

勞動部勞動力發展署

110 年「百萬創客擂台競賽」競賽簡章

壹、 競賽宗旨

為培養民眾創新實踐能力，勞動部勞動力發展署於所屬五分署設立物聯網、服裝、智慧生活、農業、創客教育推廣及海洋等主題創客基地，提供場地、多元化機具與師資，鼓勵民眾將想法實作出成品。為使民眾創新創意夢想更進一步具體落實，繼 105 年及 107 年辦理兩屆「百萬創客擂台競賽」，110 年續辦第三屆，民眾可運用五分署創客基地資源，輔以專業導師諮詢指導，打造具商品化潛力之作品，並透過成果發表會提供作品展示舞台，協助增加曝光及行銷機會。

貳、 辦理單位

- 一、主辦單位：勞動部勞動力發展署
- 二、協辦單位：勞動部勞動力發展署各分署
- 三、執行單位：泛科知識股份有限公司

參、 競賽內容

百萬創客擂台競賽—自造世代，創新未來！Maker Can Help！

走過 2020 年，臺灣的硬技術與軟實力在世界上大放異彩，不僅對內解決問題，對外亦伸出援手。百萬創客擂台競賽本於相同的精神，期許社會大眾於解決自身問題時，亦促進經濟、社會與環境等包容性成長，傳達「Maker Can Help」訊息。歡迎號召志同道合的夥伴組隊創作，或是新創 2 年內事業單位以自行研發之創新性產品提案參賽，一同迎向自造世代，創造嶄新未來。

本競賽宗旨為強調創意與實作，不設定主題，亦無限定實作成品類型。為鼓勵參賽團隊強化國際連結，以及加速我國產業升級轉型，經評選認定符合「健全生活品質與工業化、創新及基礎建設等聯合國 17 項永續發展目標(SDGs)」或「資訊及數位、資安卓越、臺灣精準健康、綠電及再生能源、國防及戰略、民生及戰備等六大核心戰略產業」之作品，將予以加分。

競賽分為初賽、決賽兩階段舉辦，總獎勵金達新臺幣 240 萬元，最終贏得冠軍者可獲 100 萬元獎勵金！期能匯集各領域創新創意實作人才，激發自造、創造、改造的嶄新設計誕生，帶動未來產業勞動力新趨勢，塑造更好的世界及永續發展！自造世代，創新未來！Maker Can Help！

肆、 參賽資格

- 一、每隊由自然人 2 人至 7 人組成，且成員須超過半數具有中華民國國籍。未滿 20 歲者，須附法定代理人同意書。可以下列名義參賽：
 - (一)以團隊名義參賽。
 - (二)以新創 2 年內事業單位名義參賽，須於 108 年 2 月 25 日（含）之後成立，並符合中小企業認定標準之中小企業，需提供經濟部商業司登記之公司或商業登記。
- 二、報名時需擇定一區參加（北基宜花金馬區、桃竹苗區、中彰投區、雲嘉南區、高屏澎東區），後續初賽評選將以報名區域場域為主，不得異動。
- 三、每隊需設隊長 1 人，擔任活動聯繫窗口與獎金發放代表人。
- 四、本競賽辦理單位全體同仁不得報名參加。

伍、 選拔方式

- 一、初賽：
 - (一)分五區辦理，分別為北基宜花金馬區、桃竹苗區、中彰投區、雲嘉南區、高屏澎東區，每區各辦理 1 場初賽評選，參賽團隊須先提供書面設計企畫書報名參賽。
 - (二)各區初賽評選預定於 110 年 6 月份上旬分區舉辦，參賽團隊需出席簡報，說明設計企畫書內容。
 - (三)每區報名為 30 隊(含)以下者，選出 2 隊優勝晉級決賽，每增加 15 隊報名再選出 1 隊優勝晉級決賽，以此類推，每區至多選出 5 隊優勝晉級決賽(例如：每區報名為 31-45 隊選出 3 隊優勝，46-60 隊選出 4 隊優勝，61-75 隊選出 5 隊優勝)。
- 二、決賽
 - (一)晉級決賽團隊由執行單位安排進駐適合之創客空間或實作資源進行實品製作(決賽實作資源請參附件一)，並完成商品化計畫書撰寫，期間須配合參加 4 次導師會議及 1 次衝刺營，必要得請團隊提供作品執行進度說明及佐證資料。
 - (二)進行實作及撰寫商品化計畫書期間約 2 個月，決賽評選會議預定於 110 年 9 月上旬舉辦，團隊須提交「商品化計畫書」及「獎金使用規劃書」，並以簡報與實品展示方式進行評選。

陸、 獎勵方式

一、初賽優勝：每隊可獲得獎勵金新臺幣 2 萬元。

二、決賽優勝：

(一)冠軍：各評選項目得分加總最高者頒發獎項（1 隊），並提供新臺幣 100 萬元獎勵金。

(二)亞軍：各評選項目得分加總第二高者頒發獎項（1 隊），並提供新臺幣 50 萬元獎勵金。

(三)季軍：各評選項目得分加總第三高者頒發獎項（1 隊），並提供新臺幣 20 萬元獎勵金。

(四)特別獎：由評選委員會決議至多選出 3 隊，並提供每隊新臺幣 5 萬元獎勵金。

(五)網路票選人氣獎：經票選票數最高者頒發獎項（1 隊），並提供新臺幣 5 萬元獎勵金，本項可與上開獎項重複獲得。

備註：

1. 以上各獎項評選委員會得視參賽作品水準，酌予調整或從缺。
2. 以上獎勵金將依法定稅率扣繳所得稅。
3. 晉級決賽團隊完成實作成品後，可申請材料費，每隊申請上限為 1 萬 5 千元整，採實報實銷，申請項目應為與實作成品直接相關之製作材料，其餘費用由參賽團隊自行負擔，相關核銷規定將於初賽結束後，擇期於 vMaker 網站(<https://vmaker.tw>)公告。
4. 晉級團隊皆有資格參與獎項評選，惟需配合決賽實作、導師會議及衝刺營、簡報評選、成果發表會及網路票選人氣獎等安排。

柒、 報名與設計企畫書收件方式

一、報名截止日：即日起至 110 年 4 月 30 日 18:00 止。

二、報名方式：請至 vMaker 網站首頁(<https://vmaker.tw>)點選進入「110 年百萬創客擂台競賽」活動網頁填寫線上報名表單(格式請參閱附件二)。

三、設計企畫書收件截止日期：即日起至 110 年 4 月 30 日 18:00 止。(格式可參考附件三，寄送以郵戳日為憑，如親送件者，以送抵收件處之收件憑據時間為證，逾期不受理)。

四、設計企畫書收件方式：

(一)掛號或親送方式皆可，收件地址為 700024 臺南市中西區南門路 21 號「110 年百萬創客擂台競賽 收」。

(二)請於信封備註：「參賽團隊○○○(團隊名或事業單位名)」。

捌、 參賽團隊應備文件

- 一、報名：請至 vMaker 網站首頁(<https://vmaker.tw>)點選進入「110 年百萬創客擂台競賽」活動網頁完成線上報名(格式請參閱附件二)。
- 二、設計企畫書：一式 6 份，內容格式不拘(可參考附件三格式)，請以 A4 大小雙面列印並妥善裝訂，並於封面註明參賽團隊○○○(團隊名或事業單位名)。
- 三、切結書：一式 2 份(附件四)，參賽團隊全體成員請詳閱內容後，於立書人處親筆簽名，連同設計企畫書一並繳交。
- 四、法定代理人同意書：參賽團隊如有成員於報名時未滿 20 歲，該名成員需另填寫法定代理人同意書(附件五)，連同設計企畫書一並繳交。
- 五、以上文件請另備電子檔 1 份(請至 vMaker 網站下載表格，網址(<https://vmaker.tw/>)，並歡迎自由納入其他附加資料，如參賽團隊作品集、影片等。電子檔提供方式(擇一)：
 - (一)於提交報名表與設計企畫書時一併提供光碟片，並於光碟片封面註明：「參賽團隊○○○(團隊名或事業單位名)」。
 - (二)於收件截止日前將電子檔上傳至活動官方信箱(twmaker2021@gmail.com)，並於標題註明：「110 年百萬創客擂台競賽—參賽團隊○○○(團隊名或事業單位名)」。
- 六、若應備文件不齊全或送件資料有變更或修正，得於收件截止日前補齊(**110 年 04 月 30 日 18:00 前**，以郵戳日為憑，如親送件者，以送抵收件處之收件憑據時間為證，逾期不受理)。

玖、 評選作業

- 一、評選方式：由主辦單位邀請專業人士組成評選委員會，初賽、決賽兩階段評選方式如下：

階段	說明	評選進行方式
初賽	1. 各區辦理 1 場初賽，共 5 場次。 2. 參賽團隊依所選區域參加初賽評選。 3. 評選委員於各區選出優勝團隊，每區報名為 30 隊(含)以下者，選出 2 隊優勝晉級	1. 由參賽團隊依順序簡報設計企畫書內容，簡報形式不拘。 2. 每隊簡報時間以 5 分鐘為限，時間到即停止說明。 3. 評選委員提問採統問統答方式進行，以 5 分鐘為原則。

	決賽，每增加 15 隊報名再選出 1 隊優勝晉級決賽，以下類推，每區至多選出 5 隊優勝晉級決賽。	4. 參賽團隊應派代表出席簡報，無法出席、遲到者視同放棄，不得異議。
決賽	1. 辦理評選 1 場次。 2. 評選委員將選出冠軍、亞軍、季軍各 1 名，以及特別獎至多 3 名。 3. 以上各獎項評選委員會得視參賽作品水準，酌予調整或從缺。	1. 由晉級決賽團隊依順序使用現場公用電腦簡報，簡報方式不拘，並現場展示實作成品。 2. 每隊簡報時間（含上下台設置）以 10 分鐘為限，時間到即停止說明。 3. 評選委員提問採統問統答方式進行，以 10 分鐘為原則。 4. 晉級決賽團隊應派代表出席簡報，無法出席、遲到者視同放棄，不得異議。
線上投票 人氣獎	1. 於初賽結束後擇期於活動網站公告辦理方式。 2. 依據投票成果選出人氣獎，可與決賽得獎名單重複。	1. 需配合於決賽評選日前提交 20 頁投影片檔或 5 分鐘影片以及完整團隊介紹說明，供投票頁面建置。 2. 逾時繳交則視同棄權。

二、評選標準

初賽評選標準		
評分項目	內容	評比百分比
創新獨特性	設計構想創新獨特之處、與其他類似概念之差異度與突破性。	25%
實作應用性	設計構想可改善、解決現有生活中遇到的問題，或有效提升日常需求之便利性與實用功能性。	25%
市場價值及創業機會性	設計構想符合市場需求及商品化可能性、創業潛力評估及經濟效益等。	25%

具體完整性	設計構想之可行性與相關執行規劃是否具體完整。	20%
加分	設計構想符合「聯合國永續發展目標(SDGs)」或「六大核心戰略產業」理念，依提案契合性及發展性酌予給分。	5%

決賽決選標準		
評分項目	內容	評比百分比
創新獨特性	成品創新獨特之處、與其他類似概念之差異度與突破性。	25%
實作應用性	成品可改善、解決現有生活中遇到的問題，或有效提升日常需求之便利性與功能性。	25%
市場價值及創業機會性	成品符合市場需求及商品化可能性、創業潛力評估及經濟效益等。	25%
具體完整性	實現設計構想之完成度與科技/技術整合運用能力。	20%
加分	成品符合「聯合國永續發展目標(SDGs)」或「六大核心戰略產業」理念，依實用性酌予給分。	5%

拾、 競賽活動時程

項目	時間	說明
線上報名暨設計企畫書等應備文件送件	110年2月24日至110年4月30日止	請於110年4月30日18:00前完成線上報名及書面資料送件。
初賽評選	110年6月1日至110年6月15日間	參賽團隊依所選初賽區域參加評選，初賽評選時間、地點與初賽結果將另行公告於vMaker網站(http://vmaker.tw/)

決賽—實作暨導師會議、衝刺營	110 年 7-8 月	1. 依需求安排晉級決賽團隊進駐適合的創客空間進行實品製作。 2. 為每團隊安排 4 次導師會議（2 次作品輔導、2 次商品化計畫書）及 1 場次衝刺營（「簡報技巧」及「商業模式設計」）。
決賽評選	110 年 9 月 1 日至 110 年 9 月 15 日間	決賽評選時間、地點將另行公告於 vMaker 網站(http://vmaker.tw/)
人氣獎投票	110 年 9-10 月	晉級決賽隊伍將作品資料、影片上傳至網站，開放民眾票選最佳人氣獎。
成果發表會	110 年 10 月 30 日前	1. 公開表揚優勝隊伍，並於現場展示作品。 2. 辦理時間、地點將另行公告於 vMaker 網站。

以上期程僅供參考，實際辦理日期依執行單位通知為準。

拾壹、 注意事項

一、參賽團隊有下列情形之一者，主辦單位有權取消其參賽及得獎資格；並追回獎金、獎狀、獎盃等。如造成第三者權益損失，參賽團隊須自行負擔法律責任；造成主辦單位損害者，應負民事賠償責任：

- (一) 參賽作品曾於參賽前發表在任何書籍、報章雜誌或網路媒體(包括網站、電子佈告欄、電子報等)或出版，以任何形式公開展示或販售者。
- (二) 參賽作品已達「商品化」或「量產」階段者。
- (三) 參賽作品有抄襲、仿冒，或經人檢舉告發由他人代勞有具體事實者。
- (四) 參賽作品曾獲國內外其他同質競賽前 3 名獎項者。
- (五) 參賽作品曾獲上開獎項者，經大幅度之修正或改進，得報名參加本競賽，並應於設計企畫書適當章節詳細說明本次參賽作品與獲獎作品不同處，惟經評選委員認定仍屬相同核心構想/技術，或與原作品相似程度達 50% 以上者。
- (六) 以同一作品同時報名本競賽和其他競賽時，若在本競賽決賽前，已獲得其他競賽通知得以進入該競賽之決賽(或複賽)，而未放棄參加該競賽資格者。

(七)參賽所提報之各項資料有虛偽不實者。

(八)參賽期間曾有影響其他參賽團隊，造成競賽不公之行為。

(九)未配合參與導師會議、衝刺營、人氣獎投票及成果發表會展示作品等。

(十)違反本簡章等相關規定。

二、曾獲本競賽冠軍獎項者於3年內不得參賽。

三、參賽作品若有補助單位或技術合作單位須詳加說明該等單位給予之協助及與本參賽作品之關聯性。

四、參賽作品之智慧財產權屬於參賽團隊所有，參賽團隊應自行釐清智慧財產權之歸屬與分配，如有爭議均與主辦單位無涉。

五、參賽團隊同意無償授權主辦單位使用其製作成品過程之相關素材資料，進行宣傳、推廣等非商業用途，且競賽結束後主辦單位仍得不限時間、次數、方式使用於前開用途。

六、凡送件參賽者，即視為同意遵守本簡章之各項規定及評選委員會所決議之各項規則與評選結果，主辦單位保有對本簡章規定解釋、變更、修改、調整及終止等相關權利。

七、本簡章如有未盡事宜，主辦單位保有補充、修改等相關權利，有權以公告方式修改之，並以vMaker網站(<https://vmaker.tw/>)最新公告為準，不另行通知。

八、參賽團隊繳交之資料，執行單位收到後不再影印，逕送評選委員審查與評分，所收文件概不退回，請自行備份。

九、本簡章下載與相關活動公告請見vMaker網站(<https://vmaker.tw/>)。

拾貳、聯絡方式

聯絡諮詢專線：07-7277207 110年百萬創客擂台競賽工作小組，或將相關詢問寄至活動官方信箱 (twmaker2021@gmail.com)