

2017 花蓮文化創意商品設計大賽

壹、辦理宗旨

- 一、依據：教育部國民及學前教育署 106 年度東區 Fab Lab 營運推廣計畫。
- 二、目的：辦理區域性學生文化創意商品自造競賽，激發學生創造能力與學習動機，透過社群平台互相交流分享，以推動學生自造風氣。藉由實際動手體驗，學習到數位設計與製造的意義及應用價值，落實創意自造行動，續將創意自造精神融入相關課程與教學，培育校園創客人才。並能透過此活動了解花蓮文化相關產業及激發學生創意思考，提升學生對在地文化、產業的了解。

貳、辦理單位

- 一、指導單位：教育部國民及學前教育署
- 二、主辦單位：花蓮縣政府、花蓮縣文化局、國立花蓮高工東區技術教學中心
- 三、協辦單位：林務局花蓮林管處、台灣漂流木文創教育發展協會、
工研院 OMAGA ZONE

參、參賽資格

- 一、徵件對象：花蓮縣各國、高中職學生，分為國中組及高中職組（含應屆畢業生）。
- 二、個人參賽
- 三、參賽作品須為尚未於市場上生產、銷售及未獲得其他獎項。

肆、文化創意商品設計競賽內容

設計之成品能具體展現商業化價值，結合花蓮在地文化元素，並運用創新思維提升產品美觀、價值。

以花蓮本土環境為創意發想出發，盡情發揮想像力，需以木質材料為主體、外觀設計之作品（木質材料由大會提供），可輔以 3D 列印、雷射切割（雕刻）等數位製造工具製作，並可加入電路、單晶片、LED 等以強化產品特性。

通過初選（入圍決賽）之學生，須於暑期免費參與創客夏令營，以學習產品製作、文化產業等相關基礎知能。全程參與者授予研習時數證明，憑證可至花蓮高工自造實驗室使用場地設備，以製作成品。

伍、競賽活動時程

期程	日期	說明	備註
第一階段	6/1(四) 至 6/16(五)	報名時間，參賽學生需繳交作品設計構想書。	構想書即為報名表，收件後參賽學生可獲參賽證明，以茲鼓勵。
	6/23(五)	公布入圍決選名單（高中職組及國中組分別錄取10名）	名單公布於本計畫官網，未進入決賽者不另行通知。
第二階段	7/24(一) 至 7/30(日)	創客夏令營	於暑假期間舉行連續7日的創客夏令營，入圍此次大賽的學生須參加夏令營（完訓者可獲頒研習時數證明，憑證可至花蓮高工自造實驗室使用場地設備）。
第三階段	9/9(六)	決賽收件日	入圍者將作品佈置於展覽場地花蓮文化創意產業園區(預定日期，依實際場地修正日期)
	9/10(日)	決賽及頒獎日	上午9點評分，參賽者須至現場解說約5分鐘，下午13:30頒獎(預定日期，依實際場地修正日期)
第四階段	9/10(日) 至 9/17(日)	成果展	地點：花蓮文化創意產業園區(預定日期，依實際場地修正日期)

陸、創客夏令營活動內容

活動主題		內容概要	預訂時間	地點
木藝創作		木質材料加工機具操作	7/24、25 2天	黑以妮木工教室 (花蓮市中美11街15號1樓)
文化導覽	在地文化	花蓮在地文創產業及石雕創作參訪	7/26 上午 0.5天	花蓮縣文化局 (花蓮縣文化局辦理)
	林業文化	花蓮林務資源導覽	7/26 下午 0.5天	池南森林遊樂區 (林務局花蓮林區理管處辦理)
創意自造設備操作	3D 列印	基礎3D繪圖及3D列印機具操作	7/27 1天	國立花蓮高工東區自造實驗室 (實驗室設備請參閱網址 https://sites.google.com/site/hlismaker/)
	雷射切割	基礎2D繪圖及雷射機具操作	7/28 1天	
	單晶片及電路	Arduino 基礎電路、控制及程式寫作	7/29、30 2天	

註：1. 每天6小時，上午9:00~12:00，下午13:00~16:00。

2. 文化導覽部份由大會派車統一接送。

柒、報名方式

一、106年6月1日起至106年6月16日17:00前，繳交設計構想書（設計構想書即為報名表），以圖、文方式編撰設計構想書電子檔（格式如附件一設計構想書），寄送至指定電子郵件信箱（hlisfab2015@gamil.com），進入決賽將以電話或電子郵件通知，並另行公告於fablab推廣計畫網頁 <https://sites.google.com/site/hlismaker/>。

二、報名費用：免費。

三、入圍決賽者須參加創客夏令營，除個人需使用之特殊材料及零件，夏令營活動費用全免（含午餐）。

四、進入決賽之作品收件方式：

（一）決賽作品繳交時間：106年9月9日。

（二）決賽繳交內容：入選者皆須繳交實體作品/模型，請繳交作品1:1或等比例縮小之模型。

五、凡入圍決賽者，可免費使用東區FABLAB各項數位製造設備製作參賽模型，材料請洽詢東區FABLAB，相關使用權益與須知請參閱自造實驗室管理辦法。

捌、評選標準

項次	項目	評分比例	評分說明
一	文化特色內涵	25%	作品設計背後的故事及本土文化內容（包含環境意象）。
二	創意表現手法	25%	包括創意度、材質或使用技術具創意應用或原創等。
三	商品價值呈現	25%	包括量產可能性、市場接受度、產品成熟度等。
四	美感與質感	25%	包括造型、質感及色彩應用之適當性與主題特色表現等。

玖、獎項說明（高中職組與國中組分別敘獎）

- 一、第一名：1名，獎金新台幣 1,000 元等值禮券，獎狀 1 紙。
- 二、第二名：1名，獎金新台幣 800 元等值禮券，獎狀 1 紙。
- 三、第三名：1名，獎金新台幣 600 元等值禮券，獎狀 1 紙。
- 四、佳作：3名，獎金新台幣 400 元等值禮券，獎狀 1 紙。

※附註說明

- 一、以上各獎項及獎金，若因參賽作品未達標準，評選委員決定從缺時，得視狀況增加其他獎項名額。
- 二、參賽者如獲本競賽任一獎項，請於頒獎典禮時到場領獎。
- 三、以上各獎項及獎金，若因參賽者或作品不符本競賽相關規定，主辦單位得逕予取消其資格，並追回已頒發之獎金及獎狀，且得以要求參賽者賠償所有競賽及展覽等相關財務名譽等損失。

壹拾、注意事項及聲明

- 一、參賽作品之著作權於得獎確定時即無償授權主辦單位使用，並同意簽署「著作權授權同意書」，供主辦單位得使用於各種典藏、推廣、借閱、公布、發行、重製、複製及公開展示播放、上網等非營利之著作財產權利用行為之權利。
- 二、得獎作品之著作權得授權主辦單位使用、媒合廠商及保有開發優先權。
- 三、得獎作品須參與後續成果展展出，獲獎者須無償配合活動宣傳及成果展相關宣傳活動與出席授獎及解說作品設計概念。
- 四、若報名人提供資料不正確時，將無法參加本活動亦獲得本活動相關服務。

- 五、 所有參賽作品概不退還(參賽者請自行預留底稿)，經由評審團隊篩選之優良作品，須無償授權推廣計畫相關活動及後續應用。
- 六、 參賽作品限未曾獲得其他任何設計類型競獎項，嚴禁抄襲仿冒，違者經評定後將取消得獎資格與追回獎項並自行負責相關法律任。
- 七、 參賽作品的著作權，若有第三者提出異議，相關法律責任，主辦單位概不負責，相關責任將由參賽者全數負擔。
- 八、 參賽作品使用的元素、圖像，必須是參賽者本人原創，如得獎者於事後查有以他人元素、圖像作為作品創作之一部份，並未獲得所有權者事前授權使用，則取消獲獎資格並追回所得之獎金(品)，其衍生之侵權行為，由參賽者負責。
- 九、 資格審查：主辦單位將自行列印參賽資料紙本以供評審團資格審查與評選，凡報名參加之人員資格與作品須符合規定，若有違報名送件之規定，即不予受理。
- 十、 寄(送)件時請確實檢查內容，凡有資料不符規定、遺漏、提供不實、偽造變造、作品圖稿未能完整表現等，主辦單位有權不予以採用，不得異議。
- 十一、 參賽者需自行負擔參賽作品於參賽過程之運送費用。
- 十二、 請自行負擔決選作品運送過程的相關防護措施，採堅固包裝箱盛裝，並加入填充物防護，如無完整包裝，主辦單位有權不予收件，亦不退回。作品因製作不良或於托運過程中損壞，以致無法進行審查者，主辦單位亦不負賠償責任。
- 十三、 本競賽辦法如有未盡事宜，主辦單位保留最終修改權，並以計畫官網之最新公告為準，請自行至官網搜尋，不另行通知。
- 十四、 參賽作品與文件須於規定期限前送達主辦單位指定收件處。若繳交參賽作品不齊全或不符合規定者，主辦單位有權不予受理，亦不辦理退回。
- 十五、 所有參與初選及決選之相關資料(含實體模型)，均由主辦單位處理及保管，概不退還，請自行留底備份。
- 十六、 參加競賽之作品需為原創，未曾公開發表與銷售，且無仿冒或侵害他人智慧財產權情事。獲選之作品事後若經人檢舉，並查證屬實有違反評審作業程序之規定，或有抄襲、仿冒事實者，主辦單位得取消其資格，並追回已頒發之獎金、獎盃/牌及獎狀。
- 十七、 參賽者就其個人資料得依法向本單位請求查詢、更正、停止利用及刪除等權，行使時須由本人提出並配合身份證明檢核。
- 十八、 參賽者請先研讀相關資料，並充分了解本比賽之各項規定及要求，且願意完全遵守本比賽競賽辦法之各項規定及條款要求。
- 十九、 凡報名參加本活動者，皆視為同意以上之各項規定，如遇比賽規範更動，請隨時上活動官網查詢，其他未竟事宜，本辦法主辦單位有權不經通知隨時修訂之，主辦單位將不另行通知。

(本欄由活動小組填寫)

報名編號：_____

【2017 花蓮文化創意商品設計大賽】設計構想書（報名表）

組別	<input type="checkbox"/> 高中職組 <input type="checkbox"/> 國中組	學校名稱	
指導（推薦）老師		老師聯絡電話	
參賽學生		聯絡電話	
班級		e-mail	
作品名稱(主題)			
設計概念 (文創、故事性等， 以簡述方式說明限 300 字內)			
技術、創意架構 (包含產品草圖、使 用技術、創意構 想、使用材料等。 請以圖文方式說明)			

※如表格不敷使用，可自行擴充。

※106年6月1日起至106年6月16日17:00前，將填妥之寄送至指定電子郵件信箱
(hlisfab2015@gamil.com)，進入決賽隊伍，將以電話或電子郵件通知，並另行公告於
fablab 推廣計畫網頁 (<https://sites.google.com/site/hlismaker/>)