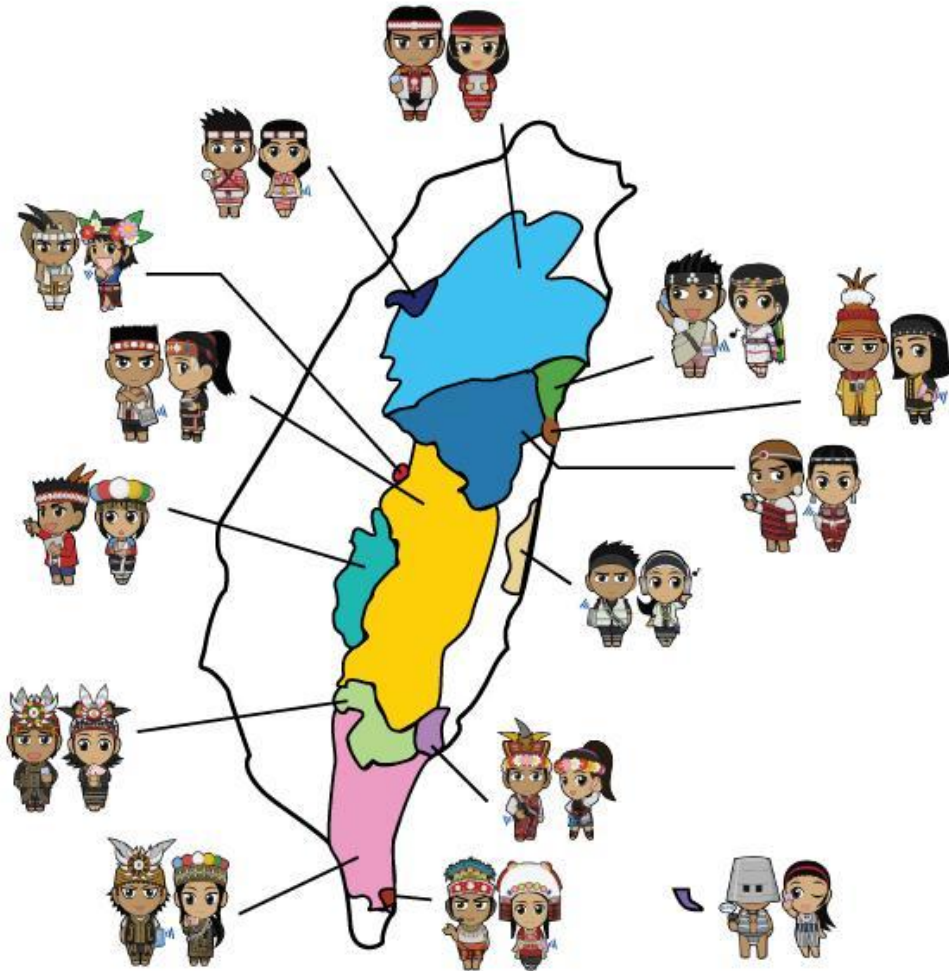


# 【Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽】 競賽要點



指導單位：行政院科技會報辦公室  
主辦單位：行政院原住民族委員會  
執行單位：中華民國資訊軟體協會  
財團法人工業技術研究院

## 一、活動名稱

Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽

## 二、活動目的

- (一) 結合原住民族文化背景之開放資料加值開發 APP 應用程式，以具創意之 APP 應用、行銷方式，成功行銷原住民族部落並提升原住民族部落觀光旅遊為目的。
- (二) 應以推動原住民族觀光旅遊為目的，應以具有原住民族特色之歷史、文化、生活、自然景觀等作為主題開發 APP 應用程式，提升原住民族部落觀光旅遊之能見度與樂趣，並能吸引民眾普及應用之，藉以提升原住民族部落之觀光經濟。
- (三) 能提出具體可行、有創意之行銷推廣方式，將原住民族主題觀光推廣至國內外，增加原民部落之觀光人潮。

## 三、活動相關單位

(一)指導單位：行政院科技會報辦公室

(二)主辦單位：行政院原住民族委員會

(三)執行單位：中華民國資訊軟體協會

財團法人工業技術研究院

#### 四、報名日期及方式

(一)報名日期：即日起至 10 月 11 日(五)止，一律於活動網站上報名。

(二)報名網址：www.lodapp.org.tw

(三)參賽者請於活動網站上報名，報名文件與計畫構想書依規定應於 102 年 10 月 14 日(一)前(送達中華民國資訊軟體協會)「Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽」活動小組收，逾期概不受理。

(四)參賽者之參賽資格經審核小組審核無誤後，其參賽作品方進入初評，如不符參賽資格者其參賽相關資料恕不退還。

#### 五、競賽時程表

時程	項目
網站報名截止日	102 年 10 月 11 日 (五)
繳交報名文件及計畫構想書截止日期	102 年 10 月 14 日(一) (送達本會截止時間，逾時不收)
初賽評審作業	102 年 10 月 17 日(四)前
公告進入決賽隊伍	102 年 10 月 18 日 (五)
決賽隊伍完成 APP 實作	102 年 11 月 18 日 (一)
決賽隊伍 APP 作品上傳至競賽網站	102 年 11 月 18 日 (一)
決賽評審暨頒獎典禮	102 年 11 月 25 日 (一)前

#### 六、參賽資格

(一)校園組：

1. 對推廣原住民族觀光旅遊有創意並具備 APP 設計能力之全國高中(職)以上學校具學生身份者皆可報名參加。

2. 參賽者可視需要跨校組隊。
3. 一隊以 4 人為上限，可以有指導老師(1 人)帶隊參賽。
4. 每隊得結合原住民族文化 團體或老師為顧問，作為發揚原住民族文化之創意設計發想之智庫。

(二)社會組：

1. 需年滿 18 歲，具中華民國國籍、僑生、或在臺居留六個月以上之外籍人士，對推廣原住民族觀光旅遊有創意並具備 APP 設計能力之皆可報名參加。
2. 一隊以 4 人為上限，每隊得結合原住民族文化 團體或老師為顧問，作為發揚原住民族文化之創意設計發想之智庫。

**備註：為提升作品深度與品質，本活動鼓勵參賽隊伍多納入原住民組員參賽。**

## 七、競賽規則

分為「初賽」與「決賽」兩階段，說明如下：

(一)初賽：

以創意行銷原住民族觀光部落為出發點，透過創新點子的發想及行銷構想內容，規劃 APP 應用程式工具(可運用不同 APP 應用模式例如：旅遊、導覽、遊戲、即時資訊勘查、行動閱讀、生活應用、影像處理等為主軸)之創新點子與創意行銷書面提案，創意構想需可開發成 APP 軟體並應用於原民部落文化觀光。

(二)決賽：

初賽篩選出 10 件具創意且能助益原住民族觀光發展之創意企劃，進入 APP 開發實作階段。

## 八、作品規格說明

項目	說明
競賽主題	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 參賽隊伍需結合一組原住民族委員會提供之<b>開放資料 (Open Data)</b>作為設計素材(可搭配其他素材進行設計)，開發後之 APP 軟體以推動原住民族觀光旅遊為目的，並應以具有原住民族特色之歷史、文化、生活、自然景觀等作為主題且選擇至少一種以上(含)之原住民族，並運用 Android /iOS 其中一種版本作業系統開發有趣、有創意的 APP 應用程式(應用程式形式不拘，如：遊戲、娛樂、多媒體、生活、LBS、工具等應用程式皆可)，該作品以能促進原住民族部落之觀光旅遊、推廣原住民族文化並提升原民部落觀光經濟價值為競賽重點。</li> <li>▪ ※重點提醒：</li> <li>▪ 1.作品應為原住民族加值文化觀光應用之實用 APP 軟體。</li> <li>▪ 2.除結合本計畫提供之 Open Data 資料至少一組資料集(請至本競賽網站提供之連結擷取資料集)，另可加入自行尋找之相關素材進行 APP 應用軟體設計。例如自行拍攝、製作、或者洽詢原住民鄉鎮之觀光資訊網授與著作權。但素材如涉及第三人權利或利益，包含但不限於著作權、肖像權、隱私權、個人資料等，均應事先取得書面授權，方得使用。</li> <li>▪ 3.開放資料僅得為無償、公益、學術研究、教育之利用，禁止申請廣告或其他任何以商業或營利為目的之利用。利用時請以如下方式標示來源：「資料集名稱，原住民族委員會，資料集發佈時間，最後瀏覽日」。但不得默示或明示地主張或暗示，資料之使用與主辦單位間有任何關聯、贊助或背書關係。且若違反本競賽要點之任一規定或法令時，即不得繼續使用。</li> </ul>

項目	說明
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4. 作品應尊重並符合原住民族生活方式、族語、傳統習俗、服飾、文化及價值觀、社會經濟組織型態、資源利用方式、土地擁有利用與管理模式。</li> <li>▪ 5. 如須利用原住民族傳統之宗教祭儀、音樂、舞蹈、歌曲、雕塑、編織、圖案、服飾、民俗技藝或其他文化成果之表達（下稱智慧創作），應適當標示來源，不得任意公開不得公開之內容，並禁止以歪曲、割裂、竄改或其他方法改變其內容、形式或名目致損害原住民族之名譽。並應注意遵守原住民族傳統智慧創作保護條例及相關辦法之規定。</li> <li>▪ 6. APP 競賽作品得以一個或多個之部落、族群之文化觀光進行內容設計，完成之作品應可供遊客下載作為原民部落之實地觀光旅遊應用。</li> <li>▪ 7. 台灣原住民族部落可參考以下網址： <a href="http://www.tipp.org.tw/formosan/tribe/tribe.jsp">http://www.tipp.org.tw/formosan/tribe/tribe.jsp</a></li> </ul> <p>※備註：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鼓勵參賽者找原住民族(部落)合作提案，以 APP 軟體增值該地觀光。</li> <li>2. 鼓勵參賽隊伍納入原住民當參賽者，以此加強對原住民族之瞭解，強化 APP 軟體之文化深度。</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3. 如欲尋找原住民族個人或團體合組隊伍，可參考下列開放資料集，自行聯繫：部落核定、部落組織、特色工坊資料集。</li> </ul>
作品規格	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1. 請依參賽作品之作業系統而定，提供至少 Android4.2 版本以上或 iPhone 手機 (iOS6.0 以上)可導覽之內容。</li> <li>▪ 2. 可於 3G、Wi-Fi 環境下使用，並配合具電子羅盤及 GPS</li> </ul>

項目	說明	
	<p>定位之 iPhone 及 Android 手機使用。</p> <p>▪3.得獎作品應配合主辦單位上架至 iPhone 或 Android App 軟體市集，免費供遊客下載使用，以推動原民部落觀光，且不得從事公益、學術研究、教育以外之利用，禁止申請廣告或其他任何以商業或營利為目的之利用。</p>	
繳交資料	初賽	決賽
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 文件檢查確認表</li> <li>2. 報名表</li> <li>3. 著作財產權讓與同意書正本(1 人 1 張)</li> <li>4. 個資同意書正本(1 人 1 張)</li> <li>5. 計畫構想書 5 份</li> <li>6. 計畫構想書電子檔</li> </ol> <p>註:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上述文件請依序排列，於 102 年 10 月 14 日(一)前(送達中華民國資訊軟體協會)「Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽」活動小組收，逾期概不受理。</li> <li>2. 上述資料 1-4 項皆可逕自於競賽網站下載 PDF 檔印出簽名。</li> <li>3. 相關資料應依規定期限繳交，逾時視同放棄參賽資格。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. APP 應用軟體原始檔</li> <li>2. 操作說明 Demo 影片(3 分鐘以內)</li> <li>3. 應用程式流程示意與說明(線上填寫)</li> </ol> <p>註:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上述決賽資料請於 11 月 18 日(一)前上傳至競賽網站。</li> <li>2. 決賽作品應依規定期限上傳繳交，逾時者將影響決賽分數與排名。</li> </ol>

項目	說明
備註	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 每一參賽隊伍限繳交一份參賽作品。</li> <li>▪ 通過初賽名單一律於官方網站公布，將不另行以 mail 通知，故請參賽隊伍留意官網公告以確認入選名單。</li> <li>▪ 賽程時間若有調整將另行公告通知。</li> </ul>

## 九、評審方式

### (一) 資格審查

1. 審查參賽者報名資格，核對各項參賽投件資料是否齊全。
2. 未通過資格審查者不得進入初審作業。

### (二) 初賽評選

(1) 時間：102 年 10 月 17 日前，擇日舉辦。

(2) 評選方式：

A. 由原住民族專家、創投公司、學者等組成初賽評審小組依評分原則進行評選。

B. 初賽評分原則

評分項目	重點說明	比重
主題特色	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品內容能充分應用原住民族文化背景相關之開放資料。</li> <li>2. 作品能融合原住民族特色(例如：自然景觀、文化、活動、慶典、生活特色等)。</li> </ol>	<b>30%</b>
創意與吸引力	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. APP 應用模式與內容具獨特性及創意性。</li> <li>2. 作品具有作為原住民族文化觀光</li> </ol>	<b>25%</b>



評分項目	重點說明	比重
	應用之吸引力。	
觀光服務(或使用)效益	1. 具有提升原住民族部落之觀光加值服務之效益。 2. APP 應用程式開發後能提供遊客應用於原住民族部落觀光旅遊。 3. 作品具備帶動原住民族文化觀光效益之潛力。	25%
可行性分析	整體計畫內容之可行性與效益分析。	20%
<b>總分</b>		<b>100%</b>

(3)初賽兩組別共篩選 共 10 名參賽隊伍晉級決賽，初審完成隔日將於本競賽活動網站上公告進入決賽名單(請參賽者留意競賽網站之最新消息)。

### (三) 決賽暨頒獎典禮

(1)時間：102 年 11 月 25 日(一)前舉辦決賽暨頒獎典禮

(2)地點：中國文化大學進修推廣部建國本部大夏館國際會議廳(台北市建國南路二段 231 號 B1)

(3)決賽方式：

A.以召開決賽評審會方式進行，由評審委員就各參賽作品評分。

B.決賽評審會由進入決賽 10 件作品之參賽隊伍各準備 5 分鐘創意說明簡報與 3 分鐘 APP 軟體情境應用展示影片，評審委員 5 分鐘提問與講評。

C.評審委員會依參賽隊伍 APP 軟體情境應用展示影片、現場簡報及問答表現進行評分，決選出優勝隊伍。

D.競賽名次與獎項依評分項目評選，依得分情況與順序頒發獎品、

獎座及獎狀，以茲鼓勵。

E.評選結果如遇到相同分數之情形，則由評審委員即時召開個案評選會議議定先後。

#### (4)決賽評審委員會

由由原住民族專家、創投公司、學者等組成評審委員會。

#### (5)決賽評分原則

評分項目	重點說明	比重
主題特色	1. 作品內容能充分應用原住民族文化背景相關之開放資料。 2. 作品能融合原住民族特色(例如：自然景觀、文化、活動、慶典、生活特色等)。	25%
創意與吸引力	1. APP 應用模式與內容具獨特性及創意性。 2. 作品具有作為原住民族文化觀光應用之吸引力。	20%
觀光服務(或使用)效益	1. 具有提升原住民族部落之觀光加值服務之效益。 2. APP 應用程式開發後能提供遊客應用於原住民族部落觀光旅遊。 3. 作品具備帶動原住民族文化觀光效益之潛力。 4.	20%
系統內容	技術難易度、作品完成度、系統介面友善度等	20%
可行性分析	整體計畫內容之可行性與效益分析。	15%
總分		100%

## (6) 頒獎典禮

於決賽賽程結束後將隨即於同地點舉辦頒獎典禮，得獎者於決選公佈得獎名單後，棄權參加頒獎典禮，視同自願放棄領獎。

## 十、獎勵方式

(一)為鼓勵全國高中(職)以上學生及社會人士踴躍創作參加競賽，依參賽作品將決選前3名與佳作作品頒發等值獎品(7-11禮券)鼓勵，各項獎項如下：

組別	冠軍 (黑熊獎)	亞軍 (雲豹獎)	季軍 (飛魚獎)	佳作 (飛鼠獎)
校園組	1名(8萬)	1名(5萬)	1名(3萬)	數名(1萬)
社會組	1名(8萬)	1名(5萬)	1名(3萬)	數名(1萬)

備註：

- 獲獎隊伍除獲頒發獎品以外，每一獲獎隊員(含指導老師)另可獲頒獎狀一紙。
- 本競賽獎項視參賽件數而定，預計評選出冠軍、亞軍、季軍及佳作組四類。
- 以上獎金部分須依「所得稅法」之競技競賽獎金收入扣繳所得稅。領取獎金及獎狀時，須由參賽隊伍代表人代為簽領領據繳交正本予本單位。
- 得獎者之獎金，主辦單位得以等值之禮券或獎品代替現金頒發予得獎者。
- 依據中華民國所得稅法及各類所得扣繳率標準之規定，將依獎項價值納入領獎人個人年度綜合所得計算；並將依規定於次年寄發各類所得扣繳暨免扣繳憑單；如價值達NT\$20,000以上，將預先扣取10%稅款。
- 本單位不干涉各隊伍獎勵分配比例，請參賽隊伍參賽前自行分配獎勵比例，並留存備查，若有任何爭執疑問之處（如禮品領取方式與分配），主辦單位與執行單位不涉入爭議。

## 十一、注意事項

如您向主辦單位投稿，即表示您已詳閱並同意本競賽要點各項規定與下列注意事項：

- (一) 競賽工作人員及評審及家屬皆不得參與競賽(含擔任指導老師)。
- (二) 參賽作品內容須遵守著作權、專利權、商標權、肖像權、隱私權、個人資料保護等法律規定。凡使用涉及他人之人物肖像、背景音樂或任何類型著作、專利、商標、個人資料，參賽人應於參賽報名表下方註明出處，若不符合合理使用之規定，均應事先取得權利人之書面同意，如有侵權爭議，由參賽者自行負責。
- (三) 參賽作品須遵守原住民族生活方式、族語、傳統習俗、服飾、文化及價值觀、社會經濟組織型態、資源利用方式、土地擁有利用與管理模式。
- (四) 原住民族傳統智慧創作(下稱智慧創作)，指原住民族傳統之宗教祭儀、音樂、舞蹈、歌曲、雕塑、編織、圖案、服飾、民俗技藝或其他文化成果之表達，依原住民族傳統智慧創作保護條例，經主管機關認定並登記，受智慧創作專用權保護。然智慧創作之認定標準，主管機關尚未制定。參賽作品如利用智慧創作時，參賽者同意於未來認定標準公告後，隨時自行負責注意所利用之智慧創作是否已經主管機關認定並登記，自登記日起，應即停止利用，取得智慧創作專用權人之同意後，方得使用。惟依據智慧創作保護條例第 10 條第 4 項規定，原住民使用收益其所屬民族或部落之智慧創作，可不受智慧創作專用權人專有使用智慧創作之限制。是故，團隊如結合原住民個人或團體為成員，並限定使用此個人或團體所屬民族或部落之智慧創作，且最終之創作成果僅由此個人或團體利用以推廣其所屬民族或部落之文化觀光，有助於符合此規定。凡利用智慧創作時，應適當標示來源，不得任意公開不得公開之內容，禁止以歪曲、割裂、竄改或其他方法改變其內容、形式或名目致損害原住民

族之名譽。敬請詳閱原住民族傳統智慧創作保護條例，並遵守之。如智慧創作專用權人對參賽作品主張任何權利，以致無法利用或產生損害賠償等法律責任時，參賽者同意自行負責處理，不得對主辦單位、執行單位、指導單位或資料提供者請求賠償因此所生之損害或主張其他任何法律責任。如參賽者違反本點規定之承諾，致主辦單位、執行單位、指導單位或資料提供者，受到財產或名譽之損失或傷害時，亦應賠償之。

- (五) 參賽作品不得違反社會善良風俗，或是進行不當之個人或團體攻擊。
- (六) 參賽作品必須為尚未以任何形式公開發表於各類媒體之新作，且無抄襲仿冒、臨摹他人情事者。
- (七) 開放資料與參賽作品均僅得為無償、公益、學術研究、教育之利用，禁止申請廣告或其他任何以商業或營利為目的之利用。
- (八) 主辦單位只提供競賽活動網站，參賽隊伍使用之伺服器硬體設備、作業系統及其他相關軟體，須由參賽隊伍取得合法使用授權並安裝，網路資訊安全控管由參賽隊伍自行負責，不得使用違法盜版軟體或有網路駭客破壞之行為。
- (九) 參賽隊伍繳交之各類文件不得造假。
- (十) 參賽作品於參賽期間，不得同時參加其他競賽，參賽者亦不得將其著作權轉移予他人，若發生此情形將取消參賽資格。
- (十一) 獲獎者，其成果需同意無償提供主辦單位任何形式使用，並簽署著作財產權讓與同意書，主辦單位有權對得獎作品進行修改、攝影、出版、著作、公開展示及發行各類型態媒體宣傳或授權他人供非營利使用之權利，得獎者不得提出異議，並應配合提供相關資料予主辦單位，並不另支付日後使用稿費及版稅。
- (十二) 得獎隊伍須於獲獎之後一年內，配合主辦單位進行作品之上架、公開展示，不限於線上使用、實體活動及相關競賽文宣活動。

- (十三)開放資料僅得依本競賽要點之規定，用於參賽作品，並應以如下方式標示來源：「資料集名稱，原住民族委員會，資料集時間，最後瀏覽日」。但不得默示或明示地主張或暗示，資料之使用與主辦單位間有任何關聯、贊助或背書關係。且若違反本競賽要點之任一規定或法令時，**即不得繼續使用**。
- (十四)開放資料僅得為無償、公益、學術研究、教育之利用，禁止申請廣告或其他任何以商業或營利為目的之利用。利用時請以如下方式標示來源：「資料集名稱，原住民族委員會，資料集發佈時間，最後瀏覽日」。但不得默示或明示地主張或暗示，資料之使用與主辦單位間有任何關聯、贊助或背書關係。且若違反本競賽要點之任一規定或法令時，**即不得繼續使用**。
- (十五)參加之評審資料一律不予退件，如有需要請事先自行預留底稿。
- (十六)比賽進行中如果發生任何技術、非技術的問題，或因其他任何主辦單位無法掌控之問題導致影響競賽之正常進行，主辦單位得結束、延後、調整比賽活動。
- (十七)參賽者違反注意事項第(一)至(十二)點，或者有任何違法情事，主辦單位有權利取消參賽者資格並追回已得之獎金與獎項，且得公告之。如因此造成主辦單位、執行單位、指導單位或任何第三人之權益損失，參賽者須自負全部責任，不得異議。
- (十八)本競賽要點與注意事項，如有未盡事宜，主辦單位保留各項競賽辦法解釋及變更之權利，將以活動網站公告為主。

## 十二、聯絡方式

活動聯絡人：涂小姐/謝小姐

TEL: (02)2553-3988 轉 602、357      FAX：(02)25531319

### 十三、決賽暨頒獎典禮地點交通資訊

地點：中國文化大學進修推廣部建國本部大夏館國際會議廳

地址：台北市建國南路二段 231 號 B1

捷運：文湖線科技大樓站，步行右轉和平東路後約 15 分鐘。

公車：台北市公車可搭乘 3、15、15(萬美線)、18、52、72、72(直達)、207、211、235、237、278、284、284(直行)、295、298、662、663、和平幹線、敦化幹線公車在龍門國中(安東市場)站。



資料來源：中國文化大學推廣教育部

中國文化大學推廣教育部大夏館地理位置圖

附件 1

# Open Data 玩創意~原住民族文化觀光 APP 大賽

## 文件檢查確認表(初賽)

作品名稱		
隊伍名稱		
學生姓名		
指導老師		
項目	繳交資料	備齊打勾 <input checked="" type="checkbox"/>
1	1.文件檢查確認表	<input type="checkbox"/>
2	2.報名表	<input type="checkbox"/>
3	3.著作財產權讓與同意書正本(1 人 1 張)	<input type="checkbox"/>
4	4.計畫構想書 5 份	<input type="checkbox"/>
5	5.計畫構想書電子檔光碟 1 份	<input type="checkbox"/>

寄送地址：103 台北市承德路二段 239 號 6 樓

收件人：「Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽」活動小組收

聯絡電話：(02)2553-3988 轉 602、357 涂小姐、謝小姐

**【注意事項】**：請務必於 102 年 10 月 14 日(一)前送(寄)達，逾時不收。



# Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽

## 報名表(校園組)

參賽作品名稱				
參賽隊伍名稱				
參賽者 基本資料	隊員 1(領隊)	隊員 2	隊員 3	隊員 4
姓名				
就讀學校				
就讀科系(所)				
年級				
學號				
聯絡電話				
E-MAIL				
指導老師基本資料				
姓名		學校/系所		
E-MAIL		聯絡電話		
<p>一、本組參加 Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽，並同意遵守競賽規則與規範，若有違規情形，即放棄參賽資格，並自負法律責任。</p> <p>二、作品使用下列他人著作、商標、專利、肖像、隱私、個人資料，該素材的名稱、權利名稱、權利人名稱與已取得事前書面同意之保證，列表如下：</p> <p>範例：1、體驗蘭嶼-來去逛山，蘭嶼鄉公所，著作權，保證已取得事前書面同意。</p> <p>全隊隊員簽名：</p>				
中華民國      年      月      日				

請浮貼學生證正面影本	請浮貼學生證反面影本
請浮貼學生證正面影本	請浮貼學生證反面影本
請浮貼學生證正面影本	請浮貼學生證反面影本
請浮貼學生證正面影本	請浮貼學生證反面影本

# Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽

## 報名表(社會組)

參賽作品名稱				
參賽隊伍名稱				
參賽者 基本資料	隊員 1(領隊)	隊員 2	隊員 3	隊員 4
姓名				
服務單位名稱				
聯絡電話				
E-MAIL				
<p>一、本組參加 Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽，並同意遵守競賽規則與規範，若有違規情形，即放棄參賽資格，並自負法律責任。</p> <p>二、作品使用下列他人著作、商標、專利、肖像、隱私、個人資料，該素材的名稱、權利名稱、權利人名稱與已取得事前書面同意之保證，列表如下：</p> <p>範例：</p> <p>1、體驗蘭嶼-來去逛山，蘭嶼鄉公所，著作權，保證已取得事前書面同意。</p> <p>全隊隊員簽名：</p> <p style="text-align: right;">中華民國      年      月      日</p>				

# Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽

## 著作財產權讓與同意書

本人 (以下簡稱立書人) 以「 (以下簡稱投件作品) 參加行政院原住民族委員會 (以下簡稱原民會) 所舉辦之「Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽」，並同意以下聲明事項：

- 1.立書人之投件作品若獲得「Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽」獎項(含前 3 名及佳作)，同意將投件作品之著作財產權，於公布立書人得獎時起無償讓與行政院原住民族委員會，並承諾對行政院原住民族委員會不行使著作人格權。
- 2.立書人保證投件作品係自行創作，絕無侵害他人之智慧財產權或其他權利。如投件作品內容有利用第三人之著作權，立書人保證已取得第三人之同意或授權，立書人並保證該第三人對行政院原住民族委員會就投件作品之利用不得主張任何權利。
- 3.如因立書人之投件作品與第三人有任何侵權爭議、糾紛、主張或控訴等情事時，立書人應立即出面負責處理解決，並自負一切法律責任。如因此導致行政院原住民族委員會受有任何損害時，立書人應負賠償責任。
- 4.立書人保證投件作品並未經公開發表，且未曾參與國內外任何競賽或內容有促銷商品之嫌。立書人如有違反本同意書之內容者，行政院原住民族委員會得取消投件作品之獲獎資格，立書人並應立即將所受獎項全數返還予行政院原住民族委員會。

此致

行政院原住民族委員會

立書人：

(簽名及蓋章)

身分證字號：

戶籍地址：

中華民國 年 月 日

註：1. 若投件作品係二人以上共同完成，請個別簽署本同意書。

2. 請於報名時，併同相關資料檢附本同意書。

# Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽

## 初賽(計畫構想書)

### 《目錄》

第一章、參賽團隊介紹(原住民族文化研究團體或老師)

第二章、設計主體分析(如：參賽之原住民族族群、部落)

部落背景現況、當地旅遊市場分析、競爭力分析、遊客類型分析...等

第三章、創意說明

創意主題、創意動機

第四章、APP應用設計

APP功能架構、系統流程、使用者對象分析、APP應用形式、內容描述、使用情境

第五章、實用性分析與價值

請說明旅遊觀光市場需求與作品可帶動之效益與價值及可行性分析

第六章、預期效益

第七章、參考文獻

# Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光 APP 大賽

## -決賽(APP 創意開發)

基本資料	
參加組別	<input type="checkbox"/> 校園組 <input type="checkbox"/> 社會組
隊伍名稱	
作品名稱	
APP 創意設計與行銷構想	
軟體描述： (500字內)	
應用類型與描述： (ex：工具類、多媒體、遊戲類..等)	
開發規劃： (2,000字內)	(請階段性描述此計畫開發動機、應用價值、行銷策略等具體執行內容)
效益評估： (500字以內)	
使用 Open Data 資料集說明	(請列出使用本計畫提供之哪一個 Open Data 資料集)
支援語言： (可複選)	<input type="checkbox"/> 中文 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 其他_____
預計支援解析度： (可複選)	<input type="checkbox"/> QVGA(240x320) <input type="checkbox"/> WQVGA(240x400) <input type="checkbox"/> FWQVGA(240x432) <input type="checkbox"/> HVGA(320x480) <input type="checkbox"/> WVGA(480x800) <input type="checkbox"/> FWVGA(480x854) <input type="checkbox"/> HD720*1280 <input type="checkbox"/> QHD540*960 <input type="checkbox"/> WSVGA600*1024 <input type="checkbox"/> WXGA800*1280 <input type="checkbox"/> 通用解析度
預計支援版本： (必選一種)	Android 版本___以上 iOS版本___以上

應用程式流程示意與說明(包含各功能說明與功能畫面)		
<p>應用程式流程示意與說明 (可依內容自行增加頁數)</p>	<p>手機畫面一</p>	<p>使用情境與應用說明</p>
	<p>手機畫面二</p>	<p>使用情境與應用說明</p>
	<p>手機畫面三</p>	<p>使用情境與應用說明</p>

### 【蒐集個人資料告知事項暨當事人同意書】

為參加行政院原住民族委員會主辦、中華民國資訊軟體協會及財團法人工業技術研究院執行之「Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光APP大賽」，於競賽活動期間提供個人資料予本競賽主辦與執行單位，做為競賽活動期間身分確認與活動聯繫之用，競賽活動結束後保留姓名、學校/科系、電話、手機與E-mail五項資料，做為日後與競賽活動相關訊息聯繫之用。為落實個人資料之保護，依照個人資料保護法第8條規定進行蒐集前之告知：

1. 蒐集之目的：蒐集目的在於競賽活動期間參賽者身分確認與活動聯繫及競賽活動結束後配合「原住民族文化觀光開放資料加值應用服務」計畫推廣之用，提供予行政院原住民族委員會、中華民國資訊軟體協會及財團法人工業技術研究院，其法定特定目的項目編號為其他公共部門執行相關業務(172)。
2. 蒐集之個人資料類別：包含辨識個人者(C001)、個人描述(C011)、職業(C038)、學校紀錄(C051)、資格或技術(C052)、職業專長(C054)、學生紀錄(C057)。
3. 個人資料利用之期間、地區、對象及方式：
  - (1) 利用期間：本同意書第一條所列之公司、團體得因政府之規定或蒐集目的消失時，依個人資料保護法第十一條進行個資的刪除及停止處理利用，將不另行通知提供個資當事人。
  - (2) 利用地區：您的個人資料除另外告知外，將提供本同意書第一條所列之公司、團體在中華民國境內利用。
  - (3) 對象及方式：您的個人資料將於本同意書第一條所載之目的利用之，本同意書第一條所列之公司、團體將利用您所提供之Email與聯絡電話，通知您競賽活動相關資訊。
4. 個人資料之權利：您可依個人資料保護法第3條規定，來電02-25533988行使相關權力，本會得依個人資料保護法第14條規定酌收必要之成本費用。
5. 若您不願意提供真實且正確完整的個人資料，將導致無法收到本同意書第一條所列之公司、團體之競賽活動相關訊息。

本人已閱讀完畢上方之個人資料告知事項，並同意提供本人之個人資料予本同意書第一條所列之公司、團體做相關蒐集、處理及利用：

姓名：\_\_\_\_\_ (立同意書人)

年齡：\_\_\_\_\_ 性別：\_\_\_\_\_

就讀學校：\_\_\_\_\_ 科系：\_\_\_\_\_ 年級：\_\_\_\_\_

電話：\_\_\_\_\_ 手機：\_\_\_\_\_ E-Mail：\_\_\_\_\_

中 華 民 國                      1   0   2                      年                      月                      日



### 【蒐集個人資料告知事項暨當事人同意書】

為參加行政院原住民族委員會主辦、中華民國資訊軟體協會及財團法人工業技術研究院執行之「Open Data 玩創意!!原住民族部落觀光APP大賽」，於競賽活動期間提供個人資料予本競賽主辦與執行單位，做為競賽活動期間身分確認與活動聯繫之用，競賽活動結束後保留姓名、學校/科系、電話、手機與E-mail五項資料，做為日後與競賽活動相關訊息聯繫之用。為落實個人資料之保護，依照個人資料保護法第8條規定進行蒐集前之告知：

1. 蒐集之目的：蒐集目的在於競賽活動期間參賽者身分確認與活動聯繫及競賽活動結束後配合「原住民族文化觀光開放資料增值應用服務」計畫推廣之用，提供予行政院原住民族委員會、中華民國資訊軟體協會及財團法人工業技術研究院，其法定特定目的項目編號為其他公共部門執行相關業務(172)。
2. 蒐集之個人資料類別：包含辨識個人者(C001)、個人描述(C011)、職業(C038)、資格或技術(C052)、職業專長(C054)。
3. 個人資料利用之期間、地區、對象及方式：
  - (1) 利用期間：本同意書第一條所列之公司、團體得因政府之規定或蒐集目的消失時，依個人資料保護法第十一條進行個資的刪除及停止處理利用，將不另行通知提供個資當事人。
  - (2) 利用地區：您的個人資料除另外告知外，將提供本同意書第一條所列之公司、團體在中華民國境內利用。
  - (3) 對象及方式：您的個人資料將於本同意書第一條所載之目的利用之，本同意書第一條所列之公司、團體將利用您所提供之Email與聯絡電話，通知您競賽活動相關資訊。
4. 個人資料之權利：您可依個人資料保護法第3條規定，來電02-25533988行使相關權力，本會得依個人資料保護法第14條規定酌收必要之成本費用。
5. 若您不願意提供真實且正確完整的個人資料，將導致無法收到本同意書第一條所列之公司、團體之競賽活動相關訊息。

本人已閱讀完畢上方之個人資料告知事項，並同意提供本人之個人資料予本同意書第一條所列之公司、團體做相關蒐集、處理及利用：

姓名：\_\_\_\_\_ (立同意書人)

性別：\_\_\_\_\_

學校名稱：\_\_\_\_\_ 科系：\_\_\_\_\_

電話：\_\_\_\_\_ 手機：\_\_\_\_\_ E-Mail：\_\_\_\_\_

中 華 民 國                      1   0   2                      年                      月                      日



「Open Data 玩創意!!原住民族文化觀光 APP 大賽」報名參賽資料  
專用信封

掛 號

貼 足  
掛號郵資

參賽單位： 報名流水編號(共四碼)：  
參賽隊名：  
聯 絡 人： 聯絡電話：  
寄件地址：□□□

103 台北市大同區承德路 2 段 239 號 6 樓 (中華民國資訊軟體協會)  
「Open Data 玩創意!!原住民族文化觀光 APP 大賽」 活動小組收

注意事項：

每一郵件包裹或信封限一作品報名資料，資料不全或不符規定者將不予受理。

報名資料請以掛號郵件或快遞包裹寄發或親送，如以平信郵寄發生遺失或延誤而致無法參賽，由參賽隊伍自行負責，務必於 10/14(一)前送達本單位。