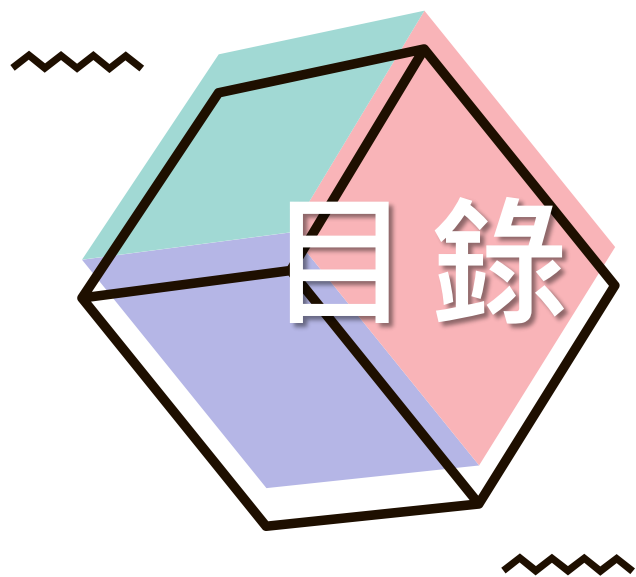


『程式設計跨域創意競賽』說明會

校務研究中心 教學品保組

112.10.2



| ○

◆ 01 程式設計推動歷程

◆ 02 競賽活動內容說明





程式設計推動歷程

01





產業需求面問題



資通訊技術逐漸取代傳統工作

(資料來源：推動大學程式設計教學計畫簡報)

國內各校程式設計教育困境



學習環境配套有待提升



教學教材內容過於艱澀



學生學習動機及興趣低落



師資人數與經驗不足



各校學生特質與需求差異大



◆ 程式設計推動歷程



籌組種子 教師社群

106學年度~目前

- 校級**4**組
- 院級**2**組
- 共學社群聯合
成果發表**1**場

程式設計 相關活動

106學年度~目前

- 程式設計研習
活動：**12**場
- 教學經驗分享
座談：**6**場

程式設計 導入課程

109~111學年度

- 109上：**74**門
- 109下：**82**門
- 110上：**80**門
- 110下：**69**門
- 111上：**69**門
- 111下：**73**門



資訊能力 畢業門檻

104學年度~目前

- 107上：**修訂
細則第三條**，修
讀校內/外程式設
計相關課程及格。

程式設計 修課人次

108~110學年度

- 108上：**3402**
- 108下：**3885**
- 109上：**4384**
- 109下：**4048**
- 110上：**4919**
- 110下：**5100**

程式設計 競賽活動

107學年度~目前

- 校內競賽共辦
理**3**場



1 活動目的



(圖片截取自Coding101競賽官網)

<https://sites.google.com/mail.fcu.edu.tw/coding101/index>

鼓勵未來參加
校外程式競賽
(如：Coding 101競賽)

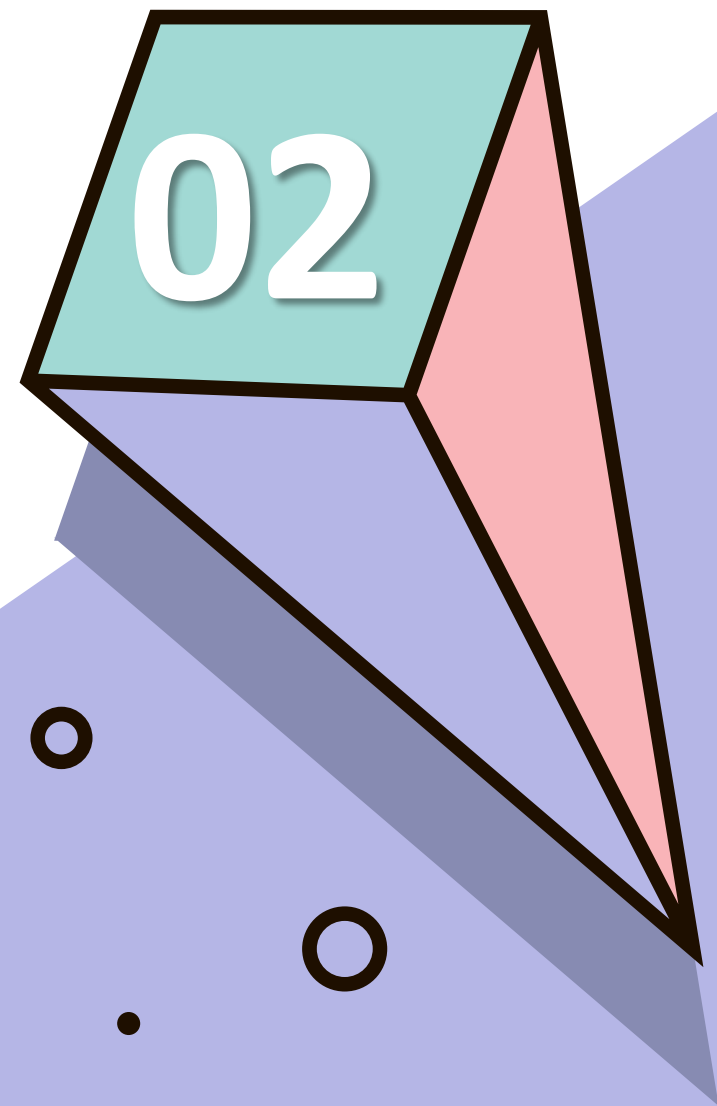
活動目的：軟體與生活密不可分的時代已經來臨，為了因應未來環境快速變化的需求，學習程式設計與跨領域應用已是大學生必備技能。教育部為了普及程式設計教育，成立「教育部推動大學程式設計教學計畫」，開發運算思維、Javascript、App Inventer、Python、Processing及軟體開發入門等教材，並鼓勵大學非資訊領域科系使用。本競賽之目的在鼓勵非資訊領域科系學習程式設計的大學生，希望藉由程式競賽來彼此觀摩，並提升同學興趣。



+ .

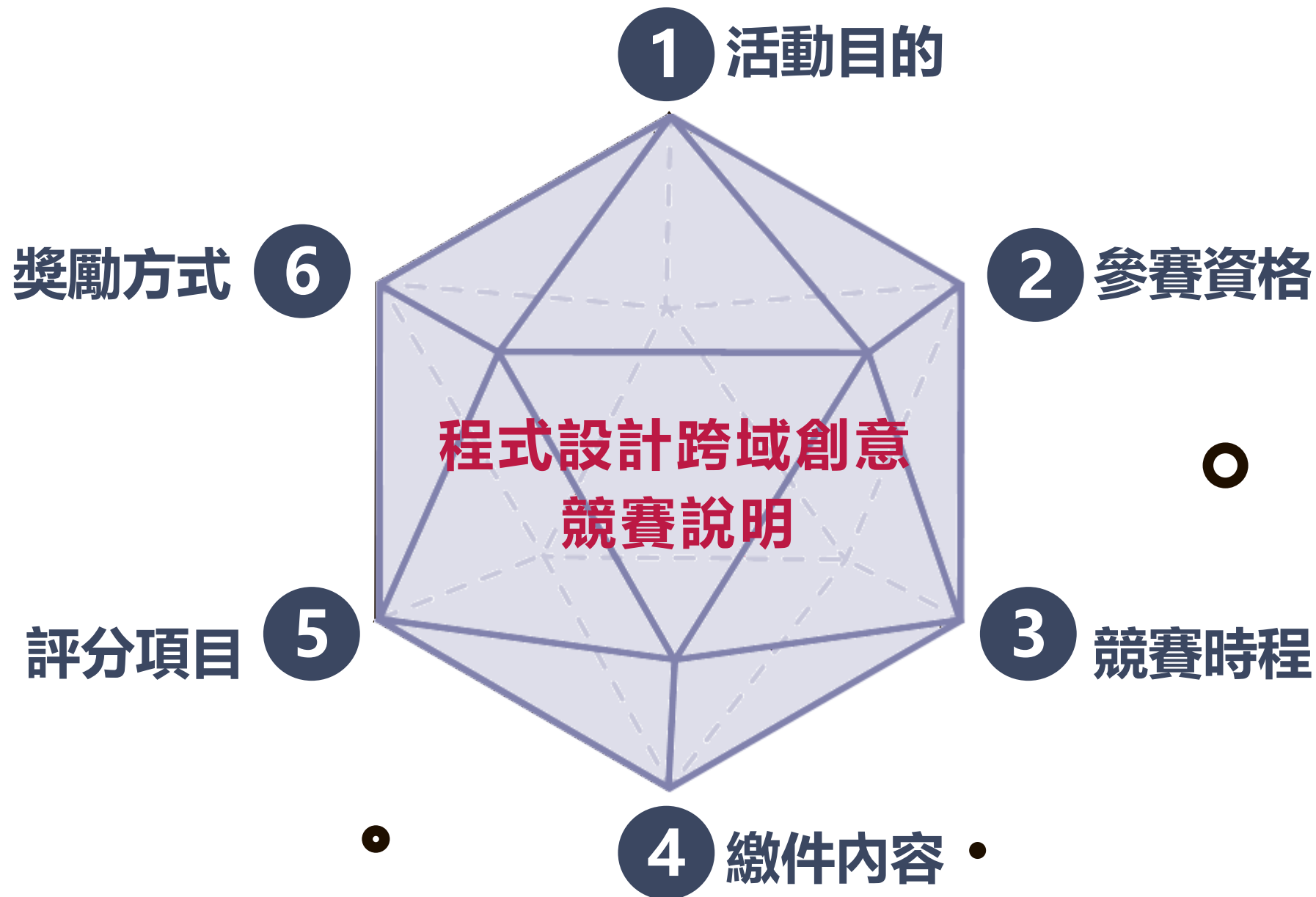
競賽活動內容說明

○ ○ . ●



+

◆ 競賽內容說明





1 活動目的

為提升本校學生運用程式設計跨域專業學習之成效，及深化解決問題的能力，藉由此競賽鼓勵**非資訊領域科系**之學生在修讀程式設計相關課程後，能夠利用此競賽激發學生創意，應用程式設計於各專業領域，引發學生腦力激盪與創意發想，彼此觀摩並啟發學習興趣。



1 活動目的

參與校外程式設計競賽

校內獲獎團隊

『杉加醫』-木瓜e計畫

入圍2021 CODING101 複賽

- ✓ 學生透過競賽將學理運用於實務，自覺收穫良多。
- ✓ 亦可藉由參與校外競賽觀摩他校團隊之成果。





1 活動目的

參與校外程式設計競賽

校內獲獎團隊

『Follow us』 - 防疫小型無人機
入圍2022 CODING101 複賽

- ✓ 以無人機結合AI人臉辨識找出
人群中未戴口罩者並予提醒。



◆ 競賽內容說明

+

1 活動目的

參與校外程式設計競賽

『霹靂小組』- 齡肌一動

2023 CODING101 銀獎

- ✓ 在決賽隊伍20組中脫穎而出。
- ✓ 透過視覺互動設計結合體感程式的跨域創新，提升高齡者運動動機。





2 參賽資格

- 以團體方式報名
- 限本校**非資訊領域科系**之大學部在校學生
- 可跨院跨系組隊參賽
- 參賽隊伍若由**不同學院**學生共同組成，總分可額外增加3分。
- 每隊人數為2~5人(每人以參加2隊為限)
- 需指導教授1名(可多名，每位指導教授至多指導3組為限)

教育部統計處：依據「[大專校院學科標準分類](#)」，**資訊相關科系**泛指教育部大專校院學科標準分類，資訊通訊科技領域之科系，篩選本校包含之系所詳細請參照下表所列。

學年度	學校體系別	設立別	學校名稱	去學制化科系名稱	不分學制細學類
106-111	一般	私立	長榮大學	資訊管理	06131 資訊技術細學類
106-111	一般	私立	長榮大學	資訊工程	06131 資訊技術細學類
106-111	一般	私立	長榮大學	智慧生活應用	06134 電算機應用細學類
108-111	一般	私立	長榮大學	資訊暨設計學院	06111 電腦運用細學類
106-111	一般	私立	長榮大學	資訊暨設計	06111 電腦運用細學類



3 競賽時程

報名時間

即日起開放報名
至11/3(五)止

以隊為單位，
採線上報名。

初賽繳件

2023/11/10(五)

收件至當日下午
17:00止。
線上繳交電子檔
至雲端。

【附件一】參賽同意書
【附件二】作品創作報告書格式

入圍公布

2023/11/27(一)

公告初賽結果、
決賽時程與繳件
內容，並以信件
通知入圍決賽之
隊伍，同時公布
於主辦單位之活
動訊息網頁。

決賽評選

2023/12/8(五)

入圍決賽之隊伍
每隊以簡報進行
10分鐘成果發表。
決賽當日即評選
獲勝隊伍及頒獎。

4 繳件內容

【附件一】參賽同意書

2023長榮大學程式設計跨域創意競賽【參賽同意書】

_____(團隊名稱)參加「2023長榮大學程式設計跨域創意競賽」,已詳閱本競賽活動公告及相關注意事項,並同意本報名簡章之各項內容規定,及授予主辦單位校務研究中心以下的相關權利:

一、參賽團隊視同意本競賽之相關活動辦法及各項規定,活動中若有爭議,主辦單位保有活動辦法最終解釋權。本辦法如有未盡事宜,除依法律相關規定外,主辦單位保留修改之權利,並得另行補充及隨時修正公告於活動網頁。

二、傳播的權利:

(一) 參賽團隊同意將作品授權予主辦單位進行非營利、推廣宣傳等以任何方式、形式或用途使用,並無償複製、分發、廣告、放映、廣播以及網際網路傳播參賽作品相關媒體活動的公開描述權利。

(二) 參賽團隊同意配合活動推廣之需,競賽將全程進行拍照或錄影,並蒐集參賽團隊參與競賽活動產出之成果,進行紀錄、編輯或公開展示。

三、智慧財產權:

(一) 參賽團隊擔保參賽作品不侵害他人之專利權、著作權、商標權、肖像權、隱私權等智慧財產,如有侵權爭議,由參賽團隊自行負責。

(二) 參賽團隊之作品均須為自行創作,不得有涉及抄襲、剽竊、仿冒或其他侵害他人權益之情事。若經發現,將取消參賽資格並自負法律相關責任。

四、作品著作權:

(一) 基於為參賽團隊之作品推廣的前提下,參賽團隊同意將參賽作品之照片或影像,交由主辦單位建立資料庫予以管理。

(二) 經主辦單位彙整參賽作品後以文字、影音、網路及其他各類型之著作,其著作人均為該主辦單位,就該著作物享有完整之著作權。

(三) 參與本競賽送審之作品,該參賽團隊需確認所使用素材之再製權歸屬!如參賽所使用之素材曾經為商業或企業採用之相關物件,則參賽團隊必須確實擁有此素材的再製權,否則請勿以該作品參賽,經查獲者除取消報名與得獎資格外,該作者需承擔相關法律責任。

五、其他事項:

(一) 參賽團隊內部分工若有任何爭議,應由團隊自行處理,主辦單位不涉入爭議。

(二) 參賽團隊如未經主辦單位及團隊其他成員書面同意,不得轉讓本競賽之權利與義務。

(三) 凡報名之參賽團隊,應遵守本辦法內各項規定,如有違反者,主辦單位有權公告取消其參賽資格,並追回已獲獎金與獎項。

參賽團隊所有人親筆簽名: _____、_____、_____、_____、_____

參賽團隊之指導老師簽名: _____

未成年之法定代理人簽章: _____、_____、_____、_____、_____

1. 填寫本同意書報名比賽時,視同您已同意本校蒐集、處理、利用您的個人資料;本表蒐集之個人資料,僅限於特定目的使用,非經當事人同意,絕不轉做其他用途,並遵循本校資料保存與安全控管規定辦理。相關之告知事項請參閱本校網站 <http://www.jcu.edu.tw/pims>

2. 本校個人資料保護連絡方式: 台南市歸仁區長江路1號; 電話: 06-2785123#1022; 信箱: pims@mail.jcu.edu.tw

中華民國 112 年 月 日

【附件二】作品創作報告書格式

2023長榮大學程式設計跨域 創意競賽

作品名稱(自行命名)

指導老師:

團隊名稱:

團隊成員:(包括系級與姓名)

中華民國 112 年 月 日

【2023長榮大學程式設計跨域創意競賽】 作品創作報告書

一、團隊名稱

二、作品名稱

三、創作理念(字數不得低於300字)

四、設計架構圖

五、作品說明

程式設計應用說明(含使用何種程式語言、程式碼與註解等)

六、團隊分工及創作感想

七、其他(如:有助於作品競賽與資料來源引用等補充事項。)

● 作品創作報告書撰寫規格:

1. 頁數:請以 A4 版面撰寫 5 至 10 頁以內。
2. 字型:字型大小為 14, 中文使用標楷體, 英文使用 Time New Roman。
3. 段落:固定行高, 25pt。
4. 檔案:請儲存成 PDF 檔, 檔案大小請避免超過 10MB。



5 評分項目

項目	評分比重說明
初賽	<p>35% 創意性：程式設計融入跨域的創意發想。</p> <p>35% 應用性：程式設計融入跨域後解決的相關問題。</p> <p>20% 挑戰性：跨域創作的困難與挑戰。</p> <p>10% 完成性：跨域創作的完成度。</p>
決賽	<p>50% 初賽成績：依據初賽獲得的分數。</p> <p>35% 簡報解說：團隊現場解說與合作精神之整體成果。</p> <p>15% 雛型展示：以成品展示或影片方式介紹等呈現(片長限3分鐘內)。</p>

- 參賽隊伍若由不同學院學生共同組成，總分可額外增加3分。

+

6 獎勵方式

初賽：

凡報名本競賽且參與賽事之團隊及指導老師，頒予參加證書。

決賽：

金獎(1隊)：獎金新臺幣7,000元，每人獎狀乙只，指導老師獎狀乙只。

銀獎(1隊)：獎金新臺幣6,000元，每人獎狀乙只，指導老師獎狀乙只。

銅獎(1隊)：獎金新臺幣4,500元，每人獎狀乙只，指導老師獎狀乙只。

最佳創意發想獎(1隊)：獎金新臺幣3,100元，每人獎狀乙只，指導老師獎狀乙只。

佳作(若干隊)：每人獎狀乙只，指導老師獎狀乙只。



◆ 競賽活動連絡窗口

1 指導、主辦單位

指導單位：教育部

主辦單位：校務研究中心 教學品保組

2 經費來源

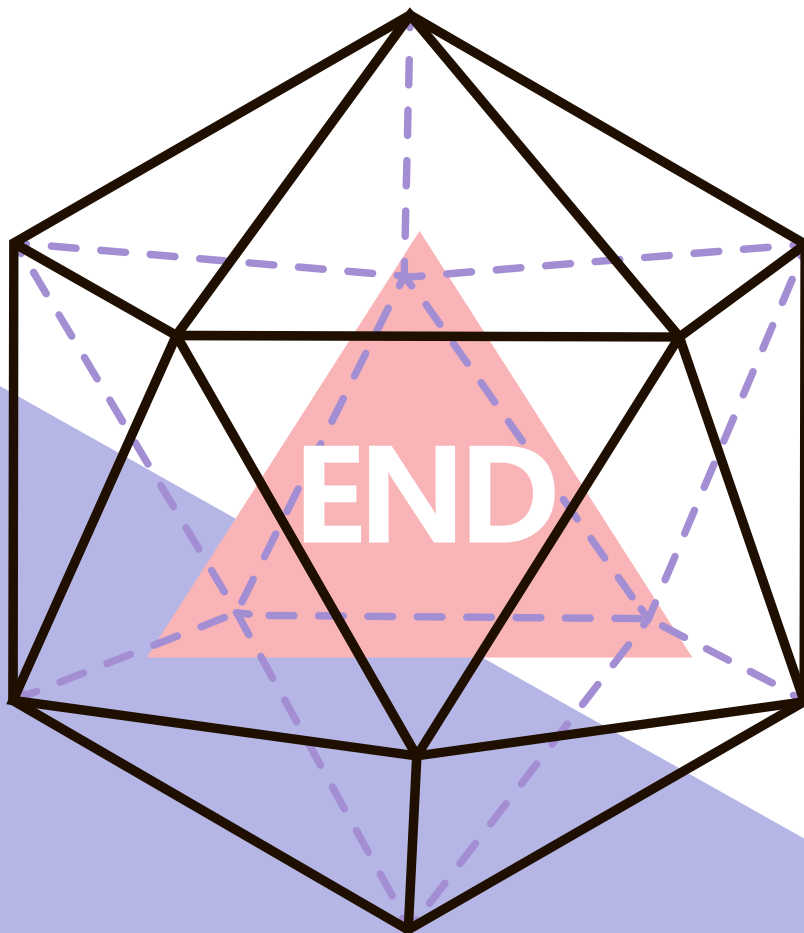
教育部
高教深耕計畫

3 競賽活動聯絡窗口

承辦人：教學品保組 李育萱小姐

分 機：1133

E-mail : moon101213@mail.cjcu.edu.tw



+

+

⌋



⌋

THANK YOU 感谢聆听

