

勞動部勞動力發展高屏澎東分署創客小棧暨澎湖創客基地

2022 「功夫 MAKER」競賽簡章

壹、競賽宗旨

為培養民眾創新實踐能力並發掘各類創新型人才，創客小棧暨澎湖創客基地致力於推動創客教育，提倡動手實踐、開放創新之創客精神，並輔導轄區民眾得以實踐創新創業，發展成為以創客加值為主軸之創客基地，於 111 年度辦理創客競賽，以激發民眾創新設計實作能力，打造具商品化潛力之作品，結合基地創就業募資資源，並透過創客基地成果展展示舞台，協助增加曝光及行銷機會，使民眾夢想更進一步具體落實。

貳、辦理單位

主辦單位：勞動部勞動力發展署高屏澎東分署

勞動部勞動力發展署高屏澎東分署 創客小棧暨澎湖創客基地

承辦單位：國立高雄科技大學

參、競賽內容

本競賽為展現創客創新創業及推廣傳統工藝之技藝，將工藝技術融入生活，實踐動手實作與創作多樣性之創客精神，以促進作品商品化為主軸，區分以「金屬成品組」及「木作成品組」為兩種競賽類別，分別採初賽、決賽兩階段辦理，以凝聚各領域具創新創意之實作人才大展「功夫技藝」，希望結合多媒材與創作多樣性，設計出符合市場需求之產品，歡迎民眾與各路設計好手發揮創新創意設計，號召志同道合的創客夥伴組隊參賽，共同實踐創新思維，展現創客精神。

一、金屬成品組

- (一)、作品尺寸：30cm x 30cm x 30cm 以內。
- (二)、成品外觀表面積 70%以上須使用金屬材質(由評審判定)。
- (三)、參賽作品類型不限。

二、木作成品組

- (一)、作品尺寸：30cm x 30cm x 30cm 以內。
- (二)、成品外觀表面積 70%以上須使用木頭材質(由評審判定)。
- (三)、參賽作品類型不限。

※備註：同一作品不可跨組報名。

肆、參賽資格與條件

- 一、每隊由 1 人至 5 人組成，成員皆須年滿 15 歲，且半數以上成員具中華民國國籍（未滿 20 歲者，需附法定代理人同意書）。
- 二、每人僅限報名 1 隊，不得跨隊報名；需推派 1 名代表，擔任活動聯繫窗口。
- 三、同一團隊可跨組報名，每組最多報名 3 件(含)作品，每份作品視為每一獨立報名，報名後之參賽權利義務不互受影響。

伍、競賽期程

- 一、競賽公告日期：111 年 4 月 30 日(星期六)
- 二、初賽期程

- (一)、收件日期：自競賽公告日起至台北時間 111 年 6 月 15 日（星期三）下午 5 時截止收件。（以承辦單位電子信箱收受時間為準）
- (二)、評選期間：111 年 6 月 23 日（星期四）至 7 月 8 日（星期五）。
- (三)、入選公告：111 年 7 月 15 日（星期五）。
- （詳見创客小棧&澎湖创客基地或功夫 MAKER 競賽臉書粉絲專頁）

三、決賽期程

- (一)、收件日期：自入選公告日起至台北時間 111 年 9 月 2 日（星期五）下午 5 時截止收件。（以承辦單位電子信箱收受時間為準）
- (二)、評選日期：111 年 9 月 7 日（星期三）（暫定）
- (三)、金屬成品組：上午 9 時至 12 時 30 分
- (四)、木作成品組：下午 1 時 30 分至下午 5 時
- ※備註：報到時間為各團隊簡報時間前 30 分鐘，於活動現場簽到並於現場等待，缺席者則失去獲獎資格。
- (五)、結果公告：於主辦單位创客基地 111 年度成果展當日公佈競賽結果。

四、最佳人氣獎期程

- (一)、投票期間：111 年 9 月 7 日（星期三）起至 111 年 9 月 22 日（四）下午 5 時截止。（以承辦單位截圖時間為準）。
- (二)、結果公告：於主辦單位创客基地 111 年度成果展當日公佈。

五、頒獎儀式：於 111 年 9 月 24 日（星期六）主辦單位创客基地 111 年度成果展當日辦理。

六、成果展示：111 年 9 月 24 日（星期六）起至 111 年 9 月 25 日（星期日）

※備註：上述競賽期程為預訂時間，得依實際狀況做調整。

陸、評選方式

一、金屬成品及木作成品二類於初賽及決賽皆採相同之評選方式。

二、初賽階段

- (一)、評審：相關領域學者專家 3 人。
- (二)、方式：以實體或線上方式進行「書面文件」等資料評選。
- (三)、評選資料：依符合參賽資格之團隊所繳交作品設計圖（手繪、電繪皆可）、作品簡介及計畫書等資料進行評選。
- (四)、評選標準：

評分項目	內容	評分百分比
創新性	設計理念、造形、用途、材料與技術之創新。	30%
工藝技術	工法技法難度、產品細緻度、工藝技巧性。	30%
功能性	解決生活問題或有效提升日常需求之便利性。	20%
市場價值與創業機會性	量化可行性、量化具體規劃、創業潛力評估。	20%

(五)、計分方式：採序位法，即就各評選項目分別評分加總後換算為序位，再加總計算各評審所評定之團隊序位，總序位數最低者為最優勝，各組分別遴選 10 組團隊進行「決賽」，依評選結果得增額進入決賽。

三、決賽階段

(一)、評審：相關領域學者專家 3 人。

(二)、方式：以實體或線上方式進行「實作成品」評選，評選順序採抽籤制，每隊簡報時間以 10 分鐘為限，時間到即停止說明，評審提問採統問統答方式進行總計 10 分鐘。

(三)、評選資料：須準備簡報，方式不拘，並展示實作成品。

(四)、計分方式：綜合評量參賽隊伍之創意設計與作品表現，並採序位法，若總序位相同，以全體評審決議(共識)為準。

(五)、決賽地址：高雄市前鎮區凱旋四路 105 號 活動中心 3 樓 創客小棧。

(六)、評選標準：

評分項目	內容	評分百分比
創新性	成品之設計理念、造形、用途、材料與技術之創新獨特之處。	30%
工藝技術	工法技法難度、產品細緻度、工藝技巧性。	20%
功能性	成品可解決生活問題或有效提升日常需求之便利性	20%
市場價值與創業機會性	成品量化可行性、量化具體規劃、創業潛力評估。	20%
具體完整性	實現設計構想之完成度。	10%

(七)、上述評選方式因應國內 COVID-19(嚴重特殊傳染性肺炎)疫情警戒標準及防疫措施調整，主辦單位將改採遠端視訊簡報、問答評選方式，由評審於決賽現場，針對各組入圍決賽團隊製作完成之作品及線上簡報進行評選。

※備註 1：入圍決賽之參賽者居住地為離島或有不可抗力因素(需提前告知)或因應上述疫情關係，可將實體作品郵寄至競賽指定地點，決賽當日得以視訊方式參賽(本單位需於評選前收到作品，故請提前寄送，若於截止日前未送達視同放棄評選)。

※備註 2：評選順序及流程依實際規劃另行公告於功夫 MAKER 競賽臉書粉絲專頁。

四、最佳人氣獎

於功夫 MAKER 競賽臉書粉絲專頁分別發佈入圍決賽團隊貼文，依照繳交順序發佈，依貼文按讚數加總，各組取 1 名，最高分者獲勝。

柒、應備資料

一、初賽：

(一)、報名表：參賽團隊全體成員需於「附件 1 參賽團隊基本資料」填寫資料並個別親簽後掃描為電子檔。

(二)、作品簡介說明、作品計畫書及設計圖等相關資料，請參照「附件 2 作品簡介及計畫書」。

(三)、「附件 3 參賽切結書、附件 4 著作財產權授權使用同意書」：團隊成員應詳閱內容，並於立書處個別親簽後掃描為電子檔。

(四)、「附件 5 法定代理人同意書」：參賽團隊如有未滿 20 歲之成員，該名成員則需填寫(若無則免)，親簽後掃描為電子檔。

※備註 1：以上電子檔請提供 jpg 或 pdf 檔案，避免內容更動。

※備註 2：需於指定時間繳交應備文件，若應備文件不齊全或送件資料有變更或修正，得於收件截止日(111 年 6 月 15 日下午 5 時前)補齊，逾期恕不受理。

二、決賽：

(一)、晉級團隊作品簡報需於 111 年 9 月 2 日(星期五)下午 5 時前寄達至承辦單位信箱。
(作品簡報資料：pdf、影片或其他展示方式-請提供電子檔)

(二)、參賽實體作品(應符合初賽送審計畫書作品設計圖檔雛型)，於決賽當日(111 年 9 月 7 日星期三)自行攜帶至決賽場地。

※備註 1：參賽作品須檢附尺寸(長*寬*高及重量)、裝箱尺寸(若無寄送則免)及展示需求，俾利展示場地空間規劃安排(jpg 或 pdf 電子檔)。

※備註 2：若因應國內疫情警戒標準及防疫措施調整，可將實體作品郵寄至競賽指定地點，決賽當日得以視訊方式參賽(本單位須於評選前收到作品，故請提前寄送，以郵戳為準，若於截止日前未送達視同放棄。)請將「附件 6 作品寄送單」分別黏貼於包裝箱上方及側方。

※備註 3：晉級決賽之團隊可選擇成為創客基地會員，按基地規定借用空間及設備，如需成為會員請檢附「附件 7 創客基地會員申請表」，親簽後掃描為 jpg 或 pdf 電子檔。

三、最佳人氣獎：

(一)、最佳人氣獎需提供作品成品照 1 張(可拼圖)、作品名稱、介紹及團隊名稱，供投票貼文建置，逾時繳交則視同棄權。

(二)、於功夫 MAKER 競賽臉書粉絲專頁分別發佈入圍決賽團隊貼文，依照繳交順序發佈。

四、成果展示：

實體作品須配合主辦單位創客基地辦理之 111 年成果展，參賽者得前往活動現場，依主辦單位指定之展示位置協助佈置。

五、收件方式

(一)、初賽：參賽團隊應於初賽收件日期截止前，將相關報名電子資料寄至承辦單位信箱，並收到「報名成功通知信」，始算完成報名。

(二)、決賽、最佳人氣獎：入圍決賽團隊應於決賽收件日期截止前，將決賽簡報及最佳人氣獎所需資訊寄至承辦單位信箱，並收到「資料繳交成功通知信」，始算完成繳交。

六、聯繫窗口

(一)、創客小棧電話：07-821-0171#2701(陳小姐/潘小姐)

(二)、承辦單位信箱：makerinn1@gmail.com

(三)、收件地址：勞動部勞動力發展署高屏澎東分署創客小棧(高雄市前鎮區凱旋四路 105 號)

捌、獎勵方式

一、獎勵內容

獎勵項目	獎項	獎勵
金屬成品組	金牌 1 名	5 萬元商品禮券，獎狀乙張
	銀牌 1 名	2 萬 5 千元商品禮券，獎狀乙張
	銅牌 1 名	1 萬元商品禮券，獎狀乙張
木作成品組	金牌 1 名	5 萬元商品禮券，獎狀乙張
	銀牌 1 名	2 萬 5 千元商品禮券，獎狀乙張
	銅牌 1 名	1 萬元商品禮券，獎狀乙張
佳作獎各組 1 名		5 千元商品禮券，獎狀乙張
最佳人氣獎各組 1 名		1 萬元商品禮券，獎狀乙張
入圍獎若干名		獎狀乙張

※備註：部分獎項視實際報名參賽情形及全體評審(共識)決議得以從缺。

二、其他獎勵輔導措施：由主辦單位創客基地提供獲獎團隊進行成品上傳至募資平台募資。

玖、團隊權利與義務

一、實體作品須配合主辦單位創客基地辦理之 111 年成果展，參賽者得前往活動現場，依主辦單位指定之展示位置協助佈置。

二、參賽者請於 111 年 9 月 25 日（星期日）創客基地辦理之 111 年度成果展結束後，將實體作品自行攜回，如需主辦單位協助寄回，請提前告知，若因郵寄失竊或其他非主辦單位之原因造成作品遺失或損壞，主辦單位不承擔任何責任。

三、參賽團隊有下列情形之一者，主辦單位有權取消其參賽及得獎資格；並追回獎勵、獎狀如造成第三者權益損失，參賽團隊須自行負擔法律責任。

（一）、參賽者報名每人身份別只限報名一隊，不得重複報名或資料重複。

（二）、團隊成員曾為「全國技能競賽」之獲獎前三名者。

（三）、參賽作品已達「商品化」或「量產」階段者。

（四）、參賽團隊未依本競賽相關辦法及時程繳交「應備文件及作品」。

（五）、參賽團隊使用之圖片、影像、設計元素、資料、技術等以不侵佔或侵害他人之任何著作權、商標或其他所有權為原則；如有侵權主辦及承辦單位得取消其參賽資格。

（六）、內容涉及猥褻、暴力、色情、誹謗、種族歧視等違反公共秩序與善良風俗者。

（七）、入圍決賽之團隊作品無法參與主辦單位創客基地成果展示活動。

（八）、決賽作品未符合初賽送審計畫書作品設計圖檔雛型者。

（九）、違反本簡章等相關規定。

四、參賽團隊若以曾經參加國內外其他任何比賽之得獎作品，不得重複參賽。若經檢舉或查證，主辦或協辦單位將保有取消其得獎資格及追回所得獎項、獎勵之權利，不得有任何異議。

五、同一參賽團隊同一組別，最多報名 3 份（含）作品，每份作品須個別檢具詳細報名資料及計畫書。

六、參賽者保證所填寫或提出之資料為真實且正確，且未冒用或盜用第三人之資料，如主辦單位依參賽者提供之資料無法通知其得獎時，主辦單位概不負責，如因此致損害於主辦單位或其它任何第三人，參賽者應負一切相關責任。

- 七、所有參賽作品知識產權歸參賽者所有。
- 八、入圍決賽之團隊須至少 1 名代表參加頒獎儀式。本競賽獎勵為發放不記名商品禮卷，由參賽團隊代表人領取，於領取完畢後團隊需自行保管及兌換，主辦單位不負任何責任。
- 九、主辦單位得辦理各活動，並於展覽會場、媒體通路、報章雜誌及各個相關網站等宣傳相關參賽資料，參賽團隊同意競賽期間所拍攝個人肖像、作品、影片等授權於主辦單位用於文宣、報導、成果展或其他場合公開播映及推廣。
- 十、參賽隊伍需服膺評審決議，不得有其他異議，除能具體證明其他作品違反本競賽規定，將取消該隊獲獎資格，已領之獎勵必須繳還主辦單位，獎項及獎勵將依決賽總分評定序位遞補。
- 十一、得獎作品隊數及獎項，由「決賽」階段評審依作品優良情形議定，必要時獎項可從缺。
- 十二、參賽者同意遵守主辦單位所定之競賽辦法及評審所決議之各項公告、規則及評選結果。對於競賽相關疑義或異議，應於競賽期間向主辦單位提出，不得於賽後，有任何詆毀競賽公平性之行為。
- 十三、初賽及決賽階段繳交所有文件均不退件，請參賽隊伍自行備份。
- 十四、因郵寄延誤、遺失、郵資不足、失竊或其他非主辦單位之原因造成參賽作品遺失或損壞，主辦單位不承擔任何責任。
- 十五、上述各項條件若參賽者無法配合或經查證不符，則取消參賽資格。
- 十六、主辦單位保有隨時修改及終止本活動的權利，如有任何變更內容或詳細注意事項將公佈於創客小棧&澎湖創客基地或功夫 MAKER 競賽臉書粉絲專頁，恕不另行通知。

壹拾、 疫情應變措施

為落實新型冠狀病毒(COVID-19)防疫與維護參與者健康，決賽相關活動將實施以下防疫措施：

- 一、惟若因疫情影響無法辦理實體活動，將改採線上(視訊)遠距審查方式辦理，將實體作品寄至競賽指定場地，並另行公告相關資訊。
- 二、主辦單位加強活動場地衛生消毒清潔，活動時保持環境之空氣流通狀態。
- 三、參賽者入場前如有發燒、呼吸道症狀及身體不適者，請在家休息勿勉強參與活動，惟其餘團隊參賽者可繼續參賽。
- 四、決賽評選前每人量測體溫，超過 37.5 度者禁止進入，若影響參賽權利，後果自負。
- 五、要求所有活動參加者全程佩戴口罩，並提醒若有身體不適者，在家休息勿勉強參與活動。
- 六、於活動現場放置固定酒精消毒器，供參加活動者使用，保持室內 1.5 公尺之安全距離，並遵守公眾集會活動人數指引。
- 七、競賽活動公告及進行時，併同進行活動防疫宣導。
- 八、各項防疫措施將依據中央流行疫情指揮中心所規定訂更新辦理之，如有參賽者因上述情形無法參賽，視同放棄參賽資格。

勞動部勞動力發展署高屏澎東分署
創客小棧暨澎湖創客基地 2022「功夫 MAKER」競賽報名表
參賽團隊基本資料

(可採電腦繕打完成後印出，惟團隊成員名字需親簽。)

團隊名稱			
參賽類別	☐ 金屬成品組	☐ 木作成品組	
作品名稱			
作品簡介(100字內)			
(1)代表人	(請親簽)	身分證統一編號	
		出生年月日	
連絡電話		電子信箱	
通訊地址			
戶籍地址			
(2)團隊成員	(請親簽)	身分證統一編號	
		出生年月日	
連絡電話		電子信箱	
通訊地址			
戶籍地址			
(3)團隊成員	(請親簽)	身分證統一編號	
		出生年月日	
連絡電話		電子信箱	
通訊地址			
戶籍地址			
(4)團隊成員	(請親簽)	身分證統一編號	
		出生年月日	
連絡電話		電子信箱	
通訊地址			
戶籍地址			
(5)團隊成員	(請親簽)	身分證統一編號	
		出生年月日	
連絡電話		電子信箱	
通訊地址			
戶籍地址			

※代表人為本競賽聯繫窗口，團隊成員處請親簽。

勞動部勞動力發展署高屏澎東分署

創客小棧暨澎湖創客基地 2022「功夫 MAKER」競賽

作品簡介及計畫書

作品簡介說明 1 頁、作品計畫書 10 頁內為限(A4 直式、標楷體、大小 14pt、固定行高 20 點)，並包含下列各項目：

- (一)、作品簡介：包含作品名稱、設計理念、作品功能、主題介紹、作品尺寸(長*寬*高)、創新性與使用說明、應用方式等，以簡單說明為宜內容不用繁述。
 - (二)、作品計畫書建議依下列目錄架構撰寫，並依實際需要自行增減：
 - 1. 設計緣起：動機、欲解決之問題描述等。
 - 2. 設計理念：具體構想、功能等說明。
 - 3. 設計特色：針對創新性、工藝技術等競賽評分重點說明。
 - 4. 市場價值與創業機會性。
 - 5. 預期效益。
 - 6. 參考資料：引用他人智慧財產權、API、open source packages、授權專利等，如內容有引用或擷取圖片、影像、文字等，需標明來源出處，及有助於了解作品之說明。
 - (三)、作品設計圖或示意圖 3 張為限(可手繪、實體照片、3D 建模等圖面資料)，並標示使用媒材，電子圖檔需清晰，解析度 300dpi 以上。
- ※以上電子檔請提供 jpg 或 pdf 檔案，避免內容更動。

勞動部勞動力發展署高屏澎東分署
創客小棧暨澎湖創客基地 2022「功夫 MAKER」競賽
切結書

本團隊報名參加勞動部勞動力發展署高屏澎東分署創客小棧暨澎湖創客基地辦理「2022 功夫 MAKER 競賽」，並完成報名表簽署，願意遵守及同意主辦單位競賽之各項相關規定。

一、 本人已閱讀並同意主辦單位依個人資料保護法（以下簡稱個資法）第 8 條規定告知下列事項：

（一）依據個人資料保護法，參賽者所提供個人資料，受主辦單位妥善維護並僅於主辦單位管理、推廣與執行業務之合理範圍內使用。主辦單位應保護參賽者的個人資料並避免損及其權益。

（二）蒐集目的：「2022 功夫 MAKER 競賽」報名、活動通知與聯繫、評選、領獎及成果展展示。

（三）個人資料類別：含姓名、出生年月日、身分證號碼、地址、電話、電子郵件。

（四）個人資料利用期間：參賽者所提供之個人資料將於執行業務所必須的保存期間內合理使用。

（五）得獎人部分：所提供之個人基本資料，僅作為領取獎項及申報個人所得使用；依據稅法規定本資料最長保存 7 年，屆時銷毀，不移作他用。

（六）個人資料利用地區：承辦單位所在地區執行業務所需，依中華民國法令得合法傳輸個人資料之地區。

（七）個人資料利用對象及方式：由主辦單位或受委託之執行活動時必要相關人員利用之，利用人員應依執行本活動作業所必要方式利用此個人資料。

（八）參賽者可自由選擇是否提供主辦單位參賽者的個人資料，惟參賽者不同意提供個人資料時，將無法參與前述蒐集目的所列各項內容。

二、 本團隊同意本競賽辦法公告之相關規定。

立書人：(每位團隊成員皆需簽章)

中 華 民 國 111 年 月 日

勞動部勞動力發展署高屏澎東分署

創客小棧暨澎湖創客基地 2022「功夫 MAKER」競賽

著作財產權授權使用同意書

本團隊：_____，茲就報名參加「功夫 MAKER」競賽之作品，同意並擔保以下條款：

- 一、本團隊保證參賽作品係出於團隊之獨立創作，並未公開展示或販售，絕無侵害他人著作之事宜，若有著作財產權之爭議，本團隊願負相關法律之責任。
- 二、本團隊之參賽作品同意為評審、業務宣導或內部使用目的，無償授權主辦及承辦單位，得以不限時間、方式、地域、次數之無償利用。
- 三、本團隊同意無償授權主辦單位擁有晉級決賽作品刊登、展示及使用於學術或推廣活動，使用參賽者之肖像、學經歷等資料於相關活動推廣，並同意配合參與競賽全程之相關活動（包括宣傳活動、花絮拍攝、媒體採訪、廣宣報導）。
- 四、本團隊之參賽作品如有使用侵權之著作，抄襲或複製他人作品，於其他類型活動重複投稿或有妨害他人著作財產權等情事，侵害他人隱私權或妨礙社會秩序善良風俗或違反中華民國相關法令規定等情事，經查證屬實，本人願負排除糾紛之責，並擔保第三人就作品對主辦機關不得主張任何權利，主辦機關得逕予取消得獎資格，追回一切獎勵，另若造成主辦機關損害，本人應負損害賠償責任。
- 五、該作品若為二人以上之共同著作，由全體作者簽署。若由其中一位作者代表簽署時，代表簽署之作者須保證已通知其他共同著作人，並經各共同著作人全體同意授權代為簽署本同意書。

參賽組別：

作品名稱：

代表人姓名：

(簽名蓋章)

身分證字號：

電話：

住址：

團隊成員 (簽名蓋章)	身分證字號
1.	
2.	
3.	
4.	

中華民國 111 年 月 日

勞動部勞動力發展署高屏澎東分署
創客小棧暨澎湖創客基地 2022「功夫 MAKER」競賽
法定代理人同意書

本人為未滿 20 歲參賽者_____ (參賽者姓名)之法定代理人，已充分了解勞動部勞動力發展署高屏澎東分署 創客小棧暨澎湖創客基地辦理之競賽規則及內容，茲同意_____ (參賽者姓名)參與競賽，並同意主辦單位於競賽辦法中所規範事項。

參賽者姓名：_____ (蓋章或親簽)

連絡電話：_____

法定代理人姓名：_____ (蓋章或親簽)

聯絡電話：_____

中 華 民 國 年 月 日

註：

- (1)父母為其未成年子女之法定代理人，同意書應由父母雙方共同簽署並負擔義務。
- (2)父母離婚或單一監護者，應檢具已辦妥登記之戶籍謄本，始得單獨代理。
- (3)未成年人無父母、或父母均不能行使、負擔對於未成年子女之權利義務時，由取得監護權之監護人同意之，並檢附證明文件。

附件6、作品寄送單(簡章附件6)

勞動部勞動力發展署高屏澎東分署
創客小棧暨澎湖創客基地 2022「功夫 MAKER」競賽
作品寄送單

團隊名稱		參賽類別		件數	
作品名稱		連絡電話			
作品照：					

※備註 1：本表請黏貼於作品包裝正上方。

※備註 2：寄送作品請加強作品外包裝防護，若因郵寄造成作品遺失或損壞，請自行負責，主辦單位不承擔任何責任。

2022「功夫 MAKER」競賽	
團隊名稱	
作品名稱	
參賽類別	
件數	

※備註：本表請黏貼於作品包裝側方。



勞動部勞動力發展署 高屏澎東分署
Kaohsiung-Pingtung-Penghu-Taitung Regional Branch, Workforce Development Agency, Ministry of Labor

創客小棧暨澎湖創客基地會員及創客申請表

*姓名	性別	*出生年月日	出生地	*身分證統一編號 (為會員編號請確實填寫)
			省(市)	
*學歷	☐ 國中(以下) ☐ 高中職 ☐ 專科 ☐ 大學 ☐ 碩士 ☐ 博士			
*現職	☐ 在職中 ☐ 待業中 ☐ 創業中 ☐ 學生 ☐ 職訓學員 ☐ 其他			
經歷				
*聯絡地址				
*電話		Line ID	(創客聯繫用)	
*E-mail				
創客基地(擇一)	☐ 創客小棧 ☐ 澎湖創客基地			
*專長	☐ 木工 ☐ 電腦資訊/程式設計 ☐ 電子電路 ☐ 金工 ☐ 機械設備 ☐ 皮革 ☐ 其他：			
*目標	☐ 就業 ☐ 創業 ☐ 上傳募資平台 ☐ 其他			
創業計畫內容 (僅創客填寫)				
一、本人已閱讀「創客小棧暨澎湖創客基地服務對象管理辦法」及「創客小棧暨澎湖創客基地空間及設施設備使用管理辦法」並同意遵守相關規定。 二、本人同意提供勞動部勞動力發展署高屏澎東分署及創客小棧暨澎湖創客基地管理單位以上會員個人資料，作為分署及管理單位進行各項課程、活動、會員管理、統計調查與分析、業務執行所必須進行之聯繫與通知及創客小棧暨澎湖創客基地設立目的有關業務使用。 三、申請人(簽名)： 中 華 民 國 年 月 日				

附件8、初賽評分表

2022 「功夫 MAKER」競賽初賽評分表(金屬成品組/木作成品組)

一、 評分標準

評分項目	內容	評分百分比
創新性	設計理念、造形、用途、材料與技術之創新。	30%
工藝技術	工法技法難度、產品細緻度、工藝技巧性。	30%
功能性	解決生活問題或有效提升日常需求之便利性。	20%
市場價值與創業機會性	量化可行性、量化具體規劃、創業潛力評估。	20%

※備註：採序位法，即就各評選項目分別評分加總後換算為序位，再加總計算各評審所評定之團隊序位，總序位數最低者為最優勝，各組分別遴選 10 組團隊進行「決賽」，依評選結果得增額進入決賽。

二、 參賽團體得分

團隊名稱/評分項目	創新性 30%	工藝技術 30%	功能性 20%	市場價值與創業 機會性 20%	合計/序位 (本欄承辦 單位填寫)
1.					
建議：					
2.					
建議：					
3.					
建議：					

團隊名稱/評分項目	創新性 30%	工藝技術 30%	功能性 20%	市場價值與創業 機會性 20%	合計/序位 (本欄承辦 單位填寫)
4.					
建議：					
5.					
建議：					
6.					
建議：					
7.					
建議：					
8.					
建議：					
9.					
建議：					
10.					
建議：					

團隊名稱/評分項目	創新性 30%	工藝技術 30%	功能性 20%	市場價值與創業 機會性 20%	合計/序位 (本欄承辦 單位填寫)
11.					
建議：					
12.					
建議：					
13.					
建議：					
14.					
建議：					
15.					
建議：					
16					
建議：					
17					
建議：					

團隊名稱/評分項目	創新性 30%	工藝技術 30%	功能性 20%	市場價值與創業 機會性 20%	合計/序位 (本欄承辦 單位填寫)
18					
建議：					
19					
建議：					
20					
建議：					

評審簽章：

日期：

評分項目	內容	評分百分比
創新性	成品之設計理念、造形、用途、材料與技術之創新獨特之處。	30%
工藝技術	工法技法難度、產品細緻度、工藝技巧性。	20%
功能性	成品可解決生活問題或有效提升日常需求之便利性	20%
市場價值與創業機會性	成品量化可行性、量化具體規劃、創業潛力評估。	20%
具體完整性	實現設計構想之完成度。	10%

※備註 2：若總序位相同，以全體評審決議（共識）為準。

團隊名稱/評分項目	創新性 20%	工藝技術 30%	功能性 20%	市場價值 與創業機 會性 20%	具體完整 性 10%	合計/序位 (本欄承辦 單位填寫)
1.						
建議：						
2.						
建議：						
3.						
建議：						

團隊名稱/評分項目	創新性 20%	工藝技術 30%	功能性 20%	市場價值 與創業機 會性 20%	具體完整 性 10%	合計/序位 (本欄承辦 單位填寫)
4.						
建議：						
5.						
建議：						
6.						
建議：						
7.						
建議：						
8.						
建議：						
9.						
建議：						
10.						
建議：						

評審簽章：

日期：

2022 「功夫 MAKER」競賽初賽評分總表(金屬成品組/木作成品組)

一、 評分標準

評分項目	內容	評分百分比
創新性	設計理念、造形、用途、材料與技術之創新。	30%
工藝技術	工法技法難度、產品細緻度、工藝技巧性。	30%
功能性	解決生活問題或有效提升日常需求之便利性	20%
市場價值與創業機會性	量化可行性、量化具體規劃、創業潛力評估。	20%

※備註：採序位法，即就各評選項目分別評分加總後換算為序位，再加總計算各評審所評定之團隊序位，總序位數最低者為最優勝，各組分別遴選 10 組團隊進行「決賽」，依評選結果得增額進入決賽。

二、 參賽團體總得分

團隊名稱	評審	評審	評審	總計	序位
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

團隊名稱	評審	評審	評審	總計	序位
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16					
17					
18					
19					
20					

評選結果同意簽章：

2022 「功夫 MAKER」競賽決賽評分總表(金屬成品組/木作成品組)

一、評分標準

評分項目	內容	評分百分比
創新性	成品之設計理念、造形、用途、材料與技術之創新獨特之處。	30%
工藝技術	工法技法難度、產品細緻度、工藝技巧性。	20%
功能性	成品可解決生活問題或有效提升日常需求之便利性	20%
市場價值與創業機會性	成品量化可行性、量化具體規劃、創業潛力評估。	20%
具體完整性	實現設計構想之完成度。	10%

※備註1：採序位法，即就各評選項目分別評分加總後換算為序位，再加總計算各評審所評定之團隊序位，總序位數最低者為最優勝，取金牌、銀牌、銅牌、佳作獎各1名。

※備註2：若總序位相同，以全體評審決議(共識)為準。

二、參賽團體總得分

團隊名稱	評審	評審	評審	總計	序位
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					

團隊名稱	評審	評審	評審	總計	序位
8.					
9.					
10.					
評選結果同意簽章：					