

2024 全國商業管理與資訊應用專題競賽

崑山科技大學資訊管理系主辦本全國性競賽，旨在展現青年學子團隊的創造力，提升學生學科理論與技術實務的統整，並能運用創新創意思考與知識應用能力解決問題。藉以激發團隊中領導、研發與協調之能力，並深化團隊合作精神。競賽主題不拘，徵求年輕學子提案，鼓勵學生發揮創意，呈現團隊創造力。

一、目的

- (一)增進大學及高中職學生創新創意思考與知識應用能力。
- (二)提昇大學及高中職學生對生活環境的進步與社會脈動相互結合之意識。

二、辦理單位與組織

- (一)主辦單位：崑山科技大學資訊管理系
- (二)賽務長：崑山科技大學資訊管理系許蕙纓老師
- (三)連絡人：崑山科技大學資訊管理系 競賽助理宋式鳳（0908437767，Tongphuong04@gmail.com）
- (四)競賽官網網址：<https://sites.google.com/g.ksu.edu.tw/1130607/>
- (五)競賽官網 QRCode



三、競賽重要時程

活動事項	日期
報名	2024 年 2 月 19 日(一)~2024 年 5 月 14 日(二)
繳件	2024 年 2 月 19 日(一)~2024 年 5 月 14 日(二)
初賽入圍名單公布	2024 年 5 月 15 日(三)
決賽入圍名單公布	2024 年 5 月 22 日(三)
決賽簡報繳交	2024 年 5 月 22 日(三)~2024 年 6 月 3 日(一)
決賽暨頒獎典禮	2024 年 6 月 7 日(五)

決賽與頒獎 2024 年 6 月 7 日 (五)

時間	議程
13:00-13:30	來賓報到
13:30-13:50	開幕典禮
13:50-15:30	決賽
	高中職組 大學校院組
15:30~15:50	休息
15:50-16:20	宣布獲獎名單暨頒獎

註：以上時程如因特殊或緊急事由需做調整時，大會將另行在官方網頁公告

四、競賽方式

(一)競賽主題：

- 1.高中職組：商業管理和資訊管理相關專題均可
- 2.大學校院組：商業管理和資訊管理相關專題均可

(二)參賽隊伍資格：

- 1.高中職類參賽隊伍由高中職在學學生組成，每隊合計 2-5 人為限，指導老師 1 人。
- 2.大學校院類參賽隊伍由大學部在學學生組成，每隊合計 2-5 人為限，指導老師 1 人。

(三)參賽形式與評分標準

- 1.競賽採初、決賽兩階段進行
- 2.作品形式：各組初賽作品以書面提交進行書審，若因疫情影響需改變決賽形式，則由主辦單位另行公告與通知。
- 3.初賽評分標準(評審團保留調整權利，如有調整，以競賽官方網頁公告方式為之)

評分項目	權重
創意內涵	25%
團隊合作	25%
架構完整度	25%
實用性	25%

- 4.決賽評分標準(評審團保留調整權利，如有調整，以競賽官方網頁公告方式為之)

評分項目	權重
簡報創意與臨場回應	25%
團隊合作	25%
創意內涵	25%
可具體實踐程度	25%

(四)決賽進行方式

- 1.報告時間：每隊報告時間以 7 分鐘為限，6 分鐘時響鈴提醒，7 分鐘時報告停止。評審提問時間 3 分鐘。
- 2.報告原則：以全隊成員均報告及每人報告時間平均分配為原則，穿著須整齊。
- 3.如因特殊或緊急事由需做調整時，大會將另行在官方網頁公告(大會保留調整權利，如有調整，以競賽官方網頁公告方式為之)。

五、獎項分配：

(一)高中職組獲獎名次、組數、獎金與獎狀情形如下：

- 冠軍 1 名：獎金新台幣 5,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 亞軍 1 名：獎金新台幣 3,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 季軍 1 名：獎金新台幣 2,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 優選 3 名：獎金新台幣 1,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 佳作 10 名：團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)

註：所有獎狀於賽後統一寄出給各隊指導老師

(二)大學校院組獲獎名次、組數、獎金與獎狀情形如下：

- 冠軍 1 名：獎金新台幣 5,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 亞軍 1 名：獎金新台幣 3,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 季軍 1 名：獎金新台幣 2,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 優選 3 名：獎金新台幣 1,000 元及團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)
- 佳作 10 名：團體獎狀(組員、指導老師每人 1 張)

註：所有獎狀於賽後統一寄出給各隊指導老師

六、參與方式：

(一)組隊、命名

- 1.各隊應選出隊長一人協調隊伍各項事宜及對外代表該隊發言。**每人僅能參加一隊，報名後不可因各種理由，調整或更換成員，並且已發出之獎狀及證明不得要求更改或修改姓名。請各隊隊長確認成員及姓名正確性，並確認信箱正確性及運作是否無誤，且手機務必保持暢通，以便寄送及聯絡相關事項。**
- 2.自命隊名，命名時請勿使用明示或可推知校、群、科、系來歷之用字，**隊名請勿超過 8 字。**

(二)報名、繳件

- 1.報名方式：請於下列網址之表單內填寫指導教師及參賽同學報名資料
<https://forms.gle/Hkwr8xnZ13AkBZxW7>
- 2.繳件方式：請於下列網址之表單內繳交作品

<https://forms.gle/ZogXHFLSDWXdPYAC7>

(三)報名費用

毋須繳交任何費用

七、作品規格與評審

(一)提案作品

- 1.繳交規格：作品內容以 WORD2003 年以後版本進行排版。
- 2.提案作品公平性與智慧財產權
 - (1)提案作品內容請勿出現與參賽選手本身院系及相關之字眼，以維持本次比賽的公平性。提案若作品中出現校名或參賽者姓名等用句，主辦單位保留刪除之權利。
 - (2)選手可自行參考相關資料，並附上該資料出處，惟嚴禁抄襲、盜用他人研究等或侵害他人權利情事發生或有違反公序良俗之虞者，經發現立即取消參賽資格，不另行通知。
 - (3)違反上述事項(1)-(2)情節嚴重者，主辦單位得逕予取消其參賽資格，獲獎隊伍已領取之獎金及獎狀應立即繳回主辦單位。
 - (4)各隊伍提案作品一經來函參賽，主辦單位得有將作品公開展示、刊登、轉載之權利，各隊不得有異議。

(二)評審

- 1.評審資格說明

由崑山科技大學校內外具創新創意專業人士擔任評審。
- 2.評審方式與結果公佈
 - (1)主辦單位邀集評審進行評選後，公布進入決賽隊伍。
 - (2)若決賽隊伍無法參與決賽及頒獎，則以棄權論，主辦單位保留調整名次及得獎組數之權利。
 - (3)主辦單位與評審團保留獎項從缺之權利。

八、其他重要事項說明

- (一)比賽進行後若有任何申訴，請於決賽結果公布前以書面向主辦單位提出。
- (二)各隊選手應於頒獎典禮時準時進入頒獎場地。
- (三)大會保留賽制變更之權利，如有變動或其他臨時事項，依大會網站或現場公佈者為準。
- (四)主辦單位保留賽事進行方式、獎金等調整權利。