



2023 年放視大賞  
競賽甄選作業須知  
( 草案 )

| 主辦單位 | 數位發展部數位產業署  
| 執行單位 | 社團法人臺灣產學策進會

## 目錄

壹、目的 .....	3
貳、時程 .....	3
參、參賽資格 .....	3
肆、競賽類別 .....	4
伍、報名辦法 .....	5
陸、評審機制 .....	13
柒、獎勵辦法 .....	14
捌、注意事項 .....	15
玖、執行單位聯絡窗口 .....	17
附件 1、各類企劃書應載要項範例 .....	18

## 壹、目的

- 一、激勵學界人才提出創新設計與研發，於競賽舞台展現自我價值與潛力。
- 二、企業得於競技場域挖掘人才、拔擢新秀，滿足企業於開拓市場之人力需求。
- 三、競賽平台強化產學合作，避免人才斷層，強化產業數位韌性。
- 四、協助學生提升數位能力，將數位技術應用於不同產業/情境，有助厚植數位轉型的能量。

## 貳、時程

辦理事項	辦理時程	備註說明
線上報名	2023/02/01(三) 上午 09:00 – 2023/04/13(四) 中午 12:00	截止日前，作品內容皆能修改。
初選評審	2023/04/14(五) – 2023/04/27(四)	
公告入圍名單	2023/05/01(一)	同時公告於官網、粉絲專頁
公告決選名單	2023/05/08(一)	同時公告於官網、粉絲專頁
決選入圍 個人攤位申請	2023/05/08(一) 上午 00:00 – 2023/05/10(三) 下午 05:00	按競賽作業須知規範： 1. 參與決選者，作品應於決選日抵現場實體展出接受評審。 2. 承上，未與校系共同展出者，得付費申請個人攤位進行展出。申請方式，屆時請查閱官網及粉絲專頁。
開幕典禮	2023/05/25(四) 上午 10:00-11:00	高雄展覽館 305 海景會議廳
頒獎典禮	2023/05/27(六) 下午 01:30-04:00	高雄展覽館 305 海景會議廳

註：其他最新消息，請密切注意放視大賞官網及社群粉絲專頁。

<https://dcaward-vgw.org.tw>

<https://www.facebook.com/visiongetwild>

## 參、參賽資格

- 一、凡現就讀國內研究所、大專院校及高中職學籍之在學學生，皆可參賽。以團隊名義參賽者，所提交團隊名單之人員皆須為在學身份。
- 二、入圍決選之作品需於「2023 放視大賞」展出，未參與決選現場走評將視同放棄參賽資格。
- 三、作品應為 2022 年 7 月 1 日以後完成之創作。
- 四、若作品曾參與國內其他競賽獲獎，其作品修改幅度須超過 70%。
- 五、大會獎項得獎作品曾於中華民國政府主辦之其他競賽獲得獎金者，其獎金將扣除於其他競賽所獲獎金金額後發放。扣除標準以同一件產品或作品補助額度不超越本獎公告之獎金為準。請於線上報名時，於指定欄位註記獲獎「年度、競賽名稱、獎項、獎金」。

## 肆、競賽類別

### 一、大會獎項

大會獎項	概要說明	
設計類	傳達設計組	利用圖像或視覺等影像呈現，包含品牌設計、識別設計(企業/品牌識別)、視覺傳達設計、包裝設計、空間設計、形象設計、海報設計、廣告設計。
	產品設計組	與生活有關各種物體設計，範圍涵蓋生活及家居設計、電子資訊產品(電腦、電視、相關周邊)、交通工具/配件設計、運動娛樂、親子產品、立體造型設計、工業設計、工藝設計、文創設計、設備設計、時尚設計、桌遊產品等。
動畫類	2D 動畫組	含 70%以上動畫，以 2D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
	3D 動畫組	含 70%以上動畫，以 3D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
	實驗與混合媒材動畫組	包含 VR 動畫、停格動畫(Stop Motion)、動態視覺 (Motion Graphics)等創作，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
遊戲類	PC 與主機遊戲組	可於電腦執行的數位遊戲作品、或主機遊戲如 Switch、PS、Xbox 等裝置之創作，內容與題材不限。
	行動遊戲組	可於行動裝置執行的數位遊戲作品，內容與題材不限。
	非典型遊戲組	不限遊戲機制、使用介面及情境設定，任何非主流或創新之數位遊戲互動方式且可於特定裝置執行，包含但不限於使用 VR、AR 等裝置執行，以及其他客製化互動裝置之創作。
跨域類	結合數位科技與跨領域，且非屬遊戲類之多維度媒體(光影、體感、嗅覺、音效等)創作，包含擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)、混合實境(MR)、互動新媒體、互動展演、多感官互動技術概念應用、衍生軟體資訊型態整合作品，及其他類型跨域作品。	
影視類	利用數位影像拍攝、剪輯製作技術完成之非動畫型態的實拍影音作品，如電影、影片、微電影、MV、短片、影集、節目(如 Podcast、YouTube 節目等)，長度不得超過 30 分鐘。	

### 二、單位贊助獎項

贊助單位	獎項名稱	概要說明
Meta XR Hub Taiwan	XR 社會公益獎	作品須使用擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)、混合實境(MR)技術超過 50%為主，推廣、提倡或解決社會公益議題。須說明運用的技術、推廣的社會公益議題背景及技術與議題間的關聯性。

註 1：各類別相關規定請見各類繳件資料說明。

註 2：同一作品，僅能投遞單一大會類組；惟內容之呈現型態不同，不在此限。

如，動畫作品衍伸之相關平面設計物，則可投遞設計類之組別。

註 3：企業贊助獎項不受「同型態禁止一件多投」限制。

## 伍、報名辦法

一、報名期限：2023/02/01 (三)－2023/04/13 (四)

二、報名網址：<https://dcaward-vgw.org.tw/>

三、報名程序：於報名期限內完成線上報名與作品上傳(含所有繳件資料)。

(一) 步驟一：填寫「參賽作品資料」

編號	項目	說明
1	參賽者身份與身份別	團隊創作或是個人作品；中華民國國籍或外籍僑生。
2	參賽類別	競賽類別請參照「參賽類別」。
3	作品名稱	中文及英文。
4	作品簡介	中文簡介 100 字內。
5	獲獎紀錄 (非必填)	若作品已獲獎，請填入得獎年度、競賽名稱、獲獎獎項、及獎金金額。
6	作品連結 (非必填)	作品網站或粉絲專頁。
7	作品頁封面*1	作品尺寸：1280*720px，檔案類型：JPG 或 PNG 檔案，檔案大小：2MB。

(二) 步驟二：填寫「參賽者資料」

編號	項目	說明
1	指導老師(必填)	請填寫老師全名(如：李全福) 勿加入職稱、勿中英文併填。
2	隊長/成員資料	中英文姓名(同護照所示)、性別、手機、電子信箱、身份證字號/護照號碼、負責項目、學校、科系。

註 1：以團隊名義參賽者，全數團員皆須為在學狀態。報名時請詳列所有成員資料並確保內容無誤以利後續得獎作業執行。資料送出後不得修改，未列於線上報名之成員名單內者、非在學身份者，將不予認列，並視狀況排除參賽資格。

註 2：隊長由團隊所有成員同意委託之，將代表團隊參賽、推廣與領獎事宜。

(三) 步驟三：「參賽作品附件」上傳，上傳內容請參照「各類繳件資料說明」。

(四) 步驟四：點選「完成報名」，出現報名成功之訊息以及「參賽作品管理」頁面，競賽作品狀態顯示「已完成」者，為正式完成報名。完成報名程序後，於截止收件日前皆能修改內容；於競賽截止日後，作品與團隊資訊皆不得再行修改。

## 四、各類繳件資料說明

各競賽類組須繳交之相關檔案及資料，繳交形式如下：

(一) 大會獎項

1. 設計類		
競賽組別	傳達設計組	產品設計組
作品規格		
定義	利用圖像或視覺等影像呈現，包含品牌設計、識別設計(企業/品牌識別)、視覺傳達設計、包裝設計、空間設計、形象設計、海報設計、廣告設計。	與生活有關的各種物體設計，範圍涵蓋生活及家居設計、電子資訊產品(電腦、電視、相關周邊)、交通工具/配件設計、運動娛樂、親子產品、立體造型設計、工業設計、工藝設計、文創設計、設備設計、時尚設計、桌遊產品、其他。
繳交資料		
<p>(1) 作品海報或照片</p> <p>a. 圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。</p> <p>b. 檔案名稱命名方式「作品名稱_海報(照片) 1/2/3」。</p> <p>(2) 作品企劃書</p> <p>a. 作品設計說明</p> <p>b. 檔案類型：PDF，檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。</p> <p>c. 檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。</p>		
備註		
1. 程式、音效、圖形若非自行開發者，需於「使用素材說明」欄位說明並註明出處。		

2. 動畫類			
競賽組別	2D 動畫組	3D 動畫組	實驗與混合媒材動畫組
作品規格			
定義	含 70% 以上動畫，以 2D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限。	含 70% 以上動畫，以 3D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限。	包含 VR 動畫、停格動畫(Stop Motion)、動態視覺(Motion Graphics) 等創作，內容題材不限。
繳交資料			
<p>(1) 動畫影片</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>動畫影片不得超過 15 分鐘。</li> <li>影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上之 NTSC 規格。</li> <li>將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結。(備註 1)</li> <li>影片「標題」命名方式「作品名稱_正片」。</li> <li>YouTube 或 Vimeo 頁面「說明」請填寫「中文 100 字以內影片介紹」。</li> </ol> <p>(2) 作品劇照</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。</li> <li>檔案名稱命名方式「作品名稱_劇照 1/2/3」。</li> </ol> <p>(3) 作品企劃書</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>作品分鏡腳本</li> <li>檔案類型：PDF，檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳，需於內文註明動畫製作軟體。</li> <li>檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。</li> </ol>			
備註			
<ol style="list-style-type: none"> <li>影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限，YouTube 或 Vimeo 連結有效期限須至 2023 年 12 月 31 日。</li> <li>為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。</li> <li>程式、音效、圖形若非自行開發者，需於「使用素材說明」欄位說明並註明出處。</li> </ol>			

3. 遊戲類			
競賽組別	PC 與主機遊戲組	行動遊戲組	非典型遊戲組
作品規格			
定義	可於電腦執行的數位遊戲作品、或主機遊戲如 Switch、PS、Xbox 等裝置之創作，內容與題材不限。	可於行動裝置執行的數位遊戲作品，內容與題材不限。	不限遊戲機制、使用介面及情境設定，任何非主流或創新之 <u>數位遊戲互動方式</u> 且可於特定裝置執行，包含但不限於使用 VR、AR 等裝置執行，以及其他客製化互動裝置之創作。
繳交資料			
<p>(1) 遊戲執行檔</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 以 ZIP/RAR 壓縮檔形式提供雲端載點連結。(備註 3)</li> <li>b. 檔案名稱命名方式「作品名稱_執行檔」。</li> </ol> <p>(2) 遊戲操作執行影片</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結，長度不得逾 5 分鐘。(備註 1)</li> <li>b. 影片「標題」命名方式「作品名稱_操作」。</li> <li>c. 內容包含：遊戲實機運作情況、進行方式、關卡設計、設計重點及創新性。可錄製旁白補充說明。</li> </ol> <p>(3) 遊戲宣傳影片</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結，長度不得逾 1 分鐘。(備註 1)</li> <li>b. 影片「標題」命名方式「作品名稱_宣傳」。</li> </ol> <p>(4) 遊戲企劃書</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 內容：作品企劃與使用方式等。</li> <li>b. 檔案類型：PDF，檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。</li> <li>c. 檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。</li> <li>d. 企劃書內容須包含企劃、使用方式。</li> </ol> <p>(5) 作品海報</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。</li> <li>b. 檔案名稱命名方式「作品名稱_海報 1/2/3」。</li> </ol>			
備註			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限，YouTube 或 Vimeo 連結有效期限須至 2023 年 12 月 31 日。</li> <li>2. 為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位</li> </ol>			

僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。

3. 遊戲執行檔，請提供可直接執行之檔案(包含其他執行時所需的相關檔案)，切勿提供遊戲原始程式檔，並請以 ZIP/RAR 壓縮檔上傳至雲端空間，於報名頁面對應欄位填入載點連結，雲端務必開放下載權限，且連結有效期限須至 2023 年 12 月 31 日。
4. 作品為線上、網頁遊戲或行動遊戲，如已完成遊戲上架者，請於遊戲企劃書中註明上架作品名稱、下載網址及 10 組免費下載序號或登入帳密，並確保評審期內可順利連線伺服器。
5. 請務必於不同環境電腦測試安裝，以避免無法安裝的情形發生；若需於特殊環境進行安裝與執行時，請於遊戲執行檔之壓縮檔內檢附相關環境設定檔案，並於作品企劃書中載明特殊環境安裝說明。
6. 程式、音效、圖形若非自行開發者，需於「使用素材說明」欄位說明並註明出處。
7. **實體「桌遊」作品因非屬數位型態，不列入非典型遊戲組投件範圍。**

4. 跨域類	
定義	結合數位科技與跨領域，且非屬遊戲類之多維度媒體(光影、體感、嗅覺、音效等)創作，包含擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)、混合實境(MR)、互動新媒體、互動展演、多感官互動技術概念應用、衍生軟體資訊型態整合作品，及其他類型跨域作品。
繳交資料	
<p>(1) 作品展示執行影片</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結，長度不得逾 5 分鐘。(備註 1)</li> <li>影片「標題」命名方式「作品名稱_展示」。</li> <li>內容包含：實機運作方式、設計重點、創新性、應用範圍；可錄製旁白補充說明。</li> </ol> <p>(2) 作品企劃書</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>內容：作品企劃與操作方式。</li> <li>檔案類型：PDF，檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。</li> <li>檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。</li> </ol> <p>(3) 作品海報或照片</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。</li> <li>檔案名稱命名方式「作品名稱_海報(照片)1/2/3」。</li> </ol>	
備註	
<ol style="list-style-type: none"> <li>影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限，YouTube 或 Vimeo 載點連結有效期限須至 2023 年 12 月 31 日。</li> <li>為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。</li> <li>程式、音效、圖形若非自行開發者，需於「使用素材說明」欄位說明並註明出處。</li> </ol>	

5. 影視類	
定義	利用數位影像拍攝、剪輯製作技術完成之非動畫型態的實拍影音作品，如電影、影片、微電影、MV、短片、影集、節目(如 Podcast、YouTube 節目等)，等。
繳交資料	
<p>(1) 正片影片</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>影片不得超過 30 分鐘。</li> <li>檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上。</li> <li>將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結。(備註 1)</li> <li>影片「標題」命名方式「作品名稱_正片」。</li> <li>YouTube 或 Vimeo 頁面「說明」請填寫「中文 100 字以內影片介紹」。</li> </ol> <p>(2) 作品劇照</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。</li> <li>檔案名稱命名方式「作品名稱_劇照 1/2/3」。</li> </ol> <p>(3) 作品企劃書</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>檔案類型：PDF，檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。</li> <li>檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。</li> </ol>	
備註	
<ol style="list-style-type: none"> <li>影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限，YouTube 或 Vimeo 載點連結有效期限須至 2023 年 12 月 31 日。</li> <li>為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。</li> <li>作品之程式、音效、圖形等若非自行開發者，需於「使用素材說明」欄位說明並註明出處。</li> </ol>	

## (二) 贊助獎項

Meta XR Hub Taiwan	
競賽組別	XR 社會公益獎
作品規格	
定義	作品須使用擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)、混合實境(MR)技術超過 50%為主，推廣、提倡或解決社會公益議題。須說明運用的技術、推廣的社會公益議題背景及技術與議題間的關聯性。
繳交資料	
<p>(1) 作品展示執行影片</p> <ol style="list-style-type: none"><li>將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結，長度不得逾 5 分鐘。(備註 1)</li><li>影片「標題」命名方式「作品名稱_展示」。</li><li>內容包含：實機運作方式、設計重點、創新性、應用範圍；可錄製旁白補充說明。</li></ol> <p>(2) 作品企劃書</p> <ol style="list-style-type: none"><li>內容：作品企劃與操作方式，請說明作品與社會公益之關聯(社會公益議題背景、作品與該議題間關聯性、XR 技術特色)。</li><li>檔案類型：PDF，檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。</li><li>檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。</li></ol> <p>(3) 作品海報或照片</p> <ol style="list-style-type: none"><li>圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。</li><li>檔案名稱命名方式「作品名稱_海報(照片)1/2/3」。</li></ol>	
備註	
<ol style="list-style-type: none"><li>影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限，YouTube 或 Vimeo 載點連結有效期限須至 2023 年 12 月 31 日。</li><li>為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。</li><li>程式、音效、圖形若非自行開發者，需於「使用素材說明」欄位說明並註明出處。</li><li>Meta XR Hub Taiwan 贊助獎項不受「同型態禁止一件多投」限制。</li></ol>	

## 陸、評審機制

### 一、評審團

- (一) 邀請國內外專家組成，評審委員均為無給職，召集人由主辦單位指派。
- (二) 評審委員與參賽者如有利益關係者，應予利益迴避原則。

### 二、評審標準

#### (一) 大會獎項

類別	組別	評分項目	比例
設計類	傳達設計組	創作理念	20%
		色彩配置	20%
		文字造型與傳達	20%
		原創性	20%
		整體構圖與市場價值	20%
	產品設計組	創作理念	20%
		美感品質	20%
		實現可能性	20%
		功能與效用	20%
		市場價值	20%
動畫類	2D 動畫組	創意/故事	30%
	3D 動畫組	美術風格	30%
	實驗與混合媒材動畫組	技術能力/製作品質	30%
		市場性	10%
遊戲類	PC 與主機遊戲組	創意表現	30%
	行動遊戲組	整體表現(程式/美術/音效/介面)	25%
		遊戲性	25%
	非典型遊戲組	市場性	20%
跨域類		跨領域整合性	40%
		創意表現	40%
		市場性	20%
影視類		故事劇情	30%
		技術能力(含拍攝、剪輯、後製技巧)	30%
		音樂/音效	20%
		市場性	20%

#### (二) 贊助獎項

由贊助獎項之企業/單位自訂審核標準並遴選獲獎者。

類別	組別	評分項目	比例
Meta XR Hub Taiwan	XR 社會公益獎	創作理念	20%
		原創性	20%
		XR 技術應用	30%
		倡議及推廣成效	30%

## 柒、獎勵辦法

### 一、大會獎項

獎項類組		金獎	銀獎	銅獎	優選 (2 名)	通用設計獎
設計類	傳達設計組	6 萬	3 萬	1 萬	5 千	5 萬
	產品設計組	6 萬	3 萬	1 萬	5 千	
動畫類	2D 動畫組	6 萬	3 萬	1 萬	5 千	
	3D 動畫組	10 萬	5 萬	2 萬	5 千	
	實驗與混合媒 材動畫組	5 萬	2 萬	1 萬	5 千	
遊戲類	PC 與主機 遊戲組	8 萬	4 萬	2 萬	5 千	
	行動遊戲組	8 萬	4 萬	2 萬	5 千	
	非典型遊戲組	4 萬	2 萬	1 萬	5 千	
跨域類		6 萬	3 萬	1 萬	5 千	5 萬
影視類		6 萬	3 萬	1 萬	5 千	
備註						
<p>為推廣「設計之包容性」，於對應類別增設「通用設計獎」：  通用設計，係指該作品之設計得以盡可能被所有人使用，不限特殊條件與身份，如年齡、身高、慣用手、身障。常見案例，如人行道斜坡道設計之於身障輪椅者之適用性。</p>						

### 二、團體獎項

獎項類別	說明	獎勵
年度最佳學校獎	各類入圍及得獎最高積分的學校	獎座乙座
最佳指導老師獎	各類入圍及得獎作品之指導老師最高總積分	獎狀乙座
註：依大會獎項積分計算，金獎 5 分、銀獎 4 分、銅獎 3 分、優選 2 分、入圍 1 分。		

### 三、企業贊助獎項

贊助企業/單位	獎項名稱	獎項類別			
		首獎	最佳應用獎	最佳概念獎	發展潛力獎(2名)
Meta XR Hub Taiwan	XR 社會公益獎	15 萬	10 萬	5 萬	2 萬

#### 捌、注意事項

- 一、參賽作品請保留原始檔備查，所有參賽資料均不退件。
- 二、參賽作品需為參賽者/參賽團隊之創作，如有下列情事者，需自負一切法律責任，並取消其參賽資格，如有得獎，將追回獎項、獎狀、獎金。
  - (一) 若經人檢舉或告發為他人代勞且有具體事實者或涉及智慧財產權等權利之侵害，經法院判決確定。
  - (二) 內容若涉及猥褻、暴力、色情、誹謗、種族歧視等違反公共秩序與善良風俗，或違反參賽資格者。
  - (三) 參賽作品其後續商品化及行銷行為有侵犯或損及業者商譽或有損主辦單位及該獎項之形象或精神。
  - (四) 參賽期間，須確保智慧財產權為參賽者所擁有，不得將其權利讓予他人或其它單位，若發生此情形將取消參賽資格。
- 三、由於本競賽屬非營利且具有教育性質，符合著作權法第六十五條「著作之合理使用，不構成著作財產權之侵害」。但為尊重著作權，請參賽者使用非原創素材時，須註明使用之素材來源，包括圖片（註明圖像光碟出版者、圖庫版權商、攝影者、出版商等）、音樂（註明音樂詞、曲作者、編曲者、演唱人、歌名及唱片發行公司）等相關資料。
- 四、參賽者可報名多項類別，但每件作品僅限提報 1 類競賽項目，不得一件多投；惟作品呈現型態相異時，不受此限制。
- 五、以團隊名義參賽者，需詳列團隊人數與所有成員資料，以利得獎相關作業，**未列於線上報名成員名單內者，不予認列亦不得修改。**
- 六、以團隊名義參賽者，由團隊成員共同推派一名成員擔任隊長，且**團隊所有成員皆同意委託隊長（以下簡稱代表人）於參賽期間代為行使參與本競賽所產生的權利義務（含參賽、評選、推廣、得獎、領獎等）與聯繫窗口，若需更換隊長人選，需請團隊所有成員重新委託之。**
- 七、各參賽作品之著作人格權，歸屬參賽者各別擁有，但主辦單位及執行單位共同擁有為推廣活動及為教育目的重製、下載及公開展示等著作財產權權利。在公告得獎三年內，得獎者及其得獎作品應配合參加由主辦單位及執行單位所舉辦之相關展示活動。
- 八、參賽者及參賽作品應依比賽規則參與頒獎典禮、相關評選與推廣活動，未參與則視同放棄獲獎資格。
- 九、所有入圍及獲獎獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「增設」或「從缺」調整名額，亦可由評審團決議更動獎項名稱。

十、依「所得稅法」及「各類所得扣繳率標準」規定：

- (一) 得獎者獎金或給與獎項價值超過 NT\$20,010 (含) 者，執行單位將依法代扣繳 10% 稅金。
- (二) 非中華民國境內居住之個人或於一課稅年度內在臺灣地區居留、停留合計未滿 183 天之本國人及外國人，執行單位將依法扣取全額 20% 稅金。
- (三) 現金獎項將直接由獎金中扣除其稅金及匯費後匯至參賽代表人提供之帳戶。
- (四) 若為團體參賽者，則匯款至受委託之團隊代表人提供之帳戶，團隊所有成員於完成線上報名後，皆同意委託其代為行使獎金、獎項領取事宜。**若需更換代表人，則需請團隊成員致電執行單位並徵求團隊所有成員同意以重新填寫委託單更換代表人。**

十一、曾參與政府主辦的其他競賽獲得獎金、曾獲政府補助或政府補助/輔導單位輔導之作品，報名時應確實註記得獎、補助或輔導情況，如經檢舉將依本辦法規定追回獎金，不得異議。

十二、得獎作品曾於政府主辦的其他競賽獲得獎金者，其獎金將扣除在其他競賽所獲獎金金額後發放。扣除標準以同一件產品或作品補助額度不超越本**競賽**公告之獎金為準。請於報名時，於指定欄位註記獲獎「年度、競賽名稱、獎項、獎金」。

十三、凡報名參賽者，**不論個人或團體**，即視為同意本作業須知的各項內容及規定，若有未盡事宜或不可抗拒因素而有所異動，主辦單位保有變更內容權力。

十四、參賽者應尊重主辦單位之評審結果，不得異議。

十五、如經查證不符合參賽資格者，主辦單位有權取消報名資格。

十六、蒐集參賽者個人資料告知事項：

- (一) 因次世代技術應用人才淬煉計畫委託執行單位 ( 社團法人臺灣產學策進會 ) 辦理 2023 年放視大賞競賽，因而獲取參賽隊伍下列個人資料類別：【中英文姓名、年齡、出生年月日、國民身分證統一編號/證件號碼、地址、職業、教育、金融代碼或帳戶、連絡方式 ( 電話號碼、E-MAIL、居住 ) 等】，或其他得以直接或間接識別之個人之資料。
- (二) 依個人資料保護法及相關法令之規定下，蒐集、處理及利用參賽者的個人資料。
- (三) 本競賽將於蒐集目的之存續期間合理利用參賽者的個人資料，且除蒐集目的涉及國際業務或活動外，僅於中華民國領域內利用參賽者的個人資料。
- (四) 本競賽於原蒐集之特定目的，本次以外之產業推廣、宣導及輔導，以及其他公務機關請求行政協助之目的範圍內，合理利用參賽者的個人資料。
- (五) 若參賽者未提供正確個人資料，本競賽執行單位無法提供參賽者特定目的之相關業務。
- (六) 參賽者已充分知悉本競賽蒐集參賽者個人資料告知事項，且同意主辦單位 ( ) 與執行單位 ( 社團法人臺灣產學策進會 ) 蒐集、處理、利用參賽者之個人資料，以及其他公務機關請求行政協助目的之提供，包含管理本競賽、或配合競賽推動相關之活動需要使用 ( 例如：系統作業管理、通知聯繫、得獎證書與獎金發放、活動訊息發布、問卷調查、相關統計分析等使用 )。

※日後參賽者可向執行單位行使查詢或請求閱覽、請求補充或更正、請求停止蒐集、處理與利用、請求刪除之權利，參賽者因行使上述權利而導致參賽者的權利產生減損時，本競賽不負相關賠償責任，並依個人資料保護法規定，得酌收行政作業費用。請於上班時間 10:00-18:00 向執行單位承辦人員聯絡。

玖、執行單位聯絡窗口

社團法人臺灣產學策進會 放視大賞工作小組

電子信箱：[kspaic100@gmail.com](mailto:kspaic100@gmail.com)

聯繫電話：07-5374941 黃小姐、林小姐

## 附件 1、各類企劃書應載要項範例

說明 1：各類別如需繳交企劃書，可參考以下明列之項目，參賽者如有其它欲說明補充事項，則得自行增加項目。

說明 2：線上報名完成後，可於會員中心取得參賽編號。

### 【設計類】

文件	頁面	參考要項
作品設計 說明	封面頁	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參賽類別</li> <li>2. 參賽編號</li> <li>3. 作品名稱</li> <li>4. 作者名稱</li> <li>5. 日期年月日</li> </ol>
	內文	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品名稱</li> <li>2. 作品型態（傳達設計/識別設計/包裝設計/產品設計/工業設計/工藝設計等）</li> <li>3. 創作理念</li> <li>4. 作品與創作特色與原創性</li> <li>5. 作品市場潛力說明</li> </ol>

### 【動畫類】

文件	頁面	參考要項
分鏡 腳本	封面頁	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參賽類別</li> <li>2. 參賽編號</li> <li>3. 作品名稱</li> <li>4. 作者名稱</li> <li>5. 日期年月日</li> </ol>
	內文	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 腳本名稱</li> <li>2. 背景與角色敘述                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 角色設定</li> <li>2) 地點</li> <li>3) 時空</li> <li>4) 場景說明</li> </ol> </li> <li>3. 故事大綱</li> <li>4. 分鏡圖</li> <li>5. 動畫製作使用軟體</li> </ol>

**【遊戲類】**

文件	頁面	參考要項
企劃書	封面頁	1.參賽類別 2.參賽編號 3.作品名稱 4.作者名稱 5.日期年月日
	內文	1.緣起 ( 構想 ) 2.故事大綱 3.角色關係表 4.參賽作品摘要 1)遊戲類型 2)遊戲特性 ( 設計重點 ) 3)腳本劇情 4)設計內容 5)美術風格 6)程式技術 ( 須載明 <u>使用的遊戲開發工具或程式語言</u> ) 7)特殊攻略 8)音樂 / 音效 9)創意及創新性 10)關卡與遊戲完成度說明 ( 必填 ) 5.操作說明：遊戲的安裝方式、操作的方法、特殊操作攻略、系統環境需求、限制及其他相關注意事項。 6.作品為線上、網頁遊戲或行動遊戲程式如已公開上架者，請註明上架作品名稱、下載網址及 10 組免費下載序號或登入帳密。

**【跨域類】**

文件	頁面	參考要項
企劃書	封面頁	1.參賽類別 2.參賽編號 3.作品名稱 4.作者名稱 5.日期年月日
	內文	1.緣起 ( 構想 ) 2.作品功能介紹 3.參賽作品摘要 1)作品橫跨領域項目 2)作品應用類型與範圍

		3)特性與設計重點 4)應用專業技術說明 5)創意及原創性說明 6)市場潛力說明 4.操作方法：操作方法、系統環境需求與限制、使用者介面示意圖說明
--	--	---

**【影視類】**

文件	頁面	參考要項															
作品企劃書	封面頁	1.參賽類別 2.參賽編號 3.作品名稱 4.作者名稱 5.日期年月日															
	內文	1.作品名稱 2.背景與角色敘述 1)角色 2)地點 3)時空 4)場景說明 3.故事大綱 4.完整劇本內容 格式： <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">場 01</td> <td style="width: 30%;">清晨</td> <td style="width: 30%;">內景/黑幕</td> <td style="width: 25%;">牆角的貓</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX</td> </tr> <tr> <td>場 02</td> <td>清晨</td> <td>內景/客廳</td> <td>男女主角</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX</td> </tr> </table> 5.分鏡圖 6.製作使用軟體	場 01	清晨	內景/黑幕	牆角的貓	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX				場 02	清晨	內景/客廳	男女主角	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		
場 01	清晨	內景/黑幕	牆角的貓														
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX																	
場 02	清晨	內景/客廳	男女主角														
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX																	