

2017 年全民 e 化資訊程式設計競賽

活動計畫書



指導單位：各縣市政府教育局

主辦單位：中華民國電腦教育發展協會

承辦單位：嘉南藥理大學、大葉大學(資訊管理系)、康寧大學(台北校區)

2017 年 03 月 14 日 Ver.2.1

2017 年全民 e 化資訊程式設計競賽活動辦法

壹、依據：

電教(106)字第 1060314002 號辦理

貳、目的：

- 一、宣導尊重智慧財產權，提昇使用自由軟體之風氣，減少非法軟體之使用。
- 二、鼓勵教師使用資訊科技為輔助學習之工具，以提升學生解決問題的能力。
- 三、透過資訊科技工具視覺化與積木組合式程式語言之使用，提昇學生邏輯思考及創作能力。

參、競賽類別：

主題：互動式學習程式設計

1. Scratch 類
2. APP Inventor 類

肆、各類別報名資格：

各組報名資格如下所述：

A 組：國中、小以下學生

資格：凡就讀公私立國中、國小或完全中學國中部或國小部學生，均可參加，

每位參賽選手須設指導者一名

報名人數：以隊為主，每隊 2~3 人。

B 組：高中職以上學生。

資格：就讀公私立高中職以上之學生，或大專院校之在學學生，均可參加，

每位參賽選手須設指導者一名

報名人數：以隊為主，每隊 2~3 人。

伍、報名日期與方式：

一、報名時間：

即日起報名至 106 年 04 月 10 日，作品上傳至 106 年 04 月 20 日止，逾期不受理報名。

二、報名方式：

採網路報名方式，競賽報名網址 <http://www.testcenter.org.tw/>，以網站公佈為主，不接受現場報名。

三、報名流程：

1. 帶隊報名：每隊須設帶隊人員一名，帶隊人員必須於報名管理系統中先「註冊為帶隊老師會員」，填寫基本資料及確實可以使用之電子郵件，並「送出註冊資料」後，才能依註冊成功的帳號及密碼登入系統，進行報名作業流程。
2. 選手資料：選手報名資料由帶隊人員從「老師帶隊作業」中依序填寫，確實填寫選手之中文姓名、英文姓名、身分證、生日、指導老師及報名的類別，填寫完畢按「送出報名」

- 完成報名作業。
3. 繳交相關費用：
 - Scratch、APP Inventor：每隊每類別 NT\$ 600 元。
 - 請於報名截止日前繳費完畢，不接受競賽當天現場繳交報名費。
 4. 繳費方式：可選擇郵政劃撥，或線上付款機制。須以「隊」為單位，統一處理款項。郵政劃撥帳號 18844835 戶名：中華民國電腦教育發展協會。
 5. 繳費證明：請將報名資料印出來（「編修檢視資料」中的「輸出為 PDF」），連同付款證明單據傳真至（02）2970-1063，或 Mail 到 ecamp@testcenter.org.tw
 6. 選手報名完成可利用報名系統的「編修檢視資料」自行查看審核訊息。
 7. 大會審核：需經大會審核通過，大會將依報名所留信箱，寄送作品上傳的帳號、密碼及說明書格式給選手。

陸、競賽方式及評審時間地點：

以全國賽統一方式進行，競賽流程如下：

活動流程	時 程		說明
報名期間	106 年 04 月 10 日		報名截止日
作品及說明書上傳	106 年 04 月 14 日為止		將作品、說明書上傳；上傳網址於報名繳費完成後，連同說明書格式，一起傳送至報名所留的信箱中。
初賽評審	作品完成繳交後，大會進行初賽評審，如須補件請於 106 年 04 月 20 日為止		主要評審內容:上傳資料是否符合資格，檔案是否可執行，作品完整性等。
作品展示及評審	台北市 康寧大學(台北校區)	05 月 06 日 (六)	將通過初審作品，展示於「2017 全民 e 化競賽(春季賽)」各區承辦學校，並由符合資格者(如註 1)進行投票，投票時間(如註 2)結束後，並公佈當天投票結果。
	彰化縣 大葉大學	04 月 30 日 (日)	
	台南市 嘉南藥理大學	04 月 29 日 (六)	
競賽結果公告	106 年 05 月 17 日		「2017 全民 e 化競賽(春季賽)」三區評審整合後，公佈競賽成績及排名於報名網站中。

註 1: a.符合評審投票資格者:專家學者、2017 全民 e 化競賽(春季賽)現場賽選手及指導老師。
投票時須帶身分證明文件。

b.三區現場賽有資格評審投票者，並完成作品投票，可獲得精美小贈品。

註 2: 各承辦校於展示日期的 10:00~14:00 為投票時間，並於當天投票截止後，進行當天開票。

柒、獎勵方式：

一、 獎勵方式：(大會得視報名人數與成績水準高低，調整錄取名額)

1. 個人獎：

- 各組每類別錄取前三名，每位選手及指導老師給予獎狀乙張。
- 各組每類別錄取優勝數名，每位選手及指導老師給予獎狀乙張。
- 各組每類別錄取佳作數名，每位選手及指導老師給予獎狀乙張。

註：

- 評審成績於各區賽後三日公布於網站上，請選手自行上網查詢。
- 最後競賽成績排名於 106 年 05 月 17 日公佈。
- 競賽得獎獎狀、老師指導狀，將由主辦單位於競賽公佈後統一寄送。

捌、競賽規則：

A. Scratch

1. 使用軟體：Scratch 2.0 圖形化程式設計軟體
2. 競賽主題有關「互動式學習類程式設計」為主。
3. 競賽期間為報名截止日止，選手於限定時間內完成，並依規定傳送至指定位置，才算完成。
4. 大會將各上傳作品，進行初審，作品須包含.SB2 格式的檔案及說明檔。
5. 通過初審作品，大會將各作品，帶至 2017 全民 e 化競賽(春季賽)三區現場賽現場展示，並公開進行投票，以三區總分依高而低排序排名。
6. 三區現場投票資格及分數比例：
 - a. 現場賽選手，佔成績 20%
 - b. 現場賽指導老師，佔成績 30%
 - c. 三區承辦校各聘請 10 位專家學者，佔成績 50%
7. 投票評審標準：
 - A. 依技巧性、完整性、創意性等項目評審各組作品。
 - B. 技巧性：程式寫作能力、技巧、流暢度。
 - C. 完整性：作品完成度
 - D. 創意性：作品的創意、美觀、畫面角色安排妥適。
8. 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽辦法處理方式為準。

B. APP Inventor

1. 使用軟體：APP Inventor 2 軟體
2. 競賽主題有關「互動式學習類程式設計」為主。
3. 競賽期間為報名截止日止，選手於限定時間內完成，並依規定傳送至指定位置，才算完成。
4. 大會將各上傳作品，進行初審，作品須包含 .APK 及 .AIA 格式的檔案及說明檔。
5. 通過初審作品，大會將各作品，帶至 2017 全民 e 化競賽(春季賽)現場賽現場展示，並公開進行投票，以三區總分依高而低排序排名。
6. 三區現場投票資格及分數比例：
 - a. 現場賽選手，佔成績 20%
 - b. 現場賽指導老師，佔成績 30%
 - c. 三區承辦校各聘請 10 位專家學者，佔成績 50%
7. 投票評審標準：
 - A. 依技巧性、完整性、創意性等項目評審各組作品。
 - B. 技巧性：程式寫作能力、技巧、流暢度。
 - C. 完整性：作品完成度
 - D. 創意性：作品的創意、美觀、畫面角色安排妥適。
8. 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽辦法處理方式為準。

拾、聯絡方式

主辦單位：中華民國電腦教育發展協會

聯絡人：廖淑芬小姐

電話：(02) 2970-1067

傳真：(02) 2970-1063

信箱：ecamp@testcenter.org.tw

北區賽承辦單位：康寧大學(台北校區) 圖資中心

聯絡人：周利蔚 老師

電話：(02) 2632-1181#374

傳真：(02) 2632-8744

信箱：liwei@knjc.edu.tw

中區區賽承辦單位：大葉大學(資訊管理系)

聯絡人：黃淑敏 小姐

電話：(04) 8511888#3131

信箱：im5120@mail.dyu.edu.tw

南區區賽承辦單位：嘉南藥理大學

聯絡人：陳政佑 主任助理

電話：(06) 2664911#5328

傳真：(06) 3660607

信箱：tedsky51113@gmail.com