

2012 育成 x APP 開發競賽

台中區創新育成聯盟 x 巨鷗科技 育成計畫-活動簡章

育成 remix 競賽。混搭好創意。建構好實力

一、活動名稱

2012 育成 x APP 開發競賽

二、指導單位

經濟部中小企業處

三、主辦單位

逢甲大學創新育成中心、朝陽科技大學創新育成中心、靜宜大學創新育成中心、巨鷗科技股份有限公司、中華民國全國中小企業總會。

四、協辦單位

PMI 社團法人國際專案管理學會、跨界創新學院、台中區創新育成聯盟、魔方數位股份有限公司。

五、活動起源及目的

本年度將大專院校校外職場體驗結合行動開發及創新行銷提案競賽，徵求主動、積極、創新、活力的參賽團隊，利用「精實訓練模式」，於育成期間，有效提升參賽團隊開發的速度和品質，並奠定統籌管理及專案執行能力。對參加者來說，這是一個絕佳的就業跳板，減少在職場摸索的時間，為自己的未來鋪路，同時也讓產業及學術界獲得雙向交流。

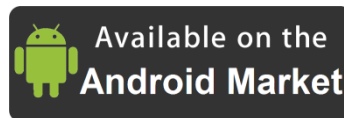
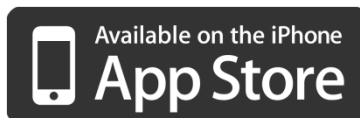
針對成果傑出並具有創業理想與熱忱的參賽團隊，將結合國內之創新育成中心及業界能量，提供資金、人脈、技術等資源，助其一臂之力，完成創業之理想。

本計畫同時希望投注時間、燃燒創意與熱忱的參賽者，透過本競賽不但可為履歷加分，更可檢測自我學習程度；透過育成模式實作訓練，獲得產業界資源，與技術人切磋獲得寶貴實作經驗；透過職場體驗，建立業界人脈網絡，並累積知名度，若成果傑出更可協助參賽者國內外參賽、專利取得。

六、競賽主題：

應用開發組	創意行銷組
參賽團隊需具備應用開發相關技能，第一階段以書面呈現開發之 App 功能及操作介面構想，第二階段由主辦單位協助，進行為期兩個月的實作，產出競賽成果。開發主題必需符合以下主題其中之一： 1. 旅遊 2. 導覽 3. 遊戲 4. 即時資訊勘查 5. 行動閱讀 6. 生活應用 7. 影像處理	參賽團隊根據以下主題二擇一參賽： A. TourPass App 創意行銷：搭配「TourPass」App 應用功能，提出「TourPass 旅遊通」之創意行銷提案企劃書。(鏈結點請見表格下方說明) B. App 創新提案：以創意行銷為出發點，透過創新點子的發想及行銷構想內容，結合「旅遊、導覽、遊戲、即時資訊勘查、行動閱讀、生活應用、影像處理」等主題 App 為主軸之創新點子與創意行銷書面提案。

☛快上 App 網站搜尋「Tourpass」



七、資格條件

1. 應用開發組參賽組成以 2~5 人為限；創意行銷組參賽組成以 1~3 人為限。
2. 全國各公私立大專院校各級在學學生（含本年度應屆畢業生）。

八、參加辦法

1. 參賽無需任何費用，歡迎踴躍報名。
2. 個人可視狀況重覆參加不同參賽隊伍。每一參賽隊伍僅能擇一參選「應用開發組」或「創意行銷組」，但參賽隊伍可分別申請該組之多項主題，每人或團隊入選作品以二件為限。
3. 本活動僅開放網路收件，請下載申請書(共二份)，附件 1 請各參賽者均須填寫；附件 2 參賽隊伍共填一份即可，主旨註明「2012 創新育成競賽_參加主題」mail 至 penny@geo.com.tw。
4. 申請書投遞自**即日起至 101 年 7 月 13 日中午 12:00 止**，逾時均不予受理報名。應備文件不全或規格不符者，主辦單位將以 mail 通知補件，並限於 101 年 7 月 17 日以前完成，限期內未補齊相關資料者，不予評審。

5. 活動審查方式：

- ☛應用開發組：二階段審查制度。**初選**由主辦單位將依據書面審查結果，邀請入選團隊進行簡報提案，預計選出 5 組技術團隊。通過初選的技術團隊將被邀請進駐中區三校（逢甲、靜宜、朝陽）創新育成中心及巨鷗辦公室，透過為期二個月的育成輔導，開發產出 App 成果^{〔註〕}。經過**決選**階段的育成輔導後，主辦單位將視各技術團隊的成果選出優勝團隊。
- ☛創意行銷組：一階段審查制度。主辦單位將依據書面審查結果，邀請入選團隊進行簡報提案，預計選出 2 組創意團隊^{〔註〕}。

〔註〕如報名數量不足或參賽品質未達水準，主辦單位擁有延後競賽或不足額錄取員額之權利。

九、應用開發組育成模式：

通過第一階段評審之應用開發組，將獲得中區三校創新育成中心及巨鷗科技團隊的育成輔導，育成模式如下：

1. **Scrum 開發模式導入：**巨鷗科技專業開發團隊將安排業師為入選隊伍導入 Scrum 專案管理開發概念及流程，Scrum 是一種迭代式增量軟體開發過程，通常用於敏捷軟體開發。將以每兩週一次 Scrum 會議的方式，討論應用開發的進度成果及遭遇困難，提供技術、設計等開發指導，讓入選隊伍可以體驗到業界實際上所使用的軟體開發模式。
2. **技術輔導：**通過初選之應用開發組技術團隊，將獲得機會進駐中區三校創新育成中心及巨鷗辦公室，實際體驗職場工作實況，每組將安排一位技術輔導員，指導開發上所遭遇問題的解決方案。
3. **知識增值：**通過初選之應用開發組技術團隊享有下列課程資源，費用由本計畫主辦單位支付：

課程資源	
1. 逢甲大學創新育成中心講座	3 堂
2. Ciao 跨界創新學院	2 堂
3. 巨鷗創意企劃人社群課程	2 堂
4. 巨鷗 GIS 社群課程	2 堂

4. **育成培育證明：**通過初選之應用開發組技術團隊將於育成結束獲得參加育成證明，表現優秀者將獲得產學界優先錄取機會及推薦書。

十、競賽獎項：

1. 優勝團隊將頒發圓夢金：
應用開發組優勝隊伍乙組：叁萬元整
創意行銷組-A 優勝隊伍乙組：壹萬元整。
創意行銷組-B 優勝隊伍乙組：壹萬元整。
2. 優勝隊伍將刊登於國際專案管理協會台灣分會雜誌、巨鷗電子報，優秀團隊更有機會獲得台中區創新育成聯盟（TBIA）的培育及媒合，獲得創業補助，邁向實踐夢想的第一步！

十一、參賽時程

1. 競賽共分兩階段進行：初選(提案申請書面審查及簡報提案)、決選(育成競賽成果發表)
2. 賽程、重要項目及注意事項：

參賽時程	項目	注意事項
2012/07/13 中午 12:00 止	申請書網路收件截止	參賽團隊繳交申請書一式二份 mail 至 penny@geo.com.tw
2012/07/18	參賽團隊簡報提案	受邀請參賽團隊需準備 10 分鐘簡報說明申請內容
2012/07/21	公佈入選名單	公告位置詳見活動簡章第十二點-第 4 項評選結果
2012/07/23	應用開發組技術團隊報到	入選團隊至巨鷗辦公室辦理報到 ※報到手續將另行通知
2012/09/10	應用開發組開發成果評審	競賽 APP 成果發表評審

2012/09/15	應用開發組與創意行銷組 成果發表會暨頒獎典禮	競賽成果正式發表，將邀請協辦單位貴賓蒞 臨評審
------------	---------------------------	----------------------------

十二、評審方式

1. 評審委員：將邀請產業界、學術界及技術開發部門相關團隊擔任評審委員。
2. 依整體成績排定序位。
3. 評分標準如下：

應用開發組	
初選：育成競賽申請書評審	
創意 30%	獨創性、創意程度
技術 30%	技術難易度、示意流程圖架構
市場效益 30%	市場調查分析、商業效益評估
表達 10%	主動、積極、良好溝通協調能力
決選：育成競賽成果發表	
品質 40%	完整度、是否上架、UX 測試
差異化 30%	市場差異化、商業價值
介面 30%	操作介面風格、設計、流暢性

創意行銷組-A	
競賽申請書評審	
創意 30%	創意程度、創新性
主題 20%	與主題 TourPass 關聯性、獨創性
行銷策略 25%	宣傳管道、行銷方式
市場效益 25%	延續性、使用者評估、商業效益評估

創意行銷組-B	
競賽申請書評審	
創意 40%	創意程度、創新性
主題 20%	獨創性、故事性
行銷策略 20%	宣傳管道、行銷方式
市場效益 20%	延續性、市場差異化、商業效益評估

4. 評選結果：入選名單將於 **101 年 7 月 21 日** 於下列網站公告：

活動網站：<http://www.geo.com.tw/geolab/2012event.htm>

巨鷗粉絲團：<https://www.facebook.com/geo.com.tw>

創意咬一口：<http://www.facebook.com/creative.com.tw>

逢甲大學創新育成中心：<http://bic.org.tw/>

朝陽科技大學創新育成中心：<http://www.cyut.edu.tw/~incubatr/>

靜宜大學創新育成中心：<http://web.pu.edu.tw/~pu11130/>

TBIA：<https://www.facebook.com/TBIA.Taiwan>

十三、 注意事項

1. 主辦單位晉用新人時，本大賽得獎記錄有機會作為相關能力參考或加分依據。
2. 凡報名者即視為同意並遵守本次參賽各項規定事項，並尊重評審委員的專業評議與評審結果。
3. 參賽作品需為參賽者之原創版權所有（含作者本身相雷同作品及網路上發表之作品），嚴禁剽竊或抄襲。如有剽竊他人情事，經查證屬實，主辦單位得取消其參賽與得獎資格並追回各項獎勵，所產生之法律責任由參賽者自行負擔，與主辦單位無涉。
4. 入選作品若涉嫌抄襲、侵害他人智慧財產權或涉及暴力、色情、謾謗等違反善良風俗者，一經察覺，立即取消得獎資格，追回獎項獎金，其衍生的民、刑事責任由參賽者自行負擔。
5. 一經獲得入選之作品，活動辦理單位享有自由免費運用其構想、圖片及說明文字等相關資料，作為宣傳、開發、商品化及出版等一切相關用途，必要時對作品具修改權利。
6. 各組入選獲獎者，需簽署「著作財產權授權同意書」，同意入選或得獎作品之著作財產權與主辦單位共有，主辦單位擁有無償重製、複製及公開播送之相關權利。
7. 各組優勝得獎者之設計將獲得巨鵬科技股份有限公司採用與開發合作，參賽者須同意授權使用，授權費用與合作細節將另以合約議定之。
8. 獎項由評審委員視參加隊伍及作品水準，可以「從缺」或「增加得獎名額」辦理，獎金隨實際情況彈性調整，以不超過原獎金總額為限。
9. 得獎者將接受獎金及獎狀，並公開表揚以茲鼓勵。未獲獎作品恕不另行公佈。
10. 得獎作品需提供主辦單位電腦檔案，以利後續作業。
11. 本競賽辦法如遇未盡事宜，主辦單位得隨時修正之，並以活動網站公告之內容為準。
12. 未能於作品繳交期限內交齊本次競賽要求之參賽文件，又未於指定期限內補件者，視同放棄參賽資格，亦不予退件，請各參賽隊伍自行留存底稿。
13. 得獎作品若經審查不符本活動之各項參賽規定或個人資料填報不實者，承辦單位將取消其得獎資格，並追回獎金。
14. 依所得稅法規定，獎金價值超過新台幣 20,000 元以上須先扣繳 10% 稅金（外籍人士扣繳 20%），由得獎人自行負擔；惟仍於隔年列單申報免扣繳憑單。
15. 主辦單位享有本活動之競賽規則、評審作業與評審標準等最終修改及認定的權利。

十四、 聯絡方式

洽詢專線：(04) 2298-5258#508 張小姐 Penny

E-mail： penny@geo.com.tw

2012 育成 X APP 開發競賽申請

附件一、個人履歷表

基本資料	參加組別		☐ 應用開發組	☐ 創意行銷組 A	☐ 創意行銷組 B	照片
	擔任角色					
	聯絡資訊	姓 名				
		學 校				
		科 系				
		地 址				
		手機 1				
		手機 2				
		E-- mail				
		推薦人	姓名 電話 E-mail			
經歷	行動應用開發/行銷企劃相關經驗(必填)：					
	社團經驗：					
	學校幹部：					
	打工經驗：					
課程與研習	專業選修：					
	研習經歷：					
專長						

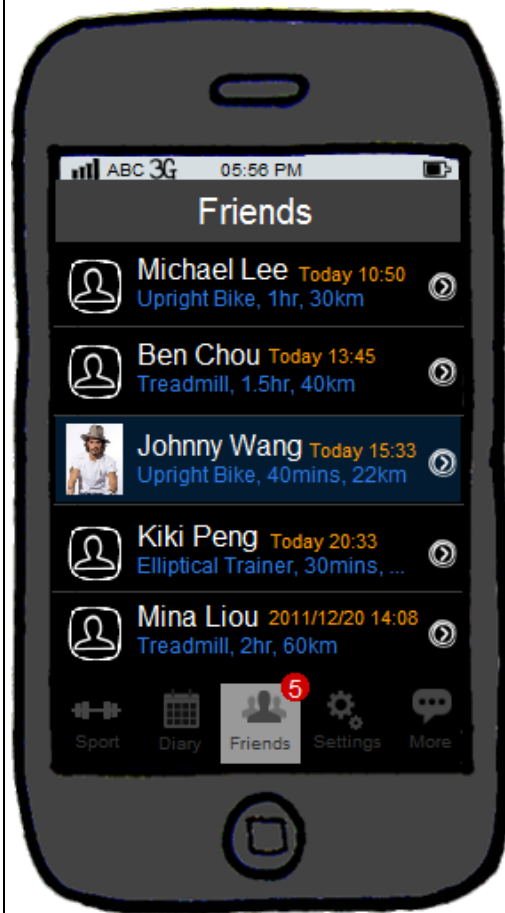
2012 育成 X APP 開發競賽申請

附件 2-1、應用開發組 App 開發企劃書

參賽類別	請勾選類別(可重複勾選): ☐ 旅遊、 ☐ 導覽、 ☐ 遊戲 ☐ 即時資訊勘查、 ☐ 行動閱讀、 ☐ 生活應用、 ☐ 影像處理				
參賽者	1.	2.	3.	4.	5.
軟體名稱					
支援語言	☐ 中文 ☐ 英文 ☐ 其他_____(可複選)				
軟體描述 (500 字以內)					
預計支援解析度 (可複選)	☐ QVGA(240x320) ☐ WQVGA(240x400) ☐ FWQVGA(240x432) ☐ HVGA(320x480) ☐ WVGA(480x800) ☐ FWVGA(480x854) ☐ HD720*1280 ☐ QHD540*960 ☐ WSVGA600*1024 ☐ WXGA800*1280 ☐ 通用解析度				
預計支援版本 (可複選)	☐ Android 版本____以上 ☐ iOS 版本____以上 ☐ Windows Phone 版本____以上				
開發規劃 (500 字以內)	(請階段性描述此計畫之具體執行內容)				

資源分配 (500 字以內)		
效益評估 (500 字以內)		
應用程式 流程示意 與說明 (可依內容 自行增加 頁數)	畫面一	說明
	SAMPLE-1 	這是個使用 iPhone 設定室內健身器材的 App，分別有運動（Sport）、日誌（Diary）、朋友（Friends）、設定（Settings）、更多（More）單元；在 Sport 的介面上提供新手上路（Green）以及健材選單（Slider），設定完之後點擊「Start」則立即啟動健材。
	畫面二	說明

SAMPLE-2



此 App 不但可以儲存運動紀錄，同時下載此 App 的 facebook 朋友亦可將訊息發佈，並且在 Friends Tab 出現「Badge Number」來提示使用者；朋友間的緊密串聯，讓運動不再是獨樂樂，而是享有趣味性的健康感與陪伴感。

2012 育成 X APP 開發競賽申請

附件 2-2、創意行銷組 提案企劃書

報名組別 ☐創意行銷-A (Tourpass) ☐創意行銷-B (自由提案)

參賽者姓名：1. _____ 2. _____ 3. _____

《目錄》

第一章、摘要

第二章、產品設計

App 功能架構、App 介面設計、系統流程、使用者對象分析
(若參與創意行銷組-A，請針對 TourPass App 的功能進行分析)

第三章、行銷環境分析

產業背景現況、市場分析、競爭分析、消費者分析...等

第四章、擬訂目標策略

市場區隔 (Segmentation)、目標族群描述 (Targeting)、商品市場定位 (Position)、
搭配 4P 行銷方案 (價格、通路及促銷) ...等

第五章、目標策略可行性分析

第六章、目標執行計畫

第七章、預期效益

第八章、參考文獻

註：本格式僅供參考，參賽者可視需求彈性調整，以求完整展現創意內容。