

Top Maker – Make for All

創客擂台發明競賽暨節目計劃

競賽辦法

一、 競賽宗旨

創客（Maker，也稱為自造者）所掀起的文化浪潮，是當前全世界爭相關注的趨勢，隨著世界各地 Fablab 的成功串連，因而出現了「新鮮創意 X 數位製造」勢將引領第三次工業革命的說法。近年來，台灣創客的匯聚和自造者運動（Maker Movement）的崛起，加上 Fablab 的內外整合與發展，不斷引起各界共鳴，也形成一股新的動能。

本項競賽活動的執行，能夠在此自造者運動浪潮和 Fablab 空間積極拓展之時，透過「競賽」搭建創意平台，廣泛尋找潛伏在台灣和國際間各處的「Top Maker」，連結包羅萬象的「製造」範疇的專業者，涵蓋建築、設計、工業、藝術、電子、互動科技、環境工程等專業領域人才，實踐以「社會設計」（Social Design）為主軸的競賽主題，強調為更好的社會環境和人文發展作出貢獻。

透過鼓勵創新和分享的方式，本競賽計劃讓人才與發明因此擁有展現的舞台，深化台灣的自造者文化，讓自造者不僅關注自身的生活與環境，並能提出新型態的發想模式，也藉此希望讓創造性思考與製作趨於普及化，帶動藝術、設計等的創意生產製作，更進一步激發數位製造產業上下游廠商朝向整合，以邁進產業轉型與創新發展，建立新時代的營運模式與價值，並爭取國際發聲的機會。

二、 設計概念

（一） 競賽性質設定

為推動青年世代的創意發想和實作精神，本活動之設計是結合 Discovery 探索頻道「工程師大對決」（The Big Brain Theory）節目的科學實驗性，以及「全能住宅改造王」強調的人性溫度，延伸出自造者（Maker）們從生活為思考主軸的發明競賽，透過觀察日常經驗中的種種不便與問題，試圖想出解決的途徑。

(二) 競賽議題範疇：Make for All

本活動強調貼近生活，並以增加世代交流、對話的機會表達人文關懷，讓「Make for All」不僅是一句口號，而是可以透過發想討論、共同設計、製造實踐等過程，扣和團隊創意，並使因應創意而生的軟、硬體作品，實際擴展到社會各階層的使用端。

(三) 競賽執行目標與特色：尋找下一代 Maker

此競賽精神係延續去(2014)年行政院推動「Fab Truck 高中職校園巡迴計畫」，今(2015)年持續並擴大規模，預計在兩年內，以六台「Fab Truck」巡迴 497 所校園；因此競賽期間，除了上述計畫的「Fab Truck」進駐，更將舉辦「2015 Fablab 年會」與「教育部技職司實作大展」等大型活動。

鑑此，除了藉上述活動發掘台灣新興 Maker 種子，本競賽重要特色之一，係邀請奠定台灣製造業基礎，兼具經驗與實力的 Maker 1.0 組成「英雄聯盟」，向第二階段晉級團隊出題，並與美國麻省理工學院 (Massachusetts Institute of Technology, 以下簡稱 MIT)、喬治亞理工學院 (Georgia Institute of Technology, 簡稱 Georgia Tech.) 相關顧問組成「導師會議」，協助參賽者完成作品，以達到台灣兩代創客－Maker 1.0 與 Maker 2.0，在實務、經驗與創意的交流和傳承。除了 Maker 的創意有實現的可能，更將進一步激發數位製造產業上下游整合，以促進台灣產業轉型，建立下一代新的經濟模式與價值。

三、影片拍攝

(一) 目的

競賽過程將製作成專輯節目播送，節目內容將清楚呈現從發想、討論、製造，到最後生產出成品、面對使用者、評審評價等過程，不僅可以誘發大眾的討論，更能激起全民動手發明的熱情。

(二) 內容

本活動各個階段的賽程，從初賽到複賽，近三個月的活動時間（賽程內容請參考第六章），而影片的拍攝內容，將包括上述賽程的活動片段，如初賽海選階段的公開簡報，以及入選者的背景故事、創意討論的過程、實踐想法的製作過程。除了活動內容中兼顧參賽者實作過程的真實呈現之外，本活動亦規劃「工作坊」

(Workshop)、「開放工作室」(Open Studio)、「開放日」(Open Day)等民眾參與計劃，上述互動過程也在拍攝內容當中。因此，參與者可以享受創作競賽的刺激氛圍，同時打破製造者和使用者的主被動關係，開放兩端交互溝通與刺激而能激盪更多創意出現。

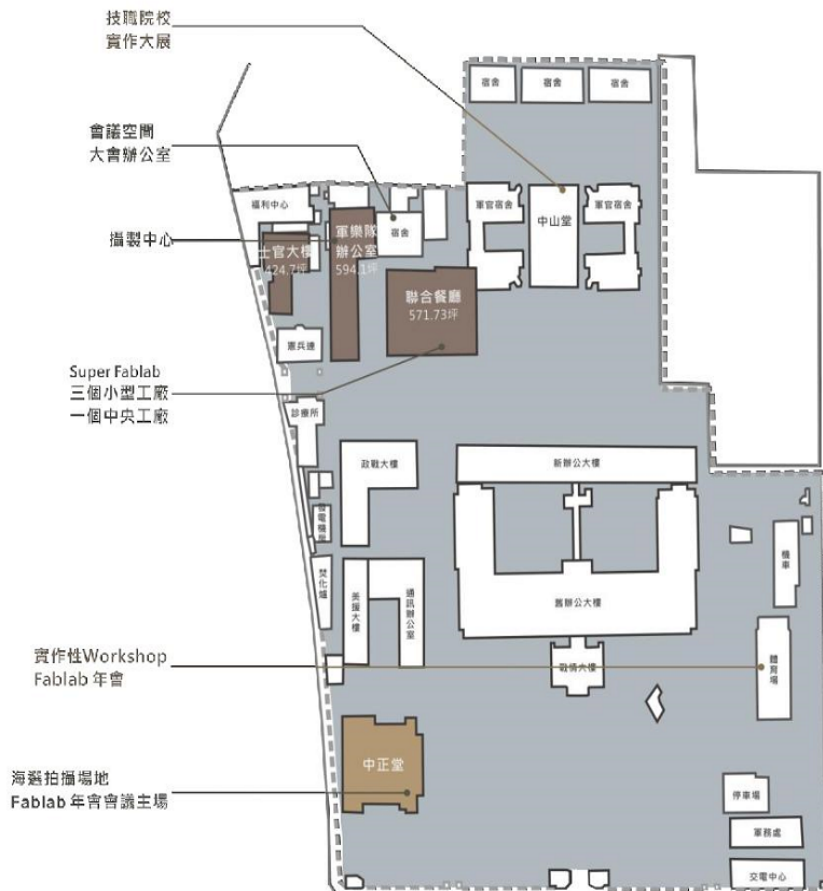
(三) 主辦單位調整權

於競賽期間，主辦方和製作團隊有權因節目錄製而調整競賽活動內容與賽制規則。

四、競賽地點

空軍總部舊址 (台北市仁愛路三段 55 號)

活動空間配置圖



五、參賽資格

- (一) 以個人為參賽單位，不限國籍、年齡、性別、職業，皆可參與。
- (二) 具有實作精神與接受挑戰的抗壓性。
- (三) 具備團隊合作之能力。

六、競賽內容

主要分為初賽和複賽部份，分述如下：

(一) 初賽

1. 活動內容：

參賽者須準備作品集於公開海選簡報中提出，作品集內容可包括過去的作品、現在正在進行中的設計，或是未來的計劃，形式不拘，紙本草圖、實體作品皆可。主題不限，但能以緊扣社會設計（Social Design）為佳。在公開海選大會中，報名者須準備三張 A2 展板之內容，於空總中正堂進行公開簡報，限時五分鐘。評審們和參與民眾將根據簡報內容進行評選。

2. 評選方式：

參賽者的海選簡報活動，預定於空總中正堂舉行，屆時將邀請 600 位民眾共同參與，與專業評審一起在聽取各個參賽者的簡報後參與投票。評分部份，專業評審評分佔 70%，民眾票選佔 30%，加總後分數前 15 名參賽者則可晉級複賽階段，並另取備取 5 名。

(二) 複賽

確認進入複賽之參賽者，將透過節目分組團隊，進駐充滿各式加工機器的三間 Super Fablab，以及一個可以共同使用一個大型機具中心，時間共計兩個月，將有不同階段的工作考驗，所有題目皆於現場公佈。進駐之參賽者須與主辦方簽訂合約及保險，確保完整賽事的進行，若需住宿請於晉級簽約後提出申請。

第一階段：「英雄聯盟」前輩出題

主辦方將安排參賽團隊與「英雄聯盟」Maker1.0 的對談，並現場提出題目，參賽團隊亦可藉此機會向前輩學習相關知識和技能。若參賽團隊遭遇技術問題，亦可尋求外部支援，藉以強化對外連結，亦可傳承台灣傳統技術。

第二階段：「導師會議」

由 MIT 的相關人員和深具實作經驗的 Maker1.0 們主持導師會議，針對以上階段的各個作品提供專業諮詢，或是提供參賽團隊完成作品計劃所需的協助。藉他們的現場指導，協助團隊合作默契和專業能力展現，此階段將加入使用者意見，實際體驗後進行評選，考驗參賽團隊發現問題與解決問題之技能。

（三）挑戰賽：民眾參與計畫

包括如何在一定的金額內完成實用性作品的工作坊（Workshop），並引導民眾體驗操作，以及開放工作室（Open Studio）的互動體驗，讓更多參觀者了解 Super Fablab 的軟、硬體應用，享受自己親力親為的製造初體驗。上述之工作坊和開放工作室等民眾參與計畫將訂於週末舉行，引入參觀人潮。

至於此階段的民眾參與計畫則為「開放日」（Open Day）活動，此一活動的目的，在協助民眾實踐創意，以及為民眾解決生活上的問題。來自四面八方的 maker 們和普羅大眾，皆可在這分享創意，而參賽團隊利用專業知識和現場機具，協助打造出作品原型，民眾可以表達各種生活上的困擾或需求，與參賽團隊一起想辦法。此項民眾參與活動成果將列入加權總分，成為競賽加分的關鍵。

評審團與使用者將根據複賽的作品成果，以及民眾參與計畫，採階段淘汰制，最終評選出首獎一組，並舉行公開的頒獎典禮。獲得首獎的團隊可獲得百萬獎金和獎盃一座，其餘團隊則各獲得獎金十萬元，與獎盃一座以資鼓勵。。

七、競賽內容相關介紹

（一）Super Fablab

依據賽制規畫，進入決賽的三個團隊將進駐空總基地內建立的 Super Fablab，其內部將會是提供 3D 列印機、鐳射切割機與 CNC 車銑等數位製造機具的工作室。此區域亦會是主要活動拍攝場景，若此空間無法提供因應的器材，則可向外部尋找技術支援。

（二）英雄聯盟：前輩出題

台灣以製造業起家，至今仍延續此項優勢而在世界舞台上佔有一席之地，這些前輩無異是引領風雲的資深自造者（Maker1.0），基於產業傳承與世代銜接的考量，本次競賽邀請他們以「前輩」身份，在複賽現場提出題目，透過與後輩們（決賽參賽團隊）共同討論執行方向與建議指點，強化 Maker 1.0 到 2.0 之間的傳承感動和專業引導，做為提升台灣製造業再造的起點。此計畫中，「英雄聯盟」扮演引導新一代的後起之秀承接前腳步的角色，扛起台灣下一世代發展的擔子。

（三）導師會議：MIT 與實力 maker 聚集

本活動將由美國麻省理工學院（Massachusetts Institute of Technology）、喬治亞理工學院（Georgia Institute of Technology，簡稱 Georgia Tech.）相關顧問，以及深具實作經驗的資深 Maker1.0 們主持。他們將在複賽提供參賽團隊專業諮詢，關心並引導各個團隊，邁向實踐作品的可能。

（四）民眾參與計畫

■ 工作坊（Workshop）：

於複賽階段舉行工作坊，要求三組進駐團隊分別設計課程，規劃在一定金額內可以完成的實用性作品，主題不限，在一天內讓前來參與的民眾實地體驗製作的步驟和細節，並討論延伸發展的方向。參賽團隊須完整記錄工作坊活動，納入民眾參與計畫的評分項分。

■ 開放工作室（Open Studio）：

開放三組進駐團隊的工作室（即為 Super Fablab），在此團隊需向參訪民眾解釋作品的概念、技術的運用、未來的發展等，除了面對面的交流之外，更以開放體驗的方式讓民眾更加了解作品。對於團隊來說，可藉此機會獲得直接的使用回饋和心得感想；而對參與的民眾而言，則有機會接觸工作室的運作、作品成型的過程、機具的基本使用與其他應用，種下自己動手創作的種子，也期待向外擴展至身邊的親朋好友，將影響延伸至更多不同的社群。

■ 開放日（Open Day）：

「開放日」（Open Day）除了保有上述「開放工作室」（Open Studio）的展示和交流功能之外，更強化與民眾日常生活的連結度。參與民眾可到此基地，與參賽團隊專業討論自身執行的計畫，藉由團隊的技術協助、資源意見等，實踐創意，並使用基地內之專業機具完成自己的創意作品，或是提出生活中面臨到的問題，共同協商解決方式，如弱勢團體的輔助使用，及其他增加生活品質、改善環境的軟體應用等。

八、報名方式與評選辦法

初賽

- a. 報名繳交文件：報名表一份（附件一）、作品集（包括個人簡介、作品整理、設計概念說明、未來計劃等等）紙本五份、上述文件電子檔一份，亦可附上影片或其他資料輔助。格式不限，文件 A4 大小，頁數不超過 10 頁，影片不超過 3 分鐘。所有資料請在 **2015/07/03（五）下午 6:00** 前寄送至 Fablab Dynamic 所在地（111 台北市士林區福華路 180 號 2 樓），信封或包裝外部請註明「創客擂台發明競賽暨節目：報名企劃書」，不以郵戳為憑。
- b. 上述所有必須文件，請在截止日期前上傳至「vMaker」官網：
<http://vmaker.tw/>
- c. 海選現場簡報：收件截止後，主辦方於 07/05（日）舉辦公開海選大會，會中參賽者需準備三張 A2 展板之內容，於中正堂進行公開簡報，限時五分鐘。評審們和參與民眾將根據簡報內容進行評選。
- d. 評審評選標準：原創性 40%、社會公益性 10%、趣味性 10%、未來發展性 20%、作品呈現 20%。以上佔總分的 70%。
- e. 參與民眾投票：邀請 400 名民眾參與，每人一票。此部份佔總分的 30%。
- f. 進階：分數加總前五者晉級複賽，另取備取五名。

複賽

- a. 活動地點：簽訂合約確定進入複賽之參賽者，主辦方將其組團隊後進入 Super Fablab，並現場出題，團隊必須在時限內實作出成品。
- b. Super Fablab 為主要的拍攝場地，入駐團隊成員的所有活動內容，包括討論、實作等所有日常工作活動，以及團隊、個人訪問等等，都在拍攝範圍。
- c. 若遭遇機具不足或其他技術問題，也可在提出申請後，利用外面的工廠空間進行部份製作，期間攝影團隊將跟拍或外景活動。參賽者如若需住宿請先提出申請。
- d. 評選標準：複賽階段皆為現場出題，參賽者和其他團隊須快速整合，每個階段必須在時限內完成作品，評審和相關使用者，依據作品實體評鑑，採階段淘汰制。

- e. 優勝：選出首獎一組，可獲得獎金新台幣一百萬元，以及獎盃一座。其餘團隊則各獲得獎金十萬，與獎盃一座。決賽優勝隊伍將有機會前往美國波士頓參訪 Media Lab。

九、競賽時程

2015 年	活動內容
即日起至 07/03 止	開放報名
07/05 (日)	初賽階段公開活動：海選簡報 現場公佈晉級複賽的 15 位參賽者，另取備取 5 名
07/06 (一)	晉級複賽者進駐主要拍攝場地 (Super Fablab)
07/06-08/21	複賽內容包括： <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組競賽，單場淘汰制 2. 所有題目皆於現場公佈 3. 挑戰賽：民眾參與計劃，如工作坊 (07/11)、開放日 (07/25) 等等。 4. 英雄聯盟相關活動 5. 導師會議相關活動
08/22	複賽評選 現場公佈首獎團隊，並舉行頒獎儀式

★以上時程規劃和內容項目若有變動，以主辦方線上公佈時間為準。

十、競賽說明與簡章下載

- (一) 「vMaker」 <http://vmaker.tw/>
- (二) 「台北數位藝術中心」 <http://www.dac.tw/>
- (三) 「Fablab Dynamic」 <http://www.fablabtaiwan.org.tw/about/>

十一、聯絡方式

單位：Fablab Dynamic

電話：+886 2-7736 0708 # 615

地址：111 台北市士林區福華路 180 號 2 樓

附件一：創客擂台發明競賽暨節目計劃報名表

報名者姓名			
聯絡電話（日）		聯絡電話（夜）	
電子信箱			
通訊地址			
個人簡介 （300 字以內）			
作品特色簡介 （300 以內）			
繳交資料	必須： <input type="checkbox"/> 報名表一份 <input type="checkbox"/> 作品集（清楚圖文說明）五份 <input type="checkbox"/> 以上文件光碟一份 非必須： <input type="checkbox"/> 相關影音檔案 <input type="checkbox"/> 作品實際成品圖 <input type="checkbox"/> 其他：_____		