

2018 年放視大賞

競賽甄選作業須知

(草案)

壹、依據：依據「體感科技創新應用發展與推動計畫」訂定。

貳、目的

- 一、激勵學界人才提出創新設計與研發，於競賽舞台展現自我價值與潛力。
- 二、企業得於競技場域挖掘人才、拔擢新秀，滿足企業於開拓市場之人力需求。
- 三、競賽平台產學間的互動合作，能實際拉近產學間之距離，降低學用落差。

參、時程

辦理事項	辦理時程	備註說明
線上報名	2018/02/01 (四)－04/16(一)17:00	
資格審查	2018/04/17 (二)－04/18(三)	
評審	2018/04/18 (三)－05/17(四)	
公告入圍	2018/05/18(五) 09:00	同時公告於官網、粉絲頁及展場
頒獎典禮	2018/05/18(五) 13:30	高雄展覽館 305

註：其他最新消息，請密切注意放視大賞官網及粉絲頁。

<https://dcaward-vgw.org.tw>

<https://www.facebook.com/visiongetwild>

肆、參賽資格

- 一、凡現就讀中華民國國內大專院校及高中職學生與國外大專院校及高中直持有效學生證者，皆可參賽。
- 二、作品應為 2017 年 7 月 1 日以後完成的創作。
- 三、得獎作品曾於政府主辦的其他競賽獲得獎金者，其獎金將扣除在其他競賽所獲獎金金額後發放。扣除標準以同一件產品或作品補助額度不超越本獎公告之獎金為準。請於報名時，於指定欄位註記獲獎「年度、競賽、獎項、獎金」。

伍、競賽類別

組別	概要說明	
視覺傳達類	靜態視覺傳達與產品應用相關之設計作品，包含時尚設計、產品設計、視覺傳達設計、文創設計、工藝設計、包裝設計、空間設計、視覺形象設計等。	
動畫類	2D 動畫創作組	含 70%以上動畫，以 2D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不拘，長度 30 秒至 5 分鐘。
	3D 動畫創作組	含 70%以上動畫，以 3D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不拘，長度 30 秒至 5 分鐘。
	VR 動畫創作組	含 70%以上動畫，採用虛擬實境 (VR) 製作技術，可提供立體 360 效果之動畫作品，且可於 VR 顯示裝置上執行，內容題材不拘，長度 30 秒至 5 分。
遊戲類	PC 遊戲創作組	可於電腦執行的數位遊戲作品，內容與題材不限。
	行動遊戲創作組	可於行動裝置執行的數位遊戲作品，內容與題材不限。
	VR 遊戲創作組	採用虛擬實境 (VR) 技術的數位遊戲作品，且可於 VR 顯示裝置上執行，內容與題材不限。
數位跨域類	數位增值組	結合數位科技與跨領域，且非屬遊戲類之多維度媒體 (如光影、體感、嗅覺、音效等) 創作，包含虛實整合、互動新媒體、互動展演、人工智慧(AI)、使用者介面設計(UI)、使用者經驗設計(UX)、擴增實境 (AR)、虛擬實境 (VR)、混合實境(MR) 之技術概念應用作品，及其他類型跨域作品。
	資訊應用組	運用資通訊技術，如雲端運算、大數據分析、機器學習、人工智慧、物聯網 (IoT) 等，結合智慧型載具之非遊戲類應用開發作品，不限內容題材、開發工具與系統平台。
影像藝術類	實拍影像組	利用數位影像拍攝、剪輯製作技術完成之非動畫型態的實拍影音作品，如電影、影片、微電影、MV、短片、影集等。
	動態影像組	非動畫類之動態視覺 (Motion Graphics) 傳達作品，如形象動態影像、片頭動態影像、廣告動態影像等。
企劃敘事類	具故事敘事性之腳本、劇本、文本或 IP 創作，以文字內容為主，如動畫腳本、電影劇本、遊戲腳本、IP 文本等。	

註：各類別相關規定請見各類繳件資料說明

陸、報名辦法

一、報名期限：2018/02/01 (四) 00:00 – 04/16 (一) 17:00

二、報名程序：於報名期限內完成線上報名

1. 步驟一：填寫作品及創作團隊基本資料

2. 步驟二：作品檔案上傳

註：線上報名方式範例請見附件 1

三、各類繳件資料說明

每組競賽團隊須繳交：

(一)、各組員履歷與作品集，繳交形式如下：

1. 各組員之個人履歷及作品集，PDF 檔，檔案大小不超過 20MB。

2. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_組員姓名」。

※註：履歷與作品集無限定格式、型態及內容，以呈現個人專業能力為主。

(二)、各競賽類組須繳交之相關檔案及資料，繳交形式如下：

1. 視覺傳達類	
作品規格	
定義	靜態視覺傳達與產品應用相關之設計作品，包含時尚設計、產品設計、視覺傳達設計、文創設計、工藝設計、包裝設計、空間設計、視覺形象設計等。
尺寸	不限。
作品說明	文字 200 字以內， PDF 檔。
繳交資料	
(1) 作品海報或照片，至多 3 張。 a. JPG 檔解析度 300dpi。 b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_海報(照片) 1/2/ 3」。	
(2) 作品文字說明 a. 200 字以內作品文字說明。 b. PDF 檔。 c. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_說明」。	
備註	
無。	

2. 動畫類			
競賽組別	2D 動畫創作組	3D 動畫創作組	VR 動畫創作組
作品規格			
類型	2D 動畫	3D 動畫	VR 動畫
定義	含 70%以上動畫，以 2D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不拘。	含 70%以上動畫，以 3D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不拘。	含 70%以上動畫，採用虛擬實境 (VR) 製作技術，可提供立體 360 效果之動畫作品，且可於 VR 顯示裝置上執行，內容題材不拘。
長度	30 秒 — 5 分鐘。		
像素	1280 x 720 像素以上之 NTSC 規格。		
繳交資料			
<p>(1) 正片影片連結</p> <p>a. 以 MP4 檔案，解析度 1280 x 720 像素以上格式上傳至 Youtube 網站。</p> <p>b. 影片「標題」命名方式「報名編號_作品名稱」。</p> <p>c. 「說明」請填寫「中文 100 字以內影片介紹」。</p> <p>(2) 精華預告片影片連結</p> <p>a. 作品精華片段或預告片 30 秒。</p> <p>b. 以 MP4 檔案，解析度 1280 x 720 像素以上格式上傳至 Youtube 網站。</p> <p>c. 影片「標題」命名方式「報名編號_作品名稱_預告片」。</p> <p>(3) 作品劇照，至多 3 張。</p> <p>a. JPG 檔解析度 300dpi。</p> <p>b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_劇照 1/2/3」。</p> <p>(3) 腳本</p> <p>a. PDF 檔。</p> <p>b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_腳本」。</p>			
備註			
為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為線上評選(初審)使用。			

3. 遊戲類			
競賽組別	PC 遊戲創作組	行動遊戲創作組	VR 遊戲創作組
作品規格			
工具軟體	不限		
定義	可於電腦執行的數位遊戲作品，內容與題材不限。	可於行動裝置執行的數位遊戲作品，內容與題材不限。	採用虛擬實境 (VR) 技術的數位遊戲作品，且可於 VR 顯示裝置上執行，內容與題材不限。
繳交資料			
<p>(1) 遊戲執行檔(含其他所需的相關程式)ZIP/RAR 壓縮檔。 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_執行檔」。</p> <p>(2) 遊戲操作執行影片連結，長度不得逾 5 分鐘。 a. 內容包含：遊戲實機運作情況、進行方式、關卡設計、設計重點及創新性。可錄製旁白補充說明。 b. 影片「標題」命名方式「報名編號_作品名稱_操作」。</p> <p>(3) 遊戲宣傳影片連結，長度不得逾 1 分鐘。 影片「標題」命名方式「報名編號_作品名稱_宣傳」。</p> <p>(4) 遊戲企劃書 PDF 電子檔。(格式請參閱附件 2) a. 檔案大小不得超過 50MB。 b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_企劃書」。</p> <p>(5) 遊戲使用手冊 PDF 電子檔。 a. 檔案大小不得超過 50MB。 b. 內容含系統版本、規格限制、遊戲安裝步驟、遊戲操作解說及攻略介紹。 c. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_使用手冊」。</p> <p>(6) 作品海報，至多 3 張。 a. JPG 檔解析度 300dpi。 b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_海報」。</p>			
備註			
<p>(1) 影片請以 MP4 檔案格式，解析度 1280 x 720 像素以上規格上傳至 Youtube 網站，於線上報名頁面對應欄位內填入影片連結。</p> <p>(2) 為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為線上評選(初審)使用。</p> <p>(3) 作品為線上或網頁遊戲者，請提供 10 組登入帳密，並確保評審期內可順利連線伺服器。</p> <p>(4) 程式、音效、圖形若非自行開發者，需於作品說明欄位末提出並註明出處。</p>			

(5) 請務必於不同環境電腦測試安裝，以避免無法安裝的情形發生。

4. 數位跨域類

競賽組別	數位加值組	資訊應用組
作品規格		
類別定義	結合數位科技與跨領域，且非屬遊戲類之多維度媒體創作，及其他類型跨域作品。	運用資通訊技術，如雲端運算、大數據分析、機器學習、人工智慧、物聯網(IoT) 等，結合智慧型載具之非遊戲類應用開發作品，不限內容題材、開發工具與系統平台。
呈現方式	不限。	智慧型行動裝置載具平台呈現。
繳交資料		

- (1) 作品展示執行影片連結，長度不得逾 5 分鐘。
 - a. 內容包含：實機運作方式、設計重點、創新性、應用範圍。可錄製旁白補充說明。
 - b. 影片「標題」命名方式「報名編號_作品名稱_展示」。
- (2) 作品企劃書 PDF 電子檔。(格式請參閱附件 2)
 - a. 檔案大小不得超過 50MB。
 - b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_企劃書」。
- (3) 使用手冊 PDF 電子檔。
 - a. 檔案大小不得超過 50MB。
 - b. 格式不限，資訊應用組內容需有安裝程式步驟、操作及作業系統環境需求說明。
 - c. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_使用手冊」。
- (4) 作品海報或照片，至多 3 張。
 - a. JPG 檔解析度 300dpi。
 - b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_海報(照片)1/2/3」。
- (5) 安裝程式與執行檔，含其他所需的相關程式之 ZIP/RAR 壓縮檔(數位加值組無需繳交)。

備註

- (1) 影片請以 MP4 檔案格式，解析度 1280 x 720 像素以上規格上傳至 Youtube 網站，於線上報名頁面對應欄位內填入影片連結。
- (2) 為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為線上評選(初審)使用。
- (3) 資訊應用組作品如程式已上架者，請於使用手冊中註明下載網址及免費下載序號。
- (4) 程式、音效、圖形若非自行開發者，需於作品說明欄位末提出並註明出處。
- (5) 請務必於不同載具中測試安裝，以避免有無法安裝的情形發生

5. 影像藝術類		
競賽組別	實拍影像組	動態影像組
作品規格		
定義	利用數位影像拍攝、剪輯製作技術完成之非動畫型態的實拍影音作品，如電影、影片、微電影、MV、短片、影集等。	非 動 畫 類 之 動 態 視 覺 (Motion Graphics) 傳達作品，如形象動態影像、片頭動態影像、廣告動態影像等。
長度	30 分鐘以內。	20-90 秒
像素	1280 x 720 像素以上之 NTSC 規格。	
繳交資料		
<p>(1) 正片連結</p> <p>a. 以 MP4 檔案，解析度 1280 x 720 像素以上格式上傳至 Youtube 網站。</p> <p>b. 影片「標題」命名方式「報名編號_作品名稱」。</p> <p>(2) 作品劇照，至多 3 張。</p> <p>a. JPG 檔解析度 300dpi。</p> <p>b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_劇照 1/2/ 3」。</p> <p>(3) 精華預告片連結(動態影像組無須繳交)。</p> <p>a. 作品精華片段或預告片 30 秒。</p> <p>b. 以 MP4 檔案，解析度 1280 x 720 像素以上格式上傳至 Youtube 網站。</p> <p>c. 影片「標題」命名方式「報名編號_作品名稱」。</p> <p>(4) 作品文字說明</p> <p>a. 200 字以內作品文字說明。</p> <p>b. PDF 檔。</p> <p>c. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_說明」。</p>		
備註		
為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為線上評選(初審)使用。		

6. 企劃敘事類	
作品規格	
作品類型	<p>動畫、遊戲、電影作品腳本。</p> <p>(1) 動畫與電影：可為短篇、長篇、影集。</p> <p>(2) 遊戲：不限平台</p>
內容	<p>腳本內容必須包含：</p> <p>(1) 動畫與電影：需含項目為腳本名稱、劇本型態(短篇、長篇、影集)、背景與角色敘述、故事大綱、完整劇本內容、工作進度規劃等。</p> <p>(2) 遊戲：需含項目為遊戲設定、遊戲概念介紹；如為 RPG 類型遊戲，則應另附人物關係及介紹表、故事大綱、分集大綱、背景敘述、工作進度規劃等。</p>
格式	依範例附件 2 格式撰寫，以 PDF 檔形式繳交。
繳交資料	
<p>(1) 腳本文稿</p> <p>a. PDF 檔，檔案大小不超過 50MB。</p> <p>b. 腳本型態：短篇 30 分鐘以內 / 長篇 75 至 120 分鐘 / 影集 1 集 15 至 25 分鐘。影集至少繳交 2 集，其他型態請繳交完整劇本內容。</p> <p>c. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱」。</p> <p>(2) 作品海報，至多 3 張。</p> <p>a. JPG 檔解析度 300dpi。</p> <p>b. 檔案名稱命名方式「報名編號_作品名稱_海報」。</p>	
備註	
內容以文字為主，如有相關設計圖、分鏡圖...等，請以附件方式附於腳本最後。	

註：上列各類企劃書與使用手冊格式，請參照附件 2。

柒、評審機制

一、評審會

1. 由工業局邀請國內專家組成，評審委員均為無給職，召集人由工業局指派。
2. 評審委員與參賽者如有利益關係者，應予利益迴避原則。

二、評審流程

1. 資格審查 2018/04/17 (二)－04/18 (三)

審查參賽作品、參賽者資格、核對各項投件資料是否齊備。

2. 初選 2018/04/18(三)－05 /15(二)

各組評審委員依照評分標準進行審查，選出入圍作品。

3. 決選 2018/05/16(三)－05/17(四)

召開各組別決選會議，決議各組別得獎作品。

三、評審標準

類別	評分項目		比例
視覺傳達類	創作理念		20%
	色彩配置		20%
	文字造型與傳達		20%
	原創性		20%
	整體構圖與市場價值		20%
動畫類	創意/故事		30%
	美術風格		30%
	技術能力/製作品質		30%
	市場性		10%
遊戲類	創意/創新表現		30%
	整體表現(程式/美術/音效/介面)		25%
	遊戲性		25%
	市場性		20%
數位跨域類	數位增值組	跨領域整合程度	40%
		創意表現	40%
		市場潛力	20%
	資訊應用組	原創性	30%
		介面與功能完整性	30%
		作品完成度(含企劃書)	20%
		市場性	20%

類別	評分項目		比例
影像藝術類	實拍影像組	故事劇情	30%
		技術能力(含拍攝、剪輯、後製技巧)	30%
		音樂/音效	30%
		市場性	10%
	動態影像組	創意表現	30%
		技術能力	30%
		音樂/音效	30%
		市場性	10%
企劃敘事類	創意表現		40%
	整體表現(含人物、對白、情節鋪陳)		30%
	市場性		20%
	其他(分鏡圖/人物設計圖/場景設計圖)		10%

捌、獎勵辦法

一、個人獎項

獎項類別		金獎	銀獎	銅獎	優選
視覺傳達類		3 萬	2 萬	1 萬	5 千
動畫類	2D 動畫	3 萬	2 萬	1 萬	5 千
	3D 動畫	5 萬	3 萬	1 萬	5 千
	VR 動畫	5 萬	3 萬	1 萬	---
遊戲類	PC 遊戲	5 萬	3 萬	1 萬	5 千
	行動遊戲	5 萬	3 萬	1 萬	5 千
	VR 遊戲	5 萬	3 萬	1 萬	---
數位跨域類	數位增值組	3 萬	2 萬	1 萬	5 千
	資訊應用組	3 萬	2 萬	1 萬	5 千
影像藝術類	實拍影像組	3 萬	2 萬	1 萬	5 千
	動態影像組	3 萬	2 萬	1 萬	5 千
企劃敘事類		3 萬	2 萬	1 萬	---

二、團體獎項

獎項類別	說明	獎勵
年度最佳學校獎	各類入圍及得獎最高積分的學校	獎座乙座
最佳指導老師獎	各類入圍及得獎作品之指導老師最高總積分	獎座乙座
註：積分，金獎 5 分、銀獎 4 分、銅獎 3 分、優選 2 分、入圍 1 分。		

玖、注意事項

- 一、參賽作品請保留原始檔備查，所有參賽資料均不退件。
- 二、參賽作品需為參賽者/參賽團隊之創作，如有下列情事者，需自負一切法律責任，並取消其參賽資格，如有得獎，將追回獎項、獎牌、獎金。
 1. 若經人檢舉或告發為他人代勞且有具體事實者或涉及智慧財產權等權利之侵害。
 2. 內容若涉及猥褻、暴力、色情、誹謗、種族歧視等違反公共秩序與善良風俗，或違反參賽資格者。
 3. 若有侵犯或損及業者商譽者。
 4. 參賽期間，須確保智慧財產權為參賽者所擁有，不得將其權利讓予他人或其它單位，若發生此情形將取消參賽資格。
- 三、由於本競賽屬非營利且具有教育性質，符合著作權法第六十五條「著作之合理使用，不構成著作財產權之侵害」。但為尊重著作權，請參賽者使用非原創素材時，須註明使用之素材來源，包括圖片(註明圖像光碟出版者、圖庫版權商、攝影者、出版商等)、音樂(註明音樂詞、曲作者、編曲者、演唱人、歌名及唱片發行公司)等相關資料。
- 四、參賽者可報名多項類別，但每件作品僅限提報 1 類競賽項目，不得一件多投；惟作品呈現型態相異時，不受此限制。
- 五、以團隊名義參賽者，需詳列團隊人數與所有成員資料，以利得獎相關作業，未列於線上報名成員名單內者，不予採計。權利義務由代表人行使。
- 六、各參賽作品之著作人格權，歸屬參賽隊伍各別擁有，但主承辦單位共同擁有為推廣活動及為教育目的重製、下載及公開展示等著作財產權權利。
- 七、參賽者及參賽作品應依比賽規則參與頒獎典禮、相關評選與推廣活動，未參與則視同放棄獲獎資格。
- 八、所有入圍及獲獎獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「增設」或「從缺」調整名額，亦可由評審團決議更動獎項名稱。
- 九、依「所得稅法」及「各類所得扣繳率標準」規定：
 1. 得獎者獎金或給與獎項價值超過 NT\$20,010 (含) 者，執行單位將依法代扣繳 10%

稅金。

2. 非中華民國境內居住之個人或於一課稅年度內在台灣地區居留、停留合計未滿 183 天之本國人及外國人，執行單位將依法扣取全額 20% 稅金。

3. 現金獎項將直接由獎金中扣除其稅金及匯費後匯至代表人提供之帳戶。

十、曾參與政府主辦的其他競賽獲得獎金、曾獲政府補助或政府補助/輔導單位輔導之作品，報名時應確實註記得獎、補助或輔導情況，如經檢舉將依本辦法規定追回獎金，不得異議。

十一、得獎作品曾於政府主辦的其他競賽獲得獎金者，其獎金將扣除在其他競賽所獲獎金金額後發放。扣除標準以同一件產品或作品補助額度不超越本獎公告之獎金為準。請於報名時，於指定欄位註記獲獎「年度、競賽、獎項、獎金」。

十二、凡報名參賽者，即視為同意本報名簡章的各項內容及規定，若有未盡事宜或不可抗拒因素而有所異動，主辦單位保有變更內容權力。

十三、蒐集參賽者個人資料告知事項：

1. 因 107 年體感科技創新應用發展與推動計畫委託執行單位 (**財團法人資訊工業策進會、臺灣產學策進會**) 辦理 2018 年放視大賞競賽，因而獲取參賽隊伍下列個人資料類別：【姓名、年齡、出生年月日、國民身分證統一編號/證件號碼、地址、職業、教育、金融代碼或帳戶、連絡方式(電話號碼、E-MAIL、居住)等】，或其他得以直接或間接識別之個人之資料。
2. 參賽隊伍同意留存上述相關個人資料作為主辦單位 (**經濟部工業局、教育部**) 與執行單位 (**財團法人資訊工業策進會、臺灣產學策進會**) 管理本競賽需要之用 (例如：系統作業管理、通知聯繫、得獎證書與獎金發放、活動訊息發布、問卷調查、相關統計分析等使用)。

※日後如有更改個人資料、要求刪除資料、停止繼續使用，請於上班時間 09:00-18:00 向執行單位承辦人員聯絡。

拾、執行單位聯絡窗口

臺灣產學策進會 放視大賞工作小組

電子信箱：kspaic100@gmail.com

傳真號碼：07-5364263

服務電話：07-5374941 林小姐 / 謝小姐

(附件範例待網站確認內容後補充)

附件 1

報名文件填寫範例

【線上報名入口】登入放視大賞官網 <http://dcaward-vgw.org.tw>

【線上報名流程】

Step1：於首頁點選「立即報名」

Step2：身分判別 – 步驟 1 –

1) 選擇身份：中華民國籍學生

註：如團隊內有僑生，請以代表報名者身分選填即可

2) 學校科系：點選「新增學校」-學校(下拉選單)及科系(填寫系所正確全名)

註：如為跨校合作作品，請再次點選新增學校填寫

註：如學校經改制改名，無相符之名稱，請先行來電聯繫變更

Step3：身分判別 – 步驟 2 – 選擇參賽類別

Step4：身分判別 – 步驟 3 – 選擇參賽者身分區域

註：請選填學校所在地區

Step5：身分判別 – 同意授權並儲存送出

Step6：註冊 (如已事先完成註冊並登入，將不顯示此註冊頁面)

註：基本資料「E-mail」欄位請勿填寫學校信箱，避免漏信。

Step7：作品資料填寫

Step8：作品資料檔案上傳

註：代表報名者，仍需自行列入組員資料名單中（即名單應含全員資料）。

註：完成報名之作品，皆會產生一個獨立的作品網頁，選擇「開放」將會呈現於大會網站前台，可供評審先行閱覽；選擇不開放，亦不會影響評選流程，將依實際報名資料評審。

註：作品橫幅，為獨立作品頁上方顯示圖像。

Step9：打包下載所有文件，連同各類所需光碟資料寄出

【作品獨立頁面範例】

各類企劃書及使用手冊應載要項說明

說明 1：各類別如需繳交企劃書，應務必包含以下明列之項目，參賽者如有其它欲說明補充事項，則得自行增加項目。

說明 2：請勿於相關參賽資料中註明學校名稱及指導老師姓名

【創意企劃類】

文件	頁面	應載要項																		
動畫/電影 腳本	封面 頁	1.參賽類別 2.作品編號 3.作品名稱 4.團隊/作者名稱 5.日期年月日																		
	內文	1 劇本名稱 2.劇本型態 3. 背景與角色敘述 1)角色 2)地點 3)時空 4)場景說明 4.故事大綱 5.完整劇本內容 格式： <table><tr><td>場 01</td><td>清晨</td><td>內景/黑幕</td><td>牆角的貓</td></tr><tr><td colspan="4">X X</td></tr><tr><td>場 02</td><td>清晨</td><td>內景/客廳</td><td>男女主角</td></tr><tr><td colspan="4">X X</td></tr></table> 6.分鏡圖 7.工作進度規劃				場 01	清晨	內景/黑幕	牆角的貓	X X				場 02	清晨	內景/客廳	男女主角	X X		
場 01	清晨	內景/黑幕	牆角的貓																	
X X																				
場 02	清晨	內景/客廳	男女主角																	
X X																				
遊戲	封面	1.參賽類別																		

腳本	頁	2.作品編號 3.作品名稱 4.團隊/作者名稱 5.日期年月日
	內文	1.遊戲名稱 2.遊戲設定 3.遊戲概念 4.遊戲背景 5.角色敘述 1)人物介紹 2)人物關係圖 6.故事大綱 7.分集大綱 8.工作進度規劃

【遊戲類】

文件	頁面	應載要項
企劃書	封面 頁	1.參賽類別 2.作品編號 3.作品名稱 4.團隊/作者名稱 5.日期年月日
	內文	1.參賽小組簡介 2.緣起 (構想) 3.故事大綱 4.角色關係表 5.參賽作品摘要 1)遊戲類型 2)遊戲特性(設計重點) 3)腳本劇情 4)設計內容 5)美術風格

		6)程式技術(須載明 <u>使用的遊戲開發工具或程式語言</u>) 7)特殊功略 8)音樂 / 音效 9)創意及創新性 10)關卡與遊戲完成度說明(必填) 6.團隊分工執行進度分配表 1)組員之個人專長及履歷。 2)組員工作職掌分配說明表。 7.系統環境需求與限制
操作手冊	封面 頁	參賽類別、作品編號、作品名稱、團隊名稱、日期年月日
	內文	1.安裝說明：遊戲的安裝方式、系統環境需求、限制及其他相關注意事項 2.操作說明書：遊戲操作的方法 3.特殊操作功略

【數位跨領域類 - 數位增值組】

文件	頁面	應載要項
企劃書	封面 頁	1.參賽類別 2.作品編號 3.作品名稱 4.團隊/作者名稱 5.日期年月日
	內文	1.參賽小組簡介 2.緣起 (構想) 3.作品功能介紹 4.參賽作品摘要 1)作品橫跨領域項目

		2)作品應用類型與範圍 3)特性與設計重點 4)設計風格 5)應用專業技術說明 6)創意及原創性說明 7)市場潛力說明 5.團隊分工執行進度分配表 1)組員之個人專長及履歷。 2)組員工作職掌分配說明表。 6.系統環境需求與限制
操作手冊	封面 頁	參賽類別、作品編號、作品名稱、團隊名稱、日期年月日
	內文	1.安裝說明：程式安裝方式、系統環境需求、限制及其他相關注意事項 2.操作說明書：操作的方法、使用者介面示意圖說明

【數位跨域類—資訊應用組】

文件	頁面	應載要項
企劃書	封面 頁	1.參賽類別 2.作品編號 3.作品名稱 4.團隊/作者名稱 5.日期年月日
	內文	1.參賽小組簡介 2.緣起（構想） 3.產品功能介紹 4.參賽作品摘要 1)產品應用類型與範圍 2)特性與設計重點 3)介面設計風格 4)程式技術(須載明所使用的開發工具或程式語言)

		5)創意及原創性說明 6)市場潛力說明 5.團隊分工執行進度分配表 1)組員之個人專長及履歷。 2)組員工作職掌分配說明表。 6.系統環境需求與限制
操作手冊	封面 頁	參賽類別、作品編號、作品名稱、團隊名稱、日期年月日
	內文	1.安裝說明：程式安裝方式、系統環境需求、限制及其他相關注意事項 2.操作說明書：操作的方法、使用者介面示意圖說明

線上履歷建置頁面示意

Step1：登入個人帳號密碼 (無參賽亦能申請帳號進行履歷頁面使用媒合機制)

Step2：建置個人履歷資料

Step3：可自行利用配對及求職功能

Step4：如順利就業，得選擇關閉履歷