

**2023 樂齡盃**  
**數位國民資訊生活大挑戰**  
**競賽簡章**

主辦單位：財團法人資訊工業策進會

中華民國 112 年 5 月 11 日

## 目錄

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 壹、 活動緣起 .....         | 2  |
| 貳、 主辦單位 .....         | 2  |
| 參、 競賽報名時間.....        | 2  |
| 肆、 頒獎地點 .....         | 2  |
| 伍、 競賽辦法 .....         | 2  |
| 一、樂青組趣味短片競賽辦法 .....   | 3  |
| 二、學生組腦力遊戲設計競賽辦法 ..... | 6  |
| 陸、 注意事項 .....         | 12 |
| 柒、 競賽工作小組聯絡方式 .....   | 12 |

# 2023 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰

## 壹、活動緣起

世界衛生組織於 2002 年推出活躍老化(Active Ageing) 的概念，期望每個人在老年時期依舊能維持獨立且自主的生活模式。

財團法人資訊工業策進會舉辦此競賽活動，冀望促進樂齡者融入數位時代之餘，亦能與青年進行跨世代交流，讓不同年齡層的參賽者可以相互學習，並從互動中了解對方需求和想法，進一步打造出無齡共融生活圈。

## 貳、主辦單位

財團法人資訊工業策進會

## 參、競賽報名時間

即日起至 112 年 6 月 30 日中午 12：00 時報名截止

## 肆、頒獎地點

臺北市復興南路一段 390 號 15 樓

## 伍、競賽辦法

本競賽活動分為「樂青組趣味短片」、「學生組腦力遊戲設計」兩競賽，說明如下：

## 一、樂青組趣味短片競賽辦法

### (一)【報名資格】：

每隊限 2~6 人，不限國籍，由樂齡長者與青年組隊參加，每隊至多兩位青年，若無亦可。

「樂」年齡定義：為 55 歲(含)以上中高齡長者；

「青」年齡定義：為 18 歲(含)以上~54 歲。

### (二)【報名方式】：

參賽團隊請於財團法人資訊工業策進會(下稱本會)iEvents 網站(網址：<https://ievents.iii.org.tw/EventS.aspx?t=0&id=2024> )線上報名，並下載報名網站中【附件一樂青組繳件資料】，參賽者需填具：

1. 報名總表(附件 1-1)：每參賽團隊填具一份。
2. 個人資料表(附件 1-2)：每參賽團隊填具一份。
3. 競賽切結書(附件 1-3)：每位參賽者皆需填具一份。
4. 肖像權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書(附件 1-4)：每位參賽者皆需填具一份。
5. 著作財產權讓與同意書(附件 1-5)：每位參賽者皆需填具一份。
6. 檢核表(附件 1-6)：每參賽團隊填具一份。

備妥上述文件後郵寄競賽工作小組，待收到工作小組 email 通知即完成報名。

### (三)【報名費用】：免費

### (四)【評選時程】：

1. 參賽影片繳交日期：自收到工作小組 email 通知完成報名後，至 112 年 8 月 10 日中午 12：00 截止
2. 評選時間：112 年 8 月 14 日至 112 年 8 月 30 日

3. 得獎公告及頒獎日期：112 年 9 月 8 日

(五) 【競賽內容】：由參賽團隊共同製作短影片，說明如下：

1. 不限拍攝工具，可使用手機、平板電腦、相機、攝影機等拍攝工具。
2. 影片以「人物」為主題，內容以具有故事性為佳。
3. 影片長度為 1~3 分鐘短片。
4. 每團隊影片完成後需上傳至 YouTube 並設定為「非公開」，再將影片連結傳至競賽工作小組聯絡人黃先生 email 信箱 (awanhuang@iii.org.tw)，連結將由本會保留評測使用。

(六) 【競賽規範】：

1. 影片與音訊格式：參賽團隊自行發想腳本及錄製影音，可加入旁白、字幕或其他特效，影片拍攝手法不拘。解析度建議 1280\*720 以上，顯示比例為 16：9 的影片，盡可能提供解析度最高的影片，請以上架至 YouTube 平台格式為主。
2. 參賽團隊上架於 YouTube 之影片，請將影片標題欄位註明為參賽作品及隊伍名稱，格式範例：「海角七號-黃員外團隊」。

詳細資訊

[重複使用詳細資料](#)

標題 (必填) ?

新增可描述影片內容的標題 (輸入 @ 可以提及某個頻道)

0/100

3. 參賽影片須由參賽團隊自行創作且未曾公開發表，不得包含未經他人授權或侵害他人智慧財產權之著作(包括但不限於語文、音樂、戲劇、美術、攝影、圖形、視聽等著作)，影片如有使用之他人音樂或圖片，應於影片結尾標註音樂或圖片使用來源。影片如曾經被公開放映、展出或於其他

比賽獲獎、或涉及任何抄襲或侵害他人著作權及其他智慧財產權等情況，競賽工作小組得取消其得獎資格，並追回已頒發之獎勵，得獎者不得異議。其涉智慧財產權侵害之法律責任由參賽團隊自行負責，工作小組概不負責。

4. 得獎團隊之參賽影片之著作財產權讓與競賽工作小組。

**(七)【評分標準】：**

1. 由本會評選小組進行評選，得獎團隊將由競賽工作小組於9月8日前另行通知。

2. 評審小組依各團隊拍攝影片進行評分，評分標準如下表：

| 序號 | 項目      | 佔比  | 評分說明                  |
|----|---------|-----|-----------------------|
| 1  | 團隊精神與默契 | 30% | 團隊成員展現不老的樂齡學習精神與活力。   |
| 2  | 主題與故事性  | 30% | 表演內容擁有獨特完整的劇情結構，構想概念。 |
| 3  | 創新性     | 25% | 具有獨特創意構想，促進創新力。       |
| 4  | 影片流暢度   | 10% | 影片轉場流暢呈現。             |
| 5  | 青銀共創    | 5%  | 建立樂齡與青年合作默契，共創新的合作模式。 |

**(八)【獎勵辦法】：**

| 獎項                                         | 數量  | 獎勵內容                |
|--------------------------------------------|-----|---------------------|
| 特優                                         | 1 組 | 獎金新臺幣壹萬元整，每位隊員獎狀一紙。 |
| 優等                                         | 1 組 | 獎金新臺幣捌仟元整，每位隊員獎狀一紙。 |
| 佳作                                         | 1 組 | 獎金新臺幣伍仟元整，每位隊員獎狀一紙。 |
| 最佳團隊                                       | 1 組 | 獎金新臺幣參仟元整，每位隊員獎狀一紙。 |
| 註：獎金內容以競賽工作小組提供為準，且不得任意要求更換，工作小組保有變更獎項之權利。 |     |                     |

備註：獎金須依政府稅法扣繳所得稅。

## 二、學生組腦力遊戲設計競賽辦法

### (一)【報名資格】：

每隊限 1~5 人，不限國籍，全臺公私立高中職、大專校院在學學生(不含進修學院碩、博士生及在職專班)，以及非學校型態實驗教育學生(自學生)組隊報名，組別分為高中職組及大專校院組，學生不得跨組報名及領獎。

### (二)【報名方式】：

參賽團隊請於財團法人資訊工業策進會(下稱本會)iEvents 網站(網址：<https://ievents.iii.org.tw/EventS.aspx?t=0&id=2024> )線上報名，並下載報名網站中【附件二學生組繳件資料】，參賽者需填具：

1. 報名總表(附件 2-1)：每參賽團隊填具一份。
2. 個人資料表(附件 2-2)：每參賽團隊填具一份。
3. 競賽切結書(附件 2-3)：每位參賽者皆需填具一份。
4. 肖像權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書(附件 2-4)：每位參賽者皆需填具一份。
5. 著作財產權讓與同意書(附件 2-5)：每位參賽者皆需填具一份。
6. 開發者申請單(附件 2-6)：每參賽團隊填具一份。
7. 檢核表(附件 2-7)：每參賽團隊填具一份。
8. 參賽者需檢附學生身分證明 (如為外籍生，須檢附我國在學證明)在個人資料表(附件 2-2)；學生身分證明為學生證正反面影本或在學證明。
9. 備妥上述文件後郵寄至競賽工作小組，待收到工作小組 email 通知即完成報名。未成年參賽者填寫繳件資料時，

應請法定代理人簽署，如未簽署，則視為未報名完成。

(三)【報名費用】：免費

(四)【評選時程】：

1. 設計企劃書及參賽作品繳交日期：自收到工作小組 email 通知完成報名後，至 112 年 8 月 10 日中午 12：00 截止
2. 評選時間：112 年 8 月 14 日至 112 年 8 月 30 日
3. 得獎公告及頒獎典禮：112 年 9 月 8 日

(五)【競賽內容】：由參賽團隊製作本會腦力活化網(網址：<https://www.gyrigym.com/>)遊戲，獲勝團隊之得獎遊戲將上架於腦力活化網。

遊戲設計主題需選擇網站中「**認知 8 腦力**」其中一項發展能力，透過遊戲練習，可以幫助提升認知能力，保持大腦的靈活性，並且能夠幫助您在日常生活和工作中更加出色。

「**認知 8 腦力**」定義說明如下：

1. 記憶力：記憶力是與智力、IQ 為直接相關。記憶能力亦為認知儲存能力，對於學習能力有直接相關。
2. 注意力：注意力是認知活動對一定事務持續的集中能力，主要為視覺辨識，是智力活動的基礎條件。
3. 問題解決：問題解決能力是能即是面對問題時處理問題時處理問題所需要運用的能力，包含分析、邏輯、數值能力等。
4. 視覺空間：視覺空間能力是能夠準確地觀察環境中各種細節，如色彩、線條、形狀和空間線索，並且在腦海中以立體方式呈現。
5. 動作力：動作力是大腦控制肌肉的能力，如手指控制，包含與視覺協調之動作能力，反應自我自理能力與反應力。

6. 定向力：定向力是對周圍環境(時間、地點、人物)及自身狀態(姓名、年齡、職業等)的察覺和識別能力。
7. 執行力：執行力是能夠有效提升高階的認知邏輯過程、策略計畫、問題解決、演繹等能力。
8. 語言力：語言力是能正確的使用語言，為人類大腦認知的重要功能之一。語言力訓練有效幫助大腦記住與認識文字，更能強化語言流暢度。

**(六)【競賽規範】：**

1. 學生組腦力遊戲設計依身分別分為「高中職組」及「大專校院組」分組進行評選。
2. 每隊不限定乙件參賽提案，可創作多件作品，唯作品皆須具有原創性。
3. 各參賽團隊應於 8 月 10 日前繳交設計企劃書及參賽作品，檔案應上傳至競賽工作小組提供的連結，連結於參賽者報名完成後，由工作小組提供給參賽者。
4. 若有多件作品，報名時以一件作品取得一組競賽編號，完成報名。
5. 企劃書審查日期：參賽團隊每件遊戲作品企劃書皆須於 8 月 17 日至 8 月 18 日至本會數位教育研究所簡報作品進行審查，每件參賽作品時間以 10 分鐘為限。
6. 各參賽團隊詳細簡報審查時間及地點由工作小組考量參賽作品數、審查時間等因素後排定，並公告於腦力活化網(<https://www.gyrigym.com/>)。

**(七)【設計企劃書建議內容】：**內容包含但不限於下列：

1. 封面：提案遊戲名稱、參賽學校及科系、參賽組員。
2. 遊戲玩法說明。

3. 遊戲設計風格、模式(建議以樂齡長者適用為主)。
4. 結論：具備實用性。
5. 檔案格式：
  - (1)簡報以 10 頁內為限。
  - (2)請使用 Microsoft PowerPoint 2016 以上版本製作。
  - (3)簡報檔案格式：PowerPoint 簡報檔(\*.pptx) 或播放檔(\*.ppsx)。
  - (4)設計企劃書之檔案名稱請註明參賽作品名稱及隊伍名稱，格式範例：「貪吃蛇-黃員外團隊」。

(八)【遊戲設計規範】：

1. 請使用 **Phaser 開發套件或 JavaScript、Html、CSS** 程式語言設計網頁遊戲。
2. 遊戲需設計 10 個關卡，關卡內容可以是難易度變化或者是依照劇情改變等 10 個關卡。
  - (1)各參賽團隊至腦力活化網註冊會員，並於開發者申請單(附件 2-6)填寫註冊帳號及相關資料，並同報名繳件資料郵遞給本會。
  - (2)由競賽工作小組發送確認通知及遊戲 ID，請依 API 規格及範例並回填遊戲 ID 至測試網址  
(<http://140.92.18.127/testGameAPI>)
3. API 規格：

|      |                  |        |                     |    |
|------|------------------|--------|---------------------|----|
| 方法   | GET              |        |                     |    |
| 輸出型態 | application/json |        |                     |    |
| 輸入參數 | 欄位               | 型態     | 說明                  | 值  |
|      | RecordID         | string | 遊戲紀錄 ID，系統回傳        |    |
|      | Token            | string | 關卡開始時傳出，並於結束遊戲時回傳確認 |    |
|      | GameID           | string | 開發者模式取得             |    |
|      | GameLevel        | int    | 回傳開始的關卡數或者是完        | 10 |

|      |                                                                            |     |                                                                              |         |
|------|----------------------------------------------------------------------------|-----|------------------------------------------------------------------------------|---------|
|      |                                                                            |     | 成的關卡數                                                                        |         |
|      | Status                                                                     | int | 遊戲遊玩的狀態：<br>進入遊戲時 null<br>關卡失敗時：0<br>關卡開始時：1<br>關卡 1-9 關過關時：2<br>第 10 關過關時：3 | 0,1,2,3 |
| 回傳成功 | 200 OK<br>{ "success": true, "score": "分數"}                                |     |                                                                              |         |
| 回傳失敗 | 400 Internal Server Error<br>{ "success": false, "message": "data error."} |     |                                                                              |         |

#### 4. API 使用流程：

(1)開始遊戲：打 API 創建遊戲紀錄。

(2)進入關卡：打 API 獲取 Token，並傳入 status。

(3)完成關卡：打 API 回傳 Token 驗證，回傳 status。

5. 一個遊戲每完成一個關卡獲得 10 分，共有 10 個關卡，總分為 100 分。

6. 參賽作品須以放置網頁使用設計，並上傳遊戲檔案至競賽工作小組提供的上傳連結，連結將於參賽者報名完成後，由工作小組提供給參賽者。

#### (九)【評分標準】：

1. 由本會評選小組進行評選，得獎團隊將由競賽工作小組於 9 月 8 日前另行通知。

2. 評審小組依各團隊遊戲作品進行評分，評分標準如下表：

| 序號 | 項目    | 佔比  | 評分說明                      |
|----|-------|-----|---------------------------|
| 1  | 功能實用性 | 40% | 符合腦力活化網認知 8 腦力，且可保持大腦靈活性。 |
| 2  | 創新性   | 25% | 具有獨特創意構想，促進創新力。           |
| 3  | 遊戲流暢度 | 20% | 執行遊戲時的整體流暢度。              |

|   |       |     |          |
|---|-------|-----|----------|
| 4 | 未來發展性 | 15% | 是否具備實用性。 |
|---|-------|-----|----------|

#### (十) 【獎勵辦法】

獎項分為高中職組及大專校院組，學生不得跨組報名及領獎。

| 獎項                                         | 數量    | 獎金內容                  |
|--------------------------------------------|-------|-----------------------|
| 特優                                         | 各 1 組 | 獎金新臺幣壹萬伍仟元整，每位隊員獎狀一紙。 |
| 優等                                         | 各 1 組 | 獎金新臺幣壹萬元整，每位隊員獎狀一紙。   |
| 佳作                                         | 各 1 組 | 獎金新臺幣捌仟元整，每位隊員獎狀一紙。   |
| 最佳團隊                                       | 各 2 組 | 獎金新臺幣貳仟元整，每位隊員獎狀一紙。   |
| 註：獎金內容以競賽工作小組提供為準，且不得任意要求更換，工作小組保有變更獎項之權利。 |       |                       |

備註：獎金須依政府稅法扣繳所得稅。

#### (十一) 【得獎團隊遊戲上架獎勵機制】

1. 得獎隊伍作品由競賽工作小組進行上架，自遊戲上架日起 1 年內，如遊戲作品觸及數達 10 萬人次，可享有競賽工作小組額外獎勵金額新臺幣壹萬元(獎金須依政府稅法扣繳所得稅)。
2. 本會有變更獎勵機制之權利。

## 陸、 注意事項

- (一)凡參加競賽活動者，需同意授權本會使用其報名資料、個人肖像權，且同意作品參與本會安排之媒體宣傳計畫，如報導、網路宣傳等。
- (二)敬請注重智慧財產權，不得有侵害著作權或其他智慧財產權之情事，如遭受檢舉或產生糾紛爭議，經查證屬實，得逕予取消參賽資格，並應自負其責。
- (三)本會保有修改活動競賽內容、暫停或延後競賽方式之權力，如有未盡事宜，悉依本會規定或解釋辦理，並得隨時補充公告。
- (四)參賽團隊不得在文件中揭露學校及指導教授等相關資訊，以免影響審查公平性。
- (五)參賽作品請自留底稿，一旦送件後將不予退件。
- (六)報名資訊請確實填入真實資料，違反者取消參賽資格。
- (七)得獎作品之著作財產權讓與本會，不得自行下架及修改。違反者取消得獎資格，並追回獎金及獎狀。
- (八)得獎作品如為共同創作者，應由共同得獎者自行決定獎金分配。

## 柒、 競賽工作小組聯絡方式

財團法人資訊工業策進會數位教育研究所

聯絡人：（02）6631-6662 蔡小姐 valistsai@iii.org.tw

（02）6631-6756 黃先生 awanhuang@iii.org.tw

聯絡地址：106 臺北市大安區信義路三段 153 號 9 樓