

臺北市 109 年度國中小學生 Scratch 貓咪盃 動畫短片組競賽「初賽」主題說明

壹、 動畫短片組主題

一、 【國小組動畫短片組】

主題：防疫大作戰

說明：嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19，簡稱新冠肺炎)造成全球嚴重死傷，防疫成為近來最重要工作，請運用 Scratch 程式技巧，**以動畫方式「宣導防止新型冠狀病毒肺炎之傳染」之各種方法，讓全民共同保護自己及他人的健康，人人都能成為防護病毒的小尖兵。**

二、 【國中組動畫短片組】

主題：Taiwan Can Help!

說明：嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19，簡稱新冠肺炎)造成全球嚴重死傷，造成經濟重大衰退，台灣從口罩國家隊、防疫新生活到”Taiwan Can Help”，深受全球矚目，請運用 Scratch 程式技巧，**以動畫方式宣導我國防疫作法及全國國民優良防疫素質，人人成為「防疫小尖兵」及「外交小天使」。**

貳、 動畫短片組相關說明

- 一、 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)
- 二、 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
 4. 創用 CC 標示：占 5%，為基本評審標準。
- 三、 相關素材須使用 Scratch 3.0 程式內建素材或自行繪製、錄製之素件，**勿使用網路上任何素材資源**。參賽者之設計作品必須為自行創作，絕無抄襲、盜用、冒名頂替或侵犯他人權益與著作權等情事。參賽作品若經檢舉或告發涉及著作權、專利權及其他智慧財產權等之侵害，將被取消參賽資格。
- 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：109 年 9 月 21 日(星期一)起至 109 年 9 月 25 日(星期五)止

臺北市 109 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

壹、 互動遊戲組主題

一、【國小組互動遊戲組】

主題：個資保護大挑戰

說明：在網際網路時代，資訊科技帶來資訊快速流通及使用便利，但同時出現許多惡意程式及非法手段竊取個資圖利或滿足個人一時之快，如何「**保護個人資料**」將是重要的知識及技能，請以 Scratch 設計互動式遊戲，以**創意、有趣之遊戲方式**，讓中小學生在遊戲過程，能建立正確個資防護知識及技能。

二、【國中組互動遊戲組】

主題：資訊安全大挑戰

說明：資訊安全關係到國家安全及個人資料防護，請以 Scratch 撰寫互動程式，**運用角色扮演或其他遊戲方式**，開發具有**創意及趣味之互動式數位遊戲**，以建立中、小學生的「**資訊安全觀念及技能**」。

貳、 互動遊戲組相關說明

一、 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)

二、 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

三、 相關素材須使用 Scratch 3.0 程式內建素材或自行繪製、錄製之素件，**勿使用網路上任何素材資源**。參賽者之設計作品必須為自行創作，絕無抄襲、盜用、冒名頂替或侵犯他人權益與著作權等情事。參賽作品若經檢舉或告發涉及著作權、專利權及其他智慧財產權等之侵害，將被取消參賽資格。

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，使評審可以進行遊戲測試。
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：109 年 9 月 21 日(星期一)起至 109 年 9 月 25 日(星期五)止