XR 實境教育創意大賞競賽簡章
XR EDU REALITY CREATIVITY COMPETITION

指導單位： 教育部

主辦單位： 國立高雄大學（教育部 5G 新科技學習示範學校輔導計畫辦公室）。

協辦單位： 國立臺南大學、臺北市立永春高級中學、臺中市大甲區東陽國民小學、花蓮縣秀林鄉銅蘭國民小學。

中華民國 112 年 12 月

目錄

壹、活動目的.....1
貳、辦理單位.....1
參、競賽辦法.....1
肆、報名方式.....3
伍、評分標準.....3
陸、獎勵機制.....3
柒、繳件規格.....6
捌、競賽聯繫方式.....8
玖、其他.....8

壹、活動目的

因應 5G 新科技通訊網路世代的來臨，無線傳輸速度的提昇，為使用者帶來諸多應用與便利，例如擴增實境、虛擬實境、混合實境、延展實境、串流服務、區塊鏈與智慧交通城市與遠距醫療等，在教育之應用上更是充滿想像與前景，而後疫情時代讓我們看見遠距學習之重要性，如何於課堂上與師生即時互動，並且落實完整教學需求，讓虛擬課程不遜色於實體課程，進而克服實體教學所遇到之侷限與困境，協助學生建構知識，提升學習成效，成為現階段建立教育元宇宙的核心課題。故舉辦此競賽推廣 5G 新科技於教學應用，透過新科技設備串聯於教室現場，讓教育應用更為多元。

一、推展新科技應用在中小學課程與教學，引導學校結合 5G 行動通訊網路為基礎，善用學習載具，結合多元互動教材等進行數位教材創作，如虛擬實境(以下簡稱 VR)、元宇宙等相關互動教材。

二、建立 5G 運用與多元模式的智慧學習環境與教學示範，引領學生於校園、教室內外線上互動情境之探索學習、體驗學習及沉浸學習，將 XR 數位教材融入教學現場。

三、增進中小學教師運用新科技教學能力，發展新科技教學與學習模式，以符合 5G 教學與學習需求，提高學校師生數位學習教學資源應用與推廣。

四、融入數位創意表現與設計，應用新媒體 XR(AR/VR/MR)形式創作體驗式娛樂內容，提供新型的解決方案，帶來全新的獨特娛樂體驗。

貳、辦理單位

一、指導單位：教育部。

二、主辦單位：國立高雄大學（教育部 5G 新科技學習示範學校輔導計畫辦公室）。

三、協辦單位：國立臺南大學、臺北市立永春高級中學、臺中市大甲區東陽國民小學、花蓮縣秀林鄉銅蘭國民小學。

參、競賽辦法

一、活動期程

項次	活動內容	期程
(一)	競賽說明會	113 年 1 月 10 日（三）10:00-12:00
(二)	競賽報名	113 年 1 月 10 日（三）起至 113 年 3 月 15 日（五）23:59

項次	活動內容	期程
(三)	繳件截止	113 年 3 月 15 日（五）23:59
(四)	決賽名單公告	預計於 113 年 4 月 1 日(一)
(五)	決賽	預計於 113 年 4 月 13 日(六)辦理
(六)	頒獎典禮	預計於 113 年 4 月 13 日(六)辦理

二、競賽項目

(一)教師組

1. VR 融入教學：運用新科技進行教學融入、具教學實踐與多載具通用為佳。
   (1) 對象：參與教育部「112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫」的中小學學校教師（具正式教師證、代課教師在職證明、實習教師或師培生證明）。
   (2) 組隊人數：1 至 3 位教師，可跨校，但應為同一學級制。
   (3) 內容：以教案設計為主，需使用現有 VR 教材引用規劃，符合十二年國民基本教育課程綱要範圍。
2. XR 新媒體內容教材創作：運用數位工具創作結合與 XR 創意內容相關之新媒體內容教材（含 AR/VR/MR）。
   (1) 對象：全國公私立大專校院及中小學教師（具正式教師證、代課教師在職證明、實習教師或師培生證明）。
   (2) 組隊人數：1 至 3 位教師，可跨校，但應為同一學級制。
   (3) 內容：以創作 AR/VR/MR 多樣化類型之數位教材為主，推展專題導向學習(PBL)及 5G 新科技學習應用與實踐，以多載具通用為佳。
   (4) 企業贊助獎需使用企業指定開發工具製作 XR 創意內容（含 AR/VR/MR）。

(二)學生組

1. 對象：全國公私立大專校院及中小學在校學生（含碩博生），國小組僅限高年級（具正式學生證明）。
2. 組隊人數：1 至 5 位學生（限同校組隊）。
3. 指導教師：1 至 2 位教師（可跨校）。
   (1) 具教師證、實習教師或師培生證明。
   (2) 可指導多組學生參與競賽。

4. XR 新媒體內容創作

(1) 以創作體驗式娛樂性內容為主，主題包含但不限於解謎互動、遊戲設計、社會議題、商業領域、教育領域等。

(2) 企業贊助獎需使用企業指定開發工具製作 XR 創意內容（含 AR/VR/MR）。

肆、報名方式

一、本活動採網路報名，請至競賽官網填寫報名表、個人資料告知蒐集聲明書暨使用同意書。

二、完成報名後，請於競賽截止日（113 年 3 月 15 日）前至競賽官網進行**資料繳交**。

三、競賽官網：https://www.miflydesign.com/2023xercc。

伍、評分標準

一、 教師組

(一) VR 融入教學

評分項目	百分比
教學設計與授課實作歷程	40%
創意表現及互動應用歷程	30%
實踐效益及未來延展性	25%
教學實踐、多載具通用	5%

(二) XR 新媒體內容教材創作

評分項目	百分比
教學設計與授課實作歷程	40%
創意表現及互動應用歷程	30%
實踐效益及未來延展性	20%
教學實踐、多載具通用	10%

二、 學生組

XR 新媒體內容創作	
評分項目	**百分比**
故事腳本設計	30%
XR 媒體優勢發揮	30%
創意獨特性	20%
互動體驗及功能完整性	20%

陸、獎勵機制

一、各項獎勵名額及獎項如下：

(一)教師組

獎項	VR 融入教學	獎項	XR 新媒體內容 教材創作
特優獎 1 名	10,000 元	特優獎 1 名	10,000 元
優勝獎 3 名	6,000 元	優勝獎 3 名	6,000 元
評審特別獎 1 名	6,000 元	MAKAR 金質獎 1 名	6000 元 EPSON 智能眼鏡乙套 MAKAR ProC 乙套 1 年 教育授權 30 套 1 年
宏達電特別獎 1 名	VIVE Flow 乙套	MAKAR 優質獎 3 名	3000 元 MAKAR ProB 乙套 1 年
佳作 5 名	獎狀乙紙	MAKAR 優等獎 5 名	2000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年

(二)學生組

獎項	XR 新媒體內容創作
特優獎 1 名	10,000 元
優勝獎 3 名	6,000 元
MAKAR 金質獎 1 名	3,000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年
MAKAR 優質獎 1 名	1,000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年
EPSON 特別獎 1 名	EPSON 智能眼鏡乙套、MAKAR ProA 乙套 1 年
佳作 5 名	巨匠電腦線上學習卡
備註	國小(高年級)、國中、高中、大專院校(含研究所)採分組評選，由評審委員從中評選出各分組獎項。EPSON 特別獎則由所有參賽團隊中評選出 1 名，獲獎作品為能於 Epson 眼鏡中進行體驗。

二、獲獎之教師及學生頒發獎狀乙紙。

三、實際獲獎數得視實際報名情形調整獎勵名額，參與競賽者須尊重評審團決定，對評審結果不得異議。為確保得獎產品之水準，參賽產品未達評審標準者獎項從缺或調整。

四、得獎者應依中華民國稅法規定負擔獎金之稅金。

五、教育部及主辦單位得自由免費運用參賽產品之產出成果，包含：圖片、影像、聲音及文字等相關資料，作為展覽、宣傳、攝影及出版等用途。

六、主辦單位保留本活動競賽規則、評審作業與評審標準等最終修改及認定的權利，本辦法若有未訂事宜，得依相關法令及規定辦理，得隨時修正之，如有任何變更內容或詳細注意事項將公布於官方網站。

七、為保護著作權法及執行法條規範，競賽參賽者素材來創作內容應確保製作財產權，若為引用之內容請標註出處來源資訊，若有証實授權問題且違反著作權法，主辦單位有權取消獲獎及參賽資格，並請原獲獎人員繳回相關獎狀與獎品。

八、主辦單位依《個人資料保護法》之特定目的蒐集、處理及利用個人資料，依法令規範所需留存個人資料之情況，而蒐集、處理或利用台端之個人資料及相片拍攝，以便後續活動聯繫、課程執行等相關用途使用。

柒、繳件規格

教師組：VR 融入教學	
項目	繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件)
教案完整提案資料 1 份 包含：教案、學習單及班級實施成果。	1. 簡報：ppt + pdf。 2. 教案文件：word + PDF。 3. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(VR 融入教學)_團隊名稱_教案名稱。
提案大綱 頁數限制 30 頁以內，不含封頁目錄。	1. 團隊介紹 2. 教學動機與理念 3. 教案規劃 4. 學習單規劃 5. 班級實施成果展示 6. 素材來源
成果展示影片拍攝	1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結 5. 檔案命名方式：2023XERCC _教師組(VR 融入教學)_團隊名稱_作品名稱。
影片畫面	影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團隊」畫面。
注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。	

教師組： XR 新媒體內容教材創作	
項目	繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件)
教案完整提案資料 1 份 包含：教案、學習單及 XR 數位教材實作成果。	1. 簡報：ppt + pdf。 2. 教案文件：word + PDF 3. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(XR 新媒體內容教材創作)_團隊名稱_作品名稱。
提案大綱 頁數限制 30 以內，不含封頁目錄。	1. 團隊介紹 2. 教學動機與理念 3. 教案規劃 4. 腳本與流程規劃 5. 學習單規劃 6. XR 教學實踐成果展示 7. 素材來源
成果展示影片拍攝	1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結 5. 檔案命名方式：2023XERCC _教師組(XR 新媒體內容教材創作)_團隊名稱_作品名稱。
影片畫面	影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團隊」畫面。
注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。	

學生組：XR 新媒體內容創作	
項目	**繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件)**
完整構想提案資料 1 份 包含：提案文件、簡報及 XR 實作成果。	1. 簡報：ppt + pdf。 2. 提案文件：word + PDF 3. 檔案命名方式：2023XERCC_學生組(XR 新媒體內容創作)_團隊名稱_作品名稱。
提案大綱 頁數限制 30 以內，不含封頁目錄。	1. 團隊介紹 2. 創作動機 3. 創作理念 4. 創作過程 5. 腳本與流程規劃 6. XR 成果展示 7. 素材來源
成果展示影片拍攝	1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結。 5. 檔案命名方式： 2023XERCC _學生組(XR 新媒體內容創作)_團隊名稱_作品名稱。
影片畫面	影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團隊」畫面。
注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。	

捌、 競賽聯繫方式

一、競賽社團：點擊加入。

二、競賽官網：https://www.miflydesign.com/2023xercc。

三、聯絡窗口：

(一) 丁先生：02-2568-2098 分機 258，xercc@miflydesign.com。

(二) 李小姐： 07-591-6968，edu@ddc.tw。

玖、 其他

一、若作品中引用或擷取圖片、影像、文字、音樂等資源，請參賽者遵守著作權法合理使用之規定，並於引用處下方標明來源出處。如有侵害任何第三人之著作權、標誌、圖像、外觀

設計、營業秘密或其他任何智慧財產權益者，由參賽者自行負責。

二、其他相關創作素材使用來源請標註於提案文件，並請參閱素材來源的使用者服務條款政策。

三、參加本次競賽之教師、學生及其法定代理人即同意作品採用創用 CC「授權要素 BY（姓名標示）—授權要素 NC（非商業性）—授權要素 SA（相同方式分享）」授權條款臺灣 3.0 版釋出，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作，請標註於提案文件。創用 CC「姓名標示—非商業性—相同方式分享」臺灣 3.0 版授權條款詳見：http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode。

四、產出之作品應多行動載具應用，於電腦端進行 XR 數位內容編輯與創作，輸出後可搭配行動載具進行學習，已完成之 XR 數位成果，可應用之平板電腦、VR 頭盔及 AR 眼鏡等，可融入多種行動載具之 XR 數位內容創建及學習方法。

五、凡參加報名師生，視同已閱讀、同意並能遵守本活動相關規定，參賽及頒獎典禮期間參賽本人及其作品影音、影像及肖像權，無償授權予主辦單位製作成果報告及相關出版品使用。