



BeingLife 第三屆
「明日生活。萬物智聯」創作大賽

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

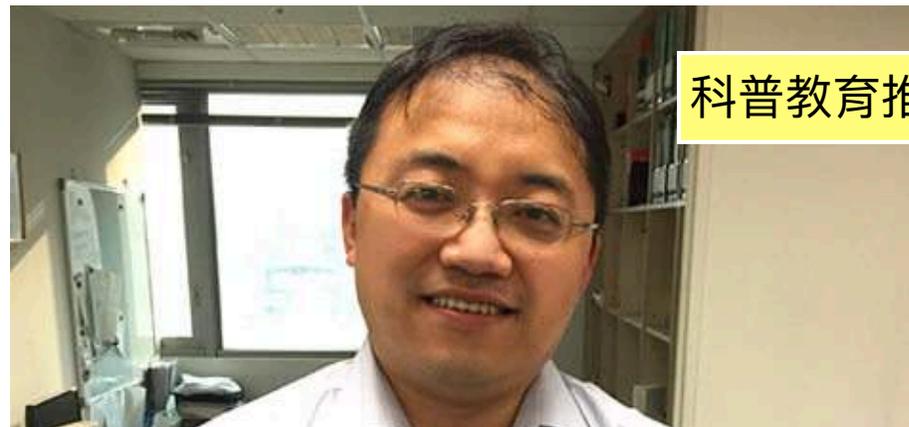
評審長



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。

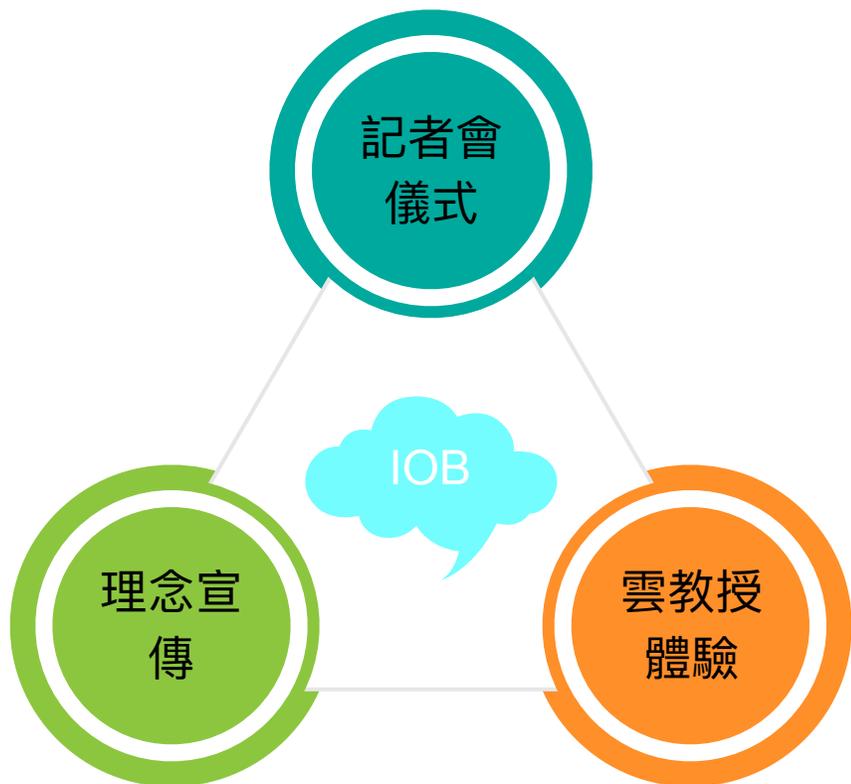


第三屆BeingLife創作大賽

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



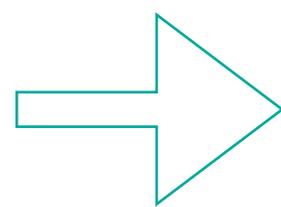
第三屆BeingLife創作大賽

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



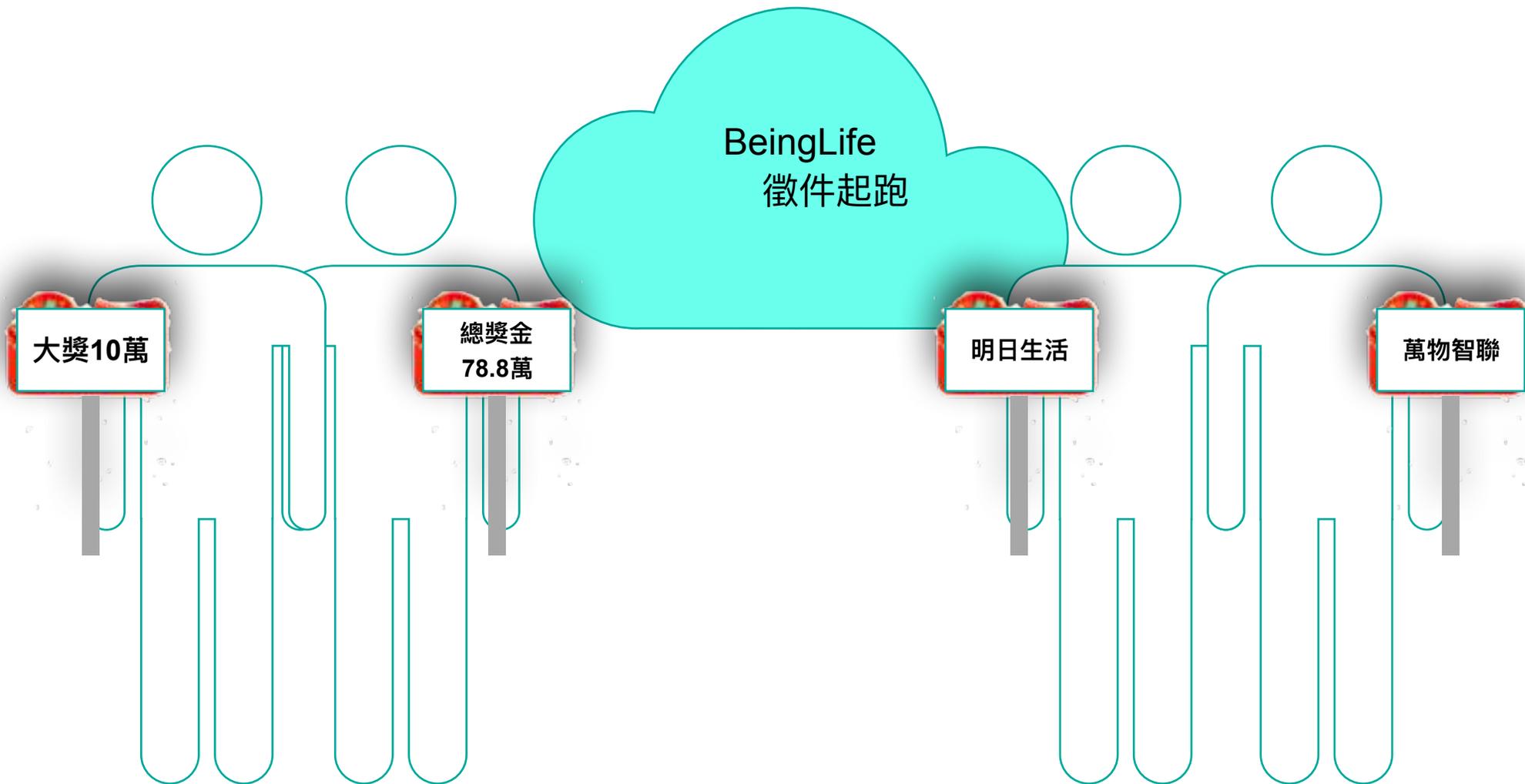


第三屆BeingLife創作大賽

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	Design Thinking 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	Design Thinking 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)	頒獎典禮	
15:00	Design Thinking 課程 學習同理心、定義問題 制定目標	Design Thinking 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