



2019 通訊大賽 - Connections for Next 聯網未來挑戰賽

經濟部工業局網通產業發展推動辦公室

策略與使命

發掘人才

自2002年
產業發掘人才、注入新能量

動態訂定

根據產業發展脈動
動態訂定競賽主題

人才 9,000+

超過9,000位優秀人才
透過本競賽平台進入產業服務或成立新創

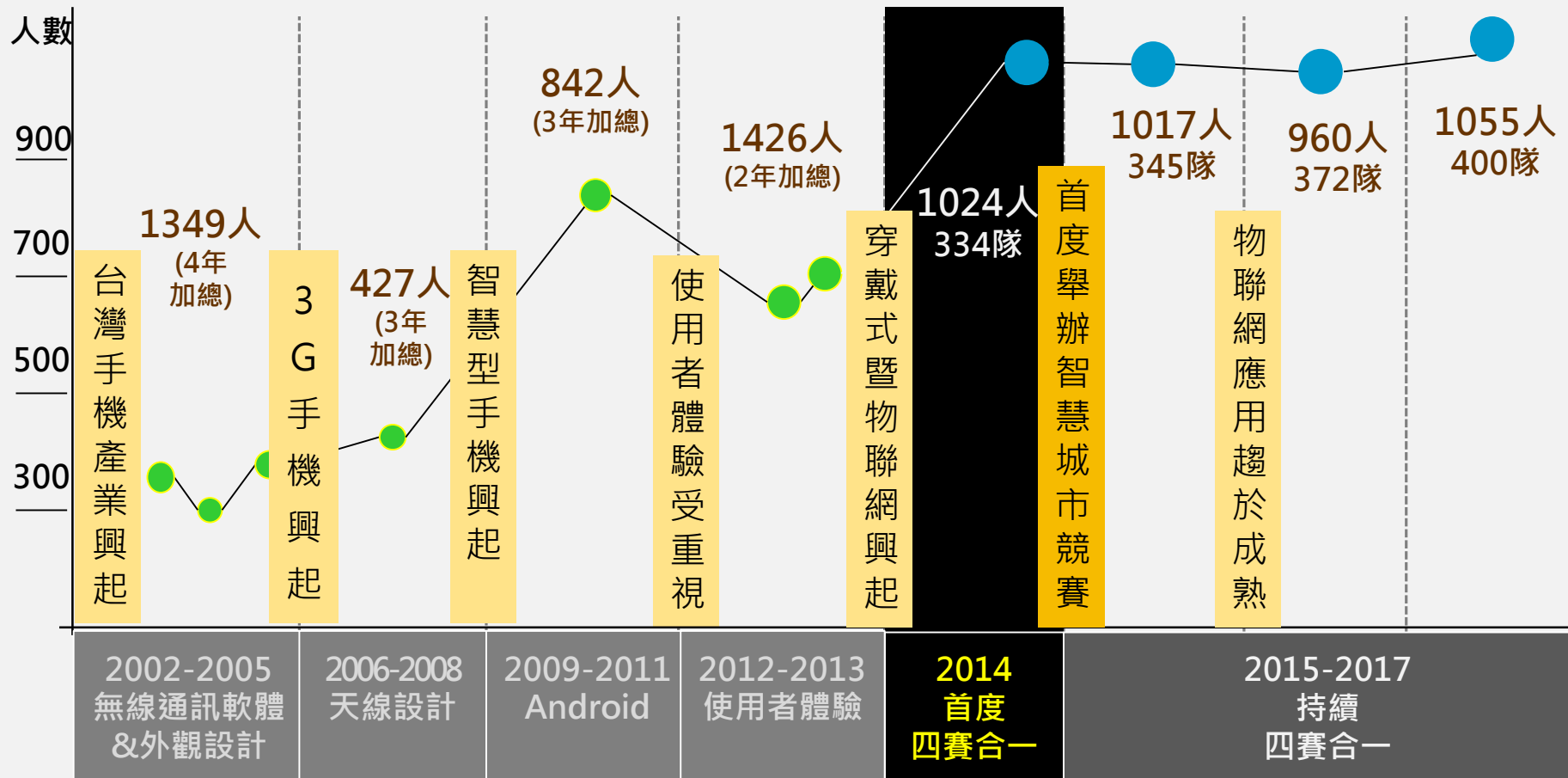


依產業脈動設計主題 參賽數穩定成長

2018通訊大賽
三大主題

- 1) 智慧聯網創新應用
- 2) 5G多天線系統設計
- 3) 物聯網開發

團隊 227 組
參賽 616 人



通訊大賽特色

1 全部實作

提高未來商品化可能



2 業界參與及支持

所有獎金、業師、評審



3 鼓勵跨領域合作

健康、農業、教育



培育通訊關鍵人才 扮演產業尖兵

根據過往經驗，參與的學生普遍有嶄露創業積極度、無死讀書特質，這是業界需要的！

投入產業貢獻專長

- ★ 許多參賽選手進入通訊大賽贊助企業服務，包括聯發科、廣達、鴻海、仁寶、中華電信、達創、Google、宏達電等大廠
- ★ 過去參賽選手目前已為業界中階主管，現於競賽擔任評審或業師



繼續於相關領域深入研究

- ★ 如2014亞軍團隊成員，現服務於交大網路測試中心繼續深化SDN研究，並代表參加國際組織ONF的標準制定運作。
- ★ 2014亞軍團隊成員，現於成大從事博士後研究，並於2016年以指導老師身分帶隊參賽。

串接產業 觸動轉型與創新

Alchemia_於Kickstarter共募資超過千萬台幣，中外媒體爭相報導。成員入選富比士30位30歲以下亞洲區最具影響力人物之一。



KitchBot_2016藍牙應用創新獎亞太區冠軍，於嘖嘖募資超過350萬台幣。目前出貨量已破2000台。



三維人以LoRa應用開發做起，曾獲TIEC補助蹲點矽谷，後發展物聯網平台系統獲得FITI 265萬創業金，也已有與電信公司合作提案地方政府停車管理及海巡署智慧港區監控計畫。



巨量移動 已成功募資 20 萬美元，目前與頂尖科技合作心電圖AF(心房顫動)AI判讀計畫，並申請城鄉補助計畫。

成果展暨頒獎典禮



邀請贊助廠商重量級主管頒獎勉勵優秀團隊
藉由成果展示及媒合露出，增加團隊曝光，鏈結更多資源



- 電子媒體
- 平面新聞
- 電視新聞
- 雜誌露出



2019 競賽特色

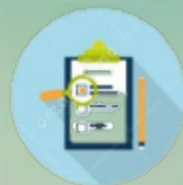
以業界趨勢融入競賽出題，鼓勵青年學子與業界人士，投入聯網創新應用設計。

1. 產品需實作，並提出未來規劃 (提出競賽後，作品至少3~6月計畫)；
2. 需提出可實際應用之情境、空間；
3. 針對入選團隊將提供加值服務培訓，強化團隊素質。



企業級業師

參賽團隊與企業級業師進行人才、技術合作協談，從中建立人脈，獲得更多合作機會與資源。



合縱連橫交流平台

使同期參賽團隊橫向找到合作伙伴共同群戰；縱向串接潛在客戶與場域，直接找到市場開拓商機



私人董事會

集合企業家/會計師/行業專家等組成私人董事會，商討真實的商場案例，尋求相互合作。



資源媒合挹注

根據需求及特點，量身提供精準資源挹注，安排商機媒點或參訪

競賽主題與架構

需為聯網應用，並運用資通訊技術

- 如
- A. 大數據分析
 - B. 人工智慧
 - C. AR/VR等資通訊技術

結合智慧終端裝置發展之創新應用服務。



以業界趨勢融入競賽出題，鼓勵青年學子與業界人士參賽，**融合理論與產業趨勢**，投入聯網創新應用設計，**縮短學用落差**，**增加人才媒合機會**。並鼓勵贊助廠商共同參與 Mentor 過程，藉此**強化參賽團隊與產業之商業媒合**。

競賽方式

Connections for Next 聯網未來挑戰賽



採線上報名

- 不限學生或社會人士，每隊1-5人
- 繳交5頁作品構想書

• **報名時間：05/01~05/31**

評審海選 (兩階段)

06/01~06/30

第一階段 書面審查 (5頁作品構想書)

評審就構想書進行書面審查，擇優進入第二階段

第二階段 口頭簡報 (3mins)

依應用類別分組報告，不區分類別評選預計**30隊**入圍
(最終入圍數由評審會議決議)

評審與團隊 見面會

07/01~07/15

1. 入圍團隊簡報，評審給予建議
2. 評審自我介紹，邀請評審擔任業師/提供諮詢時間

加值服務 培訓

07/15-09/30

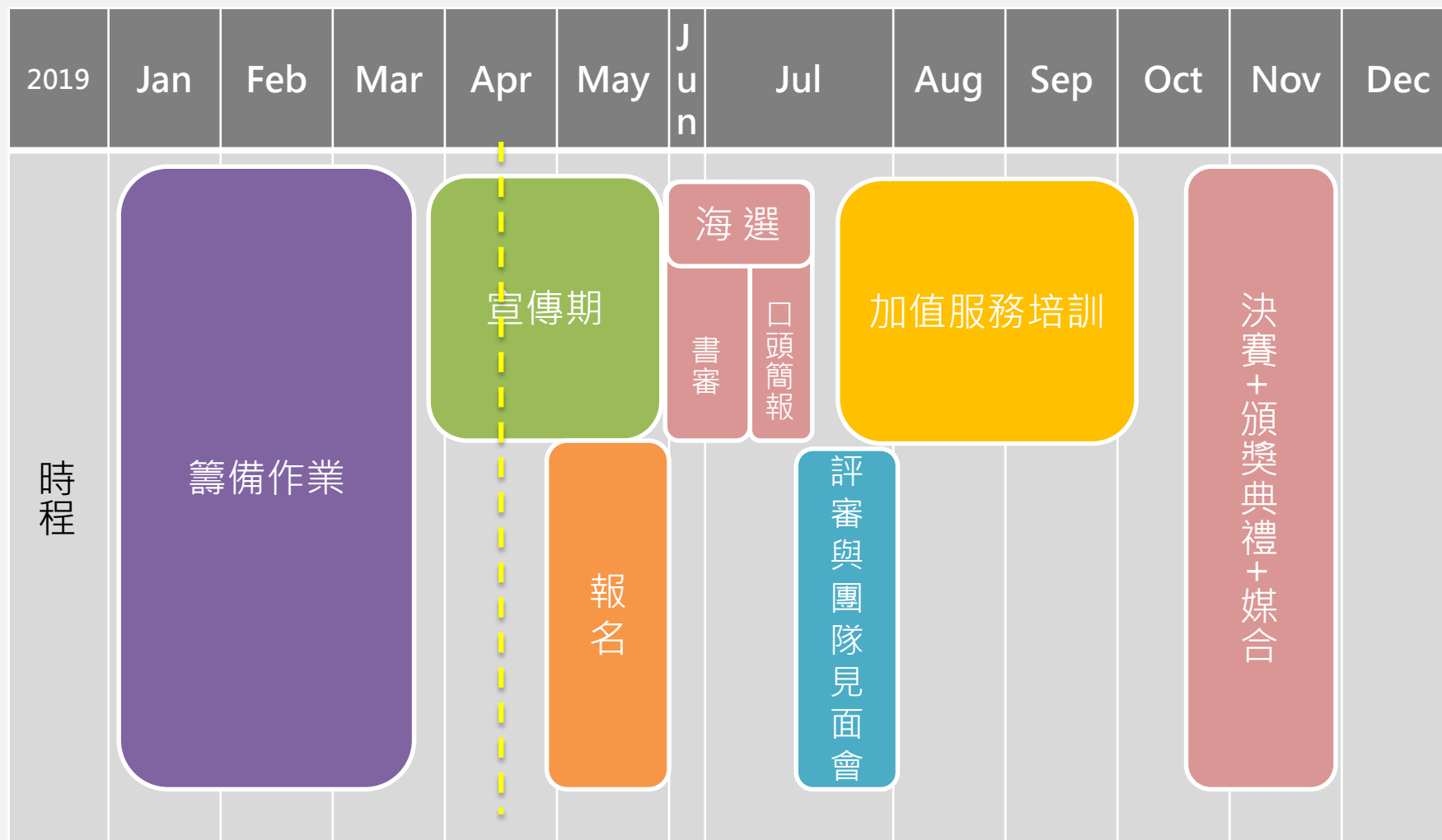
1. 商業培訓
2. 經驗培訓
3. 國際化培訓

決賽暨頒獎典禮 暨媒合

10/01-11/15

1. 入選團隊需親臨會場Demo展示
2. 評審現場評分後決定得獎結果並頒獎
3. 現場協助人才及團隊媒合

競賽時程



加值服務培訓計畫

入選團隊將以創新服務解決方案之角色定位，透過培訓，針對**特定場域**空間尋找具體商業應用，幫助**團隊相互合作/與企業價值鍊**對接等各種可能。



第一階段 簡報技巧培訓

私董會及簡報技巧訓練，並藉由團隊分組橫向找到合作伙伴共同群戰。

第二階段 內部模擬私董會

團隊分組召開私董會，議題聚焦「**如何進入市場**」；私董群為客座董監事(企業家/會計師/行業專家)，針對團隊簡報進行提問。

第三階段 外部場域私董會

實際至場域現場召開外部私董會，私董群為場域企業CEO、決策主管，議題聚焦「**團隊市場策略、以及如何帶給客戶價值**」。

其他服務培訓

經驗加值培訓 ▽

- ① 針對資通訊熱門議題以及參賽重要經驗與技能，辦理交流分享會
- ② 團隊透過參加活動增加專業知識
- ③ 相關技術性問題有機會詢問專家



商業化培訓 ▴

- ① 團隊與企業級業師進行人才、技術合作協談，從中建立人脈，獲得更多合作機會與資源。
- ② 由企業協助帶領團隊，打造具備B2B、IoT、場域解決方案的國際級公司，進軍全球市場。



國際化培訓 ▴

- ① 以客座國際籍評審、國際經驗分享、國際賽事串接等方式，提升參賽團隊國際化之實力。
- ② 孵孕優秀台灣團隊進軍國際市場的機會



其他服務培訓

跨領域輔導 ▴

- ① 針對入圍團隊領域，提供跨域領域輔導。
- ② 邀請產業界專家，分享募資簡報技巧、專利智權...等專業輔導。



Workshop ▾

- ① 針對指定開發工具的企業專題，舉辦開發者見面會
- ② 協助開發者更了解如何使用指定之開發工具進行實作



參賽資格

1. 學生及社會人士皆可組隊參加
2. 每隊由**1至5人**自由組成，成員**不得跨隊**，可設1-2位指導教授/專家
建議團隊之成員為**跨領域組合**
3. 參賽作品曾於其他競賽獲獎者仍可參加本競賽，惟需主動告知該競賽名稱及所獲獎項名稱

評分重點

1. 創新性(30%)

- 指參賽作品為目前市場上尚未出現，並改善甚至解決現有的問題
- 或參賽作品可以改善現有產品/服務不足之處。

2. 技術成熟度/實作完成度(20%)

- 作品所提出之應用服務，是否目前技術確實已可達成，且團隊確實具備相關技術與專業知識。
- 複審看作品實作完成度，也就是可實際運作及操作的程度

3. 商轉可行性(20%)

- 指參賽作品未來有機會成為商品，或其服務具商業發展潛力。

4. 未來性/永續性(30%)

- 參賽作品是否具持續性，是否能於實際場域運作/永續發展，並提出相關佐證資料/數據

獎項



獎項	名額	獎金
冠軍	1隊	NT\$500,000
亞軍	1隊	NT\$300,000
季軍	1隊	NT\$100,000
特別獎	3隊	NT\$ 50,000
入圍獎	N隊	NT\$ 10,000

➤ 最終獎項數及獎金將視當年度贊助與參賽情形而定

給優秀團隊的協助



邀請您
一起支持

台灣 青年創意實踐

