者負責
3. 服務操作影片授權非商業利用之期限為一年

創作擂台— 競賽主題(4/7)

□文學創作

全民創作無限延~**電子書城散文、小說與簡訊**創作大賽，拿出您的創作力，傳達您的真性情

◆ 題目：『**愛**』

◆ 組別及對象：

1. 小說類：一般組(對象不限)
2. 散文類：一般組(對象不限)
3. 簡訊類：一般組(對象不限)

◆ 智財權特殊規定：

1. **得獎作品之數位版權自頒獎典禮日起6個月內歸屬中華電信與春水堂所有。主辦單位有權利將得獎作品上架於Hami書城、簡訊文學家及相關平台。**
2. **主辦單位可於評審結束後公開參賽作品做非商業性利用。**

創作擂台— 競賽主題(5/7)

□ 音樂創作

鼓勵全民從事流行音樂之作詞及作曲音樂創作。眾人分享自己感動、快樂或是悲傷的心情，展現自己獨一無二的生活態度！

◆ 組別及對象：

1. 校園組：對象學生
2. 一般組：對象不限

◆ 智財權特殊規定：

1. 參賽作品由主辦單位典藏，著作財產權歸原著作者與主辦單位所共有，主辦單位則有權利將作品上架於中華音樂加值平台，但不得授權第三人作營利性之使用，若有營利之需求與其他目的時，雙方得以重新議定並用書面告知。
2. 因發表時所需之行銷推廣之文宣品，不另支付稿費及版稅，主辦單位具有出版或公開展覽所有參賽作品之一切權利。

創作擂台－競賽主題(6/7)

□ 應用創意

自由發揮想像，以**行動、寬頻、雲端**為方向，提供數位生活應用服務好點子，毋須開發軟體！

◆ 組別及對象：校園組(對象學生)

◆ 智財權特殊規定：

1. 得獎作品經主辦單位評估後，若有商業價值須無償授權主辦單位進行開發，開發完成後之軟體定價、拆帳...等議題，由參賽者與主辦單位另議。
2. 情境影片免費授權主辦單位做非商業利用。

創作擂台－競賽主題(7/7)

□ 整合行銷

中華電信**重點產品**之創意行銷規劃！可運用「現有」、「新創」之商業模式或傳播工具 (IMC、Facebook、Twitter、Plurk...等)進行規劃提案，且需具創新性、可行性、及效益性。

◆ 組別及對象：校園組(對象學生)

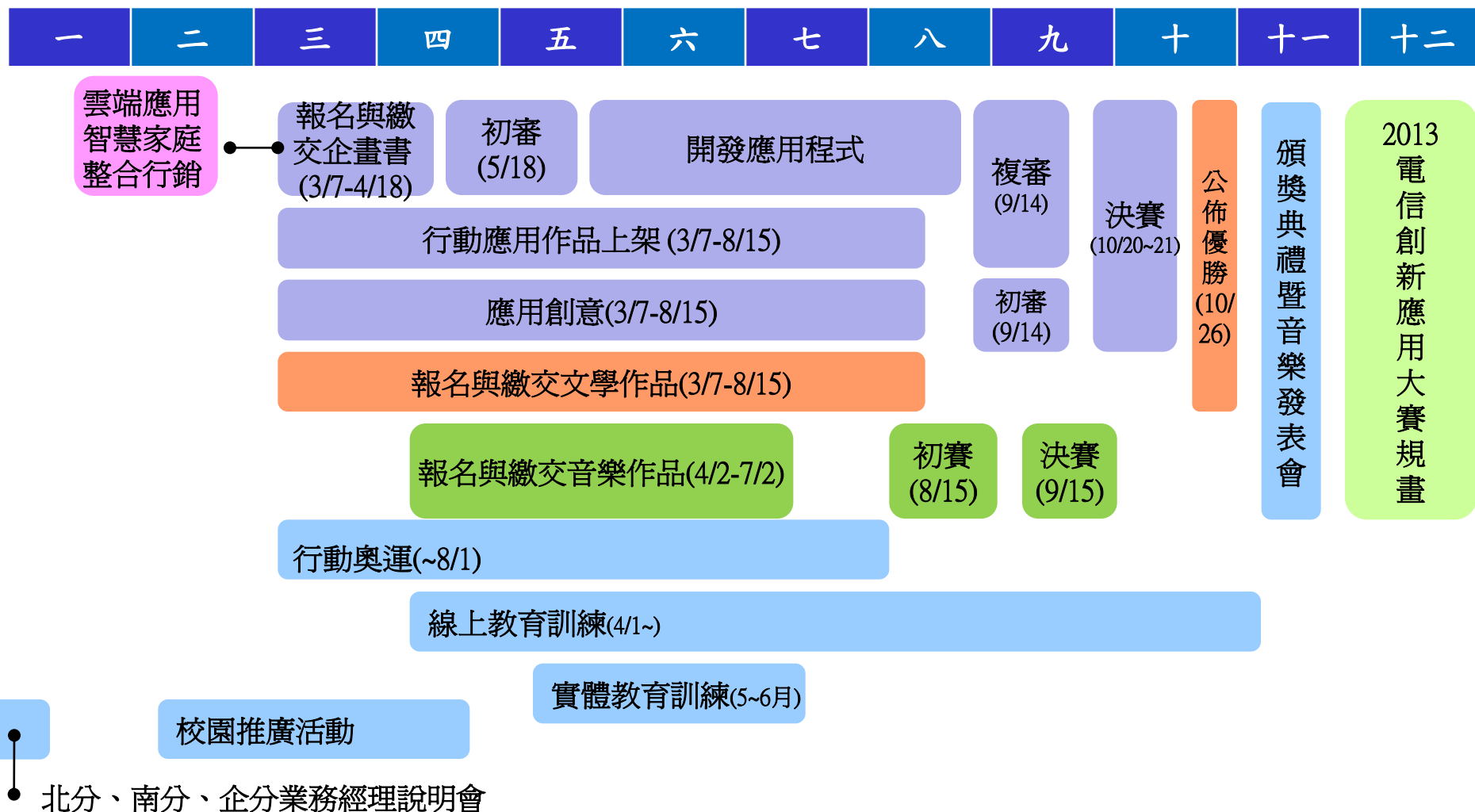
◆ 重點產品：

- 光世代50M以上(含50M)之高速寬頻產品(高速產品的應用面與行銷面可以密切結合)
- MOD業務(MOD之內容行銷、數位匯流行銷、異業結盟行銷)
- 線上數位內容產品(音樂、影視、hifree)之行銷規劃與獲利模式
- MOD、HiNet、hifree等數位平台之廣告業務行銷規劃(包含：STP、獲利模式、產品包裝)
- 來電答鈴超值包
- Hami電視超值包
- Hami書城月讀包

創作擂台各主題與2011差異

組別	主題	差異
應用軟體	行動應用	1. 將遊戲及應用合併為「綜合類」，新增「奧運類」 2. 「綜合類」作品採直接上架至Hami Apps，並同時採計下載金額做為評分依據；「奧運類」則以下載量評分。
	雲端應用	1. 參賽資格取銷一般組。 2. Paas提供PHP程式開發環境，並允許直接在Caas上開發。
	智慧家庭	運用MOD平台系統技術，展現多螢一雲之功能
行銷	整合行銷	配合2012行銷 重點產品 之創意行銷規劃
數位內容	音樂創作	一隊限制最多報名3個作品
	文學創作	設定題目： 愛
創新	應用創意	參賽資格取銷一般組

創作擂台活動時程



創作擂台比賽方式

組別	類別	組別	初賽	複賽	決賽	說明
應用軟體	行動應用	校園/ 一般	X	X	○	決賽
	行動奧運	一般	X	X	○	以下載量為準
	雲端應用	校園	○	○	○	決賽
	智慧家庭	校園	○	○	○	決賽
行銷	整合行銷	校園	○	○	○	決賽
數位內容	音樂創作	校園 / 一般	○	X	○	決賽
	文學創作	一般	X	X	○	小說(6,000~12,000字) 散文(2,000至3,000字) 簡訊(純英文數字為160字， 中英文及數字混合為70字)
創新	應用創意	校園	○	X	○	決賽

獎項與獎金(1/2)

競賽主題	組別		優勝隊伍(萬元)				入選獎[註1] (萬元)
			冠軍	亞軍	季軍	優選[註2]	
行動應用	校園組		25(5)[註3]	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
	一般組		25	15	10	1	0.5
	奧運組		25	15	10	1	-
雲端應用	校園組		25(5)	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
智慧家庭	校園組		25(5)	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
整合行銷	校園組		25(5)	15(3)	10(1)	1(0.2)	0.5
文學創作	一般組	小說	10	5	3	1	0.3
		散文	10	5	3	1	0.3
		簡訊	5	3	2	0.5	-
音樂創作	校園組		10	5	3	1	-
	一般組		10	5	3	1	-
應用創意	校園組		10(3)	5(1)	3(0.5)	1(0.2)	0.5
大專學校團體獎[註4]			12	8	5		
高中職團體獎[註5]			8	5	2		
音樂創作 最佳粉絲獎			抽選60名參加網路票選者，各得500元(或等值禮券)。				
音樂創作 網路票選獎			校園組與一般組各設3名網路票選獎，獎金分別為1.5萬元、1萬元及0.5萬元。				

獎項與獎金(2/2)

【註1】入選獎：行動應用（校園組與一般組）、雲端應用、智慧家庭、整合行銷與應用創意入圍決賽但未得優勝名次(冠、亞、季軍及優選)者；文學創作小說與散文將直接宣布得獎名單。

【註2】優選名額視作品之品質決定。

【註3】為鼓勵老師參與大賽，括弧內之數字為主辦單位額外頒發得獎隊伍指導老師之獎金，例如：冠軍獎金+指導老師獎金 = 25萬 + 5萬 = 30萬。

【註4】大專學校團體獎：凡全國大專院校報名行動應用、雲端應用、智慧家庭、整合行銷、應用創意、文學創作及音樂創作七項主題，以各校完成報名(企劃書或作品)隊數及以下計算方式，前三名發給12萬元、8萬元及5萬元的獎金，若報名隊數相同，再以優勝隊數比較。

【註5】高中職團體獎：凡全國高中職學生報名行動應用、雲端應用、智慧家庭、整合行銷、應用創意、文學創作及音樂創作七項主題，以各校完成報名(企劃書或作品)隊數及以下計算方式，前三名發給8萬元、5萬元及3萬元的獎金，若報名隊數相同，再以優勝隊數比較。

計算方式：將主題分為三類，其中A類=行動應用、雲端應用、智慧家庭、整合行銷，B類=應用創意、文學小說、文學散文、音樂創作，C類=文學簡訊。團體獎總分計算方式為 $A*9 + B*3 + C$

創作擂台參加資格(摘錄)

□ 校園組：

- 中華民國在學之大專院校、研究所學生(含應屆畢業生)及高中職學生。
- 參賽者可視需要跨校組隊。
- 音樂創作為個人組隊報名，沒有指導老師。
- 其餘各主題以1~8人為一隊，可以有指導老師(1~2人)帶隊參賽。

□ 一般組及奧運組：

- 中華民國國民(公司、團體或個人開發者)。
- 音樂創作、文學創作為**個人組隊報名**。
- 行動應用以1~8人為一隊。

□ 注意事項

- 一隊在同一競賽主題，除**音樂創作最多以3件作品為上限外**，其餘皆可以同時報名二個以上作品(**無上限**)。
- 作品在參賽前及參賽期間不得公開發表，一旦發現與事實不符，一律取消參賽資格。

2012注意事項(摘錄)

- ❑ 中華電信晉用新人時，本大賽得獎記錄得作為相關能力參考或加分依據。
- ❑ 本屆比賽各主題冠、亞、季軍得獎學校於2013年電信創新應用大賽可舉薦三隊直接進入複賽，每個主題每校以三隊為限。
- ❑ 報名隊伍最多的前三名學校可獲得學校團體獎
- ❑ 主辦單位只提供作業平台，入選決賽隊伍使用之伺服器硬體設備、作業系統及其他相關軟體，須由參賽隊伍取得合法使用授權並安裝，平台上之程式碼及檔案的安全性及備份，請參賽者應自行負責。
- ❑ 得獎者於官網名單公佈一個月內未提供匯款帳戶者，視同自願放棄領獎，不得異議。
- ❑ 獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「從缺」方式辦理。

聯絡方式

- 網站：<http://www.hinet.net/innovation>
<http://telsoft.hinet.net>
2012年3月7日正式上線
- 聯絡窗口：中華電信訓練所(0800-080-838)
- 電子郵件：telsoft@cht.com.tw



中華電信
Chunghwa Telecom

報告完畢 敬請指教

