

2022年ITSA全國大專校院 程式設計極客挑戰賽

競賽須知

指導單位：教育部

教育部智慧創新跨域人才培育計畫推動中心

主辦單位：國立成功大學資訊工程學系(學習服務推動分項)

協辦單位：國立成功大學計算機與網路中心

2022年ITSA全國大專校院程式設計極客挑戰賽

重要時程表

活動	時程	備註
報名	111年6月1日(三)9:00至 111年9月23日(五)17:00止	請至競賽網站報名 https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/
初賽	111年10月1日(六)	地點： 各參賽隊伍指導教師指定之地點
初賽結果公布	111年10月14日(五)	將於競賽網站上公告
初賽結果複查	初賽結果公布後3個工作天內	
決賽	111年10月29日(六)	地點：國立成功大學
得獎名單公布	111年11月11日(五)	將於競賽網站上公告
決賽結果複查	決賽結果公布後3個工作天內	
頒獎典禮	111年12月16日(五)	將於競賽網站上公告

2022年 ITSA全國大專校院程式設計極客挑戰賽

競賽須知

壹、競賽目的

為推廣程式創作風氣、加強學生應用軟體設計能力，以培育跨域數位人才，特辦理本競賽。

貳、競賽類組

本競賽共分為二組。

組別	資訊系統與網頁設計應用組	互動多媒體設計與整合應用組
命題方向	以智慧電商平臺服務、網頁程式設計、資料庫之整合應用為主。 皆以中文命題。	以多媒體與數位內容、遊戲、人機介面設計與互動，互動體感設計之整合應用為主。 皆以中文命題。
使用軟體工具與語言	開發環境： Notepad++ 7.7.1、Brackets-1.14、Atom-1.40.1、Visual Studio Code-1.38.1、Node.js(14.16.1 LTS)、Bootstrap v4.6.0、jQuery(3.4.1.min) 伺服器軟體： xampp-windows-x64-7.3.9-0-VC15 (含 PHP-7.3.9、Apache 2.4.41、MariaDB 10.4.6、phpMyAdmin 4.9.0.1)。 可使用語言： Javascript、CSS、CSS3、HTML5、PHP7、SQL。	開發環境： Unity Hub (Unity 2020.3.x 與 2019.4.x 等 LTS 版) Blender-2.80 GIMP-2.10

參、報名方式

一、競賽網址：<https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/>

二、報名時間：111年6月1日(三)09:00至111年9月23日(五)17:00止。

三、參賽資格：

(一)全國大專校院學生(限大學部與專科部學生)對程式設計有興趣者，得在指導教師同意指導參賽後，組隊報名參賽。

(二)初賽(111年10月1日)與決賽(111年10月29日)當日須為大學部或專科部在校生身份。

四、報名流程：

(一)隊伍由指導教師1位與參賽學生1至2位組成。

(二)指導教師所推薦之隊伍數量不限，但每人每隊僅能報名1個競賽組別。

- (三) 請於報名期間內至「ITSA 全國大專校院程式設計極客挑戰賽」競賽網站(<https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/>)以團隊代表之電子信箱註冊，待確認通過信箱認證後，再登入填寫報名表。
- (四) 報名表資料填寫完成且確認無誤後，請下載及印出「指導教師同意暨參賽切結書」，並請指導教師親筆簽名或蓋章。
- (五) 指導教師同意暨參賽切結書完成簽名後，請掃描並轉檔成清晰可辨識之 PDF 檔，再行上傳至報名網站，方可完成報名。
- (六) 若資料填寫有誤，或欲更改隊員或指導教授時，可在報名期限截止前直接於本系統修正或刪除報名資料，並重新上傳「指導教師同意暨參賽切結書」。
- (七) 晉級決賽之隊伍，若欲異動參賽隊員，只准刪減，不得增加；且最晚須於決賽 5 天前，由團隊代表向主辦單位提出申請。逾期提出申請者，概不受理。因隊員更換引起之任何爭議，由指導教師負責。
- (八) 初賽不限制報名隊數。

肆、競賽流程

一、初賽

- (一) 競賽時間：111 年 10 月 1 日(六)上午 09:00 至 12:00。
- (二) 競賽地點：各參賽隊伍指導教師指定之地點。
- (三) 競賽方式：
 - 1. 採網路線上競賽方式進行，無須報到。
 - 2. 各組參賽隊伍於比賽時間到指導教師指定之地點，利用主辦單位提供之網站或 FTP 讀取題目，並於比賽時間內上傳作品至規定 FTP 伺服器即完成作答。
 - 3. 各隊文件時間以最後一個檔案上傳時的時間為準。
- (四) 命題方式：

競賽題目由主辦單位邀請專家學者組成命題委員會進行命題，題目的評分規則由評審預先擬定，並在題目中說明。
- (五) 評審方式：
 - 2. 以設計規格及完成度評比成績(各分項計分依題目中說明)。
 - 3. 將由評審委員依報名該組之隊伍數及初賽整體表現，由評審委員決定最後入選決賽之隊伍數量(N)。
 - 4. 若符合設計規格之隊伍數小於 N 隊，則全數錄取，不足額部分再依設計規格完成度遞增錄取。
 - 5. 若符合規格之隊伍數大於 N 隊，則將依題目內規定評分方式進行評分，若題目未規定評分方式，則依各隊繳交時間順序，先行繳交者優先錄取。

二、決賽

- (一) 競賽時間：111 年 10 月 29 日(六)下午 12:30 至 17:30。
12:30 至 13:15 報到+測試；13:30 至 17:30 正式競賽。
競賽時間為 4 小時；如遇特殊狀況，得延長或縮短競賽時間。

(二) 競賽地點：國立成功大學。

(三) 競賽方式：

1. 採現場實機競賽方式進行，各組參賽隊伍請依主辦單位規定地點及時間內至競賽地點報到。
2. 每隊可使用電腦 2 部，設備需於規定時間內測試完畢。
3. 各組參賽隊伍於比賽時間內，上傳作品至規定 FTP 伺服器即完成作答。
4. 各隊交件時間以最後一個檔案上傳時的時間為準。

(四) 命題方式：

競賽題目由主辦單位邀請專家學者組成命題委員會進行命題，題目的評分規則由評審預先擬定，並在題目中說明。

(五) 評審方式：

1. 各組分開評選獲獎隊伍。
2. 評審委員將對參賽隊伍所繳交之檔案進行相關驗證，確認其作品是否符合設計規定。
3. 評分將以完成題目所要求之設計規格為要件，將依評分結果擇優錄取；若有成績相同之隊伍，將依傳送時間之先後順序擇優錄取。

伍、獎勵方式

一、各組(含資訊系統與網頁設計應用組、互動多媒體設計與整合應用組)預計分別錄取：第一名 1 隊；第二名 1 隊；第三名 1 隊；佳作 5 隊。

(一) 第一名 1 隊：

獎金新臺幣伍萬元整、指導教師與每位隊員獎狀乙紙。

(二) 第二名 1 隊：

獎金新臺幣參萬元整、指導教師與每位隊員獎狀乙紙。

(三) 第三名 1 隊：

獎金新臺幣壹萬元整、指導教師與每位隊員獎狀乙紙。

(四) 佳作 5 隊：

每隊獎金新臺幣伍仟元整、指導教師與每位隊員獎狀乙紙。

二、晉級決賽且有確實出席決賽之隊伍，皆可獲入選決賽證明乙紙，入選決賽證明僅可於決賽當天報到時領取，且不得由他人代領(包含同隊隊友)。

三、依所得稅法之規定，競賽獎金須扣繳 10% 所得稅，並併入該年度綜合所得稅辦理結算申報。

四、得獎隊數與獎項數量，得視實際情況於獎金總額內進行調整，必要時得從缺或增加。

陸、注意事項

- 一、若有申訴事項，應於競賽後 3 個工作天內由指導教授提出，但對裁判的給分或判定不得提出申訴。
- 二、參賽隊伍如有任何破壞競賽秩序、違反競賽規則的行為，或團隊經人檢舉或告發相關代勞或抄襲之情事，且有具體事實者，得取消競賽資格，如已獲獎，則撤銷獲得之獎項，並追回獎金及獎狀。
- 三、如於競賽期間發生颱風、水災、地震等重大天然災害、法定傳染病疫情、空襲、火災等重大事故時，競賽是否照常舉行以主辦單位公告為主。競賽若順延舉行，將於競賽網站另行公告時程。
- 四、獲獎團隊有義務出席頒獎典禮。
- 五、競賽網站之最新消息也會一併發布於競賽 Facebook 粉絲團
<https://www.facebook.com/itsageekcontest/>。
- 六、本作業須知如有未盡事宜，得隨時修正之，並公告於競賽網站 <https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/>。

柒、活動時程

- 一、線上報名：111 年 6 月 1 日(三)09:00 至 111 年 9 月 23 日(五)17:00 止。
- 二、初賽：111 年 10 月 1 日(六) 09:00 至 12:00 於各參賽隊伍指導教師指定之地點，採線上方式進行。
- 三、初賽結果公布：111 年 10 月 14 日(五)。
- 四、初賽複查時間：初賽結果公布後 3 個工作天內。
- 五、決賽：111 年 10 月 29 日(六)12:30 至 17:30 於國立成功大學舉辦。
- 六、決賽成績及得獎名單公布：111 年 11 月 11 日(五)。
- 七、決賽複查時間：決賽結果公布後 3 個工作天內。
- 八、頒獎典禮日期：111 年 12 月 16 日(五)。

捌、聯絡方式

聯絡人：葉姿吟小姐、鄭嘉和先生

電話：(06) 2757575 分機 62520 轉 1005

Email：itsageekcontest@gmail.com

地址：701 臺南市大學路 1 號 國立成功大學資訊工程學系 10 樓 65A05 室

附件、競賽時程與重要事項

一、初賽

初賽時程表

活動	時程
寄送 FTP 帳號與密碼	111 年 9 月 27 日(二)至 110 年 9 月 29 日(四)
賽前測試	111 年 9 月 29 日(四) 10:00 至 9 月 30 日(五) 18:00
競賽開始	111 年 10 月 1 日(六) 09:00 至 12:00

- (一) 主辦單位會於初賽當週賽前，陸續寄送一組帳號與密碼至報名隊伍 Email，該組帳號為繳交競賽作品之 FTP 帳號；若參賽者未在比賽前兩天收到，可至競賽報名網站登入查詢。
- (二) 111 年 9 月 29 日(四)10:00 至 9 月 30 日(五)18:00 時止，將於競賽網站最新消息公告初賽繳交作品之方法，並開始讓參賽者連線測試。請務必進行連線測試，以免比賽當日無法連線導致權益受損。
- (三) 競賽題目將於比賽當日(10/1)上午 09:00 公告，請參賽團隊至競賽網站之最新消息處進行下載。檔案為 ZIP 檔；題目為 PDF 檔，請參賽者事先安裝對應軟體。
- (四) 競賽當日如有突發訊息，會公告於競賽網站之最新消息，請於競賽當日密切注意。

二、決賽

決賽時程表-111 年 10 月 29 日(六)

活動	時間	備註
報到 競賽設備與軟體測試	12:30~13:15	1. 參賽者報到完成即可進入考場進行賽前測試。 2. 報到時間於 13:10 截止，逾時不受理報到。
測試結束 參賽者離場等待入場	13:15~13:25	1. 賽前測試結束，請參賽者離開考場，待電腦重新開機後再次入場。 2. 於考場外再次進行身分查驗。
參賽者入場	13:25~13:30	依報到證明入場。
競賽開始	13:30~17:30	請遵守試場規則。

(一) 競賽環境：

組別	資訊系統與網頁設計應用組	互動多媒體設計與整合應用組
作業系統	Windows 10 x64 教育版	
瀏覽器	Chrome 77.0.3865.90 (64 位元)	
FTP 軟體	WinSCP-5.15.4、FileZilla-3.45.1	
使用軟體工具與語言	開發環境： Notepad++ 7.7.1、Brackets-1.14、 Atom-1.40.1、Visual Studio Code-1.38.1、 Node.js(14.16.1 LTS)、Bootstrap v4.6.0、 jQuery(3.4.1.min)	開發環境： Unity Hub (Unity 2020.3.x 與 2019.4.x 等 LTS 版) Blender-2.80 GIMP-2.10

	伺服器軟體： xampp-windows-x64-7.3.9-0-VC15 (含 PHP-7.3.9、Apache 2.4.41、MariaDB 10.4.6、phpMyAdmin 4.9.0.1)。	
	可使用語言： Javascript、CSS、CSS3、HTML5、 PHP7、SQL。	
備註	無法使用對外網路。	Unity 須登入帳號，請參賽者自行準備。可連上網路供搜尋素材等，不可使用任何通訊及社群軟體。

- (二) 晉級決賽名單將公布於競賽網站上，並於公布後 4 天內寄信通知晉級決賽之隊伍。
(三) 比賽題目、FTP 帳號與密碼，FTP 伺服器位置與繳交方式將於比賽當日公布。
(四) 各團隊須於比賽截止時間前將設計檔案傳送至指定的檔案傳送點。各組交件時間以最後一個檔案上傳時的時間為準。

三、決賽試場規則

- (一) 參賽者於報到時須示本人雙證件(學生證+含照片之有效身份證件正本)，以便工作人員核對參賽者身份；經查核與考生報名資料不符者，則不得入場考試。競賽期間請將學生證置放於電腦桌上供主辦單位檢核。
(二) 比賽開始後，遲到 20 分鐘者不得進場。
(三) 競賽現場不提供列印/影印服務，參賽隊伍可自行攜帶所需的紙本參考資料(影印、筆記、書本等紙本，不限數量)。惟競賽期間不得傳遞任何資料予他組參賽人員。
(四) 嚴禁攜帶及使用筆記型電腦、計算機、電子字典等相關電子產品、，以及隨身碟、行動硬碟等電腦週邊儲存裝置。行動電話及電子穿戴式裝置(包含智慧型手錶、智慧型手環、智慧型眼鏡等)必須關閉電源並放置於隨身包包內，測驗開始後至監試人員宣布離開試場前，皆不得發出任何聲響(包含震動)，違者取消參賽資格。
(五) 參賽隊伍除了與同隊隊員交談(請務必小聲研討，以不影響其他隊伍為原則)，或經由承辦單位指定之工作人員及系統維修人員請教系統相關問題(如系統錯誤訊息等)外，不得與其他人員或不同隊之參賽隊員互相觀看研討，違者取消參賽資格。
(六) 在競賽進行中，參賽者若需飲水或如廁，經工作人員登記同意後，方可暫時離開試場。競賽期間進出試場者，皆須攜帶競賽識別證以供核對身分。惟每間試場一次只能 1 位參賽者離開試場，且不得與他人研討試題。要再次進入試場前，亦須告知工作人員。
(七) 為因應嚴重特殊傳染性疾病之發生，主辦單位得配合政府相關規定或疫情發展狀況採取對應防疫措施，各隊伍應隨時注意主辦單位公告資訊並遵守相關規定，如有違規之情事經勸阻無效者，將取消入場及競賽資格，以維護公共衛生安全。

四、決賽試場交通資訊

- (一) 競賽地點：國立成功大學成功校區資訊大樓(計算機與網路中心)。
(二) 交通方式

1. 搭乘火車

於臺南火車站下車後，自後站出口(大學路)，沿大學路經本校光復校區，過勝利路即可到達成功校區。

2. 搭乘高鐵

(1) 搭乘台灣高鐵抵臺南站者，可至高鐵臺南站二樓轉乘通廊或一樓大廳 1 號出口前往臺鐵沙崙站搭乘臺鐵區間車前往臺南火車站，約 30 分鐘一班車，20 分鐘可到達臺南火車站。

(2) 於臺南火車站下車後，自後站出口(大學路)，沿大學路經本校光復校區，過勝利路即可到達成功校區。

(三) 國立成功大學成功校區平面圖：

