經濟部 111 年度 《運動科技應用與產業發展計畫》 合作研究計畫

《運動科技應用情境共創設計與測試研究》建議書徵求文件

財團法人資訊工業策進會

中華民國 111 年05 月 18 日

111年度合作研究計畫建議書徵求文件

一、 簡介

調查顯示全球高爾夫市場正快速增長,我國作為高爾夫球相關產品的外銷大國,這一領域極適合做為我國新創通向國際市場的管道。高爾夫屬於個人化程度極高的運動,但目前消費者體驗鏈之間欠缺串聯,消費者與球場之間資訊不對稱、訊息傳播效率低落、人員服務效率不到位等一系列問題均影響了用戶體驗,是這一領域新創的進入門檻。因此,如何整合高爾夫市場服務與體驗破碎化需求,提煉消費者數據引導新創技術應用共創,是推動高爾夫科技創新服務需要克服的環節。

二、 計畫目標

本計畫預計以創新情境與服務設計團隊合作,針對研發標的「裝置賦能智慧桿弟」,透過 科專研發之技術與新創互補合作,協助新創衍生加值發展可商業化的技術應用情境。

三、 計畫範圍

執行單位需協助建構2件智慧桿弟創新服務雛型體驗設計,並規劃創新服務加值商業模式。

四、 預期成果

- 1. 運動科技趨勢與目標客群需求研究:
 - (1) 盤點國外高爾夫運動科技創新應用與商業模式。
 - (2) 訪談 25 位潛在使用者(須包含但不限於教練、練習學員、在學學生、上班族群等,訪談對象擇定須與本會討論),釐清目標族群痛點與使用需求。
 - (3) 將高爾夫運動需求與趨勢轉化為工作坊可討論之設計工具。
- 運動科技應用情境共創設計工作坊:舉辦 2 場共創工作坊,引導科專技術團隊與新 創共創 4 組創新體驗情境,內容須包含但不限於:
 - (1)應用情境設計與測試驗證規劃:洞察使用者需求、發想測試雛型與規劃後續驗證方法。
 - (2) 創新服務商業模式規劃:完整描述高爾夫科技創新產品的服務情境與流程,並建 構商業模式架構。
 - (3) 邀請高爾夫相關專家(欲邀請之領域專家須先與本會討論)於工作坊現場給予回饋。
- 3. 創新服務共創設計建議:本會根據新創發展狀況選出 2 組體驗設計,由執行單位彙整科專技術團隊與新創共創成果,提出優化與測試建議報告與設計圖 2 式。
- ※前述成果如有專利構想或專利申請產出時,需注意專利申請之新穎性(novelty)。因凡經公開發表之研發成果,如擬申請專利,須於公開發表後6個月內完成,前述成果如是以論文

方式公開發表,將無法取得大陸與歐盟等國之專利。

四、 執行方式

- 1. 計畫時程:本計畫執行時程自簽約日起,至 111 年 10 月 31 日止。
 - (1) 7月29日前,完成運動科技趨勢與目標客群需求研究。
 - (2) 8月31日前,完成 2 場運動科技應用情境共創設計工作坊報告。
 - (3) 10月31日前,完成創新服務共創設計建議。
- 2. 一般行政及管理
 - (1) 合作研究單位經審核通過執行本計畫後,應指派承辦人員一名做為本計畫相關聯繫之窗口。
 - (2) 合作研究單位經審核通過執行本合作研究計畫後,不定期與本會承辦人員確認執 行進度與相關事宜。
- 3. 有關本計畫工作之進行,應依照本會之相關標準程序以及程式管理方法進行管理,並 累積相關的品質紀錄文件。

五、計畫期程及預估計畫總經費

計畫執行區間:自公開徵求日至 111 年 10 月 31 日

總經費:600,000 元

六、 驗收標準(含教育訓練)

編號	驗收項目	交付形式	交付時程
1	運動科技趨勢與目標客群需求研究	運動科技趨勢與目標客群需求研究報告1份,內	111年7月 29日前
		容須包含但不限於:	
		● 國外高爾夫趨勢案例	
		● 潛在目標客群訪談洞察與原始紀錄資料	
		● 高爾夫需求與新星趨勢引導設計工具	
	運動科技應用情境共創設計工作坊	舉辦運動科技應用情境共創設計工作坊2場次,	111年8月-31日
		內容須包含但不限於:	
		● 工作坊議程、引導設計與規劃	
		● 科專技術團隊與新創至少4組參與創新體驗情	
		境	
2		● 現場需有足夠帶領人員協助指導	
		交付運動科技應用情境共創設計工作坊活動後	
		彙整報告1份,內容須包含但不限於:	
		● 2場次工作坊之相關資料(含參與團隊簽到表、	
		活動照片及圖說、現場記錄摘要等)	
		● 彙整工作坊現場共創產出紀錄	

3	9	創新服務共創設計	創新服務共創設計建議報告 2 份	111 年 10
	υ	建議		月31日

七、 技術能力需求

執行團隊須具備以下條件,並於建議書中載明以備詳審:

- 1. 具備創新科技服務體驗共創工作坊舉辦經驗
- 2. 具備創新科技趨勢與需求研究經驗
- 3. 具備豐富田野調查與使用者訪談之實務經驗
- 4. 有高爾夫初學者與專家教練合作連結之團隊優先考量