



INDUSTRIAL DEVELOPMENT BUREAU,
MINISTRY OF ECONOMIC AFFAIRS
經濟部工業局



產業整合輸出計畫
METAEDU

智慧學習競賽動態

國際競賽活動資訊分享

財團法人資訊工業策進會 數位教育研究所
報告者 王熾茵

01

Why 參賽價值

行銷全球
營運加值

02

What 競賽動態

芬蘭 hundred Global Collection 百大教育創新
亞太資通訊科技聯盟大賽 AICTA Awards
EdTech Breakthrough Awards / GESS Awards



03

How 獲獎關鍵

用國際語言溝通
具體場域案例

04

Conclusion 重點總結

輔導模式
權利義務



Why 參賽價值

行銷全球

超過150位全球專家50國瀏覽您的專案
全球網站媒體曝光

營運加值

加入全球Whatsapp、FB、Twitter社群
掌握競合之國際企業

What 競賽動態



hundrED

芬蘭 hundrED
Global Collection
百大教育創新



亞太資通訊科技聯
盟大賽
APICTA Awards



EdTech Breakthrough
Awards
GESS Awards

hundrED

芬蘭 hundrED
Global Collection
百大教育創新

- 一、重要日期：2021/4/11~6/1線上投件、8/1通知、11/3高峰會
- 二、評選重點：Impact影響性 Scalability規模性
- 三、必投理由：
 - 全球超過100國千件創新、超過150位50國的評審
 - 教育第一在芬蘭，芬蘭獲選全球肯定
 - 超過45,000位瀏覽者/月、連結超過100國600位教育產業專家
- 四、競賽加值：
 - 全球認可：Media kit、Feedback、Spotlights
 - 曝光行銷：Promotion、News、Articles、Events、Posts
 - 連結資源：Other Innovators、Country Leads、Ambassadors、Funders、External Experts、Connect Service (ex OECD, World Education Week)
- 五、參賽網址：<https://hundred.org/en/collections/hundred-2022>



How can children in small and remote schools be given access to a new generation of education?

Smart School Alliance

It's often said that community creates real learning opportunities for the next generation in small and remote schools around the world. Smart School Alliance is leading the technology-driven effort to make that a reality by the introduction of Learning Units. Digital Education Units are available for individual schools or groups of schools. These units of up to 100 students can be used for learning and collaboration. The units have been developed by leading educators and have been tested in real-world settings. Smart School Alliance makes it possible for schools in remote areas to benefit from the best of all by being connected in order to build up their skills.

© 2021 HundrED. All rights reserved. | [Contact Us](#) | [Privacy Policy](#) | [Terms of Service](#) | [About Us](#)

Popular innovation categories

Education innovations categorized by themes from all collections.



Middle School Education

A middle school (also known as intermediate school, junior high school, or lower secondary school) is



Engineering

Engineering combines science and technology to foster understanding on design, building, and use of



Gamification

Gamification in education is an educational approach to motivate students to learn by using video ga



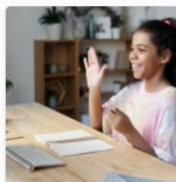
Parents

Parents are a key stakeholder in education by supporting the learning of their children and partner



Sustainable Development Goals

Global goals adopted by the United Nations designed to be a blueprint for achieving a better and mor



STEM

In education, the acronym STEM stands for the disciplines of science, technology, engineering, and m



Online Learning

Online learning also known as e-learning takes place at a distance through the use of technology.



Learning Environment

This collection of innovations highlight creative ways to use the resources available to engage stud



Professional Development

As education evolves, so do educators. The need to provide relevant, practical and engaging professi



Global Citizenship

Global citizenship has become a fundamental part of education as the lines between borders blur. The



Science

Science education refers to the teaching and learning of the ideas produced by the sciences in order



Open Educational Resource

This collection embraces our world of connectivity and exchange through providing access, resources



亞太資通訊科技
聯盟大賽
APICTA Awards



一、重要日期：6~7月推薦、8~10月審查/培訓、11月比賽

二、評選重點：如商業服務類：獨特性、市場潛力、
功能與特色、品質與服務

三、必投理由：

亞太16個經濟體共同辦理。

國際評審具影響力，受各經濟體最高榮譽肯定

四、競賽加值：

國際認可：澳洲、孟加拉、中國、臺灣、香港、印尼、日本、
澳門、馬來西亞、緬甸、巴基斯坦、新加坡、
斯里蘭卡、泰國、越南、汶萊等

曝光行銷：網站曝光、國際報導、計畫新聞稿、社群行銷

連結資源：輔導團隊參賽、可參加後續國際媒合、商展

五、參賽網址：<http://www.apicta.tw/>

主類別 (HEAD CATEGORIES)

消費者端應用 (HC-C)	社群服務 (HC-ICS)	工業應用 (HC-I)	商業服務 (HC-BS)	政府與公共服務 (HC-PSG)	學生 (HC-S)
<ul style="list-style-type: none"> • 媒體娛樂 • 旅遊接待 • 零售及通路 • 金融服務 • 房地產 • 數位行銷 	<ul style="list-style-type: none"> • 偏遠地區 • 原住民服務 • 健康與福利 • 社會服務 • 數位學習 • 永續經營 	<ul style="list-style-type: none"> • 製造 • 資源與能源 • 農業 • 工程與建築 • 交通 • 供應鏈管理 • 永續經營 	<ul style="list-style-type: none"> • 財務與會計 (FINTECH) • 系統整合 • 資訊安全 • 行銷宣傳 • 其他專業解決方案 	<ul style="list-style-type: none"> • 政府與市民服務 • 數位政府 	<ul style="list-style-type: none"> • 國中小學生 • 高中生 • 大學生

跨類別 (CROSS CATEGORIES)

新創事業(CC-SU)

研究與發展(CC-RD)

科技應用類別 (TECHNOLOGY)

大數據分析
(CT-BDA)

物聯網應用
(CT-IOT)

人工智慧
(CT-AI)

區塊鏈
(CT-BLC)

簡報者須具備流利英文聽說能力，全程須以英文呈現(含簡報與問答)
簡報與設備架設時間共計25分鐘



信心值



初審前

初審後

98% → 20%



複審前

複審後

80% → 75%

臺灣代表隊
馬來西亞正式賽

100%



EdTech Breakthrough Awards GESS Awards

EdTech Breakthrough Awards

- 一、重要日期：3/24前線上投件
- 二、評選重點：Innovation、Performance、
Easy to Use、Functionality、Value、Impact
- 三、推薦理由：獎項眾多、500字線上送出即可
- 四、競賽加值：國際行銷曝光、列入國際市場情報
- 五、參賽網址：<https://edtechbreakthrough.com/nominate>



Nomination Form

Name

First Last

Email

Company Name

Award Category

Nominate

Submit



GESS Awards

- 一、重要日期：5/31前線上投件、11/15杜拜晚宴
- 二、競賽類別：Global Educational Supplies and Solutions
- 三、推薦理由：教育知名大會、6000字線上送出
- 四、競賽加值：提高公認卓越成就、全球行銷交流
- 五、參賽網址：<https://www.gessawards.com/> (USD 50)



How 獲獎關鍵



用國際語言溝通

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



※ 此表以SDGSome永續報告平台翻譯與製作



具體場域案例

Conclusion 重點總結

輔導模式

- 新訊通知(專屬社群、專人服務)
- 投件培訓(產品包裝、投件建議)
- 競賽演練(模擬競賽、提供回饋)
- 專案行銷(獲獎新聞、行銷媒合)

權利義務

- 廠商需準備英文文案、影片圖文、媒體報導等投件應具備之基本資料
- 可參加1:1輔導或競賽小組工作坊
- 簽署廠商輔導同意書
- 簽署廠商輔導成果確認書

“You will never know your limits until you push yourself to them.”

—Anonymous

竭誠邀請 簡報完畢 敬請指教



財團法人資訊工業策進會 數位教育研究所
王小姐 (02)6631-6737 yenyinwang@iii.org.tw
姚先生 (02)6631-6754 joeyyao@iii.org.tw