

# 2021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

## 2021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	110 年 6 月 1 日(二)9:00 至 110 年 9 月 17 日(五)17:00 止	請至競賽網站報名 <a href="https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/">https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/</a>
初賽	110 年 10 月 2 日(六)	地點： 各參賽隊伍指導教師指定之地點
初賽結果 公布	暫定於 110 年 10 月 13 日(三)	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	110 年 10 月 30 日(六)	地點：國立成功大學
得獎名單 公布	暫定於 110 年 11 月 12 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	暫定於 110 年 12 月	將於競賽網站上公告

# 2021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)	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。	

### 參、報名方式

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

二、報名時間：110 年 6 月 1 日(二)09:00 至 110 年 9 月 17 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(110 年 10 月 2 日)與決賽(110 年 10 月 30 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：110 年 10 月 2 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. 各隊交件時間以最後 1 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：110 年 10 月 30 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 1 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：110 年 6 月 1 日(二)09:00 至 110 年 9 月 17 日(五)17:00 止。
- 二、初賽：110 年 10 月 2 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：110 年 10 月 13 日(三)(暫定)。
- 四、初賽複查時間：初賽結果公布後 3 個工作天內。
- 五、決賽：110 年 10 月 30 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：110 年 11 月 12 日(五)(暫定)。
- 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：暫定於 110 年 12 月。

## 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](mailto: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(※暫定，以競賽網站最新消息公告為主)

活動	時程
寄送 FTP 帳號與密碼	110 年 9 月 27 日(一)至 110 年 9 月 29 日(三)
賽前測試	110 年 9 月 30 日(四) 10:00 至 18:00
競賽開始	110 年 10 月 2 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) 比賽前二日(9/30)上午 10:00 至下午 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(10/2)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(※暫定，以競賽網站最新消息公告為主)

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 1 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：

