



第 2 屆跨界超越競賽辦法

超越世界的創意領袖就是你!

徵件開始

即日起至 2015.10.15

主辦單位 | 經濟部工業局

執行單位 | 台北市電腦商業同業公會

合作單位 | 仁寶 宏碁 宏達電 技嘉 和碩 研華 華碩

協辦單位 | 中華民國人因工程學會 台灣互動設計協會

台灣使用者經驗設計協會 智榮文教基金會

悠識數位顧問有限公司 (依筆畫數)

目 錄

壹、競賽源起.....	1
貳、競賽宗旨	2
參、競賽題目	3
肆、參賽資格	5
伍、競賽時程	8
陸、作品繳交.....	10
柒、評選標準	12
捌、頒發獎項.....	13
玖、報名方式.....	16
拾、Mentor 實作	18
拾壹、業師指導.....	19
拾貳、注意事項.....	20
拾參、聯絡方式.....	24
附件 1 參賽同意書.....	25
附件 2-1 新秀組報名表	26
附件 2-2 菁英組報名表	30
附件 3 未成年參賽者法定代理人同意書.....	34
附件 4 提案報告格式範例.....	35
附件 5 作品修改說明文件.....	36

壹、競賽源起

經濟部工業局「雲端服務暨巨量資料產業發展計畫」致力推動雲端運算與巨量資料發展，加速資訊產業價值鏈變革，開啟使用者導向的軟體及服務為主的時代，以使用者經驗 (User Experience, UX) 為核心，帶動創新與創意商機，發展高附加價值的產品與服務。

為加速產業轉型升級，提升服務設計與自主研發能力，2014 年首創「跨界超越競賽 (TRANS-ACTION AWARD)」，以推廣使用者經驗與跨領域人才合作為主軸，建立一個跨產業、跨知識、跨人才的超然平台，共計孕育 2,023 人次的老師、學生及企業人士參加使用者經驗實作培訓及工作坊，強化跨界人才質量與實力。

跨界超越競賽是一個重視孕育過程的比賽，參賽團隊必須歷經評選、實作培訓及業師指導，完成任務與挑戰，帶領年輕學子與新創團隊，透過實作性的思考與設計過程，激發創造符合使用者經驗的未來產品原型。

未來，跨界超越競賽秉持推動跨界合作與使用者經驗的宗旨，加入更多企業、民間組織及社群的支持，逐步培育年輕團隊的創新實力，帶動國內 UX 普及發展，孕育頂尖 UX 人才為企業所用。



使用者經驗 User Experience, UX

使用者經驗是以人為本的產品研究與設計思考，具體定義起源於 ISO 9241-210 標準規範，明確指出：(1)UX 定義：一個人在使用或預先使用一個產品、系統或服務所產生的知覺感受與反應；(2)UX 要素：使用者在使用前、中、後所產生的情緒 (emotions)、信念 (beliefs)、喜愛 (preferences)、知覺 (perceptions)，生理與心理反應 (physical and psychological responses)、行為 (behaviors)、成就 (accomplishments)。

貳、競賽宗旨

TRANS-ACTION，TRANS 是拉丁文的名詞，代表「跨越」、「超越」與「轉變」，ACTION 是「行動力」的意思。兩個英文字結合 TRANSACTION，延伸出可以創造商業效益的代名詞。

跨界超越競賽 (TRANS-ACTION AWARD) 宗旨係以人為本，重視使用者、消費者及客戶需求，推廣使用者經驗研究與設計目的在於產業擴散、人才培育、創新研發。

產業擴散：推動產業重視使用者經驗，加速企業創新與升級

人才培育：鼓勵跨領域團隊合作，孕育多元人才為企業所用

創新研發：催生易用設計、創新服務、愉悅體驗的未來產品

TRANS-ACTION 相信的是，「跨界超越」將可以孕育下一個改變人們生活、創造快樂體驗、超越世代革命的新秀人才與未來產品。

TRANS-ACTION 三大特色

1、強調跨界團隊合作

產品成功的關鍵要素是團隊合作，歡迎跨領域人才組隊參賽，限定團隊成員必須涵蓋研究、設計、技術等 3 種以上專業技能的人才。

2、使用者經驗實作培訓

重視培育過程 Learning by Doing，參賽者須配合競賽規定，參加使用者經驗研究與設計實作工作坊，提升創新研發與服務設計實力。

3、堅強實戰的業師陣容

史無前例的邀請仁寶、宏碁、宏達電、技嘉、和碩、研華、華碩攜手合作，7 家重量級企業的創新設計團隊與研發主管，以及實戰經驗的使用者經驗業師專家，親自指導參賽團隊完成原型作品設計。

參、競賽題目

Change for the Future

以換位思考的方式，洞察使用者需求，結合雲端運算與巨量資料的資訊科技，提出最佳設計方案，改變現有生活的不便利，改變未來生活的創新，帶來更為便利、友善、愉悅的未來產品與服務體驗。

改變思考，改變生活，未來由你超越！

“創新決定你是領袖還是跟隨者 ~賈伯斯~

Innovation distinguishes between a leader and a follower.

競賽題目須符合主題精神 Change for the Future，並符合下述至少 1 個應用類別，結合雲端運算與巨量資料的資訊科技，以使用者經驗為核心精神，設計符合使用者需求的系統、服務、應用、軟硬整合方案等未來產品原型。

應用情境	說 明	企業關注議題
智慧運動	改善現有的運動使用情境，開發穿戴式裝置如手錶、手環、球鞋、腳踏車、健身器材等，或設計運動空間環境等相關應用或產品。	和碩 宏碁 華碩 仁寶
智慧家居	從居住情境切入思考，例如：防災、安全、打掃、節能、遠端監控、遠端遙控（溫度、濕度、燈光、門窗、多媒體）等相關應用或產品。	和碩 宏碁 宏達電 華碩 仁寶

智慧零售	改善商業零售空間，包含賣場、超商、餐飲、百貨、美妝店，提供第三方支付、店鋪管理、自助服務、採購訂單等相關應用或產品。	宏碁 研華
友善·永續	創造具有永續價值的應用服務，對社會及環境友善的產品，如節省能資源、降低環境衝擊，促進社會共融、生態及農業發展等相關應用或產品。	技嘉 宏碁 宏達電
醫療·照護	貼切人們醫療照護需求，包含醫療院所、居家治療、遠端照護等，設計預防、急救、通報、監控、醫療履歷軟體等相關應用或產品。	技嘉 宏碁 研華 華碩 仁寶
智慧城市	以公共生活系統為使用情境，開發讓人們有更好生活品質、工作效率的交通應用、物流系統、市政便民服務、社區安全等相關應用或產品。	宏碁 研華

註 1：技嘉優先指導與錄取，以友善永續為題的參賽團隊。

註 2：宏碁優先指導與錄取，以物聯網 (IOT, Internet of Things) 軟體整合系統為使用情境的參賽團隊，分析智慧大數據 (Big Data) 提供應用服務商運用數據回饋，並根據歷史數據改善使用者體驗 (例如：使用者即時訊息、警告等) 相關應用服務的參賽團隊。

註 3：華碩優先指導與錄取，符合物聯網 (IOT, Internet of Things) 軟硬整合設計相關應用或產品的參賽團隊。

註 4：仁寶優先指導與錄取，以智慧家居軟體整合產品為題的參賽團隊，次之分別為智慧運動與醫療照護。

註 5：參賽團隊於參賽期間允許更改題目，更改次數以 2 次為限。

肆、參賽資格

一、參賽組別

- (一)新秀組：大專院校與碩博士班的在學學生。
- (二)菁英組：新創團隊、個人開發者、工作室、企業行號、個人代表、公營或民營單位等。

二、參賽成員

- (一)採團隊報名，每隊參賽團隊限 3-6 人，不包含指導老師在內。
- (二)【新秀組】團隊需有指導老師限 1-2 人，由學校老師或企業主管擔任，負責指引報告方向與適時解決問題；【菁英組】團隊則不需要指導老師。
- (三)參賽團隊於參賽期間可依照作品需求與業師指導的建議，中途新增成員，須補齊郵寄報名表正本資料至主辦單位。總人數不得超過上限 6 人，例如：原本團隊 3 人，中途加入新成員 3 人，總人數為 6 人。
- (四)發揮使用者經驗的核心精神，強調跨界團隊合作，鼓勵跨學校、跨科系、跨領域、跨專業等組隊方式，團隊成員必須包含至少具備三種以上「研究」、「設計」、「技術」專才與技能的任務角色，指導老師不可擔任上述任務角色。
- (五)參賽團隊於**報名表（附件 2）**詳述每位團隊成員的個人基本資料、任務角色、個人專業或專長簡介。擔任「研究」、「設計」、「技術」成員必須提供相關證明文件，如學生證、科系證明、修課證明、研究報告、論文報告摘要、專題報告摘要、工作或實習經驗、專案執行經驗等資料，以作為資格審核。
- (六)跨界團隊合作是提升最後參賽作品原型（Prototype）完整度與細緻度的關鍵要素。建議團隊合作分工的專長背景應涵

蓋研究、設計、軟體、硬體、管理、傳播、工程、資訊等各類不同專才與技能的成員。請多加利用「團隊夥伴這裡找」
http://www.transactiontaiwan.org/challenge_looking_for_partners，這是一個線上開放平台，歡迎參賽團隊尋找您要的隊友。

1. 研究：運用質化或量化方法洞察使用者需求、問題及痛點、觀察分析產業市場趨勢、進行原型測試與評估等，涵蓋心理學、哲學、社會學、傳播學、人類學、管理學等相關科系或專業知識。
2. 設計：視覺設計、工業設計、互動設計、介面設計、原型製作、機構設計、多媒體製作等，涵蓋設計學、多媒體設計等相關科系或專業知識。
3. 技術：開發軟體程式、硬體物件、硬體、材料、軟硬組合等技術研發，涵蓋資訊、資工、工業工程、資管、機械等相關科系或專業知識。
4. 行銷：明確掌握市場趨勢，從 4P 行銷角度協助團隊規劃消費市場分析、商業模式與宣傳策略，善用故事行銷說服，涵蓋商管學系、傳播學系、廣告學系等科系。
5. 特定專才與技能人才：不侷限科系別，歡迎運動學系、體育學系、觀光學系、光電學系、農業學系、生物科學系、醫療護理學系、森林系、環境科學系等相關科系或專業知識加入團隊，協助團隊以不同多元的視野與知識，規劃參與產品開發設計。

(七)參賽團隊須有 1 人為團隊代表人，代表人需負責與執行單位聯繫、確認參賽文件與獎項，擔任統一聯繫窗口。

(八)團隊成員如有未滿 20 歲，應於**未成年參賽者法定代理人同**

意書(附件 3)填妥資料，經由法定代理人同意始得以參賽。

(九)指導老師不能擔任競賽評審委員與業師。

(十)參賽團隊於參賽期間可以新增成員，總人數不得超過上限 6 人，但參賽成員不得跨團隊參加，如有違背實情，執行單位有權取消參賽資格或得獎資格。

三、參賽作品

作品曾參與國外或國內政府主辦的其他競賽獲獎(金)或政府補助/輔導單位 (如：APP 園區、勞委會職訓班等) 輔導作品，皆可參與競賽。若獲得大會獎項，則視作品修改幅度決定是否頒發獎金，修改幅度需達 20%，由評審委員判定，參賽團隊應於作品修改說明文件 (附件 5) 詳述相關獲獎資訊。



使用者經驗是一門跨領域學科知識

使用者經驗是一門跨領域專科知識，橫跨社會、人文及科技，包含設計、工程科學、心理學、社會科學、管理學等跨領域的專業知識，需要有不同的專業人才，將專長應用在產品開發設計的實踐上。涉及人機互動、易用性工程、互動控制、人因工程、資訊架構、情境設計、介面設計、應用設計、導引系統、普及式運算、工業設計、視覺設計、傳播設計、動態設計、媒體裝置、導引系統、互動環境、軟體工程、硬體工程等學科專業涵養。

伍、競賽時程

月份	評選作業	作品繳交	Mentor 實作	業師指導
2015 8 月	8/20(四)公告競賽辦法			
9 月	9/10(四)線上報名			
10 月	10/15(四)資格審截止收件 10/24(六)公告入圍名單	10/15(四)繳交 提案報告		
11 月	11/13(五)初賽截止收件 11/21(六)公告入圍名單	11/13(五)繳交 使用者需求 研究報告	Mentor 1 需求分析入門 (預計 4 堂) 10/31(六)使用者質量化研究 11/1(日)使用者行為觀察 11/7(六)消費市場分析 11/8(日)產業趨勢觀察 Mentor 1 需求分析實戰 (預計 5 堂) 11/28(六)從觀察到洞察 11/29(日)需求分析實作方法	
12 月			12/5(六)從需求洞察到產品提案 12/6(日)產業趨勢分析 12/12(六)團隊洞察需求報告 Mentor 2 創意發想 (預計 2 堂) 12/13(日)體驗設計流程 12/19(六)設計方案發想 Mentor 3 設計概念 (預計 4 堂) 12/20(日)資訊架構與資訊行為 12/26(六)Axure 原型企劃 12/27(日)軟硬體互動設計	
2016 1 月			1/9(六)產品設計體驗共創	
2 月	2/15(一)複賽截止收件 2/27(六)公告入圍名單	2/15(一)繳交 原型設計報告		

3 月			Mentor 4 原型設計及驗證(預計 4 堂) 3/19(六)概念驗證與設計溝通 3/20(六)UCD 流程驗證 3/26(六)產品與服務設計驗證與改善 3/27(日)商業提案簡報	<u>3/5(六)企業面對面</u> 複賽團隊簡報發表 與企業進行業師指導媒合。 3/11-4/10 每個參賽團隊安排 2 名業師指導，至多提供 4 次業師指導。
4 月				4/11-5/10 每個參賽團隊安排 2 名業師指導，至多提供 4 次業師指導。
5 月	5/13(五)-5/16(一)新一代設計展 5/20(五)決賽截止收件 5/27(五)決賽發表/公告入圍名單	5/20(五)繳交 原型作品報告		
6 月	6/30(四)總決賽發表			6/1-6/29 每個參賽團隊安排 1 名業師指導，至多提供 2 次業師指導。
7 月	企業實習			
8 月	企業實習			
9 月	9/13(二)頒獎典禮			

註 1：執行單位依實際情形，有權彈性調整競賽時程，如有更改，將主動通知參賽團隊。

註 2：執行單位依參賽作品呈現與實際執行情形，搭配新一代設計展或其他推廣活動，辦理跨界超越競賽團隊作品展示。

註 3：執行單位依實際情形，彈性調整 Mentor 實作的活動時間、議程內容、講師邀請等事宜。

註 4：執行單位依參賽件數與評審委員決議，彈性調整業師指導的活動安排、人力配置、規定事項等事宜。

陸、作品繳交

參賽團隊依規定繳交各評選階段的報告或作品，並上傳於活動網站 www.transactiontaiwan.org，如有遲交，執行單位有權取消參賽資格。

評選階段	繳交報告	報告大綱	繳交規定
資格審	提案報告	1. 競賽題目說明 2. 團隊成員分工 3. 市場分析 4. 需求分析	• 交付規定：需繳交 1 份書面資料。 • 檔名要求：報名編號_團隊名稱_評選階段 (範例：101_賈伯斯傳奇_資格審) • 文件格式：PDF 檔案，內文需附上頁碼與目錄，檔案容量不得超過 15MB，頁數上限 9 頁。
初賽	使用者需求研究報告	1. 競賽題目 2. 需求研究 3. 使用者洞察 4. 設計概念草案	• 交付規定：需繳交 1 份書面資料。 • 檔名要求：報名編號_團隊名稱_評選階段 (範例：101_賈伯斯傳奇_初賽) • 文件格式：PDF 檔案，內文需附上頁碼與目錄，檔案容量不得超過 50MB，頁數上限 9 頁 (不含附件)。
複賽	原型設計報告	1. 競賽題目 2. 需求研究 3. 使用者洞察 4. 設計概念 5. 原型展示	• 交付規定：需繳交 1 份書面資料與 1 支作品影片。 • 檔名要求：報名編號+團隊名稱+評選階段 (範例：101_賈伯斯傳奇_複賽)。 • 書面格式：PDF 檔案，內文需附上頁碼與目錄，檔案容量不得超過 50MB，頁數上限 9 頁 (不含附件)。 • 影片格式：wmv 或 mp4 檔案，長度限 1 分鐘內。
決賽	原型作品報告	1. 競賽題目 2. 使用者需求分析 3. 原型設計概念 4. 原型測試評估 5. 原型設計展示	• 交付規定：需繳交 1 份書面資料、1 份提案簡報、1 支作品影片。 • 檔名要求：報名編號_團隊名稱_評選階段 (範例：101_賈伯斯傳奇_決賽) • 書面資料格式：PDF 檔案，內文需附上頁碼與目錄，檔案容量不得超過 50MB，頁數上限 9 頁 (不含附件)。

評選階段	繳交報告	報告大綱	繳交規定
			- 作品影片格式：wmv 或 mp4 檔案，長度限 1 分鐘內。 - 報告形式：上台報告 6 分鐘 (包含影片播放時間)。 - 答辯形式：交互提問 2 分鐘，參賽團隊與評審委員進行面對面答辯。
總決賽	作品報告	1. 競賽題目 2. 使用者需求分析 3. 原型設計概念 4. 原型測試評估 5. 原型設計展示	- 交付規定：需繳交 1 份書面資料、1 份提案簡報、1 支作品影片。 - 檔名要求：報名編號_團隊名稱_評選階段 (範例：101_賈伯斯傳奇_總決賽) - 書面資料格式：PDF 檔案，內文需附上頁碼與目錄，檔案容量不得超過 50MB，頁數上限 9 頁 (不含附件)。 - 作品影片格式：wmv 或 mp4 檔案，長度限 1 分鐘內。 - 報告形式：上台報告 6 分鐘 (包含影片播放時間)。 - 答辯形式：交互提問 2 分鐘，參賽團隊與評審委員進行面對面答辯。

註 1：參賽團隊依規定繳交初賽、複賽、決賽報告，還必須同時繳交團隊合作照片與影片。

- (1) 團隊合作照片 2-4 張照片，檔案格式 jpg，解析度 300dpi，須附加圖說。
- (2) 團隊合作影片 1 支，限 1 分鐘。
- (3) 請自行上傳活動網站 www.transactiontaiwan.org，檔名要求：報名編號_團隊名稱_團隊合作日誌_評選階段 (範例：101_賈伯斯傳奇_團隊合作日誌_初賽)。

註 2：執行單位依評審委員決議，有權更改作品繳交內容與相關規定，如有更改，將主動通知參賽團隊。

柒、評選標準

一、資格審：提案報告

評選項目	備註
報名文件是否齊全	符合規定，即可晉級 參加 Mentor 實作。
團隊成員是否符合任務分工與參賽資格	
提案報告是否涵蓋 4 個項目	

二、初賽：使用者需求研究報告

評選項目	比 重
市場評估	20%
需求探索	50%
洞察與設計概念	30%

三、複賽：原型設計報告

評選項目	比 重
易用性	30%
創新性	40%
市場性	30%

四、決賽：原型作品報告

評選項目	比 重
產品易用性	35%
產品吸引力	35%
市場性	30%

五、總決賽：作品發表

評選項目	比 重
整體表現	100%

捌、頒發獎項

項 目	新秀組 獎項內容
年度 超越獎	聯合贊助 10 萬元 (不分新秀組與菁英組，只取 1 名)
仁寶 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 仁寶長期實習或工作機會 (1-3 名，依仁寶決議而定) - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
宏碁 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 宏碁實習或工作機會 (1-3 名，依宏碁決議而定) - aBeing One 1 台 - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
宏達電 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 宏達電實習或工作機會 (1-3 名，依宏達電決議而定) - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
技嘉 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 技嘉實習或工作機會 (1-3 名，依技嘉決議而定) - 優先獲得技嘉合作機會與產品命名 - GIGABYTE Krypton 雙底盤電競鼠 (Aivia KryptonIF 得獎作品) 1 隻或同級產品 (依團隊成員人數頒發) - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
和碩 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 和碩實習或工作機會 (1-3 名，依和碩決議而定) - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳

研華 超越獎	• 獎盃 1 座 • 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) • 研華實習或工作機會 (2-4 名 , 依研華決議而定) • 執行單位指定推廣活動宣傳 • 執行單位指定媒體曝光宣傳
華碩 超越獎	• 獎盃 1 座 • 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) • 華碩長期實習或工作機會 (1-3 名 , 依華碩決議而定) • 執行單位指定推廣活動宣傳 • 執行單位指定媒體曝光宣傳
優勝獎	• 獎盃 1 座 • 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) • 執行單位指定推廣活動宣傳 • 執行單位指定媒體曝光宣傳
Mentor 授課證明	• 完成 Mentor 實作 , 授予上課證明 1 紙 (依團隊成員人數頒發)

註 1：年度超越獎與企業冠名獎可依評審決議重覆頒獎。

註 2：獎項可依評審為決議從缺。

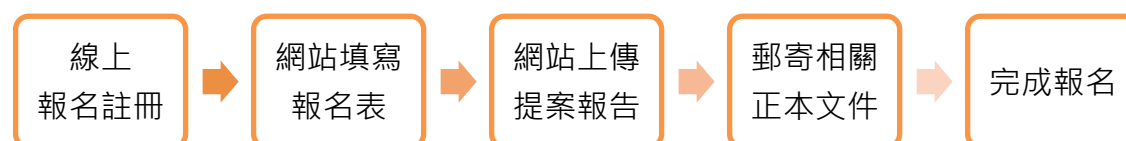
項 目	菁英組 獎項內容
年度 超越獎	聯合贊助 10 萬元 (不分新秀組與菁英組，只取 1 名)
仁寶 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 優先獲得仁寶創新研發或合作機會 - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
宏碁 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 優先獲得 acer 藍天計畫合作洽談機會 - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
技嘉 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 優先獲得技嘉創新研發或合作機會 - GIGABYTE Krypton 雙底盤電競鼠 (Aivia KryptonIF 得獎作品) 1 隻或同級產品 (依團隊成員人數頒發) - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
研華 超越獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 優先獲得研華創新研發或合作機會 - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
優勝獎	- 獎盃 1 座 - 獎狀 1 紙 (依團隊成員人數頒發) - 執行單位指定推廣活動宣傳 - 執行單位指定媒體曝光宣傳
Mentor 授課證明	完成 Mentor 實作，授予上課證明 1 紙 (依團隊成員人數頒發)

註 1：年度超越獎與企業冠名獎可依評審決議重覆頒獎。

註 2：獎項可依評審為決議從缺。

玖、報名方式

一、報名流程



二、線上報名註冊

不收取報名費用，2015 年 9 月 10 日 - 10 月 15 日，請至活動網站 www.transactiontaiwan.org 線上報名，以團隊為單位，完成填寫基本資料後，系統將自動產生一個報名編號。

三、網站填寫報名表

(一)新秀組：於官網填寫報名資料。

(二)菁英組：於官網填寫報名資料。

四、網站上傳提案報告

(一)參照**提案報告格式範例 (附件 4)**，繳交提案報告。

(二)檔名要求：報名編號_團隊名稱_評選階段 (範例：101_賈伯斯團隊_初賽)。

(三)文件格式：PDF 檔案，內文需附上頁碼與目錄，檔案容量不得超過 15MB，頁數上限為 9 頁，不含封面、附錄、附件。

五、郵寄相關正本文件

正本文件如「參賽同意書、報名表、未成年參賽者法定代理人同意書、作品修改說明文件」，說明如下：

(一)填妥**參賽同意書 (附件 1)**，團隊成員親自簽名後，郵寄正本

文件，當日郵戳為憑。

(二)填妥/列印**新秀組或菁英組報名表(附件 2)**，郵寄正本文件，以當日郵戳為憑。

1. 新秀組：身分證正反面影本請自行註明「僅供台北市電腦商業同業公會使用」字樣；學生證正反面影本，務必蓋上本學期的註冊章（悠遊卡學生證，亦請於影本上蓋章）。
2. 菁英組：身分證正反面影本請自行註明「僅供台北市電腦商業同業公會使用」字樣。

(三)若團隊成員未滿 20 歲者，經由法定代理人同意始得以參賽，若已滿 20 歲則免。未滿 20 歲者需填妥**未成年參賽者法定代理人同意書(附件 3)**，本人親自簽名後，郵寄正本文件，當日郵戳為憑。

(四)如作品曾參與國外或國內政府主辦的其他競賽獲獎(金)或政府補助/輔導單位（如：APP 園區、勞委會職訓班等）輔導作品，皆可參與競賽。若獲得大會獎項，則視作品修改幅度決定是否頒發獎金，修改幅度需達 20%，由評審委員判定，參賽團隊應於**作品修改說明文件(附件 5)**詳述相關獲獎資訊。

(五)彙整上述資料後，統一郵寄至台北市電腦商業同業公會 TRANS-ACTION 執行小組，郵寄地址：10558 台北市松山區八德路三段 2 號 3 樓電通專案組。

六、報名完成

2015 年 10 月 15 日 24:00(GMT+8:00)前完成報名作業，以當日郵戳為憑，逾期恕不受理。

拾、Mentor 實作

一、活動說明：TRANS-ACTION 不同於其他競賽，我們重視人才培育，全程參照使用者經驗研究與設計流程，安排需求分析、創意發想、設計概念、原型設計及驗證的 Mentor 實作，參賽團隊應配合競賽作業參加 Mentor 實作，學習專業知識與技能。

二、活動時程：2015 年 10 月-2016 年 3 月，共計 4 階段，Mentor 實作預計 18 堂課（視實際情況彈性調整）。

三、活動方式：工作坊為主，如講師同意授權線上同步直播，將主動通知參賽團隊，同步直播僅限於參賽團隊持有線上觀看權益。

四、參加資格：限參賽團隊參加，若參賽者被淘汰，則無法參加下一個階段 Mentor 實作。

五、規定事項：

(一)新秀組：參賽團隊需參加 Mentor 實作，以團隊為單位，各階段 Mentor 實作，每隊團隊至少 1 人參加。因故無法參加 Mentor 實作，應事前告知執行單位且辦理請假作業。以團隊為單位，請假次數不得超過 4 次，如超過次數，執行單位有權取消參賽資格。

(二)菁英組：參賽團隊可自行決定參加 Mentor 實作，以個人為單位，採階段性報名。

六、參加費用

(一)新秀組：免費參加。

(二)菁英組：採付費參加。每 1 人參加 1 階段 Mentor 實作，需繳交新台幣 3,000 元整，恕不受理退費。

七、執行單位將依實際執行情形，彈性調整 Mentor 實作的活動議程、活動時間、講師邀請等事宜。

拾壹、業師指導

一、活動說明：安排仁寶、宏碁、宏達電、技嘉、和碩、研華、華碩創新設計或研發部門主管，以及具備實戰經驗的使用者經驗專家，每月親自指導參賽團隊，協助參賽團隊設計具商模可行性的原型作品，建立良性互動平台，反覆修正作品，以達到完美超越水準。

二、活動時程：2016 年 3 月至 5 月，共計 3 個月。

三、活動方式：面對面會議、視訊會議。

四、參加資格：限通過複賽的新秀組參賽團隊參加。

五、規定事項

(一)新秀組：執行單位依照參賽團隊與業師的雙方志願，相互媒合業師指導。每月安排 1-2 位業師指導 1 隊參賽團隊，每隊參賽團隊規定 1 位業師至少參與 1 次業師指導，上限 2 次，如未滿 1 次，執行單位有權即取消參賽資格。限 2 種業師指導形式（面對面會議、視訊會議），參賽團隊在接受業師指導後，應繳交會議通知、會議紀錄、簽到表，並請業師簽名確認，郵寄正本回傳執行單位。

(二)菁英組：執行單位協助菁英組參賽團隊與企業進行商洽媒合，不安排業師指導。

六、參加費用：免費參加。

七、執行單位將依參賽件數與評審委員決議，彈性調整業師指導的活動安排、人力配置、規定事項等事宜。

拾貳、注意事項

一、參賽作品

- (一) 參賽作品內容須遵守著作權、專利權、商標權、肖像權、隱私權、個人資料保護等法律規定。如有侵權爭議，由參賽團隊及個人自行負責。
- (二) 報名參加之作品，不得有涉及抄襲、剽竊、仿冒或其他侵害他人權益之情事。若經發現，自負相關法律責任並取消其參賽資格，如有得獎，將追回獎項、獎牌、獎金。
- (三) 參賽作品之著作權，歸屬參賽團隊或成員個人所有，但主辦單位與執行單位共同擁有為推廣活動及教育目的重製、下載及公開展示等權利。
- (四) 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」。為尊重著作權，請參賽者使用非原創素材時，應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。

二、參賽團隊

- (一) 凡報名參加者，應遵守本辦法內各項規定，如有違反者，主辦單位與執行單位有權利取消參賽資格並追回已得之獎金與獎項，且得公告之。若有違反本辦法之事項，致主辦單位與執行單位受有損害，得獎隊伍應負損害賠償責任。
- (二) 為紀錄相關活動，主辦單位與執行單位拍攝或請競賽團隊提供相關照片及動態影像。參賽團隊成員須同意無償提供為進

行結案報告或推廣活動使用、編輯、印刷、展示、宣傳或公開上述個人肖像、姓名及聲音等。參賽者及參賽作品應依比賽規則參與頒獎典禮、公開展示及相關推廣活動，未參與則視同放棄獲獎資格。

- (三) 參賽團隊內部分工或權益分配 (如獎項領取及分配)，若有任何爭執疑問，應由團隊自行處理，主辦單位與執行單位不涉入爭議。所有參賽者未經主辦單位、執行單位及團隊其他成員書面同意，不得轉讓本競賽之權利與義務。
- (四) 報名參賽時，同一作品已發表、曾在其他比賽獲獎或正在評審中，應於參賽聲明同意書註明，並主動告知執行單位。
- (五) 參賽作品請保留原始檔備查，參賽作品均不退件。
- (六) 尊重評審小組之決議。
- (七) 不得有請託、關說、利誘、威脅或其他干擾評審委員及評審程序之情事。

三、得獎團隊

- (一) 凡獲選之團隊必須配合主辦單位與執行單位，進行相關評選、表揚、輔導、展示及媒體採訪公開報導等工作，並須配合主辦單位與執行單位進行後續效益追蹤 2 年。
- (二) 領獎團隊須依中華民國稅法規定繳納稅金；且得獎團隊需依規定填寫，並繳交相關單據 (如領獎單) 方可領獎，若未配合者，則視為放棄獲獎資格。
- (三) 得獎獎品價值或獎金在新臺幣 2 萬元 (含) 以上者，得獎者必須依規定扣繳 10% 中獎所得稅額，始得領獎。但得獎人

如為非中華民國境內居住之個人(在中華民國境內居住未達 183 天之人)，依規定扣繳 20%稅率。

- (四) 團隊獲獎時，獎金由報名表上授權之代表人領取，若授權代表人無法領獎，由團隊成員共同簽屬同意更換代表人代理領取，請將代理表單於領獎期限內寄至執行單位以茲證明。
- (五) 得獎作品其後續商品化及行銷行為，不得損害本競賽之形象或精神。

四、獲獎資格取消

參賽者及其作品有下列情事之一，經查證屬實者，取消得獎資格，並追回已領之獎盃、獎狀及獎金：

- (一) 未符合參賽資格。
- (二) 得獎作品經人檢舉涉及抄襲或違反著作權等相關法令，經法院判決確定者。
- (三) 得獎作品經人檢舉或告發為非自行創作或冒用他人作品且有具體事證，經查證、審議，裁決應取消獲獎資格者。
- (四) 得獎作品其後續商品化及行銷行為，有損害本競賽之形象或精神者。
- (五) 得獎者有請託、關說、利誘、威脅或其他干擾評審委員或評審程序，經初選評審小組審議後認情節嚴重者。

五、蒐集參賽者個人資料告知事項

- (一) 經濟部工業局因「雲端服務暨巨量資料產業發展計畫」委託執行單位(台北市電腦商業同業公會)辦理跨界超越競賽，而獲取參賽隊伍下列個人資料類別：【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) 參賽隊伍同意留存上述相關個人資料作為主辦單位(經濟部工業局) 與執行單位 (台北市電腦商業同業公會) 並作為本競賽管理需要之用 (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)。

(三) 日後如有更改個人資料、要求刪除資料、停止繼續使用，歡迎於上班時間向執行單位承辦人員廖小姐聯絡

【電話：+886 2 2577 4249 Ext. 293；E-mail：transactiontaiwan@news1.tca.org.tw】，但以上權利行使致影響參賽權益，由參賽隊伍自行負責。

六、其他

(一) 如遇不可抗拒之因素而更改相關內容及辦法或有未盡事宜，除依法律相關規定外，主辦單位與執行單位保留修改之權利，並得另行補充 (包括活動之任何異動、更新、修改)，並以本活動網頁 www.transactiontaiwan.org 公告為依據。

拾參、聯絡方式

台北市電腦商業同業公會 TRANS-ACTION 執行小組

地址：10558 台北市松山區八德路三段 2 號 3 樓 (電通專案組)

電話：+886 2 2577 4249

分機：293 廖小姐 / 211 洪小姐

傳真：+886 2 2577 8095

E-mail：transactiontaiwan@news1.tca.org.tw

活動網址：www.transactiontaiwan.org

附件 1：跨界超越競賽-參賽同意書(親簽郵寄正本)

報名編號	
參賽組別	
團隊名稱	
團隊代表人	姓名：
	電子郵件：
	通訊地址：(郵遞區號)
	聯絡電話：
	聯絡手機：
其他組員姓名	

本團隊同意第 2 屆跨界超越競賽辦法之各項規定及下述聲明，且授予主辦與執行單位以下相關權利：

1. 本團隊保證本參賽作品為自行創作，未侵害他人智慧財產權及著作權之情事。參賽作品若經人檢舉或告發涉及著作權、專利權及其他智慧財產之侵害且有具體事證者，願自負法律責任，且同意取消參賽資格並繳回獎金及獎座。
2. 本人同意提供相關個人資料（如：姓名、身分證字號、證件號碼、出生年月日、連絡電話、E-mail、地址、教育、職業、金融代碼或帳戶），作為主辦單位(經濟部工業局)與執行單位(台北市電腦商業同業公會)在專案執行期間執行業務的必要範圍內，用於跨界超越競賽作業管理、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。當事人得依個資法第 3 條規定請求查閱與修改，如有更改個人資料、要求刪除資料、停止繼續使用，請於上班時間向執行單位承辦人員聯絡，廖小姐聯絡【電話：+886 2 2577 4249 Ext. 293；E-mail：transactiontaiwan@news1.tca.org.tw】。
3. 參賽作品與得獎作品之著作權皆歸屬於參賽者所有，參賽者同意主辦與執行單位於本競賽活動之業務應用領域內得為非營利性之無償使用，包括複製、分發、廣告、公開放映、廣播或以網際網路傳播參賽作品，並同意委由主辦與執行單位建立資料庫統合管理參賽作品。
4. **後續廠商媒合個資提供(姓名、連絡電話、E-mail) ☐同意 ☐不同意 ※必勾選**
5. 事先告知參賽作品是否參加報名其他國內外競賽活動，請說明如下：

☐同一作品（將）參加_____（國內外）比賽，惟該賽會尚未公佈得獎名單。
☐同一作品曾於_____公開發表。
☐無以上情況。

立同意書人（團隊代表人）：_____（簽名 / 簽章）

團隊成員（請親簽 / 簽章）：

填表日期：2015 年_____月_____日

附件 2-1：跨界超越競賽-新秀組報名表

(網站列印報名表或填妥本文件並郵寄正本)

填表日期	2015 年____月____日		
報名編號			
參賽組別	新秀組		
團隊名稱			
指導老師姓名 (第 1 位)			
學校/企業名稱			
科系所/部門名稱		職稱	
聯絡電話		電子郵件	
專長	限 150 中文字		
指導老師姓名 (第 2 位)			
學校/企業名稱			
科系所/部門名稱		職稱	
聯絡電話		電子郵件	
專長	限 150 中文字		

參賽者 1 姓名 (團隊代表人)		出生年月日	
學校名稱		身分證字號	
系所名稱		電子郵件	
聯絡電話	電話： 手機：	通訊地址	
團隊擔任 任務角色			
個人專業 或專長簡介			
(請於框內黏貼國民身分證正面影本)		(請於框內黏貼國民身分證反面影本)	
(請於框內黏貼學生證正面影本)		(請於框內黏貼學生證正面影本)	
擔任「研究」、「設計」、「技術」任務角色的相關證明文件，請佐附於後。			

參賽者 2 姓名		出生年月日	
學校名稱		身分證字號	
系所名稱		電子郵件	
聯絡電話	電話： 手機：	通訊地址	
團隊擔任 任務角色			
個人專業 或專長簡介			
(請於框內黏貼國民身分證正面影本)		(請於框內黏貼國民身分證反面影本)	
(請於框內黏貼學生證正面影本)		(請於框內黏貼學生證正面影本)	
擔任「研究」、「設計」、「技術」任務角色的相關證明文件，請佐附於後。			

參賽者 3 姓名		出生年月日	
學校名稱		身分證字號	
系所名稱		電子郵件	
聯絡電話	電話： 手機：	通訊地址	
團隊擔任 任務角色			
個人專業 或專長簡介			
(請於框內黏貼國民身分證正面影本)		(請於框內黏貼國民身分證反面影本)	
(請於框內黏貼學生證正面影本)		(請於框內黏貼學生證正面影本)	
擔任「研究」、「設計」、「技術」任務角色的相關證明文件，請佐附於後。			

*若參賽團員超過 3 人，第 4~6 人表格請自行列印本頁使用。

附件 2-2：跨界超越競賽-菁英組報名表

(網站列印報名表或填妥本文件並郵寄正本)

填表日期	2015 年____月____日
報名編號	
參賽組別	菁英組
團隊名稱	
團隊介紹	限 200 中文字
立案證明或營利事業登記，請佐附於後。	

參賽者 1 姓名 (團隊代表人)		出生年月日	
單位名稱		身分證字號	
現任職稱		電子郵件	
聯絡電話	電話： 手機：	通訊地址	
團隊擔任 任務角色			
個人專業 或專長簡介			
(請於框內黏貼國民身分證正面影本)		(請於框內黏貼國民身分證反面影本)	
擔任「研究」、「設計」、「技術」任務角色的相關證明文件，請佐附於後。			

參賽者 2 姓名		出生年月日	
單位名稱		身分證字號	
現任職稱		電子郵件	
聯絡電話	電話： 手機：	通訊地址	
團隊擔任 任務角色			
個人專業 或專長簡介			
(請於框內黏貼國民身分證正面影本)		(請於框內黏貼國民身分證反面影本)	
擔任「研究」、「設計」、「技術」任務角色的相關證明文件，請佐附於後。			

參賽者 3 姓名		出生年月日	
單位名稱		身分證字號	
現任職稱		電子郵件	
聯絡電話	電話： 手機：	通訊地址	
團隊擔任 任務角色			
個人專業 或專長簡介			
(請於框內黏貼國民身分證正面影本)		(請於框內黏貼國民身分證反面影本)	
擔任「研究」、「設計」、「技術」任務角色的相關證明文件，請佐附於後。			

註：若參賽團員超過 3 人，第 4~6 人表格請自行列印本頁使用。

附件 3：跨界超越競賽-未成年參賽者法定代理人同意書

(親簽郵寄正本)

本人_____經由(法定代理人)_____同意
參加經濟部工業局「雲端服務暨巨量資料產業發展計畫」主辦「第2
屆跨界超越競賽」，特立本書約為憑。

此致

主辦單位

立書人：(簽章)

法定代理人：(簽章)

身份證字號：

住址：

中 華 民 國 1 0 4 年 月 日

附件 4：跨界超越競賽-提案報告格式範例 (PDF 檔案上傳繳交)

報名編號：_____

團隊名稱：_____

建議大綱：

目錄

壹、競賽題目

貳、團隊成員分工

參、市場分析(觀察產業/消費市場趨勢)

肆、需求分析(觀察使用者需求與使用行為)

註：標題子目最多以六個階層為原則，選用次序為：壹、一、(一)、1、(1)、A

附件 5：跨界超越競賽-作品修改說明文件 (郵寄正本)

報名編號：

團隊名稱：

作品名稱：

一、作品獲獎/補助資訊

類型	年度	主辦/補助單位	競賽/補助名稱	獎項/類別名稱	獎金/補助金額
☐ 獲獎					
☐ 補助					

二、作品修改說明

(一)作品修改對照表：

項目	原始作品	更新作品
例如：APP	3 項功能 (空房查詢、地圖 搜尋、評價紀錄)	5 項功能 (增加線上預 訂、金流系統)

註：欄位不足者請依格式自行增列，對照圖請張貼於下方。

(二) 作品修改內容說明：

- 1.
- 2.
- 3.