

一年一度的程式設計大賽是 Openfind 優良傳統，今年想玩點不一樣的！有別於以往，今年不只拚技術，更拚創意與未來的市場潛力，因此把原本的程式設計大賽加入了不一樣的元素：

1. 原創性
2. 市場價值
3. 團隊組成

採用 3 + 1 人的組隊方式，3 個 RD/QA 預先分好組別後，每組去找第 4 個隊員。

第 4 個隊員沒有任何限制，可以是 PM、UX Designer 也可以是 RD 或者 SE...

搶人大作戰的過程，比的就是平常人際關係的經營了...

2 天的比賽過程，所有參賽者...展現驚人創意，處處有驚奇！

比賽題目

Facebook API、Google Data API、Open Data、行動應用、Openfind 產品整合。

在這五個領域方向裡面，至少結合兩種，設計規劃出具有創意的應用。應用領域跟方向不限。

詳細比賽規則

1. 比賽題目

Facebook API, Google Data API, Open Data, 行動應用, Openfind 產品整合

在這五個領域方向裡面，至少結合兩種，設計規劃出具有創意的應用，應用領域跟方向不限

2. 評分方向

創意性(20%):是否具有原創性？與現有服務/產品的差異性？行銷推廣的創意？

市場性(20%):會有多少人用？收不收的到錢？未來成長潛力？

可行性(20%):規劃，行銷，技術的相關假設，是否有可能被實現？

實作完整性(20%): 實作比例，是否已經呈現最核心概念

技術性(20%): 單就技術討論，使用的技術是否 "恰到好處"，並非用愈高級的技術愈好

3. 評分方式

作品簡報、展示:10/18 14:00 ~ 15:30

簡報時間:每組 12 分鐘 (10 分鐘簡報, 2 分鐘講評)

簡報跟 Demo 的時間很短，如何在 12 分鐘內，讓客戶(評審)買單，需要花點腦筋

4. 計分方式

評審:40%

參賽者:60%

這是屬於大家的活動，所以參賽者評分比重較重，預計會有四位評審，加上七組參賽，每組以組為單位，替其他六組打分數

所以實際上，相當於有 10 位評審，分數最後會轉成序位，以序位法方式計分，ex: 評審 A 的分數中，認為該組在創意性是第一名，

該組在創意性可得 7 分，評審 B 認為該組在創意性是第三名，該組可得 5 分，以此類推...

每項滿分 70，全部滿分: $7 * 10 * 5 = 350$ 分

5. 獎勵方式

第一名:30,000 NTD/隊

第二名:20,000 NTD/隊

第三名:10,000 NTD/隊

註:比賽獎金直接匯入薪資帳戶

6. 相關事項

隨時 Follow 戰情報導，掌握最新情報，在這種比賽，是很重要的

比賽結果名次公布：

既然是比賽，就會有輸贏，分數總是有高下，這次評分方式採用 4 位評審 + 7 組互評的方式進行。競爭非常激烈，第一、二名只差了 1 分！比賽名次如下：

- **第一名：**窮得只剩下創意 (Megaman, John, Iris, Jeffrey)，**總分:266 分**
- **第二名：**HIJAckers (Ansel, Issac, Jack, Howard)，**總分:265 分**
- **第三名：**瑪西和他的快樂夥伴們 (Dylan, Willie, 詠民, Marcie)，**總分:249 分**

為了增加比賽評分的樂趣，臨時增加了章魚哥獎，看看哪組評分的排名跟結果最為接近，連這個獎項，競爭也超級激烈！

最後，兩組並列第一：

章魚哥獎

- NTD (Venser、Ian、Nicholas、長宏)
- Mysterious (Jimmy、Jamei、Howard Chiu、Arthur)

各組題目概述：

組別	隊名	成員	題目	簡單描述
1	窮得只剩下創意 靠唬爛拿三萬 我們已經開始做投影片了！	Megaman, John, Iris, Jeffrey	即刻起床	特殊的任務機制，加上透過親友監督的力量，讓使用者可以 即 刻 起 床 ！
2	HIJAckers WARNING：Open your data immediately. We are HIJAcking!!!!!!	Ansel, Issac, Jack, Howard	一款基於 Google Maps, Open Data 與行動應用的遊戲	以實體 GPS 信號, 台灣地區可取得與地理相關的 Open Data, 為遊戲元素，設計不同的任務與場景。
3	一直玩一直玩 我要宣布，反攻的時候到了，今天就是我們的諾曼第登陸， 我們一定奮勇向前，爭取勝利！	Josh, Hunter, Kenny, Mario	諾曼地大登陸之哥來佔領了！	領土爭奪遊戲
4	eMBA 一切都已經被我的鼻孔看穿了！	Angus, Miyako, Billy, Emma	GOGO	拒絕採雷，好吃好玩好住，讓麻吉真心推薦。
5	NTD 想說的一句話: 7500 GET!	Venser, Ian, Nicholas, 長宏	PAW	讓在地人帶領你體驗獨特文化
6	瑪西和他的快樂夥伴們 瑪西一個就打十個啦~~~ (快樂夥伴們：真 der ~~~~)	Dylan, Willie, 詠民, Marcie	懶得打卡	文青人最喜歡打卡，可是打卡又會耗費一些心思與時間， 沒有辦法好好與身邊的人相處。(* 'ω')
7	Mysterious 你們回家洗洗睡了，獎金我們拿就好	Jimmy, Jamei, Howard Chiu, Arthur	地理歷史人文知識語音導覽系統	讀萬卷書，不如行萬里路； 整個世界，都是你的教科書！

活動剪影：



幕後花絮

Willie	這次的比賽形式雖然換了 不過我們這組用的策略其實跟去年差不多 先做出最小可以 work 的東西 有空再加上其他的東西 還有要回家睡覺 XD 事實證明這樣的策略還是很有效 相較其他組別規劃的規模 我們在第一天吃晚餐時就可以大言不慚的說我們做完了 雖然我們的最強戰力瑪西大大掛病號 第二天只好把時間都花在做簡報 沒有再做其他功能 但我們還是取得了不錯的成績 有點可惜的地方是最後評審提到的某些點 我們在討論的時候其實是有解決方案的 只是來不及整理到報告上 最後要感謝隊友們認同我的提議 以及討論出完整的方案 更要感謝瑪西幫忙借會議室、寫會議記錄、統整討論結果、簡報... 除了寫程式以外的幾乎都做完了 不愧是一個打十個的瑪西大大阿 (快樂夥伴們：真 der ~~~~)
Marcie	很開心可以參與這次的 Innovation Day ! 這一次的活動可以說是連題目都是要自己發想， 決定好大方向之後，還要去設想情境跟功能。 看起來需要花很多時間去找靈感跟摸索， 但是我的夥伴們實在太強了！ 所以從我的角度來看， 我們的題目很快就訂完了 XDDD 這點大概跟我們幾乎每天都有開會，而且開會時間都不長， 討論得很有效率，主題都很聚焦有關。 而且可行性的考量也是很重要的！ 實際可以讓 RD 開發的時間很有限， 所以要能夠讓主題聚焦到一個重點，且可以完成開發，也是很關鍵！ 如果主題想太大，但是完成實作的部分相對比例小， 可能組員們都會自覺稍微不完整的 FU (? 總之這次的活動學到很多，我的 RD 夥伴們都好厲害， 咻咻咻地就把說好要做的部分做完了！ 覺得可以參與這個活動，可以跟快樂夥伴們同組，真是非常開心！！
Dylan	這次本來沒抱持什麼希望，看其他組都好早就開始開會並分工好了， 我們真的就是到比賽當天早上才分工好， 題目也是前天才決定，不過因為所選定的題目較小， 所以核心的概念部分還算好完成， 感謝團隊其他成員的努力，讓我們這次的比賽努力 CP 值很高 XD。
Jeffrey	這次的程式設計比賽跟以往不同，採用駭客松的模式進行， 並且在比賽的一週前就先公告題目的方向了。 這次比賽我跟 Megaman、John、Iris 同組，本組第一次 kick off 會議時， 我們達成一致的共識「不要熬夜比賽」，

	所以為了避免這個狀況發生，我們使用「超馬」的形式來進行，當一週前公布題目方向時，就已經開始討論了。 但是因為題目尚未公布，我們只能先了解這幾些比賽方向，並且針對這些方向開始發想「日常生活中有什麼樣的問題需要解決」。但創新真的非常困難，討論的過程中， 我們想了幾個題目，都因為市面上已經有類似的服務而終止。一直到比賽當週的星期三我們才正式決定我們的題目是什麼。 為了在短時間之內，發揮團隊最大的效益，因此一定需要分工合作。我們將要分工的事情切成小部分，大家分頭進行，然後討論並整合。因為切成小部分的分工，整合大家所處理的東西時，比較能夠掌握大家的狀況，也比較沒有阻礙。 這真的是一次非常好的合作經驗，大家一起為了同一個主題努力，並且我們也如願沒有熬夜做事，這次真的非常感謝同組組員的幫忙及努力。
John	首先非常感謝隊友的 Megaman, Iris, 以及 Jeffrey。 這次是我第一次參加 Openfind 的程式設計大賽，和預想中不同是個挺歡樂的活動。 由於比賽題目提前公布，我們獲得了充裕的時間討論各種 idea，同時也能夠窺測部門及經歷不同的各位隊友的思考方式，是個難得的經驗。雖然我們最後(以一分差距)成功奪冠，但我們其實在決定主題後又冒出了"用鬧鐘指定位置"這個奇異的應用方式。然而因為已經開始實作，跟"鬧鐘"的定義和核心功能又有些差距，因此我們只好捨棄這個一致認為比較有賣點的點子，是這次比賽稍稍的一點遺憾。
Jack	這次比賽很慶幸可以跟許多很厲害的夥伴同一組，從一開始的雛形，到最後的完成，每個人都卯足了勁全力以赴。 而本次最大的收穫就是學習到敬業的精神。每個參賽者都抱持著，無論如何都一定要把東西弄到最好的態度，這點讓我看了真的打從心底佩服。 第一天晚上十一點時還看到許多其他組的夥伴還在調整使用介面，原本以為這樣就結束了，沒想到還有夥伴隔天一早四點多跑來公司，做最後的補強，真的是太令人敬佩了。 成果發表時，大家都在極短的時間之內，發揮無限的巧思與創意，許多的東西真的讓人耳目一新。也讓我看到研發團隊的無限可能。
Iris	老實說在參加這次比賽之前，我都不知道駭客松是甚麼玩意。 所以又是一個從零開始的比賽，前次參加的經驗對這次而言完全沒有用處。 從開始的大發散思考新點子，一直到決定想法開始實作，其實花費時間都滿少的。 仰賴同組強大的組員們從各種方向考慮不同的觀點，最後除了點子本身外還意外出現了很棒的延伸構想。雖然只能測試的我除了想點子外也幫不上甚麼忙，只好作作 icon，但也很開心。

	也在發表時聽到別組很多令人驚艷的作品，甚至是很棒的提報方式，其實內心都暗暗佩服。最後能在這麼強的眾位對手中險勝一分得到冠軍，心裡真是非～常興奮！謝謝組員們跟評分的大家。
詠民	這是我第一次參與 Innovation Day! 很緊張會趕不上實做的流程，但這次不只有注重 coding 能力，還重視想法與報告的呈現，因此抱著學習的心態參加了。我們採取定期開會，討論出問題所在，再各自回去思考解決的方法，每次開會時間不長，讓討論的時間更加有效率。會議中，明確的提出意見，接受別人的提案，統整不同的想法。因為實做的時間有限，所以我們把主題聚焦到一個明確的點，考量研發的時間並且做好分工，將時間最有效的分配及利用。經過這個比賽，跟夥伴們學習到很多東西，也很開心有機會跟他們同組參加這個不一樣的程式設計比賽。
Howard	這次是自己的第二次參賽。很高興可以得到第二名。 Go! Go!HIJackers!!! 一開始公布分組名單後，就發現我們這組有 Tech. Sharing 合作過的 Coding 王 Ansel，和剛來 Openfind 的新人王 Jack，而後來我們又拉到了厲害的 MB 王(...沒梗了 XDD) Issac，頓時就非常期待這次的比賽。由於比賽「方向」很早就公布了，且這次是以裁判和各隊評分方式舉行，所以感覺上還是越早準備，越有機會拿下好的名次。也因為這樣，大概在比賽前一個禮拜左右，我們這組就決定題目方向，開始分別 Survey 一下 Google map API 與 OpenData，自己也花了部分周末與下班時間研究 Google API，雖然這部分實做最後由 Ansel 全包了~~(超強!!)。在星期一題目正式公布後，我們組就已經開始趁空檔時間實做，透過幾次的討論，不斷激盪出不同的想法。最後收斂到最後做出來的成果，其實都有達成到訂下的目標提案。而過程中因為程式也都是分開寫的，不過因為分工其實還算明確，所以程式整合也還算是順利，但沒想到公司網路實體隔離和連外限制，居然是卡了最久的部分。整場比賽下來，除了看到厲害隊友們的實作能力外，還看到了各組的創意想法，雖然最後差一分，有點小殘念，不過整體而言還是收穫頗多。
Jamei	聽說今年有一個包 4+1 餐的豪華比賽，我就報了。（第一天午餐+晚餐、零食、第二天早餐+午餐）為了想出好的創意，看了一些 Open Data 的相關資料，才曉得原來這塊這麼火紅。原本只想做把 Open Data 裡的景點簡介用語音合成軟體唸出來，在行動裝置上隨走隨聽；不過後來野心太大，延伸成人人都是導遊的概念，還要兼顧萌經濟（嘆），以致於沒時間弄實作，有點可惜。 隊友介紹： Jimmy：年輕一輩的新人一哥，隊伍的活力中樞，不厭其煩地來唸「Jamei~別組都開始在做了啦~>"<」 Arthur：新人，靦腆，一面被作業轟炸，一面默默地就把地圖弄好了。（嘆）

Howard Chiu：新人，同樣被作業轟炸，一面幫忙弄 API 與精美的投影片。
合作得很開心，尤其當評審們一致好評，還以為能沾到名次.....果然空有創意沒有實作是不行的呀！XD

由於我們是抱著開心交流、免費吃喝的心情參賽，
所以也沒什麼壓力。

Jamei：「欸，你們那組做什麼？A_A」

Howard Lee：「呃.....我要先跟我們組員討論一下什麼可以公開。XD」

我們組直到第一天午餐後才來認真分工。（先買了飲料）

之後大家回到各自位子上動工，隨著時間一分一秒流逝，夾雜著：

Danny：「現在還問你 MG 的問題會被打嗎 XD」（<= 第一線，沒話說，客戶當然是最重要的啊！）

Jimmy：「無法 FB 登入耶.....為什麼？」（<= 對不起我還在處理客戶問題）

Dylan：「呵呵，我們早就弄完了，看一下教學就好啦~超簡單~呵呵呵呵呵~」（<= 此人最後還是幫了我們，還有 Willie 等也過來看，超有同事愛與資深工程師範兒~）

Angus：「太久沒碰手機程式了啦，唉唷.....」

Nicolas：「我可以教你換語系~~~」（<= 謝謝，但現在最急的不是這個吧 QAQ）

晚餐是 Pizza、烤雞、沙拉、小餐包、果汁等等.....（幸福）

總之，晚餐過後我們決定整一輪投影片，想一下明天怎麼把我們的概念與熱情完整傳遞給大家。（<= 此時還沒意識到其他組實作完成度很高 XD）

決定了「想聽」的產品名後，大概是九點多，Jimmy、Howard Chiu 跟我面面相覷.....「明天準時來吃早餐唷！:D」

第二天，摩斯早餐！（幸福）

巧妙地利用現有程式拉了一個 prototype 跟整合後，總算 demo 起來(不會太害羞*刪*)
可以更好地呈現出我們產品的風姿。

（午餐：八方雲集）

評審 Jonas：這個畫面看著有點眼熟.....

Jamei：應該只是剛好而已 ‘_>’

報到一個段落，Willie 還跳出來說：「可以結合自動打卡！」Jamei：「沒錯！我們會找你們結盟的！」

可惜網路不順，語音大卡，效果非常差。Orz

最有趣的地方莫過於觀賞各組的呈現，驚艷於大家的想法與簡報，誰說 RD 就是木訥枯燥？

現場彷彿創投會場，我們手中拿著神聖的評選單，對別人苦心努力的成果品頭論足、挑三揀四。（喂）

分別就創意性、市場性、可行性、實作完整性、技術性一項項打分，真的很難。（我們的分數相當接近結果，拿到了章魚哥獎.....你知道這真的很難吧。）

佔領城市遊戲可以享受佔領總統府的快感、即刻起床鬧鐘很實用逗趣、利用地理資訊的遊戲/交談軟體令人耳目一新、自動打卡系統讓人回家後還有重新遊歷一次的驚喜/嚇（咦）、在地人導覽平台具有無限擴充想像空間.....最後評審講評與頒獎其實是其次的了，因為我們已經在過程中得到最美好的收穫！