

# 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。