

2026 年放視大賞

競賽甄選作業須知

(草案)

| 主辦單位 |

| 執行單位 |

目錄

壹、目的 3

貳、時程 3

參、參賽資格 3

肆、競賽類別 4

伍、評審機制 5

陸、獎勵辦法 6

柒、報名辦法 7

捌、注意事項 13

玖、執行單位聯絡窗口 14

附件 1、各類企劃書應載要項範例 15

壹、目的

一、激勵學界人才提出創新設計與研發，於競賽舞台展現自我價值與潛力。

二、企業得於競技場域挖掘人才、拔擢新秀，滿足企業於開拓市場之人需求。

三、競賽平台強化產學合作，避免人才斷層，強化產業數位韌性。

四、協助學生提升數位能力，將數位技術應用於不同產業 / 情境，有助厚植數位轉型的能量。

貳、時程

辦理事項	辦理時程	備註說明
線上報名	01/01(四)10:00~04/10(五)17:00	報名截止前，可持續修改報名內容。
評審初選	04/11(六)~04/23(三)	
複選入圍公告	04/28(二)	同步公告於官網、粉絲專頁。
決選入圍公告	05/04(一)	同步公告於官網、粉絲專頁。
決選展位申請	05/05(二)10:00~05/07(四)17:00	1. 入圍決選者，作品應抵現場實體展出，若無法實體展出將喪失決選資格。 2. 入圍決選之作品，且未於任一獨立展區或聯合展區者展示者，可申請個人決選攤位進行展出。申請方式請查閱「放視大賞參展作業須知」、官網與粉絲專頁。
開幕典禮	05/28(四)	高雄展覽館 305 海景會議廳
實體決選	05/28(四)	高雄展覽館南館
頒獎典禮	待日期確認後公告	高雄展覽館 305 海景會議廳

註：最新消息請持續關注放視大賞官網及社群粉絲專頁。若有異動，皆以官網公告為準。

參、參賽資格

一、凡現就讀國內研究所、大專院校及高中職學制之在學學生，皆可參賽。**以團隊名義參賽者，所提交團隊名單之人員皆須為在學身份。**

二、決選入圍之作品須於「2026 放視大賞」展出，未能參展讓評審於現場進行決選走評者，將視同放棄參賽資格。

三、作品應為 2025 年 7 月 1 日以後完成之創作。

四、若作品曾參與國內其他競賽獲獎，其作品修改幅度須超過 70%。

五、同一作品，僅能投遞單一大會類組；惟內容之呈現型態不同，不在此限。如，動畫作品衍伸之海報設計物，則可投遞設計類視覺設計組。

肆、競賽類別

大會獎項	概要說明	
設計類	視覺設計組 (Visual Design)	鼓勵參賽者透過字體、插畫、動態影像、網頁介面、資料視覺化到實驗性設計等多元方式，展現獨特的視覺敘事能力與美學風格。範圍涵蓋： 1.字體設計 / 文字編排(Typography) 2.品牌與識別設計 (Branding & Identity) 3. 編輯設計與印刷出版 (Editorial & Print) 4. 行銷宣傳設計 (Promotion) 5. 插畫與圖標設計 (Illustration & Iconography) 6. 動態視覺設計 (Motion & Animated Graphics) 7. 數位與網頁設計 (Digital & Web) 8. 環境設計與指標系統 (Environmental & Wayfinding) 9. 實驗性與概念設計 (Experimental & Conceptual) 11. 資訊圖表與資料視覺化 (Infographic & Data Visualization)
	傳達設計組 (Communication)	聚焦於以策略、故事與整合設計語言，建立品牌識別與溝通力的作品。範圍涵蓋： 1. 品牌策略 (Brand Strategy) 2. 整合行銷企劃 (Campaigns) 3. 廣告創意與設計 (Advertising) 4. 品牌重塑 (Rebranding) 5. 品牌體驗設計 (Experiential Branding) 6. 影響力設計 (Design for Good) 7. 未來想像與創新 (Shape the future)
動畫類	2D 動畫組	含 70% 以上動畫，以 2D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
	3D 動畫組	含 70% 以上動畫，以 3D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
	實驗與混合媒材 動畫組	包含 VR 動畫、停格動畫(Stop Motion)、偶動畫等創作，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
影視類	利用數位影像拍攝、剪輯製作技術完成之非動畫型態的實拍影音作品，如電影、影片、廣告、微電影、MV、短片、影集、YouTube 節目等，長度不得超過 30 分鐘。	
遊戲類	PC 與主機遊戲組	可於電腦執行的數位遊戲作品、或主機遊戲如 Switch、PS、Xbox 等裝置之創作，禁色情遊戲，其他內容與題材不限。
	行動遊戲組	可於行動裝置執行的數位遊戲作品，禁色情遊戲，其他內容與題材不限。
	非典型遊戲組	不限遊戲機制、使用介面及情境設定，任何非主流或創新之**數位遊戲互動**方式，可於特定裝置執行，包含但不限於使用

大會獎項	概要說明	
		VR、AR 等裝置執行，以及其他客製化互動裝置之創作。
跨域類	結合數位科技與跨領域，且**非屬遊戲、動畫及設計類**之多維度媒體(光影、體感、嗅覺、音效等)創作，包含擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)、混合實境(MR)、互動新媒體、互動展演、多感官互動技術概念應用、衍生軟體資訊型態整合作品，及其他類型跨域與科技應用作品。	

註 1：各類別相關規定請見各類繳件資料說明，請依照該作品的核心特色選擇符合的類組。

伍、評審團

評審團邀請國內外專家組成，執行初選、複選及決選評選作業；評審委員與參賽者如有利益關係者，應予利益迴避原則。

陸、獎勵辦法

一、大會獎項

獎項類組		金獎	銀獎	銅獎	最佳視覺實驗	最佳傳達實驗
設計類	**視覺設計組**	7 萬	3 萬	1 萬	5 千	5 千
	品牌與傳達設計組	7 萬	3 萬	1 萬	5 千	5 千
獎項類組		最佳故事	最佳角色設計	最佳角色動畫	最佳美術設計	最佳技術與特效
動畫類	**2D 動畫組**	2 萬	2 萬	2 萬	2 萬	2 萬
	3D 動畫組	2 萬	2 萬	2 萬	2 萬	2 萬
	實驗與混和媒材動畫組	2 萬	2 萬	2 萬	2 萬	2 萬
	最佳動畫					
	10 萬					
獎項類組		金獎	銀獎	銅獎	評審特別獎	評審特別獎
影視類		7 萬	3 萬	1 萬	5 千	5 千
獎項類組		金獎	銀獎	銅獎	優選	優選
遊戲類	**PC 與主機遊戲組**	8 萬	4 萬	2 萬	5 千	5 千
	行動遊戲組	8 萬	4 萬	2 萬	5 千	5 千
	非典型遊戲組	8 萬	3 萬	1 萬		
獎項類組		金獎	銀獎	銅獎	最佳創意	最佳啟發人心
跨域類		7 萬	3 萬	1 萬	5 千	5 千

二、團體獎項

獎項類別	說明	獎勵
年度最佳學校獎	各類**入圍**及**得獎**最高積分的學校	獎座乙座
最佳指導老師獎	各類**入圍**及**得獎**最高積分的學校之指導老師最高總積分	獎座乙座

- 依大會獎項積分計算，金獎 5 分、銀獎 4 分、銅獎 3 分、優選 2 分、入圍 1 分
- 動畫類：最佳動畫為 5 分，最佳故事/角色設計/美術設計/角色動畫/技術與特效為 4 分。
- 最佳創意、最佳啟發人心、評審特別獎、最佳視覺實驗皆為 2 分。

三、企業特別獎項

由贊助獎項之企業/單位自訂獎勵機制，另行公告。

柒、報名辦法

一、報名期限：2026/01/01 (四) 10:00 ~ 04/10 (四) 17:00

二、報名網址：https://www.vgwtw.com

三、報名程序：於報名期限內完成線上報名與作品上傳(含所有繳件資料)。

(一) 步驟一：填寫「參賽作品資料」

編號	項目	說明
1	參賽者身份與身份別	團隊創作或是個人作品；中華民國國籍或外籍僑生。
2	參賽類別	競賽類別請參照「參賽類別」。
3	作品名稱	中文或英文皆可。填寫之作品名稱為最後頒獎、申請獲獎與參賽等證明上使用之名稱。
4	作品簡介	中文及英文簡介 200 字內。
5	獲獎紀錄 (非必填)	若作品已獲其他獎項，請填入得獎年度、競賽名稱、獲獎獎項及獎金金額。
6	作品連結 (非必填)	作品網站或粉絲專頁。
7	作品頁封面圖檔*1	尺寸：1920*1080px，檔案類型：JPG 或 PNG 檔， 檔案大小：2MB。

(二) 步驟二：填寫「參賽者資料」

編號	項目	說明
1	指導老師(必填)	請填寫老師**全名**，且勿加入職稱、勿中英文併填。
2	團隊全員資料 (必填)	中英文姓名(同護照所示)、性別、手機、電子信箱、身份證字號/護照號碼、負責項目、學校、科系。

註 1：報名時請詳列所有成員資料並確保內容無誤以利後續得獎作業執行。報名截止後已送出之資料不得修改，未列於線上報名之成員名單內者、或非在學身份者將不予認列，並視狀況排除參賽資格。

註 2：隊長由團隊所有成員同意委託之，將代表團隊參賽、推廣與領獎事宜。

(三) 步驟三：「參賽作品附件」上傳，請參照「各類繳件資料說明」。

(四) 步驟四：點選「完成報名」，出現報名成功之訊息及「參賽作品管理」頁面，競賽作品狀態顯示「已完成」者，為正式完成報名。完成報名程序後，於報名截止日前皆能修改內容；於截止日後，作品與團隊資訊皆不得再行修改。

* 請參賽者務必注意報名及作品上傳時間，建議提前完成相關作業。線上報名系統將於截止時間準時關閉，逾時無法再提交作品。若臨近截止時間上傳，可能因網路壅塞或系統負荷導致作品未完整上傳，**主辦單位將不提供補報名或補繳的服務**，參賽者因此產生的任何資格影響，需自行承擔。

四、各類繳件資料說明

各競賽類組須繳交之相關檔案及資料，繳交形式如下：

<table>
<tr><th colspan="3">1. 設計類</th></tr>
<tr><td>組別</td><td>視覺設計組</td><td>品牌與傳達設計組</td></tr>
<tr><td>定義</td><td>鼓勵參賽者透過字體、插畫、動態影像、網頁介面、資料視覺化到實驗性設計等多元方式，展現獨特的視覺敘事能力與美學風格。範圍涵蓋：字體設計 / 文字編排；品牌與識別設計；編輯設計與印刷出版；行銷宣傳設計；插畫與圖標設計；動態視覺設計；數位與網頁設計；環境設計與指標系統；實驗性與概念設計；資訊圖表與資料視覺化</td><td>聚焦於以策略、故事與整合設計語言，建立品牌識別與溝通力的作品。範圍涵蓋：品牌策略；整合行銷企劃；廣告創意與設計；品牌重塑；品牌體驗設計；影響力設計；未來想像與創新</td></tr>
<tr><td colspan="3">繳交資料</td></tr>
<tr><td colspan="3">1. 作品海報或照片
A. 圖片尺寸：長寬各不超過 4000px
B. 檔案類型：JPG 或 PNG。大小：2MB 以下，至多 3 張。
C. 檔案名稱命名方式「2026 放視大賞_作品名稱_海報(照片) 1/2/3」。
2. 作品企劃書
A. 內容與格式：請見附件 1。
B. 檔案類型：PDF
C. 檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。
D. 檔案名稱命名方式「2026 放視大賞參賽企劃書 _ 作品名稱 _ 團隊名稱」。</td></tr>
<tr><td colspan="3">備註</td></tr>
<tr><td colspan="3">1. 作品之程式、音效、圖像等若非自行開發者，需於「非原創素材」欄位說明並註明出處。
2. 若有影片，影片檔案類型：MP4 或 MOV，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網 站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放下載權限，連結有效期限須至 2026 年 12 月 31 日。</td></tr>
</table>

2. 動畫類	
組別	定義
2D 動畫組	含 70% 以上動畫，以 2D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
3D 動畫組	含 70% 以上動畫，以 3D 為主要製作技術之動畫作品，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。
實驗與混合媒材動畫組	包含 VR 動畫、停格動畫(Stop Motion)、偶動畫等創作，內容題材不限，長度不得超過 15 分鐘。

繳交資料

1. 動畫影片
   A. 動畫影片不得超過 15 分鐘。
   B. 檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上之 NTSC 規格。
   C. 將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供影片連結。(備註 1)
   D. 影片「標題」命名方式「作品名稱_正片」。
   E. YouTube 或 Vimeo 頁面「說明」請填寫「中文及英文 200 字以內影片介紹」。
2. 作品劇照
   A. 圖片尺寸：長寬各不超過 4000px
   B. 檔案類型：JPG 或 PNG。大小：2MB 以下，至多 3 張。
   C. 檔案名稱命名方式「作品名稱_劇照 1/2/3」。
3. 作品企劃書
   A. 內容與格式：請見附件 1。
   B. 檔案類型：PDF
   C. 檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。
   D. 檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。

備註

1. 影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網 站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限，連結有效期限須至 2026 年 12 月 31 日。
2. 為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位 僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。
3. 作品之程式、音效、圖像等若非自行開發者，需於「非原創素材」欄位說明並註明出處。

3. 影視類	
定義	利用數位影像拍攝、剪輯製作技術完成之**非動畫型態**的實拍影音作品，如電影、影片、廣告、 微電影、MV、短片、影集、節目(如 Podcast、YouTube 節目等)，長度不得超過 30 分鐘。

繳交資料

1. 正片影片
   A. 影片不得超過 30 分鐘。
   B. 檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上。
   C. 將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結。
   D. 影片「標題」命名方式「作品名稱_正片」。
   E. YouTube 或 Vimeo 頁面「說明」請填寫「中文及英文 200 字以內影片介紹」。
2. 作品劇照
   A. 圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。
   B. 檔案名稱命名方式「作品名稱_劇照 1/2/3」。
3. 作品企劃書
   A. 內容與格式：請見附件 1。
   B. 檔案類型：PDF。單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。
   C. 檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。

備註

1. 影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限。載點連結有效期限須至 2026 年 12 月 31 日。
2. 為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。
3. 作品之程式、音效、圖像等若非自行開發者，需於「非原創素材」欄位說明並註明出處。

4. 遊戲類			
組別	PC 與主機遊戲組	行動遊戲組	非典型遊戲組
定義	可於電腦執行的數位遊戲作品、或主機遊戲如 Switch、PS、Xbox 等裝置之創作，禁色情遊戲，內容與題材不限。	可於行動裝置執行的數位遊戲作品，禁色情遊戲，內容與題材不限。	不限遊戲機制、使用介面及情境設定，任何非主流或創新之**數位遊戲**互動方式，可於特定裝置執行，包含但不限於使用 VR、AR 等裝置執行，以及其他客製化互動裝置之創作。

繳交資料

1. 遊戲執行檔
   A. 以 ZIP/RAR 壓縮檔形式提供雲端載點連結。
   B. 檔案名稱命名方式「作品名稱_執行檔」。
2. 遊戲操作執行影片
   A. 上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供影片連結，長度不得逾 5 分鐘。
   B. 影片「標題」命名方式「作品名稱_操作」。
   C. 內容包含：遊戲實機運作情況、進行方式、關卡設計、設計重點及創新性。可錄製旁白補充說明。
3. 遊戲宣傳影片
   A. 將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供 YouTube 或 Vimeo 影片連結，長度不得逾 1 分鐘。
   B. 影片「標題」命名方式「作品名稱_宣傳」。
   C. YouTube 或 Vimeo 頁面「說明」請填寫「中文及英文 200 字以內影片介紹」。
4. 作品企劃書
   A. 內容與格式：請見附件 1。
   B. 檔案類型：PDF
   C. 檔案大小：單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。
   D. 檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。
5. 作品海報
   A. 圖片尺寸：長寬各不超過 4000px
   B. 檔案類型：JPG 或 PNG
   C. 檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。
   D. 檔案名稱命名方式「作品名稱_海報 1/2/3」。

備註

1. 影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網 站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限，連結有效期限須至 2026 年 12 月 31 日。
2. 為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。
3. 遊戲執行檔，請提供可直接執行之檔案(包含其他執行時所需的相關檔案)，**切勿提供遊戲原始程式檔**，並請以 ZIP/RAR 壓縮檔上傳至雲端空間，於報名頁面對應欄位填入載點連結，雲端務必開放下載權限，且連結有效期限須至 2026 年 12 月 31 日。

4. 作品為線上、網頁遊戲或行動遊戲，如已完成遊戲上架者，請於遊戲企劃書中註明上架作品名稱、下載網址及 10 組免費下載序號或登入帳密，並確保評審期內可順利連線伺服器。
5. 請務必於不同環境電腦測試安裝，以避免無法安裝的情形發生；若需於特殊環境進行安裝與執行時，請於遊戲執行檔之壓縮檔內檢附相關環境設定檔案，並於作品企劃書中載明特殊環境安裝說明。
6. 作品之程式、音效、圖像等若非自行開發者，需於「非原創素材」欄位說明並註明出處。
7. **實體「桌遊」作品因非屬數位型態，不列入非典型遊戲組投件範圍。**

5. 跨域類	
定義	結合數位科技與跨領域，且**非屬遊戲、動畫及設計類**之多維度媒體(光影、體感、嗅覺、音效等)創作， 包含擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)、混合實境(MR)、互動新媒體、互動展演、多感官互動技術概念應用、衍生軟體資訊型態整合作品，及其他類型跨域與科技應用作品。

繳交資料

1. 作品展示執行影片
   A. 將影片上傳至 YouTube 或 Vimeo 後，提供影片連結，長度不得逾 5 分鐘。
   B. 影片「標題」命名方式「作品名稱_展示」。
   C. 內容包含：實機運作方式、設計重點、創新性、應用範圍；可錄製旁白補充說明。
2. 作品企劃書
   A. 內容與格式：請見附件 1。
   B. 檔案類型：PDF。單一檔案 25MB 以下，若企劃書檔案較大者，請自行拆分上傳。
   C. 檔案名稱命名方式「作品名稱_企劃書」。
3. 作品海報或照片
   A. 圖片尺寸：長寬各不超過 4000px，檔案類型：JPG 或 PNG，檔案大小：2MB 以下，至多 3 張。
   B. 檔案名稱命名方式「作品名稱_海報(照片)1 / 2 / 3」。

備註

1. 影片檔案類型：MP4 或 MOV，解析度：1920 x 1080 像素以上，上傳至 YouTube 或 Vimeo 網站，於報名頁面對應欄位填入影片連結，並開放全片下載權限。載點連結有效期限須至 2026 年 12 月 31 日。
2. 為保障同學權益，建議將參賽作品設定為「非公開」影片，使只有擁有連結者才能觀看，主辦單位僅將該影片連結作為放視大賞競賽相關作業使用。
3. 作品之程式、音效、圖像等若非自行開發者，需於「非原創素材」欄位說明並註明出處。

捌、注意事項

一、參賽作品請保留原始檔備查，所有參賽資料均不退件。

二、參賽作品需為參賽者/參賽團隊之創作，如有下列情事者，需自負一切法律責任，並取消參賽資格。如有得獎，將追回獎項、獎狀、獎金、獎座。

(一) 若經人檢舉或告發為他人代勞且有具體事實者或涉及智慧財產權等權利之侵害，經法院判決確定。

(二) 涉及猥褻、暴力、色情、誹謗、種族歧視等違反公共秩序與善良風俗，或違反參賽資格者。

(三) 參賽作品其後續商品化及行銷行為有侵犯或損及業者商譽，或有損主辦單位及該獎項之形象或精神。

(四) 參賽期間，須確保智慧財產權為參賽者所擁有，不得將其權利讓予他人或其它單位。

三、本競賽屬非營利且具有教育性質，符合著作權法第六十五條「著作之合理使用，不構成著作財產權之侵害」。但為尊重著作權，請參賽者使用非原創素材時，須註明使用之素材來源，包括圖像（含 AI 生成工具與平台）、圖片（註明圖像光碟出版者、圖庫版權商、攝影者、出版商等）、音樂（註明音樂詞、曲作者、編曲者、演唱人、歌名及唱片發行公司）等相關資料。

四、以團隊名義參賽者，須詳列團隊人數與所有成員資料，以利得獎相關作業，未列於線上報名成員名單內者，不予認列亦不得修改。

五、以團隊名義參賽者，由團隊成員共同推派一名成員擔任隊長，且**團隊所有成員皆同意委託隊長（以下簡稱代表人）於參賽期間代為行使參與本競賽所產生的權利義務（含參賽、評選、推廣、得獎、領獎等）與聯繫窗口，若需更換代表人人選，需請團隊所有成員重新委託之。**

六、各參賽作品之著作人格權，歸屬參賽者各別擁有，但主辦單位及執行單位共同擁有為推廣活動及為教育目的重製、下載及公開展示等著作財產權權利。在公告得獎三年內，得獎者及其得獎作品應配合參加由主辦單位及執行單位所舉辦之相關展示活動。

七、參賽者及參賽作品應依比賽規則參與頒獎典禮、相關評選與推廣活動，未參與則視同放棄獲獎資格。

八、所有入圍及獲獎獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「增設」或「從缺」調整名額，亦可由評審團決議更動獎項名稱。

九、依「所得稅法」及「各類所得扣繳率標準」規定：

(一) 獎金或給與獎項價值超過 NT$20,010（含）者，執行單位將依法代扣繳 10% 稅金。

(二) 非中華民國境內居住之個人或於一課稅年度內在台灣地區居留、停留合計未滿 183 天之本國人及外國人，執行單位將依法扣取全額 20% 稅金。

(三) 獎金以現金直接由獎金中扣除其稅金及匯費後匯至參賽代表人提供之帳戶。

(四) 若為團體參賽者，則匯款至受委託之團隊代表人提供之帳戶，團隊所有成員於完成線上報名後，皆同意委託其代為行使獎金、獎項領取事宜。**若需更換代表人，則需請團隊成員致電執行單位並徵求團隊所有成員同意以重新填寫委託單更換代表人**。

十、凡報名參賽者，**不論個人或團體**，即視為同意本作業須知的各項內容及規定，若有未盡事宜或不可抗拒因素而有所異動，主辦單位保有變更內容權力。

十一、參賽者應尊重主辦單位之評審結果，不得異議。

十二、如經查證不符合參賽資格者，主辦單位有權取消報名資格。

十三、蒐集參賽者個人資料告知事項：

(一) 因次世代技術應用人才淬煉計畫委託執行單位（社團法人臺灣產學策進會）辦理 2026 年放視大賞競賽，因而獲取參賽隊伍下列個人資料類別：【中英文姓名、出生年月日、國身分證統一編號/證件號碼、地址、職業、教育、金融代碼或帳戶、連絡方式（電話號碼、E-MAIL、居住）等，或其他得以直接或間接識別之個人之資料。

(二) 依個人資料保護法及相關法令之規定下，蒐集、處理及利用參賽者的個人資料。

(三) 本競賽將於蒐集目的之存續期間合理利用參賽者的個人資料，且除蒐集目的涉及國際業務或活動外，僅於中華民國領域內利用參賽者的個人資料。

(四) 本競賽於原蒐集之特定目的，本次以外之產業推廣、宣導及輔導，以及其他公務機關請求行政協助之目的範圍內，合理利用參賽者的個人資料。

(五) 若參賽者未提供正確個人資料，執行單位無法提供參賽者特定目的之相關業務。

(六) 參賽者已充分知悉本競賽蒐集參賽者個人資料告知事項，且同意主辦單位（數位發展部數位產業署）與執行單位（社團法人臺灣產學策進會）蒐集、處理、利用參賽者之個人資料，以及其他公務機關請求行政協助目的之提供，包含管理本競賽、或配合競賽推動相關之活動需要使用（例如：系統作業管理、通知聯繫、得獎證書與獎金發放、 活動訊息發布、問卷調查、相關統計分析等使用）。

(七) 日後參賽者可向執行單位行使查詢或請求閱覽、請求補充或更正、請求停止蒐集、處理與利用、請求刪除之權利，參賽者因行使上述權利而導致參賽者的權利產生減損時，本競賽不負相關賠償責任，並依個人資料保護法規定，得酌收行政作業費用。請於上班時間 09:30-17:30 向執行單位承辦人員聯絡。

十五、有任何未盡事項，主辦單位保有最終決定權。

玖、執行單位聯絡窗口

社團法人臺灣產學策進會 放視大賞工作小組

電子信箱：vgw@taic.info

服務電話：07-5374941 #21 羅小姐/#19 彭小姐

附件 1、各類企劃書應載要項範例

設計類參賽企劃書

一、封面：作品名稱、團隊名稱、參賽組別、參賽編號

二、作品簡介：中英文各 200 字以內

三、作品說明：

1. 設計緣起 (動機)
2. 服務對象與使用者需求
3. 設計概念 (策略與創意構想)
4. 創意可實現方法 (說明參賽作品之可行性，如：服務或產品能夠實際運用在哪？創新內容為何？)
5. 作品特色價值與社會貢獻 (說明參賽作品之預期效益與社會貢獻，例如：獨特性與原創性？在社會上的優勢與實際執行時的策略分析？)
6. 未來目標 (是否有構思未來推廣與應用)

四、作品設計圖＆相關影片檔案下載連結

五、團隊介紹 (請說明全體成員就讀學校/科系年級及專案分工)

文件規格：

★ 企劃書可採用 word 檔或 PPT 檔製作，以 PDF 檔上傳，檔案大小不超過 25MB。

★ 檔名：2026 放視大賞參賽企劃書 _ 作品名稱 _ 團隊名稱

動畫類參賽企劃書

一、封面：作品名稱、團隊名稱、參賽組別、參賽編號

二、作品簡介：中英文各 200 字以內

三、作品說明：

1. 作品名稱（中英文片名）
2. 作品類型
3. 作品規格（片長/製作使用軟體）
4. 創作理念與動機
5. 目標觀眾（主要觀眾與次要觀眾）
6. 世界觀（簡短故事的 summary，150 字內

重點：用角色帶入世界觀、故事世界是否具延展性、是否容易理解與帶入、是否有讓人意想不到/或讓人發笑/娛樂價值等的設定說明，是否有參考的電影、動畫、或世界著名的風景等說明。

7. 角色設定 (搭配可呈現角色個性的設計圖)

重點：應含這個角色是什麼樣的人、有什麼個性與特質、或肢體語言，是否有類似的電影、動畫中的角色、或生活周邊的人物能讓人更容易代入、或共鳴的設定說明。

8. 其他補充資料(手繪稿、場景圖、視覺發展相關圖檔等)

四、工作時程規劃

五、行銷規劃 （請說明團隊如何行銷、宣傳此作品）

六、未來期待

八、其他補充資料

九、團隊介紹 (請說明全體成員就讀學校/科系年級及專案分工）

附件、分鏡腳本

場01	畫面	畫面說明(Action)	聲音說明(Dialogue)	秒

(表格可自行增減，請自行依規劃撰寫。)

影視類參賽企劃書

一、封面：作品名稱、團隊名稱、參賽組別、參賽編號

二、作品簡介：中英文各 200 字以內

三、作品說明：

1. 影片名稱（中英文片名）
2. 影片類型
3. 影片規格（片長與拍攝規格）
4. 影片訴求（創作理念與動機）
5. 風格手法
6. 目標觀眾（主要觀眾與次要觀眾）
7. 故事說明
   (1) 故事大綱(300 字內）
   (2) 主要角色說明

四、工作時程規劃

類型	工作項目	執行期間	備註
前製期		例：30 天	
拍攝期			
後製期			

五、行銷規劃（請說明團隊如何行銷、宣傳此作品）

六、預算規劃（請說明完成此作品之相關經費預算）

七、未來期待

八、其他補充資料

九、團隊介紹 (請說明全體成員就讀學校/科系年級及專案分工）

附件、拍攝腳本

影片名稱：　　影片長度：　　分鐘

序	影部（畫面、運鏡）	聲部（旁白、口白）	時間
			O 分
總時間			O 分

(表格可自行增減，請自行依規劃撰寫。)

遊戲類參賽企劃書

一、封面：作品名稱、團隊名稱、參賽組別、參賽編號

二、作品簡介：中英文各 200 字以內

三、作品說明：

1. 遊戲類型、遊戲時間、適用平台
2. 核心玩法、遊戲氛圍/風格
3. 世界觀
4. 遊戲主要特色說明
5. 美術設計與角色設定
6. 程式技術
7. 音樂/音效設計
8. 關卡規劃
9. 操作說明與特殊遊戲攻略

四、時程規劃：目前遊戲完成階段、各工作階段時程規劃、預計完成日

五、市場潛力說明：目標族群與市場、競品分析、行銷策略

四、相關影片檔案下載連結

五、團隊介紹 (請說明全體成員就讀學校/科系年級及專案分工)

文件規格：

★ 企劃書可採用 word 檔或 PPT 檔製作，以 PDF 檔上傳，檔案大小不超過 25MB。

★ 檔名：2026 放視大賞參賽企劃書 _ 作品名稱 _ 團隊名稱

跨域類參賽企劃書

一、封面：作品名稱、團隊名稱、參賽組別、參賽編號

二、作品簡介：中英文各 200 字以內

三、作品說明：

1. 創作緣起 (動機)
2. 服務對象
3. 設計概念 (策略與創意構想)
4. 作品特色說明

   包括但不限於運用哪些技術、軟體、體驗方式、使用者說明(功能介紹、操作方法)、使用者介面示意圖等

5. 創意可實現方法 (說明參賽作品之可行性，如：服務或產品能夠實際運用在哪？創新內容為何？)
6. 作品特色價值與社會貢獻(說明參賽作品之預期效益與社會貢獻，例如：獨特性與原創性？在社會上的優勢與實際執行時的策略分析？)
7. 市場潛力說明 (行銷策略、競爭者分析、未來發展目標等)

四、作品設計圖＆相關影片檔案下載連結

五、團隊介紹 (請說明全體成員就讀學校/科系年級及專案分工)

文件規格：

★ 企劃書可採用 word 檔或 PPT 檔製作，以 PDF 檔上傳，檔案大小不超過 25MB。

檔名：2026 放視大賞參賽企劃書 _ 作品名稱 _ 團隊名稱