**5G Living Lab智慧娛樂徵件遴選辦法**

1. **活動目的**

為迎接5G對智慧娛樂產業所帶來的豐富商機，在經濟部工業局支持下，資策會結合電信商與國際大廠技術、設備支援，於數位創新基地digiBlock佈建「5G Living Lab 創新實證場域」，盼藉由公開遴選與實證輔導金支持，鼓勵國內廠商投入5G加速解決方案開發，創造5G全新體驗與加值服務，推動國內智慧娛樂產業5G化，加速5G創新產品商業化。

1. **5G Living Lab介紹**
	1. 服務地點

digiBlock C 2F（台北市大同區承德路三段287號2樓）

* 1. 服務內容

本場域提供一間獨立5G研發測試空間，協助進駐團隊入網測試、障礙查修等5G技術服務。

* 1. 服務時間

平日上午10點至下午5點（國定假日暫不開放）

* 1. 設備介紹

「5G Living Lab 創新實證場域」具備4G+5G NSA架構，專屬3.5 GHz基地台、MEC多接取邊緣運算等驗證環境，並提供多款5G手機作為測試用途之終端裝置。

1. **遴選說明**
	1. 遴選主題

110年主題為「智慧娛樂」，藉由5G多連結、大頻寬及低延遲等特性，結合新興科技元素（如AR、VR等），導入如影音、遊戲、音樂、廣告等娛樂領域，以5G Living Lab 作為測試場域，發展5G創新方案。

* 1. 遴選資格
		1. 符合我國公司法或商業登記法設立之公司行號。
		2. 公司驗證之產品或服務，符合「智慧娛樂」之徵案主題。
		3. 曾入選109年度進駐測試之團隊，不得以同一提案重複參賽。
	2. 遴選流程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 項目 | 預定日期 | 重點事項說明 |
| 線上徵件 | 4/5-6/23 | * 採用線上報名徵件，官方網站：

http://www.5g-craft.com.tw/* 請於投件截止時間6/23晚上5點前，於競賽專區上傳提案說明書PPT檔、頁數10頁以內、檔案上限20MB，方完成線上報名
* 提案說明書除公司介紹與提案簡介外，內容應包含（但不限）：5G技術應用、實證可行性分析、預期效益
* 完成報名之團隊，主辦單位於5個工作日內，寄送投件成功之email至隊長信箱
* 主辦單位訂於6/25早上11點，於官方網站公布投件成功之名單，及各團隊初選報告時程
 |
| 提案初選 | 6/29 | * 團隊須於指定時間，親赴初選地點簡報，由主辦單位籌組之評審委員會，依據初選指標給予評分
* 初選地點：digiBlock C 1F

（台北市大同區承德路三段287號1樓） |
| 獲選名單 | 7/1 | * 主辦單位於官方網站公布初選前10名，得進駐5G Living Lab測試之團隊
* 獲選進駐測試團隊需配合參與5G Living Lab實證方案成果展
 |
| 提案測試 | 7/12-10/8 | * 進駐測試團隊得享有連續5個工作天之「5G Living Lab 創新實證場域」測試服務，場域開放時間為平日上午10點至下午5點（國定假日暫不開放）
* 測試地點：digiBlock C 2F- 5G Living Lab 創新實證場域（台北市大同區承德路三段287號2樓）
 |
| 提案決選 | 10/13 | * 進駐測試團隊須於指定時間，親赴決選地點簡報、展示驗證成果，由評審委員會依據決選指標給予評分
* 驗證成果簡報應包含（但不限）：實證完成性分析、作品創新性、預期效益
* 決選地點：digiBlock C 1F

（台北市大同區承德路三段287號1樓） |
| 獲獎名單 | 10/29 | * 主辦單位於官方網站公布獲獎團隊，該團隊將獲得輔導金30萬元整
* 獲獎團隊需於7日內繳交實證計畫書
 |
| 成果展 | 11月底 | * 進駐測試團隊成果展示
* 展示地點：digiBlock C 1F（台北市大同區承德路三段287號）
 |

* 1. 遴選標準
		1. 初選：每份提案介紹6分鐘，Q&A 4分鐘，共計10分鐘，選出最高分前10組進入決選。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 指標 | 評選說明 | 評分佔比 |
| 5G技術關聯性 | 作品是否能展現5G在智慧娛樂領域之應用優勢，如高速度、低延遲、多連結等。 | 40% |
| 技術成熟度 | 開發架構、技術構思、團隊資源配置、專案整合能力等，落地5G環境驗證可行性。 | 40% |
| 預期效益 | 作品市場接受度、市場區隔與潛在商機分析。 | 20% |

* + 1. 決選：團隊於場域進行簡報及實證操作。每份提案簡報時間6分鐘，Q&A 4分鐘，共計10分鐘。決選成果於頒獎典禮公布。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 指標 | 評選說明 | 評分佔比 |
| 實證成果完成度 | 實證成果與原規劃中，所提出之測試情境規劃與說明達成度。 | 40% |
| 作品創新性 | 作品內容創意、設計新穎度，市面上未出現類似概念，或可改善解決現有產品之痛點。 | 40% |
| 預期效益 | 作品潛在商機，後續POS或POB規劃，其他加值項目。 | 20% |

* 1. 輔導金申領辦法
1. 獲獎團隊於頒獎典禮後7個日曆天內繳交實證計畫書後，進入執行單位採購程序，輔導金申領金額為30萬(含稅)，並與執行單位簽訂合約。
2. 獲獎團隊於期限內完成實證計畫書之交付項目，通過執行單位驗收後，得一次申領全部款項。
3. **注意事項**
4. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 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。
9. 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。
10. 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。
11. 使用本場域及相關設備器材，應善盡維護保管責任，遵守使用規定，若有任何違反或損壞，應負責賠償或修復。
12. 若需租用電腦、VR/AR等設備，請參考digiBlock C產業技術支援中心設備申請借用事宜。
13. 如有大型測試設備，如機械臂、電玩機台、多軸飛行器等，或需加裝或改變空間配置等需求，需於申請書內詳加說明，並取得管理單位同意。
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，皆以活動網站公告為準，不另行通知。
15. **智慧財產權事項**
16. 參賽團隊應確保繳交之各項資料以及參賽文件內容，均屬真實且無侵害他人權益（含智慧財產權）。如有虛假或侵害他人權益之情況，主辦單位有權取消該團隊參賽資格，索回相關獎勵與輔導金。如有致主辦單位或任何第三人受有損害，亦由參賽團隊負擔賠償責任，主辦單位恕不負相關責任。
17. 參賽團隊在驗證過程或成果之智慧財產權應歸屬於該團隊，為推廣本活動，參賽者同意永久無償授權主辦單位，供重製、出版、或於本活動相關之一切活動中發表。主辦單位擁有將該參賽作品編製成任何形式的專輯，以非營利方式推廣之權利，且參賽者承諾不對主辦單位行使智慧財產權等相關權利。
18. 提案作品若有侵害他人之智慧財產權或違反其他競賽規則之爭議時，由主辦單位仲裁，參賽者對於仲裁結果不得異議。
19. **洽詢窗口**

聯絡人：

財團法人資訊工業策進會

湯先生 02-2592-2681 #312

信箱：antontang@iii.org.tw

主辦單位：經濟部工業局

執行單位：財團法人資訊工業策進會

--

5G Living Lab智慧娛樂徵件官方網站：http://www.5g-craft.com.tw/