

# 中華電信

## 5G 創新應用大賽

### 【競賽辦法】

主辦單位：中華電信股份有限公司

執行單位：智趣王數位科技股份有限公司

賽事網頁：<https://cht5g.emome.net/>

## 目錄

一、關於大賽 .....	3
二、競賽辦法 .....	3
1. 主題說明 .....	3
2. 參賽對象/資格 .....	5
3. 活動時程 .....	5
4. 初賽評選資料繳交 .....	6
5. 決賽評選資料繳交 .....	7
三、活動獎項 .....	8

## 一、關於大賽

中華電信持續拓展「廣結盟」策略，攜手各界打造國內 5G 產業生態圈。並期望透過 5G 創新應用大賽激發學生、產業界及新創團隊利用 5G 高速率、低延遲、大連結的特性，創造出各種多元且創新的智慧應用，讓有潛力的作品未來有機會可以實際落地應用，優化民眾生活的便利性，更期許藉由此賽事激發台灣 5G 產業發展，創造更多商機，邁向國際舞台！

## 二、競賽辦法

### 1. 主題說明

著重中華電信業務連結性為目的，呼應國內上中下游 5G 生態鏈，依循六大領域為發想主題，運用 5G 通訊技術並結合智慧終端裝置，將創意與實踐性導入各商業領域中，開創出 5G 創新的應用與服務。

#### ➤ 賽事主題：

#### 智慧交通

基於本公司長期在交通領域耕耘場域應用，研究需要 5G 效能的智慧交通服務，提供高可靠的 5G 端到端通訊解決方案與創新應用及商業模式。

應用內容建議發展方向如下(不限此範圍):

- 智慧道路應用服務
- 車聯網 C-V2X 應用
- 智慧車流分析
- 智慧運輸解決方案
- 交通管理戰情中心
- 路邊及路外停車格在席偵測解決應用方案
- 5G 網路切片(低延遲、保證頻寬)在智慧城市交通上的應用

#### 智慧醫療

運用 ICT 整合技術降低醫療成本，提升效率及品質，進化醫療領域應用。以智慧醫院為核心，透過物聯網、大數據及資料庫整合應用，進一步實現精準健康的目標。

應用內容建議發展方向如下(不限此範圍):

- 醫療照護 (AI、數據、會診等)
- 公衛監測
- 寵物智慧醫療平台
- 樂活社區 (老年照護、陪伴、娛樂等)
- 智能藥局

### 智慧製造

以 5G 專網服務為核心，整合邊緣運算系統、高畫質攝影機、機器手臂、AI 影像分析、資安防護技術，推出具中華電信利基的 5G 智慧製造解決方案。

應用內容建議發展方向如下(不限此範圍):

- 5G 生產戰情管理作業平台
- 5G + AIoT 感測系統
- AI 影像製程深度學習辨識應用
- 5G AI 工安風險偵測告警
- 5G 無人搬運車、5G 無人巡檢車

### 智慧巡檢

5G 陸海空全面智慧巡檢，以 5G AI 行動影像科技，運用無人載具、酬載陸巡穿戴式、機載式等行動 AI 影像智能終端及先進 AI 識別技術，達到聯合巡檢與即時通報，大幅提升巡檢效率及應變能力，包含：陸地巡檢、海上巡檢、空中巡檢、三維整合巡檢應用。

應用內容建議發展方向如下(不限此範圍):

- 無人載具(如：無人機、無人船、水下海事機器人...等)巡檢應用
- AI 分析影像數據
- 雲端智慧影像辨識(如車牌辨識、人臉辨識)
- 即時辨識警報通知(如贓車資料、黑名單)

### 智慧娛樂

呼應智慧生活之娛樂、便利，賽事項目聚焦於一般消費者所使用。

應用內容建議發展方向如下(不限此範圍):

- 高音質影音娛樂：影音串流結合邊緣運算創造跨領域應用，例如：互動體感、AI 辨識
- AR/VR/XR 遊戲與生活應用：引進高品質 AR/VR 內容及知名 IP，結合 AI 及雲網技術，創造創新沉浸式遊戲/娛樂體驗(如多視角賽事等)

- AI 智慧助理於居家場域的應用：運用 AIoT 及自然語言互動等 API，結合環境運算的居家場域數據蒐集，打造出家庭生活情境的智慧化應用服務

### 元宇宙虛實整合

運用 5G 高速率、低延遲、大連結等網路特性，結合 360 數位場景與融合真實世界人物的互動技術，搭配 AIoT 等終端設備，其服務範疇包含導覽展銷、藝文活動、職場訓練、工業巡檢、醫療照護等面向。

應用內容建議發展方向如下(不限此範圍):

- 異地共演
- 多視角觀演
- 沉浸式體驗
- 虛擬實境 VR 導覽
- 擴增實境 AR 導覽
- AVR 互動教學

## 2. 參賽對象/資格

- **校園組**：在校學生或應屆畢業學生(可跨校、跨年級組隊報名)，並填寫指導老師至多 2 位
- **社會組**：社會人士、一般個人、新創團隊、企業組織、相關產業人士及各領域的 Makers 皆可參加。
- 每隊 1~6 人組隊，團隊成員中需至少一位具中華民國(臺灣)國籍
- 每隊須有 1 人為團隊代表人，代表人需負責與執行單位聯繫、確認參賽文件與獎金領取。

## 3. 活動時程



#### 4. 初賽評選資料繳交

初賽提交資料	項目	說明
1. 身份證明文件	必繳	社會組(身份證)、校園組(學生證)
2. 作品提案規劃書	必繳	內容詳見說明
3. 作品短片說明	選填	可提供介紹影片的連結網址，其內容以可清楚介紹作品為主

- ◆ 參賽隊伍須於 2023/9/1(五)中午 12:00 前，於活動官網填寫報名資料並上傳初賽參賽文件，即可完成報名(報名活動期間可修改相關資料)，參賽文件未於期限內繳交齊全者，則視同放棄參賽資格。

作品提案規劃書	
1. 作品主題說明	6. 商業模式
2. 作品特色	7. 預期成果
3. 設計理念	8. 開發工具及其他相關說明
4. 架構說明	9. 參考資料
5. 使用情境	10. 可自行補充增列項目說明

- ◆ 作品文件以 A4 規格製作(WORD、PDF 檔案格式擇一)，需標明頁碼。內容字體不得小於 12pt，建議在 15 頁以內(不含封面、封底、目錄與參考書目)，繳交時以隊伍名稱為檔名進行上傳，檔案大小不得超過 20MB。
- ◆ 作品提案規劃書第一~七項為必須之內容

#### 初賽評分依據：

編號	項目	說明	百分比
1	創意/創新表現度及業務連結性	市場上尚未看到的創新應用或是此應用可以改善或解決現有問題，作品以可連結中華電信重點業務為核心目標。	40%
2	5G 連結性	作品可充分突顯 5G 特性及運用 5G 必要性。	40%
3	商業價值及市場性	作品具備實際商轉可能性及商業模式獲利空間，且符合市場需求及接受度。	10%
4	整體表現/使用者體驗度	所有視覺介面的設計、末端感測設備、商業行為、資料收集等	10%

## 5. 決賽評選資料繳交

決賽提交資料	項目	說明
1. 決賽參賽同意書	必繳	確認出席決賽
2. 決賽評選簡報	必繳	決賽前繳交

### 決賽評分依據

編號	項目	說明	百分比
1	技術性及業務連結性	強調產品技術及功能完整，並具備產品生命持續性及未來擴充性，以可連結中華電信重點業務為核心目標。	35%
2	商業價值及市場性	作品實際商轉可能性及其商業模式具備獲利空間，且符合市場需求及接受度。	35%
3	永續性及未來性	作品是否具延續性並可於實際場域運作，具備未來潮流前瞻性。	20%
4	整體表現/ 使用者體驗度	所有視覺介面的設計、末端感測設備、商業行為、資料收集等。	10%

- ◆ 將由業界及學界專業評審組成評審團，入選決賽隊伍需於指定時間及地點上台簡報作品，報告時間以 10 分鐘為限，進行現場簡報及作品 Demo，依據隊伍現場表現進行綜合評分。
- ◆ 獲獎隊伍將於頒獎典禮暨成果展時公布獎項。
- ◆ 未入選隊伍，可向執行單位申請參賽證明。

活動官網：<https://cht5g.emome.net/>

客服電話：(02)2325-7188#987

聯絡時間：週一至週五 10:00—17:00

客服信箱：CHT-5G@smartfun.com.tw

### 三、活動獎項

#### 校園組

獎項	數量	獎金(新台幣)
冠軍	1 組	200,000 元
亞軍	1 組	150,000 元
季軍	1 組	100,000 元
最佳創意獎	1 組	50,000 元
最佳應用獎	1 組	50,000 元
最佳技術獎	1 組	50,000 元
決賽入圍金	15 組	10,000 元

#### 社會組

獎項	數量	獎金(新台幣)
冠軍	1 組	250,000 元
亞軍	1 組	180,000 元
季軍	1 組	120,000 元
潛力商品獎	1 組	100,000 元
決賽入圍金	10 組	10,000 元

**活動總獎金 150 萬元**



## 2023 中華電信「5G 創新應用大賽」參賽注意事項

參賽者保證已確實瞭解「5G 創新應用大賽」下列規定，並同意予以遵守：

1. 每隊 1~6 人組隊，團隊成員中需至少一位具中華民國（臺灣）國籍。
2. 參賽者需檢附身分證、學生證之影本供執行單位查驗組別身分，若至報名截止日期未滿 18 歲之參賽者，需另檢附法定代理人同意書。
3. 參賽隊伍於初賽報名截止時間後，不得更換隊員或更新參賽文件，經查證後主辦單位有權取消該參賽隊伍之參賽資格。
4. 2021~2022 年中華電信 5G 創新應用賽事得獎之作品不得參賽 2023 中華電信 5G 創新應用大賽。
5. 參賽團隊若與中華電信合作已上架作品或為專案合作之廠商，將取消其參賽資格。
6. 參賽隊伍報名時檢附作品提案規劃書，並可增加介紹影片，不限設備拍攝，說明參賽作品創意跟概念，以利評審參考。
7. 參賽者擔保各項報名及繳交資料正確無誤，並擔保其參賽作品（係指作品本身、作品提案規劃書、簡報之檔案、紙本）係參賽者原創。
8. 參賽者行為與作品必須遵守相關法令規定及道德規範，作品內容不可有違反善良風俗等議題，如有違反，主辦單位有權取消該參賽者或其所屬參賽隊伍之參賽資格或得獎資格。
9. 參賽者可多件投稿（作品須分開報名），但是入選決賽，以單件得分最高為主。
10. 參賽者擔保參賽作品不侵害他人之智慧財產權，如需引用他人智慧財產權，需取得當事人之書面同意，若有侵害他人智慧財產，主辦單位有權取消其參賽資格或得獎資格，參賽者並同意負擔一切法律責任。
11. 入選決賽隊伍使用之伺服器硬體設備、作業系統及其他相關軟體、需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。
12. 若使用違法盜版軟體或有網路駭客破壞之行為，經檢舉告發屬實，需自負法律責任，主辦單位得取消參賽隊伍資格並追回自主辦單位取得之獎金及相關產品。
13. 參賽隊伍若需於比賽會場架設非屬主辦單位提供之硬體設備及軟體，需於比賽前事先取得主辦單位知悉並同意，若於比賽會場有干擾其他比賽進行情事，主辦單位得要求該參賽隊伍停止使用該軟、硬體。
14. 賽事進行中如果發生任何技術性或非技術性之問題，或因其他任何主辦單位無法掌控之問題，導致影響本賽事之正常進行，主辦單位得結束、延後、調整比賽活動。
15. 參賽者必須同意主辦單位將作品及活動期間之錄音、拍照、錄影及文字等紀錄發表於中華電信相關平台及大賽活動網站與其他相關場合，供製作賽事影片、宣傳使用之權利。
16. 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憑單；如價值達 NT\$20,000 元以上，將預先扣取 10% 稅款；得獎獎金最晚於頒獎典禮後 1-2 個月內兌現。

17. 各獎項由評審委員是參賽作品水準議定，必要時得以「從缺」方式辦理，若因何情況取消參賽及得獎資格，不另外辦理遞補事宜。
18. 主辦單位具有與決賽參賽者作品優先洽談合作或商轉等權利。
19. 進入決賽之團隊，由賽事評審於決賽日依據各團隊實際展示作品與簡報進行評選。
20. 參賽者應尊重評審委員會之決定，對評審結果不得異議。為求競賽之品質，評審委員會有權更動入圍隊伍之數目與獎項。
21. 主辦單位有權保留任何參賽隊伍之得分成績，參賽者不得異議。
22. 主辦單位保留修改本辦法之權利，參加活動者一旦參加本活動，則表示同意接受本辦法之拘束，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。
23. 主辦單位中華電信與執行單位《智趣王數位科技》向您蒐集其電子郵件、電話、身分證影本、學生證影本等資料，蒐集之目的係作為本次活動聯繫、查驗之用。主辦單位將於蒐集後自行或委託第三人於上述蒐集目的範圍內處理或使用您的個人資料。您可依法向主辦單位請求查詢閱覽、製給複製本、補充更正、停止蒐集處理利用或刪除您所提供的個人資料。