## 壹、 活動名稱

【推廣失智友善社區四格漫畫創作徵圖比賽】

## 貳、 活動背景

全球失智症報告顯示，受訪者中三人有兩人認為失智症是正常老化的一部分，四人有一人認為我們對失智症無計可施，全球超過35%照顧者表示曾向他人隱瞞家人患有失智症(國際失智症協會，2019)，由上述調查可知，大眾對失智症的相關知識並不充足，進而產生偏見與歧視。

## 參、 活動目的

「推廣失智友善社區四格漫畫創作徵圖比賽」為執行重點目標『提升大眾對失智友善的敏感度』，讓學生透過此活動逐漸了解失智症的相關知識以及意識到失智友善社區的重要性，並讓學生來發揮出自己的創意去繪製出生動有趣的四格漫畫來讓更多人認識失智友善，增加大眾對於失智友善店家在失智友善社區中所扮演的角色與提供的關懷，促進大眾共同參與失智友善社區的營造。

## 肆、 活動內容

一、 活動說明

將於8/1（一）至11/30（三）舉辦推廣失智友善社區四格漫畫創作徵圖比賽，進行時將分為兩階段施行。第一階段為參賽者作品投稿，作品呈現方式為四格漫畫，投稿方式採線上投稿，第二階段為作品評選，分為初賽主辦方的作品篩選，由專業評審以主題、創意、美術項目評分，以及複賽的網路人氣票選，入圍者透過邀請親友投票，採一個信箱一票的方式進行。

二、 活動期間：111年8月1日10：00至111年11月30日23：59。

三、 活動對象:學生

四、 參賽組別：

(一)高中（職）組：包括公、私立高中職日夜間部與進修學校學生、完全中學高中部學生及五專前三年學生。

(二)大專組：除社區大學（學院）外，包括公、私立大專院校日夜間部學生、進修學校學生、推廣部學生、五專院校日夜間部後二年學生及研究生。

五、　訊息傳遞方式:公文、獎金獵人、Dcard 社群網站。

六、　評分標準：

| | |
|---|---|
| 初賽 | （一）主題表達(55%)：繪畫內容切合主辦方訂定之主題，並妥善表達。<br>（二）創意度（25%)：具有創意的漫畫內容。<br>（三）美術創作（20%)：繪畫技巧、色彩運用、整體構圖等等。 |
| 複賽 | 網路人氣票選 |

七、　獎勵方式：

（一）高中組

| 獎項 | 禮卷 | 獎狀 |
|---|---|---|
| 第一名 | 4,000 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |
| 第二名 | 3,000 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |
| 第三名 | 2,000 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |
| 佳作 3 名 | 500 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |

（二）大專組

| 獎項 | 禮卷 | 獎狀 |
|---|---|---|
| 第一名 | 4,000 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |
| 第二名 | 3,000 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |
| 第三名 | 2,000 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |
| 佳作 3 名 | 500 元禮卷/組 | 獎狀 1 紙/組 |

另外參與失智友善社區投票的朋友，就有機會抽中「128GB 隨身碟」，限量 20 份！

## 伍、活動規劃

| 活動項目 | 時間 | 內容說明 |
|---|---|---|
| 徵稿開始 | 111 年 8 月 1 日 | 線上投稿，台北時間 10：00 開始 |
| 徵稿截止 | 111 年 10 月 11 日 | 台北時間 23：59 截止 |

| | | |
|---|---|---|
| 得獎名單公布 | 111 年 10 月 31 日 | 於官網公告獲獎名單。將個別通知獲獎者，未獲獎者將不另行通知。 |

**陸、 活動經費編列:**

| 項目 | 單價 | 數量/單位 | 總價 | 備註 | 經費來源 |
|---|---|---|---|---|---|
| 禮卷 | 500 元 | 42/張 | 21,000 元 | | 長照系系務費 |
| 禮品 | 539 元 | 20/組 | 10,780 元 | 128G 隨身碟 | 長照系系務費 |
| 評審出席費 | 2,500 元 | 8/組 | 20,000 元 | | 大學社會責任實踐計畫：攜手共創萬華失智友善社區 |
| 印刷費 | 3,000 元 | 1/批 | 3,000 元 | | 大學社會責任實踐計畫：攜手共創萬華失智友善社區 |
| 會議餐費 | 100 元 | 40/組 | 4,000 元 | 每次 10 人，共 4 次 | 大學社會責任實踐計畫：攜手共創萬華失智友善社區 |
| 雜支 | 4,500 元 | 1/組 | 4,500 元 | 郵電費、3C 耗材 | 大學社會責任實踐計畫：攜手共創萬華失智友善社區 |
| 總額 | | | 63,280 元 | | |

**柒、 預期效益**

期望透過學生自主學習失智症相關知識，並發揮自身創意繪製失智友善社區之四格漫畫，讓學生對失智症主動產生興趣，並從比賽中增加對於失智症商家共同營造失智友善社區的認識，且透過網路人氣票選，讓受邀投票的大眾以生動有趣的方式來認識失智友善，提升大眾對於失智友善的敏感度，進而促進大眾共同營造失智症社區的最終目標。