

一、活動名稱

2018 第二屆「德明行銷盃」全國創意店格行銷企劃競賽

二、主/協辦單位

- (一) 主辦單位：新光紡織股份有限公司、晶碩光學有限公司
- (二) 協辦單位：德明財經科技大學行銷管理系

三、活動目的

店格設計為視覺行銷重要的一環，好的店格設計可以提升視覺行銷效果。本活動旨在培養大專校院學生了解視覺行銷的趨勢，同時透過店格設計，提供消費者舒適空間與整合性服務，達到突出品牌獨特性、提升店鋪注目度，進而吸引客流並促進購買。競賽內容結合數位工具的使用，鼓勵全國大專校院學生共同參與，展現青年學子創新創意的多元想法，開發未來具潛力之店格行銷人才，達成學以致用之目的。

四、參加對象

- (一) 全國大專校院在學學生（不含研究生）。
- (二) 採團體組隊競賽方式，每組人數以 2-6 人為限（可跨科系、跨校），且參賽過程中不得臨時更換成員。
- (三) 參賽隊伍設隊長 1 人，負責與主辦單位聯繫參賽事宜，對外代表該隊發言。
- (四) 參賽隊伍均須有一位（含）以上之指導老師，指導老師至多三人。
- (五) 參賽隊伍可同時報名參加以下活動主題 A 組、B 組、C 組、及 D 組，惟同一活動類組參賽隊伍之學生成員不可重複；亦即參賽學生在同一活動類組中，不可重複加入不同參賽隊伍。

五、活動主題

(一) A 組：百貨專櫃店格行銷企畫-SUPER GOLF 組

1. 主題：為 SUPERGOLF 進行百貨公司的專櫃店格設計，目的是透過店格設計，提供消費者舒適空間與整合性服務，達到突出品牌獨特性、提升店鋪注目度，進而吸引客流並促進購買。該品牌相關資訊請參考 <https://www.facebook.com/supergolftw/>。
2. 初賽作品規格：初賽各隊需繳交店格空間設計作品，第一階段為初賽作品審查，挑選出特優隊伍進入全國總決賽。
3. 決賽作品規格：第二階段入圍決賽之參賽隊伍須於決賽當天進行口頭簡報以展演店格空間設計作品，展演內容除店格空間設計的展現外，亦須為針對設計的整體企劃（包含消費者分析或行銷企劃、以及設計理念等）進行說明，每組展演時間為 6 分鐘。

(二) B 組：百貨專櫃店格行銷企畫-晶碩組

1. 主題：為晶碩光學進行百貨公司的專櫃店格設計，目的是透過店格設計，提供消

費者舒適空間與整合性服務，達到突出品牌獨特性、提升店鋪注目度，進而吸引客流並促進購買。該品牌相關資訊請參考 <http://tw.pegavision.com/>。

2. 初賽作品規格：初賽各隊需繳交店格空間設計作品，第一階段為初賽作品審查，挑選出特優隊伍進入全國總決賽。
3. 決賽作品規格：第二階段入圍決賽之參賽隊伍須於決賽當天進行口頭簡報以展演店格空間設計作品，展演內容除店格空間設計的展現外，亦須為針對設計的整體企劃（包含消費者分析或行銷企劃、以及設計理念等）進行說明，每組展演時間為 6 分鐘。

(三) C 組：門市店面店格行銷企畫-SUPER GOLF 組

1. 主題：為 SUPER GOLF 進行獨立門市的店格設計，目的是透過店格設計，提供消費者舒適空間與整合性服務，達到突出品牌獨特性、提升店鋪注目度，進而吸引客流並促進購買。該品牌相關資訊請參考 <https://www.facebook.com/supergolftw/>。
2. 初賽作品規格：初賽各隊需繳交店格空間設計作品（限用 SketchUp），第一階段為初賽作品審查，挑選出特優隊伍進入全國總決賽。
3. 決賽作品規格：第二階段入圍決賽之參賽隊伍須於決賽當天進行口頭簡報以展演店格空間設計作品，展演內容除店格空間設計的展現外，亦須為針對設計的整體企劃（包含消費者分析或行銷企劃、以及設計理念等）進行說明，每組展演時間為 6 分鐘。

(四) D 組：門市店面店格行銷企畫-晶碩組

1. 主題：為晶碩光學進行獨立門市的店格設計，目的是透過店格設計，提供消費者舒適空間與整合性服務，達到突出品牌獨特性、提升店鋪注目度，進而吸引客流並促進購買。該品牌相關資訊請參考 <http://tw.pegavision.com/>。
2. 初賽作品規格：初賽各隊需繳交店格空間設計作品（限用 SketchUp），第一階段為初賽作品審查，挑選出特優隊伍進入全國總決賽。
3. 決賽作品規格：第二階段入圍決賽之參賽隊伍須於決賽當天進行口頭簡報以展演店格空間設計作品，展演內容除店格空間設計的展現外，亦須為針對設計的整體企劃（包含消費者分析或行銷企劃、以及設計理念等）進行說明，每組展演時間為 6 分鐘。

A、B、C、D 四組之作品內容區隔如下：

店面形態	採用軟體	行銷品牌	
		SUPER GOLF	晶碩光學
百貨專櫃	不限 3D 軟體	A	B
獨立門市	限用 SketchUp	C	D

六、活動地點

總決賽地點：德明財經科技大學 綜合大樓 國際會議廳 (A506)

七、活動時程

- (一) 初賽 作品收件：107 年 05 月 10 日起，至 107 年 05 月 14 日止。
作品審查：107 年 05 月 15 日起，至 107 年 05 月 20 日止。
入圍公告：107 年 05 月 21 日 (公告於德明財經科技大學行銷管理系網頁)
- (一) 決賽 作品收件：107 年 05 月 28 日至 107 年 06 月 01 日
現場簡報：107 年 06 月 07 日 (星期四)
結果公佈：107 年 06 月 07 日 (與決賽簡報同日)

八、第一階段「初賽」報名暨交件程序

- (一) 請先進行網路報名 <https://goo.gl/wCZNd7>。
- (二) 再至德明財經科技大學行銷管理系網頁 (<http://tkmmoc.takming.edu.tw/mmdep/index.aspx> 第二屆「德明行銷盃」全國創意店格行銷企劃競賽) 下載並繕打報名表。
- 初賽作品、報名表及著作授權同意書，三者需轉為 PDF 檔，e-mail 至 shopdesigntm@gmail.com (郵件主旨為○組-隊名；若同時報名兩組或以上，請就組別各自分開寄件。
1. 檔名規定：
報名 A 組，檔名分別為「A 組-隊名-報名表」、「A 組-隊名-店格空間設計作品」、「A 組-隊名-著作授權同意書」
報名 B 組，檔名分別為「B 組-隊名-報名表」、「B 組-隊名-店格空間設計作品」、「B 組-隊名-著作授權同意書」
報名 C 組，檔名分別為「C 組-隊名-報名表」、「C 組-隊名-店格空間設計作品」、「C 組-隊名-著作授權同意書」
報名 D 組，檔名分別為「D 組-隊名-報名表」、「D 組-隊名-店格空間設計作品」、「D 組-隊名-著作授權同意書」
 2. 初賽作品即店格空間設計作品，採 PDF 檔，並以立體視覺呈現店格設計，若選 AB 兩組不限軟體、CD 兩組限用 SketchUp。初賽作品具體要求請見官網說明。
 3. 著作授權同意書請提供親簽正本之掃描檔
 4. 報名完成且郵件寄出後，請致電活動小組/黃廉堯專案助理 (02-26585801 #5721)。

九、第二階段「決賽」應檢附資料及規定

- (一) 決賽請依前述期限內繳交**展演檔案**，未依收件時間繳交視同棄權。
- (二) 每組展演時間總共為 6 分鐘 (包含店格設計決賽作品展演、消費者分析或行銷企劃、以及設計理念等)，展演方式不限，並得以 PPT 或任何形式檔案輔助。
- (三) 參加決賽者，須再行繳交**展演檔案** (須包含店格設計之 3D 編輯檔及其他展演所需

檔案)，製成壓縮檔或雲端連結，以 e-mail 寄至 shopdesigntm@gmail.com，活動小組將會在收信後回覆確認。

十、評審方式

(一) 初賽：本活動之評審團將先行評選出優等之隊伍晉級參加決賽；評分標準如下：

1. 主題性 (35%)：符合主題及方向性
2. 創意性 (35%)：發想概念及視覺呈現的原創性、獨特性等
3. 技術性 (30%)：結構之合理性、畫面呈現之流暢性、特效表現等

(二) 決賽：晉級決賽之參賽隊伍須於總決賽當天進行口頭簡報以展演店格設計作品，展演內容除店格設計作品外，亦須為針對設計的整體企劃（包含消費者分析或行銷企劃、以及設計理念等）進行說明，每組展演時間為 6 分鐘（所有團員必須在現場，但可指派代表報告）；每組展演過後，本活動之評審團將會進行 3 分鐘之答詢，最後評選出前三名之得獎隊伍；評分標準如下：

1. 主題性 (30%)：符合主題及方向性
2. 創意性 (30%)：發想概念及視覺呈現的原創性、獨特性等
3. 技術性 (20%)：結構之合理性、畫面呈現之流暢性、特效表現等
4. 簡報表現 (20%)：簡報設計內容、表達方式與時間控制

十一、獎勵辦法

(一) 初賽獎項：A、B、C、D 四組各選取優等 10-12 隊，頒發學生團隊及指導老師獎狀各乙張，並得參加決賽簡報。

(二) 決賽獎項：A、B、C、D 四組各選取前三名、最佳創意獎、最佳展演講、與最佳團隊獎；前三名之團隊獎金分別為每隊新台幣 2,000 元、1,000 元、500 元；每位指導老師及參賽同學獎狀各乙張。

(三) 初賽與決賽結果之公告網址：德明財經科技大學行銷管理系網頁 (<http://tkmmoc.takming.edu.tw/mmdep/index.aspx> 第二屆「德明行銷盃」全國創意店格行銷企劃競賽)

十二、注意事項

(一) 決賽當天上午報到後統一抽籤決定簡報順序，未及時報到之參賽隊伍由主辦單位代為抽籤。

(二) 參賽作品如為曾經參加比賽之作品，均不予評選，另冒名頂替之作品將追究責任。

(三) 參賽作品以原創未對外公開發表為限，並不得抄襲他人作品。參賽者需保證無侵害他人著作權、智財權、肖像權等情形，若有任何侵權行為，概由參賽者自行負責。若經他人檢舉或經執行單位查證抄襲屬實，得獎獎金及獎狀則全數收回，其法律責任由參賽者自行承擔，不得異議。

(四) 參賽者提出之所有相關資料，無論得獎或入選與否均不退還，請自行備份保留副本。得獎作品著作權轉讓主辦單位，未得獎作品著作權視同放棄。

- (五) 主辦單位對參賽作品享有無償使用、修改、重製、改作、散布、發行、公開展覽、宣傳、攝影出版、發表或製作成各種文宣事務用品（畫冊、光碟、網路、軟體）發行等使用權利，得獎人不得異議。
- (六) 凡參加本活動之參賽者，即視同同意並遵守本活動之相關規定。如有未盡事宜，主辦單位保留最終解釋、更改及變動之權利，並對競賽結果有最終決定權。