

2020「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 (Everyday Genius)。

聯發科技「智在家鄉」數位社會創新競賽自 2018 年開始，今年邁入第三屆，需選
定一個台灣鄉鎮市或區作為主題對象，利用數位科技改善該地區的生活或環境的一
個問題。過去 2 年已經有來自各地 600 多隊參加，遍及全台 21 縣市、涵蓋 238 個
鄉鎮市區，獲獎者從師生團隊、地方協會、醫療、警消、社團同好等都有，是全民
都可參與的社會創新賽事。

「智在家鄉」不限主題，無論是農業、教育、環境、產業、防疫等，只要是在地的
具體議題都有價值，每個人都能為家鄉做一件事。

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(跨區須註明)，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，需檢附地方訪談對象與意見
回饋，如在地鄉親、地方政府、在地協會或團體等。

計畫書撰寫內容架構可參考附件「計畫內容範本」，並可於「智在家鄉」競賽網站
下載 word 電子檔。

四、 參賽資格：

每隊由 3 人以上自由組成，不限年齡、國籍、職業等，組長需為中華民國國籍。學生團隊、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。

*若入圍決賽的團隊當中有未滿 20 歲之成員，需檢由法定代理人簽立「未滿 20 歲參賽同意書」；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」；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、 競賽及培育時程：

7/15(三) 17:00 報名截止	8/26(三) 14:00 公布決賽入選團隊	9~10月 入選團隊培育期 決賽準備期	10/23(五) 繳交決賽計畫書 與簡報檔	11/14(六) 決賽	12/2(三) 頒獎典禮 暨交流茶會
--------------------------	------------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------	--------------------------

六、 評分標準：

初賽(書面審核)	配分	說明
問題分析	20%	對於在地問題有明確定義與理解，並有長期發展改進的可能性。
社會影響力	30%	提案具體可行，對各層面的利害相關者有所幫助，以及影響力的深度及廣度。
創意	25%	解決方案的策略與設計，具有創意與多樣性，且適合在地條件。
專業技能運用	25%	選擇的技術與工具能搭配運用，有效達到目標，不限於科技技術的高低。

決賽(現場簡報)	配分	說明
問題分析與社會影響力	50%	問題掌握的程度，對在地利害關係人影響的深度及廣度，提案的可行性、具體性與問題解決程度。
創意	20%	解決方式的創意與多樣性，適合在地條件的好想法，不限於研發科技上的原創。
專業技能運用	20%	選擇適合的技術與工具滿足在地需求，不著重使用的知識技術或科技是否高端。
簡報計畫	10%	決賽現場簡報的表現及提案成品(demo)展示。

七、 獎勵及補助辦法：

(一) 報名完賽團隊：

成功報名註冊、交件並通過資格審查的團隊，將獲得個人參賽證明書，並於收件截止後統一寄送給組長報名填寫之地址。

(二) 入圍決賽

預計將評選 20 組隊伍入圍決賽，入圍隊伍將獲得以下獎勵及輔導機制：

1. 經費補助：入圍的隊伍除了可獲得入圍獎金 5 萬之外，另有最高 5 萬的補助款可供申請，補助款由隊伍提出預算規劃並檢附支出單據，如必要專業耗材、田調交通住宿、專業軟硬體設備等，符合可核銷之規範內實報實銷，請參考「智在家鄉」競賽網站「獎金暨補助款核銷申請規範」。
2. 隊伍培育計畫：各組決賽隊伍將會安排一名導師，提供線上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；入圍團隊參與工作坊、決賽、頒獎典禮均可申請交通補助，詳情將另行公告於「智在家鄉」競賽網站。

(三) 決賽：

決賽依照各組現場簡報結果，頒發以下獎項：

1. 首獎：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

「智在家鄉」
競賽網站

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>



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」，請於「智在家鄉」競賽網站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」(請於「智在家鄉」競賽網站下載)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，已領取獎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，已領取獎金之參賽隊伍需全數繳回。
4. 入圍決賽之隊伍應遵循「獎金暨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. 入圍團隊參與工作坊、決賽、頒獎典禮均可申請交通補助，請參考「智在家鄉」競賽網站所列「交通補助申請規範」。

(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：

競賽相關問題，請於「智在家鄉」競賽網站

<https://geniusforhome.mediatek.com>「聯絡我們」留言詢問。

如本簡章內容有任何調整，以「智在家鄉」競賽網站資訊為準。

附件-計畫內容範本

1. 封面頁：作品名稱與隊伍名稱

請於作品封面填寫「作品名稱」及「隊伍名稱」(排版不拘)，以便賽事小組審查作業。

2. 主題設定與問題分析

說明作品主題對象設定以及問題的人、事、時、地等環境背景分析，建立討論基礎並提出適當假設。

3. 地方訪談對象回饋

針對本作品中初步發想，所諮詢或合作之該地區地方訪談對象如地方鄉親、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. 團隊組織分工說明

各自說明組長、副組長、組員或者其他合作組織等角色定位與分工，可依團隊習慣透過文字、圖表或其他方式呈現。

7. 附錄：參考文獻來源

相關文獻參考來源。

2020

智在家鄉

聯發科技數位社會創新競賽

防疫不防創意！
讓家鄉更好的人就是你

就算疫情打亂生活步調，也不能阻止我們激發創意！

2020年「智在家鄉」繼續前行徵件中！不管你是誰，只要選擇一個在地問題，並提出有數位科技含量的解決方案，你就是讓家鄉更好的那個人！過去兩年已經有600多個團隊參加，經歷初選決賽、輔導、補助款與獎金，獲獎者從師生隊、地方協會、醫療、警消、社團同好等都有。

病毒雖可怕，但是彼此信賴與互助的力量更強大，烏雲之中總是有曙光，每個人都能為家鄉做一件事。用創意寫自己的歷史，好點子不要留白，點擊這裡先用3分鐘註冊起來！

首獎獨得 100 萬

入圍20組：5萬獎金+5萬研發補助

通過資格審查即可獲得個人參賽證明

決賽準備期另有輔導機制

得獎團隊賽後可申請落地支持計畫

參賽時程 | 2020/4/20 (一) 開放報名

2020/7/15 (三) 17:00 報名截止

參賽主題 | 不限主題，以一個台灣鄉鎮市或區為對象，利用數位科技等方式改善該地區的一個問題



參賽資格與相關資訊請搜尋 **智在家鄉**

或上活動官網 <https://geniusforhome.mediatek.com/>

MEDIATEK

聯發科技