

# 元智大學

## 110 學年度「VR/AR 教育應用創作競賽」實施辦法

### 壹、目的

VR/AR 為近幾年來廣受注目的新興科技，廣泛應用於娛樂、行銷及數位學習等各領域，為鼓勵學生創作完整 VR/AR 作品，讓學習不侷限於課堂上，特舉辦此競賽以鼓勵學生創作 VR/AR 相關作品，培養學生熟悉 VR/AR 技術並提出更多 VR/AR 應用。

### 貳、活動日程

- 一、公告日期：110 年 9 月 22 日
- 二、報名日期：110 年 9 月 22 日至 110 年 11 月 12 日
- 三、決賽(以展示實際作品方式進行)及頒獎：110 年 12 月 17 日

### 參、參加對象

- 一、凡大專院校學生，對 VR/AR 創作有興趣者，均得組隊報名參加本競賽活動。
- 二、每團隊成員人數為 1~6 名，並可邀請老師 1 名擔任團隊指導老師。
- 三、團隊報名後會進行初步篩選，通過初選的團隊須配合參加 110 年 12 月 17 日之決賽簡報及展示。

### 肆、競賽組別

本競賽為鼓勵團隊製作與教學相關的 VR/AR 作品，將競賽組別分為以下兩組，分別給獎：

- 一、**VR/AR 教學應用**：凡與大學校內課程相關或與教學應用相關的 VR/AR 作品均屬此列。
- 二、**其他**：其他 VR/AR 作品如遊戲等均屬此列。

### 伍、報名方式

- 一、備齊報名文件後，於報名期限內將文件寄至 [dan94104@gmail.com](mailto:dan94104@gmail.com)，逾期恕不受理。

### 陸、報名文件

- 一、團隊名稱及成員
- 二、競賽組別
- 三、作品概念說明：內容須包含作品發想及說明、作品特色及預期結果等，

形式可以 ppt 簡報檔或 word 檔或其他方式如影片等進行呈現

四、作品繳交時請將上述資訊轉成 pdf 檔繳交，如為影片檔則請將影片上傳 YouTube 之後將影片網址附於報名文件中。

#### 柒、 徵選方式

一、**初選**：評審委員就初選資料內容進行審查，審查內容包含：創新性、數位內容完整度、介面與功能完整性及技術難易度等。彙整評審委員意見後，挑選數組進入第二階段決賽。

二、**決賽**：參與決賽的團隊，需於決賽前一週製作展示影片並將影片上傳 youtube，之後將**網址及法律責任切結書**寄給承辦人員

**dan94104@gmail.com**，當天在決賽現場進行作品展示及簡報。評審委員將開會選出「特優」、「優等」、「佳作獎」與「入圍獎」。

#### 捌、 獎勵辦法

一、每一競賽組別設置特優獎一名、優等獎一名、佳作獎及入圍獎各若干名（各類獎項得從缺）。

二、得獎之團隊，由本校頒給獎狀，另頒給獎金；特優獎金新臺幣 20,000 元、優等獎金新臺幣 10,000 元、佳作獎金新臺幣 5,000 元，另有入圍獎金等以茲鼓勵。

#### 玖、 參賽注意事項

一、參賽作品嚴禁抄襲仿冒。參賽作品需為參賽者/參賽團隊之創作，如有涉及智慧財產權侵害之情事者，需自負一切法律責任，並取消其參賽資格，如有得獎，將追回獎項、獎牌、獎金。

二、本競賽屬非營利且具有教育性質，符合著作權法第六十五條「著作之合理使用，不構成著作財產權之侵害」。但為尊重著作權，請參賽者使用非原創素材時，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，歸屬參賽隊伍各別擁有，但主辦單位共同擁有為推廣活動及為教育目的重製、下載及公開展示等著作財產權權利。

四、參賽者及參賽作品應依比賽規則參與頒獎典禮、相關評選活動與展示，未參與則視同放棄獲獎資格。

五、所有入圍及獲獎獎項由評審委員視參賽作品水準議定，必要時得以「增設」或「從缺」調整名額，亦可由評審團決議更動獎項名稱。

#### 壹拾、 主辦單位

元智大學教務處 VR/AR 教學研究團隊