



## 2022 Intel® DevCup 競賽簡章

### 一、 競賽宗旨

**打通 AI 落地的最後一哩，需要 Edge AI 開發部署人才！**

AI 持續翻轉世界，而翻轉的力量來自全球各地的 AI 開發者！AI 開發者能打通 Edge AI 部署的最後一哩路，而「工欲善其事，必先利其器」，他們需要掌握功能強大且容易上手的 Edge AI 推論佈建及維護工具，OpenVINO Toolkit 正是為此而生。

OpenVINO 是一個跨平台的 AI 推論開發工具套件，透過最佳化與容器化的套件，支持感測、視覺、自動化和其它創新的邊緣應用，協助開發者更快將產品推向市場並展現強大的成果。為驅動 AI 創新，首屆「Intel®DevCup」競賽於 2021 年 9 月起跑，歷經 4 個半月的激烈賽程，共 258 隊的創意提案參賽，更有 80 隊進入決選創作階段，交出了令人驚豔的成果。

**激發台灣 AI 創新動能，好手同台來競技！**

多元的 AI 創意是科技進步的原動力，2022 Intel®DevCup 再次匯聚產官學資源，並號召全台 AI 高手與新手們同台競技，除琢磨 AI 實力外，也是優秀人才交流、切磋的場合，為台灣 AI 市場注入更多創新動能！

這是一場總獎項超過新台幣百萬元，並提供完善的學習資源的賽事，還在等什麼？等你組隊來參賽！

### 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，新創團隊、公司行號、社會人士或學生（高中職以上）皆可組隊參加。

(二) 每個參賽團隊至多 6 名隊員，每隊需推派 1 位隊員擔任隊長，作為主要代表及聯絡人，若有 2 位以上隊員，另應安排 1 位副隊長作為隊長代理人。參賽團隊代表(隊長或副隊長) 需為中華民國國籍，以利負責團隊獲獎時獎金領取及稅務負擔事宜。

(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 開發套件，實現強大創作成果。
參加條件	1.必須使用 OpenVINO™ Toolkit 2.運用 Intel® DevCloud 在雲端開發（可取得免費帳號），或使用搭載第 11 代（含以上）Intel® Core™ 處理器之電腦進行開發。	1.必須使用 OpenVINO™ Toolkit 2.運用第 11 代（含以上）Intel® Core™ 處理器之電腦進行開發。（註：進入決選團隊可借用大會提供之開發套件，競賽結束後套件需歸還）
初選	書面審查，繳交「概念組-參賽計畫書」文件，由評審選出 60 組進入決賽	書面審查，繳交「實作組-參賽計畫書」文件，由評審選出 20 組進入決賽
決選	<ul style="list-style-type: none"> <li>書面審查：繳交成果報告資料（含書面報告、3-5 分鐘 demo 影片及執行 OpenVINO 證明資訊），由評審選出前 3 名與 5 組佳作團隊。</li> <li>於決選期間同時進行概念組人氣票選，選出「人氣獎」3 組團隊。惟人氣獎票選結果與決選成績無關。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>書面審查+現場審查：書面審查部分需繳交成果報告資料（含書面報告、3-5 分鐘 demo 影片及執行 OpenVINO 證明資訊）；現場審查部分需進行現場簡報與實作展示，最後由評審選出前 3 名與 2 組佳作團隊</li> <li>於決選期間同時進行實作組人氣票選，選出「人氣獎」3 組團隊。惟人氣獎票選結果與決選成績無關。</li> </ul>

## 五、獎勵方式

項目	概念組 (AI in Experiment)	實作組 (AI in Practice)
早鳥獎	實作組與概念組參賽團隊，於 2022 年 8 月 31 日前完成競賽報名網頁填寫及上傳參賽切結書，並收到執行單位確認信，所有團員（含指導老師）皆可獲得《OpenVINO 專家培訓駭客松：Edge AI 工程師的 20 堂必修課》線上課程之全額補助，該課程價值新台幣 3,600 元/人。	
入選材料費補助	無	10,000NTD
入選證明	入選初選團隊之每位團員。	入選初選團隊之每位團員。
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：各 20,000 NTD 人氣獎 3 組：各 10,000NTD
得獎團隊賽後資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>在競賽成果報導中露出並廣為宣傳</li> <li>邀請得獎團隊透過文章發表、Edge AI 社聚演講等形式分享作品（實際作法賽後依主辦單位規畫而定）</li> <li>協助作品上傳至 OpenVINO GitHub，為個人履歷加分</li> <li>可協助串連 Intel 夥伴資源</li> </ul>	

備註：

依中華民國所得稅法第 88 條及各類所得扣繳率標準第 13 條第 1 項規定，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%之稅款，並併入本年度之個人綜合所得稅申報納稅，主辦單位將於次年度開立扣繳憑單寄送給得獎者。

## 六、時程

本競賽分為初選與決選，初選入選至決選前為專案創作階段，安排有 3 場專家諮詢。

階段	時間	活動項目
報名	7/15(五)~10/11(二)	<ul style="list-style-type: none"> <li>早鳥獎 (註 1)</li> <li>競賽說明會 (7/27, 8/19, 9/2)</li> </ul>
初選	10/12(三)~10/24(一)	<ul style="list-style-type: none"> <li>初選審查，預計入選：               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 概念組: 60 組</li> <li>- 實作組: 20 組</li> </ul> </li> </ul>
初選	10/25(二)	<ul style="list-style-type: none"> <li>初選入選團隊公告</li> </ul>
專案創作	10/25(二)~12/11(日)	<ul style="list-style-type: none"> <li>入選團隊創作及專家諮詢 (3 場)</li> </ul>
決選	12/11(日)	<ul style="list-style-type: none"> <li>決選作品上傳截止</li> </ul>

決選	12/12 (一) ~ 12/19 (一)	• 人氣票選 (線上評選)
決選	12/12 (一) ~ 12/19 (一)	• 概念組決選 (線上評選) • 實作組決選 (線上評選)
頒獎典禮	12/20 (二)	• 實作組決選 (現場評選) • 概念組與實作組頒獎典禮暨成果發表

**註 1：**

- 參賽團隊於 **8 月 31 日** 前完成競賽報名網頁填寫及上傳參賽切結書，並收到執行單位確認信，可取得早鳥獎資格。
- 所有參賽團隊皆需在 **10 月 11 日** 前至競賽網站完成：**(1)**競賽報名網頁填寫；**(2)**上傳參賽切結書；**(3)**上傳參賽計畫書，始得有參賽資格。

## 七、 評分重點

### 概念組 (AI in Experiment)

項目	說明	比例
概念創意 (Creativity)	對於提案之獨到創意思考，有助於點亮提案的特點。	30%
作品完整 (Completeness)	架構設計、實際應用層面與作品呈現，整體提案之完整度。	30%
實作可行 (Feasibility)	提案從發想到實作的可行性程度。	20%
市場價值 (Market Value)	闡述目標市場 (TAM, SAM, SOM)，說明產品/服務如何觸及該市場，以及帶來的社會影響	20%

### 實作組 (AI in Practice)

項目	說明	比例
方案獨特 (Uniqueness)	提案結合之技術深度、應用範圍、亮點與預期效益。	30%
商轉可行 (Commercial Feasibility)	提案在未來商品化的可行程度。	30%
作品完整 (Completeness)	架構設計、實際應用層面與作品呈現，整體提案之完整度。	20%
市場價值 (Market Value)	闡述目標市場 (TAM, SAM, SOM)，說明產品/服務如何觸及該市場，以及帶來的社會影響	20%

## 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團視參賽作品議定，並有權「增設」、「從缺」或更動獎項名稱。
- (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，未曾參加 Intel® DevCup 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) 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。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（如人員異動，獎金領取方式與分配等），主辦單位不涉入處理。
- (九) 入選團隊須派代表出席頒獎典禮，如無法配合應事先向主辦及執行單位提出書面說明，並經主辦單位同意，若得獎主辦單位可代為安排領獎。
- (十) 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。
- (十一) 得獎作品除了會在頒獎典禮公開發表並進行成果展示外，主辦單位也將整理作品介紹（含介紹文、作品圖片、團隊及作品相關介紹影片等），並於本競賽網站公告，分享成果。實作組入選團隊需配合於決選當日設置攤位展示，與現場來賓交流，如無法配合應事先向主辦單位提出書面說明。
- (十二) 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。
- (十三) 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，不另行通知。