

科技教育提升計畫

2018 程勢之道_程式競賽

承辦單位：程勢科技_HowCoder 程式教育平台

協辦單位：元太數位科技、北京計赫客、東南獅子會

長庚大學、東南科大

壹、 競賽說明：

一、 目的緣起 (WHY)

科技的進步與創新，為現代人的生活帶來了便捷卻也造就了疏離，在全球化與少子化趨勢下，追求標準答案與分數已不是教育主要目標，若能將程式應用創新創意的價值深植於年輕世代，並鼓勵多方思考及培養問題解決能力，才能在這快被人工智慧與機器人佔領的世代，找到自身價值。

二、 競賽議題 (WHAT)

本競賽為改善傳統教學上的各種限制，期望參賽者根據「創新思維」及「科技教育」的理念來提升教與學的品質，為現代的教育環境設計出有發展性的應用程式。

使用程式語言不限，參賽者可自行發揮創意，考量內容的可行性與技術深度等，創作出可使教學環境更加美好、便利之作品。

三、 參賽人員 (WHO)

1. 不限年齡、國籍皆可報名，歡迎具備資訊、設計、工程、教育、企劃等各類專才踴躍參加。
2. 可以個人或組隊報名參加，惟團隊成員至多四名。
3. 每人限參加一隊，每人及每隊投稿以一件為限。
4. 參賽成員中若有未滿 20 歲未成年者，需經由其法定代理人同意始得參賽。

四、 賽制辦法 (HOW)

本次競賽分為「初賽」、「線上培訓課程」、「實體培訓課程」及「決賽」四部分。參賽者完成報名後，即可獲得「HowCoder 程式教育平台」超過 2 萬元的線上及實體培訓課程，內容由淺至深包含程式設計初學入門、計算機科學導論、網頁製作技術、C 語言程式設計、C++ 程式設計、Python 程式設計、Ruby 程式設計、JavaScript 程式設計、Java 程式設計、數據科學導論、離散數學結構等。

競賽優勝者除能獲得高額獎金外，決賽優勝隊伍的設計構想，將優先獲得委由協辦廠商「元太數位」執行製作的權利，讓參賽者的創意能實際解決在校園中發生的問題，達到提升現代教育發展的目的。

五、 競賽地點 (WHERE)

1. 初賽與線上培訓：HowCoder 程式教育平台 <https://www.howcoder.com/>。
2. 決賽場地：待定。

六、 賽制議程 (WHEN)

1. 開放報名 & 線上徵件：即日起至 5 月 14 日 (一) 止
2. 公告決賽名單：2018 年 5 月 19 日 (六)
3. 決賽 & 頒獎：2018 年 6 月 02 日 (六)



七、 競賽獎項：

1. 冠軍(一隊)：獎金新台幣 50,000 元整、獎牌乙面、獎狀每人乙紙
2. 亞軍(一隊)：獎金新台幣 30,000 元整、獎牌乙面、獎狀每人乙紙
3. 季軍(一隊)：獎金新台幣 15,000 元整、獎牌乙面、獎狀每人乙紙
4. 最佳人氣獎(一隊)：獎金新台幣 5,000 元整、獎狀每人乙紙

貳、 競賽賽制與評分標準

一、 初賽賽制：

上網填妥報名表、同意書、作品構想企畫書以完成初賽程序，經主辦單位審核過後即完成報名。

二、 初賽評分項目：

項次	評分項目	評分內容	比重
1	設計概念	1. 企劃點子原創性 2. 設計理念創意度 3. 創意特色、創新思維	50%
2	內容可行性	作品在未來開發及應用層面之可行性	25%
3	構想完整性	設計架構之完整程度	25%

三、 決賽賽制：

1. 初賽參與隊伍，將依照初賽評分項目遴選出數組入圍決賽隊伍。
2. 決賽入圍名單，將公佈於 HowCoder 程式教育平台。
3. 決賽參與隊伍，須於決賽當天將設計構想實作出成品，依序上台展示簡報檔案及發表實作成果，報告時間以 5 分鐘為限。

四、 決賽評分項目：

項次	評分項目	評分內容	比重
1	設計概念	1. 作品之創意與獨特性 2. 設計作品概念	20%

2	作品完整度	整體實作之作品是否架構完整	30%
3	作品可落實性	所開發的作品能改善或解決實際的問題	30%
4	技術深度	整體實作作品難易度	20%

五、 最佳人氣獎辦法：

初賽期間，除經由評審團遴選出入圍決賽的隊伍外，並得以網路票選方式選出「最佳人氣獎」，網路票選規則如下：

1. 投票身分：請以「HowCoder 程式教育平台」會員身分進行投票。
2. 每一帳號每日每件作品限投一票。
3. 繳件成功即可參與網路投票。藉由廣邀親朋好友參與對各組參賽作品進行網路投票，最高票即可獲得「網路人氣獎」，並於決賽當天進行頒獎。

參、 決賽流程

時間	活動項目	活動內容
0900-1000	報到 設備擺放	參賽者報到&核對身分
1000-1100	開幕式	整體實作之作品是否架構完整
1100-1200	決賽時間	開始 coding
1200-1300	午餐時間	主辦單位將提供餐盒，供參賽者享用。
1300-1700	決賽時間	繼續 coding
1700-1830	簡報與發表	每隊輪流上台展示簡報檔案及成果發表，報告時間以 5 分鐘為限
1830-1845	評審會議	評審評分決選得獎者
1845-1930	頒獎&閉幕式	評審講評&頒獎

肆、 注意事項

- 一、 凡參賽者經上網報名，即視為同意遵守本競賽簡章、辦法及下列各項規定，不得異議。
- 二、 參賽者完成報名即視為已保證所有填寫、提出之資料均為真實且正確，如有資料不實、資料不完整、資料不正確及所留資料無法聯絡本人之情事，將被取消入選或得獎資格。且如有致生損害於本公司或其他任何第三人之情事，應負一切民刑事責任。
- 三、 完成報名即視同授權主辦單位有權使用參賽者公開於官方網站上的文字、個人資料等，其內容視為本活動資料，均歸主辦單位所有。

- 四、 因為競賽獲得授權之課程內容，參賽者不得私下兜售或轉做任何商業行為，經查發現，主辦單位將保有取消其得獎資格及追回所得獎項、獎品/金之權利，並得提起法律訴訟。
- 五、 決賽選手與決賽作品需與初賽報名表相同，不得更換，以維持公平性。且主辦單位根據賽制辦法因故取消某參賽者之得獎資格後，主辦單位有權決定是否予以遞補，所有參賽者不得異議。
- 六、 曾經參加國內外其他任何展覽或比賽之得獎作品，不得重複參賽，不得一稿多投。若經檢舉或查證，主辦單位將保有取消其得獎資格及追回所得獎項、獎品/金之權利。
- 七、 參賽隊伍對企業主應遵守商業保密條款。若有使用他人作品之部分，皆需取得版權所有人之授權，並於報名時提出相關證明，不得有抄襲剽竊之情事。
- 八、 參賽作品若涉及或影射腥、羶、色情、暴力或影響社會善良風俗等內容，或惡意造成主辦單位包含但不限於形象、聲譽等有價或無價之損失，主辦單位皆有權不另行通知參賽者，針對該作品進行下架並取消參賽資格，並保留法律追訴權，若造成主辦單位受有損害者應自負民事或刑事上賠償之責任。
- 九、 參賽人保證確實為參賽作品之原創作者，參賽作品如有抄襲他人或有妨害他人著作權者，除須自負法律責任外，主辦單位擁有撤銷獲獎資格之權。若已發放得獎獎金、獎項及獎狀時，參賽者須歸還所領獎金、獎項及獎狀，同時主辦單位將予以公告說明。
- 十、 參賽得獎作品之智慧財產權仍歸創作者，但主辦單位及其關係企業得擁有參賽得獎作品之智慧財產權及為期二年之商業性利用權(行銷活動用等)。參賽得獎作品之智慧財產權不得於二年內授權或轉售於第三方，主辦單位擁有優先購買之權利。前述智慧財產之購買應含該參賽作品之所有相關權利，包含但不限於專利權、著作權。
- 十一、 依中華民國所得稅法規定，得獎獎品或獎金金額在新台幣 2 萬元及其以上，得獎者必須依規定扣繳 10%中獎所得稅額，始得領獎；中獎人如為外籍 (即在中華民國境內居住未達 183 天之本國人及外國人) 改依規定扣繳 20%稅率。若不願意配合，則視為自動棄權，不具得獎資格，該獎項視同從缺。
- 十二、 依中華民國稅法規定，獎項金額若超過新台幣 1 仟元，獎項所得將列入個人年度綜合所得稅申報，故得獎人需依規定填寫並繳交相關收據方可領獎。若不願意配合，則視為自動棄權，不具得獎資格，該獎項視同從缺。
- 十三、 主辦單位保有修改、變更、取消與暫停本活動之權利，如有其他未盡事宜，得另行補充修訂之，並以「HowCoder 程式教育平台」正式公告為主。