

『科丁盃』社區數位動畫設計徵件活動

壹、活動目的:

1. 推廣社區認同，利用動畫製作軟體程式設計，表現高雄社區營造的生活樣態，以程式動畫意象行銷，帶動社區繁榮。
2. 利用程式用想像創造新文明，連結社區民眾更緊密結合，透過數位素材讓鄰近社區更能了解社區特有文化。
3. 學以致用讓程式語言成為政策概念宣導工具，整合不同媒體元素，善用感官進行多元媒體描述，活化社區文化互動。
4. 提供年輕人瞭解社會的生活價值，讚美社區營造，了解生命即是生活。

貳、活動方式:

1. 高雄市國中小學生均可參加本活動，各社區的里民鼓勵子弟踴躍參加。
2. 動畫設計可以利用 Scratch 程式語言編寫，用數位媒體描述你心目中想像的社區文化生活型態，揚善社會正向動能。
3. 發揮電腦多媒體整合功能，體驗個人思想概念的數位行銷。
4. 舉凡:食、衣、住、行、育樂等等生活元素或相關主題都可以善用媒體表達。

參、指導舉辦單位:

1. 指導單位: 高雄市教育局、高雄市社會局、
2. 主辦單位: 科丁聯盟協會 暨 雨林數位科技

肆、競賽組別:

1. 動畫分:國小組、國中組。
2. 以團隊為報名單位，每隊二名學生(不得跨組參賽)。

伍、參加資格:

1. 國中組: 本市公私立國中在學學生(含完全中學國中部)。
2. 國小組: 本市公私立國小在學學生(三、四、五、六年級)。
3. 國小組: 本市公私立國小在學學生(一、二年級)。

陸、作品上傳:

1. 作品中除了動畫之外，並請在首頁標示:
 - (1). 創作主題(名稱)

- (2). 意象(創意想法，想表達的概念)
 - (3). 作者
 - (4). 就讀學校
 - (5). 年級
 - (6). 操作方式
2. 本軟體請用 Scratch 3.0 製作
 3. 完成作品後請依規定方式上傳到 Scratch MIT 網站，並填寫資料上傳表單。

柒、評分準則:

1. 創意性 (40%)
2. 完整性 (30%)
3. 技巧性 (25%)
4. 創用 CC 標示(5%): 遵守**競賽作品版權版權規範**，並請在作品首頁加入下圖



捌、獎勵:

1. 各組(國中、國小 3~6 年級)錄取第一名 1 隊(獎品:平版電腦一部、獎狀乙紙)、第二名 2 隊(獎品:平版電腦一部、獎狀乙紙)、第三名 3 隊(獎品、獎狀乙紙)與佳作 4 隊(獎狀乙紙)，獲獎學生頒發獎狀及獎品。參加學生由承辦單位頒給參賽證明(電子檔)。
2. 獲獎隊伍指導老師及承辦單位有功人員依高雄市高級中等以下學校教職員獎懲案件作業規定辦理敘獎。
3. 國小在學學生(一、二年級)，參加活動，不參加競賽，頒發參加證明。
4. **報名繳件: 送 Scratch 書本一本。**(領書地點請留意本公告)

備註：獎狀不列入十二年國教超額比序競賽成績計算。

玖、活動時間： 2019/9/20~12/20

1. 2019/10/1~12/15 上傳作品，**主題自訂**
2. 報名: 從 2019 年 9 月 20 日開始到 2019/12/10
3. 作品上傳到 12 月 20 日截止，2019 年 1 月頒獎

簡章網址: <https://tinyurl.com/108RF-Scratch>

報名網址: <https://tinyurl.com/108RF-signup>

作品上傳網址: <https://tinyurl.com/108RF-work>

壹拾、 競賽作品版權說明：

參賽作品須標示創用 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）」授權條款台灣 3.0 版釋出。

壹拾壹、其他：

1. 活動時程若因故調整，將逕行公布於競賽活動網站，不另函文通知。
2. 承辦單位得視繳交作品情況調整增加或減少獎次，請各參賽者隨時注意競賽活動網站所發佈之相關訊息。
3. 經評選獲獎之作品，主辦單位可於競賽活動網站以外之媒體刊載或宣傳使用。作品引用之文章、照片、圖片等資料，請依著作權法辦理。
4. 參賽作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。作品中使用之圖片及聲音等，須於程式設計歷程書位中註明出處，並取得著作權人授權使用。
5. 參賽作品如遭檢舉有偽造資料、抄襲等情事，經查屬實者取消該隊參賽資格，獲獎者追回其獎狀及獎品。檢舉者應負舉證責任，否則承辦單位不予處理。
6. 有關賽程異議事項，需於競賽後 1 日內提出書面陳情。