

亞東科技大學114-1學期 APP Inventor 創意程式競賽辦法

一、活動宗旨

隨著世界各國對 STEAM 科技教育的重視，運算思維已逐漸成為現代公民皆應具備之基本能力，學習程式設計與跨領域應用已是大學生必備技能。本校自 106 年度「技專校院教學創新先導計畫」開始推動「資訊科學與應用」全校必修課程，教授 APP Inventor 程式設計，除了增加學生學習程式設計之機會外，更能符合各系在專業領域的應用。本次活動希望藉由 APP Inventor 創意程式競賽來彼此觀摩，並提升學生跨領域應用與學習興趣。

二、參賽資格

1. 114-1學期通識教育中心開設「資訊科學與應用」之各班，由授課教師至少推派1隊參賽。
2. 12組為限。以團隊方式進行，每隊報名人數至多4人，需有1名指導老師。

三、活動時間與地點

1. 報名日期：自即日起至114年12月31日(三)
2. 比賽日期：115年1月7日(三)下午15：00至17：00
3. 活動地點：元智大樓3樓30316游藝館

四、主辦單位

(一) 亞東科技大學通識教育中心

五、競賽程序

1. 競賽時程表

時 間	活 動 議 程
14:30~15:00	報到及現場展示系統測試
14:30~15:00	評審委員共識會議
15:00~17:00	現場簡報、系統展示、問題詢答、評審評分
17:00~17:05	評審討論
17:05~17:10	頒獎典禮

2. 每組報告時間為10分鐘：現場簡報說明（2分鐘）、系統展示（5分鐘）、問題詢答（3分鐘）。

六、評審遴選與評分項目

1. 邀請3名校外專家學者共同組成評審委員團。
2. 評分項目：創新性（30%）、實用性（30%）、美感（20%）、說明展示表達能力（20%）等四項。

七、獎勵方式

- 第一名：獎金新台幣3,000元，每位學生獎狀乙紙。
- 第二名：獎金新台幣2,500元，每位學生獎狀乙紙。
- 第三名：獎金新台幣2,000元，每位學生獎狀乙紙。
- 佳作（二隊）：獎金新台幣1,000元，每位學生獎狀乙紙。

八、參賽聲明

1. 參賽團隊完全同意本競賽辦法及評審委員會所決議各項評審公告、規則與評審結果。
2. 主辦單位依實際報名參賽組數，擁有修正競賽辦法和調整競賽時程之權利，參賽隊伍經評審3次唱名仍未上台報告者視同放棄參賽。
3. 非團隊成員，不得報告。如有頂替或冒名，取消參賽資格。