

**acer** 宏碁基金會



**BeingLife 第三屆**  
**「明日生活。萬物智聯」 創作大賽**

企劃統籌：圓方創意 吳昆儒



acer 宏碁基金會

台灣具有垂直分工的產業優勢，但缺乏整合平台，面對各式各樣急起直追的科技創新，為年輕人打造相互整合的競合平台是刻不容緩的事。我們希望在物聯網的大時代裡，以智聯網（Internet of Beings, IoB）的概念，打造以使用者（人）為中心思維，透過眾人加智，共同打拚，創造共贏的萬物智聯生態圈。

~宏碁創辦人 施振榮先生

Stan哥



## growing with you-繼往開來-數創獎轉型

**宏碁**數位創作獎從2004年創辦至2016年，過去鼓勵用傳統媒材改為數位創作來定義全新的數位世代，現今，早已身處數位世代這麼多年的我們，應該思考的是：**距離下一步的大躍進，會由來什麼主導？**對此，宏碁率先提出**智聯網的未來-Internet of Beings**。

2016年開始，**透過具有12年歷史的創作獎為基礎，將獎項轉型並改造全新明日生活萬物智聯創作大賽**，今年已經邁入第三屆，激發屬於BEING LIFE的新定義，將概念接續發展成實際能影響人們生活的多元物聯網雲端應用，活動主精神更強調的是，除了發想物聯網在應用面上的點對點裝置外，還需要學生們能透過創作大賽培養同理心以及尋找”痛點”的能力，皆是透過以『人』為本的出發點，去設計與思考明日IOT的應用創作。

宏碁基金會也希望藉由舉辦本創作大賽，鼓勵中、高年級學生投入「Internet of Beings」，藉此為台灣培育更多優秀的未來人才。

數位創作



Being Life

想像。未來

「明日生活。科技應用」

創意提案大賽



## 第三屆活動架構

活動辦法

評審委員建議

徵件標準/獎金規劃

種子學校規劃

起跑記者會規劃

寒假智聯營暨頒獎典禮規劃

活動期程-專案時程表



# 第三屆BeingLife創作大賽

## 活動辦法



### 參與對象

國內公私立高中職、國  
中之在校學生

以個人或團體(2~5人)  
為單位參賽



### 徵件說明

#### ● 收件日期

報名日期: 7/1~11/30

報名辦法: 網路線上上傳報名

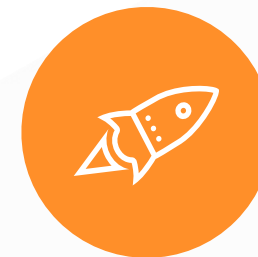
#### ● 徵件組別

國中影片組(附計畫書)

國中實作組(附展示影片及計畫書)

高中職影片組(附計畫書)

高中職實作組(附展示影片及計畫書)



### 獎項說明



總獎金 78.8萬元



共59組獎項

\*內容結構須包括: 我想要解決的問題 (為何要解決這個問題)  
想像解決的方式、使用者回饋與調查、可以創造的效益等。



# 第三屆BeingLife創作大賽

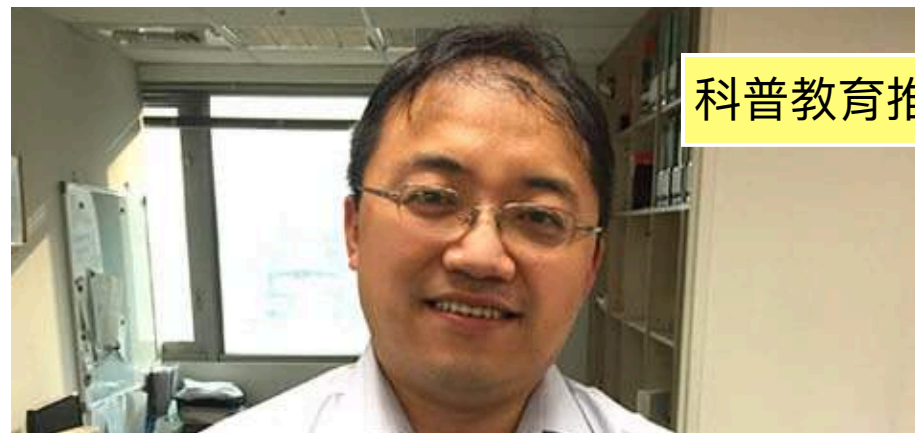
評審委員建議 部分與第二屆相同

評審長



陳雪玉

台灣科學教育館館長



科普教育推廣

林彥傑

遠流出版科學媒體事業部總監



創新教育

詹魁元

台大機械系教授/D-school教學組長





# 第三屆BeingLife創作大賽

評審委員建議 部分與第二屆相同



產品創新設計

**陳禧冠**

實踐大學工設系講師/仁寶電腦創新設計本部  
副總經理



使用者經驗

**陳啟亮**

台灣使用者經驗設計協會理事長/實踐大學工  
設系講師



創客精神

**吳宜珮**

美國创新中心(AIC)總監

主辦單位推派之評審委員



# 第三屆BeingLife創作大賽

## 評選辦法與標準

共區分為初選、決選兩階段。

\* 初選評分標準：

創意性(40%)

表現方式與技術性(30%)

內涵與內容豐富性 (30%)

\* 決選評分標準：（面試評選會）

創意性(30%)

未來應用性(20%)

表現方式與技術性(25%)

內容豐富性(含使用者回饋/市場調查) (25%)

決選入圍作品至少26組

規劃7名評審進行評分，並評選出各組別獎項落點





# 第三屆創作大賽

## 獎項說明

### 多組獲獎方式鼓勵創作與投稿

	總獎金	總組數	說明
第一屆	70萬	62組	*評審團大獎未頒出
第二屆	78萬	64組	得獎作品組數：58組 重複獲獎：6組 *種子學校共6組得獎
第三屆	78.8萬	59組	刪除計畫書組，並將優等獎/佳作獎/特別獎，改為金/銀/銅獎，較有識別度。以及為鼓勵學生實際動手做，增加實作技術獎。

獎項	組別	項目	組數	獎金	總獎金
評審團超級大獎 (從金獎中挑選)	不分組	優等獎	1	100,000	100,000
金獎	國中組	實作創作組	1	50,000	50,000
		影片	1	30,000	30,000
	高中職組	實作創作組	1	50,000	50,000
		影片	1	30,000	30,000
銀獎	國中組	實作創作組	6	20,000	120,000
		影片	3	10,000	30,000
	高中職組	實作創作組	6	20,000	120,000
		影片	3	10,000	30,000
銅獎	國中組	實作創作組	6	10,000	60,000
		影片	3	5,000	15,000
	高中職組	實作創作組	6	10,000	60,000
		影片	3	5,000	15,000
實作技術獎 (安慰獎-可重複獲獎)	國中組	實作創作組	6	5,000	30,000
	高中職組	實作創作組	6	5,000	30,000
創意獎 (安慰獎-可重複獲獎)	不分組	不分類別	6	3,000	18,000
Total			59		788,000



# 第三屆BeingLife創作大賽

## 種子學校規劃

設立種子學校培訓計畫助於推廣雲教授深入校園與師資、學子。



(1)申請期間：7/1~11/30

(2)種子學校名額：10所

(3)獎助內容：種子學校入選後，將提供五套雲教授物聯網智造套件並提供一套教學（主辦單位將主動與申請的教師聯繫教學時間）。在校內成立社團或既有社團，連續兩年審查通過後，每年將補助新台幣2萬5千元的社團活動補助費

(4)入選團隊需於獎助期間內兩年競賽中，各提出至少三件作品參加比賽。

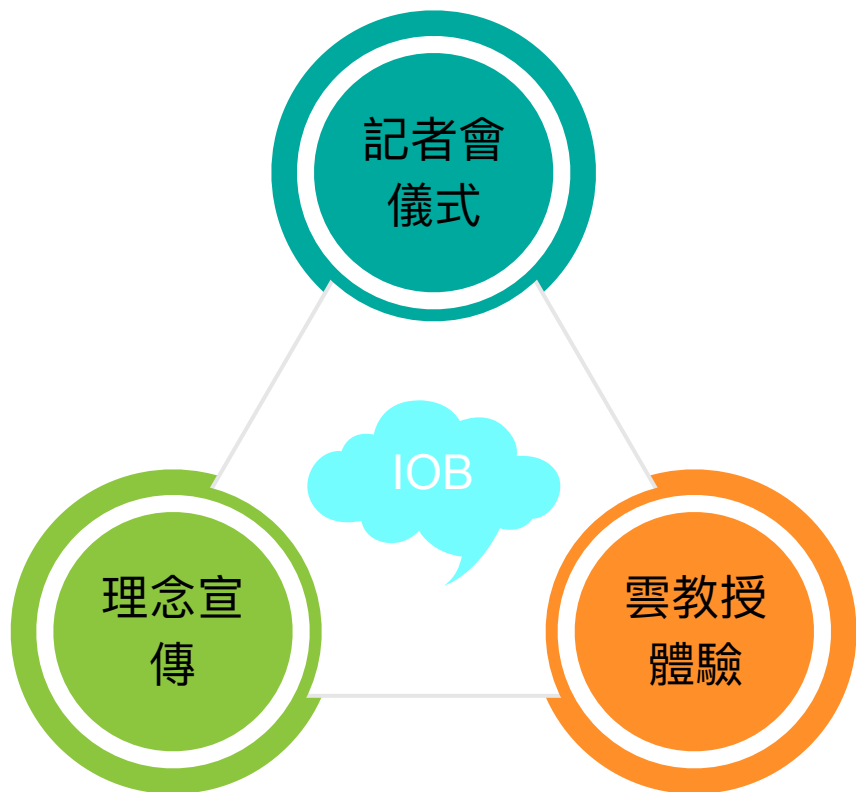


# 第三屆BeingLife創作大賽

## 記者會規劃

記者會時間：6月第四週～7月第一週(暫定)

記者會地點：科教館一樓大廳(暫定)



時間	內容	說明
13:30-14:30	雲教授免費體驗課程I	13:30-14:30 雲教授體驗課程
		14:00-14:30 媒體來賓報到
14:30-14:35	記者會開始	前兩屆影片回顧
14:35-14:40	開場表演	魔術師 張正龍
14:40-14:50	主協辦單位貴賓致詞	宏碁集團 施振榮創辦人 國立臺灣科學教育館 陳雪玉館長
14:50-15:00	徵件大賽起跑儀式啟動	貴賓一同上台進行啟動儀式與合影
15:00-15:20	媒體聯訪/記者會結束	
15:30-16:30	雲教授免費體驗課程II	

現場場地劃分：記者會與體驗課程兩區塊



# 第三屆BeingLife創作大賽

記者會規劃 主持人



## 朱行恩 Grace

中廣 廣播DJ 《Just Talk》 節目DJ

非凡電視台 《360行向前衝》 節目主持人

東森電視財經台 ETTV電視臺主播

臺灣東森ETTV電視臺 《嘗鮮Let's Go》 《新臺灣大體驗》 節目主持人

台灣人間衛視IBLTV 《全新食代》 節目主持人

具備豐富的精品、美妝保養、地產發佈科技論壇、晚會、媒體發佈會等活動主持經驗。



# 第三屆BeingLife創作大賽

記者會規劃 開場表演

14:35-14:40

開場表演



開場表演可透過手機/平板雲端變魔術帶入IOB的創意無限想像，透過科技讓魔術道具更加多元，而利用魔術讓IOB的想像更加有趣豐富！

## 張正龍

職業魔術師/臺灣首席手影師

擅長將魔術結合科技，鑽研及開發手機平板相關魔術，呈現出更新穎更神奇的表演形式。

著有《手機變魔術》及《勾影人心》二書。

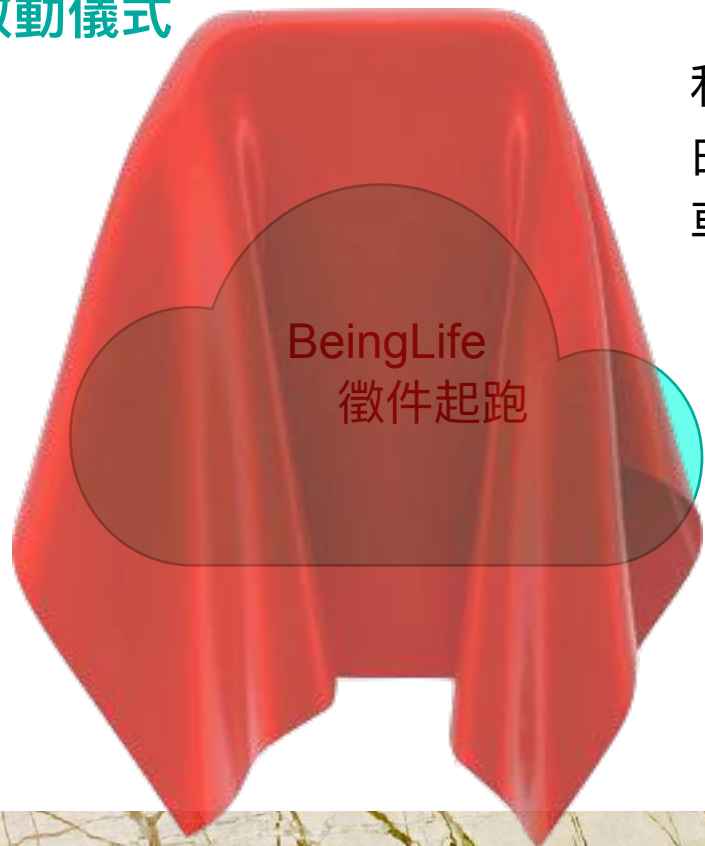
[粉絲頁](#)：近萬人按讚



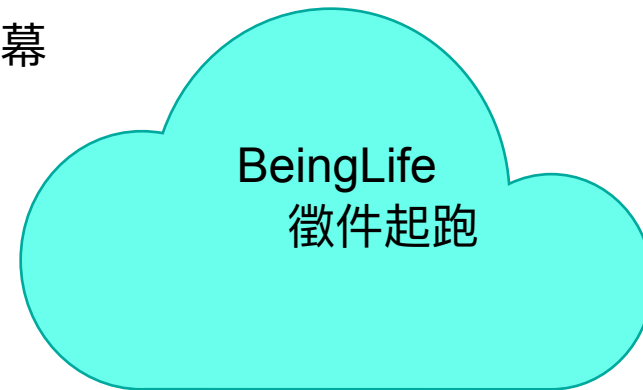
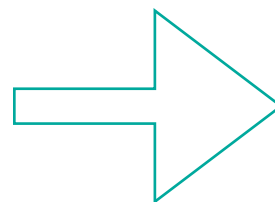
# 第三屆BeingLife創作大賽

記者會規劃 啟動儀式

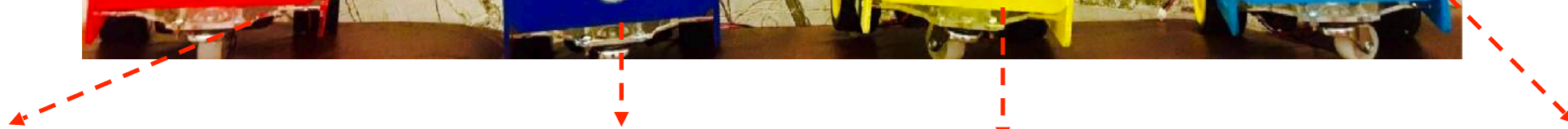
14:50-15:00	徵件大賽起跑儀式啟動
-------------	------------



利用雲教授製作有動能的車  
由施董事長/館長/貴賓控制往前跑  
車子往前移動便拉開布幕



施董事長/館長/貴賓拿起  
手舉牌大合照





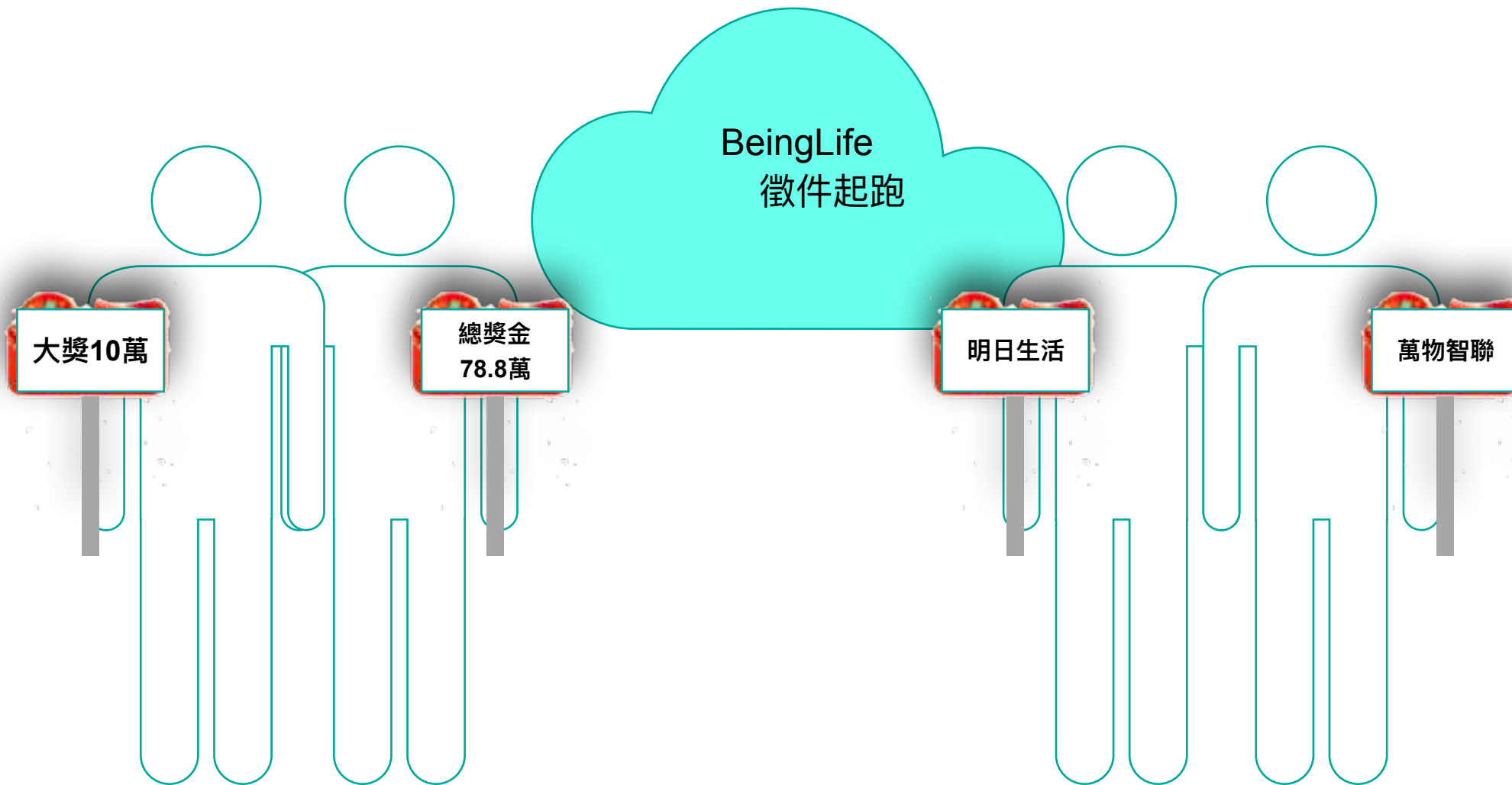


# 第三屆BeingLife創作大賽

記者會規劃 啟動儀式 合照畫面

14:50-15:00

徵件大賽起跑儀式啟動





# 第三屆BeingLife創作大賽

寒假智聯營暨頒獎典禮規劃

## 宏碁基金會智聯營 X BeingLife創作大賽頒獎典禮

第三屆為IOB創作大賽萌芽期的尾聲，將開始轉變進入成長茁壯期。

學校與學生們逐漸認識IOB比賽，但也注意到有些學生有相當好的創意，

卻沒有轉化為實際成品或完善計畫書的能力。

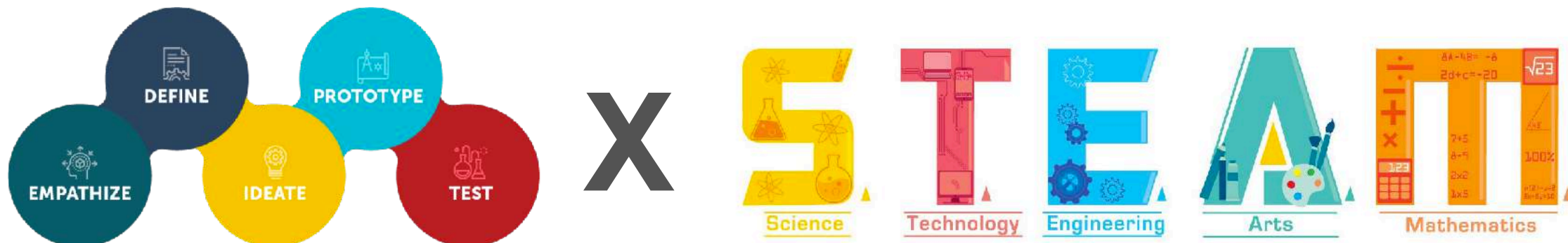
學生應該更加深入理解Internet of Beings的意義、提前熟知未來科技的趨勢！

因此，本屆將於寒假舉辦為期三天兩夜之『宏碁智聯營』，

將Design Thinking融入S.T.E.A.M(科學、科技、工程、藝術與數學)教育理念，來

引領學生具備應付未來世界的核心能力Computational Thinking(運算式的思維)和

Thinking Like a Maker(自造者思維)，培育學生面對未來的綜合能力。





# 第三屆BeingLife創作大賽

## 寒假智聯營規劃

主題：**走進明日世界 智聯營**

智聯營舉辦時間(暫定)：2019/1/29-31 (寒假期間)

活動及住宿地點(暫定)：桃園渴望園區 (桃園市龍潭區渴望路428號)

預計活動參與人數：80-100位學生(IOB大賽入選者，國中/高中職各一半)

渴望園區由宏碁集團投資規劃，內部包含住宿會館、活動中心、會議中心，非常符合本次營隊所需之資源。





# 第三屆BeingLife創作大賽

## 寒假智聯營規劃

時間	Day 1	Day 2	Day 3	
9:00	交通時間	知識型網紅分享： 網路潮流 實踐想法創意	<b>Design Thinking</b> 課程 製作提案簡報	
10:00	接駁遊覽車定點接駁路線：10:40 台鐵桃園→11:10高鐵桃園→12:00 渴望園區	<b>Design Thinking</b> 課程 創意發想		提案發表 + 結業式
11:00				
12:00-13:00	午餐時間			
13:00	講師分享： 明日世界趨勢及所需人才	講師分享： 雲端解決方案	遊覽車接駁至頒獎典禮	
14:00	技能課程： 學習邏輯思維力	技能課程： 認識使用者體驗(UX)	<b>頒獎典禮</b>	
15:00	<b>Design Thinking</b> 課程 學習同理心、定義問題 制定目標	<b>Design Thinking</b> 課程 製作提案原型及測試		活動圓滿，自行返家
16:00				
17:00				
18:00-19:00	晚餐時間			
19:00	團康活動	團康活動		
20:00	自由活動			
21:00	回房就寢			





# 第三屆BeingLife創作大賽

## 寒假智聯營暨頒獎典禮規劃

舉行日期(暫定)：2019/1/31 (四)

舉行地點：台灣科學教育館 9樓國際會議廳

活動流程(暫定)

時間	內容
13：30 - 14：00	貴賓蒞臨/媒體來賓/得獎團隊報到
14：00 - 14：10	開場表演
14：10 - 14：25	主協辦單位暨貴賓致詞 評審長/評審代表致詞
14：25 - 14：55	頒獎典禮 part1
14：55 - 15：20	中場休息
15：20 - 16：35	頒獎典禮 part2
16：35 - 16：40	結語暨大合影





# 第三屆BeingLife創作大賽

## 專案時程-創作大賽

6月

7月

9月

12月

1月

前置作業期

官網及臉書宣傳開跑倒數

6月第四週  
(擇日)  
開跑記者會  
(公文同步發送)

9月初  
(擇日舉行)  
評審會議

12月上旬  
初選作業  
(預計2週時間)

12/20  
公布入圍名單  
開放入圍者報  
名營隊

12月第四週  
決選會議

1月29-31  
冬令營暨頒獎典禮  
(1/31頒獎典禮  
現場公佈獎項)  
成果發表>>線上

投稿期間：7/1~11/30

種子學校計畫申請

入圍名單公佈

12/20種子學校  
入選公布

營隊報名開始

1/4營隊報名截  
止

\*徵選期間宣傳：\*FB粉絲頁操作\*官網營運\*數位廣告

\*各所學校考試安排時程不同，教育部也尚未公布107學年第一學期行事曆。  
僅能預計第一次段考約為10月中下旬、第二次段考11月中下旬、期末考1月中下旬。





企劃統籌：圓方創意 吳昆儒