

# 2024 年少年頭家全國創業實務競賽

## 一、活動宗旨

為培育大專校院師生創新創業氛圍並鼓勵學生籌組創業團隊，舉辦少年頭家全國創業實務競賽；創業不僅強調參賽者在特定領域的專業與管理知識，同時也重視創業團隊協作與執行能力，以及產品/服務的市場可行性與獲利潛力。本屆競賽與雲林地區的企業合作，旨在促進參賽學生團隊與企業間的合作，共同針對特定企業問題，提出創新的解決方案。此外，也藉由競賽的過程，集結參賽團隊相互交流，以提升學生的創業家精神。

## 二、競賽主題

本次比賽分為 2 組：

### (一) 劍湖山世界主題樂園組：

為打造「消齡化」的劍湖山世界主題樂園，將透過此次競賽解決遊客的不快感（pain point）或增加遊客的快樂感（joy point），參加團隊請從以下三個子議題中選擇一項作為參賽題目：

- (1) 與幼兒共遊的痛點：與幼兒共遊的家庭到訪時，多數會攜帶嬰兒推車或收納手推車，但劍湖山世界主題樂園位於山坡地，從入口到遊樂園的主題設施，需走過一大段的上坡路；目前，由於山坡地規劃建置的法規限制，僅能透過手扶梯與遊園車略微改善，仍是需要改善的旅客不快感。
- (2) 行動不便者的痛點：行動不便族群者需仰賴輔具行動，但由於山坡地建置的法規限制下，園內的遊園路線尚未能提供完全的無障礙遊園路徑，目前是以遊園車將此類遊客送至特定上下車點，但這限制了他們遊覽整個園區的樂趣，仍是需要改善的旅客不快感。
- (3) 增加銀髮族的快樂感：劍湖山世界主題樂園擁有多項著名遊樂設施，然而，多數銀髮族遊客是跟隨年輕家人或透過團體旅遊到訪，對他們而言，劍湖山世界主題樂園似乎吸引力不足，如何增加銀髮族在劍湖山世界主題樂園的快樂感，是一個重要的議題。

### (二) 遠拓建設有限公司組：

規劃「高鐵雲林前站大面積土地開發之構想」，打造一個心目中想像的「夢想基地」。

目前，高鐵雲林前站擁有四筆鄰近高鐵站待開發的建地(住二)，總面積約兩千坪左右。期望團隊能充分發揮想像力、邏輯分析和資料統整的能力，

針對這些土地規劃出一個「夢想基地」。希冀能透過概略平面示意圖（不論手繪或電腦繪圖），強調空間的配置與連結，呈現設計的重點與模擬人流互動，同時清晰呈現新商業模式的構思。這可能包括：停車場、多功能的商業空間、創新科技的應用或者社區參與的元素。打造這個「夢想基地」預期滿足基本的功能需求，吸引著人們來此聚集，同時推動當地經濟的發展和社區的繁榮。

藉由吸引顧客參與提升顧客心中價值來創造地方繁榮共創雲林未來，可以結合台中廣三 sogo 及嘉義華泰名品城所產生的工作機會所帶來雲林高鐵站進出人流增加來思考雲林高鐵站周邊物件可以進行的規劃。

### 三、參賽對象與資格

- (一) 全國各大專校院在學大學生
- (二) 參賽團隊以 4 ~ 6 人為原則；為鼓勵學生籌組跨領域的團隊，團隊成員來自不同科系將給予加分。
- (三) 每隊設隊長 1 名，以便與主辦單位聯繫。
- (四) 團隊指導老師以 2 位為上限

### 四、活動方式

- (一) 初賽書審：於報名期限內線上報名並繳交構想書(構想書大綱請參閱本競賽辦法 P.8~P.11)，至多 20 頁(不含封面)，檔案類型以 PDF 檔為主，為匿名審查，構想書除首頁外，內容不得顯示可辨別參賽者 2024 年少年頭家全國創業實務競賽身份的資料(如真實姓名、校名....)。
- (二) 主辦單位將於 113 年 5 月中(另行公告)公佈決賽入圍名單。
- (三) 決賽評選：決賽日(113/5/29-6/5 擇一日)每團隊 12 分鐘簡報與 8 分鐘 Q&A，並於決賽當日決定競賽名次。

### 五、獎勵方式

依評選結果，每組取前三名以及佳作數名給予獎勵如下：

- (一) 第一名：貳萬伍仟元禮券，及每位團隊成員頒發獎狀一紙
- (二) 第二名：壹萬貳仟元禮券，及每位團隊成員頒發獎狀一紙。
- (三) 第三名：伍仟元禮券，及每位團隊成員頒發獎狀一紙。
- (四) 佳作(擇優入選):協辦廠商禮品數份，及每位團隊成員頒發獎狀一紙。

## 六、競賽時程

競賽階段	應繳文件/重要事件	日期
線上報名	上網填報參賽團隊成員基本資訊 報名連結：	至 113 年 4 月 19 日 (五) 前
繳交構想書	(一) 繳交構想書檔案 (二) 檔案類型限 pdf 檔，至多 20 頁(不含封面) 字體為 12pt 標楷體，1.5 行距 (三) 構想書大綱可參考本競賽辦法 P.8~P.11。	113 年 4 月 26 日(五)前 e-mail 至 ibm@gs.nfu.edu.tw
初審(書審)	評審以書面方式進行審查	
公佈入圍決賽名單	請至網站上查詢(擇優入選)	113 年 5 月中 (另行於官網、Facebook 公告)
決賽	(一) 每團隊簡報時間 12 分鐘內，Q&A 時間 8 分鐘。 (二) 當天請自備 Power Point 檔、書面資料 5 份，採講義式印法(每頁 2 張投影片)。 (三) 團隊決賽之簡報可適度增減修正，但須與初賽繳交之簡報主題相符。	113/5/29-6/5 (擇一日) *視疫情情況決定實體競賽或透過線上同步評選*
頒獎典禮	決賽時程將另行通知	決賽當日

## 七、報名方式

報名網址：<https://forms.gle/sqXbWPhHPcqwSKde8>



競賽官網：<https://ba.nfu.edu.tw/index.php?temp=race&lang=cht>



## 八、評分標準

### (一) 初賽書審

#### 1. 「劍湖山世界主題樂園主題」評分重點

項次	評分標準	評審內容	權重
1	新穎性	解決方案的創新性	25%
2	可行性	解決方案的可行性	25%
3	解決力	解決方案是否能解決不快感或提高快樂感	25%
4	計畫書完整性	計畫書是否完整陳述解決方案與具體的執行方式	25%

#### 2. 「遠拓建設有限公司主題」評分重點

項次	評分標準	評審內容	權重
1	新商業模式	市場發展趨勢與預測、分析標的的未來可能目標客群、建立新商業模式	30%
2	實踐可行性	實踐開發案構想的經營模式細節	30%
3	夢想空間配置 規劃	平面示意圖是否呈現空間規劃，同時清晰呈現新商業模式的構思、建築設計理念。表現形式，可以手繪、軟體建模或製作動畫皆可。	30%
4	整體資源規劃	整體財務與資源規劃是否適切，且合理假設下推算財務規劃相關之分析及報表	10%

### (二) 決賽評選

項次	評分標準	評審內容	權重
1	創新/業構想書	初賽之書面評分	40%

2	簡報完整性	簡報技巧、解決方案的執行策略	60%
---	-------	----------------	-----

## 九、注意事項

- (一) 本次競賽未進入決賽隊伍將發予參賽證明。
- (二) 為匿名審查，構想書除首頁外，內容不得顯示可辨別參賽者身份的資料（如真實姓名、校名…。）
- (三) 進入決賽作品不得於其他競賽中曾有獲前三名獎項之情事，進入決賽之參賽團隊由隊長代表簽署切結書，若有違反之情事，本單位有權取消其競賽或得獎資格，並追回所領之禮券。
- (四) 參賽團隊保證所提供與填報之各項資料，並無涉及他人之著作權或其他權利等糾紛，如與事實不符或侵害他人權益之情況，本單位有權取消其競賽或得獎資格，該團隊應負一切相關法律責任。
- (五) 參賽作品繳件後不退還，參賽作品之智慧財產權歸屬參賽團隊或個人所有。參賽團隊或參賽者須同意無償授權主辦單位，以不限次數、時間、地區方式利用其參賽作品，包括但不限於重製、散佈、發行、公開發表、公開播送、公開傳輸、公開展示、改作、編輯、出版、佈置或展覽，或將參賽作品刊登於報章、雜誌或印製書冊等，且除了因得獎所獲得之獎金外，不另計酬。如未涉及著作人格之誣蔑，參賽者不得對主辦單位行使著作人格權。
- (六) 競賽參賽人員視同接受主辦單位所公告之競賽辦法及各項公告、規則與評審結果，若有違反之情事，本單位有權取消其競賽或得獎資格。
- (七) 參賽學生禁止跨團隊參賽或重複報名。
- (八) 進入決賽之隊伍，決賽日至少需二分之一(含)以上團隊學生出席競賽，未達出席人數之隊伍予以取消決賽參賽資格。
- (九) 參加初賽者之構想書，主辦單位收到後不再影印，以電子檔呈送評審委員審查與評分。繳交所有文件不論得獎與否將不予退回，請參賽者自行備份。
- (十) 基於比賽公平原則，參賽小組不得在報名後抽換或更改繳交之報名相關資料，請參賽小組在報名截止日前，仔細確認報名相關資料的正確性。
- (十一) 參加競賽者作品之相關資料延遲交件者，予以取消參賽資格。
- (十二) 因應疫情變化，主辦單位有權調整決賽進行方式。
- (十三) 決賽評選辦理方式，以疫情指揮中心建議方式辦理，若必要時採取線上同步評選。
- (十四) 主辦單位保有隨時修改活動、獎項細節及終止本活動之權利，如有

任何變更 內容或詳細注意事項將公布於競賽網頁，恕不另行通知。

(十五) 若有其他未盡事宜，則以本競賽網站最終公告之說明為準。

主辦單位：國立虎尾科技大學 企業管理系

協辦單位：國立虎尾科技大學 管理學院、劍湖山世界主題樂園、遠拓建設有限公司

聯絡窗口：國立虎尾科技大學 企業管理系

助理 李小姐 05-6315771

e-mail: [ibm@gs.nfu.edu.tw](mailto:ibm@gs.nfu.edu.tw)

---

國立虎尾科技大學  
2024 年少年頭家全國創業實務競賽  
「劍湖山世界主題樂園」  
提案競賽

(作品名稱)  
構想書

隊名：

就讀學校：

參賽學生／系別：

中華民國 年 月 日

\_\_\_\_\_



(簡報架構僅供參考，可自行增刪與修改)

## 摘要

### 第一章 問題陳述

1.1 本章旨在闡述研究的核心問題以及提供相應的使用者情境說明。

### 第二章 創新創意設計概念敘述

2.1 新穎與創新特點的設計內容說明。

2.2 在設計中考量的使用者需求以及所提出解決方案的思考過程。

2.3 新創意或裝置相對於過往設計的不同之處，以及改良的優勢分析。

### 第三章 解決方案

3.1 參賽作品的可行性及所運用的技術詳細說明。

3.2 解決方案的實際應用範疇、創新內容的描述，以及執行所需的相應科技。

### 第四章 作品特色價值與社會貢獻

4.1 本章闡述參賽作品預期的效益與社會貢獻，包括解決方案的獨特性與原創性、在社會上的優勢，以及實際執行時的策略分析。

### 第五章 結論與未來目標

5.1 透過結論部分總結研究的主要設計亮點，並提出未來發展的目標與方向。

### 第六章 附件

國立虎尾科技大學  
2024 年少年頭家全國創業實務競賽  
「遠拓建設有限公司」  
提案競賽

(作品名稱)  
構想書

隊名：

就讀學校：

參賽學生／系別：

中華民國 年 月 日



(簡報架構僅供參考，可自行增刪與修改)

## 摘要

### 第一章 區域分析

1.1 區域位置分析 (標的資料之整理，並涵蓋所在區域之地理環境、交通概況，及相關法規檢討，完整呈現標的之基本概況)。

### 第二章 營建業景氣趨勢預測與分析

2.1 週邊營建發展趨勢與未來趨勢預測

2.2 市場分析(結合當地市場需求，分析標的所在市場概況)

2.3 顧客(市場區隔)分析(分析標的未來之目標市場及客群)

2.4 競爭分析(含產品比較、競爭對手分析)

### 第三章 產品與服務內容

3.1 產品定位(分析標的未來之目標市場及客群，確立標的最適之產品定位。)

3.2 經營價值

3.3 產品說明與介紹

### 第四章 經營規劃

4.1 經營理念

4.2 經營規劃與經營策略

4.3 商業模式(須包含相關圖面、空間配置規劃)

4.4 行銷規劃

4.5 組織架構與人力需求

### 第五章 財務規劃與風險分析

### 第六章 結論與未來展望

### 第七章 附件