

# XR EDU REALITY CREATIVITY COMPETITION

## XR 實境教育創意大賞

### 競賽簡章

主辦單位： 臺北市立永春高級中學  
國立新竹高級工業職業學校  
指導單位： 臺北市政府教育局  
教育部國民及學前教育署

2021年12月

## 一、活動名稱

英文：XR EDU REALITY CREATIVITY COMPETITION

中文：XR 實境教育創意大賞

## 二、活動目的

為因應全球化的數位內容推動，近年來行動載具推動已遍佈全國單位，而數位內容充實逐漸受大家重視，為加強學生及老師的數位科技能力，熟悉數位學習工具與資源的使用，並運用數位工具進行數位內容的創建。本競賽以三大主題融入 108 課綱之數位教材、主題式應用及符合專題導向學習(PBL)及 5G 新科技學習應用之數位內容提案及規劃，在這 2022 年元宇宙的時代趨勢下，讓我們一起走進入 XR 的數位內容世界，創造屬於你的元宇宙。

### (一) 數位內容提案與創作

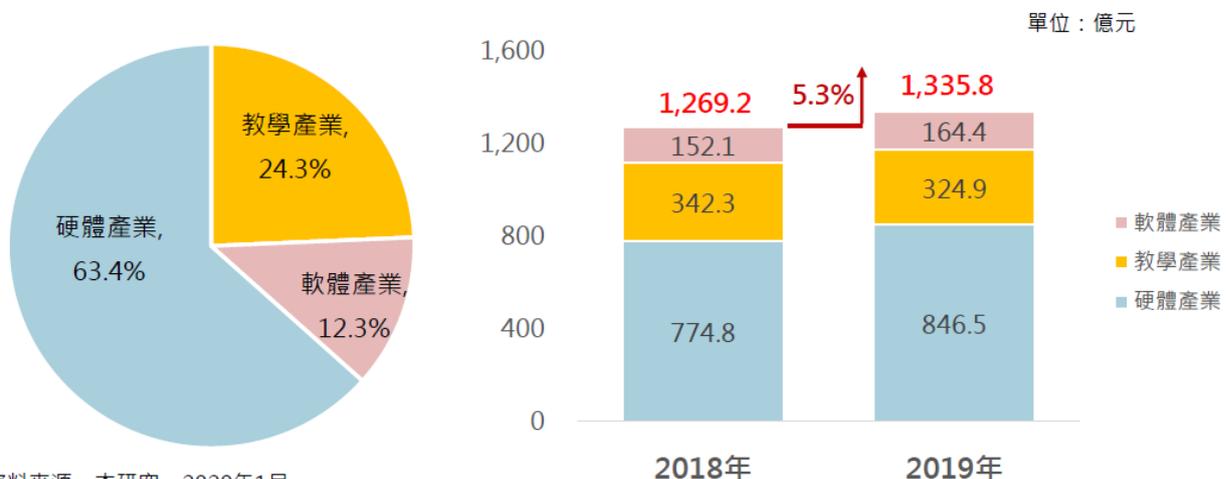
1. 融入創意發想及提案，完善創意與想法融入虛實世界。
2. 實踐創意內容，透過數位工具及資源使用，有效完善數位創作。
3. 完整培訓課程，線上學習資源，創作與學習輕鬆入手。

### (二) 多行動載具應用

1. 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。
2. 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，可融入多行動載具之 XR 數位內容創建及學習方法。

### (三) 教育數據分析

1. 數位教材內容專案數據管理，可於後台觀看使用學習狀況與學習數據。
2. 數位教材特色可有數位教育則是一個以「教」或「學」為理念核心，教學方法以提昇學習成效的一個學術與實務並重的專業領域。為增進學習成效，提升資訊媒體素養，將資訊融入創意教學，同時能分享教學經驗與資源者提升工作成效，讓教師教的精彩、學習有效，數位科技領域所致力努力的重心。



### 三、參賽資格

- (一) 參賽對象：全國公私立學校，國中小（教師）、高中及大專校之教師及學生皆可報名參加。
- (二) 參賽組別
  - 1. 教師組（可跨校）
    - (1). 全國（公私立）教師。
    - (2). 由教師進行組隊共同創作本次 XR 數位教材。
    - (3). 組隊人數為二至三位教師（同組教師不可重複繳件，可為學生組指導老師）。
    - (4). 適合：K12 教師(國小)、國中)、高中)及大學教師。
  - 2. 學生組（限同校）
    - (1). 全國（公私立）高中及大學的學生（限同校學生）。
    - (2). 組隊人數三至五位學生，可一至兩位教師共同指導。
    - (3). 由教師領導學生進行組隊共同創作本次 XR 數位作品。
    - (4). 指導教師可領導多組學生參與競賽。
    - (5). 適合：高中及大專院校之在校學生。

### 四、參賽主題

- (一) K12 數位教材
 

以 K12 教材為出發點，須符合 108 課綱教學，如：科技素養、生活科技、跨領域學習、行動學習及自主學習等課綱項目（包括但不限於）。
- (二) 主題式應用情境
 

情境式主題應用及學習規劃，例如：地方創生、研究項目、場域導覽、飲食文化、古蹟文化、旅遊導覽、健康醫療、防災學習..等主題應用項目（包括但不限於）。
- (三) 前瞻 2.0 呼應聯合國，推展專題導向學習(PBL)及 5G 新科技學習應用。
 

配合行政院前瞻基礎建設計畫施行主軸，教育部規劃科技輔助自主學習與數位教學特色應用延伸，透過數位學習平臺實施科技輔助自主學習，推展專題導向學習(PBL)及 5G 新科技學習應用，應用人工智慧、教育大數據及 5G 新興科技，促進優質、公平、包容的教育發展。應用前瞻 2.0 之 5G 新科技學習應用計畫延伸主題，融入 AR/VR/MR 行動載具之教材規劃，並結合永續發展目標，推動新興科技學習之相關教材實踐。

## 五、繳件規格

## (一) 教師組

繳件作品須為 2021 年 1 月 1 日以後完成且未獲任何競賽獎項之原創作品。

| 項目           | 項目                                    | 格式  |
|--------------|---------------------------------------|---|
| 初審<br>(加分項目) | 教案提案資料 1 份                            | ppt+pdf 或 word+pdf  |
|              | 提案大綱<br>頁數限制 15 以內，不含封頁<br>目錄。        | 一、團隊介紹<br>二、教學動機與理念<br>三、教案初步提案                                     |
| 複審           | 教案完整提案資料 1 份<br>包含：教案、學習單及數位<br>教材實作。 | 簡報 ppt+pdf<br>教案文件 word+pdf   |
|              | 提案大綱<br>頁數限制 30 以內，不含封<br>頁目錄。        | 一、團隊介紹<br>二、教學動機與理念<br>三、教案規劃<br>四、腳本與流程規劃<br>五、學習卡規劃<br>六、教學實踐成果展示 |
|              | 成果展示影片拍攝                              | 長度：5 分鐘以內<br>規格：HD 1080p<br>(1920x1080)<br>格式：.mp4。                 |
|              | 影片畫面                                  | 影片開始時須有「影片名<br>稱」畫面，結束時須顯示<br>「製作團隊」畫面。                             |

## (二) 學生組

須為 2021 年 1 月 1 日以後完成且未獲任何競賽獎項之原創作品。

| 項目                | 項目                              | 格式  |
|-------------------|---------------------------------|---|
| 初審<br>(需提交才能參加決賽) | 構想提案簡報 1 份                      | ppt+pdf 或 word+pdf  |
|                   | 提案大綱<br>頁數限制 15 以內，不含封頁目錄。      | 一、團隊介紹<br>二、創作動機<br>三、創作理念                                  |
| 複審                | 完整構想提案資料 1 份<br>包含：提案簡報及 XR 實作。 | 簡報 ppt+pdf<br>教案文件 word+pdf                                 |
|                   | 提案大綱<br>頁數限制 30 以內，不含封頁目錄。      | 一、團隊介紹<br>二、創作動機<br>三、創作理念<br>四、創作過程<br>五、腳本與流程規劃<br>六、成果展示 |
|                   | 成果展示影片拍攝                        | 長度：5 分鐘以內<br>規格：HD 1080p<br>(1920x1080)<br>格式：.mp4。         |
|                   | 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。                             |

## 六、報名方式

- (一) 本活動採網路報名，請先至競賽官網、個人資料告知蒐集聲明書暨使用同意書。
- (二) 經審核後符合參選資格者，主辦單位將寄發 E-mail 通知及作品繳交鏈結，即表示完成參賽手續。
- (三) 上傳競賽作品影片至 YouTube，標題命名為: XR 實境教育創意大賞\_參賽者名稱\_作品名稱。參賽者名稱為隊名。
- (四) 參賽者完成作品後，至主辦單位提供的作品繳交鏈結 填寫作品相關資料及影片 youtube 鏈結，並完成檔案上傳，即完成線上作品提交。

七、活動期間

(一) 競賽期間

- 競賽說明會：110 年 12 月 29 日 13:00-16:30
- 競賽報名期間：110 年 12 月 30 日-111 年 05 月 31 日
- 競賽繳件截止日：111 年 05 月 31 日
- 教師組
  - 初審截止交件：111 年 05 月 01 日  
(教師組初審為加分項，未提交亦可參加決賽)
  - 複審截止交件：111 年 05 月 31 日
- 學生組
  - 初審截止交件：111 年 03 月 11 日  
(學生組將挑選參加決賽團隊，未提交無法參加決賽)
  - 初審公告日：111 年 03 月 16 日
  - 複審截止交件：111 年 05 月 31 日
- 競賽培訓期間
  - 111 年 1 月至 111 年 5 月 (課程另於官方網站公告)
- 競賽結果公告日期 - 教師組
  - 入圍名單公告日：111 年 6 月 20 日
  - 得獎名單公告日：111 年 6 月 29 日 (頒獎典禮當天)
- 競賽結果公告日期 - 學生組
  - 初審公告日：111 年 3 月 16 日
  - 入圍名單公告日：111 年 6 月 20 日
  - 得獎名單公告日：111 年 6 月 29 日 (頒獎典禮當天)

(二) 競賽說明會

- 日期：110 年 12 月 29 日 13:00-16:30
- 地點：誠品 6F 視聽室 (110 台北市信義區松高路 11 號 6F)
- 說明會辦理方式：線下為主，線上為輔。
- 報名方式：<https://makerar.pse.is/3uqrfk>



| 說明會議程    |   |           |
|----------|---|-----------|
| 主題       | 講師  | 時間        |
| 活動報到     |   | 1300-1330 |
| 活動開場     |   | 1330-1340 |
| 主題一      | 領你開創<br>Metaverse 元宇宙新世界<br>盧俊諺 執行長<br>米菲多媒體股份有限公司                  | 1340-1400 |
| 主題二      | 用科技賞文物—<br>瓷器桌遊製作心得分享<br>曾慶良 主任<br>國教署新興科技推廣中心主任<br>臺北市 3A 教學基地中心主任 | 1400-1420 |
| 主題三      | 應用 AR 可食互動<br>於專題課程之經驗分享<br>韓秉軒 助理教授<br>國立臺北科技大學 互動設計系              | 1420-1450 |
| 中場休息 大合照 |   | 1450-1500 |
| 競賽說明     |   | 1500-1530 |
| 主題四      | AR 融入藝術<br>教學的創意提案<br>汪憶 老師<br>臺北市青少年發展處<br>創新學習基地支援教師              | 1530-1600 |
| Q&A      |   | 1600-1630 |
| 自由交流時間   |   | 1630~     |

## 八、評審標準

| 評分項目       | 百分比      |
|------------|----------|
| 完整性        | 40%      |
| 創意表現及互動應用  | 30%      |
| 實踐效益及未來延展性 | 30%      |
| 加分項        | 10%      |
| 教師組        | 初審文件     |
|            | 培訓課程出席點數 |
| 學生組        | 培訓課程出席點數 |

## 九、獎勵辦法

## (一) 獎狀頒發

參與本競賽之所有學生及教師，將根據參賽類別並完成資料繳交且符合資格者，將頒發以下獎狀。

1. 頒發參賽獎狀
2. 決賽獲獎獎狀

## (二) 獎項機制 (比賽獎項總金額超過一百萬)

| 名次 | 獎項   |
|----|--|
| 首獎 | 現金新台幣陸仟元整<br>MAKAR XR 編輯教育版授權 50 組序號一年授權<br>MAKAR XR 編輯專業版 C 授權 1 組一年授權<br>MAKAR 學習雲全校授權 1 年<br>硬體載具乙組 (待確認) |
| 貳獎 | 現金新台幣參仟元整<br>MAKAR XR 編輯教育版授 30 組序號一年授權<br>MAKAR XR 編輯專業版 B 授權 1 組一年授權<br>MAKAR 學習雲全校授權 1 年<br>硬體載具乙組 (待確認)  |
| 參獎 | 現金新台幣貳仟元整<br>MAKAR XR 編輯教育版授權 15 組序號一年授權<br>MAKAR XR 編輯專業版 A 授權 1 組一年授權<br>硬體載具乙組 (待確認)                      |

## (三) 得獎辦法

1. 參與競賽之實踐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。
2. 得獎者應依中華民國稅法規定負擔獎勵之稅金。
3. 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。
4. 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。
5. 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，若有違反著作權法，主辦單位有權取消獲獎及參賽資格。

## (四) 頒獎典禮議程

- 日期：111 年 06 月 29 日 13:30-17:00
- 地點：待確認。
- 辦理方式：線下。

| 頒獎典禮議程             |           |
|--------------------|-----------|
| 項目                 | 時間安排      |
| 活動報到               | 1330-1400 |
| 主持人及貴賓致詞           | 1400-1430 |
| 頒獎與合照              | 1430-1500 |
| 成果展示與分享<br>訪問及影片拍攝 | 1500-1700 |
| 活動結束 自由交流          | 1700~     |

## 十、活動單位

- (一) 主辦單位：臺北市立永春高級中學、國立新竹高級工業職業學校
- (二) 指導單位：中華民國教育部、教育部國民及學前教育署
- (三) 執行單位：米菲多媒體股份有限公司
- (四) 協辦單位：碼卡實境股份有限公司、社團法人台灣虛擬及擴增實境產業協會、晶盛科技股份有限公司。
- (五) 贊助單位：Epson 台灣愛普生、Studio A...廣邀中。

## 十一、 競賽聯繫方式

- (一) 競賽 LINE@：<https://lin.ee/mCcupFq>
- (二) 競賽社團：<https://www.facebook.com/groups/MakarGroup>