

臺中市 115 年度資訊應用競賽活動實施計畫

壹、目的：

- 一、提昇教師及學生善用資訊科技創造思考，豐富資訊教育之創意內涵。
- 二、配合教育部自由軟體發展政策，推廣教育相關自由軟體，形塑校園軟體多元應用環境。
- 三、落實學生資訊素養融入生活及環保概念之機會，體會資訊與生活密不可分之關聯性。
- 四、推廣本市教師及學生使用網路資源，促進城鄉交流，創造多元適性學習環境。
- 五、培養健康上網、資訊科技正用及尊重智慧財產權觀念，實踐資訊倫理及資訊素養教育。

貳、指導單位：臺中市政府教育局（下稱本局）。

參、承辦單位：臺中市潭子區東寶國民小學。

肆、協辦單位：臺中市教育網路中心、北屯區軍功國民小學、清水區清水國民小學、大甲區華龍國民小學、石岡區石岡國民小學、市立光德國民中學、太平區太平國民小學、市立溪南國民中學、后里區內埔國民小學、沙鹿區鹿峰國民小學、大里區大元國民小學、西屯區西屯國民小學、南屯區惠文國民小學、西區大同國民小學、市立豐南國民中學、神岡區岸裡國民小學、龍井區龍井國民小學、南屯區大新國民小學。

伍、參加對象：臺中市各公私立高中職以下各級學校教師及學生。

陸、競賽項目：

一、學生組：

競賽項目	組類別		備註
1.電腦繪圖	高中職	1.1 高中職組	本項目各組類別各校請擇優最多 4 人報名複賽。(完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	1.2 國中甲組	
		1.3 國中乙組	
	國小	1.4 國小高年級甲組	
		1.5 國小高年級乙組	
		1.6 國小中年級甲組	
		1.7 國小中年級乙組	
2.電腦英文打字	高中職	2.1 高中職組	本項目各組類別各校請擇優最多 4 人報名複賽。(完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	2.2 國中甲組	
		2.3 國中乙組	
	國小	2.4 國小甲組	
		2.5 國小乙組	

3.專題簡報	高中職 國中	3.1 高中職組	本項目同校學生 1~2 人組隊，各校至多 2 隊報名複賽。(完全中學及國中小各學制分開計算)
		3.2 國中甲組	
		3.3 國中乙組	
	國小	3.4 國小甲組	
		3.5 國小乙組	
4.SCRATCH 應用競賽	國中	4.1 國中甲組生活應用組	本項目需同校學生 2 人組隊方可報名，各校至多 2 隊報名複賽。(完全中學及國中小各學制分開計算)
		4.2 國中乙組生活應用組	
	國小	4.3 國小甲組遊戲組	
		4.4 國小乙組遊戲組	
		4.5 國小甲組動畫組	
		4.6 國小乙組動畫組	

參賽組別說明：

- 國中班級數（含體育班、藝術才能班）29 班（含）以上者為甲組，28 班（含）以下者為乙組；國小班級數（含體育班、藝術才能班）22 班（含）以上者為甲組，21 班（含）以下者為乙組。
- 每位學生僅能就各組類別擇一參加，不得重複報名。

二、教師組

競賽項目	主 題	組隊方式
校園活動影片	校園活動紀錄、班級經營或班親活動花絮	各校不限名額，教師 1~2 人組隊競賽（可跨校，若 2 人組隊，請推派 1 人為參賽隊長）。

柒、競賽期程：

一、學生組：

- 校內初賽：由各校本權責於報名日期前辦理校內初賽完畢。
- 複賽報名：115 年 3 月 2 日（星期一）上午 8 時起至 115 年 3 月 6 日（星期五）下午 5 時止。由各校報名代表以本局公務帳號登入資訊應用競賽平台（網址：<https://game.tc.edu.tw/>，以下簡稱競賽平台）進行報名。學生組報名完畢取得帳號密碼，需自行練習登入及上傳測試，未完成登入與上傳測試者，線上複賽當日如因帳號密碼問題無法上傳，責任自行承擔。
- 指導老師如有異動，請於報名期限內自行至平台進行更正，逾時不予更正。

(四) 線上複賽：115 年 3 月 17 日（星期二）上午 9 時至 12 時。

組別	時間	
電腦繪圖	上午 9：00 至 12：00	
專題簡報	上午 9：00 至 12：00	
SCRATCH 應用競賽	上午 9：00 至 12：00	
電腦 英文打字	國小組	上午 9：20 至 10：00
	國中組	上午 10：20 至 11：00
	高中職組	上午 11：20 至 12：00

(五) 現場決賽：115 年 4 月 7 日（星期二）至 115 年 4 月 8 日（星期三）。

二、教師組：

(一) 報名時間：115 年 3 月 2 日（星期一）上午 8 時起至 115 年 3 月 6 日（星期五）

下午 5 時止，由參賽者推派 1 人以本局公務帳號登入競賽平台進行報名。

(二) 上傳時間：115 年 4 月 1 日（星期三）起至 115 年 4 月 8 日（星期三）23 時 59 分前完成作品上傳，逾時不予受理。

三、競賽方式：

一、複賽：

(一) 比賽地點：各校電腦教室。

(二) 比賽方式：參賽者以瀏覽器進入競賽平台，使用報名時取得之帳號密碼登入平台，依照公佈指定題目創作或作答，完成後利用瀏覽器逕行傳送。

(三) 使用軟體及設備：詳如各競賽項目評分標準及注意事項，但不得使用現成圖片（含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片）、掃描器、數位相機等軟體與設備。

(四) 評審與決賽人數：由評審委員評審後，每組類擇優至多 60 名參加決賽，若作品未達水準得少於 60 名。凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，該作品取消參賽資格（已得獎者，取消名次，其他參賽者維持原公告成績，不再變更）。

(五) 監試人員：

1. 每校應指派 2 位監試人員，當日核予公假登記暨課務排代。其中 1 人擔任原校之監試人員（應以資訊組長或資訊專長教師擔任），並負責於複賽結束後將考場秩序記錄單掃描後上傳至競賽平台；另 1 人為跨校之監試人員（非資訊專長教師亦可擔任），跨校監試學校由競賽平台確認指派後公告。

2. 複賽交換學校監試人員，倘同行政區參賽學校少於 3 校者，得由本局協調或派員支援交換監試。
3. 若跨校監試人員無法準時到達受指派監試學校，請試場學校立即派員協助競賽進行，併核予該員公假登記暨課務排代。未準時到達之跨校監試人員服務學校應於 1 週內函報本局敘明理由。

二、決賽：

- (一) 比賽地點：各組詳細競賽時間及場地由承辦學校考量進入決賽人數、設備、交通等因素後排定，並公告於競賽平台。
 - (二) 比賽方式：參賽者以瀏覽器進入競賽平台，依照公佈指定題目創作或作答，完成後利用瀏覽器逕行傳送(決賽帳號及密碼當場以紙本方式發放)。
 - (三) 使用軟體及設備：詳如各競賽項目評分標準及注意事項，但不得使用現成圖片(含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片)、掃描器、數位相機等軟體與設備。
 - (四) 安裝硬體及驅動程式：比賽前 30 分鐘開放指導教師或帶隊教師安裝輸入法、繪圖板(禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板)、鍵盤、滑鼠及其所需驅動程式，並將所有功能自行測試完備，比賽中不得以任何理由要求暫停或調整，比賽結束後也不得提出異議。
- (五) 評審與公佈：
1. 於比賽規定收件時間內將比賽作品利用網路傳送(參賽者須自行完成)到競賽平台，由評審委員評審。
 2. 由評審委員評審後，各組類別選出特優至多 3 名、優等至多 5 名、甲等至多 7 名，及佳作若干名，依作品之品質與數量得酌予增減名額或從缺。
 3. 競賽平台提供最新公告、實施計畫、報名等功能，不公開獲獎作品，學校可於成績公告後 1 個月內，由教師帳號登入平台，自行下載所屬參賽學生當年度之作品。
 4. 凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，該作品取消參賽資格(已得獎者，取消名次，其他參賽者維持原公告成績，不再變更)。

(六) 決賽注意事項：

1. 逾時報到超過 30 分鐘或比賽開始後指導老師未離場，取消學生參賽資格。
2. 競賽開始超過 40 分鐘後，參賽學生始得離開試場。
3. 競賽時間內不得自行攜帶使用任何形式之可攜式儲存媒體及通訊設備，一經發現立即取消參賽資格(電腦繪圖、專題簡報及 SCRATCH 應用競賽比賽試場由承辦單位借給每位參賽者空白隨身碟 1 支，供暫存使用)。
4. 電腦繪圖、專題簡報、SCRATCH 應用競賽比賽時間，場地僅能連線至競賽平台，不提供其他對外之網路連線。賽前環境準備與安裝驅動程式時亦同(不提供對外網路連線)，請預先下載所需檔案攜至比賽場地進行安裝。

玖、評分標準及注意事項：

一、學生組：

組別	評分及內容說明
電腦繪圖	<p>主題性 25%、原創性 30%、美術技法 15%、電腦技法 30%</p> <p>1. 所有作品應該由參賽者使用滑鼠、繪圖筆、繪圖板（禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板）等設備，利用繪圖軟體之工具或功能親手繪製，不得使用現成圖片(含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片)。</p> <p>2. 作品以 Gimp、Inkscape、krita 自由軟體或作業系統內建的繪圖軟體繪製(版本以競賽平台公告為準)，並以 JPG 或 PNG 格式上傳至競賽主機。</p> <p>3. 作品像素大小統一規定為 1280x720 pixel 或 720x1280 pixel。</p> <p>4. 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊，違者不予評審。</p> <p>5. 作品須同意創用 CC 授權(姓名標示—非商業性—相同方式分享) (僅於傳送作品時，勾選同意創用 CC 授權即可，毋須在作品內嵌入創用 CC 授權標示)。</p>
電腦英文打字	<p>1. 競賽時間：每次 10 分鐘，進行 2 次。</p> <p>2. 兩次競賽中，以打字速度高者作為該次競賽的總成績。</p> <p>3. 打字正確率須達 90% 以上，否則喪失入選資格。</p> <p>4. 依競賽時間取打字速度最快者為高分，同分時，以打字正確率高者為優勝。</p> <p>5. 得自備鍵盤但不得使用具有聲光效果的鍵盤，並於該場次競賽結束後，始可入內拆走鍵盤。</p> <p>6. 禁止鍵盤輸入法以外之輸入法和自訂詞庫。</p>
專題簡報	<p>資料結構 35%、內容 25%、手法創意 5%、色彩美觀 5%、版面安排設計 25%、創用 CC 運用 5%</p> <p>1. 簡報作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。</p> <p>(1) 作品以 LibreOffice-Impress(版本以競賽平台公告為準)製作，並以 odp 檔案格式上傳。</p> <p>(2) 檔案大小限制於 30MB 以內，簡報總頁數不超過 30 頁。</p> <p>(3) 請於作品開頭或結尾加入創用 CC 授權標示。</p> <p>(4) 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。</p> <p>(5) 由承辦單位提供統一之素材包供選手參考，複決賽選手不得上網蒐集或使用其它素材。</p> <p>2. 使用軟體限競賽場地提供之軟體，不得自行安裝。</p>

SCRATCH 應用競賽	<p>國中生活應用組：程式說明文件 15%、參賽作品 85%</p> <p>國小遊戲組：程式說明文件 15%、參賽作品 85%</p> <p>國小動畫組：程式說明文件 15%、動畫成果 85%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 競賽工具：一律使用承辦單位公告之「SCRATCH 圖形化程式設計軟體」產出競賽作品，擴充功能僅限使用音樂模組及畫筆模組，比賽使用版本以競賽平台公告為準。 2. 作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> (1)作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。 (2)須於作品開頭標示創用授權圖示。 (3)作品素材來源：SCRATCH 程式內建素材、由參賽者使用滑鼠，利用競賽場地提供之繪圖軟體工具或功能親手繪製，不得額外安裝其它繪圖軟體工具、由參賽者使用麥克風自行錄製之聲音素材。 3. 決賽時試場學校提供鍵盤、滑鼠、空白隨身碟，不提供上網。 4. 參賽者須自行準備耳機、麥克風進行錄音(其他設備禁止帶入競賽場地)。 5. 競賽題目於競賽平台當場公布，命題範圍以國中小學習領域、日常生活或人類活動相關議題或時事之內容命題，不涉及政治或其他等敏感議題。 6. 程式說明文件請參考附件一。
-----------------	--

二、教師組：

校園活動 影片	<p>主題呈現 30%、畫面安排 25%、分鏡運用 20%、元素結合 20%、創用 CC 運用 5%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 影片時間最多 5 分鐘，請於片頭或片尾加入創用 CC 授權宣告，授權宣告時間列入影片長度。 2. 影片格式須符合解析度 HD (1280x720 pixel) 或 Full HD (1920x1080 pixel)，及影格率 60fps (含) 以下 NTSC 格式。 3. 上傳檔案格式為 WMV、MP4 檔，檔案大小為 200MB 以內。 4. 影片表現形式可採 MV 型態、新聞報導、主題介紹等，隨作者取鏡、分鏡、轉場、媒體並結合創意發揮。 5. 影片內容舉凡校園活動、班級經營或班親活動、生活花絮、與校園有關的創意發想皆可。
------------	--

拾、獎勵：

一、學生組：

- (一) 依總作品數及作品水準錄取特優至多 3 名、優等至多 5 名、甲等至多 7 名，以及佳作若干名，頒發獎狀以茲鼓勵。
- (二) 指導教師之獎勵，依所指導學生得獎獎項核予特優嘉獎貳次，優等嘉獎壹次，甲等獎狀乙幀以茲鼓勵。

二、教師組：

- (一) 依總作品數及作品水準錄取特優、優等、甲等及佳作數名。
- (二) 獲特優、優等、甲等及佳作獎項者，核予特優嘉獎貳次，優等及甲等嘉獎壹次，佳作獎狀乙幘以茲鼓勵。

三、團體總成績：

- (一) 學生組之國中甲組、乙組及國小甲組、乙組團體總成績第1名計1校，第2名計3校，第3名計5校；另高中職組團體總成績第1名計1校，第2名計1校，第3名計1校。
- (二) 上項團體總成績獲獎學校核予校長或相關工作人員第1名嘉獎壹次計3人，第2名嘉獎壹次計1人，第3名獎狀乙幘計1人。
- (三) 積分標準：特優5分，優等3分，甲等2分，佳作1分，教師組成績不予列入。

四、承辦本計畫相關有功人員，依臺中市政府及所屬各機關學校公務人員平時獎懲案件處理要點、109年9月14日中市教高字第1090078760號函暨臺中市立國民中小學及幼兒園教育人員獎勵要點規定辦理敍獎。

五、教師獎勵若因資格而未能核予敍獎者，予以核發獎狀乙幘以茲鼓勵。

拾壹、經費來源：

- 一、學生組初賽、複賽活動所需費用，由各校相關經費支應。
- 二、教師組及學生組複賽評審、決賽競賽與評審所需費用，由本局相關經費支應。

拾貳、公差假：

- 一、參賽各校協辦人員（含資訊組長、帶隊教師或指導老師等）及參賽學生於複賽及決賽期間，請學校本權責核予公（差）假登記暨課務排代，俾以協助學生參加競賽。
- 二、本競賽活動辦理期間，請學校本權責惠予受遴派之相關工作人員及評審公（差）假登記暨課務排代，俾以協助競賽進行。

拾參、附則：

一、著作權：

- (一) 參賽作品著作權屬作者所有，臺中市政府、臺中市政府教育局及承辦單位有複製公佈發行之權利。
 - (二) 參賽作品如有引用其他資源，請依著作權法相關規定處理，作品應確實遵守著作權法之規定，如有侵權行為由作者自負法律責任，並撤銷其參加及得獎資格。
- 二、如有未詳盡規範之處，主辦及承辦單位保有本活動解釋及最終修改、暫停或終止本活動計畫之權利；若有任何更動，以競賽平台（<https://game.tc.edu.tw/>）公告資料為準，不另行通知。

拾肆、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

臺中市115年度資訊應用競賽活動 程式說明文件

組別：■國中生活應用組

<p>題目：</p> <p>一、寫出這個任務要解決的問題或需求是什麼?(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)</p>	
<p>二、針對上述的要解決的問題或需求，你預計設計的角色 (Sprite)、變數、串列/清單 (list)、自訂積木 (函數)、廣播(程式流程)分別有哪些(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)</p>	
<p>三、針對上述的要解決的問題或需求，分別以流程圖、虛擬碼或文字表示解決方法或過程。</p>	

附件一

臺中市115年度資訊應用競賽活動
程式說明文件

組別：■國小遊戲組

題目：
1、 玩家在這個遊戲的目標是：_____
2、 這個遊戲的規則條件及玩家任務挑戰是： 任務一：_____ 規則一：_____ 任務二：_____ 規則二：_____ (自行增加任務)：_____ (自行增加規則)：_____

臺中市115年度資訊應用競賽活動 程式說明文件

組別：■國小動畫組

題目:作品名稱				
任務	敘事設計 (請用文字敘述 故事劇情規劃)	場景規劃 (請填寫表格的每個場景、角色及角色動作)		
任務一		場景	角色	動作
	分鏡一			
	分鏡二			
	分鏡三			
任務二 (可自行增列)		場景	角色	動作
	分鏡一			
	分鏡二			
	分鏡三			