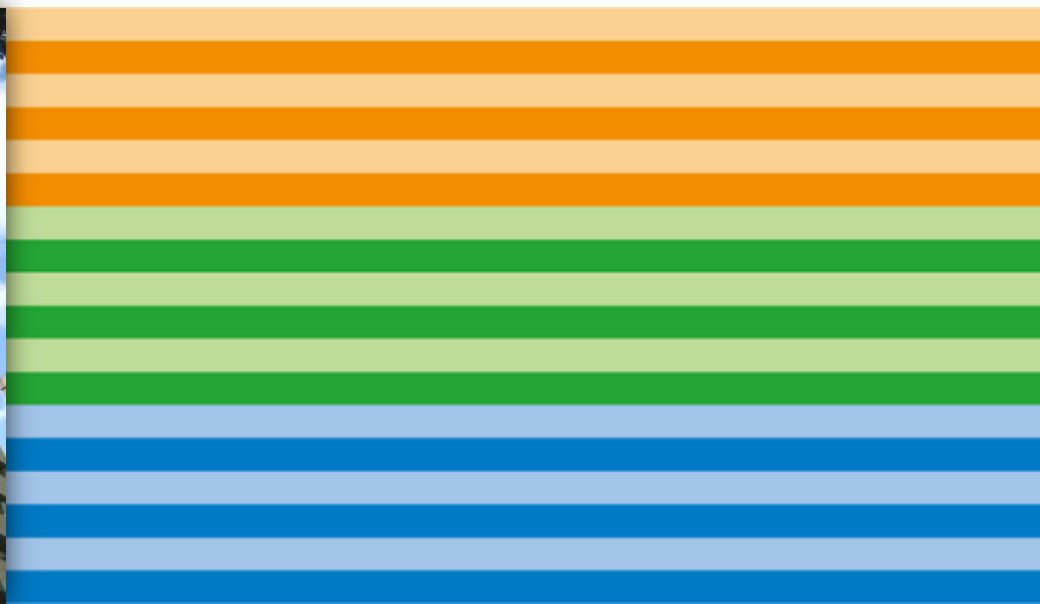


# 中華電信

## 2011電信創新應用大賽簡介



**3/1 大賽官網 <http://www.hinet.net/innovation>**

**—創作擂台組 <http://telsoft.hinet.net>  
3/17 開放報名**



**中華電信**  
Chunghwa Telecom

# 大綱

- ❑ 大賽簡介
- ❑ 架構與分組
- ❑ 創作擂台主題
- ❑ 創作擂台時程
- ❑ 創作擂台比賽方式
- ❑ 創作擂台參加資格
- ❑ 創作擂台參賽獎項及獎金
- ❑ 創作擂台評審方式
- ❑ 繳交文件



# 大賽簡介

中華電信為推動電信應用服務之開發及促進數位內容產業之發展，自2003年起舉辦本活動，期自競賽活動中，吸引大量電信應用服務人才關注，並投入電信領域之服務開發與創新，從而帶動數位生活產業之蓬勃發展，提升國人數位生活體驗。

電信加值軟體大賽

電信加值應用大賽

電信應用大賽

| 比賽年度 | 2003 | 2004 | 2005  | 2006  | 2007  | 2008  | 2009  | 2010  | 合計     |
|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 入圍作品 | 27   | 30   | 145   | 156   | 175   | 209   | 227   | 210   | 1,179  |
| 參賽隊伍 | 52   | 81   | 299   | 372   | 403   | 560   | 673   | 638   | 3,078  |
| 參賽人數 | 300  | 405  | 1,800 | 2,407 | 2,440 | 2,982 | 3,749 | 2,907 | 16,990 |



# 架構與分組

## 2011電信創新應用大賽

### 網路擂台 (HiNet)

我的電子書

成語接龍組

英語單字組

全能益智王組

國中、國小學生

### 創作擂台 (軟體及內容)

音樂創作

行動應用

雲端應用

智慧家庭

文學創作

整合行銷

應用創意

校園

社會

校園

社會

校園

社會

遊戲

應用

遊戲

應用

校園

不限對象

校園

不限對象

散文

文學小說

簡訊文學

高中職以上學生、社會人士

# 創作擂台主題(1/7)

## □ 行動應用

**主題：**Android 智慧型手機應用程式開發

**說明：**

- 一、運用Android平台技術及HamiApps SDK介面開發應用程式，例如遊戲或娛樂、多媒體、生活、LBS、工具等應用。
- 二、開發之應用程式必須於Hami Apps軟體商店上實際可販售。

**備註(此條款置入報名表中)：**

- 1.報名之軟體不可有違反善良風俗、侵害他人之智慧財產權等議題。
- 2.得獎者需提供1,000份軟體版權供Hami Apps活動使用。
- 3.得獎之軟體須於Hami Apps軟體商店獨家上架6個月。

# 創作擂台主題(2/7)

## ☐ 雲端應用

**主題：**雲端概念之應用服務研發

**說明：**

- 一、運用 hicloud 的 CaaS 與雲端創作園區的 PaaS 技術設計應用軟體或服務
- 二、提供 CHT 元件庫(視合作進度可評估加入其他 ISV 提供之元件庫)，輔助參賽者進行雲端相關應用軟體之創作
- 三、於參賽作品擇優輔於育成程序，促成作品商轉並上架於雲端軟體市集，充實 SaaS 軟體數量

**加分條件：**運用可彈性增減之 CaaS 與 PaaS 平台特性設計服務架構並盡可能活用 CHT 元件庫開發服務

**備註：**得獎軟體須於雲端軟體市集獨家上架6個月(針對業務單位評估具商業價值)。



# 創作擂台主題(3/7)

## ❑ 智慧家庭

主題：MOD 聯網電視與 i 顧家智慧生活

說明：

運用MOD或i顧家平台技術，引進 Internet 內容開發聯網服務，服務內容必須符合運用於智慧家庭生活所需的內容相關，包括遊戲、購物、美食、旅遊、學習、資訊、娛樂等服務，開發之服務必須在配合之終端設備實際可行，可就以下二項擇一參加：

一、運用MOD數位電視開發之服務或可在MOD平台應用之聯網服務開發技術，上述皆需在MOD機上盒可實際運行，並由MOD遙控器操作。

二、運用i顧家服務平台技術及i顧家智慧話機應用介面(API)開發，開發之服務或技術必須於i顧家智慧話機上實際可運行，並以觸控式操作。

加分條件：跨平台運用、多螢設計

備註：得獎之軟體須於MOD或i顧家免費上架6個月(針對業務單位評估具商業價值)。

# 創作擂台主題(4/7)

## □ 音樂創作

**主題：**流行音樂創作

**說明：**鼓勵高中、大專院校學生和社會一般大眾從事音樂創作，發揮音樂才華與個人特質，透過xuite平台上傳作品，與眾人分享自己感動、快樂或是悲傷的心情，展現自己獨一無二的生活態度！

**備註：**著作財產權歸原著作者與主辦單位所共有，主辦單位則有權利將作品上架於音樂產品加值服務之平台發表(放心播、hifree、MOD及emome)，但不得授權第三人作營利性之使用。



# 創作擂台主題(5/7)

## □ 文學創作

**主題：**全民創作無限延伸~電子書城文學大賽及簡訊文學

**說明：**

- 一、推廣行動加值服務—Hami書城行動文學創作及emome簡訊文學家
- 二、中華電信推動文創產業之形象建立
- 三、得獎作品將於Hami書城/emome簡訊文學家上架銷售

**備註(此條款置入報名表中)：**

- 一、文學小說及散文入選作品著作權公佈得獎名單後，其數位版權6個月內歸屬中華電信及春水堂，春水堂負責上架，6個月後春水堂視現況再與作者洽談後續合作方式。
- 二、簡訊文學可透過手機簡訊輸入投稿內容，傳送到0911-513-528（中華電信客戶簡訊發送每則為0元，其他電信業者門號依各業者簡訊費用計收）。
- 三、emome簡訊文學家為免費平台。

# 創作擂台主題(6/7)

## ❑ 整合行銷

主題：中華電信重點產品之創意行銷規劃

說明：

- 一、中華電信重點產品包括光世代、MOD、行動上網及各項增值服務(例如：mPro、mCool、Hami、KOD、hiChannel、hifree、色情守門員等)
- 二、可針對單項產品，或整合多項產品，或自行建議創新之電信服務進行行銷規劃
- 三、運用「現有」或「新創」之廣告模式(如互動廣告、精準廣告、口碑行銷、行動LBS等)；或於社群平台工具(Facebook、Twitter、Plurk...等)；或符合整合行銷傳播之作法。希能發揮「一傳十，十傳百」的傳播功能，並具可引發客戶樂於「重複到訪」之機制設計。
- 四、須提供行銷規劃執行成本、可行性評估及驗證說明(方法與結果)

# 創作擂台主題(7/7)

Video

## □ 應用創意

**主題：**自由發揮創意，設計數位匯流與智慧生活服務、應用或平台。

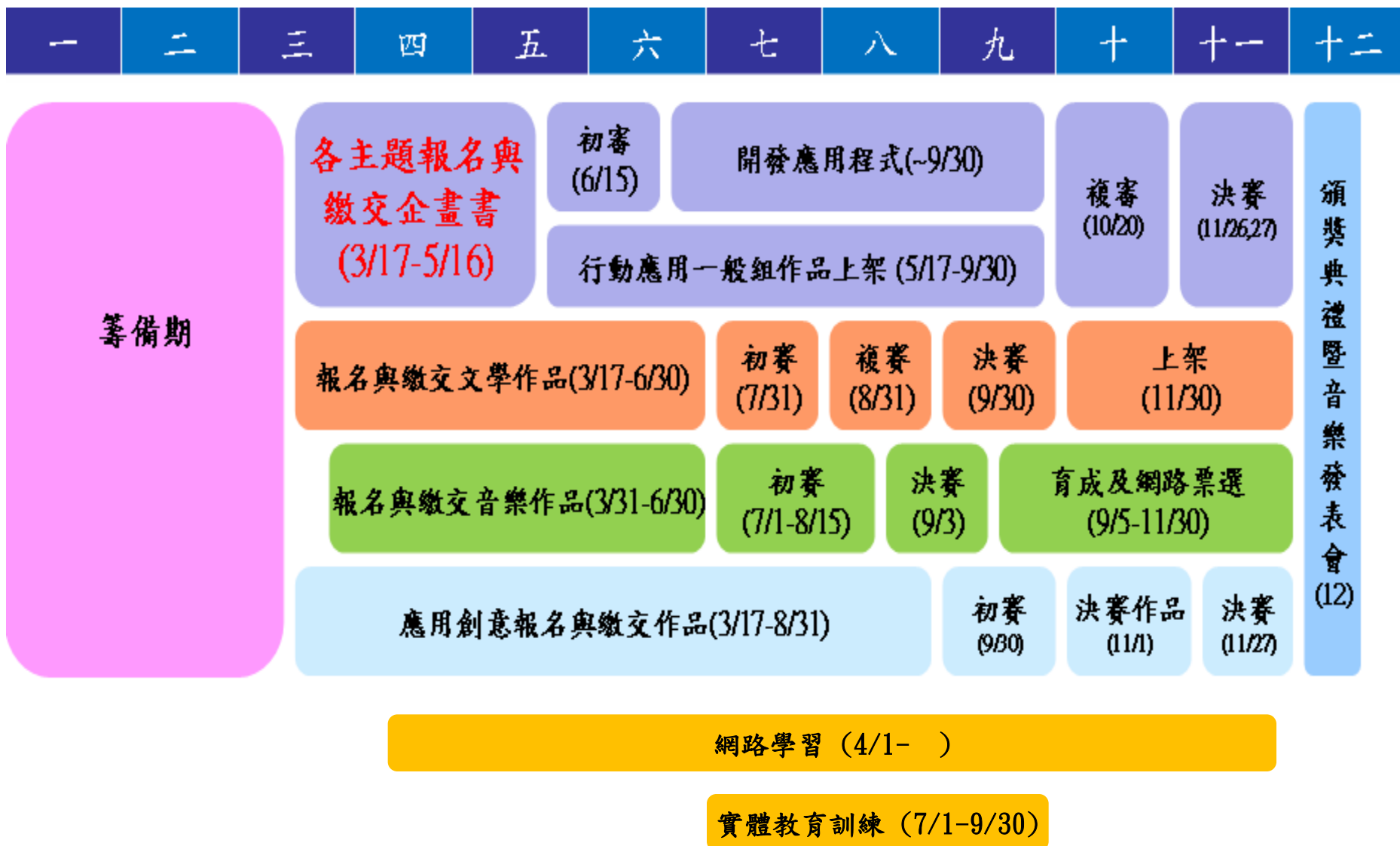
**說明：**

- 一、以數位匯流及智慧生活為主題，參賽者自由發揮創意，設計服務、應用或平台，以繳交之構想書為初賽作品。
- 二、構想書必須清楚說明創意內容、適用情境、目標市場與技術可行性。
- 三、本公司將評估創意可行性，擇優進行服務開發，並依個案與參賽者洽談智慧財產權議題。

**備註：**

- 一、參賽者之作品不可有違反善良風俗、侵害他人之智慧財產權等議題。
- 二、本公司有權將參賽者提供之短片(決賽)放上公開網站，接受評選。

# 創作擂台時程



# 創作擂台比賽方式

| 主題   | 組別      | 初賽 | 複賽 | 決賽 | 說明  |
|------|---------|----|----|----|---|
| 行動應用 | 校園      | ○  | ○  | ○  |   |
|      | 社會      |    | ○  | ○  | 於Hami Apps上架後，直接進入複賽  |
| 雲端應用 | 校園 / 社會 | ○  | ○  | ○  | 目前平台提供Java、.NET及Hadoop開發環境                                      |
| 智慧家庭 | 校園      | ○  | ○  | ○  |   |
| 音樂創作 | 校園 / 社會 | ○  |    | ○  |   |
| 文學創作 | 不限對象    | ○  | ○  | ○  | 文學小說(3000字以上)<br>散文(300-3000字)<br>簡訊文學(純英文數字為160字，中英文及數字混合為70字) |
| 整合行銷 | 校園      | ○  | ○  | ○  |   |
| 應用創意 | 不限對象    | ○  |    | ○  |   |

# 創作擂台參加資格

- ❑ 一人(學生或社會人士)在同一競賽主題，可**同時報名兩隊**以上。
- ❑ 同一參賽隊伍在各主題中可同時報名多個作品參賽，但作品在參賽前及參賽期間不得公開發表，一旦發現與事實不符，一律取消參賽資格。
- ❑ 文學創作所有參賽作品需一人獨力完成。**可分別參加「散文」、「文學小說」與「簡訊文學」**，但需分開單獨報名。

## 校園：

- 中華民國在學之大專院校、研究所學生(含應屆畢業生)或**高中職**學生。
- 參賽者可視需要跨校組隊。
- 音樂創作、文學創作及應用創意為個人組隊報名，不需要指導老師，其餘各主題以2~8人為一隊，可以有指導老師(1~2人)帶隊參賽。

## 社會：

- 中華民國國民(公司、團體或個人開發者)。
- 音樂創作、文學創作及應用創意為個人組隊報名，其餘各主題以2~8人為一隊。



# 參賽獎項及獎金(1/2)

| 主題   | 獎項         | 冠軍 | 亞軍 | 季軍 | 佳作 | 決賽入選<br>(入選獎) | 複賽入選<br>(參加獎) |
|------|------------|----|----|----|----|---------------|---------------|
| 行動應用 | 創新應用獎(校園組) | 1  | 1  | 1  | 6  | ○             | ○             |
|      | 創新遊戲獎(校園組) | 1  | 1  | 1  | 6  | ○             | ○             |
|      | 創新應用獎(社會組) | 1  | 1  | 1  | 6  | ○             | ○             |
|      | 創新遊戲獎(社會組) | 1  | 1  | 1  | 6  | ○             | ○             |
| 雲端應用 | 創新應用獎(校園組) | 1  | 1  | 1  | 4  | ○             | ○             |
|      | 創新應用獎(社會組) | 1  | 1  | 1  | 4  | ○             | ○             |
| 智慧家庭 | 創新應用獎      | 1  | 1  | 1  | 8  | ○             | ○             |
| 整合行銷 | 創新行銷獎      | 1  | 1  | 1  | 4  | ○             | ○             |

註1：行動應用校園組、雲端應用校園組、智慧家庭與整合行銷冠軍25萬、亞軍15萬、季軍10萬、佳作1萬、入選獎5仟、參加獎2仟

註2：行動應用校園組、雲端應用校園組、智慧家庭與整合行銷得獎隊伍若有指導老師，額外獎勵冠軍5萬，亞軍3萬，季軍1萬

註3：入選獎為入圍決賽但未獲得冠亞季軍或佳作之作品，參加獎為進入複審且有實際研發作品之隊伍

# 參賽獎項及獎金(2/2)

| 主題    | 獎項         | 冠軍                      | 亞軍 | 季軍 | 佳作 | 決賽入選<br>(入選獎) | 複賽入選<br>(參加獎) |
|-------|------------|-------------------------|----|----|----|---------------|---------------|
| 文學創作  | 短篇小說       | 1                       | 1  | 1  | 12 | ○             | ○             |
|       | 散文         | 1                       | 1  | 1  | 12 | ○             | ○             |
|       | 簡訊文學       | 1                       | 1  | 1  | 12 | ○             | ○             |
| 應用創意  | 創意無限獎      | 1                       | 1  | 1  | 20 | ○             | —             |
| 音樂創作  | 音樂創作獎(校園組) | 1                       | 1  | 1  | 7  | ○             | —             |
|       | 音樂創作獎(社會組) | 1                       | 1  | 1  | 7  | ○             | —             |
|       | 網路人氣票選獎    | 校園與一般組各設3名，1.5萬、1萬及0.5萬 |    |    |    |               |               |
|       | 最佳粉絲獎      | 鼓勵參加網路票選，60名，各500元      |    |    |    |               |               |
| 學校團體獎 |            | 1                       | 1  | 1  |    |               |               |

註1：文學創作(文學小說、散文)、音樂創作及應用創意冠軍10萬、亞軍5萬、季軍3萬、佳作1萬、入選獎5仟

註2：文學創作簡訊文學獎冠軍5萬、亞軍3萬、季軍2萬、佳作5仟、入選獎2仟、參加獎1仟

註3：音樂創作校園組與社會組各設3名網路票選獎，獎金分別為1.5萬元、1萬元及0.5萬元

註4：參加獎為進入複審且有實際作品之隊伍，每隊2仟元。音樂創作及應用創意不設參加獎

註5：學校團體冠軍12萬、亞軍8萬、季軍5萬

# 創作擂台評審方式

## □ 行動應用、雲端應用、智慧家庭及整合行銷：

- 初賽：採企畫書審查方式進行。審查重點在於：文件完整性、創意表現、商業價值。(網路評選)
- 複賽：依參賽隊伍完成之實作品進行評分。評分重點在於：創意表現、商業價值、技術難易度、作品完成度。
- 決賽：由評審委員會議決定。評意重點在於：創意表現、商業價值、技術難易度、作品完成度、系統效能、作品展示(簡報說明及現場操作)。

## □ 文學創作：

- 初賽：採篩選方式來進行, 篩選重點在於：內容完整性/流暢度/原創性
- 複賽：採審查方式來進行評分。評分重點在於：創意理念、文筆詞藻、深度涵意。
- 決賽：聘請知名作家、專業編輯等共同成立評審委員會議決定。

## □ 音樂創作：

- 初賽：評審給分加總計算(創作、創意)，網路評選。
- 決賽：採評審合議制(創作、台風)，現場評選。

## □ 應用創意：

- 初賽：採創意構想書審查方式進行。審查重點在於：創意性、可行性、豐富度與功能性。
- 決賽：採創意情境短片審查，專業評審及網路票選。

# 繳交文件(1/4)

## □ 行動應用

- ✓ **初賽**：行動應用組企劃書之內容需可運用Android平台技術及HamiApps SDK介面開發之應用程式，例如遊戲或娛樂、多媒體、生活、LBS、工具等應用，且開發之應用程式必須於Hami Apps軟體商店上實際可販售。
- ✓ **複賽**：作品直接上架至Hami Apps軟體商店
- ✓ **決賽**：簡報檔

## □ 雲端應用及智慧家庭

- ✓ **初賽**：企劃書(檔案格式 .pdf)至少應包含以下內容
  - (1) 設計概念-設計主題、達成方法及功能描述
  - (2) 系統資源-系統使用平台、架構圖
  - (3) 計畫管理-計劃時程、實做方式
  - (4) 其他-預期效益、系統特色
- ✓ **複賽**：執行檔及作品說明文件
- ✓ **決賽**：簡報檔

# 繳交文件(2/4)

## □ 整合行銷

✓ **初賽：**企劃書(檔案格式 .pdf)至少應包含以下內容

- (1)行銷推廣目標為何(What)
- (2)為什麼要推廣這個目標(Why)
- (3)整個推廣時程如何安排(When)
- (4)人力需求配置(Who)
- (5)行銷推廣鎖定地點(Where)
- (6)如何達成推廣目標(How)
- (7)總共花費多少(How Much)
- (8)評估有形/無形效益(Evaluation)。

✓ **複賽：**

- (1)整合行銷企劃案
- (2)量測結果及驗證說明

✓ **決賽：**簡報檔

# 繳交文件(3/4)

## □ 音樂創作

### ✓ 初賽：

- (1) 參賽者發揮創意進行流行歌曲詞曲創作。
- (2) 提供3分鐘原創歌曲演唱(可自行演唱或請他人代唱)，透過xuite的vlog上傳方式至指定之活動網站報名，並於vlog中的「影片敘述」欄位填入歌詞/創作概念，字數以300字為限。
- (3) 上傳檔名和影音標題需寫「曲名」

✓ 決賽：入選決賽參賽者須進行現場表演(可自行演唱或請他人代唱)，且提供創作歌曲之紙本資料，並自備表演時所需樂器或卡拉帶。

✓ 育成：前三名作品可獲得評審老師面對面指導修正作品。



# 繳交文件(4/4)

## □文學創作(文學小說、散文)

✓初賽：300字創作理念及完整作品

✓優勝上架：Hami書城

## □文學創作(簡訊文學)

✓初賽：繳交作品限單一則訊息，純英文數字為160字，中英文及數字混合為70字

✓優勝上架：emome簡訊文學家。

## □應用創意

✓初賽：創意構想書(說明創意內容、適用情境、目標市場與技術可行性)

✓決賽：創意情境短片

# 補充說明

## □ 3/18、3/30、4/20(遠距)說明會

- ✓ 與中華電信業務經理洽詢

## □ 於官網提供'參考資料'下載連結

## □ 於官網提供'企劃書範本'下載連結

## □ 參賽者問題詢問：

- ✓ 官網'我要詢問' / FAQs

- ✓ 0800-080-838

- ✓ telsoft@cht.com.tw

# 2011年首創

- ❑ 中華電信晉用新人時，本大賽得獎記錄得作為相關能力參考或加分依據。
- ❑ 本屆比賽冠、亞、季軍得獎學校於2012年電信創新應用大賽可舉薦**三隊直接進入複賽**，每個主題每校以三隊為限。
- ❑ 進入複審且有實際作品之隊伍，均可獲得參加獎
- ❑ 報名隊伍最多的前三名學校可獲得**學校團體獎**
- ❑ 網路報名，線上評審(初、複賽或決賽)
- ❑ 開發**網路學習課程**

3/1 大賽官網 <http://www.hinet.net/innovation>

—創作擂台組 <http://telsoft.hinet.net>

3/17 開放報名

[www.cht.com.tw](http://www.cht.com.tw)



中華電信  
Chunghwa Telecom