

## 2022 第 2 屆文化科技黑客松活動簡章

### 一、活動宗旨：

數位趨勢強勢捲動博物館快速轉型，尤其在 5G 發展時代下，更多元沉浸體驗、虛實整合、多感互動等逐漸發展，成為文化與科技應用的熱門領域，激發出更多樣的可能性，提供給觀眾更多元的感官體驗。

為了加速文化與新科技的跨域合作，發展更前瞻、更創新的應用，針對博物館之需求，邀請台灣文化、科技及跨領域人才，共同參與文化與科技應用的創新理念，期待挖掘更多台灣文化科技新潮流、創新應用。

本次「2022 第 2 屆文化科技黑客松」(以下簡稱本活動)誠摯邀請各界好手參與，透過跨域的創新激盪，挖掘文化科技應用新模式，優秀案例未來有機會進入文化部人才培育計畫，透過輔導及協助，增加落地實踐的可能。

### 二、徵件時間：即日起至 2022 年 10 月 13 日(四)止，逾期不予受理。

### 三、徵選主題：

#### Hack for Museum

從博物館核心價值出發，透過創新手法運用新科技協助博物館跨域升級，以沉浸式體驗 Immersive、互動式 Interactive、想像性 Imaginative 三大構面發想，提出別具一格的「場館+文化+科技」模式。以博物館「展示體驗及教育推廣」為主，鼓勵提出具備 5G 特性與科技應用的創意提案。

### 四、參賽資格：

- (一) 參賽對象：不限資格，對文化科技領域有想法、有創意，尤其鼓勵跨領域組隊。
- (二) 需組隊報名參加，組隊以 2 至 5 人為限，每人限報名一隊參賽隊伍，不得重複組隊。
- (三) 每一參賽隊伍以報名 1 件作品為限，同一件參賽提案不得由不同單位重複報名。
- (四) 團隊須指定一位代表隊長，行使本活動相關之權利義務，配合主辦單位發送之通知及獎金之發放等，均以隊長為送達代收者。
- (五) 本次黑客松活動文化部及所屬機關(構)之員工不得參賽。

### 五、參賽方式：

- (一) 本活動一律採網路報名(活動報名網址：[www.cultech.com.tw](http://www.cultech.com.tw))，參賽團隊須於報名截止日期前上網投件，須填寫報名表單及提供提案作品連結(可採簡報、影片、草稿等方式)，資料送出後即完成報名。
- (二) 參賽提案優先鼓勵 5G 應用，並包含博物館文化內容與 1 組以上科技產品/服務，未來可作為博物館提供的體驗或服務。本次提案博物館文化內容範圍以國立臺灣博物館、國立臺灣美術館、國立臺灣歷史博物館、國立臺灣史前文化博物館(含南科考古館)、國立臺灣文學館為限。
- (三) 參賽團隊透過 8 小時密集製作提案，並可以簡報、影片、草稿等視覺化方式進行提案說明。

## 六、獎勵方式：

獎項	金額	名額
冠軍	新臺幣 10 萬元	1 名
亞軍	新臺幣 5 萬元	1 名
季軍	新臺幣 2 萬元	1 名
優選	新臺幣 1 萬元	3 名

\*前三名優勝隊伍將有機會於賽後獲得文化部的人才培育輔導，加速計畫落地實現。

## 七、評選作業

- (一) 由執行單位依領域及類別遴選產業、專業學界代表，擔任評審委員進行初審及決選。
- (二) 資格審查：
  1. 由執行單位針對上傳參賽表件與資料齊備與否進行資格審查。
  2. 應備文件、資料或內容不全者，執行單位得於指定期限通知提案團隊補正，且以一次為限，逾期不補正或補正仍不全者，不予受理該提案。
- (三) 初審：由評審委員依據提案資料進行評審，初審結果將公告於活動官網，並由執行單位 email 發送入圍決選通知。
- (四) 決審：由參賽團隊進行現場提案，由評選委員決議得獎團隊。
- (五) 評審標準：

項目	項目解釋	比重
文化內容及技術應用	解決博物館之需求 文化與科技跨域結合構想 提出文化內容創新展示方式(創新體驗/服務、科技應用)	40%
創新性	具備獨特的創新與創意創新構想 跨領域合作創新程度	30%
可行性	跨域應用結合可行性 成果未來可朝向實證發展	30%

## 八、活動時程(暫定)：

時間	項目
即日起~111 年 10 月 13 日	開放報名及提案
111 年 8 月~9 月	宣傳說明 (Facebook 粉專搜尋->文化科技 Salon)
111 年 8 月~10 月	諮詢輔導服務
111 年 10 月 21 日 (五) 前	初賽入選團隊公告
111 年 10 月 29 日 (六)	決賽與頒獎

\*主辦單位保有調整內容及時間之權利，相關內容以網站公告為主

## 九、參賽須知

- (一) 參賽團隊參與競賽，視同同意活動辦法及各項規定，若有任何爭議，主辦單位保有最終解釋權，任何有關之爭議，均依中華民國法律處理，並以臺灣臺北地方法院為第一審管轄法院。
- (二) 參賽提案之智慧財產權歸屬參賽團隊，惟參賽者(若為未成年人須得法定代理人同意)須同意無償授權主辦單位用於推廣開放資料之非營利目的。

- (三) 參賽團隊擔保提供予本活動之參賽資訊，包括但不限於參賽提案、圖文、簡報、影音及其他資料，並無侵害他人之智慧財產權、其他權利或違反法令之情事。若經主辦單位發現或經他人檢舉有侵害他人權益之情事，主辦單位得取消參賽、得獎資格並追回相關獎金及獎項。
- (四) 參賽提案若曾於其他賽事中獲獎，則需有超過 50%程度之修改始得參賽。如經主辦單位認定參賽作品與曾獲獎作品相似程度達 50%以上，主辦單位得取消參賽、得獎資格並追回相關獎項及獎金。
- (五) 參賽團隊同意將其為參加本活動所提供之圖文、簡報、照片、影音及其他資料(包括但不限於參賽團隊成員之姓名、肖像等，但不包括參賽產出之程式、軟體、系統)，無償授權主辦單位或協辦單位以不限區域、時間、次數及非營利之方式使用(包括但不限於印刷、展示、宣傳、報導、出版或公開)，或再授權第三人使用，並同意主辦單位得改作、重製或編輯及行使其他著作權法上著作財產權人所得享有之一切權利於相關行銷媒體，且主辦單位均不另予通知參賽團隊。
- (六) 參賽團隊同意無償授權主辦單位或協辦單位得於本活動進行過程中，拍攝、錄影或請參賽團隊提供相關照片或動態影像，做為紀錄、宣傳推廣、行銷本活動或相關活動之用，並得以任何形式發表前述之相片或動態影像。
- (七) 參賽隊伍若於活動期間及結束後發生權益或獎金分配等爭議，由參賽隊伍自行處理。獎金扣稅將依稅法規定扣繳所得稅，獎金於競賽結束後匯款方式發放。
- (八) 因應嚴重特殊傳染性肺炎疫情變化，及保障個人健康安全等考量，依「具感染風險民眾追蹤管理機制及國際旅遊疫情建議等級」規定，若入選隊伍成員為「居家隔離」、「居家檢疫」、「自主健康管理」、「14 天內有發燒及呼吸道症狀或高風險國家旅遊史」等對象者，於規定防治措施期間，請依中央疫情指揮中心社區監測方案辦理，並嚴禁參加黑客松活動。(依疫情指揮中心最新防疫政策配合相關防疫措施)
- (九) 本活動辦法如有未盡事宜，除依法律相關規定外，主辦單位保留修改及補充(包括活動之任何異動、更新、修改)之權利，並以本活動網站公告為依據。

#### 十、聯絡窗口

王先生，(02)6631-6656，[chaoyiwang@iii.org.tw](mailto:chaoyiwang@iii.org.tw)

蘇小姐，(02)6631-6698，[wanrusu@iii.org.tw](mailto:wanrusu@iii.org.tw)

#### 十一、辦理單位

主辦單位：文化部

執行單位：財團法人資訊工業策進會