

## 教育部體育署 函

地址：10489臺北市朱崙街20號  
承辦人：李念恩  
電話：02-87711933  
傳真：02-87731435  
電子信箱：b578@mail.sa.gov.tw

受文者：中華民國軟式網球協會

發文日期：中華民國111年3月1日  
發文字號：臺教體署國(二)字第1110006544號  
速別：普通件  
密等及解密條件或保密期限：  
附件：如主旨 (111D006249\_111D2002625-01.pdf)

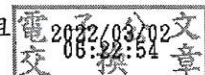
主旨：檢送社團法人中華民國全國中小企業總會辦理「2022奔運動黑客松」報名簡章1份，請貴單位協助填寫參與意願調查表（網址：<https://reurl.cc/QjYNep>），請查照。

說明：

- 一、依據社團法人中華民國全國中小企業總會111年2月18日育秘字第1110800020號函辦理。
- 二、該總會受本署委託辦理旨揭活動，以「110年臺灣品牌國際賽網路人氣票選」10大人氣賽事為目標賽事，藉由大專院校學生創意思想與運動創新團隊專業結合，透過協作交流互動，共同產出「國際賽事X創新應用」提案企劃書，協助貴單位打造數位科技與創新應用國際賽。
- 三、本案如有相關疑問，請逕洽中華民國全國中小企業總會林小姐、張小姐，電話：02-23660812分機182、187。

正本：臺北市政府體育局、新北市政府體育處、彰化縣政府教育處、嘉義市政府教育處、南投縣政府教育處、中華民國棒球協會、中華民國自由車協會、中華民國羽球協會、中華民國軟式網球協會、中華民國曲棍球協會

副本：社團法人中華民國全國中小企業總會、本署國際及兩岸運動組





## 2022 夯運動黑客松 報名簡章

### 壹、計畫背景

為順應全球趨勢，結合數位科技應用打造虛擬賽事，或於實體賽事上開發創新應用設計，以達賽事融合在地文化、回饋地方、持續優化之永續發展目標，規劃辦理「2022 夯運動黑客松」，以「創新應用」作為解題之題目，邀請長期與體育署合作之專家學者組成導師團，帶領大專院校學生組隊參賽。活動期間將辦理協作交流活動，由目標解題賽事之主（承）辦單位以培力團的角色參與，分享國際賽事籌備的經驗，讓學生的創意發想能更貼近實際需求，提高提案企劃書之可行性。另與運動創新團隊合作，為國際賽事導入科技創新元素，提供相關創新應用服務。

本計畫將打造一個創新集思的平臺，搭起學生、創新團隊與國際運動賽事之間的橋樑，共同解題關於國際賽事面臨到數位創新轉型的契機，提供賽事單位作為未來執行之具體規劃，提高附加價值，以開發國際賽事無限潛能，並加速賽事轉型的發展，進而達到賽事永續發展之願景。

### 貳、辦理機關

- 一、主辦單位：教育部體育署
- 二、執行單位：中華民國全國中小企業總會、國立陽明交通大學產業加速器

### 參、活動內容

#### 一、參與對象及角色：

##### （一）學生團隊：

須由合作示範學校之受邀指導老師帶隊，並組隊學生須符合以下資格：

- 1、合作示範學校在校生或應屆畢業生（不含研究所、在職專班、進修推廣部）。

- 2、每隊 3 至 7 人（不含指導老師），可跨系組隊，每隊需推派一位隊長。
- (二) 國際賽事主（承）辦單位：  
擔任培力團，於協作交流活動中分享國際賽事籌備的經驗，與學生團隊及創新團隊溝通提案企劃書之創新應用可行性。
- (三) 創新團隊：  
為國際賽事導入科技創新元素，提供相關創新應用服務。

## 二、報名資料：

- 請參賽學生以團隊為單位，於 111 年 3 月 28 日（一）至 4 月 24 日（日）期間，至線上表單 (<https://reurl.cc/6EbZpV>) 填寫報名資料，並上傳相關附件；報名資料包含以下文件：
- (一) 報名表（1 組團隊 1 份）。
  - (二) 所有參賽團員之學生證（需加蓋註冊章）或在學證明（應屆畢業生須上傳畢業證書）。
  - (三) 參賽同意書（每位團員皆需填寫 1 份，格式如附件一）。

## 三、競賽內容：

- (一) 競賽題目：國際賽事 X 創新應用。
- (二) 題目說明：運動賽事如何透過數位科技，如：結合人工智慧（AI）、物聯網、5G、體感科技（AR / VR）和數位內容等新興技術，提升品牌賽事籌辦質量，達到賽事再升級之目的。
- (三) 目標賽事：110 年網路 10 大人氣賽事，每組參賽團隊將針對一場國際賽事進行解題（人氣賽事詳如附件二）。
- (四) 合作對象：將由主辦單位抽籤分配解題賽事及創新團隊，針對科技創新如何實際應用於目標賽事，進行交流討論。

#### 四、競賽時程表：

工作項目	工作期程	執行內容
公布競賽資訊	3 / 23	於國際論壇（記者會）公布活動資訊。
填寫報名資料	3 / 28—4 / 24	<b>採線上填寫</b> ，繳交團隊資料。
抽籤配對	4 / 28	透過抽籤方式分配各參賽團隊之解題賽事及合作之創新團隊，主辦單位將通知各團隊最終配對結果。
安排協作交流	5 / 9—6 / 17	規劃 <b>協作交流活動</b> ，於活動中安排與創新團隊、賽事單位進行協作交流。
競賽作品截止收件	7 / 31	團隊需繳交 <b>提案企劃書</b> 。
公布複賽名單	9/7	公布進入複賽之6組團隊名單。
簡報分享及表揚活動	10月底 (時間另通知)	第二階段複審將結合夯運動 in Taiwan 交流分享會舉辦，採簡報 DEMO 分享方式，選出最終優選團隊，並於會中進行表揚活動。
得獎公告	10月底	得獎名單將公告至體育署官網、夯運動 FB 粉絲專頁。

#### 五、協作交流活動：(暫擬)

預計安排 2 場次的協作交流活動，每組參賽團隊須至少派 2 名代表出席參與，並將邀請合作之創新團隊及目標賽事主辦單位一同參與。創新團隊提供創新應用的技術，而賽事主辦單位則提供賽事資訊，三方於會中進行交流討論。協作交流活動日期、議程等詳細資訊，將另通知各參賽團隊。

## 六、繳交作品

### (一) 提案企劃書

- 1、提案企劃書檔案名稱請以「2022 夯運動黑客松\_○○○○團隊」存檔，頁數以 10 頁為限（不含封面和目錄）。提案企劃書格式詳如附件三。
- 2、請就賽事及題目介紹、需求洞察、創意構想、執行規劃及效益分析等進行撰寫，並可提供創意實作作品為加分文件，作品形式不拘，例如：影片、歌曲、多媒體動畫等。
- 3、各參賽團隊須於 7 月 31 日（日）前，將檔案轉成 PDF 格式，上傳至 Google 雲端。

### (二) Demo 簡報（僅複賽團隊需繳交）

- 1、將行銷企劃書內容摘取相關重點，進行撰寫、排版。
- 2、簡報檔案名稱請以「2022 夯運動黑客松簡報 Demo\_○○○○團隊」存檔，檔案大小勿超過 30MB，版面格式為 16：9。
- 3、Demo 簡報請於 9 月 30 日（五）前，將檔案以 PPT 及 PDF 格式，以 Email 方式，寄至夯運動 in Taiwan 信箱（funsportintaiwan@gmail.com）。

## 七、競賽評選：

### (一) 第一階段初審：書面審查

- 1、選出 6 組團隊進第二階段競賽。
- 2、評審小組：由主辦單位邀集業界委員組成評審團，就提案規劃進行書面審查。
- 3、評分標準：

評分項目	權重	說明
提案完整性	30%	提案策略與規劃是否完整
創新理念	30%	提案內容創新具獨特性、原創性
可行性評估	20%	實際執行之可能性

評分項目	權重	說明
預期效益	20%	能為賽事帶來實用價值、效益

## (二) 第二階段複審

複審將結合 10 月底之夯運動 in Taiwan 交流分享會舉行，6 組複賽團隊將進行簡報 DEMO 分享，並決選出優選團隊。

## 八、獎勵措施（暫擬）

### (一) 學生團隊：

- 1、第 1 名：頒發 3 萬元等值商品券，獎狀一紙。
- 2、第 2 名：頒發 2 萬元等值商品券，獎狀一紙。
- 3、第 3 名：頒發 1 萬元等值商品券，獎狀一紙。
- 4、佳作 3 名：各頒發 5 千元等值商品券，獎狀一紙。
- 5、表揚活動：暫定於 10 月底夯運動 in Taiwan 交流分享會上頒發獎狀及獎勵。
- 6、凡報名完成、上傳作品且符合參賽資格之參賽團隊，每組團隊將獲參賽證明書一紙。

### (二) 國際賽事主（承）辦單位：

- 1、賽事數位化經費補助：針對國際賽事數位化，融入實際賽事規劃者，可於申請體育署相關補助時，擇優考量專案核給相關經費。
- 2、參與之賽事單位：各頒發感謝狀一紙。

### (三) 創新團隊：

- 1、合作機會：創新團隊與賽事單位建立合作交流機會，為未來實際合作建構基礎。
- 2、參與合作之創新團隊：各頒發感謝狀一紙。

## 九、注意事項

- (一) 主辦單位保有變更活動、獲獎名額、獎勵及獎項之權利。
- (二) 主辦單位有權不公開參賽團隊之得分成績，獲選名額將依實際報名情況進行調整。



- (三) 主辦單位保留本活動其他相關規定之修改權利，其餘未載明事項，悉依本活動其他相關規定辦理。
- (四) 照片、影片及相關資訊若於網路、書籍或其他媒體資訊管道取得，請注意版權問題並註明出處。
- (五) 每人以報名 1 組團隊為限，競賽過程中不得增加或更換隊員。
- (六) 參賽團隊不得於收件截止日後，更換簡報檔案或內容。
- (七) 參賽團隊需確保所提供與填報之各項資料，未有侵害他人智慧財產權之情形，如與事實不符或侵害他人權益之情況，倘獲獎團隊經檢舉或告發為他人代勞或違反本競賽相關規定，經主辦單位查證有明確具體事實者，將有權取消參賽及得獎資格，且該單位應自行承擔一切相關法律責任；另已領取獎勵(座)者，將追回其領得之獎勵(座)。
- (八) 繳交文件(照片、短片、簡報、文字及圖像等)參賽團隊須同意無償授權主辦單位作為政策推廣永久使用，並得於網路重製、公開輸出、展示、各類型態媒體廣告宣傳、刊印。
- (九) 凡參加報名之單位，應完全同意遵守本活動相關規定。



## 附件一、參賽同意書

### 2022 奔運動黑客松—參賽同意書

本參賽團隊已清楚詳閱教育部體育署（以下稱體育署）「2022 奔運動黑客松」（以下稱本活動）之報名相關規定，並全數同意以下規範事項：

- 一、參賽團隊確實具有中華民國之國籍，或領有外籍人士居留證，並保證所填具之各項報名資料均屬實無誤，如經查證有造假或冒用第三人之資料或詐欺等情事，將無條件接受體育署取消參賽及得獎資格之處分，並自行負擔所產生之法律責任。
- 二、參賽作品若有引用他人商標、著作、影音時，參賽團隊應註明出處。參賽作品引用之任何商標、著作、影音所衍生之智慧財產權糾紛，皆由參賽團隊自行承擔法律責任，與體育署無關，並對所生之損害須賠償體育署及第三人。
- 三、參賽團隊保證參賽作品未對外發表，並為原創著作且享有完整智慧財產權，絕無抄襲或侵害他人智慧財產權，參賽作品若有抄襲或侵害他人智慧財產權或任何違法情事，皆應由參賽團隊自行承擔法律責任，與體育署無關，並對所生之損害須賠償體育署及第三人，體育署得取消參賽團隊之參賽及得獎資格，並追回所有獎勵、獎狀及參賽證明書。
- 四、參賽團隊同意並充分明瞭體育署對參賽作品一概不予退還，請自行存留備份。針對繳件逾期、遺失、寄送錯誤、未完整、未合格、無法正常讀取或閱讀之參賽作品，皆視為棄權且不另行通知。
- 五、參賽團隊須同意將照片、短片、簡報、文字及圖像等，無償授權體育署，體育署擁有修改、重製、攝影、著作、各類型態媒體廣告宣傳、刊印、公開展示及商品化等權利，另授權內容包含編輯權、重製權、公開播送權、公開傳輸、公開展示權、公開口述權、改作權、散布權等著作權保護之範圍，但不及於其他智慧財產權利(包括但不限於專利、商標及機關標誌之提供)。

- 六、參賽作品需配合本活動之宣傳活動，參賽團隊有義務參與體育署之相關活動。
- 七、參賽團隊應尊重評審委員之決定。
- 八、參賽團隊如有違反本活動規定之情事，體育署有權取消參賽或得獎資格。

**此致 教育部體育署**

立同意書人：

身分證字號：

立同意書人簽名：

法定代理人身分證字號：

法定代理人簽名：

(未滿20歲之參賽者，務必請法定代理人簽名，並填具身分證字號。)

中 華 民 國

年

月

日

**附件二、目標賽事—110 年網路 10 大人氣賽事**

序	賽事名稱
1	臺灣米倉田中馬拉松
2	臺北羽球公開賽
3	國際自由車環臺公路大賽
4	臺北馬拉松
5	U12 世界盃少棒錦標賽
6	臺灣第一國際慢城花蓮鳳林盃軟式網球國際錦標賽
7	新北市萬金石馬拉松
8	臺灣南投國際男子曲棍球邀請賽
9	日月潭國際萬人泳渡嘉年華
10	諸羅山盃國際軟式少年棒球邀請賽

賽事介紹請參見「2021 臺灣品牌國際賽研習營系列活動成果專刊」，

網頁版：<https://www.sa.gov.tw/PageContent?n=4737>

附件三、提案企劃書格式 (暫擬)

一、封面：

- (一) A4 格式版面配置上、下、左、右邊界各 2.5 公分。
- (二) 標題「○○○ (賽事名稱) — 創新應用提案」，標題置中並使用粗體 22 級字。
- (三) 標示「團隊名稱：○○○」，置於標題下方與標題中間空格一行，置中並使用粗體 16 級字。
- (四) 標示紅色字體不可調動，黑色字體則可依實際狀況自行修改。

<p>2022 奔運動黑客松</p>          <p>○○○ (賽事名稱) — 創新應用提案</p>          <p>團隊名稱：○○○○○</p>          <p>指導老師：○○○</p>          <p>1</p>
--

## 二、 內文：

- (一) A4 格式版面配置上、下、左、右邊界各 2.5 公分。
- (二) 中文字皆使用標楷體、英文字與阿拉伯數字皆使用 Times New Roman，字體大小 14 級、行距 1.5。
- (三) 標題使用粗體，並務必編頁碼。
- (四) 提案內容請依照下列項目撰寫：
  - 1、 目錄
  - 2、 團隊簡介（100 字以內，須介紹合作之創新團隊）
  - 3、 賽事及題目介紹
  - 4、 需求洞察
  - 5、 創意構想
  - 6、 執行規劃
  - 7、 效益分析
  - 8、 其他（各團隊可自行依提案發想增加內容）
- (五) 檔案請務必轉成 PDF 檔上傳，避免檔案相容性問題。
- (六) 照片、影片及相關資訊若於網路、書籍或其他媒體資訊管道取得，請注意版權問題並註明出處。

