

國立臺北教育大學  
「Uptale VR 教育應用創作競賽」實施辦法

一、活動主旨

- (一)因應「元宇宙」概念之崛起，以及全球化數位內容之推動，透過舉辦競賽及相關培訓提升學生對「元宇宙」概念之認知，並培養學生對虛擬實境之思考力、創造力與技術創新能力。
- (二)鼓勵學生組隊參加競賽，熟悉虛擬實境之運用技術能力，製作富含教育意義之 VR 創作內容，以增強學生於各領域之數位內容科技創建能力。

二、辦理單位

主辦單位：國立臺北教育大學教學發展中心

三、競賽辦法

- (一)參加對象：本校在學學生（含學士班、碩士班、碩士在職專班）。
- (二)每團隊成員人數 1 至 4 人，並可邀請老師 1 名擔任團隊指導老師。
- (三)每位學生只能報名一個隊伍。

四、競賽主題與組別

依競賽主題類型分為以下三組別，作品內容之主題類型可重疊，但僅能擇一競賽組別報名。

- (一)國小課程組：與國小課程教材或內容相關之教學教材應用設計。
- (二)教育議題應用組：富有教育意義之各層面議題之教學應用及學習規劃，如環境教育、氣候變遷、多元文化教育、平權議題、原住民族教育、生命教育、防災教育……等議題（包含但不限於）。
- (三)主題式情境應用組：與真實情境有關之主題應用及學習規劃，例如：地方創生、場域導覽、古蹟文化……等主題應用項目（包含但不限於）。

五、報名方式及日程

- (一)競賽報名：自即日起至 113 年 9 月 30 日(一)截止。  
競賽報名網址：<https://reurl.cc/Vz5yNA>
- (二)繳件時間：自即日起至 113 年 11 月 3 日(日)截止。
- (三)得獎名單公布：預計於 113 年 11 月底於「教學發展中心」網頁公布得獎名單，並以 Email 或電話通知領獎。

## 六、競賽流程

### (一)競賽報名：

本競賽採網路線上報名，請填妥報名基本資料及 UptaleVR 團體帳號申請書並上傳完成報名，須完成競賽報名以獲得 UptaleVR 帳號。

### (二)繳件資料：

1. 計畫書：格式為 PDF 檔，內容須包含(1)競賽組別、作品名稱、團隊介紹(2)創作理念(3)教材教學目標(4)教學內容規劃(5)預期成效。
2. VR 成品：完成之 VR 作品並附網頁連結。
3. VR 作品導覽影片：格式為 mp4 檔，時間長度限制 10 分鐘內，解析度 HD1080P (1920X1080)，可使用螢幕側錄軟體錄製並加入旁白解說，影片請上傳至 Youtube，並提供影片連結。
4. 數位內容授權書。

### (三)繳交方式：

1. 請將檔案依規定備妥後，繳交上傳至：<https://reurl.cc/MOknyW>
2. 檔案命名方式：編號\_團隊名\_作品名\_檔名（依照內容命名），請將前揭檔案壓縮為 zip 檔再上傳。

## 七、評審標準

| 評分項目       | 占比  |
|------------|-----|
| 完整性        | 40% |
| 創意表現及互動應用  | 30% |
| 實踐效益及未來延展性 | 30% |

## 八、獎勵辦法

### (一)國小課程組：

1. 特優 (1 件)：獎金新台幣 8,000 元，每人獎狀 1 張。
2. 優選 (1 件)：獎金新台幣 5,000 元，每人獎狀 1 張。
3. 佳作 (2 件)：獎金新台幣 2,000 元，每人獎狀 1 張。

註：主辦方得視參賽件數或作品水準，由評審委員決議並調整獲獎情形，名次件數得調整或從缺。

### (二)教育議題應用組：

1. 特優 (1 件)：獎金新台幣 8,000 元，每人獎狀 1 張。
2. 優選 (1 件)：獎金新台幣 5,000 元，每人獎狀 1 張。
3. 佳作 (2 件)：獎金新台幣 2,000 元，每人獎狀 1 張。

註：主辦方得視參賽件數或作品水準，由評審委員決議並調整獲獎情形，名次件數得調整或從缺。

(三)主題式情境應用組：

1. 特優 (1 件)：獎金新台幣 8,000 元，每人獎狀 1 張。
2. 優選 (1 件)：獎金新台幣 5,000 元，每人獎狀 1 張。
3. 佳作 (2 件)：獎金新台幣 2,000 元，每人獎狀 1 張。

註：主辦方得視參賽件數或作品水準，由評審委員決議並調整獲獎情形，名次件數得調整或從缺。

## 九、注意事項

- (一)參賽作品需為參賽者/參賽隊伍自行開發、編制之創作，如有涉及智慧財產權侵害之情事者，經主辦單位確認後，相關法律責任由參賽者/參賽隊伍自行負責，並取消其參賽資格，如有得獎將追回獎項及獎金。
- (二)本競賽屬非營利且具有教育性質，若使用非原創素材時，須註明使用之素材來源，包括圖片（註明圖像光碟出版者、圖庫版權商、攝影者、出版商等）、音樂（註明音樂詞、曲作者、編曲者、演唱人、歌名及唱片發行公司）等相關資料。
- (三)各參賽作品之著作人格權，歸屬參賽隊伍個別擁有，但主辦單位擁有為推廣活動及教育目的之重製、修改、下載及公開展示等著作財產權權利。
- (四)後續視成果發表與推廣需求，主辦單位得邀請獲獎隊伍參加相關課程與活動。

## 十、本案經費來源由教育部高教深耕計畫經費項下支應。