

113 年度臺中市立居仁國民中學校內資訊網路應用競賽實施計畫

一、依據：

1. 教育部資訊教育基礎建設計畫。
2. 本市 113 年度資訊教育推動細部計畫。

二、目的：

1. 協助學生使用網路資源，促進城鄉交流，創造多元化學習環境。
2. 加強資訊網路與其他領域之統整學習，提升學生運用資訊科技與網際網路統合資料、增進學習效果的能力。
3. 培養學生尊重智慧財產權之觀念，推廣自由軟體教學之應用，參與本市重要活動或議題，體會資訊與生活的關係。

三、辦理單位：教務處。

四、參加對象：本校學生。

五、比賽項目：

項 目	報 名 日 期	參 賽 方 式	備 註
電腦繪圖	2月22日(四)截止	個人競賽	題目於比賽當日競賽前公佈於學校網站 (cjh.tc.edu.tw)
電腦打字		個人競賽	
專題簡報		1~2 人組隊	
SCRATCH		個人競賽	

▶報名方式：向資訊股長領取報名表，於填寫完畢後親自繳交至教務處資訊組，如有任何疑問，請洽資訊組。

▶比賽時間：113 年 2 月 26~27 日(依組別，公告在自治樓穿堂)。

▶比賽地點：本校電腦教室，詳細考場安排將另行公告在自治樓穿堂。

六、評分標準及注意事項：

電腦繪圖	主題性 25%、原創性 30%、美術技法 15%、電腦技法 30%
	<ol style="list-style-type: none">1. 所有作品應該由參賽者使用滑鼠、繪圖筆、繪圖板等設備，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)。2. 靜態類作品以 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。複賽報名時須填報參賽人員欲使用之軟體且不可變更。3. 靜態類作品像素大小統一規定為 1280x720 pixel 或 720x1280 pixel。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。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)。
電腦打字	<ol style="list-style-type: none">1. 競賽時間：每次 10 分鐘，進行 2 次。2. 兩次競賽中，以打字速度高者作為該次競賽的總成績。3. 打字正確率須達 90%以上，否則喪失資格。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。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。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>	<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> <ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 檔案大小限制於 30MB 以內，簡報總頁數不超過 30 頁。 3. 請於作品開頭或結尾加入創用 CC 授權標示。 4. 使用軟體限競賽場地提供之軟體，不得自行安裝。 5. 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊，違者不予評審。 6. 由承辦單位提供統一之素材包供選手參考；唯複賽可自行上網蒐集其它素材，決賽不可上網自行搜尋。
<p>SCRATCH 程式設計</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，比賽使用版本以競賽平台公告為準。 2. 競賽題目：於競賽平台當場公佈，每組 5~8 題，題型為互動式遊戲創作，評測參賽者的遊戲創作程式設計能力。 3. 使用素材 <ol style="list-style-type: none"> (1) SCRATCH 程式內建素材。 (2) 承辦單位提供之創用 CC 授權素材。 (3) 因比賽重點著重邏輯觀念及程式設計且考慮比賽時間，故不開放參賽者自行繪圖。 4. 評分標準：依實做題遊戲內容配分項目評分。
<p>SCRATCH 動畫設計</p>	<p>創意 20%、視覺效果 15%、聽覺效果 15%、主題表達 50%</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，比賽使用版本以競賽平台公告為準。 2. 競賽題目：於競賽平台當場公佈。 3. 動畫作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 長度介於 60 秒~90 秒之間，90 秒內音樂、動畫、程式等設計應全部停止。 (2) 能自動播放完畢，且不得於作品中設計與觀眾互動之段落。 (3) 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。 4. 決賽時試場學校僅提供鍵盤、滑鼠，不提供上網環境，耳麥則由選手自備。 5. 分鏡圖格式：複賽之前請選手自行下載，決賽時由試場學校統一發放。 6. 使用素材：僅限以下所述素材，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> (1) SCRATCH 程式內建素材。 (2) 承辦單位提供之創用 CC 授權素材。 (3) 由參賽者使用滑鼠或繪圖筆、繪圖板等設備，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。 (4) 由參賽者使用麥克風自行錄製之聲音素材。 (5) 承辦單位提供之創用 CC 授權素材由選手參考使用，不以此為限，選手亦得使用 SCRATCH 程式內建素材、自創素材。

七、獎勵：

1. 各項優勝作品頒獎狀乙紙以資鼓勵。
2. 各項優勝作品均將置於學校網站長期展示。
3. 各項優勝作品將依臺中市國中小網路應用競賽〔複賽〕參賽人數規定依初賽得名順序代表學校參加複賽。

八、本實施辦法經核定後辦理，修正亦同。