

XR 實境教育創意大賞競賽簡章

XR EDU REALITY CREATIVITY COMPETITION

指導單位： 教育部

主辦單位： 國立高雄大學（教育部 5G 新科技學習示範學校輔導計畫辦公室）。

協辦單位： 國立臺南大學、臺北市立永春高級中學、臺中市大甲區東陽國民小學、花蓮縣秀林鄉銅蘭國民小學。

中華民國 112 年 12 月

目錄

| | |
|---------------|---|
| 壹、活動目的..... | 1 |
| 貳、辦理單位..... | 1 |
| 參、競賽辦法..... | 1 |
| 肆、報名方式..... | 3 |
| 伍、評分標準..... | 3 |
| 陸、獎勵機制..... | 3 |
| 柒、繳件規格..... | 6 |
| 捌、競賽聯繫方式..... | 8 |
| 玖、其他..... | 8 |

壹、活動目的

因應 5G 新科技通訊網路世代的來臨，無線傳輸速度的提昇，為使用者帶來諸多應用與便利，例如擴增實境、虛擬實境、混合實境、延展實境、串流服務、區塊鏈與智慧交通城市與遠距醫療等，在教育之應用上更是充滿想像與前景，而後疫情時代讓我們看見遠距學習之重要性，如何於課堂上與師生即時互動，並且落實完整教學需求，讓虛擬課程不遜色於實體課程，進而克服實體教學所遇到之侷限與困境，協助學生建構知識，提升學習成效，成為現階段建立教育元宇宙的核心課題。故舉辦此競賽推廣 5G 新科技於教學應用，透過新科技設備串聯於教室現場，讓教育應用更為多元。

- 一、推展新科技應用在中小學課程與教學，引導學校結合 5G 行動通訊網路為基礎，善用學習載具，結合多元互動教材等進行數位教材創作，如虛擬實境(以下簡稱 VR)、元宇宙等相關互動教材。
- 二、建立 5G 運用與多元模式的智慧學習環境與教學示範，引領學生於校園、教室內外線上互動情境之探索學習、體驗學習及沉浸學習，將 XR 數位教材融入教學現場。
- 三、增進中小學教師運用新科技教學能力，發展新科技教學與學習模式，以符合 5G 教學與學習需求，提高學校師生數位學習教學資源應用與推廣。
- 四、融入數位創意表現與設計，應用新媒體 XR(AR/VR/MR)形式創作體驗式娛樂內容，提供新型的解決方案，帶來全新的獨特娛樂體驗。

貳、辦理單位

- 一、指導單位：教育部。
- 二、主辦單位：國立高雄大學（教育部 5G 新科技學習示範學校輔導計畫辦公室）。
- 三、協辦單位：國立臺南大學、臺北市立永春高級中學、臺中市大甲區東陽國民小學、花蓮縣秀林鄉銅蘭國民小學。

參、競賽辦法

一、活動期程

| 項次 | 活動內容 | 期程 |
|-----|-------|---|
| (一) | 競賽說明會 | 113 年 1 月 10 日 (三) 10:00-12:00 |
| (二) | 競賽報名 | 113 年 1 月 10 日 (三) 起至 113 年 3 月 15 日 (五) 23:59 |

| 項次 | 活動內容 | 期程 |
|-----|--------|--------------------------|
| (三) | 繳件截止 | 113 年 3 月 15 日 (五) 23:59 |
| (四) | 決賽名單公告 | 預計於 113 年 4 月 1 日(一) |
| (五) | 決賽 | 預計於 113 年 4 月 13 日(六)辦理 |
| (六) | 頒獎典禮 | 預計於 113 年 4 月 13 日(六)辦理 |

二、競賽項目

(一)教師組

1. VR 融入教學：運用新科技進行教學融入、具教學實踐與多載具通用為佳。

- (1) 對象：參與教育部「112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫」的中小學學校教師（具正式教師證、代課教師在職證明、實習教師或師培生證明）。
- (2) 組隊人數：1 至 3 位教師，可跨校，但應為同一學級制。
- (3) 內容：以教案設計為主，需使用現有 VR 教材引用規劃，符合十二年國民基本教育課程綱要範圍。

2. XR 新媒體內容教材創作：運用數位工具創作結合與 XR 創意內容相關之新媒體內容教材（含 AR/VR/MR）。

- (1) 對象：全國公私立大專校院及中小學教師（具正式教師證、代課教師在職證明、實習教師或師培生證明）。
- (2) 組隊人數：1 至 3 位教師，可跨校，但應為同一學級制。
- (3) 內容：以創作 AR/VR/MR 多樣化類型之數位教材為主，推展專題導向學習(PBL)及 5G 新科技學習應用與實踐，以多載具通用為佳。
- (4) 企業贊助獎需使用企業指定開發工具製作 XR 創意內容（含 AR/VR/MR）。

(二)學生組

1. 對象：全國公私立大專校院及中小學在校學生（含碩博生），國小組僅限高年級（具正式學生證明）。
2. 組隊人數：1 至 5 位學生（限同校組隊）。
3. 指導教師：1 至 2 位教師（可跨校）。
 - (1) 具教師證、實習教師或師培生證明。
 - (2) 可指導多組學生參與競賽。

4. XR 新媒體內容創作

- (1) 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。
- (2) 企業贊助獎需使用企業指定開發工具製作 XR 創意內容（含 AR/VR/MR）。

肆、報名方式

- 一、本活動採網路報名，請至競賽官網填寫報名表、個人資料告知蒐集聲明書暨使用同意書。
- 二、完成報名後，請於競賽截止日（113年3月15日）前至競賽官網進行資料繳交。
- 三、競賽官網：<https://www.miflydesign.com/2023xercc>。

伍、評分標準

一、教師組

(一) VR 融入教學

| 評分項目 | 百分比 |
|-------------|-----|
| 教學設計與授課實作歷程 | 40% |
| 創意表現及互動應用歷程 | 30% |
| 實踐效益及未來延展性 | 25% |
| 教學實踐、多載具通用 | 5% |

(二) XR 新媒體內容教材創作

| 評分項目 | 百分比 |
|-------------|-----|
| 教學設計與授課實作歷程 | 40% |
| 創意表現及互動應用歷程 | 30% |
| 實踐效益及未來延展性 | 20% |
| 教學實踐、多載具通用 | 10% |

二、學生組

| XR 新媒體內容創作 | |
|------------|-----|
| 評分項目 | 百分比 |
| 故事腳本設計 | 30% |
| XR 媒體優勢發揮 | 30% |
| 創意獨特性 | 20% |
| 互動體驗及功能完整性 | 20% |

陸、獎勵機制

- 一、各項獎勵名額及獎項如下：

(一)教師組

| 獎項 | VR 融入教學 | 獎項 | XR 新媒體內容 教材創作 |
|---------------|--------------|------------------|--|
| 特優獎 1 名 | 10,000 元 | 特優獎 1 名 | 10,000 元 |
| 優勝獎 3 名 | 6,000 元 | 優勝獎 3 名 | 6,000 元 |
| 評審特別獎 1 名 | 6,000 元 | MAKAR 金質獎 1 名 | 6000 元 EPSON 智能眼鏡乙套 MAKAR ProC 乙套 1 年 教育授權 30 套 1 年 |
| 宏達電特別獎 1 名 | VIVE Flow 乙套 | MAKAR 優質獎 3 名 | 3000 元 MAKAR ProB 乙套 1 年 |
| 佳作 5 名 | 獎狀乙紙 | MAKAR 優等獎 5 名 | 2000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年 |

(二)學生組

| 獎項 | XR 新媒體內容創作 |
|------------------|--|
| 特優獎 1 名 | 10,000 元 |
| 優勝獎 3 名 | 6,000 元 |
| MAKAR 金質獎 1 名 | 3,000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年 |
| MAKAR 優質獎 1 名 | 1,000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年 |
| EPSON 特別獎 1 名 | EPSON 智能眼鏡乙套、MAKAR ProA 乙套 1 年 |
| 佳作 5 名 | 巨匠電腦線上學習卡 |
| 備註 | 國小(高年級)、國中、高中、大專院校(含研究所)採分組評選，由評審委員從中評選出各分組獎項。EPSON 特別獎則由所有參賽團隊中評選出 1 名，獲獎作品為能於 Epson 眼鏡中進行體驗。 |

二、獲獎之教師及學生頒發獎狀乙紙。

三、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。

- 四、得獎者應依中華民國稅法規定負擔獎金之稅金。
- 五、教育部及主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。
- 六、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。
- 七、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。
- 八、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。

柒、繳件規格

| 教師組：VR 融入教學 | |
|--------------------------------------|--|
| 項目 | 繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件) |
| 教案完整提案資料 1 份 包含：教案、學習單及班級實施成果。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報：ppt + pdf。 2. 教案文件：word + PDF。 3. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(VR 融入教學)_團隊名稱_教案名稱。 |
| 提案大綱 頁數限制 30 頁以內，不含封頁目錄。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 團隊介紹 2. 教學動機與理念 3. 教案規劃 4. 學習單規劃 5. 班級實施成果展示 6. 素材來源 |
| 成果展示影片拍攝 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結 5. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(VR 融入教學)_團隊名稱_作品名稱。 |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團隊」畫面。 |
| 注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。 | |

教師組：XR 新媒體內容教材創作

| 項目 | 繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件) |
|---|---|
| 教案完整提案資料 1 份 包含：教案、學習單及 XR 數位教材實作成果。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報：ppt + pdf。 2. 教案文件：word + PDF 3. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(XR 新媒體內容教材創作)_團隊名稱_作品名稱。 |
| 提案大綱 頁數限制 30 以內，不含封頁目錄。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 團隊介紹 2. 教學動機與理念 3. 教案規劃 4. 腳本與流程規劃 5. 學習單規劃 6. XR 教學實踐成果展示 7. 素材來源 |
| 成果展示影片拍攝 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結 5. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(XR 新媒體內容教材創作)_團隊名稱_作品名稱。 |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團隊」畫面。 |

注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。

| 學生組：XR 新媒體內容創作 | |
|--|--|
| 項目 | 繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件) |
| 完整構想提案資料 1 份 包含：提案文件、簡報及 XR 實 作成果。 | 1. 簡報：ppt + pdf。 2. 提案文件：word + PDF 3. 檔案命名方式：2023XERCC_學生組(XR 新媒體內容創作)_ 團隊名稱_作品名稱。 |
| 提案大綱 頁數限制 30 以內，不含封頁目 錄。 | 1. 團隊介紹 2. 創作動機 3. 創作理念 4. 創作過程 5. 腳本與流程規劃 6. XR 成果展示 7. 素材來源 |
| 成果展示影片拍攝 | 1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結。 5. 檔案命名方式：2023XERCC_學生組(XR 新媒體內容創作)_ 團隊名稱_作品名稱。 |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團 隊」畫面。 |
| 注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。 | |

捌、競賽聯繫方式

一、競賽社團：[點擊加入](#)。

二、競賽官網：<https://www.miflydesign.com/2023xercc>。

三、聯絡窗口：

(一) 丁先生：02-2568-2098 分機 258，xercc@miflydesign.com。

(二) 李小姐：07-591-6968，edu@ddc.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、參加本次競賽之教師、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、產出之作品應多行動載具應用，於電腦端進行 XR 數位內容編輯與創作，輸出後可搭配行動載具進行學習，已完成之 XR 數位成果，可應用之平板電腦、VR 頭盔及 AR 眼鏡等，可融入多種行動載具之 XR 數位內容創建及學習方法。
- 五、凡參加報名師生，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。