桃園市迴龍國中小 110 學年度 Scratch 程式設計競賽

1. 動畫短片組主題

Scratch競賽題目：**防疫大作戰**

評分標準：技巧性30％、完整性30％、創意性40％。

1. 題目說明：

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。**

1. 動畫短片組相關說明
2. 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)
3. 依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：
4. 作品的技巧性：占30%，係以動畫呈現的手法與技巧為標準。
5. 完整性：占30%，影片播放的內容及敘事完整度為標準。
6. 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。
7. 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。

1. 動畫時間不宜超過 4 分鐘。

桃園市迴龍國中小 110 學年度 Scratch 程式設計競賽

1. 互動遊戲組主題

Scratch競賽題目：**個資保護大挑戰**

評分標準：技巧性30％、完整性30％、創意性40％。

1. 題目說明：

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。**

1. 互動遊戲組相關說明
2. 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)
3. 依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：
4. 作品的技巧性：占30%，係以**互動遊戲**呈現的手法與技巧為標準。
5. 完整性：占30%，影片播放的內容及敘事完整度為標準。
6. 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。
7. 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。

1. 遊戲設計注意事項：
2. 可以有簡單的開頭故事動畫。
3. 務必讓整個遊戲可順暢執行。
4. 遊戲中務必清楚說明遊戲方式，使評審可以進行遊戲測試。
5. 避免設計難度太高之遊戲，使評審無法過關評分之程式。
6. 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)