

## 2019 年全國大專校院智慧創新暨跨域整合創作競賽簡介

2019 年全國大專校院智慧創新暨跨域整合創作競賽為往年兩項競賽「全國大專校院軟體創作競賽」以及「微電腦應用系統設計創作競賽」之整併，隨著行動網際網路的普及與物聯網雲端服務環境的蓬勃發展，運用共享群作與集體智慧來解決各式各樣問題，包含巨量數據分析、人工智慧、晶片設計、雲端運算、虛擬擴增實境、電子商務等創造高附加價值的「數位經濟」時代已來臨。數位國家創新經濟也是政府目前的重要施政目標之一，而數位軟體人才在數位經濟時代扮演非常關鍵性的角色。為了協助推動數位軟體人才培育之工作，因此本部資訊及科技教育司委託國立中央大學舉辦校園智慧創新創作競賽，以及協助創作成果價值創造之工作。

此次競賽項目共分為 5 個組別，分別是(1)物聯網組；(2)智慧機器組；(3)數位永續科技；(4)體感互動科技組；(5)電商與金融科技組。此外，在競賽過程中，亦規劃辦理訓練營，使學生了解符合軟體開發流程的規範及如何撰寫相關文件。比賽評分標準不只強調作品創意性及完整性，更注重是否符合系統或軟體開發流程的規範及相關文件之撰寫。使這些參賽學生得以學會業界開發系統或軟體的流程，可以盡早融入公司的開發團隊。

108 年計有 73 所大專校院、304 個團隊報名參賽，評審委員會由主辦單位邀請產官學研之學者專家擔任，參賽作品經初賽文件及決賽實地測試兩階段審查，評選出獲獎之隊伍。經初賽文件審查，入圍決賽計有 94 個隊伍，決賽實地測試則於今(108)年 11 月 3 日在國立中央大學舉辦，擇優評選各組第 1 名 4 隊、第 2 名 9 隊，第 3 名 13 隊及佳作 17 隊，共計 43 隊獲獎。

對於本次競賽之指導教授與學生，本部將頒予獎狀，並另頒發 5 千元至 10 萬元不等的獎金，以資鼓勵。另主辦單位彙集以上優秀團隊製作得獎作品集，期能蓄積能量，使本競賽能有更驚豔的跨域作品產出。

## 2019 年 ITSA 全國大專校院程式設計極客挑戰賽簡介

為培養跨域應用人才、推廣程式創作風氣、普及數位創新素養，以及接軌產業發展趨勢，以達到完備跨領域數位應用人才培育機制，擴大跨域人才培育規模之願景，故本部資訊及科技教育司委託國立成功大學舉辦「2019 年 ITSA 全國大專校院程式設計極客挑戰賽」。

本競賽為一全國性的跨域程式競賽，係本部智慧創新跨域人才培育計畫所建立學生程式設計能力養成機制的一環，提供來自全國大專校院相關系所學生進階挑戰、大展身手的機會。依據不同主題分為(1)資訊系統與網頁設計應用組、(2)互動多媒體設計與整合應用組；且設有初賽與決賽兩階段競賽。

2019 年 ITSA 全國大專校院程式設計極客挑戰賽有來自 27 所學校、77 個團隊報名參加。本競賽初賽於今(108)年 9 月 25 日舉行，實際參加初賽且確實上傳作品者，共計 62 隊。初賽評審方式是以設計規格及完成度評比成績(各分項計分依題目中說明)，將由評審委員依報名該組之隊伍數及初賽整體表現，由評審委員決定最後入選決賽之隊伍數量。決賽則於今(108)年 10 月 19 日在國立成功大學舉辦。決賽當天共計 34 隊報到參賽。決賽評審方式是依各組分開評選獲獎隊伍，由評審委員針對參賽隊伍所繳交之檔案進行相關驗證，確認其作品是否符合設計規定。評分是以完成題目所要求之設計規格為要件，依評分結果擇優錄取。

競賽命題與評審團隊係由主辦單位邀請學界與產業界學者專家共計 13 人組成，初賽複審結果共計 39 隊入圍決賽：資訊系統與網頁設計應用組共計有 33 隊晉級；互動多媒體設計與整合應用組共計有 6 隊晉級。而決賽複審結果共計 18 隊獲獎，其中資訊系統與網頁設計應用組共計有 14 隊獲獎：第 1 名 1 隊、第 2 名 1 隊、第 3 名 1 隊、佳作 11 隊；互動多媒體設計與整合應用組共計有 4 隊獲獎：第 1 名從缺、第 2 名 1 隊、第 3 名 1 隊、佳作 2 隊。本部頒予獎狀，並另頒發 5 千元至 5 萬元不等的獎金，以資鼓勵。