

## 2019 VR Battle 競賽辦法

<b>競賽宗旨</b>	<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>
<b>競賽主題</b>	<p>虛擬實境技術與應用系統：以虛擬實境環境為主軸之技術開發以及應用成果。</p> <p>數位內容多媒體組：採用虛擬實境技呈現之數位內容如動畫、遊戲、體驗或 VR360 影片...等</p>
<b>競賽獎勵</b>	<p>特優：預計獎金新台幣 5 萬元、每人獎狀一紙            優等：預計獎金新台幣 3 萬元、每人獎狀一紙            佳作數名：預計獎金新台幣 1 萬元、每人獎狀一紙</p> <p>Reallusion(甲尚科技)將提供額外獎品：            獲特優及優等獎之參賽隊伍，每組贈送軟體 iClone7、3DXchange 7 Pipeline、Character Creator 3 Pipeline 正式版各一套。            (所有獎項皆可從缺)</p>
<b>參賽資格</b>	全國大專院校或研究單位人員組隊或個人參賽
<b>競賽辦法</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 初選: <del>2019年6月1日</del>              2019年6月10日(延後收件)前線上繳交報名資料作為初選評分依據</li> <li>2. 決賽: 競賽當日於 CGW 2019 競賽現場展示系統 (請自行準備展示設備)</li> <li>3. 頒獎: 頒獎典禮將於 CVGIP 2019 晚宴舉行，得獎隊伍需於 CVGIP 2019 會場展示系統並參加頒獎典禮，否則視同棄權</li> <li>4. 本競賽贊助商 Reallusion (甲尚科技)提供擁有快速製作且適合 VR 遊戲製程的軟體，並提供教育訓練、正版限時授權軟體、插件以及素材，相關資訊參考官網連結。</li> </ol>
<b>評審辦法</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由學界、業界專家組成評審團</li> <li>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</li> </ol>
<b>報名方式</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 即日起至 <del>2019年6月1日</del>，延後收件到 2019年6月10日</li> <li>2. 預先報名統計表單：<a href="https://forms.gle/T34ac2Fewoga4Spw8">https://forms.gle/T34ac2Fewoga4Spw8</a>              (歡迎提早填寫)</li> <li>3. 報名時需繳交構想書與 3 分鐘展示影片(免費報名)，              寄至 CGW2019+VR@g.yzu.edu.t</li> </ol>
<b>競賽時程</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 競賽日期 / 地點：</li> </ol>

	<p>預計 2019 年 6 月 27 日 (四) 13：30~17：30 元智大學 (CGW 2019 會場)</p> <p>2. 得獎作品展示與頒獎日期 / 地點：獲獎隊伍預計於 CVGIP 2019 會場進行系統展示跟頒獎 (8/25~8/27)，否則視同棄權</p>
參賽注意事項	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 若有侵犯或損及業者商譽者。</li> <li>● 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。</li> </ul> <p>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>
主辦/協辦單位	<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) 元智大學資訊工程學系/資訊傳播學系 國立中央大學、國立臺灣海洋大學</p>
補助計畫	教育部高等教育深耕計畫、科技部
聯絡人	王琮雄 同學, <a href="mailto:CGW2019+VR@g.yzu.edu.tw">CGW2019+VR@g.yzu.edu.tw</a> (報名/賽事聯絡)

