

「決戰 300」--- 5 小時全港小學數碼遊戲創作大挑戰

聯合主辦



香港數碼遊戲為本學習協會

協辦單位



資訊科技教育領袖協會



賽馬會毅智書院



惠普香港有限公司



匯知中學



年度主題：

「Fun Fun 數學 game」

截止日期：

6/6/2014 (星期五)

學生可利用數碼遊戲介紹數學科課題的知識，或將數學概念融入遊戲之中

比賽目的：

- 配合政府「數碼 21」，讓學生以有趣手法學懂程式編製;
- 促進創新科技在學生上的應用，並將之普及至全港小學生;
- 推動小學生養成自學習的習慣和態度;
- 通過數碼遊戲設計，培養學生組織能力及邏輯性思考;
- 提高學生自主學習意識，藉此培養學生獨立思考及解難能力;
- 促進小學利用數碼遊戲於學與教上，提升學生學習興趣;
- 藉著不同的遊戲方式，以考慮使用者需要(accessibility)的設計，讓各界人士可享受遊戲;

比賽內容：

數碼遊戲是現今大部分青少年每日都會接觸，甚至成為他們生活上不可缺少的一部分，當中，數碼遊戲製作其中一項必須懂得的技巧就是程式編製。最近，商務及經濟發展局發表的「數碼21」諮詢稿明言，「為了提升學生的能力，以迎接未來的挑戰，有必要使下一代認識程式編製。程式編製知識旨在讓學生學會解決問題的方法，當中的演算法可用以應付日後在生活上或會遇到的複雜問題。」可見遊戲製作對學生學習及提升其共通能力息息相關。

比賽組別：

小學組 (對象：全港在校就讀小學生)

參賽規格：

- 每間小學參賽隊伍名額不限，但每位參賽人士最多只可遞交一份參賽作品，而且需由教師提名報名。
- 所有參賽隊伍必需擁有所使用軟件的版權，或獲得該軟件的使用權。
- 所有參賽作品之版權均為參賽者所有，而評審過程中，本會有權使用其作品作公開展示或進行投票。
- 大會保留一切參賽資格及比賽結果的最終決定權。

作品規格：

- 透過 Microsoft Touch Develop 製作的數學遊戲

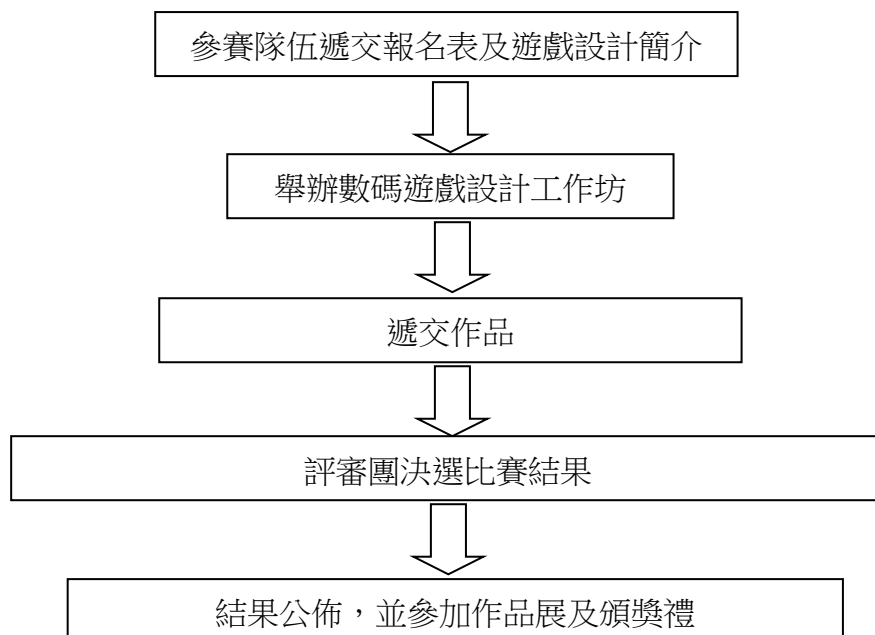
評審團：

評審團的成員由數碼遊戲設計的專業人士所組成。

評審準則：

- | | |
|----------------------------------|-------|
| 1. 內容及圖像設計吸引力; | (25%) |
| 2. 遊戲軟件的創意度; | (25%) |
| 3. 遊戲軟件是否利用科技發揮其最大效用; | (25%) |
| 4. 遊戲軟件是否考慮使用者需要(accessibility); | (25%) |

評審流程：



比賽日程序：

內容	地點
開幕禮	伯裘書院 微軟互動學習中心
參賽者工作坊 touch develop	伯裘書院 微軟互動學習中心
比賽時段	伯裘書院 微軟互動學習中心
參賽者報告遊戲	伯裘書院 微軟互動學習中心
評審團決選比賽結果	伯裘書院 微軟互動學習中心
5 小時全港小學數碼遊戲創作大挑戰頒獎禮 (另於 5/7(六)上午舉行)	伯裘書院

每組獎項：

每組分別設冠、亞、季各一名，另設優異獎兩名及最積極參與學校大獎

獎項	贊助機構	獎品
冠軍	主辦機構	獎盃及證書 HP slate 7 乙部 Microsoft 鍵盤及滑鼠套裝 500 元書券
亞軍	主辦機構	獎盃及證書 Microsoft 鍵盤及滑鼠套裝 300 元書券
季軍	主辦機構	獎盃及證書 Microsoft 鍵盤及滑鼠套裝 200 元書券
優異獎 (兩名)	主辦機構	獎盃及證書 Microsoft 鍵盤及滑鼠套裝 100 元書券
最積極參與 學校大獎	主辦機構	獎盃及證書