

【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世代的最新科技議題，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 體感技術加值，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 數位創新基地 (地址：台北市大同區承德路 三段 287 號 1F)
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 數位創新基地 (地址：台北市大同區承德路 三段 287 號 1F)
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

- (a) 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 體感技術加值，優化消費者購物流程，強化沉浸互動體驗等進行規畫開發。
- (b) 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、職業等；其中非本國籍之人是採專案認定，團隊成員至少 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。
- 若參賽團隊當中有未滿 18 歲之成員，需由法定代理人簽立「未滿 18 歲參賽同意書」並繳交正本。

(3) 參賽流程

- (a) 立即報名：按下 [立即報名](#)（填寫報名資料）
- (b) 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 **](#)

(I) 上傳作品規劃

檔案須以簡報尺寸之 PDF 格式遞交，檔案上限 10MB，10 頁以內。

內容應包含：

- 公司 / 團隊介紹（建議 1 頁）。

- 提案介紹（建議 1-2 頁）。
- 提案應用說明（建議 7-8 頁）。

(II) 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）

(c) 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、其他加值項目。	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 10MB。上傳 3 分鐘以內影音說明，檔案上限 500MB。
- (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) 印花稅課徵：收到銀錢所立之單據金額，按金額 4‰ 計貼。並於簽立領獎單據時（初賽、決賽），繳交印花稅票予主辦單位。
- (14) 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。
- (15) 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 數位創新生基地（地址：台北市大同區承德路三段 287 號 1F）

- (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