

2010 應用程式開發競賽

說明會資料

指導單位：教育部電子計算機中心

主辦單位：中華民國電腦學會，美商甲骨文教育基金會

協辦單位：台北市政府教育局，高雄市政府教育局

承辦單位：逢甲大學資訊工程學系

中華民國九十九年十月二十八日

中華民國電腦學會、美商甲骨文教育基金會

TQ11 競賽說明會議程

主題	時間	內容	主持/演講者
貴賓報到	13:00 - 13:30	報到	服務人員
主席致詞	13:30 - 13:40	致歡迎詞	中華民國電腦學會 劉安之理事長
貴賓致詞	13:40 - 13:50	貴賓致詞	教育部電算中心 韓善民副主任
貴賓致詞	13:50 - 14:00	貴賓致詞	台北市教育局資訊室 韓長澤主任
ThinkQuest 2011	14:00 - 14:50	ThinkQuest 國際程式競賽介紹 ThinkQuest 國際程式競賽優勢	甲骨文教育基金會 楊雅致經理
國際競賽 參賽分享	14:50 - 15:30	從評審委員角度看資訊競賽之準備	逢甲大學資訊工程學系 林志敏主任
Q & A	15:30 - 16:00	傾聽問題與意見交流	甲骨文教育基金會 楊雅致經理

2011 ThinkQuest 國際競賽規則

所有參加由 Oracle 教育基金會（以下簡稱基金會）所贊助的 ThinkQuest 國際競賽（以下簡稱競賽）的成員需遵守以下規則。有關本次競賽的詳細資訊請訪問連結：

www.thinkquest.org/competition

競賽的官方語言是英語。在競賽網站上進行的所有與基金會相關的交流都要使用英語。官方規則與其他由基金會直接或間接發佈的競賽相關文檔亦只提供英文版本。

日程

- **競賽開始時間：**2010 年 8 月 25 日
- **作品提交截止時間：**2011 年 4 月 27 日 下午 7:00 GMT
- **獲獎作品公佈時間：**暫定為 2011 年 6 月 22 日

在任何情況下，基金會都不會接受任何關於延長作品提交截止時間的請求。為確保參賽資格有效，請所有參賽團隊務必在截止時間之前提交作品。

競賽專案

競賽將激發學生們的潛能，引導他們運用批判性思維、溝通和技術能力來解決實際問題。參賽團隊將定義擬解決的問題，製作他們的作品，以呈現他們的解決方案和形成這份解決方案的過程。參與者可以報名以下一項或多項競賽專案：ThinkQuest 專案、數位媒體和應用開發。

ThinkQuest 專案競賽	數位媒體競賽	應用開發競賽
參賽者將在 ThinkQuest 專案平臺上進行各種網路學習，並完成他們的參賽作品。	參賽者將使用媒體工具製作參賽作品，作品的形式包括：單一的博客/日誌，網站，動畫，公共服務通告，攝影專輯，視頻或上述形式的組合體。	參賽者將在所提供的程式設計語言與資料庫清單中做出選擇，並在此基礎之上製作網路應用程式或遊戲作為參賽作品。

團隊要求

1. 團隊必須由 1-6 名學生與 1 名輔導員組成。
2. 團隊能且只能包含 1 名曾經獲獎的學生，所獲獎項可以是 ThinkQuest 國際競賽榮譽獎，但不包括 ThinkQuest 地區競賽的獲獎者。

3. 團隊成員可以是來自同一個班級的學生，也可是來自不同班級、不同學校、不同省市、不同國家的學生。
4. **ThinkQuest** 專案要求在由不同學校的學生組成的團隊中，每個學校至少指定一名教師參與到競賽作品的製作當中。只有屬於比賽團隊的個人及報名表上所填的輔導員才有獲獎資格。
5. 如果團隊向基金會蓄意提交任何非屬實資訊，該團隊將被取消參賽資格。
6. 如果學生是古巴、蘇丹、伊朗、朝鮮、敘利亞等美國財政部外國資產控制辦公室針對制裁的國家的居民或公民，或是美國拒絕入境人員，則不能參加競賽。

團隊輔導員要求

ThinkQuest 專案競賽	數位媒體競賽	應用開發競賽
輔導員必須是*合法教育機構的教職人員，並具有 ThinkQuest 專案的正式成員資格。 輔導員年齡必須在 21 以上（或所在國家合法公民年齡線以上） （若不是，則必須在作品提交期限之內達到以上條件）	輔導員必須是*合法教育機構的教職人員或學生。 輔導員年齡必須在 21 以上（或所在國家合法公民年齡線以上） （若不是，則必須在作品提交期限之內達到以上條件）	輔導員必須是*合法教育機構的教職人員或學生。 輔導員年齡必須在 21 以上（或所在國家合法公民年齡線以上） （若不是，則必須在作品提交期限之內達到以上條件）

*合法教育機構：是由政府或地區校董事會所設立或運營的經過認證的公立小學、中學、大專、大學，或經過認證的非營利性私立學校（需由美國稅收法典或其他國家相應法律條例所認可），或其他基金會批准的非營利組織。對於其他基金會批准的非盈利組織的參賽個人，甲骨文基金會將有權核實其情況並決定其是否具有參賽權。

輔導員職責：

1. 輔導員必須在 **ThinkQuest** 平臺上註冊，註冊連結 <http://www.thinkquest.org/enroll/>。基金會將有權核實輔導員的註冊資訊。如果輔導員的註冊資訊不能被核實，那麼其所帶團隊將失去繼續參加競賽的資格。
2. 為了確保能夠參與競賽，輔導員所在的學校或組織必須遵守 **ThinkQuest** 國際競賽組織協定。
3. 輔導員必須獲得團隊中每個學生的家長書面同意，查看家長同意書範本請訪問連結：<http://www.thinkquest.org/docs/>。基金會將有權審查家長同意書。根據給輔導員的書面通知內容，基金會可能會修改家長同意書的表單處理常式。
4. 輔導員必須確保提交的作品中不包含抄襲或未經書面授權擅自使用他人成果的內容。
5. 輔導員不得直接參與團隊作品的直接創作，包括報名表中的“批判性思維綜述”部分。
6. 輔導員可以幫助團隊參賽學生找到人力、技術或支援作品內容的資源，也可幫助學生起草或設定作品製作日程表。

7. 輔導員在註冊時必須提供一個有效的郵箱，以便在參加競賽時使用。
8. 輔導員不參與作品的評審工作。
9. 對於協力廠商服務專案的使用（包括但不僅限於博客、其他網站和託管服務），輔導員須做到以下內容：
 - a 確保團隊成員遵守各服務專案的使用條款及類似檔內容；
 - b 確保使用的服務專案不會索要作品內容的所有權，不會限制基金會對作品內容的使用權。
 - c 確保服務專案允許來自和指向 www.thinkquest.org 的連結。
10. 輔導員必須確保自己的團隊在作品提交截止時間之後不會更改作品。
11. 如獲獎，輔導員必須確保自己的團隊準備好所有與評獎相關的書面檔。

學生要求

ThinkQuest 專案競賽	數位媒體競賽	應用開發競賽
學生必須是 ThinkQuest 專案的成員。 學生在作品提交截止時年齡不得超過 19 歲。	在競賽期間，學生必須具備*合法教育機構的學生的身份。 學生在作品提交截止時年齡不得超過 19 歲。	在競賽期間，學生必須具備*合法教育機構的學生的身份。 學生在作品提交截止時年齡不得超過 22 歲。

*合法教育機構：是由政府或地區校董事會所設立或運營的經過認證的公立小學、中學、大專、大學，或經過認證的非營利性私立學校（需由美國稅收法典或其他國家相應法律條例所認可），或其他基金會批准的非營利組織。對於其他基金會批准的非盈利組織的參賽個人，甲骨文基金會將有權核實其情況並決定其是否具有參賽權。

學生職責：

1. 團隊的參賽隊員須積極參加所在團隊作品的創作。
2. 團隊作品應由該團隊的學生創作完成，要求用批判性思維綜述進行作品的策劃、研究、測試和內容創建。輔導員、家庭成員和朋友**不得**參與制作團隊作品。
3. 學生可以參加三個競賽專案中的任何一個，但如果同時參加 ThinkQuest 專案競賽、數位媒體競賽和應用開發競賽三個專案，則要求該學生在每個專案中所處的團隊和輔導員都不得相同。
4. 學生在競賽中最多可以提交一個 ThinkQuest 專案競賽作品、數位媒體競賽作品和一個應用開發競賽作品。

年齡賽區設置

一個團隊的參賽隊員可以是不同年齡的學生，但在作品提交截止日期當天年齡最大的隊員當時的年齡將決定該團隊所屬年齡賽區。各競賽的年齡賽區設置如下：

- **ThinkQuest 專案競賽**
 - 12 歲及以下*
 - 16 歲及以下
 - 19 歲及以下
- **數位媒體競賽**
 - 12 歲及以下*
 - 16 歲及以下
 - 19 歲及以下
- **應用開發競賽**
 - 16 歲及以下*
 - 19 歲及以下
 - 22 歲及以下

*此處不存在最小年齡限制

[返回頂端](#)

作品要求

我們建議各參賽隊伍提交最能契合競賽評價指南的問題解決方案，並且保證評委能夠在 15 分鐘內完成對參賽作品的評審。

1. 所有作品必須滿足以下要求：

ThinkQuest 專案競賽

- 至多包含 25 頁，每頁至多 10 項內容
- 競賽最終作品的提交材料中包括一份競賽思路總結，內容主要用來說明開發團隊在競賽過程中為解決預定義的問題所遵循的過程和思考的方式

數位媒體競賽

- 將博客（日誌）、網站、動畫、公共服務公告、攝影專輯、視頻中的一種或幾種的組合上傳到非 ThinkQuest 主機
- 作品必須保證能夠在 PC 或者 Mac 上用 IE7 或火狐 3 以上（包括）版本瀏覽器流覽時正常使用
- 競賽最終作品的提交材料中包括一份競賽思路總結，內容主要用來說明開發團隊在競賽過程中為解決預定義的問題所遵循的過程和思考的方式

應用開發競賽

- 基於網路的應用或者遊戲
- 作品必須保證能夠在 PC 或者 Mac 上用 IE7 或火狐 3 以上（包括）版本瀏覽器流覽時正常使用
- 競賽最終作品的提交材料中包括一份競賽思路總結，內容主要用來說明開發團隊在競賽過程中為解決預定義的問題所遵循的過程和思考的方式
- 最終作品上傳到基金會專門為競賽架設並維護的主機環境中，並保證能夠正常運行
- 各競賽隊伍可以選擇以下兩種開發環境組合之一作為開發環境

組合 1	組合 2
開發語言 (選擇一項或多項)	開發語言 (選擇一項或多項)
Flash	Flash
Java	JavaScript
JavaScript	PL/SQL
PHP	
資料庫	資料庫
MySQL	Oracle Database 10g Express Edition

競賽作品不允許使用其他程式設計語言或資料庫，如：**C++**或者**VB**等。搭建開發環境的指導說明以及免費的軟體資源已發佈，為了保證各團隊所提交的作品在基金會的主機環境中能夠正常運行，我們建議各支參賽隊伍在指導說明發佈後再搭建作品開發環境。基金會的主機計畫將在**2011年3月份**正式開放上載，在此之前各參賽隊伍無法上傳競賽作品。每支參賽隊伍的競賽指導教師將會另外收到關於如何上傳作品的說明。

2. 任何使用協力廠商外掛程式或供應商來開發或託管的作品必須保證協力廠商的提供者滿足一下條件：

必須有較高的可信度和可靠度

- 供應商所提供的內容必須適合未成年人
- 禁止對競賽作品所有權的聲明以及任何限制基金會對作品的使用的行爲
- 必須允許從 www.thinkquest.org 網站無限制的連結

3. 所有作品必須包含所有必要的引用說明以及使用許可

- 引用說明要反映出所有用來完成競賽作品的工具和資源
- 授權許可要反映出所有必須的書面許可，允許各競賽隊使用非原創的內容

4. 競賽的作品中不允許含有抄襲的內容，抄襲的定義如下：

- 使用他人創作內容較多，直接導致競賽作品本身從整體框架上不再是競賽隊的原創，在此情況下，不論是否在引用中說明都視爲抄襲
- 在未取得他人許可的情況下大量引用他人的作品或解決問題的思路
- 引用其他來源的內容且沒有進行標注
- 其他基金會認爲是抄襲的行爲

5. 作品中不允許以任何形式或者媒體方式包含以下資訊：

- 不負責任的、攻擊性的、誹謗性的、污蔑的、色情的、露骨的、或不合法律規定的資訊
- 會使正常的人感到煩惱的、誹謗的、威脅的、傷害的、不雅的、淫穢的、有暴力或種族傾向的、或其他不良的資訊
- 對他人的權利有所侵犯的資訊
- 宣傳發送垃圾郵件的軟體或服務的資訊
- 破壞或者干擾競賽進行的，包括使用蠕蟲、病毒、損毀檔或木馬的行爲。

6. 在提交作品的過程中，各參賽隊伍要確保作品本身不侵犯他人的著作權或受到其他任何法律所保護的私有權利。

7. 作品不能夠含有任何商業內容，其中商業內容指任何宣傳某一產品或者服務的行爲，或者通過超連結的形式連結到外部網站，企業 logo，商標或者廣告標語等。

8. 在作品中不允許包含有任何形式的學生姓名資訊，學生或指導教師的郵箱資訊、任何其他個人聯繫資訊以及能夠反映出參賽者身份的其他資訊。

9 · 所有完成 ThinkQuest“成功之路”網上課程的隊伍將會有資格獲得額外的加分，競賽隊中所有成員必須全部完成教程並提交最終的調查才會獲得加分資格。

10 · 所有參賽作品、競賽報告的提交，以及與基金會的交流都必須使用英文。

[返回頂端](#)

作品評審與獎項設置

裁判將會根據發佈的競賽作品評估準則對提交作品進行評審，獲獎者名單將從比賽結果揭曉之日起在 <http://www.thinkquest.org> 網站上宣佈，由基金會做出的結果將為最終結果，並不可修改。

22 歲以下	19 歲以下	16 歲以下	12 歲以下
一等獎	一等獎	一等獎	一等獎
二等獎	二等獎	二等獎	二等獎
三等獎	三等獎	三等獎	三等獎

- 一等獎二等獎獎品為筆記型電腦，並受邀參加 ThinkQuest 美國夏令營活動（飛機票及活動期間的食宿費由甲骨文提供）
- 三等獎獎品為筆記型電腦

另：競賽一等獎獲獎團隊的指導教師所在學校或機構將會獲得 5000 美元的資助用來支持教育專案，如果在獲獎名單揭曉之日起三個月內基金會無法驗證指導教師身份，獎金將不會授予。

如果獲獎名單中出現多隻競賽隊伍並列的情況，每支隊伍都會獲得相對應的獎勵。如果一名參賽者同時在不同的競賽專案中獲得一等或二等獎，將按一個專案獲獎處理。

其他獎勵的授予將由基金會酌情處理。

[返回頂端](#)

獎品詳情與要求

獲獎者獲得的 ThinkQuest 夏令營之旅包括：

- 從距離獲獎者居住地最近的機場至三藩市國際機場的往返經濟艙機票
- 5 晚的賓館雙人間住宿
- 參與夏令營活動（包括：賓館與機場與活動地的接送，現場研討會，三藩市城市遊覽，參加頒獎典禮以及參加夏令營期間的膳食）
- 獲獎學生可以攜帶一名同伴，其同伴將獲得以上相同的待遇。但請注意如果年齡未滿 18 周歲或根據當地法律規定的成人年限的較高者，必須由父母或其他法定監護人中的一名陪同參加。

ThinkQuest 夏令營之旅獲獎隊員單人行程估價在 2636 美元，雙人行程估價 4997 美元，具體價值依據旅行時間與航線為準。筆記型電腦（品牌和型號由基金會決定）零售價估價為：一等獎筆記型電腦約 1500 美元，二等獎約 1200 美元，三等獎約 1000 美元，如果最終所授獎品與估價之間存在差額，差額部分將不會另行授予。

沒有包含在以上所列中的費用（如額外的地面交通，用餐，食品，飲料，稅金，小費，保險等）

將有獲獎者自己負責，獲獎者及其同伴必須如期到達夏令營，否則將取消其夏令營資格，其他規則最終解釋權歸基金會所有。

如果獲獎隊員年齡未滿 18 周歲或根據當地法律規定的成人年限的較高者，獎勵將會以其合法監護人的名義授予。

基金會保有將獎品替換為同等或更高價值獎勵的權利。禁止其他任何替換或交易獎品的行為。獲獎者將負責支付相應的稅款。

獲獎者將承擔所有相應的稅款。根據美國聯邦稅務法以及其他稅務法（如其他國家的稅務法、各州稅務法及地區稅務法），基金會對獎品的處理不會做出任何陳述。

有資格參加夏令營但選擇不參加或由於其他原因不能參加的，將不會獲得等值的現金或獎品。如果部分活動專案由於基金會無法控制的狀況或其他原因而被迫取消或推遲，基金會不會就此進行補償。剩餘部分將會正常進行。

美國公民身份的獲獎者將會收到一定額度的現金用以支付稅款。具體額度將依據獎品的實際零售價格有所不同。基金會對這部分用以支付稅款的現金的額度不會做出任何陳述。

- 獲獎者（單人）（行程+技術專案）：1820 美元
- 獲獎者（單人）（行程）：1240 美元
- 獲獎者（單人）（技術專案）：580 美元
- 獲獎者及同伴（行程+技術專案）：2931 美元
- 獲獎者及同伴（行程）：2351 美元

獲獎團隊的輔導員會收到基金會的電子郵件通知函。為確保競賽隊能夠順利獲得獎勵，所有團隊成員必須符合以下條件：

- 參賽學生在監督人在場的情況下簽署，或由其他人代簽“獲獎資格證明”、“同伴指定證明”（如欲攜帶同伴），“未成年人醫療同意書”（如需要），“受訪同意書”（如需要），並/或由監督人確認
- 輔導員在監督人在場的情況下簽署“學校獲獎資格證明”，並/或由監督人確認

如果獲獎者在截止日期前無法達到獲獎者通知內所包含的所有資格規定，將有可能失去獲獎資格。

[返回頂端](#)

ThinkQuest 圖書館

獲獎的作品將在 [ThinkQuest 圖書館](#) 中被展出，作品需符合基金會的安全要求，並不能包含自訂的配置需求。

- 基金會將決定一個作品是否會在 ThinkQuest 圖書館中展出，若是，則基金會將決定展出的形式與時間長短。

- 如果作品中包含個人資訊或基金會無法移除的不符合 ThinkQuest 圖書館要求的內容，則該作品將不會被展出。
- 基金會將有權單方修改或移除作品的部分內容。如果內容無法被修改，則該作品將不會被展出。

根據 [ThinkQuest 國際競賽組織協定](#)，基金會將有權在 ThinkQuest 圖書館中展出作品；且在提交作品的同時，參賽團隊成員即被默認同意授權所在團隊的輔導員的學校或教學組織將所擁有的對作品的必要使用權授予基金會。

[返回頂端](#)

競賽資源

基金會將會提供部分資源以供參賽團隊完成作品。但由於各國家網路服務專案與資訊過濾標準有異，因此基金會不負責確保各參賽團隊都能夠流覽與使用資源。

所有資源都經過審核且包含限制條例：如使用時間長短、安裝與移除要求、特定日期使用權限、各參賽團隊可以使用資源的總小時數等。瞭解更多關於限制條例的資訊，請訪問連結：[競賽細則與資源](#)。

輔導員須確保所屬參賽隊伍遵守以下資源使用要求：

- 確保所屬參賽隊伍能夠遵守資源使用條例
- 確保所述參賽隊伍能夠遵守資源相關軟體許可條款與使用條款
- 確保在競賽結束或團隊參賽資格失效時刪除基金會所提供的資源

除基金會與其供應商特別書面通知的情況外，基金會所提供的資源只能用於參賽團隊的與競賽直接相關的活動。若參賽人員未遵守資源使用條例與要求，則其所屬團隊將失去參賽資格。

流覽更多關於資源的資訊，請點選連結：[幫助](#)。

[返回頂端](#)

綜合條件

如競賽被聯邦、州、地區法律及法規禁止或限制，則競賽在該地區無效。

參賽者不得未經許可訪問或錯誤使用 ThinkQuest 任一部分系統。

基金會及評委組將不會對下述情況負責：

- (a) 作品的遲交、丟失、遭竊、損毀、歪曲、不完整、不正確、表述錯誤等情況
- (b) 由於技術問題、操作失誤或電腦硬體、軟體、通信設備、傳輸線故障而導致的作品中的錯誤，遺漏，中斷，刪除，缺陷，操作延誤、資訊傳輸（包括但不僅限於作品）等情況
- (c) 資料損壞、遭竊、破壞、非法訪問、作品內容更換或缺失等情況

如果參賽團隊的電子聯繫方式或郵箱因任何主動或被動的資訊過濾、郵箱空間不足等原因而無法收到郵件，基金會及評委組將不負任何責任。

如果參賽人員做出任何影響競賽正常進行的欺詐或不端行為，基金會或其附屬機構有權單方面取消該人員的參賽資格或執行升級手段。

如果參賽團隊不能遵守 ThinkQuest 國際競賽組織協定，該團隊將被取消參賽資格。

如果參賽人員 1)做出違反競賽道德的行為、2)蓄意肆虐、威脅、騷擾其他參賽人員、3)蓄意破壞參賽作品、4)暗中妨礙競賽正常進行，其所屬參賽團隊將被取消參賽資格。

基金會和裁判組對電子郵件或其他電子通訊方式因為無法投遞或被動過濾以及接收郵箱空間不足等原因造成的退信或連接失敗不承擔責任。

如果參賽隊員存在作弊的現象，基金會將有權取消其註冊資格。對於在競賽推廣中基金會下屬分支機構的活動，如果存在不正確的運作，基金會將有權宣佈其活動及允諾無效。

存在以下情況的競賽隊將會被取消參賽資格

- 違反上述規則
- 經競賽組委會一致決定其行為不當
- 團隊成員中存在威脅他人、違反競賽道德等不適當的行為
- 團隊成員試圖上傳將對競賽系統造成破壞性的作品。

對於因訪問或者下載有關競賽資訊，包括但不限於安裝或使用協力廠商外掛程式進行開發造成的對電腦的影響承擔責任

由於病毒、錯誤、技術故障、非法入侵或任何其他非基金會可控因素等原因，對競賽的組織、安全、公平公正性造成影響的，基金會將有權修改、取消、終止或暫停競賽的進行。同時將會在 ThinkQuest 平臺 <http://www.thinkquest.org/> 上同步發佈通知。競賽優勝者將從競賽中止點之前提交的作品中篩選。**如果基金會單方面判定團隊的名單及參賽者資訊無法核實，其有權限制該團隊的作品參賽。**

基金會成員、美國甲骨文公司、附屬公司員工及其直系親屬不得參賽。

任何違反以上規定的行為都有可能造成參賽資格的取消，禁賽決定由基金會做出並不接受審查。

最後更新日期: **2010年8月25日**

ThinkQuest International Competition 2011

ThinkQuest Projects
Digital Media
Application Development



甲骨文教育基金會邀請師生參與 2011 ThinkQuest 國際競賽

由甲骨文教育基金會(OEF, Oracle Education Foundation)贊助的 2011 ThinkQuest 國際競賽，即日起開放學生組隊報名。歡迎世界各地 22 歲以下的學生以小組形式參賽，每個小組須有一名教師或學校教職員提供指導並帶領參賽。ThinkQuest 源自美國、現由 Oracle 教育基金會(Oracle Education Foundation) 贊助舉辦，至今已發展成為一個覆蓋多個國家、多種語言、多樣文化、更賦多重教育意義的國際性賽事，旨在提供多層面協作機會鼓勵學習。競賽希望能增進不同文化之間的接觸和理解，實現締造一個美好世界的願景，同時推動來自不同國家的學生展開跨區域合作。參賽隊伍須根據自選的主題，創作一個具教育意義的網站，提交大會評審。可使用多種不同的科技，也可以多姿多采的形式展示。全球規模大、獎額高、難度高 ThinkQuest，得獎學生不但可獲頒高額獎學金，同時成為歐美各著名大學研究所爭取的學生。

- 藉著參賽，學生將可發展 21 世紀所需的關鍵才能，例如團隊合作、批判思維和科技才能。
- 歷屆 ThinkQuest 的全球參賽學生共設計了逾 7,000 個教育網站。
- Oracle 教育基金會的各項計劃惠及全球個國家逾 54.8 萬名學生，參與 ThinkQuest 國際競賽的學生不但有機會發展 21 世紀生活和工作所需的關鍵才能，更可在 ThinkQuest 圖書館發表作品。

時程：即日起至 **2011 年 4 月 27 日**

ThinkQuest 國際競賽挑戰學生解決現實世界問題的運用批判性思考，溝通和技術技能。參賽者可報名參加以下比賽專案：數位媒體創作和應用程式開發。

數位媒體創作競賽

*在數位媒體競賽中，參賽者將使用數位媒體工具製作部落格／日誌、網站、動畫、公共服務宣導、攝影集、影片或綜合性作品。

應用程式開發競賽

*在應用開發競賽中，參賽者可從軟體列表中選用編程語言，開發網頁應用程式或遊戲。

*參賽隊伍需清楚定義所欲解決的問題為何，產生一個應用程式，並運用良好的計算方法與電腦程式技術來解決這個問題。所解決的問題類型並不限定題材，類型可為社會，自然，醫學，人文，工程，教育，娛樂，等，完全視參賽隊伍創意產出而定。

*開發環境安裝說明和免費軟體資源提供。*本競賽須以英文提交參賽作品。

<http://www.thinkquest.org/pls/html/think.help?id=527792#T535980>

Create projects on any topic



年齡組別：	數位媒體創作競賽 Digital Media	應用程式開發競賽 Application Development
	19 歲以下	22 歲以下
	16 歲以下	19 歲以下
	12 歲以下	16 歲以下

隊伍： 1-6 名學生，必須有一位教練。年齡最老的學生在一個團隊中，作為專案的截止日期，將確定的年齡組別劃分在一隊競爭。沒有最低年齡限制的競賽。

- 評審將評估專案的批判性思考，溝通和技術技能依據評判準則。
- 去年共有 4,700 多名、超過 83 個國家的參賽者參加比賽。
- 入選作品將被納入全球最大、專門收藏由學生所開發的學習專案線上資訊庫——ThinkQuest 圖書館，每月吸引數百萬人次瀏覽。
- 甲骨文台灣分公司總經理吳昇奇表示：「甲骨文深知培育下一代的重要性，在 2011 ThinkQuest 國際競賽中，參賽的學生得以站上全球競技舞台，與來自世界各地的同儕相互切磋、學習，這種相互激盪下所創造出的結果往往令人驚艷。我們鼓勵台灣的教師和學生積極參與此一難得的學習機會，並期待看到他們努力的成果。」

▲獎品是什麼？

*所有遞交完成的參加隊伍都能獲得國際參賽證書。

*各年齡組中表現最優秀的 前 3 隊每位隊員將可獲得筆記型電腦，冠軍組的教練代表學校將獲得美金 5,000 捐款用於學校或組織。而每個年齡組的第一名及第二名隊伍，每位隊伍成員能由一位家長或成年伴侶陪同可飛往美國舊金山出席 ThinkQuest Live 聲譽卓著的教育盛會。ThinkQuest Live 是一個 5 天的活動是自由行將舉辦在舊金山灣區。它包括教育活動，社會活動，觀光遊覽，和盛大的 ThinkQuest 頒獎晚宴。

Become a fan of ThinkQuest on Facebook: <http://www.thinkquest.org/facebook/>

Watch our videos on YouTube: <http://www.thinkquest.org/youtube/>

Enroll at www.thinkquest.org

ORACLE ThinkQuest
EDUCATION FOUNDATION

從評審委員角度看資訊競賽之準備

林志敏

逢甲大學資訊工程學系 教授兼系主任
逢甲大學嵌入式系統研究中心 主任
中華民國電腦學會秘書長

擔任評審經歷

- **ACM** 全國及亞洲區程式設計命題及評審委員 (84 , 85 , 86學年度)
- 教育部微電腦系統設計競賽評審委員 (87 , 88 , 90學年度)
- 教育部嵌入式系統設計競賽評審委員 (2009, 2010)
- 德州儀器嵌入式系統設計競賽評審委員 (2010)
- 東南亞國際學生程式設計競賽領隊 (SEARCC ISSC 2007, 2010)

資訊競賽

- 系統設計競賽
- 程式設計競賽
- 工具操作性競賽
-

2010/10/27 TQ11說明會

3

程式設計競賽

- 問題解決：已知問題->瞭解問題->找出解決問題的最佳，最快解法
- 評分：答題數，解題時間 -> 短時間，對問題瞭解的反射動作

2010/10/27 TQ11說明會

4

系統設計競賽

- 選定問題，使用好的解法/系統整合，創造使用價值
- 評分重點：創新性，價值性，完整性，系統展現方式，臨場表現等。
- 系統設計作品流程：選題，設計，實作，展現，文件撰寫，臨場表現

2010/10/27 TQ11說明會

5

選題

- 好的提案就是得獎的一半
- 定義問題，思考動機，尋找需求
 - => 從日常生活中發現，對未來世界的期待或夢想，對於現有功能的整合，以提供更好的服務效果
 - => “新”而有意義，有趣，易於表現的題目
 - => 新的概念，新的解法，新的表現，系統整合 + **NEW FUNCTION**

2010/10/27 TQ11說明會

6

系統設計

- 必要功能完成+輔助性功能
- 系統完整，正常例外兼顧
- 使用者友善度佳

2010/10/27 TQ11說明會

7

系統實作

- 選擇可及性高的實驗系統平台
- 應清楚區分原有功能及自行設計功能
- 周全的系統測試計畫與時程

2010/10/27 TQ11說明會

8

系統展現

- 以聲光，情境，效果，數據呈現成果
- 保留特別強調的功能，難度的電路設計或原始碼，證明為自己所完成

2010/10/27 TQ11說明會

9

文件撰寫

- 中文或英文
- 結構化而不要太瑣碎，盡量以圖，表，流程圖來表現，亦可附上展現成果的網址（多媒體檔）供評審參考
 - 摘要
 - 動機（現況觀察，問題描述）
 - 目的（好的情境說明與描述，明確易懂）
 - 原理或方法（相關原理或技術之說明）
 - 實作（提供關鍵技術的程式流程或片段）
 - 成果（提供操作手冊，操作實例，成果網址）
 - 結論（自我評論，優點，尚待努力的地方）
 - 參考文獻（注意不同文獻的書寫格式）

2010/10/27 TQ11說明會

10

臨場表現

- 台風穩健，口條清晰，態度莊重（不隨便開玩笑）
- 把握重點，簡短扼要（不是上課）

2010/10/27 TQ11說明會

11

國際賽注意事項

- 入境隨俗，尊重異國文化，不卑不亢，勇於伸出友誼的雙手，勇於突破語言障礙
- 簽證，過境旅遊（**ex: Bangkok Transfer Tour**），飲食文化
- 平常心，保持最佳狀態

2010/10/27 TQ11說明會

12

感謝聆聽，歡迎指教！！