

數位發展部數位產業署

113年次世代技術應用人才淬煉計畫

產業出題 X 人才解題

人才解題競賽申請須知

主辦單位：數位發展部數位產業署

執行單位：台北市電腦商業同業公會

中華民國 113 年 6 月

目錄

壹、計畫宗旨	1
貳、「數位科技解決方案」競賽參賽說明	1
參、「數位科技解決方案」競賽作業說明	2
肆、「數位科技解決方案」競賽獎項說明	5
伍、注意事項	8

壹、計畫宗旨

數位發展部數位產業署為促進數位人才技能提升以因應企業轉型、接軌國際趨勢，113年度辦理「次世代技術應用人才淬煉計畫」（以下簡稱本計畫），因應全球未來的產業競爭與瞬息萬變的數位科技人才需求，聚焦數位創新、數位雙生、跨業應用等領域，淬煉我國關鍵技術及跨領域應用菁英人才，提升我國數位科技人才國際競爭力。

為促進數位科技創新應用落實帶動產業轉型發展，本計畫透過公開甄選解題團隊，並實施「產業出題 x 人才解題」機制（以下簡稱本機制），辦理產製「數位科技解決方案」競賽，針對產業及公共議題數位科技跨域應用，洞悉產業趨勢與人才需求，產出數位科技解決方案，促成相關產業跨領域數位轉型，接軌國際市場，邁向數位科技新時代。

貳、「數位科技解決方案」競賽參賽說明

對從事具備「數位科技」、「文化科技」、「實境體感/虛擬人物」等應用有興趣之人才，並具備以下資格：

- 一、年滿 18 歲即可報名參加，非本國籍之人士採專案認定。
- 二、具數位科技、文化科技、實境體感/虛擬人物或產業解題所需之專才人士。
- 三、本競賽為「團隊制」，須以團隊名義提出解題申請，團隊人數 1 至 10 人為限，每一團隊解題數以 1 題為限；以自然人團隊報名者，不得重複組隊報名。

參、「數位科技解決方案」競賽作業說明

一、報名、選題階段

每位參賽者須於本計畫競賽網站進行報名參賽。

二、媒合階段

(一)為協助解題團隊熟習解題核心(產業痛點)，並完成構想提案，

初階將以「媒合會」模式媒合出題、解題雙方。

(二)初階媒合後，視出解題雙方之意願，酌情增辦「一對一」或

「一對多」媒合，共商解題實證領域與出解題合作細節。

三、構想階段

(一)解題團隊依據題目需求提出解題構想方案，並於本計畫競賽網站公告之指定期限前繳交構想書及相關參賽文件，逾期不候。

(二)擇期辦理「初選審查」會議，以本計畫競賽網站公告日為主，解題團隊須派員進行簡報，由審查委員逐案評選，其審查重點包含下列指標：

1. 團隊成員過去實績與解題工作配置：10%
2. 對題目的理解程度(解題計畫宗旨及目的)：20%
3. 解題技術架構與步驟：30%
4. 解題進度規劃與安排：20%
5. 為出題企業(單位)帶來的預期成果與效益：20%

(三)為促進出解題雙方實質合作，雙方合作意願將納入評選標準之一，評審結果將公告於本計畫競賽網站。

四、實證階段

- (一) 構想提案通過初審之解題團隊即入圍實證階段，出題單位應提供實證所需相關資料並協作解題。
- (二) 雙方共同簽署之「合作文件」，以資佐證雙方合意，文件可包含合作備忘錄（MOU, Memorandum of Understanding）、保密協定（NDA, Non-Disclosure Agreement）等形式。
- (三) 本計畫於「合作文件」收訖並確認內容無誤及完成解題實作及繳交作品，始得核撥入圍獎金。
- (四) 本計畫於實證階段將以實地訪視、電話訪問等方式，不定期追蹤管考出解題雙方協作進度、解題團隊技術開發時程及解題程度等指標，同時盤點紀錄解題團隊能量與出題單位意見回饋，藉以優化本計畫競賽機制。
- (五) 實證審查會採簡報實體審查，由審查委員綜合技術領域逐案評選，其評選重點如下列指標：
 1. 產業題目的解決程度：40%
 - 符合業主需求程度
 - 方案易用性
 - 可擴充性
 - 成本與預計產值效益
 - ★ 如解題類別為「虛擬人物」，評選指標亦將納入
 - VTuber 應用與出題需求呼應具關聯性
 - 內容題材豐富度(場景完整、美術設計、角色與邏輯)

2. 應用技術於市場商業潛力：40%

- 技術合用性
- 技術複雜度與技術成熟度
- 解決方案的表現與效能

★ 如解題類別為「虛擬人物」，評選指標亦將納入

- 應用之程式、軟體技術面呈現

3. 商業應用價值與創新亮點：20%

- 方案之創新性與獨特性
- 應用於類似場景的可複製性
- 其他商業應用價值

4. 其他加分項目：

出題、解題雙方有後續合作，如：政府補助案遞件、正式商業合約、聘用人才等證明。

競賽階段	參賽文件	份數	繳交方式
解題 構想階段	構想書	1 式	於本計畫競賽網站公告指定日期繳交 <u>電子檔案</u> 至本計畫收件窗口。
	簡報	1 式	
實證階段	雙方合作意願書	1 式	完成解題實作及作品（決選審查前）繳交電子檔案至本計畫收件窗口。
	成果報告書 (含後續合作規劃)	1 式	於本計畫競賽網站公告指定日期繳交電子檔案至本計畫收件窗口。
	成果簡報	1 式	
	成果展示品	1 式	
	其他加分佐證文件 (如政府補助案遞件、正式商業合約、聘用人才等)	1 式 (選附)	

表 1 審查指定文件

五、競賽時程

項次	項目	日期	重點事項說明
1.	公告題目	113年6月4日	於本計畫競賽網站公告相關資訊。
2.	徵件	113年6月4日至 113年7月5日	1. 採線上報名。 2. 務必於公告收件截止日18時00分前，完成報名及文件上傳。
3.	出題說明暨共識交流會議	113年6月中旬 至113年7月上旬	由本計畫執行單位籌辦共識工作交流會議，提供予出題單位、解題團隊與會參與，透過產業經驗分享，激發潛在解決方案之構想。
4.	初選審查	113年7月中旬 (視案件量擇一至二日)	辦理「初選審查」會議，解題團隊須派員進行簡報，由審查委員逐案評選。
5.	聚焦共識會議	113年7月中旬 至113年8月下旬	由本計畫執行單位或出題單位籌辦聚焦共識會議(視情況增減)，提供予出題單位、解題團隊與會參與，聚焦解題構想，共創解題、實證之規劃。
6.	決選審查	113年10月下旬	辦理「決選審查」會議，解題團隊須派員進行簡報，由審查委員逐案評選。
7.	頒獎暨成果發表	113年11月中下旬	辦理競賽頒獎暨成果發表。

肆、「數位科技解決方案」競賽獎項說明

一、解題競賽：

解題獎金分為入圍獎金與解題實證獎金二階段審查後核發。

二、獎金核撥說明：

(一)入圍獎金：通過「初選審查」之入圍團隊取 15 組，每組入圍獎金新臺幣 5 萬元整，並於收訖出解題雙方簽署合作文件後及完成解題實作及繳交作品，透過審查後核撥入圍獎金，總計新臺幣 75 萬元。

(二)解題實證獎金：實證成果評選取「金獎」獎金新臺幣 50 萬元 1 組、「銀獎」獎金新臺幣 40 萬元 1 組、「銅獎」獎金新臺幣 30 萬元 1 組、「佳作」5 組獎金各組新臺幣 10 萬元及評審獎 5 組各組新臺幣 5 萬元，總計新臺幣 195 萬元。

表 2 獎金分配表

解題賽 (新臺幣)			
入圍獎金(15 組)		解題實證獎金(13 組)	
入圍並完成簽署合作文件及完成解題實作並繳交作品(簡報)	5 萬元	金獎(1 組)	50 萬元
		銀獎(1 組)	40 萬元
		銅獎(1 組)	30 萬元
		佳作(5 組)	10萬元(各組)
		評審獎(5 組)數位賦能創意潛力獎	5 萬元(各組)

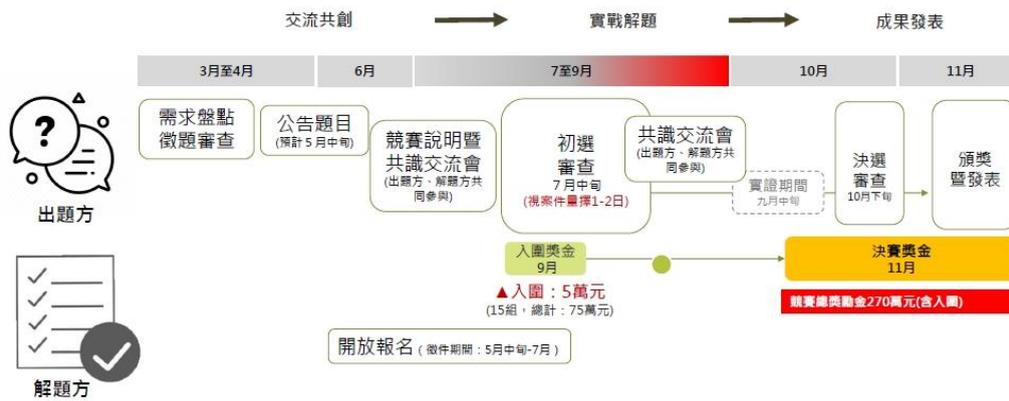


圖 1：產業出題 X 人才解題機制流程示意圖

- 三、各團隊於構想提案截止收件後，如需增減團隊人數及更換參賽成員，應以 E-mail 通知執行單位，並獲得同意後始得調整；解題團隊參與競賽，凡經報名務須完賽，不得任意棄賽；獎金受領人約定為自然人者，獎助金依獲獎團隊成員自行合議約定分配之，獎助金共同受領人經執行單位通知限期協議訂定分配數額，屆期仍無法協議者，由執行單位依該團隊成員總人數均分核撥，非團隊成員者不予與獎助金分配及核撥；獎金受領人約定為法人者，獎助金須核撥至獲獎團隊指定之法人帳戶。
- 四、本計畫視主辦單位年度補助預算分配各獎項名額，必要時得從缺或增列得獎團隊名額。

伍、注意事項

- 一、出題單位如於出題內容明示約定保密協議或其他配合事項，解題團隊申請解題即視同同意出題單位約定之條件；出題單位未標示者，則依出解題雙方於「合作文件」中約定辦理。
- 二、解題團隊於競賽階段務必遵守我國智慧財產權相關法規，應保證提交之相關參賽文件其內容真實且正確，絕無抄襲、盜用、冒名頂替或侵犯他人權益與著作權等情事；解題成果若經檢舉或告發涉及著作權、專利權及其他智慧財產權等之侵害，本計畫將取消該團隊競賽及獲獎資格，並追回已核撥之獎助金，相關侵權法律責任由參賽者(自然人/法人)自行負擔。
- 三、解題團隊可使用輔助工具(如:生成式 AI 技術)改善或優化解決方案之製程與流程。
- 四、解題團隊若對本計畫有不當行為、言論或有造謠等不實指控情事，本計畫有權取消解題團隊之競賽與獲獎資格。
- 五、本競賽相關時程與活動資訊依計畫競賽網站公告為準，競賽機制未詳盡規定之事項，得視實際辦理情形調整相關內容等，並於計畫競賽網站公告或補述，本計畫辦公室保有競賽最終解釋、變更及終止之權利。
- 六、本機制所訂定之審查及獎補助業務，得委託相關機關、法人或團體辦理。
- 七、競賽階段如發生不可抗力之事件影響競賽進行，本計畫得延後、終止競賽或調整競賽機制。
- 八、本競賽機制經數位發展部數位產業署核備後實施，修正時亦同，相關事項如有疑義或其他未盡事宜，依據法令及公告由主管機關解釋。