

臺北市立大學資訊科學系

106 學年度全校創意數位化學習教材及活動設計競賽辦法

一、**活動宗旨**：在數位教學時代，為深化本校學生資訊核心能力，鼓勵學生發揮創意進行數位化教材及活動設計之開發。特舉辦【創意數位化學習教材及活動設計競賽】活動，以帶動數位學習科技研發風氣及提升教材之設計、資訊科技創意應用及運算思維能力。

二、**主辦單位**：資訊科學系
協辦單位：師資培育及職涯發展中心

三、**活動對象**：本校在校學生（包含日間部大學部學生，研究所碩、博士生）

四、**競賽主題**：創新數位學習活動與教材
競賽組別：分為大學部及研究所二組

五、**實施時程**：

（一）競賽方式

本競賽採作品實作方式，參賽同學須於 107 年 6 月 25 日前完成建置，繳交作品電子檔{以 CD 繳交，含規劃書(如以 ADDIE 規劃)、簡介、使用說明、檔案說明、各學習活動的主程式檔名或資源}至資訊科學系辦公室(公誠樓三樓 G317)；評審期間由評審瀏覽網頁或相關作品進行評分。

（二）競賽時程

1. 報名時間：即日起至 107 年 6 月 15 日，作品(含規劃書)上傳期限 107 年 6 月 25 日
2. 評審時間：107 年 6 月 25 日~7 月 5 日
3. 公布得獎名單：107 年 7 月 15 日，公布於資訊科學系網站。

六、**報名**：

報名方式：請至資訊科學系網頁下載報名表，於報名時間內親送至資訊科學系系辦且 Email 至 cs@go.utapei.edu.tw 信箱。

七、**評審方式**：

- （一）遴聘校外專家學者擔任評審委員。
- （二）每件評選，由評審委員於評審單評量表上紀錄分數，再由主辦單位彙整各委員評比名次之加總平均即為該生名次，若有分數相同者，並列名次，獎

金均分。

(三)作品若建置於校外伺服器，在評審期間發生運作不正常，影響評審評分，參賽者不得異議。

(四)評審重點：規劃書之完整性、學習內容正確性及豐富度、學習價值、教學創意、排版美工、互動性。

八、獎勵方式：若參賽成績未達評審標準，可以從缺處理。評審團可因參賽者表現調整各組各獎項名額。各組獎勵分為：

特優獎：1名，禮券2,000元或同等價值獎品及獎狀乙張。

優等獎：2名，禮券1,500元或同等價值獎品及獎狀乙張。

佳作：3名，禮券1,000元或同等價值獎品及獎狀乙張。

入選：3~5位，獎狀乙張。

備註：除上述獎勵外，須配合學校活動公開頒獎。

九、注意事項：

(一)所有入選作品請勿違反智慧財產權規定，本校為推廣本次活動之後續宣傳，擁有無償重製、修改、複製、分發、廣告、出版、刊登、報導、展示、廣播及網際網路傳播參賽作品於相關媒體活動的公開播送及非營利用途之使用權利。

(二)入選之作品，學校可要求繳交可編輯之原始檔。學校得有修改作品之權力，或請投稿者再行修改適用。

(三)作品須包含作者簡介以證明參賽者身分，且內容包含「建置理念及感想」。

(四)參賽者若有抄襲他人作品將視同作弊行為，依校規予以處分且回收相關獎勵。

(五)得獎者將個別通知，並於活動網站公告之，未得獎者將不另行通知。得獎金額（獎品）得依規定扣繳稅額。

(六)參賽需填寫相關之調查問卷。

(七)每隊限二人以內。

(八)得獎者須編撰四頁以上之作品特色及功能介紹，包含作品文字說明及重要畫面，且儲存成Ms-word格式，方能領獎。

【106 學年度全校創意數位化學習教材及活動設計競賽辦法】

隊長姓名		學 號		
系 所		年 級		
聯絡電話		手 機		
E-mail				
作品名稱				
競 賽 組 別	一、學習內容之頁首檔名：_____			
	二、採用技術：_____			
	三、組 別： <input type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所 (請勾選)			
組 員 一	姓名	學號	系所	年級
	手機	E-mail		
組 員 二	姓名	學號	系所	年級
	手機	E-mail		
<p>一、請勾選：</p> <p>1. 本人所參賽之作品，未侵害智慧財產權法律 <input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</p> <p>2. 本人所參賽之作品，未違反善良風俗 <input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</p> <p>3. 本人所參賽之作品，未抄襲或冒用他人作品 <input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</p> <p>4. 本人作品開發是：</p> <p><input type="checkbox"/>自己運用軟體工具及程式語言設計</p> <p><input type="checkbox"/>利用現有系統模版套用</p> <p><input type="checkbox"/>仿製他人版面</p>				

二、內容及特色簡介：(含建置動機、理念、發展歷程、內容或系統架構及製作之心得感想)

(一)建置動機、理念

(二)發展歷程及運用技術

(三)學習內容或系統架構、功能

(四)作品在教學或學習之價值性

(五)製作之心得感想及自評

(六)人員任務分工

報名者簽名：(請以正楷書寫) _____ 日期：____年__月__日

◎填寫完畢，請 Email 至 cs@go.utaipei.edu.tw，郵件主旨請寫：「106 學年度全校創意數位化學習教材及活動設計競賽」且列印報名表並簽名後，送至公誠樓 3 樓資訊科學系辦公室。