

2026 第 9 屆台灣數位媒體設計獎競賽

高中組 · 創客組 競賽簡章

一、競賽宗旨

創客組鼓勵高中生動手實踐創意，以數位技術結合實體製作，創造出能感知、回應或互動的裝置作品。不設定特定主題，參賽者可自由發揮，從生活觀察出發，或純粹探索技術與材料的可能性。我們期待看見每一位創客獨特的思考方式與動手能力。

二、參賽資格

- ▶ 現就讀國內高中職（含五專前三年）在學學生。
- ▶ 個人或 2 人組隊均可報名，每人 / 每組限投件一件作品。
- ▶ 得填寫指導老師資料（選填，不影響評分）。
- ▶ 組隊參賽者須於報名時填寫每位成員的分工角色（如：硬體製作、程式設計、外觀設計等）。

三、作品定義與規範

（一）作品定義

本競賽所稱「創客作品」，係指結合數位技術與實體製作之互動裝置，作品須具備以下兩項要素：

- ▶ 數位元素：包含但不限於微控制器（如 Arduino、Raspberry Pi）、感測器、IoT 模組、程式控制等。
- ▶ 實體元素：包含但不限於自製外殼、機構件、電路板、裝置本體等可見可觸之實體物件。
- ▶ 作品須具備互動性，即能對外部輸入（如觸碰、聲音、光線、距離等）產生對應的輸出反應。

(二) 作品規範

- ▶ 作品尺寸：單邊長度不超過 60 公分（決賽時須可自行攜帶至現場）。
- ▶ 須為參賽者本人設計與製作之原創作品，不得為市售套件之組裝重現。
- ▶ 作品須可獨立運作，不得依賴網路連線或外部伺服器（離線運作為原則）。
- ▶ 涉及電源者，須使用安全規格之電池或變壓器，不得使用裸露高壓電路。

(三) 書面資料 (初審繳交)

項目	說明
作品照片	至少 5 張，含整體外觀及細部元件， 解析度 1200 萬畫素以上
示範影片	1 至 3 分鐘，展示作品運作狀態，MP4 格式， 1080p 以上
電路圖或流程圖	手繪或軟體繪製均可，清楚標示各元件連接方式

四、競賽流程

階段	時間	內容
徵件期間	即日起 ~ 9 月 24 日	線上填寫報名表， 上傳作品相關之照片、影片、電路圖
初賽審查期間	2026 年 9 月 29 日 ~ 10 月 9 日	評審委員審查書面資料， 公布入選名單
初審結果公告	2026 年 10 月 9 日	公布晉級決賽名單
實體決賽暨頒獎	2026 年 10 月 31 日	攜帶實體作品至大同大學現場展示與評審

- ▶ 決賽當日參賽者須全程出席，並準備 5 分鐘的現場說明，評審得就作品進行提問。
- ▶ 決賽現場須展示實體作品，自備展示所需設備（筆電、平板等），主辦單位提供基本投影與 Wi-Fi。
- ▶ 決賽當日須出席全程，如有特殊原因無法出席，須事先告知主辦單位，否則視同棄權。

五、評審標準

(一) 初審 (100 分)

評審項目	比重	說明
創意與概念	40%	作品構想是否具有原創性與獨特視角
技術可行性	30%	設計方案是否合理， 技術規劃是否具體清楚
互動設計	30%	互動邏輯是否明確，使用情境是否合理

(二) 實體決賽 (100 分)

評審項目	比重	說明
作品完成度	30%	實體作品是否如期完成， 功能是否正常運作
互動體驗	30%	現場互動是否流暢直覺， 體驗是否令人印象深刻
技術深度	25%	所使用的技術是否具有挑戰性與學習價值
現場說明	15%	能否清楚說明設計理念與技術選擇

六、獎項設置

獎項	名額	獎勵
金獎	1 名	獎狀 + 獎金 NT\$5,000
銀獎	1 名	獎狀 + 獎金 NT\$2,500
銅獎	1 名	獎狀 + 獎金 NT\$1,500
佳作	若干名	獎狀乙紙

- ▶ 評選評審得依作品實際水準決定獎項名額，若參賽作品品質未達標，評審委員有權決議調整、撤銷名次或從缺，主辦單位保有最終解釋權。
- ▶ 組隊作品獲獎時，獎金由隊員自行分配，主辦單位統一頒發予隊長。

七、著作權聲明

- ▶ 作品著作權歸參賽者本人所有。
- ▶ 參賽者保證作品為原創，若涉及侵權，由參賽者自行負責。
- ▶ 主辦單位保有於非商業用途（競賽展覽、學術推廣、校內展示）公開展示之權利，並於展示時標註創作者姓名。
- ▶ 作品若含有開放原始碼或開放硬體元件，須於報名表單中註明來源與授權方式。

八、注意事項

- ▶ 作品若有抄襲或造假情事，一經查證即取消資格，已領取獎項者須繳回。
- ▶ 決審現場由參賽者自行負責作品之運送與安裝，主辦單位不提供工具或備用零件。
- ▶ 決審當日提供基本電源插座（110V），如有特殊用電需求請事先告知。
- ▶ 作品展示期間如發生損壞，主辦單位不負賠償責任。
- ▶ 本簡章如有未盡事宜，得由主辦單位修訂公告之。

九、主辦單位與聯絡方式

主辦單位：台灣數位媒體設計學會、大同大學數位媒體設計學系

聯絡信箱：ttudmd.public@gmail.com