

大業國中 115 年度資訊應用競賽活動實施計畫

一、依據：臺中市 115 年度資訊應用競賽活動實施計畫

二、對象：本校學生自由報名參加。

三、報名方式：採學生自行報名與教師推薦報名方式並行，請將報名表交回教務處資訊組。

四、報名時間：12/1(一)至 12/12(五)進行報名表的收件作業。

五、競賽組別(詳細內容請參閱附件評分標準及注意事項)：

1. 電腦繪圖組須完成指定題目作品。

2. 電腦英文打字組須完成英打題目。

3. 專題簡報組須完成 LibreOffice-Impress 指定題目的作品。

4. Scratch 應用競賽組須完成指定題目。

六、競賽時程：

114 年 12 月 17 日（星期三）12：35 至 13:10 於電腦教室(一)進行電腦英文打字組甄選作業。

114 年 12 月 18 日（星期四）12：35 至 13:10 於電腦教室(一)進行電腦繪圖及簡報組甄選作業。

114 年 12 月 19 日（星期五）12：35 至 13:10 於電腦教室(一)進行 Scratch 應用競賽組甄選作業。

115 年 1 月 9 日（星期五）公布入選名單(教務處公佈欄)，經培訓後擇優參加市賽複賽。

115 年 3 月 17 日（星期二）市賽複賽(校內線上參賽)。

115 年 4 月 7 日（星期二）、4 月 8 日（星期三）市賽決賽(資訊組帶隊至校外現場決賽)。

※報名後請依各競賽組別規定時間至指定場地報到，請務必自行記錄甄選期程與填寫至報名表。

◎12/11(四)中午 12:35 於電腦教室（二）舉辦競賽說明會。

◎報名表請於 12/12(五)中午前繳回教務處資訊組，逾期視同放棄，如報名表不足請至教務處領取。

七、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

-----請--沿--此--虛--線--剪--下--使--用--（請詳實填寫報名資料）-----

大業國中 115 年度資訊應用競賽報名表

報名項目	□電腦繪圖 □電腦英文打字 □專題簡報 □Scratch 應用競賽(限報一組) <u>請依據報名組別填寫競賽時間與地點：</u>		
班級座號	年 班 號	姓名	
導師簽章		參賽經驗 (無則免填)	

◎12/11(四)中午 12:35 於電腦教室（二）舉辦競賽說明會，報名表 12/12(五)中午前繳回教務處。

-----請--沿--此--虛--線--剪--下--使--用--（請詳實填寫報名資料）-----

臺中市大業國民中學 115 年度資訊應用競賽報名表

報名項目	□電腦繪圖 □電腦英文打字 □專題簡報 □Scratch 應用競賽(限報一組) <u>請依據報名組別填寫競賽時間與地點：</u>		
班級座號	年 班 號	姓名	
導師簽章		參賽經驗 (無則免填)	

◎12/11(四)中午 12:35 於電腦教室（二）舉辦競賽說明會，報名表 12/12(五)中午前繳回教務處。

【附件】評分標準及注意事項：

一、各組別評分標準：

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>程式說明文件 15%、參賽作品 85%</p> <p>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。</p> <p>2. 作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。</p> <p>(1)作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。</p> <p>(2)須於作品開頭標示創用授權圖示。</p> <p>(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。</p> <p>3. 決賽時試場學校提供鍵盤、滑鼠、空白隨身碟，不提供上網。</p> <p>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)。</p> <p>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。</p> <p>6. 程式說明文件如下：</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> <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> </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> <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> </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> <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> </td></tr> </table>	<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>
<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>				

二、注意事項：

(一) 著作權：

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。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，依《臺中市 115 年度資訊應用競賽活動實施計畫》為準。