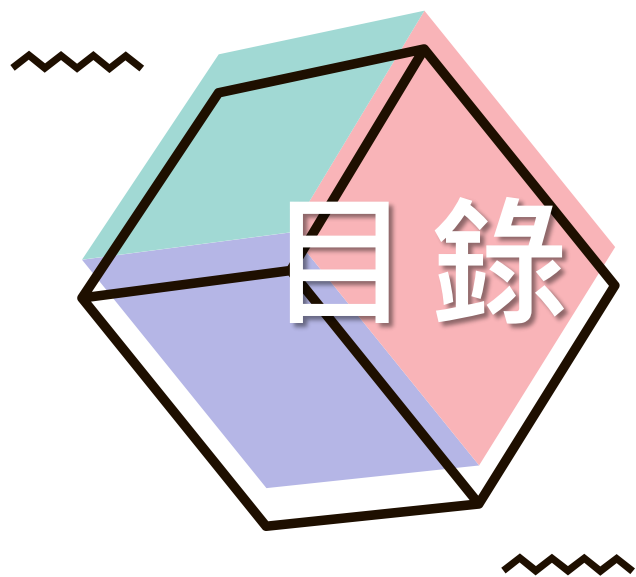


『程式設計跨域創意競賽』說明會

校務研究中心 教學品保組

113.9.23



| ○

◆ 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

110~112學年度

- 110上：**80**門
- 110下：**69**門
- 111上：**69**門
- 111下：**73**門
- 112上：**71**門
- 112下：**69**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

110~112學年度

- 110上：**2515**
- 110下：**2129**
- 111上：**2021**
- 111下：**1880**
- 112上：**1756**
- 112下：**1586**

程式設計 競賽活動

107學年度~目前

- 校內競賽共辦
理**4**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)

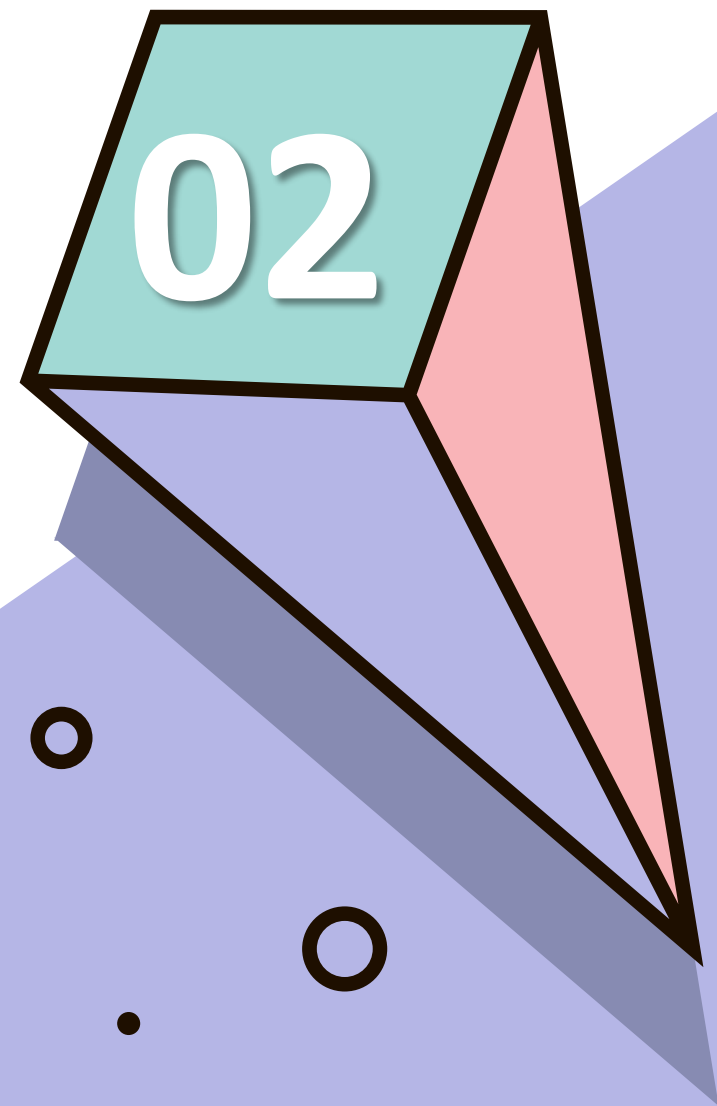
活動目的：軟體與生活密不可分的時代已經來臨，為了因應未來環境快速變化的需求，學習程式設計與跨領域應用已是大學生必備技能。教育部為了普及程式設計教育，成立「**教育部推動大學程式設計教學計畫**」，開發運算思維、Javascript、App Inventor、Python、Processing及軟體開發入門等教材，並鼓勵大學非資訊領域科系使用。本競賽之目的在鼓勵**非資訊領域科系**學習程式設計的大學生，希望藉由程式競賽來彼此觀摩，並提升同學興趣。



+ .

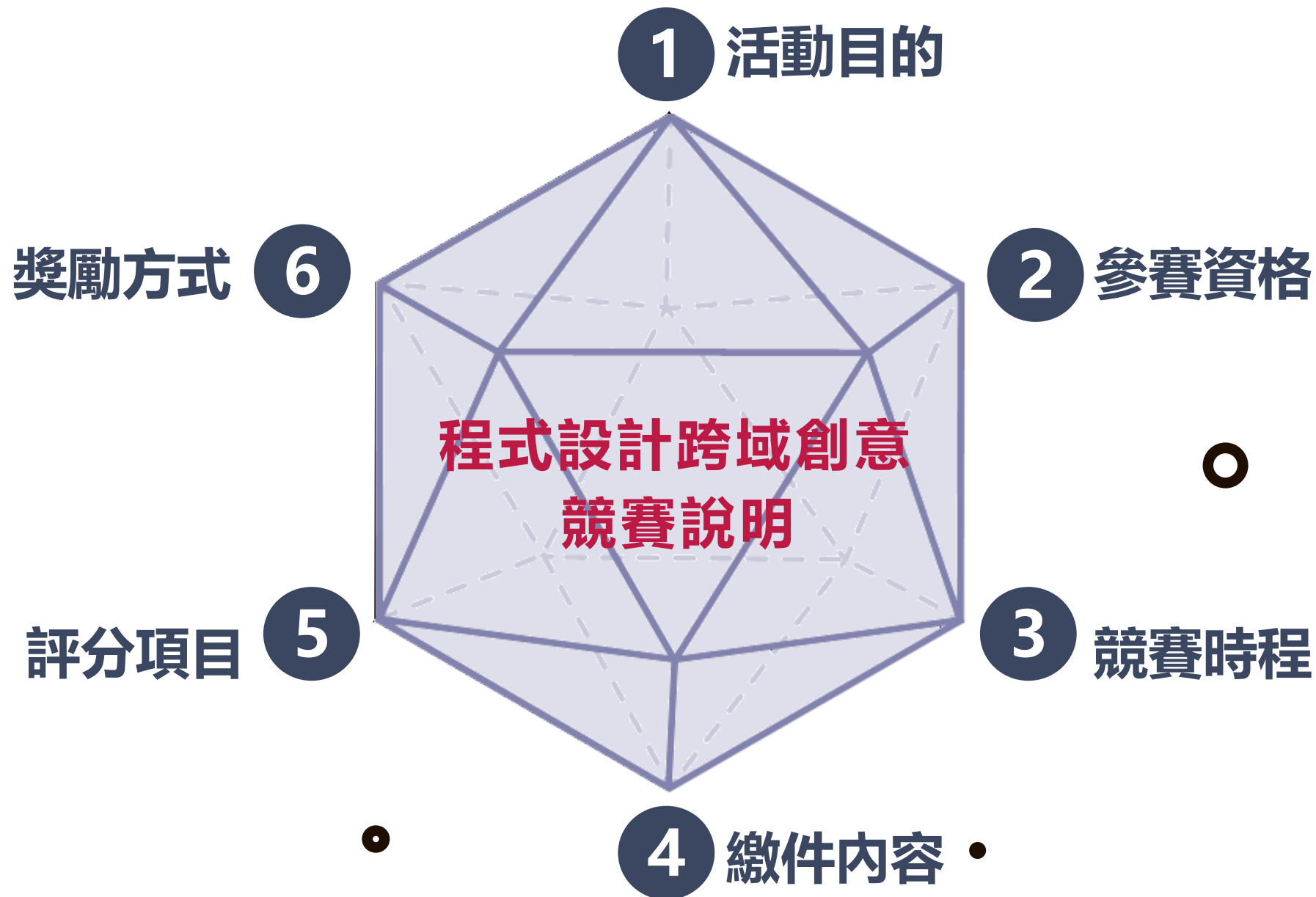
競賽活動內容說明

○ ○ . ●



+

◆ 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。



◆ 競賽內容說明

+

1 活動目的

參與校外程式設計競賽

『藥組榮宗』- 藥不藥,算一算

2024 CODING101 量化分析應用獎

- ✓ 透過結合藥物開發知識、生物資訊與相關程式，建構成一套具有邏輯、目標導向的「電腦模擬輔助藥物設計開發平台」。

『數位噴漆』- Cyber Graffiti

2024 CODING101 人氣獎、佳作

- ✓ 以推廣街頭文化進行發想，讓塗鴉創作不再受到場地的限制，進而使更多人了解街頭文化。





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
106-112	一般	私立	長榮大學	資訊管理	06131 資訊技術細學類
106-112	一般	私立	長榮大學	資訊工程	06131 資訊技術細學類
106-112	一般	私立	長榮大學	智慧生活應用	06134 電算機應用細學類
108-112	一般	私立	長榮大學	資訊暨設計學院	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11/1(五)止

以隊為單位，
採線上報名。

初賽繳件

2024/11/8(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

2024/11/18(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

2024/11/29(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。

◆ 競賽內容說明



4 繳件內容

【附件一】參賽同意書

2024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「2024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播送權利。

(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，委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執疑問，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，並遵照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.ecnu.edu.tw/pims>

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

中華民國 113 年 月 日

【附件二】作品創作報告書格式

2024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 113 年 月 日

【2024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16,000元，每人獎狀乙只，指導老師獎狀乙只。

銀獎(1隊)：獎金新臺幣12,000元，每人獎狀乙只，指導老師獎狀乙只。

銅獎(1隊)：獎金新臺幣6,000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4,500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

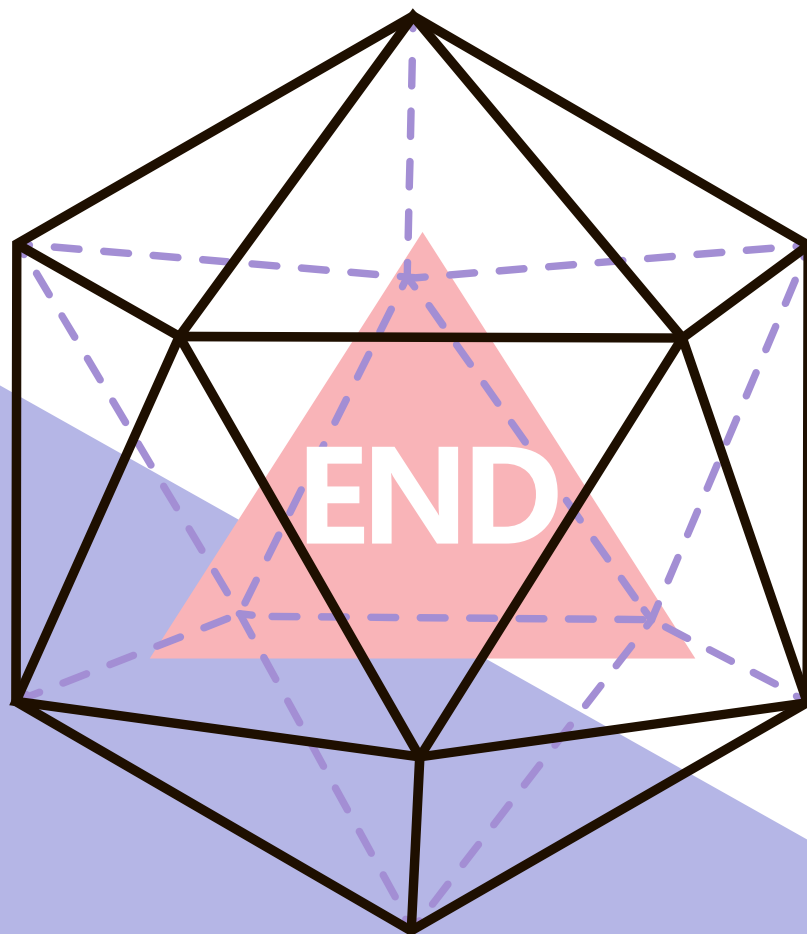
教育部
高教深耕計畫

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

