

2024 花蓮縣 AR2VR 跨域盃 SDGs 師生虛擬實境創作大賽

實施計畫

壹、依據：第四期(113-116 年)綜合發展實施方案－花蓮縣智慧校園數位學習推動 3.0 計畫。

貳、計畫源起：

為激勵花蓮在地師生對家鄉的熱情與認同，透過虛擬實境（VR）和擴增實境（AR）技術，讓參賽者運用最新的數位軟體工具，以全新的視角探索花蓮豐富的文化遺產和自然景觀。同時鼓勵參賽者利用虛擬實境技術解決當地的社會問題，實現可持續發展目標（SDGs-11，永續城鄉）；藉由這款數位教學軟體，我們期望參賽者能夠成為推動花蓮地區文化創新與發展的前導，為家鄉注入新的活力與創意，同時為未來的社會進步開啟新的可能性。

參、競賽目的：

- （一） 激發參賽者運用 VR 和 AR 技術，深入了解花蓮的地理、文化和歷史，加強對家鄉的認同感。
- （二） 鼓勵創新設計文化遺產與自然景觀學習方案，促進本土文化的保護與傳承。
- （三） 利用 VR 技術解決花蓮社會問題，實踐可持續發展目標，提升解決問題的能力。
- （四） 提升參賽者運用數位精進軟體平台的能力，推動數位產業發展，開發實用的 VR 應用。
- （五） 促進學校、企業和社區合作，推動跨領域知識交流，共同發展花蓮的 AR 和 VR 技術。

肆、辦理單位：

- （一） 主辦單位：花蓮縣政府
- （二） 承辦單位：花蓮縣政府教育處、本府教育處教育網路中心
- （三） 協辦單位：阿特發互動科技

伍、參賽對象：花蓮縣各級學校 5 年級至 9 年級公立(含私立)學生，凡符合競賽組別條件之學生皆可報名參加，每位學生只能報名 1 個隊伍(指導教師可同時指導多組隊伍)。

- （一）國小 A 組：對象為班級數 7(含)以上的學校，每隊 1 至 4 名學生和 1 至 2 名指導老師，不可跨校組隊。
- （二）國小 B 組：對象為班級數 6(含)班以下的學校，每隊 1 至 4 名學生和 1 至 2 名指導老師，不可跨校組隊。
- （三）國中組：每隊 2 至 4 名學生和 1 至 2 名指導老師，不可跨校組隊。

伍、競賽期程：

- （一） 線上說明會：113 年 8 月 14 日(三)下午 2 時，GOOGLE MEET 網址：
meet.google.com/nge-diap-opu
- （二） 競賽報名期間：113 年 8 月 15 日(四)至 113 年 10 月 11 日(五)下午 5 時截止。
- （三） 最佳人氣獎票選期間：113 年 10 月 16 日(三)上午 8 時至 113 年 10 月 21 日
(一) 下午 5 時截止。

陸、競賽主題內容說明與競賽作品規格：

- （一） 競賽主軸及說明：以聯合國「2030 永續發展目標」參賽學生依據 SDGs-11『永續城鄉』主題，運用 VR（虛擬實境）和 AR（擴增實境）技術製作花蓮的創意導覽內容。藉此鼓勵學生發現花蓮的文化與自然景觀，激發創新潛能，培養對家鄉的熱愛。
- （二） 主題說明：

1. 請依據下表子題目為方向，撰寫故事腳本(請參考附件三)。

主軸	主題	內容說明
永續城鄉	發展花蓮特有文化與自然遺產	透過虛擬實境（VR）和擴增實境（AR）技術，發想可促進花蓮發展永續特質的城市與鄉村，彌平城鄉之保護花蓮特有文化和自然遺產，依打造永續安康的城市。

(三) 作品繳件需符合以下規範，若未符合則失去競賽資格。

(四) 詳細作品規格與內容說明：

1. 參賽作品必須使用教育部指定的校園數位內容與教學軟體 AR2VR 工具進行製作。
2. 故事腳本(附件三)：
 - 格式為 pdf 檔，大小限制 10MB 以內。
3. VR 專案檔：
 - 格式為 dat 檔，大小限制 120MB 以內。
 - VR 場景最少 3 個且需與競賽主題相關。
 - VR 作品內需標註團隊名稱。
 - VR 作品內不得標示團隊師生姓名及學校名稱。
4. VR 作品介紹影片：
 - 須以 AR2VR 內建側錄功能錄影+旁白解說，不可剪輯後製。
 - 影片格式為 mp4，檔案時間限制 3 分鐘以內，大小限制 500MB 以內。

柒、報名方式：

- (一) 報名繳件期間：113 年 8 月 15 日(四)至 113 年 10 月 11 日(五)下午 5 時截止。
- (二) 報名辦法：本次競賽一律採線上報名，請至花蓮競賽平台完成線上報名，網址：
<https://ssur.cc/mhQ4fK9s>。
- (三) 繳交文件：

1. 檔名請註明：「參賽切結書(附件一).pdf」、「數位內容同意書(附件二).pdf」、「故事腳本(附件三).pdf」、「參賽作品影片說明.mp4」。
2. 比賽截止前請務必上傳作品切結書，可先繳交報名表，作品說明影片與參賽作品不用同時繳交，於繳交期限內團隊可無限次修改上傳文件，主辦單位將依最終版進行評分。
3. 網站作品上傳截止前之確認。
4. 網路人氣獎評選日期：113 年 10 月 02 日(三)上午 8 時至 113 年 10 月 09 日(三)下午 5 時截止(為期一週)。(各作品連結於花蓮競賽平台公告)。

捌、競賽評選辦法：

(一) 評分標準：

1. 創意性(30%)：作品或解決方案的創新程度和獨特性。
2. 技術應用(20%)：虛擬實境或擴增實境技術的運用程度和技術水準作品的視覺效果、互動性和傳達訊息的能力。
3. 效果呈現(20%)：作品的視覺效果，互動性和傳達訊息的能力。
4. 主題性(30%)：作品符應主題(SDGs-11 永續城鄉)及實現可持續發展目標的潛力。

(二) 評選方式：

1. 特優(90 分以上)、優等(85 至 89 分)、佳作(80 至 84 分)獎項由遴選專家學者

進行評選(依三組另行調整)。

2. 最佳人氣獎評選標準(完全採 AR2VR APP 投票進行)：

(1)採投票方式，時間：113 年 10 月 16 日(三)上午 8 時至 10 月 21 日(一)下午 5 時(為期一週)截止。

(2)計分方式：app 按讚+1 分(每日可採一次，需登入)，app 答題+2(每日可採一次，需登入)。

玖、成績公告及領獎方式：

(一) 一般成績公告及網路人氣公告日期：113 年 10 月 30 (三)。

(二) 公告於花蓮縣教育處智慧教育中心粉絲專頁及本府處務公告及花蓮縣競賽平台。

(三) 相關獎項於教育處教育網路中心 2 樓領取。

拾、獎勵方式：

(一) 國小 A、B 組及國中不分組特優各 2 名，頒發花蓮縣政府獎狀及參仟元禮券。

(二) 國小 A、B 組及國中不分組優等各 2 名，頒發花蓮縣政府獎狀及貳仟元禮券。

(三) 國小 A、B 組及國中不分組，佳作各 3 名花蓮縣政府獎狀及壹仟元禮券。

(四) 國小 A、B 組及國中不分組最佳人氣獎各 2 名，頒發花蓮縣政府獎狀及壹仟伍佰元禮券。

拾壹、預期效益：

(一) 學生透過競賽深入認識家鄉文化和景觀，強化對家鄉的愛與認同。

(二) 競賽鼓勵學生參與本土文化的保護和傳承，推動本土文化的發展。

(三) 學生運用 AR、VR 技術培養創新思維和數位技能。

(四) 學生進行團隊合作，提升溝通、協調和領導能力。

(五) 參與競賽激發學生對數位科技的興趣和學習熱情。

拾貳、經費概算表：(略)

拾參、其他：

(一) 本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。

(二) 各參賽者注意花蓮縣政府教育處處務公告及 Line 群組最新公佈事項。

(三) 聯絡人員：花縣政府教育處教育網路中心廖駿霖先生/03-8462860#506。

拾肆、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

備註：

一、2024 花蓮縣 AR2VR 跨域師生盃暑期夏令營

(一) 夏令營報名：<https://forms.gle/Y77h699dVhLVQXn1A>，流程與機制由協辦單位(阿特發互動科技)負責執行。

(二) 日期：7/4(四)、7/16(二)、7/17(三)共計 3 場。

(三) 時間：上午 9 時至下午 4 時，共計 6 小時。

(四) 每梯次為 20 至 30 人，限國中、國小生

(五) 每梯次夏令營填寫簽到表後，即可獲得 DIY VR 眼鏡盒，每人一副。

二、本縣賽與阿特發互動科技有限公司辦理「2024 全國 VR 跨域盃 SDGs 虛擬實境創作大賽的競賽」實施計畫相關主題內容說明與競賽作品規格及參賽對象資格符合(含附件一至三)，亦可投件於此全國大賽，網站連結：<https://www.vrworldcup.tw/>。

附件一

2024 花蓮縣 AR2VR 跨域盃賽 SDGs 師生虛擬實境創作大賽

切結書

_____（校名）

立切結書人參加花蓮縣政府舉辦—2024 花蓮縣 AR2VR 跨域盃 SDGs 師生虛擬實境創作大賽，已依規定格式編輯，倘若(含 VR 分鏡腳本等相關文件)不符合競賽規格則以棄權論。具結主題內容絕無抄襲之處，若有抄襲，願自負全責，接受校規懲處，並取消得獎資格。

具結人(團隊名稱)：

指導老師姓名：

親簽：

中華民國 113 年 月 日

備註：

參賽作品不得抄襲、模仿、改編、或頂用他人名義參賽。如有上述情形，經查證屬實者，除將該作品自網站移除與收回獎狀，另將通知學校議處，作品若得獎則取消資格，追回獎狀，並自網站移除。本府依權責與實際需求，可自行增修切結書格式。

2024 花蓮縣 AR2VR 跨域盃賽 SDGs 師生虛擬實境創作大賽 數位內容同意授權書

本人代表_____學校，參與 2024 花蓮縣 AR2VR 跨域盃賽 SDGs 師生虛擬實境創作大賽，隊伍名稱：_____同意將本隊伍競賽之作品無償授權予花蓮縣政府（主辦單位）、花蓮縣政府教育處（承辦單位）、本府教育處教育網路中心（承辦單位）、阿特發互動科技有限公司（執行單位），上述單位擁有因教育及公益目的，以數位影音或紙本印刷等方式複製出版，並從事網路、平面或電子媒體等教育、公益推廣及宣導相關事宜。

本人聲明並保證授權作品為本人所指導之競賽隊伍所自行創作，有權為本同意之各項授權。且授權著作未侵害任何第三人之智慧財產權。

此致 「花蓮縣政府」、「花蓮縣政府教育處」、「本府教育處教育網路中心」、「阿特發互動科技有限公司」

立同意書人（指導老師）：

身份證字號：

連絡電話：

地址：

電子郵件：

立同意書人（共同指導老師）：

身份證字號：

連絡電話：

地址：

電子郵件：

中華民國 113 年 月 日

VR 故事 4 要素：主題、理念、情節、畫面

故事名稱

隊伍名稱

主題



情節

起



承



轉



合



理念



畫面

