



ASUS THINK NEXT

華碩創思未來

2022 徵件 · 工作坊

主辦單位：華碩電腦、華碩文教基金會
執行單位：台灣設計研究院

ASUS × ASUS FOUNDATION 華碩文教基金會 × 台灣設計研究院
TAIWAN DESIGN RESEARCH INSTITUTE

2022 ASUS Think Next徵件 · 工作坊 | 參賽辦法

01 活動目的 02 參賽資格 03 年度主題 04 徵件範圍 05 報名方式 06 活動時程 07 評選機制 08 競賽獎勵 09 權利義務

01 活動目的 2022 ASUS Think Next徵件 · 工作坊來囉！

最近遠距上課成常態，有很多覺得可以更好的Idea但卻不知道怎麼實現嗎？ASUS Think Next平台，提供年輕世代的學生展現自我創新及創意的舞台，為充滿挑戰的未來找到更多的可能性！

由華碩以 Start with People 為信念發起「ASUS Think Next | 華碩創思未來」計畫，期望提供一個新世代共創共學的平台，而今年華碩電腦股份有限公司與台灣設計研究院攜手合作，期望藉由ASUS Think Next 成立的第一年，率先拋出「新世代國小數位教育的未來」的議題，期待同學們化身為未來生活的設計師，共同探索疫情後的數位科技對於教育的下個創新機會點。想要讓各種日常好點子實現嗎？快來一起加入 Think Next、發揮你的想像力！

02 徵件資格

- 不限科系，包含111年應屆畢業生及111年9月入學之新生，舉凡國內大專院校(含大學部、研究所)在學學生皆可報名。
- 本活動鼓勵學生跨科系合作參與，學生可依提案需求進行跨校、跨系、跨領域合作(例如：教育X設計、設計X電機、電機X資管等)。
- 可以個人或團隊形式報名參加，團體每組最多以5人為限。
- 報名件數不限。
- 入圍初選之學生團隊皆需參與於9-10月辦理之【產學共創Workshop】。

隨著創新硬體設備、數位教育平台或免費線上課程APP日益發展，逐漸改變臺灣教育現場的教學形式。不少教師透過數位科技的輔助，翻轉原有教學現場。更因新常態下的日常生活模式的改變，將臺灣線上教學轉型需求推向高峰，一時之間，教師們共同尋求「更好」的數位教學模式。而2010年後出生的Alpha世代，可以說是數位原生代。期望提案者提出更好的新世代數位創新方案，使學習環境與模式能創造出更好的學習互動關係，達到學習的共創、共享、共學新體驗。

只要是關注教育的各大專院校青年學子，你也可以藉由創新成為未來世代教育創新的KOL！

【2022 ASUS Think Next徵件·工作坊】期望與國內大專院校在學學生共同創造教育的未來。本次特別針對國小年齡段(6-12歲)的相關教育接觸者(如：6-12歲國小兒童、家長、老師、學校IT人員等)設定為目標使用者，參加者請設定特定的目標使用者，透過歸納使用者的需求，探索在疫後新常態下，提出未來3-5年內您對6-12歲兒童教育的數位學習創新可能。邀請您與ASUS Think Next一起為教育現場共同努力。

提案內容方向可以是創新的數位學習互動模式等，可包含但不限以下：

◆「數位教學」創新互動提案：

期望以學習場域為出發(課堂、家庭、才藝班等)，思考如何有透過創新的數位互動提案(可包含裝置、軟體、服務、體驗、平台等)，增加教學者、教師、學校、資訊人員等教育接觸者在線上、線下、混成等多元學習情境下的互動。

◆新世代「數位學習」之創新解方提案：

期望以教學場景實際需求為出發，思考如何改善或提升現有的教學模式。透過虛實整合、線上線下整合等相關創新提案，使既有的教學模式得以無痛轉型為數位學習，進而思考下世代可能的新學習模式。讓Alpha世代的學習者透過創新科技、產品或服務成為新一代的數位學習的贏家。

◆「共創、共享、共學」之創新學習互動提案：

期望思考如何讓國小教育接觸者透過創新的數位互動提案(可包含裝置、軟體、服務、體驗、平台等)，在使用者(學生、家長、老師、學校IT人員等)、裝置、內容、平台之間能夠互相連結，達到共創、共享、共學之學習目的。

◆其他創新提案：

舉凡與本次主題相關之提案皆可報名。

提案需以使用者為出發，內容可包含**裝置、軟體、產品、服務、體驗、平台**等提案皆可，需提出完整使用者情境概念與模式為佳。

惟需特別注意：

- 提案內容需以**國小年齡段(6-12歲)相關教育接觸者(如：6-12歲國小兒童、家長、老師等)**作為目標使用者。
- 投件之提案需為2022年12月31日前尚未參加其他競賽、未公開發表、非客戶委託專案及未進行商轉合作之提案作品。
- 請以**3-5年內可實現的科技或服務模式，進行概念之設計及解決方案之提出。需提出包含使用者情境的解決方案發想。**
- 若提案內容包含產品設計，需考慮硬體裝置，並具軟硬體整合尤佳。
- 更多使用者需求與問題痛點可參考：[【ASUS Think Next 創思未來 2022 徵件·工作坊 使用者問題描述參考資料】](#)

一律採線上報名

- **報名時間**：即日起至 **111年8月5日(星期五) 17點00分00秒** 截止
- **報名系統網址**：<https://tdri.surveycake.biz/s/bLqLW>
- 請於截止時間前於網路報名並完成資料上傳。為避免網路塞車問題造成延誤，建議盡早完成報名，逾時恕不受理。
- 完成資料填寫後請務必按下「送出」才算完成報名。報名完成後，系統將自動發送「報名完成確認通知」至參賽者聯絡人之電子郵件信箱。

上傳參賽作品檔案及相關文件電子檔 (每個檔案上限皆為10mb)

- **【設計提案說明簡報】每組1份：**
 1. 提交方式：以**簡報**方式呈現，每件作品簡報不含封面封底至多10頁。
 2. 簡報內容：需包含但不僅限以下項目，排版方式與字數不限。
 - (1) 提案作品名稱及團隊介紹
 - (2) 使用者痛點觀察與分析(至少需包含相關二手資料收集及痛點需求分析；若有額外的使用者訪談或問卷調查尤佳)
 - (3) 提案問題意識說明(至少需包含使用者需求定義等內容)
 - (4) 提案概念與內容說明
 - (5) 提案設計內容示意圖(包含產品、服務、硬軟體等提案，可以3D Render或其他設計內容圖面示意皆可)
 3. 簡報檔名格式：請依據「**作品名稱-參賽者學校**」規則命名上傳(EX: 智能電子課桌椅-實O大學)。格式統一為Powerpoint或PDF檔，檔案上限為10mb，「提案設計內容示意圖」解析度dpi 150以上。

05 報名方式

■ 【著作授權同意書】每組1份：

親筆簽名後提供掃描PDF檔，一件提案作品僅需繳交一份。檔案命名格式為「著作授權書-作品名稱-參賽者學校」(EX: 著作授權書-智能電子課桌椅-實○大學)。

■ 【個資使用同意書】每組1份：

如以團體單位報名，則每人皆需完成親筆簽名，團隊成員可簽在同一張，簽署後提供掃描PDF檔，一件提案作品僅需繳交一份。檔案命名格式為「個資同意書-作品名稱-參賽者學校」(EX: 個資同意書-智能電子課桌椅-實○大學)。

06 活動時程 (主辦單位保有修改之權利)

年度	時程	內容
111 年度	5月30日-8月5日	受理報名與交件
	8月5日(五)	17點00分00秒 線上報名系統截止
	8月6日-8月22日	競賽初賽—入圍團隊選拔(書面簡報審查)
	8月26日	公告入圍名單
	9月12日-9月18日 之間擇日進行(暫)	產學共創Workshop 1：使用者需求探索工作坊 (確切工作坊日期將另行通知；將帶領入圍者深入各教育使用現場進行使用者需求觀察與設計討論)
	9月26日-10月2日 之間擇日進行(暫)	產學共創Workshop 2：設計方案收斂工作坊 (確切工作坊日期將另行通知；將帶領入圍者進行設計方案收斂修正與草模發想)
	10月17日-10月23日 之間擇日進行(暫)	產學共創Workshop 3：原型探討工作坊 (確切工作坊日期將另行通知；將帶領入圍者深入各教育使用現場進行使原型實測與設計討論)
	11月4日	競賽決賽—獲獎者選拔(參賽者簡報+模型審查)
	11月17日	頒獎暨交流會議

► 徵件初賽(入圍團隊選拔) ◀

由評審委員依據參賽者上傳之設計提案簡報電子檔進行線上審查，選出15組晉級之入圍學生團隊，入圍之學生團隊將參與【產學共創Workshop】與ASUS及TDRI共創！

(※實際最終獲獎數量，將視實際成果及產學合作過程表現進行調整。主辦單位得保留獎項從缺之權利。)

初賽評分標準：

項目	占比	指標
概念創新性	30%	<input type="checkbox"/> 創意發想具新穎性 <input type="checkbox"/> 使用情境具創新性 <input type="checkbox"/> 材質或使用技術具原創性
方案切題性	30%	<input type="checkbox"/> 提案符合題目主旨 <input type="checkbox"/> 具使用者情境發想 <input type="checkbox"/> 目標使用者符合題目設定 <input type="checkbox"/> 為未來3-5年可實現之提案
社會價值性	25%	<input type="checkbox"/> 提案可實際解決使用者需求 <input type="checkbox"/> 提案具社會影響力或公共性 <input type="checkbox"/> 具教學/互動流程或創新知識
方案可行性	15%	<input type="checkbox"/> 市場可接受及商品化可行度 <input type="checkbox"/> 教育現場可能應用程度 <input type="checkbox"/> 後續執行規劃

(※入圍初賽之學生團隊，將與主辦單位簽署【保密同意書】及【著作財產權讓與書】方得進行後續相關專案合作)

► 產學共創Workshop(產學合作共創) ◀

初選入圍之學生團隊將特別獲得與ASUS及TDRI合作共創之機會！

透過與ASUS及TDRI一起進行產學共創Workshop的特別經驗，前往第一線教育現場了解使用者、學習設計思考Knowhow 及ASUS產品開發流程等第一手業界知識！

場次一：使用者需求探索工作坊 (9/12-9/18 擇日辦理)

場次二：設計方案收斂工作坊 (9/26-10/02 擇日辦理)

場次三：原型探討工作坊 (10/17-10/23 擇日辦理)

Q：透過參加【產學共創Workshop】我可以獲得什麼？

◆ 第一手產業知識：

教育使用者經驗知識、商業模式開發經驗知識、產品/服務開發設計知識等

◆ 產業專家指導：

ASUS產品開發流程指導、設計指導、產品/服務原型指導等

◆ 認識設計思考創新：

設計思考流程與方法、設計思考工具應用等

◆ 其他：

參與工作坊之交通補助費(僅補助台鐵、高鐵、客運)

▶ 徵件決賽(金獎、銀獎、銅獎、佳作及相關獲獎者選拔)◀

入圍團隊與參與於產學共創Workshop後，於民國111年11月4日進行決選。學生團隊需於會場進行【**完整的設計內容現場簡報 + 功能性原型展示**】。決賽之結果，將於11月17日國際學生日當天進行頒獎及交流活動。

(※實際最終獲獎數量，將視實際成果及產學合作過程表現進行調整。主辦單位得保留獎項從缺之權利。)

決賽評分標準：

項目	占比	指標
方案完整性	30%	<input type="checkbox"/> 提案內容完整度 <input type="checkbox"/> 現場簡報及展示完整度 <input type="checkbox"/> 使用情境完整度
市場可行性	30%	<input type="checkbox"/> 市場及商品化規劃 <input type="checkbox"/> 提案可實際應用程度 <input type="checkbox"/> 教育現場/市場可接受及應用程度
社會價值性	25%	<input type="checkbox"/> 提案可實際解決使用者需求 <input type="checkbox"/> 提案具社會影響力或公共性 <input type="checkbox"/> 具教學/互動流程或創新知識
概念創新性	15%	<input type="checkbox"/> 創意發想具新穎性 <input type="checkbox"/> 使用情境具創新性 <input type="checkbox"/> 材質或使用技術具原創性

Q：決賽當天我需要準備什麼？

◆ 完整設計提案簡報：需包含但不僅限以下內容

- (1) 提案作品名稱及團隊介紹
- (2) 使用者痛點觀察與分析(至少需包含相關二手資料收集及痛點需求分析，若有額外的使用者訪談或問卷調查尤佳)
- (3) 提案問題意識說明(包含使用者需求定義等內容)
- (4) 提案概念與內容說明
- (5) 提案設計內容示意圖(包含產品、服務、硬軟體等皆可，可以3D Render或其他設計內容圖面示意皆可)
- (6) 後續商轉/銷售計畫(可使用如4P或4C分析等)

◆ 功能性原型(Prototype)展示：

需製作可協助說明設計提案內容的「**功能性原型**」或「**服務展演模型**」，於決賽當天製於會場供評審閱覽。製作之原型可依照提案內容調整，如可實際使用之教具、可展示產品功能的原型(Prototype)、可展示服務內容的展示型模型教具等。

(※入圍者產出之功能性原型，需於企業內部專屬展示區域進行常態性展出，展出期間為2022年11月至2024年11月，期間同學如需取用，可與企業申請自取，使用完畢再歸還擺放，期滿兩年後，可自行聯繫取回作品。)

◆ A1直式裱版1張：

需製作可表達設計內容的「**A1直式裱板1張**」，於決賽當天連同功能性原型放置於會場供評審閱覽。裱板請以「**霧面**」方式印製輸出。

- ◆ 競賽初選入圍者每組最高可獲得新台幣 2 萬元模型補助費，實報實銷。

企業競賽獎金與獎狀

- ◆ 金獎 (1組)：金獎獎狀1紙，獎金新台幣30萬元(含稅)。
- ◆ 銀獎 (1組)：銀獎獎狀1紙，獎金新台幣20萬元(含稅)。
- ◆ 銅獎 (1組)：銅獎獎狀1紙，獎金新台幣10萬元(含稅)。
- ◆ 優選獎 (2組)：優選/佳作獎狀1紙，每組獎金新台幣5萬元(含稅)。
- ◆ 佳作獎(其餘所有初賽入圍者均可獲得)：入選獎狀1紙，每組獎金新台幣1萬元(含稅)。

※實際入圍團隊及金銀銅獎團隊數量將視參賽作品成果及產學合作過程表現進行調整，主辦單位得保留獎項從缺之權利。

※獲獎之團隊提案，若表現優異且由主辦單位評估具發展潛力，有機會後續與主辦單位進行應用延伸合作。

1. 本競賽參賽者係著作人，享有著作人格權及著作財產權，參與本競賽之初賽入圍團隊需同意其著作財產權於著作完成之同時讓與主辦單位，並承諾對主辦單位或主辦單位授權利用之人不行使著作人格權。主辦單位將於入圍團隊初賽確定入圍後，與團隊簽署【著作財產權讓與書】。詳細資料內容請見【ASUS Think Next 創思未來 2022 徵件·工作坊 參賽資訊】內之【著作財產權讓與書】。參賽者投件前務必詳細閱讀契約之內容，確認同意後再進行投件。
2. 因本競賽合作過程中主辦單位將分享企業內部資訊與參賽者，若參賽者入圍初賽，將與主辦單位簽署【保密同意書】。詳細資料內容請參考【ASUS Think Next 創思未來 2022 徵件·工作坊 參賽資訊】內之【保密同意書】。參賽者投件前務必詳細閱讀契約之內容，確認同意後再進行投件。
3. 參賽者保證該作品為其自行創作，未曾獲得國內外其他競賽獎項。參賽者另應保證授權著作未侵害任何第三人智慧財產權，若因本作品發生權利糾紛，由參賽者自行負責，悉與主辦單位無關。違反本條規定並經主辦單位查明者，主辦單位有權就該參賽作品作出不予收件、取消該作品之參賽資格、或於參賽作品得獎後追回已頒發之獎項及獎金，並予以公告等處分。
4. 獲獎作品經人檢舉或告發涉及抄襲或冒用他人作品或違反智慧財產權等相關法令，具有具體事證且經評審團過半決議認有侵害他人著作權或專利權之虞者，主辦單位得撤銷得獎者得獎資格，並追回已頒發之獎金及獎狀。如因此致主辦單位或執行單位受第三人主張而受有損害者(包含但不限於名譽或間接損害)，獲獎人應立刻出面解決，並負擔賠償責任。
5. 基於研究及宣傳推廣之需要，原創者應無條件授權主辦單位對入選作品之文件、圖面、檔案進行重製、攝影、出版、著作、公開展示及發行於各類型媒體宣傳之權利，不得異議，並應配合提供相關圖片與資料。
6. 因應嚴重特殊傳染性疾病發生，主辦單位得配合政府相關規定或疫情發展狀況採取對應防疫措施，參賽者應隨時注意主辦單位公告之資訊並遵守相關規定。
7. 本辦法尚有未盡事宜，主辦單位有隨時調整或補充本辦法內容之權利。

2022 ASUS Think Next徵件·工作坊 | 聯絡資訊

- ◆ 台灣設計研究院【2022 ASUS Think Next徵件·工作坊】工作小組
- ◆ 110 台北市信義區光復南路133號2樓(松山文創園區)
- ◆ TEL：02-2745-8199 分機 657 廖先生 pocheng_liao@tdri.org.tw
分機 542 劉小姐 hsunting_liu@tdri.org.tw