

弘光科技大學 112 學年度第 1 學期

應用程式/APP 競賽

一、 競賽目的：

為深化學生設計思考及解決問題的能力，鼓勵學生結合學科專業發揮創意，進行應用程式/APP 軟體開發與發想，以展現理論與實務的結合。

二、 主辦單位：

教學發展中心

三、 參賽資格：

1. 修讀 111.2、112.1 學期「**應用程式設計**」課程之在校學生。
2. 每隊報名學生人數不限 (1 人限報 1 隊，可跨系、跨年級、跨班級組隊)。
3. 需指導老師 1 名；指導老師可同時指導多隊。
4. 程式組使用程式語言種類不限，參賽作品需可以在 **Android 或 iOS 作業系統之行動裝置平台或電腦系統上**運行。

四、 參賽組別：

1. **程式組**：以應用程式設計課授課內容結合系所「專業知識或技能」產出**應用程式/APP**。
2. **發想組**：為協助解決專業領域問題之程式需求發想。

五、 報名期間：

即日起至 112 年 11 月 30 日(星期四)16 時截止。

六、 報名方式：

以隊為單位，由**隊長**代表於報名期間內完成以下步驟：

1. 線上報名：網址為 <https://reurl.cc/AAQLVQ>。

※程式組需由指導老師上傳**應用程式/APP**於「**虛擬實境課程管理**」平台。

2. 紙本文件：請於報名期間繳交「**附件二、參賽申請表**」與「**附件三、切結書**」至教學發展中心課程組 (B205)。

※程式組與發想組各有申請表，其格式不同，請留意。

七、 評審項目：

★**程式組(App inventor)**：

1. 創意面 30%：程式設計之獨特性與應用之創意。
2. 專業面 30%：程式設計結合系所專業解決相關領域之問題。
3. 技術面 30%：程式設計之操作性、流暢性、穩定性。
4. 美觀面 10%：整體視覺設計、設計介面原創加分。

★程式組(Python)：

1. 創意面 30%：程式設計之獨特性與應用之創意。
2. 專業面 40%：程式設計結合系所專業解決相關領域之問題。
3. 技術面 30%：程式設計之操作性、流暢性、穩定性。

★發想組：

1. 創意面 20%：發想程式功能之原創性、獨特性。
2. 專業面 30%：程式執行可解決專業領域問題、有程式介面繪製圖加分。
3. 實用面 30%：程式發想實用與機能性、架構完整性。
4. 前景面 20%：程式未來實際開發的可能性、用戶需求程度。

八、獎勵方式：(分程式組與發想組競賽，並依參賽人數平分獎金)

第一名：獎金柒仟元暨獎狀乙紙；

第二名：獎金肆仟元暨獎狀乙紙；

第三名：獎金貳仟元暨獎狀乙紙；

佳作：獎金壹仟元暨獎狀乙紙；

★ 錄取之名額視實際比賽之成績表現加以調整，必要時得從缺或增加。

★ 本競賽獎金依「弘光科技大學課外活動經費補助辦法」支給，並由高教深耕計畫經費支應。

九、注意事項：

1. 參賽者有下列情形之一者，主辦單位有權取消其參賽及得獎資格，並追回獎金、獎狀等。

如造成第三者權益損失，參賽者須自行負擔法律責任：

- (1) 不符合本競賽之參賽資格。
- (2) 參賽作品曾以任何形式公開販售或上架。
- (3) 獲得國內外其他同質競賽獎項。

- (4) 參賽作品有抄襲、仿冒，或經人檢舉告發由他人代勞有具體事實者。
 - (5) 參賽所提報之各項資料有虛偽不實者。
 - (6) 參賽期間曾有影響其他參賽者造成競賽不公之行為。
2. 參賽作品之著作財產權屬於參賽團隊所有，參賽者多於一人時應自行釐清智慧財產權之歸屬與分配，如有爭議均與主辦單位無涉。
 3. 參賽者須同意無償授權主辦單位使用其製作成品過程之相關素材資料，進行宣傳、推廣等非商業用途，且競賽結束後主辦單位仍得不限時間、次數、方式使用於上述用途。
 4. 凡送件參賽者，即視為同意遵守本競賽之各項規定及評選結果，主辦單位保有對競賽辦法規定解釋、變更、修改、調整及終止等相關權利。
 5. 本活動事項如有未盡事宜，主辦單位保有補充、修改等相關權利，有權以公告方式修改之，並以最新公告為準，不另行通知。
 6. 因應應用程式設計課內容調整，將分流融入 Python，其參與競賽使用之程式不限於 Python 或 App inventor。

十、 聯繫窗口：

教學發展中心課程組 - 鄧惠瑜助理，分機 1287，mail：58deng@hk.edu.tw。

☆彡☆。.:*:·" ★。./!歡迎同學們踴躍報名參賽!./、.:*:。☆彡☆。.:*:·" ★。