

2018 VR Battle 競賽辦法

競賽宗旨	<p>虛擬實境技術不僅提供新的遊戲娛樂體驗，也成為全球各大產業提升服務品質或改善教育及訓練效率之最大利器。為因應龐大的產業需求，特舉辦 VR Battle 競賽鼓勵國內學術界投入虛擬實境技術開發與內容製作，發展相關領域之研究與創新應用，為學術研究及產業發展奠定基礎並建立連結。</p>
競賽主題	虛擬實境技術與應用系統
競賽獎勵	<p>第一名：獎金新台幣 5 萬元、每人獎狀一紙 第二名：獎金新台幣 3 萬元、每人獎狀一紙 第三名：獎金新台幣 2 萬元、每人獎狀一紙 佳作 5 名：獎金新台幣 1 萬元、每人獎狀一紙 (所有獎項皆可從缺)</p>
參賽資格	全國大專院校或研究單位人員組隊或個人參賽
競賽辦法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 初選: 2018 年 06 月 05 日前線上繳交報名資料作為初選評分依據 2. 決賽: 競賽當日於 CGW 2018 競賽現場展示系統(請自行準備展示設備) 3. 頒獎: 頒獎典禮將於 CVGIP 2018 晚宴舉行，得獎隊伍需於 CVGIP 2018 會場展示系統並參加頒獎典禮，否則視同棄權
評審辦法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 由學界、業界專家組成評審團 2. 評分項目包含：創新性、數位內容完整度、介面與功能完整性、技術難易度
報名方式	<ol style="list-style-type: none"> 1. 即日起至 2018 年 06 月 05 日 2. 報名時需繳交構想書與 3 分鐘展示影片(免費報名)，寄至 vr.battle.competition@gmail.com
競賽時程	<ol style="list-style-type: none"> 1. 競賽日期 / 地點： 2018 年 06 月 29 日(五) 13：30~17：30 台南藝術大學 (CGW 2018 會場) 2. 得獎作品展示與頒獎日期 / 地點： 2018 年 08 月 20 日(一) 關子嶺統茂溫泉會館 (CVGIP 2018 會場)
參賽注意事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 參賽作品嚴禁抄襲仿冒。參賽作品需為參賽者/參賽團隊之創作，如有下列情事者，需自負一切法律責任，並取消其參賽資格，如有得獎，將追回獎項、獎牌、獎金。 <ul style="list-style-type: none"> ● 若經人檢舉或告發為他人代勞且有具體事實者或涉及智慧財產權等權利之侵害。 ● 內容若涉及猥褻、暴力、色情、誹謗、種族歧視等違反公共秩序與善良風俗，或違反參賽資格者。 ● 若有侵犯或損及業者商譽者。 ● 參賽期間，須確保智慧財產權為參賽者所擁有，不得將其權利讓予他人或其它單位，若發生此情形將取消參賽資格。 2. 由於本競賽屬非營利且具有教育性質，符合著作權法第六十五條「著作之

	<p>合理使用，不構成著作財產權之侵害」。但為尊重著作權，請參賽者使用非原創素材時，於線上報名及參賽同意書註明使用之素材來源，包括圖片(註明圖像光碟出版者、圖庫版權商、攝影者、出版商等)、音樂(註明音樂詞、曲作者、編曲者、演唱人、歌名及唱片發行公司)等相關資料。</p> <p>3. 以團隊名義參賽者，需詳列團隊人數與所有成員資料，以利得獎相關作業，未列於線上報名成員及參賽同意書內者，不予採計。權利義務由代表人行使。</p> <p>4. 各參賽作品之著作人格權，歸屬參賽隊伍各別擁有，但主承辦單位共同擁有為推廣活動及為教育目的重製、下載及公開展示等著作財產權權利。</p> <p>5. 參賽者及參賽作品應依比賽規則參與頒獎典禮、相關評選活動與展示，未參與則視同放棄獲獎資格。</p> <p>6. 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。</p> <p>7. 依稅法規定，獎金價值超過 NT\$20,000 者，需依法扣繳 10%所得稅(主辦單位不代扣繳稅額)。如由非本國籍人士獲獎或代表團隊領獎，則需另依外國人相關稅法稅率進行扣繳之。</p>
<p>主辦單位</p>	<p>中華民國影像處理與圖形識別學會 (IPPR) 社團法人台灣電腦圖學與互動技術學會 (Taipei ACM SIGGRAPH) 經濟部加工出口管理處 教育部 AR/VR 與 3D 多媒體跨校資源中心 國立成功大學資訊工程系 國立臺灣師範大學電機工程系</p>
<p>聯絡人</p>	<p>陳虹伶 助理 (vr.battle.competition@gmail.com)</p>

