

# 2011 電信創新應用大賽創作擂台活動辦法

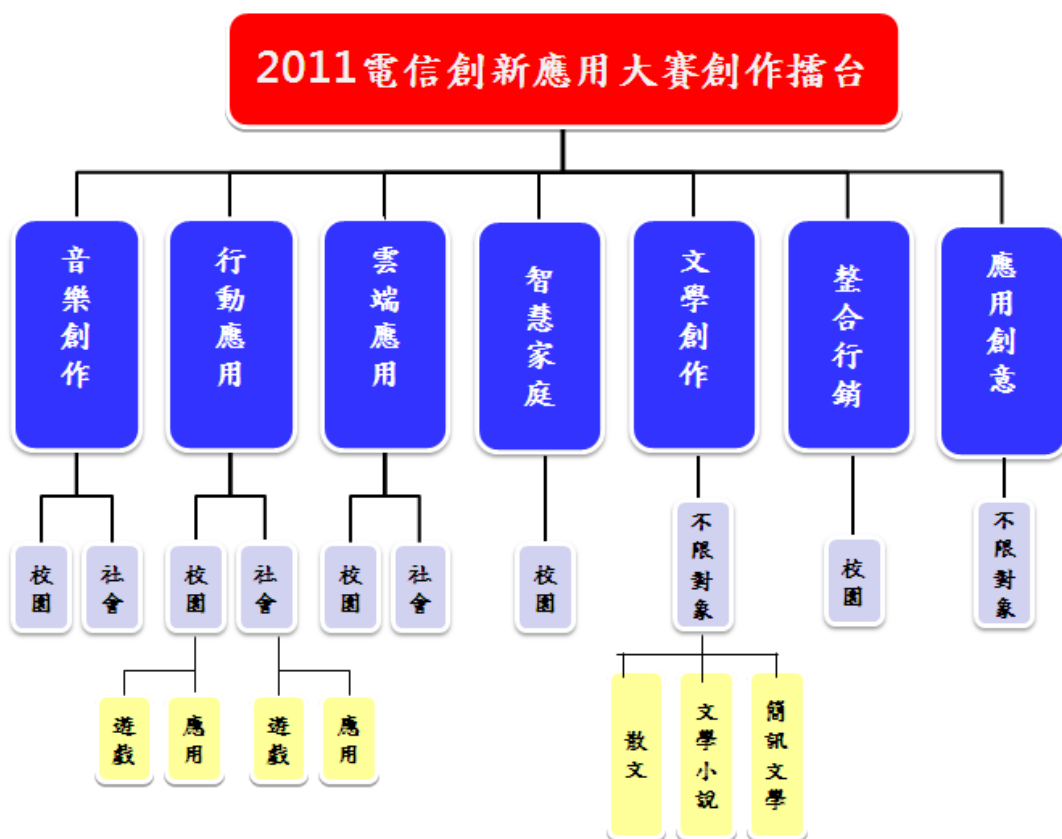
## 一、前言

中華電信為推動電信應用服務之開發及促進數位內容產業之發展，自 2003 年起舉辦本活動，期自競賽活動中，吸引大量電信應用服務人才關注，並投入電信領域之服務開發與創新，從而帶動數位生活產業之蓬勃發展，提升國人數位生活體驗。

## 二、目的

提供數位創作舞台，鼓勵創新開發、發掘及培育社會及高中職以上在學學生之創意人才。

## 三、主題與組別說明



2011 電信創新應用大賽創作擂台共七個競賽主題，分別為行動應用、雲端應用、智慧家庭、音樂創作、文學創作、整合行銷與應用創意，說明如下：

### 行動應用

主題：Android 智慧型手機應用程式開發，運用 Android 平台技術及 HamiApps SDK 介面開發應用程式，例如遊戲或娛樂、多媒體、生活、LBS、工具等應用。

對象：分「校園組」與「社會組」兩組

類別：「應用」與「遊戲」

備註：得獎者需提供 1,000 份軟體版權供 Hami Apps 活動使用。且得獎之軟體須於 Hami Apps 軟體商店獨家上架 6 個月。開發之軟體須包含單次下載付費版本(例如：軟體

下載時需向用戶收取 10 元之費用)。當評選分數相同時，將錄取同時提供免費 Lite 版本之提案。

### 雲端應用

- 主題：雲端概念之應用服務研發，運用 hcloud 的 CaaS 與雲端創作園區的 PaaS 技術設計應用軟體或服務
- 對象：分「校園組」與「社會組」兩組
- 加分條件：運用可彈性增減之 CaaS 與 PaaS 平台特性設計服務架構並盡可能活用 CHT 元件庫開發服務
- 備註：得獎軟體須於雲端軟體市集獨家上架 6 個月(針對業務單位評估具商業價值之軟體)。

### 智慧家庭

- 主題：MOD 聯網電視與 i 顧家智慧生活，運用 MOD 或 i 顧家平台技術，引進 Internet 內容開發聯網服務，服務內容必須符合運用於智慧家庭生活所需的內容相關，包括遊戲、購物、美食、旅遊、學習、資訊、娛樂等服務。
- 對象：「校園組」
- 加分條件：跨平台運用、多螢設計
- 備註：得獎之軟體須於 MOD 或 i 顧家免費上架 6 個月(針對業務單位評估具商業價值之軟體)。

### 音樂創作

- 主題：流行音樂創作
- 對象：分「校園組」與「社會組」兩組
- 備註：著作財產權歸原著作者與主辦單位所共有，主辦單位則有權利將作品上架於音樂產品加值服務之平台發表(放心播、hifree、MOD)，但不得授權第三人作營利性之使用。

### 文學創作

- 主題：全民創作無限延伸~Hami 書城文學大賽及簡訊文學
- 對象：「不限對象」
- 類別：「散文類」(參加作品字數限制 300~3,000 字)、「文學小說類」(參加作品字數限制 3,000 字以上)及「簡訊文學類」(參加作品限單一則訊息，純英文數字最長為 160 字，中英文及數字混合最長為 70 字)
- 備註：「散文組」及「文學小說組」得獎作品其數位版權 6 個月內歸屬中華電信與春水堂所有，6 個月後春水堂再視雙方意願洽談後續合作方式。主辦單位有權利將得獎作品上架於 Hami 書城，但不得授權第三人作營利性之使用。發表時所需之行銷推廣文宣品、廣告物，或展示於其他賣場、媒體通路、報章雜誌、各相關網站等多元化的宣傳管道，主辦單位不另支付稿費及版稅。

### 整合行銷組

主題：中華電信重點產品之創意行銷規劃，運用「現有」或「新創」之行動廣告模式(如互動廣告、精準廣告、口碑行銷、行動 LBS 等)，或於社群平台工具(Xuite、Facebook、Twitter、Plurk...等)，以符合整合行銷傳播之作法，針對中華電信單項產品，或整合多項產品，或自行建議創新之電信服務進行行銷規劃。必須提供行銷規劃執行成本、可行性評估及驗證說明(量測方法與結果)。

對象：「校園組」

### 應用創意組

主題：自由發揮想像，毋須開發軟體，提供數位生活應用服務或平台之創意。

對象：「不限對象」

備註：本公司有權將參賽者提供之決賽短片放在公開網站，接受評選。另本公司將評估創意可行性，擇優進行服務開發，並依個案與參賽者洽談智慧財產議題。

## 四、報名時間

主題	組別	報名開始時間	報名結束時間
行動應用	社會組	2011/3/17上午9:00	2011/9/30中午12:00
	校園組	2011/3/17上午9:00	2011/5/16中午12:00
雲端應用	校園組	2011/3/17上午9:00	2011/5/16中午12:00
智慧家庭			
整合行銷			
文學創作	不限對象	2011/3/17上午9:00	2011/6/30中午12:00
應用創意	不限對象	2011/3/17上午9:00	2011/8/31中午12:00
音樂創作	校園及社會組	2011/3/31上午9:00	2011/6/30中午12:00

## 五、報名資格

校園組：

- 中華民國在學之大專院校、研究所學生或高中職學生及應屆畢業生。
- 一人(學生)在同一類競賽，可同時報名兩隊以上。
- 一隊僅能選擇一類競賽報名。同一參賽隊伍在分組中可同時報名多個作品參賽，但作品在參賽前及參賽期間不得公開發表，一旦發現與事實不符，一律取消參賽資格。
- 參賽者可視需要跨校組隊。
- 音樂創作、文學創作與應用創意為個人組隊報名，不需要指導老師，其餘各類組以 2 ~ 8 人為一隊，可以有指導老師(1 人)帶隊參賽。
- 文學創作所有參賽作品需一人獨力完成。可分別參加「散文類」、「文學小說類」與「簡

訊文學類」，但需分開單獨報名。

社會組：中華民國國民(含 SOHO 及個人工作室)或經濟部登記之公司行號。

## 六、 獎項與獎金

主題	獎項	優勝隊伍(萬元)				入選獎 (萬元)	參加獎 (萬元)
		冠軍	亞軍	季軍	佳作		
行動應用	創新應用獎 (校園組)	25(5) 註	15(3)	10(1)	1x6	0.5	0.2
	創新遊戲獎 (校園組)	25(5)	15(3)	10(1)	1x6	0.5	0.2
	創新應用獎 (社會組)	25	15	10	1x6	0.5	0.2
	創新遊戲獎 (社會組)	25	15	10	1x6	0.5	0.2
雲端應用	創新應用獎 (校園組)	25(5)	15(3)	10(1)	1x4	0.5	0.2
	創新應用獎 (社會組)	25	15	10	1x4	0.5	0.2
智慧家庭	創新應用獎	25(5)	15(3)	10(1)	1x8	0.5	0.2
整合行銷	創新行銷獎	25(5)	15(3)	10(1)	1x4	0.5	0.2
文學創作	文學小說	10	5	3	1x12	0.5	0.2
	散文	10	5	3	1x12	0.5	0.2
	簡訊文學	5	3	2	0.5x12	0.2	0.1
音樂創作	音樂創作獎 (校園組)	10	5	3	1x7	0.5	0
	音樂創作獎 (社會組)	10	5	3	1x7	0.5	0
應用創意	創新應用獎	10	5	3	1X20	0.5	0
學校團體獎		12	8	5			
音樂創作 最佳粉絲獎		抽選 60 名參加網路票選者，各得 500 元					
音樂創作 網路票選獎		校園組與社會組各設 3 名網路票選獎，獎金分別為 1.5 萬元、1 萬元及 0.5 萬元					

註：括弧內之數字為主辦單位另外提供給得獎隊伍之指導老師獎金

### 入選獎：

各組參賽隊伍，於完成作品並入圍參加決賽簡報未得優勝名次(冠、亞、季軍及佳作)者，或文學創作散文類、文學創作小說類、音樂創作及應用創意未得優勝者，發給每隊 5 仟元入選獎。文學創作簡訊文學類未得優勝者，發給每隊 2 仟元入選獎。

### 參加獎：

進入複賽且有實際研發作品之隊伍，每隊 2 仟元；文學創作簡訊文學類進入複賽之隊伍，每隊 1 仟元。音樂創作組與應用創意組不設參加獎。

### 創作擂台學校團體獎：

以各校報名隊數為依據，前三名發給 12 萬、8 萬及 5 萬的獎金，若報名隊數相同以進入決賽之隊數比較，若再相同則以進入複賽之隊數比較。

### 備註：

- 一、中華電信晉用新人時，本大賽得獎記錄有機會作為相關能力參考或加分依據。
- 二、本屆比賽冠、亞、季軍得獎學校於 2012 年電信創新應用大賽可舉薦三隊直接進入複賽，每個組別每校以三隊為限。

## 七、比賽方式

分成初賽、複賽、決賽三階段進行。

### 初賽

1. 有意參賽者，請立即組隊，並於報名期間內上網報名。文學創作之簡訊文學於報名期間亦可透過手機簡訊輸入投稿內容，傳送到 0911-513-528 (中華電信客戶簡訊發送每則為 0 元，其他電信業者門號依各業者簡訊費用計收)。
2. 行動應用校園組、雲端應用、智慧家庭、整合行銷四項主題(組別)參賽隊伍須於 2011 年 5 月 16 日(週一)中午 12:00 前繳交企劃書(內容詳本辦法之初賽繳交文件規定)，如為校園組需含學生證及指導老師證明資料。報名及資料繳交方式：上網報名及檔案上傳。
3. 行動應用校園組、雲端應用、智慧家庭及整合行銷四項主題(組別)，主辦單位將依據企劃書進行審查，於 2011 年 6 月 15 日(週三)中午 12:00 前公佈入選隊伍名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 通知入選隊伍參加複賽。
4. 行動應用社會組報名後無需初賽，於 Hami Apps 軟體商店上架後直接進入複賽。
5. 文學創作參賽者須於 2011 年 6 月 30 日(週四)中午 12:00 前繳交完整作品(內容詳本辦法之初賽繳交文件規定)。報名及資料繳交方式：上網報名及檔案上傳。
6. 文學創作主辦單位將依據作品進行審查，於 2011 年 8 月 1 日(週一)中午 12:00 前公佈入選者名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 或手機簡訊通知入選者參加複賽。請於投稿時務必留下可供正確聯絡之手機門號。
7. 音樂創作參賽者須於 2011 年 6 月 30 日(週四)中午 12:00 前於 Xuite 活動網頁上傳原創歌曲演唱 vlog 與創作概念、歌詞(內容詳本辦法之初賽繳交文件規定)。
8. 音樂創作主辦單位將依據詞曲進行審查，於 2011 年 8 月 31 日(週三)中午 12:00 前公佈



入選隊伍名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 通知入選隊伍參加決賽。

9. 應用創意參賽者須於 2011 年 8 月 31 日(週三)中午 12:00 前繳交創意構想書(內容詳本辦法之初賽繳交文件規定)。報名及資料繳交方式：上網報名及檔案上傳。
10. 應用創意主辦單位將依據創意構想書進行審查，於 2011 年 9 月 30(週五)中午 12:00 前公佈入選者名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 通知入選者參加決賽。入選者須於 2011 年 11 月 1 日(週二)中午 12:00 前上傳創意情境短片至本活動官網，以利決賽審查。

### 複賽

1. 入選隊伍於接獲通知後，請立即按照企劃書之規劃，開始設計並製作作品。
2. 雲端應用、智慧家庭與整合行銷參加複賽隊伍須於 2011 年 9 月 30 日(週五)中午 12:00 前，繳交複賽文件(內容詳本辦法之複賽繳交文件)。繳交方式：檔案上傳。
3. 參加複賽隊伍若作品含有網站架設，則網站或其他相關執行環境架設，須於 2011 年 9 月 30 日(週五)中午 12:00 前完成，並提供“連結之網站網址資訊”及設定登入帳號及密碼為“telsoft”、“123123”，以供評審委員連結評分。
4. 主辦單位將依據複賽文件及作品完成狀況進行評選，於 2011 年 10 月 20 日(週四)中午 12:00 前公佈入選決賽隊伍名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 通知入選隊伍參加決賽。
5. 行動應用社會組報名後無需初賽，請立即按照企劃書之規劃，開始設計並製作作品。行動應用(含社會組與校園組)複賽作品須於 2011 年 9 月 30 日(週五)中午 12:00 前成功上架至 Hami Apps 軟體商店。上架流程請參考附件一。
6. 文學創作於 2011 年 8 月 31 日(週三)中午 12:00 前，公佈入選決賽隊伍名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 或手機簡訊通知入選隊伍參加決賽。
7. 文學創作之散文及小說入圍決賽參賽者於名單公告後一週內(2011 年 9 月 7 日(週三))，將作品於 Hami 書城上架所需之書籍相關資訊(作者、書名、內容介紹、參賽作品全文)，並製作 EPUB 格式燒錄光碟，郵寄至：114 台北市內湖區瑞光路 298 號 7 樓；春水堂科技娛樂股份有限公司；2011 電信創新應用大賽；文學創作工作小組收；或委由主辦單位代轉，如需主辦單位代轉，請在 telsoft@cht.com.tw 留言。
8. 音樂創作及應用創組沒有複賽。

### 決賽

1. 行動應用、雲端應用、智慧家庭及整合行銷決賽日期為 2011 年 11 月 26、27 日(週六、日，若有調整另行公告、通知)，另擇期公佈優勝名單。
2. 行動應用、雲端應用、智慧家庭及整合行銷四項主題之參加決賽隊伍須在主辦單位所提供之場地，就參賽作品於評審會中做現場簡報與作品 Demo。
3. 若遇颱風或其他不可抗拒因素，主辦單位有權調整比賽之相關時程，並另行於網站公告通知。
4. 文學創作決賽不需至現場，由評審團直接進行評審，於 2011 年 9 月 30 日(週五)中午 12:00 前，公佈優勝名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 通知優勝者參加頒獎典禮暨成果發表會。得獎作品於頒獎典禮前於 Hami 書城上架，作品由主辦單位代為上架。
5. 音樂創作入選決賽參賽者須於 2011 年 9 月 30 日(週五)進行現場表演(可自行演唱或請他

人代唱)，且提供創作歌曲之紙本資料，並自備表演時所需樂器或卡拉帶，比賽地點另行公布。

6. 應用創意決賽不需至現場，由評審團直接進行評審，擇期公佈優勝名單。公佈方式除在網站上公告外，並以 e-mail 通知優勝者參加頒獎典禮暨成果發表會。

### 網路人氣票選

1. 音樂創作入選參賽者須提供一分鐘入選感言(自我推薦)並於2011年9月9日(週五)前上傳至活動主辦單位指定之網站，以利進行網路人氣票選活動。
2. 其餘各主題不舉辦網路人氣票選。

## 八、各階段繳交資料

主辦單位將於各階段核對參賽者資料，若資格不符即取消參賽資格。

### 行動應用

- 初賽繳交資料
  1. 企劃書(檔案格式 .pdf)，格式請遵照附件二填寫
  2. 資格證明文件
    - 校園組：學生證、教師證(若含指導老師)掃描圖檔(.jpeg)
    - 社會組：無
- 複賽繳交資料
  1. 作品成功上架至Hami Apps軟體商店
  2. 資格證明文件
    - 校園組：(個人)身分證或護照掃描圖檔(.jpeg)
    - 社會組：(個人)身分證或護照或(公司、團體)政府立案證照掃描圖檔(.jpeg)
  3. 獎金分配文件
    - 組員獎金分配比例及戶籍地址
- 決賽繳交資料：簡報檔

### 雲端應用及智慧家庭

- 初賽繳交資料
  1. 企劃書(檔案格式 .pdf)至少應包含以下內容：格式請參考附件三、四填寫
    - (1) 設計概念-設計主題、達成方法及功能描述
    - (2) 系統資源-系統使用平台、架構圖
    - (3) 計畫管理-計劃時程、實做方式
    - (4) 其他-預期效益、系統特色
  2. 資格證明文件
    - 校園組：學生證、教師證(若含指導老師)掃描圖檔(.jpeg)；

社會組：無

- 複賽繳交資料
  - 1.執行檔及作品說明文件
  - 2.程式執行和硬體配備操作過程影片(格式：.mpeg、.wav、.wmv)，若作品含有網站架設，則須提供“連結之網站網址資訊”並設定登入帳號及密碼為“telsoft”、“123123”，以供評審委員連結評分。
  - 3.資格證明文件
    - 校園組：(個人)身分證或護照掃描圖檔(.jpeg)
    - 社會組：(個人)身分證或護照或(公司、團體)政府立案證照掃描圖檔(.jpeg)
  - 4.獎金分配資料：獎金分配比例及戶籍地址
- 決賽繳交資料：簡報檔

### 整合行銷

- 初賽繳交資料
  - 1.企劃書(檔案格式 .pdf)至少應包含以下內容：格式請參考附件五填寫
    - (1) 行銷推廣目標為何(What)
    - (2) 為什麼要推廣這個目標(Why)
    - (3) 推廣時程如何安排(When)
    - (4) 人力需求配置(Who)
    - (5) 行銷推廣鎖定地點(Where)
    - (6) 如何達成推廣目標(How)
    - (7) 總共花費多少(How Much)
    - (8) 評估有形/無形效益(Evaluation)。
  - 2.資格證明文件：學生證、教師證(若含指導老師)掃描圖檔(.jpeg)
- 複賽繳交資料
  - 1.整合行銷企劃案
  - 2.量測結果及驗證說明
  - 3.資格證明文件：(個人)身分證或護照掃描圖檔(.jpeg)
  - 4.獎金分配資料：獎金分配比例及戶籍地址
- 決賽繳交資料：簡報檔

### 音樂創作

- 初賽繳交資料
  - 1.參賽者針對活動主題進行流行歌曲詞曲創作。
  - 2.提供3分鐘原創歌曲演唱(可自行演唱或請他人代唱)，透過xuite的vlog上傳方式至指定之活動網站報名，並於vlog中的「影片敘述」欄位填入歌詞/創作概念，字數以300字為限。
  - 3.上傳檔名和影音標題需寫「曲名」



- 決賽繳交資料

- 1.入選參賽者須提供一分鐘入選感言(自我推薦)並於2011年9月9日(週五)前上傳至大會指定網站，以利進行網路人氣票選活動。
- 2.入選決賽參賽者須進行現場表演(可自行演唱或請他人代唱)，且提供創作歌曲之紙本資料，並自備表演時所需樂器或卡拉帶。
- 3.入選決賽參賽者須於名單公佈後至2011年9月9日(週五)前將參賽者身份證或學生證傳真至活動小組，決賽時將再次核對參賽者資料(學生證或身分證)，若身分不符即取消參賽資格。

- 育成：前三名作品可獲得評審老師面對面指導修正作品，參賽者須配合老師時間。

- 表演：決賽前三名須出席 2011 電信應用大賽頒獎典禮現場表演，並進行前三名現場領獎。無法出席視同放棄得獎資格。

## 文學創作

- 初賽繳交資料

散文及小說組：300字創作理念及完整作品(檔案格式 .pdf)。

簡訊文學組：參加作品限單一則訊息，純英文數字最長為160字，中英文及數字混合最長為70字

注意事項：參加者均需於先於電信大賽官網完成報名並填寫有效手機門號，該門號需與投稿門號一致.方計有效投稿

- 複賽繳交資料

- 1.完整作品

- 2.資格證明：(個人)身分證掃描圖檔(.jpeg)。

- 決賽繳交資料：完整作品

- 得獎作品於頒獎典禮前於 Hami 書城/emome 簡訊文學家上架。

## 應用創意

- 初賽繳交資料：創意構想書，內容需包含創意內容、適用情境、目標市場與技術可行性，格式請參考附件六填寫。

- 決賽繳交資料

- 1.創意情境短片。

- 2.資格證明：(個人)身分證掃描圖檔(.jpeg)。

## 九、 評分重點

### 行動應用、雲端應用及智慧家庭

- 1.初賽(企劃書)

- (1) 文件完整性

- (2) 創意表現

(3) 商業(或使用)價值

2.複賽(作品完成)

(1) 創意表現

(2) 商業(或使用)價值

(3) 技術難易度

(4) 作品完成度(完整性與正確性 )

3.決賽(簡報及展示)

(1) 創意表現

(2) 商業(或使用)價值

(3) 技術難易度

(4) 作品完成度(完整性與正確性 )

(5) 系統效能(含網路效能)

(6) 作品展示(簡報說明及現場操作)

## 整合行銷

1.初賽(企劃書)

(1) 文件完整性

(2) 創意表現

(3) 行銷策略

2.複賽(作品完成)

(1) 創意表現

(2) 行銷策略

(3) 內容與視覺設計

(4) 技術整合與運用

(5) 可行性評估與驗證

3.決賽(簡報及展示)

(1) 創意表現

(2) 行銷策略

(3) 內容與視覺設計

(4) 技術整合與運用

(5) 可行性評估與驗證

(6) 簡報展示(推廣過程與量測報告)

## 文學創作

1.初賽

(1) 內容完整性

(2) 流暢度

(3) 原創性

2.複賽

(1) 創意理念

(2) 文筆詞藻

(3) 深度涵意

### 3.決賽

(1) 創意理念

(2) 文筆詞藻

(3) 深度涵意

## 音樂創作

### 1.初賽(評審給分加總計算)

(1) 創作

(2) 創意

### 2.決賽(評審合議制)

(1) 創作

(2) 台風

## 應用創意

### 1.初賽

(1) 創意性

(2) 可行性

(3) 豐富度

(4) 功能性

### 2.決賽

(1) 專業評審(創意性、可行性、功能性、豐富度與完整性)

(2) 網路票選

## 十、 注意事項

1. 評審委員不得報名參加本次活動(含擔任指導老師)。
2. 所有參賽者的行為與作品必須遵守相關法律及道德規範。作品內容不可有違反善良風俗等議題。
3. 參賽隊伍之參賽作品均須為自行創作作品，不得有抄襲或他人代勞情事，亦不可為已上線之商業產品。如有以上情事即取消參賽資格並追回已得之獎金與相關權益，由獲獎者自行負起法律責任。
4. 參賽作品須注意不得涉及著作權、專利權及其他智慧財產權之侵害情事，如須引用他人智慧財產權，須取得當事人之書面同意，若經檢舉或告發屬實，須自負法律責任，主辦單位得取消參賽者資格並得追回自主辦單位取得之獎金及相關獎品。
5. 參賽隊伍之參賽作品，須為 2011 年度所創作。若設計作品有延續性，須於企劃書內指出 2011 年度作品特點，並於繳交文件內容以及決賽簡報時向評審委員說明。

6. 參賽隊伍於評審作業期間須確保系統正確性及可靠度，若因可避免原因(如軟體更新、關機等)影響評審作業，須由參賽隊伍自行負責。
7. 中華電信只提供作業平台，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，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；若使用違法盜版軟體或有網路駭客破壞之行為經檢舉或告發屬實，須自負法律責任，主辦單位得取消參賽隊伍資格並得追回自主辦單位取得之獎金及相關獎品。
8. 中華電信只提供作業平台，平台上之程式碼及檔案的安全性及備份，請參賽者應自行負責，中華電信不提供備份及檔案復原相關協助，並充分瞭解主辦單位對於逾期、遺失、不完整、寄送錯誤、不合格、無法閱讀之參賽作品，不負任何責任。
9. 參賽隊伍若須於比賽會場架設非屬主辦單位提供之硬體及軟體，須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。
10. 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。
11. 參賽隊伍同意主辦單位得將其參賽作品作公開發表、重製、公開播送、公開展示、或重新編輯修改與出版專書，並不另支付日後使用稿費及版稅。
12. 參賽隊伍仍保有參賽作品之智慧財產權，但必須同意將參賽作品之智慧財產權無償授權給主辦單位作非商業之用途，且不得對於上述之作品要求任何形式之報償。
13. 得獎隊伍須於獲獎之後一年內，配合主辦單位進行作品之公開展示（包括線上使用、實體活動及相關競賽文宣活動）。
14. 中華電信享有得獎作品之優先使用權，除行動應用組得獎之軟體須於 Hami Apps 軟體商店獨家上架 6 個月外，其他組別得獎隊伍於獲獎之後一年內，不得將作品轉讓其他公司作商業應用；並配合需要將作品加入中華電信 HiNet/Xuite、emome/Hami 及 MOD 平台，並負責系統功能維護，提供正常服務。
15. 音樂創作之參賽之作品應為未曾參賽，且無簽屬詞曲版權代理及音樂經紀、唱片發行合約之作品，不得抄襲、模仿或剽竊他人作品。若經檢舉有上述情形者，取消參賽與得獎資格、並追繳回獎金及獎品，由獲獎者自行負起法律責任。
16. 音樂創作主題所有參賽作品由主辦單位典藏，著作財產權歸原著作者與主辦單位所共有，主辦單位則有權利將作品上架於音樂產品加值服務之平台發表(放心播、hifree、MOD、emome)，但不得授權第三人作營利性之使用，若有營利之需求與其他目的時，雙方得以重新議定並用書面告知，因發表時所需之行銷推廣之文宣品、廣告物，或展市於其他賣場、媒體通路、報章雜誌、各相關網站等多元化的宣傳管道，則不另支付稿費及版稅，主辦單位具有出版或公開展覽所有參賽作品之一切權利。
17. 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：如價值達 NT\$1,000 元以上，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 元以上，將預先扣取 15% 稅款；外國得獎者一律預先扣取 20% 稅款（不論獎品價值多少）。

18. 得獎者以上傳報名者為主，若以團體方式表演者，則由得獎者自行分配獎金與獎座。
19. 參賽隊伍繳交之各類文件若有造假情事，一律取消參賽資格並追回已得之獎金與相關權益。
20. 獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「從缺」方式辦理。
21. 以上注意事項均已詳細閱讀並表示同意，始向主辦單位投稿；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。

## 十一、聯絡方式

網站：<http://www.hinet.net/innovation>

連絡人：中華電信訓練所（0800-080-838）

電子郵件：[telsoft@cht.com.tw](mailto:telsoft@cht.com.tw)