

# 國立臺中科技大學商業經營系第七屆【創出名堂】全國企劃實作競賽要點

115 年 3 月 16 日 114 學年度第 2 學期第 2 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/新創團隊關注市場需求與社會問題，以商業模式創新、資訊科技應用與創新行銷手法來設計解決方案，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：臺中科技大學商業經營系、匯芳集團、臺中科技大學智慧產業學院 USR 深耕型計畫

## 三、參加對象與參賽規定：

組別	【創業規劃組】	【資訊組】		【USR 行銷企劃組】
		概念應用	主題實作	
參賽對象	全國高中職在校生、全國大專院校在校生(含研究生)。	全國高中職在校生、全國大專院校在校生(含研究生)。	全國高中職在校生、全國大專院校在校生(含研究生)。	全國高中職在校生、全國大專院校在校生(含五專，但不含研究生)。
組隊規定	每組人數以 2-5 人為原則。 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。			
指導老師	指導老師可為學校老師、創育機構主持人/經理人或與參賽主題具直接相關性之業界人士等			

## 四、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	115 年 3 月 23 日(一)至 115 年 4 月 20 日(一) 中午 12:00 截止			
初賽收件截止時間	115 年 5 月 4 日(一) 中午 12:00 截止		115 年 5 月 15 日(五) 24:00 截止	
初賽審查結果公告	115 年 5 月 15 日(五) 公告官網		115 年 5 月 18 日(一) 公告官網	
決賽	115 年 5 月 22 日(五) 【USR 行銷企劃組】：上午 11:00 開始(中商大樓 7203、7208 討論室) 【創業規劃組】【資訊組】：下午 13:00 開始(中商大樓 7203、7204、7208、7209 討論室)			
頒獎	114 年 5 月 22 日(五) 15:00 開始(中商大樓 7212 國際會議廳)			

五、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 7\_ 創業規劃組/資訊組(概念應用/主題實作)/USR 行銷企劃組\_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	資訊應用企劃提案 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)	創新行銷企劃提案 簡報
加分項目	得提供 2 分鐘以內 之募資短影片 可參考 <u>成功案例   大專校 院創新創業實戰模 擬學習平臺</u>	得提供 2 分鐘以內 之短影片		

六、競賽主題：

組別	【創業規劃組】	【資訊組】		【USR 行銷企劃組】
		概念應用	主題實作	
主題說明	主題不拘，舉凡 AI 應用、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可，並提出具體可行之構想內容即可。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主題可含括但不限於，AI 技術與應用、ICT 創新應用、智慧製造、區塊鏈、IoT、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，依選定主題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)。</li> <li>● 本屆資訊組 AI 技術應用增值說明：呼應 AI 技術在數位轉型之應用趨勢，本屆資訊組特別鼓勵團隊於作品/企劃中導入 AI 技術(包含但不限於：生成式 AI、自然語言處理、電腦視覺、預測模型/推薦系統、異常偵測、智慧決策等)。符合者將列入評審加分重點(詳見評分標準)。</li> <li>● AI 應用認定原則：AI 應用需與作品核心功能或流程改善具直接關聯；僅</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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 22 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，提交創新行銷企劃。</li> <li>● 本組競賽決賽採開放式辦理，開放校內外人員入場觀摩與</li> </ul>	

		使用工具產生簡報/文案、未與核心解決方案整合者，不列入 AI 加分範圍。鼓勵 AI 應用不限產業/不限技術路線，鼓勵跨域創新(如 AI ×行銷、AI×服務流程、AI ×資安、AI × ESG、AI ×金融科技等)，並強調 AI 是否真正提升使用者價值與可落地性。	交流；惟現場觀眾之參與與回饋不影響競賽評分結果，評分仍由評審委員依評分標準進行。
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。	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。	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。
			創新行銷企劃以 Power Point 簡報檔呈現，內容格式不拘。合作廠商清單：本次競賽之合作夥伴有小半天休閒農業區、匠師的故鄉休閒農業區等。

七、競賽獎勵：

(一) 創業規劃組(取前 3 名與佳作 3 組；另從入圍 6 組再擇選創意種子獎 2 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、獎狀乙紙。

創意種子獎：新臺幣 6,000 元、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、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 15,000 元、新臺幣 3,000 元、獎狀乙紙。

銀獎：頒給禮券 10,000 元、新臺幣 2,000 元、獎狀乙紙。

銅獎：頒給禮券 8,000 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、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) 匯芳獎：

- 企業獎：從各組前 3 名(金獎、銀獎、銅獎)共計 15 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)。
- 匯芳 AI 應用獎：從資訊組(概念應用與主題實作)參賽隊伍中，由贊助企業篩選出 1 名，頒予獎勵金新臺幣 5,000 元、獎狀乙紙(視情況得從缺)。

八、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. 提案構想的創新性與競爭優勢(30%) 2. 潛力及執行可行性(30%) 3. 營運規劃與商業模式(20%) 4. 架構完整性(10%) 5. 社會影響力(10%) 6. 影片列為加分項目	1. 提案構想的創新性與競爭優勢(40%) 2. 潛力及執行可行性(30%) 3. 架構完整性(20%) 4. 社會影響力(10%) 5. <u>影片列為加分項目</u> 6. <u>AI 技術應用列為加分項目</u>	1. 提案作品的創新性與競爭優勢(35%) 2. 提案作品的潛力及執行可行性(35%) 3. 架構完整性(20%) 4. 社會影響力(10%) 5. <u>AI 技術應用列為加分項目</u>	1. 提案構想的創新性與競爭優勢(40%) 2. 潛力及執行可行性(30%) 3. 架構完整性(20%) 4. 社會影響力(10%) 5. <u>場域實際互動或參與 USR 計畫列為加分項目</u>
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. 提案構想的創新性與競爭優勢(30%) 2. 潛力及執行可行性(30%) 3. 營運規劃與商業模式(20%) 4. 架構完整性(10%)	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. AI 技術應用 10%	1. 作品創作理念 20% 2. 市場應用之可行性 30% 3. 實際作品演示 20% 4. 成本分析 10%	1. 行銷構想完整性 50% 2. 行銷企劃可行性 20% 3. 企劃亮點與表達能力 30%

	5. 簡報表達與答辯能力 (10%)	6. 簡報表達與答辯能力 10%	5. AI 技術應用 10% 6. 簡報表達與答辯能力 10%	
決賽簡報與評審時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 決賽參賽時間 15 分鐘/組</li> <li>● 現場報告時間 10 分鐘/組</li> <li>● 評審提問 5 分鐘/組(統問統答)</li> <li>● 簡報統一由大會電腦播放</li> <li>● 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</li> </ul>			

九、注意事項：

- (一) 為記錄本活動，主辦單位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，主辦單位不承擔肖像權、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，倘致主辦單位受有損害者，並應賠償主辦單位之損失。
- (三) USR 行銷企劃組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，同意無償授權主辦單位作為成果展示、報告撰寫以及交流分享使用，並不得向被授權人主張異議、侵權或訴訟。
  - 入圍決賽組別須於決賽入圍公告後同步繳交入圍作品亮點介紹至少 300 字及圖片 4-6 張。
  - 榮獲金獎組別須於年底教育部委員訪視時全員出席，進行簡要發表，內容包括參賽作品展示(可為實體作品或以單張海報方式呈現)及心得感言。
- (四) 依據個人資料保護法，參加本活動視為了解及同意主辦單位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、刪除個資或要求主辦單位停止蒐集、處理及利用個人資料，請通知主辦單位。
- (五) 本活動內容以主辦單位最新公告為準，若有未盡事宜，悉依主辦單位相關規定或解釋辦理。

十、本要點由系務會議討論通過後實施，修正時亦同。