



# Intel® DevCup x OpenVINO™ Toolkit 競賽簡章

## 一、 競賽宗旨

- ✓ AI@IOT 技術在各領域落地，Edge AI 應用正蓬勃發展

Intel® Distribution of OpenVINO™ Toolkit 是一套功能完善的開發工具，能幫助開發者建置新的 AI 專案，將您用 TensorFlow、PyTorch 等 AI 平台訓練好的模型最佳化，得到高效率的推論結果，且容易移植運用，為製造業、醫療與照護、零售業、安防與智慧城市、智慧交通等各領域帶來創新使用體驗。

- ✓ 體驗全新的第 11 代 Intel® Core™ 處理器和 OpenVINO™ Toolkit

這裡有豐富且完善的工具、學習及建置資源(如預訓練模型、範例程式碼等)，讓您的開發快速破關，也有專業且熱情的 Github 開發交流討論社群，將可獲得全方位的支援！

2021 Intel® DevCup x OpenVINO™ Toolkit 競賽由經濟部工業局指導、Intel 主辦、MakerPRO 執行，並有廣大的台灣 AI 生態系夥伴共同協辦。這世界正在轉型，邀您來參與這場競賽，解放創意，成為 AI 搶手人才！

## 二、 應用領域

### 主要領域



智慧製造



智慧交通



智慧醫療與照護



智慧零售



智慧安防與城市



其他領域

### 三、 參賽資格

- (一) 不限國籍與年齡；新創團隊、公司行號、社會人士或學生皆可以個人身份組隊參加；參賽隊伍必須有組員在台灣作為聯繫窗口。
- (二) 每個參賽團隊至多 5 名隊員，每隊應推派 1 位隊員擔任隊長作為主要聯絡人，並統籌相關事宜。（為方便聯繫，建議隊長在台灣。）
- (三) 每人至多可報名參與三種不同領域的組別。

### 四、 賽制與文件

本競賽以「概念組」（AI in Experiment）與「實作組」（AI in Practice）之雙軌賽制進行：

組別	概念組	實作組
簡介	注重創新構想，活用 OpenVINO 預訓練模型，快速打樣出 AI 應用原型	注重研發實作，運用 Intel Edge AI 最新開發套件，實現強大創作成果
參加條件	1.必須使用 Intel® Distribution of OpenVINO™ Toolkit 2.運用 Intel® DevCloud 開發可加分（可取得免費帳號）	1.必須使用 Intel® Distribution of OpenVINO™ Toolkit 2.運用第 11 代 Intel® Core™ 處理器開發，進入決選團隊可取得實作運用套件（套件需歸還） 3.可取得 Intel® DevCloud 免費帳號運用
初選	書面審查，繳交「概念組-設計構想文件」，選出 60 組進入決賽	書面審查，繳交「實作組-設計構想文件」，選出 20 組進入決賽
決選	上傳作品介紹至競賽網站，含約 5 分鐘作品展示影片，採線上評選，選出前 3 名與佳作團隊；同時進行人氣票選，選出「人氣獎」3 組團隊	上傳作品介紹至競賽網站，含約 5 分鐘作品展示影片，進行人氣票選，選出「人氣獎」3 組團隊；決賽採現場評選，團隊需展示作品及上台簡報，選出前 3 名與佳作團隊

## 五、 時程

時間	活動項目
9月1日(三) 上午9點	報名開始
9月上旬-10月上旬	競賽說明會 ( 9/10,10/1 ) 組隊媒合會 ( 9/24,10/8 )
10月31日(日)	報名截止
11月1日-11月14日	初選審查
11月15日(一)	入選團隊公告
11月15日-12月12日	入選團隊輔導與充電課程 ( 3場 )
1月2日(日)	初選入選作品交件截止
1月3日-1月9日	人氣票選及概念組決選評分 ( 線上評選 ) 實作組決選評分 ( 現場評選 )
1月15日(六)	頒獎暨成果發表

## 六、 評分重點

### 1. 概念組 ( AI in Experiment )

項目	說明	比例
概念創意性 (Creativity)	對於提案之獨到創意思考，有助於點亮提案的特點。	30%
市場發展性 (Market Value)	提案是否具市場價值與競爭力。	30%
實作可行性 (Feasibility)	提案在未來可商品化程度。	20%
作品完整性 (Completeness)	從發想、架構設計與實際應用層面，整體提案之完整度。	20%

### 2. 實作組 ( AI in Practice )

項目	說明	比例
方案獨特性 (Uniqueness)	提案結合之技術深度、應用範圍、亮點與預期效益。	30%
市場發展性 (Market Value)	提案是否具市場價值與競爭力。	30%

實作可行性 (Feasibility)	提案在未來可商品化程度。	20%
作品完整性 (Completeness)	從發想、架構設計與實際應用層面，整體提案之完整度。	20%

## 七、 獎勵方式

項目	概念組 ( AI in Experiment )	實作組 ( AI in Practice )
早鳥報名獎	完成報名程序的前 30 組隊伍，團員皆可參加抽獎，將有機會抽中： Switch+健身環一套 Apple HomePod mini 四部	完成報名程序的前 20 組隊伍，團員皆可參加抽獎，將有機會抽中： Switch+健身環一套 Apple HomePod mini 三部
入選材料費補助	無	10,000NTD
參賽證明	入選初選團隊之每位團員	入選初選團隊之每位團員
入選獎項	Intel® Neural Compute Stick 2 (Intel® NCS2) 一套	Intel® Neural Compute Stick 2 (Intel® NCS2) 一套
	<b>Intel® NCS2: AI 推理的即插即用開發套件</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 用於 Intel® Movidius™ Myriad™ X 視覺處理單元 (VPU) 上以每瓦特/美元的卓越性能進行構建和擴展</li> <li>▪ 開始在 Windows® 10、Ubuntu* 或 macOS* 上快速開發</li> <li>▪ 在通用框架和開箱即用的示例應用程序上進行開發</li> <li>▪ 無需依賴雲計算即可運行</li> </ul> 官方介紹： <a href="#">Intel® Neural Compute Stick 2</a>	
決選獎項	冠軍：80,000 NTD 亞軍：40,000 NTD 季軍：20,000 NTD 佳作 5 組：各 8,000 NTD 人氣獎 3 組：各 5,000 NTD	冠軍：300,000NTD 亞軍：200,000NTD 季軍：100,000NTD 佳作 2 組：20,000 NTD 人氣獎 3 組：10,000NTD

備註：依所得稅法獎金需扣繳所得稅（獎額含稅），競賽獎金或獎品價值為 2 萬元(含)以上需由主辦單位代扣 10% 之稅金，並併入該年度綜合所得稅申報納稅。

## 八、 注意事項

- (一) 擔任本競賽評審委員與實際執行管理人員不得報名。
- (二) 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。
- (三) 參賽作品不得抄襲或節錄他人的作品內容，如有任何智財權或其他權利糾紛，由參賽者自行負責。
- (四) 參賽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，由評審委員會仲裁，參賽者對於仲裁結果不得異議。
- (五) 參賽作品可能因為參與競賽而喪失其專利新穎性，影響其申請專利之權利，故請參賽者特別注意，如欲為參賽作品申請專利，應於賽前自行向智慧財產局提出申請。
- (六) 參與本競賽作品，其智財權均屬參賽團隊所有。
- (七) 競賽作品應具原創性及自製為原則，未曾參加國內外競賽獲獎之重複作品，且同一作品不得在競賽期間參與其他國內外競賽。
- (八) 為報名競賽所提供之資料僅限為本競賽評審作業使用，不論得獎與否，已提供資料均不退回。
- (九) 每個參賽隊伍之代表人（隊長、副隊長）須於活動期間代表該團隊負責比賽聯繫及得獎獎金領取等相關事宜。團隊成員須自行分配團隊內部的各項權責歸屬，若有任何爭執疑問之處（如獎金領取方式與分配），主辦單位不涉入處理。
- (十) 得獎人應出席頒獎典禮，領取獎金及獎狀。如因特殊原因經向執行單位申請核可者，得指定代理人出席頒獎典禮及代為領取。
- (十一) 本競賽活動期間所拍攝之相關照片及動態影像等，參賽團隊均同意無償提供主辦單位為進行本活動或推廣本活動使用、編輯、印刷、展示、宣傳或公開上述個人肖像、姓名及聲音等。
- (十二) 各得獎作品除了會在頒獎典禮公開發表並進行成果展示外，也將整理作品介紹（含介紹文、作品圖片、團隊及作品相關介紹影片等），並公告於本競賽網站公告（含參賽團隊名稱及隊員名單），提供外界參考。
- (十三) 凡報名參加本競賽者，視為已閱讀並完全同意遵守本活動之一切規定。
- (十四) 本簡章如有未盡事宜，主辦單位保有補充、修改等相關權利，有權以公告方式修改之，並以競賽網最新公告為準。