

臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽實施計畫

北市教資字第 1083059497 號

壹、目的

- 一、為落實十二年國教課程之精神，鼓勵教師使用資訊科技為輔助學習之工具，以擴展各領域的學習，並提升學生解決問題的能力。
- 二、宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、使用自由軟體之風氣，減少非法軟體之使用。
- 三、因應十二年國民基本教育課程綱要科技領域上路，期能透過創意思考與科技工具之使用，提昇學生邏輯思考及創作能力。
- 四、藉由競賽活動與優良作品分享，經歷觀摩 Scratch 成果之自主學習，以激發學生學習之動機。
- 五、增進本市國中小學生運用自由軟體 Scratch 創作「動畫短片」及「互動遊戲」的意願與能力。

貳、辦理單位

- 一、主辦單位：臺北市政府教育局（以下稱教育局）。
- 二、承辦單位：臺北市大安區金華國民小學。
- 三、協辦單位：臺北市自由軟體推動工作組。

參、參賽組別與參賽資格說明

- 一、國中組：臺北市公私立國民中學（含完全中學國中部及外僑學校中學部）學生。
- 二、國小組：臺北市公私立國民小學（含外僑學校小學部）學生。
- 三、比賽項目：國小動畫短片競賽、國小互動遊戲競賽、國中動畫短片競賽及國中互動遊戲競賽共四組。
- 四、初賽報名限制隊伍數：競賽皆採小組合作模式，每組皆須2人參加。
 - （一）「**互動遊戲**」競賽國中小組各校**至多受理4組報名**（若校內包含國小及國中部可分別報名國小及國中各4組），惟互動遊戲競賽中，各組選手僅能選擇1組報名參加，不能同一人報名多組。
 - （二）「**動畫短片**」競賽國中小組各校**至多受理6組報名**（若校內包含國小及國中部可分別報名國小及國中各6組），惟動畫短片競賽中，各組選手僅能選擇1組報名參加，不能同一人報名多組。
 - （三）各校選手產生方式，建議由校內辦理初賽中選拔或由校內教師推薦（有關選拔與推薦辦法，由各校自行訂定）。

肆、競賽日程

- （一）Scratch 市賽初賽：「**互動遊戲**」及「**動畫短片**」競賽皆須進行初賽，題目於本計畫一併公布，採線上報名收件，收件日期為108年9月23日（星期一）至108年9月27日（星期五）截止，於108年10月14日（星期一）公告決賽名單，決賽隊伍數預計取至少20隊，並依當年度學生參賽作品數和學生能力做增減。
- （二）Scratch 市賽決賽：皆採現場競賽，作品統一由主辦單位收集後評選，比賽題目於試場公告，決賽地點為金華國小，相關競賽時間如下表所示。

競賽組別	競賽時間	競賽地點
國小動畫短片競賽	108/10/25(星期五) 08:30~12:30	誠樓電腦教室4F
國小互動遊戲競賽	108/10/25(星期五) 13:20~17:20	誠樓電腦教室4F
國中動畫短片競賽	108/10/25(星期五) 08:30~12:30	華樓活動中心5F
國中互動遊戲競賽	108/10/25(星期五) 13:20~17:20	華樓活動中心5F

備註：參加決賽之組別，務必確認決賽日期與時間，避免失去決賽參賽資格。

(三)Scratch 全國賽：各組競賽前 2 名優勝隊伍擁有代表本市參加 109 年全國 Scratch 貓咪盃競賽資格，代表隊伍成員若有異動須報請教育局同意；若放棄代表本市參賽，則以成績次高隊伍遞補。

(四)詳細報名方式與競賽時間已承辦單位和教育局公告為主。

肆、競賽事宜及相關表件請參閱「臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃動畫短片創意競賽說明」、「臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃互動遊戲創意競賽說明」、「臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽著作權聲明書」、「臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽指導教師聲明書」及「臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽設計歷程書」。

伍、成績公告

一、初賽成績公告

初賽之成績將於 108 年 10 月 14 日(星期一)統一公告於報名網站，公布決賽參賽隊伍及選手編號。

二、決賽成績公告

決賽當日結束後須留待評審檢閱與評分，考量評審實際評分需求考量，恕無法於當日直接公布比賽成績，競賽決賽之成績將於 108 年 11 月 11 日(星期一)統一公告於報名網站。

陸、獎勵辦法

一、各組別分列特優 1 組、優等 3 組、佳作 5 組、入選若干組。

二、評審委員得依參賽作品及數量，增刪得獎組數(各獎項必要時得從缺)。

三、得獎學生由教育局製發獎狀及禮券，以資鼓勵。

四、禮券：特優 1,500 元、優等 1,200 元、佳作 800 元。

五、得獎學生之校內指導教師，另由教育局統一核予敘獎，特優及優等嘉獎 2 次，佳作及入選嘉獎 1 次，重複得獎者僅敘較高獎項。

柒、經費：由教育局 108 年度相關經費項下支應。

捌、其他

一、若有補充事項，將隨時公告於活動網站 <http://contest.tp.edu.tw>，請各參賽學校及選手上網查詢，不另通知。

二、得獎作品之版權屬於作者與教育局共同擁有，教育局擁有複製、公布、發行之權利。得獎作品若違反智慧財產權者，將被取消資格並追回所有獎項；如涉及違法，則由參賽學校及相關人員自行負責。

三、競賽相關辦法均以 108 年全國貓咪盃競賽辦法作為參考依據。

玖、本計畫經教育局核可後實施，修正時亦同。

臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃「互動遊戲」創意競賽說明

壹、互動遊戲初賽報名繳件

一、互動遊戲初賽題目：請參閱競賽主題說明。

二、互動遊戲初賽報名繳件

(一)報名繳件日期：108年9月23日(星期一)起至108年9月27日(星期五)止。

(二)初賽第一階段：線上報名作業

請各校業務承辦人員於上述報名期間內統一至「臺北市政府教育局網路競賽系統」(<http://contest.tp.edu.tw>)為學生辦理報名參加競賽。

1. 各校報名帳號說明

(1)國小：a + 學校代碼 (例如 a300000)。

(2)國中：b + 學校代碼 (例如 b300000)。

2. 密碼說明

(1)與報名帳號相同

(2)請於首次登入後自行修改密碼。

(三)初賽第二階段：紙本核章、作品繳交作業

各校於上述活動網站完成第一階段報名後，請將完成之報名表件下載，經貴校校長核章後掃描成電子檔(圖檔或PDF格式均可)、Scratch 競賽作品(Scratch 3.0格式)，以電子郵件寄至承辦學校金華國小教務處資訊組 scratch@mail.cups.tp.edu.tw，始完成報名繳交作品程序。

(四)已完成線上報名繳件，惟因校內作業程序以致未能於時間內將經貴校校長核章後掃描成電子檔之文件傳回，須於108年10月1日(星期二)前補件到金華國小資訊組，並以電話聯繫確認，逾期視同放棄報名，不予受理。

三、初賽報名繳件時間截止後，於決賽前108年10月14日(星期一)，公告決賽入選名單。

四、108年10月18日(星期五)辦理領隊會議，於會中說明決賽規定與流程，由各校指導教師或業務單位遴選1位代表參加，請務必派員參加，可報請公假與會。會後資料公布於前述競賽系統網站。

五、上開報名系統若發生問題，請逕洽金華國小教務處林昱成組長(23917402分機813)、曾文志先生(23917402分機842)、或教育局資訊教育科黃翔岳先生(1999分機1237)。

貳、互動遊戲決賽日期及地點

一、決賽場地統一至指定比賽場地進行，於比賽結束前上繳作品，實際繳交模式將採用網路上傳或以隨身碟方式繳交(隨身碟統一由大會提供16GB以上同款型號隨身碟，選手無須自行準備，正式採用何種方式上傳俟領隊會議中宣布)。

二、本競賽決賽訂於108年10月25日(星期五)，於金華國小指定場地舉辦。

三、地址：臺北市大安區愛國東路79巷11號。

四、國小組決賽時間：當日下午(詳以下賽程說明)。

五、國中組決賽時間：當日下午(詳以下賽程說明)。

六、參賽選手須於上述指定時間，攜帶本人學生證，並穿著該校制服或運動服辦理報到。

參、互動遊戲初賽報名繳件相關說明

一、互動遊戲初賽報名，各校至多受理4組報名，若超過組數請各校自行遴選或自訂各校遴選辦法。

二、各校應於 108 年 9 月 27 日(星期五)前完成「報名」及「繳交電子檔(含作品)」。

三、「電子檔」應寄至收件單位內容說明如下：

(一)已核章之報名表件

(二)學生作品 Scratch 電子檔(Scratch 3.0格式)。

(三)設計歷程書電子檔。

(四)著作權聲明書：需有家長簽名之掃描 PDF 或圖檔。

四、收件單位：請以 email 寄至臺北市立金華國小教務處資訊組：

scratch@mail.cups.tp.edu.tw，檔案附件若過大，請用雲端/網路硬碟連結附件形式寄送，並請注意共用連結是否允許檢視。

五、未能於上述收件截止日前完成寄送者，取消參賽資格。

六、參賽作品經評審初審後，訂 108 年 10 月 14 日(星期一)於活動網站公布決賽名單。

肆、互動遊戲決賽方式及內容

一、各組獲決賽資格者應於表定時間前往指定場地準時辦理報到手續。

二、國小組互動遊戲決賽賽程

決賽日期：108 年 10 月 25 日(星期五)	
地點：金華國小 誠樓 4 樓電腦教室	
時間	活動內容
13:20-13:50	報到(檢驗學生證、領取比賽資料)
13:50-14:00	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
14:00-17:00	上機實作 (共 1 題)
17:00-17:20	作品上傳或繳件確認

三、國中組互動遊戲決賽賽程

決賽日期：108 年 10 月 25 日(星期五)	
地點：金華國小 華樓 5 樓活動中心	
時間	活動內容
13:20-13:50	報到(檢驗學生證、領取比賽資料)
13:50-14:00	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
14:00-17:00	上機實作 (共 1 題)
17:00-17:20	作品上傳或繳件確認

伍、評審標準及競賽說明

一、作品評審

(一)初賽審查：由承辦單位聘請專家學者組成評審團進行評選，評選各組至少 20 件作品進入決賽，並依當年度學生參賽作品數和學生能力做增減。

(二)決賽審查：由承辦單位聘請專家學者組成評審團進行評審，評定出優勝作品。

二、競賽題型：

(一)本次初賽題型：開放型題目 1 題。

(二)本次決賽題型：開放型題目 1 題。

三、競賽題型說明：

(一)初賽與決賽由主辦單位請專家命題，依競賽組別之特性出題。

初賽於網路上公布題目，而決賽時於比賽時現場宣布，命題內容以互動遊戲為範圍為主，用以評測參賽者的遊戲創作程式設計能力。

(二)開放型題目定義

1. 初賽與決賽之競賽題型。
2. 題目描述與要求僅預設框架
3. 選手可針對題目要求自由發揮
4. 以檢視選手對遊戲創作的創意為主

四、競賽題型評審標準：

(一)開放型題型評審標準

1. 程式設計(含技巧性、邏輯性) (25%)。
2. 完整性 (30%)。
3. 創意性 (40%)。
4. 創用 CC 標示 (5%)

(二)選手須能使該題互動遊戲能正常運作評審使得計分，若選手僅完成題目部分要求，但遊戲明顯無法正常運作，該題仍不予計分。

五、競賽初賽與決賽「使用素材限制」

(一)由參賽者自製。

(二)使用 Scratch 程式內建素材。

(三)相關素材不得抄襲或違反著作權法。

(四)初賽決賽之作品可使用 CC 授權素材 (即 108 年全國貓咪盃競賽使用素材)。

(五)決賽期間不提供選手上網環境。

六、其他限制

(一)本競賽採用 Scratch 圖形化程式設計軟體 3.0 版(決賽時已安裝於競賽電腦中)。

(二)決賽選手必須以當日決賽過程中產出結果為繳交決賽作品檔案，不得事先準備。

(三)參與決賽選手應為選手本人，如果其中 1 名選手無法參加亦不得由選手以外人員頂替，違者以棄賽論。

(四)決賽兩人 1 組，並以 1 人 1 機模式分配電腦，選手實際座位將於比賽當天公布。

(五)決賽僅提供電腦基本配件(鍵盤、滑鼠、USB 隨身碟)，不提供繪圖板亦不得使用繪圖板。

(六)決賽選手必須自備耳機、麥克風 (不得使用喇叭)，如選手未戴耳機，會場當日亦不提供，如有自備鍵盤滑鼠得於報到時提出更換需求，由主辦單位於比賽開始前協助更換。

(七)參加本次競賽之學生及其法定代理人需同意其參賽作品採用創用 CC「授權要素 BY(姓名標示)-授權要素 NC(非商業性)-授權要素 SA(相同方式分享)」授權條款臺灣 3.0 版釋出，並於參賽作品標示創意授權圖示，圖示由主辦單位提供。創用 CC「姓名標示—非商業性—相同方式分享」3.0 版臺灣授權條款及圖示可至「臺灣創用 CC 計畫 <http://creativecommons.tw/explore>」網站參考。

陸、其他

一、若有補充事項，將隨時公告於活動網站 <http://contest.tp.edu.tw>，請各參賽學校及

選手上網查詢，不另通知。

二、得獎作品之版權屬於作者與教育局共同擁有，教育局擁有複製、公布、發行之權利。

得獎作品若違反智慧財產權者，將被取消資格並追回所有獎項；如涉及違法，則由參賽學校及相關人員自行負責。

柒、本計畫相關期程辦理摘要表

日期	辦理事宜	備註
108/09/23(星期一)至 108/09/27(星期五)	開始受理各校「初賽」報名繳件	於網路報名系統線上報名繳件
108/10/01(星期二)	未完成「初賽」簽核報名資料副本 Mail 郵寄者，最晚須於108/10/01(星期二)前繳交	金華國小教務處資訊組
108/10/02(星期三)至 108/10/11(星期五)	評審進行「初賽」資料評比	金華國小教務處資訊組
108/10/14(星期一)	公布「決賽」參賽學校及選手編號	於網路報名系統統一公告
108/10/18(星期五)	決賽領隊會議	另以公文發至報名學校
108/10/25(星期五)	辦理互動遊戲決賽	下午國小組／國中組
108/10/28(星期一)至 108/11/08(星期五)	評審進行決賽資料評比	金華國小教務處資訊組
108/11/11(星期一)	公告互動遊戲「決賽」成績	於網路報名系統統一公告

臺北市 108 年度國中小學生 Scratch 貓咪盃

國中組互動遊戲組競賽「初賽」主題說明

【國中組互動遊戲組】

一、主題：「好品德」不 NG

二、說明

- (一) 培養良好的品性可以讓個人和社會風氣有正向的幫助，請設計一互動、有趣、有創意的遊戲，以呈現問題，表達正確品德行為，導正社會風氣。遊戲內容例如：天使打擊說謊魔鬼，讓說實話天使得到更高法力。
- (二) 可根據主題及自編內容訂定創意吸引人的作品標題(作品名稱)
- (三) 依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：
 - 1. 作品的技巧性：占 25%，係以**互動遊戲**呈現的手法與技巧為標準。
 - 2. 完整性：占 30%，**互動遊戲**的內容及敘事完整度為標準
 - 3. 創意性：占 40%，**互動遊戲**過程有亮點或讓人感動之處，為本次賽事重點評分項目
 - 4. 創用 CC 標示：占 5%，為基本評審標準
- (四) 遊戲設計注意事項
 - 1. 可以有簡單的開頭故事動畫。
 - 2. 務必讓整個遊戲可順暢執行。
 - 3. 遊戲中務必清楚說明遊戲方式。
 - 4. 避免設計難度太高之遊戲，使評審無法過關評分之程式。
- (五) 本年度晉級決賽隊伍，決賽當日將由兩位選手到決賽場地進行決賽(限時 3 小時，現場公布決賽題目)。
- (六) 遊戲繳件時間：108 年 9 月 23 日(星期一)起至 108 年 9 月 27 日(星期五)止

臺北市 108 年度國中小學生 Scratch 貓咪盃

國小組互動遊戲組競賽「初賽」主題說明

【國小組互動遊戲組】

一、主題：臺灣抓寶趣

二、說明

- (一) 臺灣是個寶島，擁有不同的人文、景觀、生態…等特色，透過你所設計遊戲，讓玩這個遊戲的操作者更加認識臺灣，建議可以設計不同的關卡和難度。
- (二) 可根據主題及自編內容訂定創意吸引人的作品標題(作品名稱)
- (三) 依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：
 - 1. 作品的技巧性：占 25%，係以**互動遊戲**呈現的手法與技巧為標準
 - 2. 完整性：占 30%，**互動遊戲**的內容及敘事完整度為標準
 - 3. 創意性：占 40%，**互動遊戲**過程有亮點或讓人感動之處，為本次賽事重點評分項目
 - 4. 創用 CC 標示：占 5%，為基本評審標準
- (四) 遊戲設計注意事項
 - 1. 可以有簡單的開頭故事動畫。
 - 2. 務必讓整個遊戲可順暢執行。
 - 3. 遊戲中務必清楚說明遊戲方式。
 - 4. 避免設計難度太高之遊戲，使評審無法過關評分之程式。
- (五) 本年度晉級決賽隊伍，決賽當日將由兩位選手到決賽場地進行決賽(限時 3 小時，現場公布決賽題目)。
- (六) 遊戲繳件時間：108 年 9 月 23 日(星期一)起至 108 年 9 月 27 日(星期五)止

臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃「動畫短片」創意競賽說明

壹、動畫短片初賽報名

一、動畫短片初賽題目：請參閱競賽主題說明。

二、動畫短片初賽報名繳件

(一)報名繳件日期：108年9月23日(星期一)起至108年9月27日(星期五)止。

(二)初賽第一階段：線上報名作業

請各校業務承辦人員於上述報名期間內統一至「臺北市政府教育局網路競賽系統」(<http://contest.tp.edu.tw>)為學生辦理報名參加競賽。

1. 各校報名帳號說明

(1)國小：a + 學校代碼 (例如 a300000)。

(2)國中：b + 學校代碼 (例如 b300000)。

2. 密碼說明

(1)與報名帳號相同

(2)請於首次登入後自行修改密碼。

(三)初賽第二階段：紙本核章、作品繳交作業

各校於上述活動網站完成第一階段報名後，請將完成之報名表件下載，經貴校校長核章後掃描成電子檔(圖檔或PDF格式均可)、Scratch 競賽作品(Scratch 3.0格式)，以電子郵件寄至承辦學校金華國小教務處資訊組 scratch@mail.cups.tp.edu.tw，始完成報名繳交作品程序。

(四)已完成線上報名繳件，惟因校內作業程序以致未能於時間內將經貴校校長核章後掃描成電子檔之文件傳回，得於108年10月1日(星期二)前以書面方式親送金華國小教務處資訊組補件，逾期視同放棄報名，不予受理。

三、初賽報名繳件時間截止後，於決賽前108年10月14日(星期一)，公告決賽入選名單。

四、108年10月18日(星期五)辦理領隊會議，於會中說明決賽規定與流程，由各校指導教師或業務單位遴選1位代表參加，請務必派員參加，可報請公假與會。會後資料公布於前述競賽系統網站。

五、上開報名系統若發生問題，請逕洽金華國小教務處林昱成組長(23917402分機813)、曾文志先生(23917402分機842)或教育局資訊教育科黃翔岳先生(1999分機1237)。

貳、動畫短片決賽日期及地點

一、決賽場地統一至指定比賽場地進行，於比賽結束前上繳作品，實際繳交模式將採用網路上傳或以隨身碟方式繳交(隨身碟統一由大會提供16GB以上同款型號隨身碟，選手無須自行準備，正式採用何種方式上傳俟領隊會議中宣布)。

二、本競賽決賽訂於108年10月25日(星期五)，於金華國小指定場地舉辦。

三、地址：臺北市大安區愛國東路79巷11號。

四、國小組決賽時間：當日上午(詳以下賽程說明)。

五、國中組決賽時間：當日上午(詳以下賽程說明)。

六、參賽選手須於上述指定時間，攜帶本人學生證，並穿著該校制服或運動服辦理報到。

參、動畫短片初賽報名繳件相關說明

一、動畫短片初賽報名，各校至多受理6組報名，若超過組數請各校自行遴選或自訂各校

遴選辦法。

二、各校應於**108年9月27日(星期五)**前完成「報名」及「繳交電子檔(含作品)」。

三、「電子檔」應寄至收件單位內容說明如下：

(一)已核章之報名表件

(二)學生作品 Scratch 電子檔(Scratch 3.0格式)。

(三)設計歷程書電子檔。

(四)著作權聲明書：需有家長簽名之掃描 PDF 或圖檔。

四、收件單位：請以 email 寄至臺北市立金華國小教務處資訊組：

scratch@mail.cups.tp.edu.tw，檔案附件若過大，請用雲端/網路硬碟連結附件形式寄送，並請注意共用連結是否允許檢視。

五、未能於上述收件截止日前完成寄送者，取消參賽資格。

六、參賽作品經評審初審後，訂**108年10月14日(星期一)**於活動網站公布決賽名單。

肆、動畫短片決賽方式及內容

一、各組獲決賽資格者應於表定時間前往指定場地準時辦理報到手續。

二、國小組動畫短片決賽賽程

決賽日期：108年10月25日(星期五 上午)	
地點：金華國小 誠樓4樓電腦教室	
時間	活動內容
08:30—09:00	報到(檢驗學生證、領取比賽資料)
09:00—09:10	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
09:10—12:10	上機實作(共1題)
12:10—12:30	作品上傳或繳件確認

三、國中組動畫短片決賽賽程

決賽日期：108年10月25日(星期五 上午)	
地點：金華國小 華樓5樓活動中心	
時間	活動內容
08:30—09:00	報到(檢驗學生證、領取比賽資料)
09:00—09:10	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
09:10—12:10	上機實作(共1題)
12:10—12:30	作品上傳或繳件確認

伍、評審標準及競賽說明

一、作品評審

(一)初賽審查：由承辦單位聘請專家學者組成評審團進行評選，評選各組至少20件作品進入決賽，並依當年度學生參賽作品數和學生能力做增減。

(二)決賽審查：由承辦單位聘請專家學者組成評審團進行評審，評定出優勝作品。

二、競賽題型

(一)本次初賽題型：開放型題目 1 題。

(二)本次決賽題型：開放型題目 1 題。

三、競賽題型說明

(一)初賽與決賽由主辦單位請專家命題，依競賽組別之特性出題。

初賽於網路上公布題目，而決賽時於比賽時現場宣布，命題內容以動畫短片範圍為主，用以評測參賽者的動畫短片設計能力。

(二)開放型題目定義

1. 初賽與決賽之競賽題型。
2. 題目描述與要求僅預設框架
3. 選手可針對題目要求自由發揮
4. 以檢視選手對動畫短片的創意為主

四、競賽題型評審標準

(一)開放型題型評審標準

1. 程式設計(含技巧性、邏輯性) (25%)。
2. 完整性 (30%)。
3. 創意性 (40%)。
4. 創用 CC 標示 (5%)

(二)選手須能使該題動畫短片能正常運作評審使得計分，若選手僅完成題目部分要求，但動畫短片明顯無法正常運作，該題仍不予計分。

五、競賽初賽與決賽「使用素材限制」

(一)由參賽者自製。

(二)使用 Scratch 程式內建素材。

(三)相關素材不得抄襲或違反著作權法。

(四)初賽決賽之作品可使用 CC 授權素材 (即 108 年全國貓咪盃競賽使用素材)。

(五)決賽期間不提供選手上網環境。

六、其他限制

(一)本競賽採用 Scratch 圖形化程式設計軟體 3.0 版(決賽時已安裝於競賽電腦中)。

(二)決賽選手必須以當日決賽過程中產出結果為繳交決賽作品檔案，不得事先準備。

(三)參與決賽選手應為選手本人，如果其中 1 名選手無法參加亦不得由選手以外人員頂替，違者以棄賽論。

(四)決賽兩人 1 組，並以 1 人 1 機模式分配電腦，選手實際座位將於比賽當天公布。

(五)決賽僅提供電腦基本配件 (鍵盤、滑鼠、USB 隨身碟)，不提供繪圖板亦不得使用繪圖板。

(六)決賽選手必須自備耳機、麥克風 (不得使用喇叭)，如選手未戴耳機，會場當日亦不提供，如有自備鍵盤滑鼠得於報到時提出更換需求，由主辦單位於比賽開始前協助更換。

(七)參加本次競賽之學生及其法定代理人需同意其參賽作品採用創用 CC「授權要素 BY(姓名標示)-授權要素 NC(非商業性)-授權要素 SA(相同方式分享)」授權條款臺灣 3.0 版釋出，並於參賽作品標示創意授權圖示，圖示由主辦單位提供。創用 CC「姓名標示—非商業性—相同方式分享」3.0 版臺灣授權條款及圖示可至「臺灣創用 CC 計畫 <http://creativecommons.tw/explore>」網站參考。

陸、其他

一、若有補充事項，將隨時公告於活動網站 <http://contest.tp.edu.tw>，請各參賽學

校及選手上網查詢，不另通知。

二、得獎作品之版權屬於作者與教育局共同擁有，教育局擁有複製、公布、發行之權利。得獎作品若違反智慧財產權者，將被取消資格並追回所有獎項；如涉及違法，則由參賽學校及相關人員自行負責。

柒、本計畫相關期程辦理摘要表

日期	辦理事宜	備註
108/09/23(星期一)至 108/09/27(星期五)	開始受理各校「初賽」報名繳件	於網路報名系統線上報名繳件
108/10/01(星期二)	未完成「初賽」簽核報名資料副本 Mail 郵寄者，最晚須於108/10/01(星期二)前繳交	金華國小教務處資訊組
108/10/02(星期三)至 108/10/11(星期五)	評審進行「初賽」資料評比	金華國小教務處資訊組
108/10/14(星期一)	公布「決賽」參賽學校及選手編號	於網路報名系統統一公告
108/10/18(星期五)	決賽領隊會議	另以公文發至報名學校
108/10/25(星期五)	辦理動畫短片決賽	上午國小組／國中組
108/10/28(星期一)至 108/11/08(星期五)	評審進行決賽資料評比	金華國小教務處資訊組
108/11/11(星期一)	公告動畫短片「決賽」成績	於網路報名系統統一公告

臺北市 108 年度國中小學生 Scratch 貓咪盃

國中組動畫短片組競賽「初賽」主題說明

【國中組動畫短片組】

一、主題：「好品德」大啓示

二、說明

- (一) 培養良好的品性可以讓個人和社會風氣有正向的幫助，請以多媒體及動態方式表達對品德教育看法或品德案例，表達正確品德行為，導正社會風氣。
- (二) 可根據主題及自編內容訂定創意吸引人的作品標題(作品名稱)
- (三) 依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：
 - 1. 作品的技巧性：占 25%，係以動畫呈現的手法與技巧為標準
 - 2. 完整性：占 30%，影片播放的內容及敘事完整度為標準
 - 3. 創意性：占 40%，動畫過程有亮點或讓人感動之處，為本次賽事重點評分項目
 - 4. 創用 CC 標示：占 5%，為基本評審標準
- (四) 動畫時間不宜超過 4 分鐘。
- (五) 本年度晉級決賽隊伍，決賽當日將由兩位選手到決賽場地進行決賽(限時 3 小時，現場公布決賽題目)。
- (六) 動畫繳件時間：108 年 9 月 23 日(星期一)起至 108 年 9 月 27 日(星期五)止

臺北市 108 年度國中小學生 Scratch 貓咪盃

國小組動畫短片組競賽「初賽」主題說明

【國小組動畫短片組】

主題:臺灣的故事

說明

- (一) 用故事情境來包裝整個影片，故事中請敘述臺灣的特色。想想看如何透過影片來行銷臺灣？假想外國人可以在 Youtube 上透過觀賞這部影片，認識臺灣的美和臺灣的特色！
- (二) 可根據主題及自編內容訂定創意吸引人的作品標題(作品名稱)
- (三) 依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：
 - 1. 作品的技巧性：占 25%，係以動畫呈現的手法與技巧為標準
 - 2. 完整性：占 30%，影片播放的內容及敘事完整度為標準
 - 3. 創意性：占 40%，動畫過程有亮點或讓人感動之處，為本次賽事重點評分項目
 - 4. 創用 CC 標示：占 5%，為基本評審標準
- (四) 動畫時間不宜超過 4 分鐘。
- (五) 本年度晉級決賽隊伍，決賽當日將由兩位選手到決賽場地進行決賽(限時 3 小時，現場公布決賽題目)。
- (六) 動畫繳件時間：108 年 9 月 23 日(星期一)起至 108 年 9 月 27 日(星期五)止

臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽

著作權聲明書

本人保證我_____的參賽作品沒有侵犯到他人的著作權。

- 我所使用到的圖片或音效，是我自己拍攝或自行完成的，版權為我個人所有。
- 我所使用到的圖片或音效來自於 Scratch 軟體內建圖庫素材和音效庫。
- 我所使用到的圖片或音效來自於全國貓咪盃所提供之官方素材。
- 我所使用到的有版權的圖片，全部都來自公共授權的圖庫。
- 我所使用到有版權的音效及音樂，全部都來自公共授權的素材庫。
- 我所使用到有版權的圖片，我已經取得著作權所有人同意我使用。
- 我所使用到有版權的音效及音樂，我已經取得著作權所有人同意我使用。
- 我所使用未經授權的素材，已確信其為無著作權保護之客體，或因使用幅度與比例輕微，而以本身身份主張合理使用。

立書人

參賽類別： 國中組 國小組

參賽組別： 互動遊戲組 動畫短片組

學校：_____

班級：_____

姓名：_____ (簽名)

家長簽名：_____ (父)

_____ (母)

臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽

指導教師聲明書

保證我(們)所指導的學生_____

參賽類別： 國中組 國小組

參賽組別： 互動遊戲組 動畫短片組

所投稿的參賽作品沒有故意侵犯到他人的著作權。

立書人

學校：_____

姓名：_____ (簽名)

臺北市 108 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽

設計歷程書

【基本參賽資料】

參賽類別：	<input type="checkbox"/> 國中組	<input type="checkbox"/> 國小組
參賽組別：	<input type="checkbox"/> 互動遊戲組	<input type="checkbox"/> 動畫短片組
學校名稱：		
年級：		班級：
作品名稱：	(請依主題自行命名)	
學生姓名：		
指導老師姓名：		
Scratch 學多久？		

【設計歷程書】

(1)構想心智圖 (若無可以跳過此題)
(2)主要理念及動機
(3)內容架構及劇情說明
(4)設計方法及歷程、Scratch 製作技術、花費時間
(5)設計方法及歷程、Scratch 製作技術、花費時間
(6)規劃設計過程遭遇困難及解決方法？
(7)設計完成作品感想及成長(作品與 Scratch 程式能力是否相符)？

(8)作品優點(特色)、缺點、待改善的地方或技巧																														
(9)對自己作品的評語																														
(10)指導者對作品的評語																														
(11)自己和指導者評分表																														
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">評分項目</th> <th style="width: 20%;">自評分數</th> <th style="width: 20%;">指導者評分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>創意 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>素材自創率 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>美工排版 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>多媒體技巧 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>互動技巧 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch 程式技巧 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>劇情設計 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>內容正確性 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>內容完整性 (1-10 分)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	評分項目	自評分數	指導者評分	創意 (1-10 分)			素材自創率 (1-10 分)			美工排版 (1-10 分)			多媒體技巧 (1-10 分)			互動技巧 (1-10 分)			Scratch 程式技巧 (1-10 分)			劇情設計 (1-10 分)			內容正確性 (1-10 分)			內容完整性 (1-10 分)		
評分項目	自評分數	指導者評分																												
創意 (1-10 分)																														
素材自創率 (1-10 分)																														
美工排版 (1-10 分)																														
多媒體技巧 (1-10 分)																														
互動技巧 (1-10 分)																														
Scratch 程式技巧 (1-10 分)																														
劇情設計 (1-10 分)																														
內容正確性 (1-10 分)																														
內容完整性 (1-10 分)																														
(12)資料及素材來源(含文字、圖片、聲音)																														