

2024 年全國新興科技 創新競賽計劃簡章

-國際平台 Google 教育方案-

中華民國 113 年 5 月



目錄

壹、活動緣起.....	2
貳、競賽目標.....	2
參、辦理單位.....	3
肆、競賽辦法.....	4
伍、報名方式.....	6
陸、評分標準.....	6
柒、獎勵機制.....	6
捌、競賽聯繫方式.....	8
玖、其他.....	8

壹、活動緣起

有鑑於新興科技乃為這幾年全世界教育所重視與努力之方向，CoSpaces EDU 程式教育平台更是已在國際間行之有年，並於全球使用人數不斷增加的國際平台。

本計畫藉由 CoSpaces EDU 創新科技虛擬、擴增、體感等媒介進行學習輔助應用，通過創意和技術，發揮學生的想像力，創造出獨特且具有影響力的虛擬現實和擴增實境作品，並培養學生能應用資訊科技工具及方法，理解、分析與傳播資訊，解決未來工作與生活中所遇到的各種問題，同時具備數位時代公民應有之態度與能力。

QStar 奇點 AI 教育學院將計畫結合德國所開發之虛擬實境程式多元智能教育平台-CoSpaces EDU、以及導入 Google for Education 雲端教育平台，讓課程媒介更加多元化。學習不僅翻轉，更顛覆傳統課程的教學模式。學生了解電腦科技與培養運算思維邏輯能力，使其發揮創意思考、啟發創作精神；藉由 CoSpaces EDU 更能開創學生多元智能。

貳、競賽目標

CoSpaces EDU 創新競賽目標如下：

一、促進創意與創新：通過競賽的形式激發學生的創造力和想像力，鼓勵他們將自己的想法轉化為具體的虛擬現實和擴增實境作品。透過 Cospaces 平台，學生能夠利用豐富的工具和素材，實現他們的創意想法，進而激發更多的創新應用。

二、提升 STEAM 教育品質：通過參與競賽，學生將深入了解虛擬現實和擴增實境技術的原理和應用，並學習相關的程式編碼和設計技能。這有助於提升學生的 STEAM 素養，培養他們的數學、科學、工程和技術方面的能力。

三、推動教育創新：透過 Cospaces 平台，學生可以創造出具有教育價值的虛擬學習環境和擴增實境體驗，提供更豐富、更生動的學習方式。這有助於推動教育創新，提高教學效果，激發學生的學習興趣和主動性。

四、拓展學科應用範疇：學生可應用到各個學科領域，如歷史、地理、語言、藝術等，拓展學科的應用範疇，豐富教學內容，提升教學效果。

參、辦理單位

一、指導單位：

1. 教育部國民及學前教育署
2. 前瞻新興科技教育遠距示範服務計畫辦公室

二、主辦單位：

1. 新興科技計畫辦公室（國立高雄師範大學）
2. 3A 教學基地/新興科技推廣中心（臺北市立永春高中）

三、協辦單位：

1. 國立基隆高級中學
2. 新北市立清水高級中等學校
3. 臺北市數位實驗高級中等學校
4. 國立蘭陽女子高級中學
5. 臺北市立育成高級中學
6. 國立頭城高級家事商業職業學校
7. 臺北市立復興高級中學
8. 國立臺灣師範大學附屬高級中學
9. 國立羅東高級中學
10. 國立北門高級中學

四、執行單位：

1. Google For Education 團隊
2. CoSpaces Edu 團隊
3. 奇點 AI 教育學院暨 Google 講師培訓中心

肆、競賽辦法

一、活動期程：

活動內容	期程
競賽說明會	113 年 5 月 07 日 (二) 10:00-11:00
競賽報名	113 年 5 月 08 日 (三) 起至 113 年 5 月 15 日 (四) 17:00
培訓課程	113 年 5 月 19 日 (日) 9:00 至 16:00 113 年 5 月 25 日 (六) 9:00 至 12:00
成果發表競賽	113 年 5 月 25 日 (六) 13:00 至 15:00
頒獎典禮	113 年 5 月 25 日 (六) 15:00 至 16:00

二、培訓課程：規劃總時數 12 小時，包含成果發表競賽和頒獎。參加模式採實體和線上，實體可達 30 人。線上連結 <https://meet.google.com/nfx-aqkw-dys>

時間	CoSpaces 主題
1	AR、VR、MR 簡介與體驗，COSPACES 首頁介紹與體驗
2	班級組成說明、派送任務、個人和小組協作互動
3	場景、環境、演員、屬性與效果設定
4	VR 場景建立、360 相片應用(含 AI 生成)
5	重力與運動路線(編程功能介紹)
6	MergeCube 實作
7	專題作品實作：主題、腳本、場景規劃、媒體素材準備
8	編程積木、案例解析與實作： 編程實例，演員表現、物件互動、鏡頭與場景切換 事件、轉變、動作、路徑、控制(迴圈)、參數(XY 座標)
9	實作：單一物件屬性變化、移動 多物件間互動、鏡頭運作、場景切換
10	成果發表競賽
11	
12	頒獎典禮

三、競賽說明

1. 對象：全國公私立高中職在校學生。
2. 組隊人數：每隊競賽學生人數以 2-4 人。
3. 內容創作：以創作體驗式娛樂性內容為主，主題包含但不限於解謎互動、遊戲設計、社會議題、商業領域、教育領域等。
4. 參考世界各國分享作品：<https://cospaces.io/edu/>
5. 競賽日：2024 年 5 月 25 日(六)下午 1 點，各組分別上台成果報告，由專業評審分別評選出優秀作品。

伍、報名方式

- 一、本活動採填寫報名表單 <https://gtogo.to/0525>
- 二、填寫個人資料告知蒐集聲明書暨使用同意書，作品名稱可於當天實作過程中填寫。下載同意書副本 <https://gtogo.to/cos0525>

陸、評分標準

評分項目	百分比
故事腳本設計	30%
AR/VR 媒體優勢發揮	30%
創意獨特性	20%
互動體驗及功能完整性	20%

柒、獎勵機制

一、各項獎勵名額及獎項如下：

獎項	CoSpaces 創新競賽
CoSpaces 金質獎 1 名	新台幣 3,000 元
	Google 限量典藏手札(每人一本)
	Google Cable(每人一個)
CoSpaces 優質獎 1 名	新台幣 2,000 元
	Google 限量典藏手札(每人一本)
	Google Cable(每人一個)

獎項	CoSpaces 創新競賽
CoSpaces 特別獎 1 名	新台幣 1,000 元
	Google 限量典藏手札(每人一本)
	Google Cable(每人一個)
佳作 1 名	Google 限量典藏手札(每人一本)
	Google Cable(每人一個)
實體參加獎	Google 限量輕巧袋(每人一個)

二、獎狀頒發：

- (1) 參加培訓計畫的學生，皆可獲得結業競賽證書。
- (2) 得獎隊伍頒發教育部國教署獎狀乙紙。

三、前三名的學生所代表之學校，將有機會成為全球前 20 創意示範校園，並且學生之作品將呈現於 CoSpaces 官方 "創意示範校園" 專屬網站。

四、實際獲獎數得視實際報名情形調整獎勵名額，參與競賽者須尊重評審團決定，對評審結果不得異議。為確保得獎產品之水準，參賽產品未達評審標準者獎項從缺或調整。

五、得獎者應依中華民國稅法規定負擔獎金之稅金。

六、主辦與協辦單位得自由免費運用參賽產品之產出成果，包含：圖片、影像、聲音及文字等相關資料，作為展覽、宣傳、攝影及出版等用途。

七、主辦單位保留本活動競賽規則、評審作業與評審標準等最終修改及認定的權利，本辦法若有未訂事宜，得依相關法令及規定辦理，得隨時修正之，如有任何變更內容或詳細注意事項將公布於官方網站。

八、為保護著作權法及執行法條規範，競賽參賽者素材來創作內容應確保製作財產權，若為引用之內容請標註出處來源資訊，若有証實授權問題且違反著作權法，主辦單位有權取消獲獎及參賽資格，並請原獲獎人員繳回相關獎狀與獎品。

九、主辦單位依《個人資料保護法》之特定目的蒐集、處理及利用個人資料，依法令規範所需留存個人資料之情況，而蒐集、處理或利用台端之個人資料及相片拍攝，以便後續活動聯繫、課程執行等相關用途使用。

捌、競賽聯繫方式

一、執行單位聯絡窗口：Yami 小姐

(一) 電話：02-2701-9998 #520

(二) 郵件：ai@gtos.tw

玖、其他

一、若作品中引用或擷取圖片、影像、文字、音樂等資源，請參賽者遵守著作權法合理使用之規定，並於引用處下方標明來源出處。如有侵害任何第三人之著作權、標誌、圖像、外觀設計、營業秘密或其他任何智慧財產權益者，由參賽者自行負責。

二、其他相關創作素材使用來源請標註於提案文件，並請參閱素材來源的使用者服務條款政策。

三、參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意作品採用創用 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）」授權條款臺灣 3.0 版釋出，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作，請標註於提案文件。創用 CC「姓名標示—非商業性—相同方式分享」臺灣 3.0 版授權條款詳見：

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>。

四、凡參加報名學生，視同已閱讀、同意並能遵守本活動相關規定，參賽及頒獎典禮期間參賽本人及其作品影音、影像及肖像權，無償授權予主辦單位製作成果報告及相關出版品使用。

註：若有說明中未詳盡規範事宜，本學院得隨時修正後通知參賽學生。