



## 第二屆全國校園雲端創新應用大賽




報名日期：105 年 2 月 1 日至 3 月 8 日

競賽網站：<http://4gapps.tca.org.tw>

粉絲專頁：<https://www.facebook.com/4gapps>

主辦單位： 教育部

執行單位： 台北市電腦商業同業公會



## 目 錄

一、 競賽緣起 .....	3
二、 競賽目的 .....	3
三、 辦理單位 .....	3
四、 競賽時程 .....	3
五、 參賽資格 .....	5
六、 競賽主題類別 .....	5
七、 報名方式 .....	6
八、 競賽流程 .....	7
九、 評審遴選與評分標準 .....	9
十、 競賽獎勵 .....	10
十一、 加值培訓 .....	11
十二、 注意事項 .....	12
十三、 履行個資法第 8 條告知義務聲明 .....	13
十四、 執行單位聯絡方式 .....	13
附件 1：作品說明書 .....	14
附件 2：參賽同意書 .....	15
附件 3：智財權切結書 .....	16
附件 4：合作意向書 .....	17
附件 5：委託匯款同意書 .....	18



## 一、競賽緣起

為配合教育部「加速行動寬頻服務及產業發展－推廣校園 4G 創新應用服務計畫」執行，引領全國各級學校生師及社會人士發展 4G 行動寬頻應用，藉由舉辦「全國校園雲端創新應用大賽」，激發全國各級學校生師及社會人士之創意思考及實作能力，鼓勵資訊領域專長及跨領域學生自組隊伍，發揮創造力，完成富有精緻創意與高實用性之創意作品，如：教育、食、醫、住、行、社群溝通及電子商務等行動應用程式(mobile application，以下簡稱 APP)。

## 二、競賽目的

帶動全國各級學校生師及社會人士研究發展 4G 行動應用之風氣，並期促使學生創意能與業界需求無縫接軌，同時帶動 4G 應用產業蓬勃發展。

## 三、辦理單位

- (一) 主辦單位：教育部
- (二) 執行單位：台北市電腦商業同業公會

## 四、競賽時程

競賽網站：<http://4gapps.tca.org.tw>

賽 程	辦 理 時 間
	內 容 說 明
報名期間	105.2.1(一)9:00 起至 105.3.8(二)17:00 止
	一律採線上報名，請至競賽網站完成報名程序
網路人氣獎票選	105.2.1(一)9:00 起至 105.4.29(五)17:00 止
	開放民眾於競賽網站以 Facebook 分享團隊作品影片，選出最多分享數之作品
資格審查結果公告	105.3.11(五)17:00
	依團隊報名文件進行資格審查，合格名單公布於競賽網站
初賽審查	105.3.14.(一)至 105.3.17(四)
	邀請評審委員針對 APP 作品說明書進行書面初審
初賽結果公告	105.3.18(五)17:00
	入圍決賽名單公布於競賽網站
決賽團隊上傳合作意	105.3.18(五)17:00 至 105.4.12(二) 17:00 截止



賽 程	辦 理 時 間
	內 容 說 明
向書	團隊須上傳已簽署之合作意向書
APP 技術優化培訓營	105.3.26(六)至 105.3.27(日)，共計 2 日
	團隊須全程參加「APP 技術優化培訓營」
決賽審查	105.4.16(六)全日
	團隊須針對實體 APP 作品進行現場操作及說明，由評審委員現場複審
決賽團隊交通費補助核銷	105.4.29(五)前，以郵戳為憑
	檢附團隊交通費單據送至執行單位
得獎團隊名次公告	105.5.2(一)17:00
	公布於競賽網站
網路人氣獎名次公告	105.5.2(一)17:00
	公布於競賽網站
得獎團隊 APP 上傳行動應用平臺	105.5.6(五)前
	得獎團隊 APP 須完成上架至行動應用平臺
創業人才培訓營	105.5.7(六)上午
	得獎團隊須全程參加「創業人才培訓營」
成果展示 產學媒合會	105.5.7(六)下午
	得獎團隊進行成果展示及產學媒合會
現場人氣獎票選及名次公告	105.5.7(六)下午
	由得獎團隊現場投票選出最高人氣作品並頒獎
頒獎儀式	105.5.7(六)下午
	得獎團隊領取獎項及公開表揚
得獎團隊 APP 上架補助核銷	105.5.20(五)前，以郵戳為憑
	檢附得獎團隊 APP 上架證明送至執行單位



## 五、參賽資格

本次競賽共分為 2 大組別，說明如下：

組別	成員資格說明
學生組	學生隊員：每隊至多 8 名，以全國各級公、私立學校之在學學生為限，全體隊員須為 104 學年度擁有學籍者，每隊均須推派 1 位隊長，隊長須年滿 18 歲。 指導老師：每隊至多 1 名指導老師，不列入每隊報名人數上限，須為全國各級公、私立學校專任教師，並具備參賽作品相關領域專業資格。
社會人士組	每隊隊員至多 8 名，須為不具備學生組資格之一般民眾，每隊均須推派 1 位隊長，隊長須年滿 18 歲。

※各組參賽成員不可混合組隊(如：社會人士不得擔任學生組隊員、在學學生不得擔任社會人士組隊員)及跨隊參賽(即同一人擔任 2 隊含以上之成員)。

## 六、競賽主題類別

本次競賽共規劃 3 大主題類別，說明如下：

主題類別	作品需求說明
校園行動應用類	須開發便利「校園行政、學習或生活」所需相關輔助應用之 APP 作品。
中小學行動學習類	須開發符合「中小學行動學習課程」所需相關輔助應用教學或學習之 APP 作品。
偏鄉資訊教育類	須開發符合「偏鄉地區資訊教育、生活應用」或「協助縮減數位落差」所需相關輔助應用之 APP 作品。

- (一) 參賽團隊須開發能結合 4G 行動寬頻導入「校園行動應用」、「中小學行動學習」或「偏鄉資訊教育」等至少一主題應用，且以發揮 4G 行動寬頻高速率特性之 APP 為基本要求。
- (二) 為鼓勵參賽團隊開發之 APP 具備上述 3 大主題類別之實用性及市場性，團隊應於參賽初期主動規劃洽談相關實驗場域(如：各級公私立學校、業界、有實施行動學習課程之中小學、位於偏鄉之教育部數位機會中心)進行合作簽署「合作意向書」，透過實驗場域提出需求並導入應用等方式，參賽團隊協助開發符合需求之 APP 作品，並獲得實作經驗。
- (三) 鼓勵參賽團隊使用「政府資料開放平臺 (<http://data.gov.tw>)」所提供之 Open Data 進行開發應用。
- (四) 每團隊每主題類別至多可報名 1 件 APP 參賽作品，上限報名 2 個不重複



主題類別。

(五) 參考資料

1. 教育類APP

(1) 教育部教育大市集(<https://market.cloud.edu.tw>)

2. 中小學行動學習類

(2) 教育部高中職行動學習輔導計畫(<http://mlearning.ntust.edu.tw>)

(3) 教育部國中小行動學習推動計畫(<http://mlearning.ntue.edu.tw>)

3. 偏鄉資訊教育類

(1) 教育部偏鄉數位應用推動計畫(<http://itaiwan.moe.gov.tw>)

## 七、報名方式

(一) 線上報名：請於報名期限內至競賽網站填妥並上傳報名資料。

(二) 線上報名須上傳參賽資料

1. 全體參賽成員須附身分證件，所有證件正反面請掃描合併成1個PDF檔上傳，檔案大小不得超過2MB，各組繳交規格如下：

(1) 學生組須附學生證，學生證需載有大頭照及104學年度註冊章(國小生得附校方開立之學生在學證明並貼大頭照)，指導老師須附學校專任教師聘書或校方開立之專任教師在職證明。

(2) 社會人士組須附身份證。

2. APP作品說明書(附件1)：請上傳word檔，檔案大小不得超過5MB。

3. 參賽同意書(附件2)：參賽成員(含學生組指導老師)親筆簽名後請上傳PDF檔，檔案大小不得超過2MB。

4. 智慧財產權授權書(附件3)：參賽成員(含學生組指導老師)親筆簽名後請上傳PDF檔，檔案大小不得超過2MB。

5. APP作品功能構想與介紹影片1支：影片長度上限180秒，影片請上傳至YouTube設定為公開播放，並將影片播放網址填至線上報名表單。

(三) 報名注意事項

1. 若團隊成員中有未滿18歲之未成年人，該團隊之指導老師或隊長，應於報名參賽前盡到告知其監護人有關本競賽事項之義務。

2. 為求公平起見，本競賽於報名截止後，不受理更換團隊成員、指導老師及參賽作品等相關事宜。

3. 本競賽之「參賽資訊揭露規則」：於競賽期間，除競賽網站線上報名表單及附件2、3、4、5外，所有參賽團隊名稱、參賽作品名稱、APP作品說明書、APP作品功能構想與介紹影片、實體APP、簡報檔案、口頭報告、服裝、攤位布置及相關文件，學生組均不得揭露學校系所LOGO及



名稱、指導老師姓名，社會人士組均不得揭露任職單位LOGO及名稱。

## 八、競賽流程

本競賽分為資格審查、初賽、決賽及頒獎四階段進行，說明如下：

### (一) 資格審查

1. 依競賽簡章對團隊進行書面審查，審查項目包含：參賽成員資格及報名文件格式。
2. 通過資格審查之團隊，合格名單公布於競賽網站「最新消息」。

### (二) 初賽

1. 本階段採書面審查，團隊不需出席受審。
2. 由評審委員針對通過資格審查團隊繳交之APP作品說明書、APP作品功能構想與介紹影片進行書面審查。
3. 依據初賽審查成績，擇優錄取各主題類別團隊進入決賽，決賽名單公布於競賽網站「最新消息」。
4. 通過初賽審查之團隊須推派至少1位團隊成員全程參與「APP技術優化培訓營」。
5. 網路人氣獎票選活動

(3) 自團隊完成上傳APP作品功能構想與介紹影片，並公開顯示於競賽網站之「作品展示」頁面後，民眾可針對有興趣之參賽影片對外分享，各團隊影片將以競賽網站「作品展示」頁面之Facebook分享功能機制計算影片分享數，影片分享數最高前三名可獲得額外獎勵。

(4) 現場人氣獎得獎團隊名單公布於競賽網站「榮譽榜」，並於頒獎儀式公開頒獎。

6. 團隊於通過初賽審查後，應著手準備APP上傳行動應用平臺(如：App Store、Google Play等)相關規劃事宜，決賽之得獎APP將以完成上架並開放下載做為獎狀及獎金發放依據。

### (三) 決賽

1. 入圍決賽團隊須上傳合作意向書

(1) 團隊須於規定期限內上傳「合作意向書(附件4)」，請上傳PDF檔，檔案大小不得超過2MB。

(2) 團隊須與合作單位(須為團體)簽署合作意向書，與個人簽署不予採計，合作意向書為決賽評分項目之一，請參酌決賽評分標準。

2. 實際作品功能展示

(1) 團隊須親自出席決賽審查。

(2) 每團隊審查時間為13分鐘，須於現場向評審委員進行8分鐘展示參賽



作品與簡報說明、5分鐘問題詢答，學生組之指導老師不得代為展示、說明或詢答，違者取消該團隊參賽資格。

- (3) 3大主題類別為同步進行審查，受審團隊順序以當日大會手冊為準。
- (4) 決賽名單公布於競賽網站「榮譽榜」，獎狀及獎金於頒獎儀式當日發放，若未及於頒獎儀式當日發放，獎狀則於事後掛號寄送給各得獎團隊。

### 3. 決賽團隊交通費補助

- (1) 補助範圍：學生組且就讀學校位於桃園(含)以南之團隊，但社會人士組不補助交通費。
- (2) 補助金額：
  - 每團隊補助上限新臺幣3,000元。
  - 單據總金額若不足新臺幣3,000元，則以實際單據金額支付。
- (3) 補助內容：
  - 憑決賽當日及前後一日之火車、客運等單據核銷，高鐵僅限車票乘車日期為決賽當日可核銷。
- (4) 支付方式：
  - 由執行單位統一匯款支付。
  - 決賽團隊請填寫委託匯款同意書(附件5)1份，同意書正本連同交通費單據正本於規定期限內(以郵戳為憑)，掛號郵寄至執行單位。

### (四) 頒獎儀式

1. 得獎團隊須全體或推派至少1位團隊成員全程出席當日活動。
2. 得獎團隊須配合全程參與「創業人才培訓營」，並進行成果作品展示及產學媒合會。
3. 得獎團隊須於頒獎儀式當日出示得獎APP作品上架證明始得領取獎狀及獎金，若當日仍無法完成得獎APP作品上架，將於會後確認得獎APP作品上架程序完成後，再行發給獎狀及獎金，上架確認最後期限為105年5月20日(五)12:00止。
4. 現場人氣獎票選活動
  - (1) 以得獎團隊為單位，進行得獎APP作品互相票選，各團隊可投5票，惟不得投給自己團隊及同主題類別之得獎團隊，票數人氣最高前三名可獲得額外獎勵。
  - (2) 現場人氣獎得獎團隊於頒獎儀式公開頒獎，並公布於競賽網站「榮譽榜」。
5. 得獎團隊APP上架補助





- (1) 補助範圍：得獎團隊。
- (2) 補助金額：得獎作品每件補助新臺幣1,000元。
- (3) 補助內容：得獎團隊APP作品須於規定期限內完成上架至行動應用平臺(如：App Store、Google Play等)並開放下載。
- (4) 支付方式：
  - 由執行單位統一匯款支付。
  - 得獎團隊請填寫委託匯款同意書(附件5)1份，連同得獎APP上架證明(如：App Store、Google Play等上架畫面截圖)，於規定期限內(以郵戳為憑)，掛號郵寄至執行單位。

## (5) 活動議程

時段	活動議程
上午	創業人才培訓營
下午	成果作品展示及產學媒合會
	現場人氣獎票選活動
	頒獎儀式

## 九、評審遴選與評分標準

## (一) 評審遴選

邀請相關領域專家學者擔任各主題類別競賽評審委員。

## (二) 評分標準

## 1. 初審評分標準

評分項目	權重
作品文件說明之完整性	20%
4G 應用關連性	30%
作品創新性	20%
作品實用性	30%

## 2. 決賽評分標準

評分項目	權重
作品功能完整性	20%
4G 應用關連性	20%
作品創新性	20%
作品實用性	20%
合作意向書	10%



現場報告與表達能力	10%
-----------	-----

3. 若經主辦及執行單位與評審委員認定違反「參賽資訊揭露規則」之團隊將以扣分處理，扣分規則如下：

- (1) 初賽審查，將依審查所得總得分乘以0.8後結算為實際總得分。
- (2) 決賽審查，將實際總得分以零分計算。

## 十、競賽獎勵

### (一) 校園行動應用類

名次	獎項名額	每隊獎勵內容
<b>學生組</b>		
第一名	1 隊	獎金新臺幣 50,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第二名	2 隊	獎金新臺幣 30,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第三名	3 隊	獎金新臺幣 10,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
佳作	3 隊	獎金新臺幣 5,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
<b>社會人士組</b>		
第一名	1 隊	獎金新臺幣 50,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第二名	2 隊	獎金新臺幣 30,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第三名	3 隊	獎金新臺幣 10,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
佳作	3 隊	獎金新臺幣 5,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。

### (二) 中小學行動學習類

名次	獎項名額	每隊獎勵內容
<b>學生組</b>		
第一名	1 隊	獎金新臺幣 80,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第二名	2 隊	獎金新臺幣 60,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第三名	3 隊	獎金新臺幣 40,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
佳作	3 隊	獎金新臺幣 20,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
<b>社會人士組</b>		
第一名	1 隊	獎金新臺幣 80,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第二名	2 隊	獎金新臺幣 60,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第三名	3 隊	獎金新臺幣 40,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
佳作	3 隊	獎金新臺幣 20,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。

### (三) 偏鄉資訊教育類

名次	獎項名額	每隊獎勵內容
<b>學生組</b>		



第一名	1 隊	獎金新臺幣 80,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第二名	2 隊	獎金新臺幣 60,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第三名	3 隊	獎金新臺幣 40,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
佳作	3 隊	獎金新臺幣 20,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
<b>社會人士組</b>		
第一名	1 隊	獎金新臺幣 80,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第二名	2 隊	獎金新臺幣 60,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
第三名	3 隊	獎金新臺幣 40,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。
佳作	3 隊	獎金新臺幣 20,000 元，每位隊員獲團體獎狀乙紙。

**(四) 特別獎**

獎項名額	每隊獎勵內容
<b>網路人氣獎</b>	
3 隊	獎金新臺幣 5,000 元
<b>現場人氣獎</b>	
3 隊	獎金新臺幣 3,000 元

**(五) 說明事項**

1. 各名次獎項，視作品成果及品質，經評審決議增減之，若參賽作品素質未達得獎標準，各獎項得從缺之。
2. 本競賽得獎團隊(含學生組之指導老師)均頒發教育部團隊獎狀，獎狀敘明團隊名稱、得獎作品、名次及隊員姓名(含學生組之指導老師)。
3. 學生組得獎團隊之指導老師頒發團隊獎狀以茲鼓勵，不發給競賽獎金。
4. 「中小學行動學習類」及「偏鄉資訊教育類」之得獎作品須同意授權全國公、私立中小學及協助教育部執行縮減數位落差之單位(如：數位機會中心、數位學伴、資訊志工等)無償下載使用(含每次更新版本)。

**十一、加值培訓****(一) 決賽團隊技術優化培訓**

入圍決賽團隊須配合參加本競賽規劃之「APP技術優化培訓營」，培訓重點為輔導決賽團隊之APP作品技術優化及精進，提供業師技術諮詢，並介紹目前4G技術應用、APP發展趨勢及實務案例。

1. 培訓日期：105年3月26日(六)~3月27日(日)，兩天一夜。
2. 培訓地點：暫訂臺北市。
3. 參加對象：決賽團隊成員，每隊至少須指派1位團隊成員全程參加(學生組指導老師不列入培訓對象)。
4. 報名名額：350名，額滿為止(若總報名人數超出上限，主辦及執行單位



有權調整各團隊參加名額)。

5. 營隊費用：免費(含上課費用、兩日食宿、指定集合點至會場之來回接駁及保險)，惟參加人員自出發地至指定集合點之來回交通需自理。
6. 培訓營詳細內容以競賽網站正式公告為準。

## (二) 得獎團隊創業人才培訓

得獎團隊須配合參加本競賽規劃之「創業人才培訓營」，培訓重點為輔導得獎團隊之APP作品加值應用，提供業師有關創業、產品行銷等實務課程及案例分享，讓得獎團隊了解未來創業可能遭遇之問題與解決方法。

1. 培訓日期：105/5/7(六)上午。
2. 培訓地點：暫訂臺北市，同頒獎儀式會場。
3. 參加對象：得獎團隊成員，每隊至少須指派1位團隊成員全程參加(學生組指導老師不列入培訓對象)。
4. 營隊費用：免費(含上課費用、當日午餐及保險)，惟參加人員自出發地至培訓營會場之來回交通需自理。
5. 培訓營詳細內容以競賽網站正式公告為準。

## 十二、注意事項

- (一) 報名資料不全或不符規定者將不予受理其報名。
- (二) 參賽團隊有下列情形之一者，主辦單位有權取消其參賽資格，亦針對得獎團隊得撤銷其獎項並追回獎金、獎狀：
  1. 參賽作品已參加其他競賽並獲獎。
  2. 參賽團隊所提報之各項資料有虛偽不實者。
  3. 參賽作品已達「商品化」或「量產」階段。
  4. 參賽作品有剽竊、抄襲或其他侵害他人專利、專門技術、著作權或其他智慧財產權。
  5. 在比賽會場有其他影響其他參賽隊伍，造成競賽不公的行為。
- (三) 參賽團隊同意遵守主辦單位所規定之競賽簡章及評審委員所決議之各項評審公告、規則及評審結果。
- (四) 得獎團隊同意配合主辦單位推廣、宣傳需要，無償提供參賽作品相關資料、影片剪輯、接受攝影等做為競賽專輯、宣傳影片於國內、外非營利使用。
- (五) 得獎團隊獎狀正本請得獎者妥善保管，比賽結束後，若獎狀因任何原因遺失或毀損，恕不提供獎狀補發或開立相關得獎證明。
- (六) 凡參加本競賽者，須配合出席決賽審查、培訓營、頒獎儀式、成果作品展示及產學媒合會等活動。



- (七) 須依稅法相關規定預扣繳所得稅，凡獎金金額超過新臺幣 20,000 元(含)者，執行單位依法代得獎人扣繳 10%之稅金。
- (八) 主辦單位保有隨時修改及終止本活動的權利，如有任何變更內容或詳細注意事項將公布於本競賽網站，恕不另行通知。
- (九) 凡參加報名者，視為已閱讀並完全同意遵守本競賽之一切規定
- (十) 若有其他未盡事宜，則以本競賽網站最終公告之說明為準。

### 十三、履行個資法第 8 條告知義務聲明

教育部(以下簡稱本部)委託台北市電腦商業同業公會(以下簡稱台北市電腦公會)執行第二屆全國校園雲端創新應用大賽活動，依個人資料保護法(以下簡稱個資法)第 8 條之規定，告知臺端下列事項，請於填寫參賽表單時詳閱下列文字：

臺端因本活動所提供之個人資料，同意供執行單位作為第二屆全國校園雲端創新應用大賽活動之參賽者管理、報名作業、活動期間身分確認、活動聯繫、競賽活動相關訊息聯繫等與競賽相關作業需要之目的使用，其蒐集、處理及使用均受個資法及相關法令之規範。

就執行單位蒐集之臺端個人資料，臺端依個資法第 3 條規定得向本部請求查詢閱覽、製給複製本、補充或更正、停止蒐集處理或利用，必要時亦可請求刪除，惟屬本部依法執行職務所必須保留者，得不依臺端請求為之。

臺端可自由選擇是否提供相關個人聯繫資料，惟臺端若拒絕提供上述資料，將無法受理本競賽報名。

### 十四、執行單位聯絡方式

台北市電腦商業同業公會

地址：臺北市八德路三段 2 號 3 樓

聯絡電話：02-2577-4249 分機 836 陳政蓉小姐、分機 331 黃舒怡小姐

電子郵件：pt836@mail.tca.org.tw (陳政蓉)、sui@mail.tca.org.tw (黃舒怡)

競賽網站：<http://4gapps.tca.org.tw>

粉絲專頁：<https://www.facebook.com/4gapps>



## 附件 1：作品說明書

第二屆全國校園雲端創新應用大賽  
作品說明書

參賽編號	(由執行單位填寫)
參賽組別	<input type="checkbox"/> 學生組 <input type="checkbox"/> 社會人士組
學校類別	<input type="checkbox"/> 大專校院 <input type="checkbox"/> 高中職 <input type="checkbox"/> 中小學 <input type="checkbox"/> 其他(各級學校混合組隊請勾選其它)
參賽類別	<input type="checkbox"/> 校園行動應用類 <input type="checkbox"/> 中小學行動學習類 <input type="checkbox"/> 偏鄉資訊教育類
隊伍名稱	
作品名稱	
<b>團隊分工</b>	
請說明團隊成員分工名單(指導老師除外)，每項分工不限人數，若無請填無。	
<b>負責分工</b>	<b>負責人員姓名</b>
程式開發	
系統分析	
UI 設計	
UX 設計	
功能測試	
專案管理	
其他	
<b>APP 作品說明</b>	
壹、緣起	
貳、解決現階段何種問題	
參、使用對象	
肆、4G 應用關連性	
伍、APP 創新特色	
陸、功能展示及說明	
柒、系統開發工具與技術	
捌、結語	

文件格式注意事項：

1. 以 word 檔上傳，檔案大小不得超過 5MB。
2. 文件以 A4 格式，最多不得超過 8 頁，超過頁數時系統會自動刪除第 9 頁之後頁數。
3. 版面設定為直向紙張，邊界為上 2cm、下 2cm、左 2cm、右 2cm、裝訂邊 1cm。
4. 字型統一使用標楷體 12 字型，單行間距，與前後段距離 3pt。
5. 每件參賽作品請填寫 1 份作品說明書。



## 附件 2：參賽同意書

### 第二屆全國校園雲端創新應用大賽 參賽同意書

參賽組別：學生組 社會人士組

參賽類別：校園行動應用類 中小學行動學習類 偏鄉資訊教育類

隊伍名稱：

作品名稱：

本團隊為參加教育部(以下稱主辦單位)委託台北市電腦商業同業公會(以下稱執行單位)執行之「第二屆全國校園雲端創新應用大賽」(以下稱本競賽)，本團隊同意配合下列事項，以做為取得參賽資格之依據：

- 一、本團隊詳讀競賽簡章後同意其內容，願依相關規定參賽，參賽作品如有抄襲、冒名頂替或其他不法之情事，主辦單位得取消參賽及得獎資格，亦同意繳回因優勝所獲得之獎金及獎狀，如有致損害於主辦單位、執行單位或其他任何第三人之行為，將由本團隊自負相關法律及賠償責任，概與主辦及執行單位無關。
- 二、本團隊已確認隊長年滿18歲，若於完成報名後，參賽資料經執行單位審核內容不符規定，得不另行通知直接予以刪除，於報名截止後，亦不要求變更參賽團隊成員名單與指導老師資料。
- 三、出席本競賽之決賽審查、培訓營、頒獎儀式、成果作品展示及產學媒合會等活動。
- 四、參與本競賽相關活動(含決賽審查、培訓營、頒獎儀式、成果作品展示及產學媒合會等)之肖像權(拍照及錄影)無償授權主辦及執行單位使用，包括但不限於重製、公開傳輸、公開播送等權利。
- 五、競賽過程中若因不可抗力或電腦系統故障等因素，直接或間接造成主辦及執行單位無法履行其全部或部分義務，間接導致本團隊之伺服器故障、損壞、延誤或資料有訛誤等其他失責情況，主辦及執行單位均無須負任何責任。
- 六、尊重評審委員之決議，且無其他異議，若參賽作品未達評審委員認定標準，各獎項得予從缺。
- 七、本團隊參賽作品得獎後，於得獎名單公告日起後1年內，配合主辦單位業務需要，不定期提供得獎作品推廣成果數據與資料，必要時亦配合參與成果觀摩等活動。
- 八、得獎獎金超過新臺幣20,000元(含)時，配合執行單位依所得稅法相關規定代扣繳10%稅金後再行請領獎金。
- 九、競賽簡章若有其他未盡事宜，願以競賽網站最終公告之說明為準。

此致

主辦單位：教育部

執行單位：台北市電腦商業同業公會

參賽團隊簽名：(團隊所有成員及學生組指導老師均須由本人親筆簽名)

	簽名	身分證字號
指導老師	(社會人士組免填)	
團隊成員	隊長：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	

中華民國 105 年 月 日



## 附件 3：智財權切結書

第二屆全國校園雲端創新應用大賽  
智慧財產權授權書參賽組別：學生組 社會人士組參賽類別：校園行動應用類 中小學行動學習類 偏鄉資訊教育類

隊伍名稱：

作品名稱：

本團隊為參加教育部(以下稱主辦單位)委託台北市電腦商業同業公會(以下稱執行單位)執行之「第二屆全國校園雲端創新應用大賽」(以下稱本競賽)，本團隊同意擔保及授權下列事項，以做為取得參賽資格之依據：

- 一、聲明並保證本競賽參賽作品均為本團隊創作，無抄襲、仿冒或剽竊等侵害任何第三人智慧財產權之情事(以下簡稱智財權)。
- 二、本團隊同意並擔保有權將參賽作品、參賽文件等資料無償授權主辦及執行單位進行非商業用途之推廣應用，以及業務成果報告使用，其中屬「中小學行動學習類」、「偏鄉資訊教育類」得獎作品(含每次更新版本)部分，亦同意無償授權全國公、私立中小學及協助主辦單位執行縮減數位落差業務之非營利單位使用，且本團隊除因優勝所獲得之獎金及獎狀外，不另對上述之作品要求任何形式之報償，並接受主辦及執行單位於決賽後得協助本團隊推廣運用其作品，本團隊絕無異議。
- 三、如有違反前述保證內容或作品內容不實、誹謗或違反其他法令等情形發生，除同意主辦單位取消參賽及得獎資格、繳回因優勝所獲得之獎金及獎狀外，將由本團隊自負相關法律及賠償責任，概與主辦及執行單位無關。

此致

主辦單位：教育部

執行單位：台北市電腦商業同業公會

參賽團隊簽名：(團隊所有成員及學生組指導老師均須由本人親筆簽名)

	簽名	身分證字號
指導老師	(社會人士組免填)	
團隊成員	隊長：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	
	隊員：	

中 華 民 國 105 年 月 日





### 附件 4：合作意向書

## 第二屆全國校園雲端創新應用大賽 合作意向書

\_\_\_\_\_ (參賽團隊名稱) \_\_\_\_\_ (以下簡稱甲方)

\_\_\_\_\_ (合作單位名稱) \_\_\_\_\_ (以下簡稱乙方)

緣於\_\_\_\_年\_\_\_\_月至\_\_\_\_年\_\_\_\_月期間，共同合作發展符合 4G 創新應用之 APP 作品，作品名稱為：\_\_\_\_\_，同意以此作品參與「第二屆全國校園雲端創新應用大賽」之參賽評選，並於競賽舉辦結束後，配合主辦及執行單位追蹤其作品採用狀況，雙方合作項目為(請勾選並填寫甲方提供事項)：

- 甲方\_\_\_\_\_，乙方提供 APP 作品開發需求及建議。
- 甲方\_\_\_\_\_，乙方提供實驗場域導入 APP 應用。
- 甲方\_\_\_\_\_，乙方提供 APP 作品行銷與推廣。
- 甲方\_\_\_\_\_，乙方提供資金新臺幣\_\_\_\_\_元挹注。

注。

其他：\_\_\_\_\_

此致

教育部

立意向書人

甲方		乙方	
團隊名稱：		單位名稱：	
隊長身份證字號：		統一編號：	
隊長姓名：	(親筆簽名)	負責人：	(親筆簽名)
聯絡人：		聯絡人：	
電話號碼：		電話號碼：	

