

2026 運動科技場域實證輔導計畫 廠商徵選簡章

2026 年 9 月 13 日核定版

隨著全球數位轉型及虛擬運動快速發展，虛實整合、體感互動、人工智慧及數據應用等技術持續導入運動領域，帶動運動產品與服務朝向數位化、智慧化及多元應用發展，國際奧會也宣布 2026 年亞洲運動會亦將虛擬跆拳道納入競賽項目，科技與運動融合已成為國際趨勢。數位發展部數位產業署多年推動 ITSPORT 科技運動相關計畫，已累計輔導 11 家國內新創業者發展 13 項科技運動產品，並透過運動場域及大型運動賽會活動進行產品驗證與推廣，累積超過 50 萬體驗人次，逐步建立我國科技運動產業發展基礎。

惟國內產業仍面臨缺乏場域實證及商業模式驗證等課題，為協助具市場潛力的產品加速落地，本計畫公開徵選創新應用、成熟且具維運能力之科技運動項目，導入校園、社區、運動中心及健身場館等場域進行實證，透過場域業者與實際使用者回饋，協助廠商優化產品及服務，並依不同場域及使用族群開發產品使用手冊、操作指引、課程教案及場域應用方案，驗證產品之服務流程、合作機制及商業模式，建立可導入、可營運及可複製擴散之科技運動解決方案。

特此公開徵選科技運動產品，鼓勵業者透過實際場域驗證完善產品應用模式，提升市場導入及商業化能力，並促進科技廠商與運動場域之合作鏈結。完成場域實證及產品優化之獲選項目，預計於年底導入指定科技運動賽事或成果展示活動，透過實際活動情境驗證產品應用成果、擴大市場曝光及接觸潛在合作場域，促進後續商業合作與市場擴散。

一、主協辦單位：

(一) 主辦單位：數位發展部數位產業署

(二) 執行單位：社團法人中華民國科技運動協會、財團法人資訊工業策進會

二、徵選目的：

公開徵求運動科技業者參加，透過專家學者評選，遴選出運動科技場域實證輔導產品，提供兩項輔導措施，協助業者創新應用落地實證及產品教案開發等：

(一) 場域實證：

1. 投案廠商提供 1-2 個預計合作之公私立場域名單，建立實證據點，經主辦單位核定同意後得以辦理。
 - 每據點提供至少 1 套產品，提供產品教育訓練、優化產品技術服務。
 - 與每處合作場域開發 1 式產品教案或運動處方。
 - 推廣民眾參與指定科技運動賽事，每處場域參與賽事體驗至少 100 人次。如有實際參賽，提供津貼每場域 1 人 1,000 元，至多 10 人。
2. 導入之場域須為在臺合法設立或登記之公司（須提供證明文件），且具備自有或合作場館，應考量設備導入地點具安全性，能辦理實證課程或教案。

(二) 成果展示：

1. 投案廠商配合參與指定科技運動賽事，由主辦單位統籌規劃、獲選廠商須配合主辦方辦理，賽事期間主辦單位提供場地空間、現場工作人力、標準裝潢（如有特殊結構另議）及產品推廣支援，其餘皆由獲選廠商自行支出（如決賽日技術人員、設備運費等）。
2. 投案廠商協助將產品導入賽事，並提供參賽技術手冊供主辦單位作為參考。

三、徵選說明：

以公開徵選方式，評選具備體育運動適應能力之**科技運動創新應用 4 案**。

(一) 廠商資格：

1. 依我國公司法設立之公司或依商業登記法設立之獨資、合夥事業單位，且不得為陸資投資企業（依經濟部商業司登記公示資料查詢服務公告資料或經濟部投資審議委員會陸資來臺投資事業名錄進行認定）。
2. 科技運動應用之關鍵核心技術及內容（如運動器材/運動科技/數位內容等），不得使用中國品牌之產品。
3. 廠商之科技運動應用，必須符合下述科技元素、運動類型、應用模式說明如下：

科技元素 (符合 1 項以上)	運動類型 (擇一)	應用模式 (皆須符合)
1. 穿戴裝置 2. 體感偵測 3. 互動感知 4. AR / VR / MR 5. 其他新興科技 (AIoT、5G、雲端運算等)	1. 球類運動 2. 路跑/自行車 3. 技擊類運動 4. 健身/體能/舞蹈 5. 電子競技 6. 其他全民化運動	1. 運動數據成績排名紀錄與串接 2. 支援 2 人以上對戰 3. 支援網路連線 4. 賽事技術手冊

4. 賽事期間須蒐集大量的運動數據資訊，故廠商應具備運動數據紀錄與串接 ITSPORT 平台能力，其內容符合以下為佳：

(1) 投案廠商依主辦單位指定格式上傳設備之運動相關數據至 ITSPORT 官方資料應用程式介面，並註明上傳時間及數據格式說明等，經主辦單位確認後回覆成功即算完成（詳徵案相關附件 8）。

(2) 對於上傳資料格式有疑義者，可來信 itsport.service@gmail.com 由專人協助。

(二) 評選方式：

評選方式將分為兩個階段，經書面審查通過者，將進行提案評選會議，依據評選結果，擇優選出 4 項科技運動項目，成為大會指定比賽項目之代表廠商。

1. 文件書面審查：

就投案廠商提出的申請書及相關文件，進行形式要件書面審查。資格或文件如有不清

楚或缺失，投案廠商不得要求補件或說明。

2. 提案簡報會議：

由專家學者組成評選委員會，就投案廠商之申請書及相關文件，召開廠商提案說明，廠商簡報 15 分鐘（2 案者為 25 分鐘）、委員詢答 10 分鐘。

(三) 提案評選標準：

個別評選委員依評分項目及比重，對每一案進行評分並加總，依總分高低轉成序位法，全部委員之序位成績加總為個案之評選結果，將依序位加總低至高，擇優評選出科技運動項目，正取 4 案及備取至少 2 案。

評分項目	評分說明	評分比重
產品完整性	1. 運動科技/運動器材/運動內容等軟硬體整合度 2. 科技運動創新應用方案競賽機制完整性 3. 運動數據偵測較準確、成績計算方式公平性 4. 科技運動產品之品質、系統或連線穩定性及數據完整性 5. 科技運動產品之成熟度、整體資源，及軟硬體維護、售後服務量能	20%
產業發展潛力	1. 產品具教案化、場域化及商業化發展潛力，能建立課程內容、運動處方、操作流程及成效評估機制 2. 具備可複製擴散之場域導入模式，並能串聯產業資源，提出明確目標市場、營運模式及商業發展規劃 3. 科技運動產業生態鏈結範圍（跨域整合廠商家數） 4. 市場規模及產業發展潛力（預期成效）	30%
產品落地可行性	1. 科技運動創新應用落地實證規劃具可行性 2. 產品或設備容易導入運動場域或空間 3. 現有設備或產品容易取得及安裝 4. 場域評估標準 (1) 場域人流、場館規模、場域交通地理位置 (2) 整體場域營運績效 (3) 預期效益（人數、加碼項目）	15%
與賽事結合程度	1. 運動項目具備體育運動適應能力 2. 運動項目有趣易上手，符合全民化的大眾市場 3. 對戰模式或競賽方式具創意	20%
廠商積極度	1. 過往參與經驗及配合度自評（首次參與免填） 2. 廠商得獎事蹟及推廣成效自評 3. 廠商加碼條件及貢獻內容自提	15%
合計		100%

四、教學服務實證金辦法

本徵選活動提供獲選廠商教學服務實證金，實證金目的係鼓勵廠商配合實證場域需求進行產品及服務優化，透過實際場域導入、使用者回饋及營運驗證，協助建立產品之場域應用模式、使用手

冊、課程教案及運動處方等，提升產品後續市場導入及複製擴散之可行性。

獲選廠商應依主辦單位規劃，完成上述場域實證之相關工作，並配合後續賽事導入，及提供賽事技術手冊，完成繳交落地實證報告書（詳徵案相關附件 6），內容包含但不限於產品使用手冊、場域操作指引、場域實證及產品優化成果、商業模式驗證成果等，經主辦單位審核確認後撥付款項；如無法如期完成階段性之繳付項目，主辦單位有權調整實證金款撥付期程。

為支持合作場域投入實證所需之人力、課程執行、設備管理、課程活動及使用者回饋蒐集等工作，本計畫編列**教學服務實證金**，依實證人數提供每人次 2,000 元，參賽津貼每人 1,000 元，每處上限新臺幣 20 萬元，由主辦單位依場域實證工作內容，於驗收成果報告書後，撥付予合作場域、獲選廠商。合作場域應參考市場行情，與相關合作者（獲選廠商、場域教練、場域學員等）協調合作金額，並揭露於成果報告書，作為未來政策評估參考。

項目	金額	支付規範	核心目的	主要成果
教學服務實證金	依實證人數提供每處上限 20 萬元 ● 場域實證 2,000 元/人次（上限 19 萬元，同一位實證人員至多 4 人次） ● 參賽津貼 1,000 元/人（上限 1 萬元）	● 由獲選廠商、合作場域議約後，由主辦單位個別撥付 ● 合作場域應參考市場行情，補助予教練、學員，協助課程安排、使用者回饋 ● 依開課實證人次，補助給教練之實證金不得低於 800 元/人次	促使產品實際導入場域，開發與驗證產品使用指引、教學服務方案	繳交成果報告書，內容包含課程執行、使用者回饋、場域驗證、營運建議等

五、報名方式

請備妥以下資料，以 E-mail 方式提出申請，郵件主旨請註明「2026 運動科技場域實證輔導計畫徵選-○○○公司」，請於 **115 年 9 月 30 日 17:00 前**寄出 E-mail 至 techsport.tw@gmail.com 社團法人中華民國科技運動協會，以執行單位收件電子信箱顯示之寄達時間（GMT+08:00 台北時區）為準，逾期得不予受理。

另於 **115 年 9 月 30 日前**將徵選申請書、徵選產品資料表、提案簡報一式 7 份，其餘文件各 1 份之紙本資料郵寄予執行單位，以郵戳為憑，逾期得不予受理。郵寄收件資料詳見第九點。

(一) 徵選申請書 1 份：請完整填寫並加蓋公司章及負責人印鑑（詳徵案相關附件 1）。

(二) 徵選產品資料表 1 份：請提供科技運動產品說明介紹，每家廠商報名至多 2 案，請詳實依表格內容填寫（詳徵案相關附件 2）。

(三) 產品介紹影片 1 式：檔案類型以 mp4 檔為主，畫質以 1080p 以上為佳（片長限 120 秒內）。

(四) 提案簡報 1 份：每案簡報時間為 15 分鐘（2 案者為 25 分鐘），請依評分項目製作提案簡報（詳徵案相關附件 3），簡報包含但不限於：

1. 公司基本資料
2. 產品資訊
3. 實證規劃
4. 產業發展潛力
5. 專案管控規劃
6. 數據收集及串接能力
7. 其它

(五) 蒐集個人資料告知事項暨個人資料同意書：請詳細閱讀並簽名或用印（詳徵案相關附件 4）

(六) 參展規定說明暨同意書：請詳細閱讀並簽名或用印（詳徵案相關附件 5）

(七) 合作意向書：請詳細閱讀須雙方用印（詳徵案相關附件 7）

六、廠商配合事項暨活動時程

(一) 配合主辦單位全程參與系列活動，主辦單位保有隨時修改及終止本活動之權利。

(二) 驗收指標

量化項目	量化指標
導入場域與實證階段	1. 導入場域及實證階段（115 年 10 月至 11 月）： (1) 建立落地實證據點，須建立 2 處據點，每據點提供至少 1 套設備，實證時間為期 2 至 4 週。 (2) 須提出運動數據，並完成上傳指定平台，數據包含男性、女性各年齡層之有效數據，並提出各區間關鍵有效運動數據之上下限。 (3) 將產品導入場域端進行落地實證，須與各場域合作開發教案或處方，經由測試回饋，協助廠商優化商業模式，以符合市場需求，亦可作為未來校調優化產品之依據。
導入賽會與推廣階段	導入賽會與推廣階段（115 年 11 月）： 協助民眾報名參與指定科技運動賽事，體驗至少 100 人次，並配合賽事活動、競賽獎勵機制等，建立可行之商業模式，並促進民眾參與運動科技之意願。 綜合上述驗收指標，協助場域繳交結案成果報告書，至少

需包含以上內容。

(三) 活動期程(暫定)

活動項目	時間	說明	廠商配合
提案廠商申請	即日起至 115 年 9 月 30 日	以 E-mail 的方式,檢送申請相關文件: 1. 徵選申請書 1 份。 2. 產品資料表 1 份。 3. 產品介紹影片 1 式。 4. 提案簡報 1 份。 5. 蒐集個人資料告知事項暨個人資料同意書 1 份。 6. 參展同意書 1 份。 7. 合作備忘錄 1 份。	提案廠商依本徵選簡章內容,檢送 7 項報名文件各 1 份, E-mail 至 techsport.tw@gmail.com 提出申請。
提案簡報會議	115 年 10 月上旬(暫定)	由專家學者組成評選委員會,就提案廠商之申請書及相關文件,召開提案廠商提案說明。	經文件審查通過後,提案廠商需依主辦單位指定時間及地點,進行提案簡報(廠商簡報 15 分鐘(2 案者為 25 分鐘)、委員詢答 10 分鐘)。
評選結果公告	115 年 10 月上旬(暫定)	1. 於活動官網及粉絲專頁公告獲選廠商名單。 2. 依評選公告結果公佈後,並於一週內繳付導入之場域相關文件。	
完成科技運動落地實證	115 年 10 月至 115 年 11 月	1. 於主辦單位審核同意或指定場域 2 處完成產品導入,每處提供至少 1 套設備。 2. 與各合作場域完成 1 式商品教案或運動處方。 3. 實證期間鼓勵民眾參與指定科技運動賽事,每場域至少 100 體驗人次。	產品需經場域實證,與場域、教練合作進行教案開發、使用指引等商業模式測試。
導入科技運動賽事	115 年 11 月 20 日至 11 月 22 日(預計 11 月 19 日進場)	主辦單位提供場地空間、標準裝潢、服務推廣及現場工作人力,其餘由廠商自行支出(如設備運費等)。 如產品裝潢有特殊結構,超出標準範疇,以致主辦單位無法執行時,得請廠商自行裝潢。	1. 賽事期間獲選廠商須與平台串接運動數據,若系統出現異常,獲選廠商需立即派員處理。 2. 透過推廣宣傳方式吸引民眾參與體驗、競賽。 3. 需配合出席總決賽暨頒獎

活動項目	時間	說明	廠商配合
			典禮，確保設備穩定性。

七、注意事項

- (一) 投案廠商之應用或產品，其著作權、專利權或其他智慧財產權之保護，由投案廠商自行依法申請。如涉及抄襲、仿冒等侵害他人智財權情事，主辦單位及執行單位得取消徵選資格並要求繳還實證金，投案廠商自行負擔相關之損害賠償或損失補償責任。
- (二) 通過徵選後，獲選廠商須全程參與系列活動，並完成創新應用落地方案之各階段量化指標，遵守本簡章所提之各項內容。
- (三) 獲選廠商如有規劃變更，以不減少量化指標內容，且主動通知執行單位，經同意後方得變更。如有未達上述情事，主辦單位得延後撥付實證金。
- (四) 針對總決賽暨頒獎典禮共同展示活動，為符合活動整體視覺及展示攤位形象，活動設計及展示佈置等由主辦單位及執行單位全權規劃。
- (五) 獲選廠商須派員（至少 1 名）作為接洽窗口，並須配合主辦單位及執行單位相關規定，且須配合出席各項必要會議、活動及媒體宣傳推廣活動等。
- (六) 獲選廠商須派員（至少 1 名）於總決賽協助設備故障排除，以利賽事順利進行。
- (七) 獲選廠商應於活動期間及活動會後，主動配合回報成果效益等資訊，供主辦單位及執行單位進行效益評估。
- (八) 主辦單位及執行單位保留變更各項規定之權利，如遇不可抗力之因素時，獲選廠商將盡力協調其他可行之變通方案，上開幾周、幾日內依執行單位通知為準。
- (九) 本簡章內容如有未盡事宜，主辦單位及執行單位得隨時修訂之。

八、徵案相關附件

- 1.2026 運動科技場域實證輔導計畫-徵選申請書
- 2.2026 運動科技場域實證輔導計畫-徵選產品資料表
- 3.2026 運動科技場域實證輔導計畫-徵選提案簡報
- 4.2026 運動科技場域實證輔導計畫-個人資料同意書
- 5.2026 運動科技場域實證輔導計畫-參展規定暨同意書
- 6.2026 運動科技場域實證輔導計畫-落地實證成果報告書(由廠商協助場域業者繳交)

7.2026 運動科技場域實證輔導計畫-合作備忘錄

8.2026 運動科技場域實證輔導計畫-數據收集及串接能力

九、聯絡人：

執行單位：社團法人中華民國科技運動協會

聯絡地址：333 桃園市龜山區文化一路 250 號

Email：techsport.tw@gmail.com

電話：(03)327-8900