

2021興程式競賽活動辦法

壹、活動目的

為培養跨域應用人才，推廣本校程式學習風氣，特舉辦本次競賽活動鼓勵學生投入程式設計，增加彼此交流觀摩的機會。

貳、主辦單位

本校教務處通識教育中心

參、競賽說明

一、**競賽主題**：校園生活與所屬專業相關之程式應用。

二、**競賽項目**：

參賽團隊須採用下列其中一種程式語言設計作品，並於規定期限內完成作品資料繳交。

(一) Python 3。

(二) App Inventor 2。

(三) C語言。

(四) C++。

(五) Java。

(六) JavaScript。

三、**參賽資格**：

本校110學年度第1學期各學制在校生(不含休學生)。

四、**報名方式**：

(一) 採團體報名制，每隊人數2至5人，依隸屬學制分組如下。每位參賽者僅能加入一個隊伍，不得重複報名，否則取消參賽資格。

A 初學組(限定學士班非資訊相關科系組隊)。

B 進階組(限定學士班資訊相關科系組隊)。

C 專業組(限定各學制研究生不分科系組隊)。

(二) 於報名期間內，至報名網站完成報名表單填寫及上傳作品構想說明。

(三) 於作品交件期限前，完整上傳作品資料至主辦單位指定網址。請確認為最終版本再送出，作品資料上傳後，不得以任何形式補件或重送。

※本競賽辦法所稱「學士班資訊相關科系」列示如下：

農資學院：生物產業機電工程學系。

理學院：應用數學系。

工學院：智慧創意工程學士學位學程、土木工程學系、機械工程學系、化學工程學系。

管理學院：資訊管理學系、財務金融學系、行銷管理學系。

電資學院：資訊科學與工程學系、電資學院學士班、電機工程學系。

五、繳交資料：

(一)報名資料：團隊成員資料、作品構想說明(PDF檔)。

請注意「作品構想說明」應包含以下內容：

創意/設計理念、作品名稱及團隊成員(請述明個人系級、學號、姓名、e-mail，並請推派一人擔任連絡窗口)。

(二)作品資料：作品簡報(PDF檔)、作品程式碼、競賽切結書。

請注意「作品簡報」應包含以下內容：

成果與功能說明(圖文方式)、程式設計說明(須含重點程式碼)。

六、活動期程：

(一)報名時間：

110年10月14日(週四)上午9時起至110年10月26日(週二)下午5時止，完成線上報名及繳交【報名資料】。

報名網址：<https://reurl.cc/521oQM>

(二)作品交件：

110年10月28日(週四)上午9時起至110年11月10日(週三)下午5時止，線上繳交【作品資料】。

交件網址：參賽團隊完成報名後，由主辦單位設定專屬交件網址並通知各參賽團隊連絡窗口。

(三)作品審查：

110年11月11日(週四)至11月24日(週三)。

(三)得獎公布：

110年11月26日(週五)中午12時，公告於通識教育中心網頁最新消息區。

(四)頒獎典禮：

110年11月30日(週二)中午12時10分，於通識教育中心辦公室辦理。

(五)領獎日期：

110年12月10日(週五)前，請獲獎者至通識中心辦公室簽署領獎相關文件。

※以上作業將配合中央流行疫情指揮中心政策及規定辦理。

七、評比方式：

總分100分，評比項目及配分比率如下：

40% 創意性：程式設計創意度。

30% 應用性：應用程式設計解決問題。

20% 挑戰性：程式設計困難度。

10% 完成度：作品完整性及完成進度。

八、競賽名次及獎項：(總獎金5萬1千元)。

初學組金獎(一組)：獎金10,000元及獎狀。

初學組銀獎(一組)：獎金5,000元及獎狀。

初學組銅獎(一組)：獎金2,000元及獎狀。

進階組金獎(一組)：獎金10,000元及獎狀。

進階組銀獎(一組)：獎金5,000元及獎狀。

進階組銅獎(一組)：獎金2,000元及獎狀。

專業組金獎(一組)：獎金10,000元及獎狀。

專業組銀獎(一組)：獎金5,000元及獎狀。

專業組銅獎(一組)：獎金2,000元及獎狀。

評審佳作獎(三組)：獎狀。

九、其他相關規範：

(一)本競賽辦法所稱「學士班資訊相關科系」，係參酌本校110學年度免修通識課程「資訊素養：程式設計與應用」之學系(學位學程)所訂定。

(二)每位參賽者僅能加入一個隊伍，不得重複報名，否則取消參賽資格。

(三)參賽者於完成報名時，即同意接受本競賽活動各項規範，且保證所有填寫、提出之資料均為真實且正確，如有資料不實、資料不完整、資料不正確之情事，將被取消參賽資格或得獎。

- (四)所有參賽資料和創作主題，一經報名確定，不得更改。違反者，可能導致取消參賽資格或得獎資格，並追回其已領取之獎金、獎狀及自相關網頁移除其作品(含說明)。
- (五)著作權證明、授權及參賽同意書未簽具者，一律取消參賽資格；參賽作品之檔案格式與比賽辦法不符、或表件填報不完整，且未能於主辦單位通知後2日內完成補正，將視同放棄參賽資格，不得異議。
- (六)參賽作品請自留底稿，送件後不予退件。
- (七)各獎項可依評審委員決議從缺。
- (八)依所得稅法規定，臺灣居住未滿183天之外僑人士不論得獎金額多寡皆扣18%。
- (九)得獎之作品如為共同創作者，應由共同得獎者自行決定獎金分配，團隊成員應親自簽具獎金分配清冊，繳交主辦單位存查。
- (十)主辦單位得於本活動及其他相關活動中，公開展示所有參賽作品。
- (十一)參賽作品須為自行創作且未侵害他人著作權益，參賽作品內容須由參賽者全權負責並確保可用於公開場域發表之合法合理使用，競賽過程嚴禁抄襲、剽竊、使用不當手段或盜冒用他人作品，若有發生以上情事，經查證屬實將取消參賽或得獎資格、追回獎金並保留法律追訴權，其間產生之法律問題，參賽者需自負責任。
- (十二)本活動若有未盡之處，主辦單位保留活動辦法之修改、更新、異動等權利。各項變更公告、活動注意事項載明於本校通識教育中心網站最新消息區。
- (十三)對於本競賽如有任何疑問，歡迎與主辦單位洽詢。活動聯絡人：林小姐，(04)22840597轉分機26。Email: codingxnchu@gmail.com。

肆、附錄：
程式作品評分向度及選項

註：程式作品評分向度與評比方式配分項，對應歸類如下，通識中心尊重評審委員專業判斷，委員評分前得檢視歸類妥適性並適度調整。

- 40% 創意性：C2創意性。
- 30% 應用性：A應用性、P作品表達。
- 20% 挑戰性：T科技使用、O組織性。
- 10% 完成度：C1完整性、I整合性。

評分向度	評分選項
C2 創意性	6分：作品中，加入很多作者的創意，主題以及內容皆少見。 5分：作品中，加入很多創意，主題或內容大部分少見。 4分：作品中，加入不多的創意，但是部分地方有創意巧思，令人驚艷。 3分：作品中，加入不多的創意，部分地方可見一些創意，但效果一般。 2分：作品中，加入一些創意，鮮少地方可見創意，且效果一般。 1分：作品中，主題以及內容常見，幾乎看不到作者創意。
A 應用性	6分：作品精準針對實際問題解決。 5分：作品解決實際問題。 4分：作品解決部分實際問題。 3分：作品解決問題較抽象。

評分向度	評分選項
	2分：作品只有部分符合問題意識。 1分：作品沒有問題意識。
P 作品表達	6分：作品中，展現多樣化功能，清楚表達並使人感興趣。 5分：作品中，運用多元方式呈現想法，可讀性高。 4分：作品中，運用了相關圖片、文字、聲音等等，整體表達有趣。 3分：作品中，表達不錯也很有趣，但報告整體表現還可以做得更好。 2分：作品中，呈現方式不多，有些無趣。 1分：作品中，功能不多且不具實用性。
T 科技使用	6分：作品中，善用不同的技術，呈現出獨特的效果。 5分：作品中，運用到不同的技術，呈現出不錯的效果 4分：作品中，使用到較新的技術。 3分：作品中，運用到適合的技術。 2分：作品中，技術上仍有很大的改進空間。 1分：作品中，未使用相關的技術。
O 組織性	6分：作品中，每一個程序是清楚及容易了解的，而且方法和方法之間是連貫的。 5分：作品中，每一個程序是清楚及很容易了解的，部分程序不連貫。 4分：作品中，大部分的程序是容易了解的，而且程序之間是連貫的。 3分：作品中，大部分的程序是容易了解的，但部分的程序不連貫。 2分：作品中，有些程序不是很清楚，有時會讓人看不懂。 1分：作品中，呈現出來的想法很亂，可讀性不高。
	6分：作品程式能完整正確執行。

評分向度	評分選項
C1 完整性	5分：作品程式大部分能正確執行。 4分：作品程式仍有一點小錯。 3分：作品執行困難。 2分：作品大部分都無法正確執行。 1分：該作品無法執行。
I 整合性	6分：作品中，不但加入個人的想法而且整合相關的想法。 5分：作品中，運用多元的資料來源。 4分：作品中，運用豐富的資料來源，但未有效統整。 3分：作品中，運用的資料來源較少，呈現出來的作品也還好。 2分：作品中，只運用現有的資源，並未主動去蒐集相關資料。 1分：作品中，幾乎未整合相關的想法。