

【第三屆】

XRun！體感科技創新大賽

活動報名簡章**1、宗旨**

科技隨著時代更迭而進步，在 VR、AR、MR 等系列產品問世後，無論是體感、穿戴式裝備等，都逐漸在市場上成為劃時代的最新科技議題，而全新領域正需要不同領域的高手投入開發行列。自民國 109 年起，更因全球疫情影響，防疫對於民眾生活與消費行為皆造成劇烈變化，帶動零售業對於虛實整合、互動體驗的虛擬數位應用需求大幅提升。據此，111 年度將聚焦於「零售商務」領域，結合 XR 體感技術增值，優化消費者購物流程，強化沉浸互動體驗。藉由「XRun！體感科技創新大賽」徵選活動，由產業公協會帶頭盤點產業需求及營運痛點，透過創新創作競賽徵選及技術交流活動，協助零售商與開發商媒合，先以小規模測試應用並蒐集實際驗證數據後，建立業者信心進而開創零售商務與體感科技創新全方位應用，引領國內廠商、個人、團隊參賽，投入零售業體感技術及相關內容創作開發。

2、活動說明

XRun！體感科技創新大賽是針對體感科技（含 AR/VR/MR、影像感測、互動設計）創新創作競賽徵選活動，包括軟體工程、產品企劃、美術設計等，參賽者在線上繳交期限內，創作出符合零售商務主題的相關作品應用，並於初賽時 Demo 具體呈現。初賽結果公告後，將透過產業媒合會將開發者產品與零售業界配對串聯，進行實際驗證測試。

活動時間與地點如下(暫定)：

活動	時間	活動地點
徵件: 作品線上徵件	111 年 6 月 1 日 至 111 年 7 月 20 日止	線上徵件： http://xrun.tw/
產業講座: 「新零售 全體驗」產業講座暨競賽說明會	111 年 6 月 8 日	digiBlock C 1F (digiBlock 台北數位產業園區 C 棟，地址：台北市大同區承德路三段 287 號)

初賽: 團隊進行簡報與 Demo , 專家評審選出前 10 名	111 年 7 月 26 日	digiBlock C 1F (digiBlock 台北數位產業園區 C 棟, 地址:台北市大同區承德路 三段 287 號)
公告: 初賽評選結果	111 年 7 月 27 日	請見 XRun 官方網站與粉絲團
媒合會: 體感團隊(前 10 名)與零售 業媒合	111 年 7 月 29 日	台灣連鎖加盟促進協會 (地址:台北市中山北路一 段 82 號 3 樓)
供需端會議: 開發商與零售業溝通需求	111 年 8 月 1 日至 8 月 3 日	十個不同場域 (待確定)
作品開發: 獲選 10 名持續開發	111 年 8 月 1 日至 9 月 30 日	無
實際驗證數據蒐集: 零售場域/平台數據採集	111 年 10 月 1 日至 10 月 31 日	十個不同場域 (待確定)
決賽: 專家評審選出前三名	111 年 11 月 1 日 至 11 月 3 日	十個不同場域 (待確定)
公告: 決賽評選結果	111 年 11 月 5 日	請見 XRun 官方網站與粉絲團
頒獎典禮與成果展示	111 年 11 月中旬	地點待確定

3、活動方式

1、報名方式

- 1) 開發主題: 參賽者依據「零售商務」應用範疇, 自訂體感服務解決方案, 結合 XR 體感技術增值, 優化消費者購物流程, 強化沉浸互動體驗等進行規畫開發。
- 2) 投件報名: 最晚於 7 月 20 日完成線上報名, 並上傳規劃開發之說明簡報與影片檔。

2、參賽資格

採團隊與開放型態, 每隊至少 5 人自由組成。

不限年齡、國籍、職業等，至少 1 人具軟硬體技術整合。

- 各成員需於作品中扮演一定分工角色（請於簡報附上組織分工說明）。
- 學生團隊、社會人士、非營利組織、地方社團乃至公司行號都可組隊報名。
- 若入圍決賽的團隊當中有未滿 20 歲之成員，需由法定代理人簽立「未滿 20 歲參賽同意書」並繳交正本。

3、參賽流程

- 1) 立即報名：按下[立即報名](#)〈填寫報名資料〉
- 2) 上傳作品：按下[上傳作品](#)〈簡報檔+影片檔〉報名與收件皆至 7 月 20 日止。**** 備註：下載 XRun 提案說明書 ****

a) 上傳作品規劃

檔案須以簡報尺寸之 PDF 格式遞交，檔案上限 10M，10 頁以內。內容應包含：

- (1) 公司 / 團隊介紹（1 頁）。
- (2) 提案介紹（1 頁）。
- (3) 提案應用說明（7 頁內）。
- (4) 可行性分析（1 頁）。

b) 上傳作品影片

3 分鐘以內影音說明（建議為情境模擬說明示意，檔案上限：500 MB）

- 3) 上傳成功：上傳成功者，將會收到主辦單位寄發的通知信。

4、活動獎勵辦法

1) 報名完賽團隊

成功報名、交件並通過資格審查的團隊，主辦單位即開立團隊參賽證明書電子檔乙份，並於收件截止後統一寄送給組員報名填寫之信箱。

- 2) 獎金說明須於決賽現場實證展示作品，選出第一名獲得獎金 55 萬、第二名 40 萬、第三名 30 萬（前三名將分 2 階段獲得獎金）、第四～十名獲得獎金 5 萬。

獎項	獎金 (含稅)	
第一名	獎金 55 萬	第 1 階段：初賽獎金 5 萬 第 2 階段：決賽實證獎金 50 萬
第二名	獎金 40 萬	第 1 階段：初賽獎金 5 萬 第 2 階段：決賽實證獎金 35 萬
第三名	獎金 30 萬	第 1 階段：初賽獎金 5 萬 第 2 階段：決賽實證獎金 25 萬
第四~十名	各獲得獎金 5 萬	第 1 階段：初賽獎金 5 萬

5、評分標準

1) 初賽：現場簡報 Demo 作品，依照初賽總分選出前 10 組。

指標	評選說明	評分佔比
體感技術能力	體感技術應用如：體感互動設計、3D 渲染與運算、混合實境、內容創意等。	40%
零售創新應用	體感作品是否達到產業創新應用，以及有效滿足零售業共通性需求。	40%
預期成果及效益	體感作品導入之預估效益分析、預計可帶動的商機、產業整體效益。	20%

2) 決賽：初賽獲選團隊與媒合產業進行實際驗證與蒐集體驗數據，團隊至實證應用現場，進行簡報及實證操作，依照決賽總分選出前 3 組。

指標	評選說明	評分佔比
體感互動設計完整度	實證應用是否滿足業者需求，體感互動設計是否良好、順暢、友善。	40%
體驗數據成果驗證	實證應用是否符合市場需求度，民眾體驗人次、下載數、觀看數、導購或其他行銷數據成效評估。	40%

未來商業模式潛力	未來後續 POS 或 POB 規劃、與實證應用單位的合作模式、其他增值項目。	20%
----------	----------------------------------------	-----

6、報名與投稿作品注意事項

- 1) 初賽現場簡報 Demo 作品，無硬性規定團隊所有人皆須出席，惟評選之 QA 時間，隊員可協助回答審委問題。
- 2) 作品須提供簡報電子檔請以 PDF 格式上傳，檔案上限 10M。上傳 3 分鐘以內影音說明，檔案上限 100M。
- 3) 參賽隊伍參賽主題以**零售商務**為限。
- 4) 參賽隊伍若未依規定交件時程前繳交參賽資料及作品，將視同棄權並取消參賽資格。
- 5) 作品一律不受理退件，參賽隊伍請自行確保作品投稿流程，若因網路或不可抗力之因素而無法完成作品投稿流程，由參賽隊伍自行負責，主辦單位恕不負相關責任。
- 6) 如遇作品規格不符、參賽資格不符、檔案格式錯誤以致無法讀取等情形，進而影響資格或評選結果，將以棄權論，主辦單位不另行通知，且恕不負相關責任，請參賽隊伍務必自行確認相關規定與檔案格式正確性。
- 7) 參賽作品不得涉有誹謗、侮辱、具威脅性、攻擊性、不雅、猥褻、不實、違反公共秩序、違反善良風俗或具有其他不法之內容，違反者主辦單位得不經通知立即刪除該參賽作品，並取消參賽資格。
- 8) 參賽隊伍應確保資料之真實性與正確性，且未冒用或盜用任何第三人之資料。如有資料不實或不正確之情形，將取消該隊伍參賽資格及得獎資格，已得獎隊伍相關獎勵及補助如數繳回。如有致主辦單位或任何第三人受有損害，亦由參賽隊伍負擔賠償責任，主辦單位恕不負相關責任。
- 9) 實際得獎名額由決選評審視參加者作品水準議定，必要時得以「從缺」或「增減名額」辦理。
- 10) 本大賽不收取任何費用，凡完成報名參加本比賽活動者，即視為已充分瞭解本比賽活動規則中各項條款，且願意完全遵守本活動所述之各項規定。

- 11) 領獎者須依中華民國稅法規定繳納稅金；且得獎者需依主辦單位規定填寫並繳交相關領獎單據，方可領獎，若未配合者，則視為放棄獲獎資格。
- 12) 得獎獎金超過新臺幣 2 萬元，得獎團隊若為個人者，必須依規定扣繳 10% 中獎所得稅額，始得領獎。但得獎人如為非中華民國境內居住之個人（在中華民國境內居留未達 183 天者），不論金額依規定扣繳 20% 稅率。得獎獎金，皆須列入個人年度綜合所得稅申報。得獎團隊若為公司或法人團體者，需開立發票或收據配合主辦單位領獎事宜。
- 13) 凡獲選之團隊必須配合主辦單位，進行相關評選、表揚、獎勵及媒體採訪報導等工作。並須配合主辦單位進行後續效益追蹤 1 年。
- 14) 本辦法若有未盡事宜，主辦單位保留刪修之權利，若有任何更動，**因受 COVID-19 疫情影響，也將保留將實體初賽 / 實體決賽，改為線上初賽 / 線上決賽之彈性調整空間。相關訊息與辦法將公告於官方網站，敬請留意。**

7、智慧財產權事項

- 1) 參賽隊伍在解題過程或成果之智慧財產權歸屬，並未特別設限，其歸屬將依各團隊與企業之約定辦理。
- 2) 參賽作品不得侵害他人智慧財產權，不得冒用、拷貝、仿冒、抄襲、數據造假，不得為已獲得其他資金補助或參加競賽並獲補助之作品，不得為已商品化之產品或服務。違反「智慧財產權相關事項」第 3 項及第 4 項者不予評審，一經主辦單位發現或他人檢舉經主辦單位查證屬實者，取消參賽資格及得獎資格，相關獎勵及補助如數繳回。若參賽作品涉及侵害他人智慧財產權之法律責任由參賽者自行負責，與主辦單位無關。

8、初賽流程

- 1) 初賽規定：入選初賽通過之參賽團隊，團隊須派隊員至初賽現場，進行簡報、Demo 作品或影片，不限制發表方式，每組發表 10 分鐘，評審 Q&A 5 分鐘，共計 15 分鐘。
- 2) 初賽日期：7 月 26 日（將另行通知各組現場報到與發表時間）
- 3) 初賽地點：digiBlock C 1F（台北市大同區承德路三段 287 號）
- 4) 現場設備：現場大會提供無線網路、電源、部分 VR、AR、MR 測試裝

置。參賽者請自行攜帶可無線上網的筆電或桌機（BYOC），及有助於完成作品的材料和設備等。

5) 公布初賽獲獎名單：7 月 27 日，於官網和粉絲專頁公布 10 組獲獎團隊進入決賽。

9、供需會議、實證與決賽流程：

- 1) 供需會議: 8 月 1 日至 8 月 3 日入圍團隊與媒合產業進行供需溝通會議。
- 2) 作品開發: 入圍團隊於 8 月 1 日至 9 月 30 日持續開發體感作品。
- 3) 實際數據蒐集: 10 月 1 日至 10 月 31 日 蒐集民眾體感體驗數據。
- 4) 決賽評選 (10 場次)：11 月 1 日至 11 月 3 日 評審委員至零售場域評選出前三名。

主辦單位：經濟部工業局

承辦單位：Digi+數位經濟產業推動辦公室

執行單位：財團法人資訊工業策進會、樂創媒體股份有限公司

XRun！官方網站：<http://xrun.tw/>

最新消息，請追蹤 Facebook 粉絲專頁：[XRun 體感科技創新大賽](#)

競賽聯絡人：樂創媒體股份有限公司

Mira 巫偉如 mira@za.media

Yun 鄭雅勻 chengjeanice@za.media