

iStuMate 創創黑客松活動企劃書



主辦單位之一：國立臺北大學通訊工程系系學會 編輯



一.關於創創黑客松

iStuMate 創創黑客松與一般 Hackathon 不同的地方，是採雙主題平行議程模式進行，分為**智慧生活組**和**BIM 智慧應用組**，我們鼓勵參賽者實現創意並提供其創業的平台。而透過黑客松競賽精神，參賽者能夠於團隊合作、密集思考與討論過程中，收斂議題或需求情境，並可進一步創意發想出解決方案及應用原型，供後續深入發展，這也是我們的活動宗旨。

在**智慧生活組**中，『工業 4.0 產業 Light Up』和『物聯網生活』為主軸，期望將物聯網技術應用發展在你我生活中，為達到異業結盟激盪創意火花，初賽階段分為**理組(作品製作)**及**文組(作品推廣)**兩組，透過初賽收件方式進行篩選後，於決賽前由主辦單位依作品性質或小組特性，**進行團隊媒合**前進決賽，藉以增加新團隊功能性的完整及作品原型發展的可行性，甚至能建構出其創業團隊。

另**BIM 智慧應用組**中，『以建築資訊建模(BIM)結合物聯網(IoT)』為主軸，以創意整合應用為本，軟體開發為輔，於營建生命週期各階段之應用發想，BIM 與物聯網的結合可以碰撞出哪些火花？或是說它將如何改變營建相關產業(含設備/資產管理)作業流程及我們的生活習慣？

而 iStuMate 創創黑客松在 iStuNet 訂書平台公司做為強力後盾外，活動也召集**微軟、財團法人台灣建築中心、工研院、大聯大控股、亞洲物聯網聯盟**等豐富的企業資源加入，除提供參賽者在創意與創業路上專業諮詢協助，亦增加學生對實務界接觸的機會。

二. 指導單位:

iStuNet 輔宏股份有限公司

財團法人台灣建築中心

AIOTA 亞洲物聯網聯盟

三. 主辦單位:

國立臺灣大學工程科學及海洋工程學系學會

國立臺灣師範大學電機工程學系學會

國立臺北大學通訊工程學系學會

國立臺北大學統計學系學會

天主教輔仁大學電機工程學系

長庚大學資訊工程學系學會

國立台北科技大學土木工程系學會

四. 參賽資格：

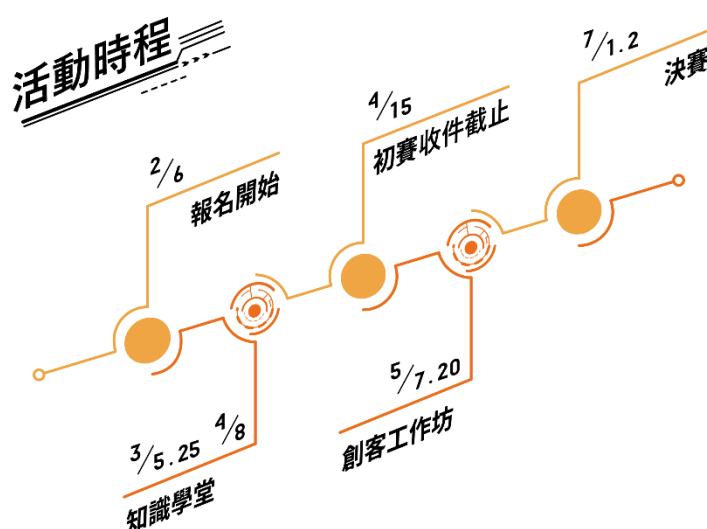
IOT 智慧生活組：參賽者須為全台大專院校在學學生(含碩士班)

採隊伍制，分文理組，隊伍人數以 2~3 人為限

BIM 智慧應用組：參賽者須為建築設計領域、管理領域、土木及營建工程領域等大專院校在學學生。採隊伍制，隊伍人數以 3~6 人為限（5 人為佳）

五. 報名費用: 每組 500 元(含保險)

六. 活動簡易流程圖



六. 聯絡資料:

官方網站: http://www.istunet.com/hackathon_method.html

FB 粉絲專頁: <https://www.facebook.com/IStuMateHack/>

聯絡信箱: istumatehackathon@gmail.com

七. 競賽辦法

1.初賽規則

(1.)IoT 智慧生活組-初賽將分為理組(作品製作)及文組(作品推廣)：

理組初賽-以提出作品概念書為主軸，並由評審委員依各參賽隊伍所上傳之資料進行評選，通過後進入決賽。

作品 概念書 — 理組	評分類別	評分標準
	企劃書創意性：30%	作品是否為先前已有之技術或概念
	團隊組成及分工 30%	團隊組成、得獎經驗及如何分工
	實用度40%	是否具產業價值

文組初賽-以提出行銷策略為主軸，以選定大會指定產品提出**行銷企劃案**、並**實際販售**為主要任務，大會將於 3/20 公布二十種商品及銷售規則。

行銷 企劃案 — 文組	評分類別	評分標準
	銷售分數：30%	商品實際銷售營業額(不同商品加權分數不同)
	團隊組成及分工：30%	團隊組成、得獎經驗及如何分工
	企劃書創意性：40%	行銷企劃書的分析是否具邏輯性、創意性

(2.)BIM 智慧應用組

本次參賽作品以建築全生命週期智慧化應用之創意作品為範圍，分「設計」、「工程建設」、「管理」、「營運維護」及「創新創意」5 個領域進行，請逕行選定適切領域類別參賽。

須將您的創意發想以構想書呈現，參賽者須繳交下列文件及構想書。

1. 內容包含作品名稱、摘要、提案動機、創意設計的理念、應用方法、效益及可行性分析。
2. 競賽資格證明：所有參賽者均須附上在校學生證正反面掃描檔。

評審 項目	評分類別	評分標準
	創意性：25%(創新概念)	作品之創新概念，凡市面上未曾發表過或改良市場已有成品之創新概念。
	設計：25% (理念)	構思過程中所確立的主要理念，及作品的內涵和風格特點。
	商轉/可行性：25% (量產 可行性)	作品未來之市場性分析、市場目標、可商品化之成本策略與對創造之產業價值等說明。
	統合協調：25% (團隊合作 規劃)	針對比賽過程中團隊間的溝通協調、意見整合及策略規畫進行評分。

2.決賽規則

(1.)IoT 智慧生活組

於 7/1、7/2 決賽期間邀請業界專家、官學界代表們來參與 Hackathon 的發想，並給予組別建議及指點，使專案更完整、更實際。Demo 時以簡報及作品展示方式進行，評審將依照決賽隊伍當日比賽表現（報告與作品展示），遴選 3 組獲勝隊伍，分別榮獲本競賽之金、銀、銅獎；另挑選若干組榮獲企業特別獎。

獎項	獎勵
入決賽組別	團體組員每人15小時教育訓練課程(市價約30,000元)

獎項	獎金NT\$	獎勵
金獎(1名)	50,000元+獎狀+獎盃乙座	後續育成訓練課程。(市價約30,000元)
銀獎(1名)	30,000元+獎狀+獎盃乙座	後續育成訓練課程。(市價約30,000元)
銅獎(1名)	10,000元+獎狀+獎盃乙座	後續育成訓練課程。(市價約30,000元)
企業特別獎 (3名)	獎狀+獎盃乙座	後續育成訓練課程。(市價約30,000元)

賽後培育計畫:

育成方針	培訓內容
設計思考工作坊	創意思考與解方經濟、商業九宮格模式、支援前線運作模擬
財會規劃	現金流管理、股權設計、投資關係人建立、天使/私募創投在想甚麼?
跨界生意	TED簡報模式、群眾募資籌備方案、私董會運作模擬

(2.)BIM 智慧應用組

於比賽當日請業界專家、官學界代表們來參與 Hackathon 的發想，並給予正在進行專案之組別實際上會面臨到之瓶頸及建議，讓整個專案更完整、更具有實際化。

DEMO SHOW 時以簡報及作品展示的方式，介紹團隊創意設計發想成果，評審將依照決賽隊伍當日比賽表現（口頭報告與作品展示），遴選 3 組獲勝隊伍，分別榮獲本競賽之金、銀、銅獎；另挑選 3 組企業特別獎。

注意:

以錄影方式將團隊討論過程，錄製成影像檔，並於決賽 DEMO SHOW 簡報後播放，供評審委員評分。

各參賽隊伍僅限上傳一支影片(勿分割為多組影片)，影片無須額外後制剪接，影片長度以 1.5 分鐘為限制(檔案大小限 50MB 以下)，須確保畫面清晰並能在以下環境正常播放統一將檔案儲存為下列檔案格式：Media Player 10

評審將依照決賽隊伍當日比賽表現（口頭報告與作品展示），遴選 3 組獲勝隊伍，分別榮獲本競賽之金、銀、銅獎；另挑選 3 組企業特別獎。

獎項	獎勵
入決賽組別	團體組員每人30小時教育訓練課程(市價約30,000元)

獎項	獎金NT\$	獎勵
金獎(1名)	15,000元+獎狀+獎盃乙座	團隊組員每人30小時教育訓練課程(市價約30,000元)
銀獎(1名)	10,000元+獎狀+獎盃乙座	團隊組員每人30小時教育訓練課程(市價約30,000元)
銅獎(1名)	5,000元+獎狀+獎盃乙座	團隊組員每人30小時教育訓練課程(市價約30,000元)
企業特別獎(3名)	獎狀+獎盃乙座	團隊組員每人30小時教育訓練課程(市價約30,000元)

八.報名網站:

IoT 智慧生活: <http://www.accupass.com/go/istumate>

BIM 智慧應用: <http://www.accupass.com/go/istumatebuild>

九.合作夥伴:

