

中華大學

115-1 創意擂台暨產業創新應用競賽簡章

一、依據

本校「創意擂台競賽辦法」辦理。

二、緣起及宗旨

創新與創意中心成立自民國 98 年，為培養本校創新創意核心能力及推廣全校師生落實設計創新與科技發明之理念所創立。自 99 年起提供校內師生跨領域交流與創意表現的舞臺，鼓勵課程導入競賽，引導學生創意發想提案參與校內創新創意競賽，獲獎團隊輔導原型實作參加國際競賽。

競賽內容涵蓋各種主題與結合校園推動目標、環境、社會趨勢，如永續發展目標 (SDGs)、在地關懷 (USR)、AI 人工智慧應用、產業園區發展需求等，鼓勵學生探索問題，應用創意思考方法，提出創新構想解決生活、社會面臨的各種問題和挑戰，落實全校創新創意普及教育，提升學生創造力、溝通能力和團隊協作能力，培養更多具有創新精神和實踐能力的青年人才。

三、辦理單位

主辦單位：中華大學研發處創新與創意中心

協辦單位：社會責任推動辦公室

四、參賽資格

中華大學全體在校師生(學生必須要有學籍身份)，均可以「個人」或「團體組隊 (至多 4 人)」方式報名參加。

※依據本校「創新與創意課程實施辦法」第八條規定，109 學年度起入學之學生於大一、二必須修習創新與創意基礎課程，並至少提出一件作品參與本中心舉辦之創新創意競賽。

五、競賽時程

作業項目	預定時程	說明
報名及作品繳件期程	即日起至 115 年 12 月 9 日截止	線上登錄報名並上傳作品(資料未填齊或未傳送檔案者視同資格不符)。
初審及入圍決賽名單公告	115 年 12 月 10 日 至 115 年 12 月 24 日	報名資料資格審查與評審委員初評。 於本中心校內競賽網頁公告入圍決賽名單，並以電子郵件通知參賽者準備決賽資料。
決賽發表	116 年 1 月 4~8 日	決賽發表確切時間與型式另行通知。
獲獎結果公告	116 年 1 月 4~8 日	獲獎名單公告於本中心校內競賽網頁： https://bc39.chu.edu.tw/p/412-1090-2552.php?Lang=zh-tw

*主辦單位保留上述項目及時程變更之權利，請以本單位網站公告之最新資料為主。

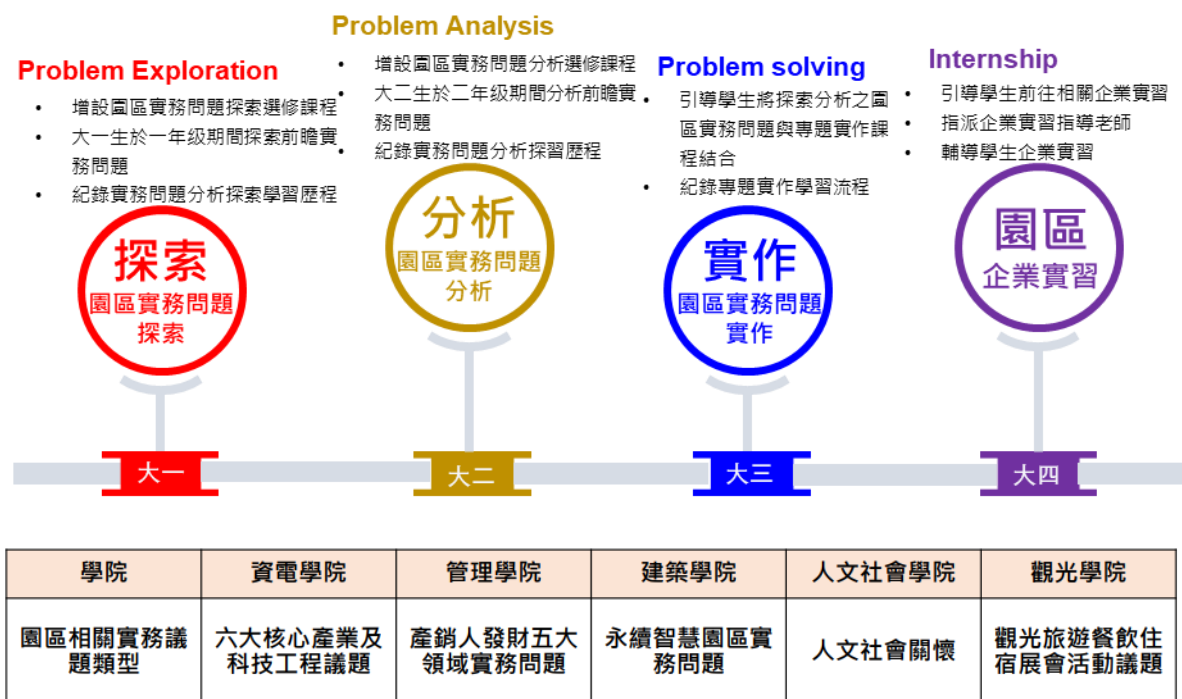
六、競賽類別

(一)創意點子：

從日常生活中發掘問題，提出具有創意和可行性的解決方案，包含食、衣、住、行、育、樂等領域，鼓勵使用生成式 AI 工具產出創意點子圖像與影像。

(二)主題徵件：

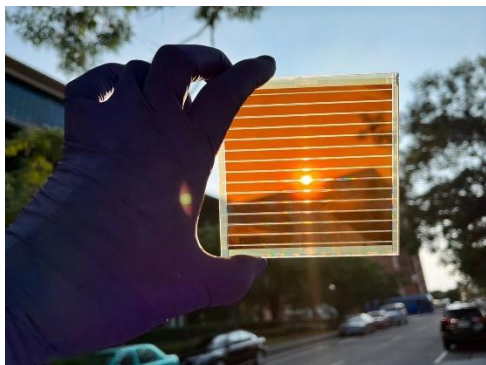
1.各院系產業議題



2.台灣鈣鈦礦科技股份有限公司：鈣鈦礦太陽能電池

相較於矽晶太陽能電池主要吸收長波段光源為主，鈣鈦礦太陽能電池可以吸收全波段光源，因此在室內弱光發電的情境下，鈣鈦礦太陽能電池可以進行發電。此外，鈣鈦礦太陽能電池於室內弱光發電轉換效率達 33%+，雖然室內光源的強度較戶外弱，但鈣鈦礦是目前在室內環境可以提供高電能轉換率的太陽能電池產品。

相關資訊可至台灣鈣鈦礦科技網站搜尋：<https://www.tw-perovskite.com/>



10*10 透光性



室內電子桌牌應用

3.冠捷科技：電子紙顯示器

電子紙顯示器 (EPD) 具有低功耗、雙穩態、外觀似紙、不自發光等特點。在陽光直射下仍可 180 度無死角觀看，並具有極佳的可讀性。與傳統的液晶顯示器相比，電子紙的諸多特性使其成為物聯網和智能城市應用中顯示面板的新選擇。

彩色電子紙技術具有巨大的市場潛力，考慮到緩解眼睛疲勞、低能耗、暖色調豐富等特點，可廣泛應用於戶外標牌、零售標牌、閱讀器等領域。



相關資訊可至冠捷科技網站搜尋：<https://www.tpv-tech.com/index.html>

七、報名方式

- (一)請詳閱簡章後，線上填寫報名資料(<https://forms.gle/WckqPgvi7N1obhN39>)，並將作品實施方式/內容檔案上傳，恕不接受紙本報名。如檔案無法上傳，請寄至 chuicc123@gmail.com，並說明無法上傳原因，信件主旨請述明「作品名稱」。
- (二)入圍決賽以 E-MAIL 通知，並公告於本中心校內競賽網頁。

八、參賽作品繳件說明

(一)初審基本資料：

1. 作品名稱
2. 創作人(含姓名、系所名稱、學號、聯絡電話、聯絡 E-mail)
3. 跨領域團隊：鼓勵跨院系所、跨專長之團隊(歡迎學生跨域組隊參賽，將酌予加分)
4. 指導老師(含姓名、所屬單位)
5. 課程名稱(本作品是上了哪門課所提案，如無請填「自行參加」)
6. 競賽類別
7. 作品所屬領域

(二)初審作品資料：

項目	創意點子	主題徵件
發想起源/背景	請描述創意來源、創意發想歷程，欲解決甚麼問題？	詳閱競賽簡章第六項競賽類別第(二)點主題徵件說明與範例介紹，提出方案
作品/方案摘要	預解決問題方法、發明、設計描述、應用技術說明等。	分析方案問題，採取的行動與實施的主軸描述
實施方式/內容	1. 請以圖片、手繪圖稿或照片，表達您提出的好點子。 2. 圖面需含文字說明，版面尺寸：A3，至多 5 張，解析度為 150dpi 以內，上傳檔案大小須小於 10MB 以內，格式以.pdf。 3. 提案圖面(鼓勵使用生成式 AI 軟體呈現) 4. 圖面不可註記創作者學號姓名等相關報名者與指導老師資訊。	1. 以最多 10 頁的簡報內容(圖與文)說明您的行動方案，包含：(1)動機、(2)問題分析、(3)技術探討、(4)解決方案、(5)作品呈現。上傳檔案大小須小於 10MB 以內，格式轉為.pdf。 2. 上述內容鼓勵使用生成式 AI 軟體呈現 3. 簡報檔案名稱設定：作品名稱 4. 簡報檔案內容不可註記創作者學號姓名等相關報名者與指導老師資訊。

※以上資料請至報名網址填寫並上傳檔案(10MB 以內)，恕不接受紙本報名。如檔案無法上傳，請寄至 chuicc123@gmail.com，並說明無法上傳原因，信件主旨請述明「作品名稱」。

※請務必審視並填妥各項資料及遵守繳件規範，如資料未填齊或未傳送檔案者視同資格不符。

(三)決賽發表資料：

1. 發表內容：於競賽官網公告入圍決賽名單，以電子郵件通知參賽者準備決賽資料。
2. 如當日無法出席者，可指派代表協助報告，或繳交可詳細說明作品之影片檔由本中心代為播放。

九、評選標準

(一)創意點子：強調創意、創新、趣味性。

(二)主題徵件：強調所提方案問題分析歷程與技術探討、原創性、實施可行性。

其審查重點如下：

評分項目	權重	評分項目說明
新穎性	30%	未曾見過相同或相似的想法，對事物有獨特的看法。
可商品/可行性	30%	點子創意具體實現的程度，方案執行的可行程度。
造型美學/問題分析	30%	於點子組除實際解決問題外亦能兼具美觀之設計；於主題徵件為問題分析歷程與技術探討。
趣味性	10%	作品的有趣程度為創意增添娛樂價值。
其他加分	5%	具有跨域組隊、作品呈現之完整度、企圖心等(決賽發表台風亦列入加分參考)。

十、競賽獎勵

(一)依據「創意擂台競賽辦法」審核頒發。

(二)協助指導學生參加本競賽之教師，於本校教師評鑑辦法中可認列相關教學績效點數
(教學評鑑績效責任 9 指導學生參與校內創新創意競賽，50 點/次；獲前三名 50 點/件，點數可累積。)

十一、注意事項

- (一)每人參賽件數不限，但同一設計概念衍生之系列作品視為一件。
- (二)報名截止後，將無法再修改「作品名稱」及「設計團隊成員」資料，請妥善填寫；於入圍或得獎名單公佈後，欲增加「設計團隊成員」名單，主辦單位有權不予受理。
- (三)為保障參賽者權益，報名時請填入經常使用的電子郵件信箱及聯絡電話(如手機號碼)，承辦單位將會以此信箱傳送競賽重要訊息，包含入圍與得獎通知等。如報名資料填寫不正確導致無法順利聯絡通知者，視同放棄。
- (四)得獎者需於公佈成績後，依公告領獎之時間與地點領取獎狀並簽收領據，逾期視同放棄得獎權利，恕不補發獎金及獎狀。
- (五)報名完成即視為同意接受並遵守本競賽注意事項及規範，如有違反本競賽注意事項及規範之行為，經查證屬實，得取消其參賽或得獎資格，並對於任何破壞本競賽之行為保留相關權利。
- (六)參賽作品嚴禁非法、妨礙風化、色情、政治、毀謗、侵犯隱私等行為或違規之內容。
- (七)參賽作品所繪製之圖像，必須是參賽者本人原創作品，嚴禁抄襲仿冒，若經檢舉違者需自行負責相關法律責任。
- (八)參賽作品的著作權若有第三者提出異議，主辦單位一概不負責任，相關訴訟費用將由參賽者全數負擔。
- (九)本競賽禁止惡意電腦程式或其他意圖混淆影響競賽結果、違反活動公平性之任何行為。
- (十)如主辦方有需要，獲獎者須無償配合提供其創作之詳細資料，作為日後公開展示之用，其他未盡事宜，則以主辦單位最終公告之說明為準。

十二、相關訊息

中華大學研發處創新與創意中心

承辦人：03-5186227 陳小姐

聯絡信箱：chuicc123@gmail.com (本信箱僅供聯繫與回覆活動相關事宜，不受理作品圖面收件)

競賽官網：<https://bc39.chu.edu.tw/p/412-1090-2552.php?Lang=zh-tw>

報名網址：<https://forms.gle/WckqPgyj7N1obhN39>