

臺北市 108 學年度國民中學技藝教育課程技藝競賽 電子競技職種實施計畫

壹、依據

臺北市 108 學年度國民中學技藝教育課程技藝競賽實施計畫辦理。

貳、目的

- 一、加強學生學習動機與興趣，增進學習成效及提昇技能水準。
- 二、藉由國中技藝教育課程技藝競賽活動，相互觀摩、分享教學經驗，提昇教學品質。
- 三、競賽成績優異學生，依技藝技能優良學生甄審入學高級中等學校專業群科，擴大學生進路發展管道，吸引更多具實作性向的國中學生參與。

參、辦理單位

- 一、指導單位：教育部
- 二、主辦單位：臺北市政府教育局(簡稱教育局)
- 三、承辦單位：臺北市立松山高級工農職業學校(簡稱松山工農)
- 四、協辦單位：臺北市育達高級商業家事職業學校(簡稱育達高職)

肆、競賽職群職種

商管職群電子競技職種。

伍、報名對象

- 一、凡選讀 108 學年度該職群合作式技藝教育課程或技藝教育專班之國中九年級學生得報名參加，由辦理技藝教育課程之高中職校自行辦理初賽後，擇優選拔選手推薦參賽。
- 二、第 1、2 學期選讀不同職群，且皆被推薦為參賽選手者，由選手擇一職群參賽。

陸、報名日期

- 一、第 1 學期參賽選手推薦報名日期：109 年 1 月 7 日(二)至 1 月 9 日(四)。
- 二、第 2 學期參賽選手推薦報名日期：109 年 3 月 17 日(二)至 3 月 19 日(四)。

柒、報名方式

- 一、由辦理技藝教育課程之高中職校，依推薦報名額度向承辦單位報名。
- 二、請協辦學校至【臺北市國中技藝競賽報名系統】
(<http://192.192.135.61/bing/goweb2/include/index.php>)網站報名。
- 三、每生以報名一職群一主題為限，重複報名者取消參賽資格及獲獎獎項。

四、為避免出現重複報名之選手，請各協辦單位向選手就讀之國中再次確認。

捌、競賽內容

一、競賽內容應含學、術科，學科部分佔 20%，內容以職群概論為主；術科部分佔 80%，依教育局公布職群課程架構表職群主題為主。

二、競賽試題：學、術科採題庫方式命題並公布於【臺北市國中技藝競賽】網站 (<http://cweb.saihs.edu.tw/web/skillcompetition/default.asp>)。

玖、競賽日期

109 年 4 月 24 日(星期五)。

拾、命題及監評委員

一、由育達高職聘請學科及術科命題委員各 1 位，監評委員 5 位，並由松山工農彙整陳報教育局核備。

二、監評標準：由監評委員依實作狀況訂定之，並依參賽學生總成績之高低順序排定名次錄取。

拾壹、錄取方式

得獎人數以該職群或主題參賽人數 30% 為上限(小數點以下無條件進位)，其獎項分為第 1~6 名，各 1 名，共 6 名及佳作(若干名)。

拾貳、成績公告相關事宜

一、競賽成績經教育局核定後，於 109 年 5 月 1 日(五)10:00 後，公告於臺北市國中技藝競賽網站。

二、選手如對成績有異議，請於公告當日下午 16:00 前由國中學校以書面傳真(Fax：2723-7995)向承辦單位提出，再委請該職群協辦單位處理，逾期不予受理。

拾參、頒獎表揚

由松山工農統籌辦理。

拾肆、獎勵

一、學生：參與競賽獲獎學生，由教育局頒發獎狀以資鼓勵，於獎狀內註記職群名稱及獲得名次。可輔導分發升讀高中職實用技能學程，或透過「技藝技能優良學生甄審入學高級中等學校專業群科」進入技術型高中或普通型高中附設職業類科就讀。

二、指導教師：凡學生榮獲第 1 名至第 6 名的指導教師(以報名單上之教師為準，每生指導老師至多 2 位)，由教育局頒發獎狀並敘嘉獎 1 次(以不重複為原則)，以資鼓勵。

拾伍、經費

教育部補助經費及教育局編列預算支應。

拾陸、參賽須知

一、競賽分學、術科

(一)術科 1 題目為遊戲角色設計，佔總成績 50%。

(二)術科 2 題目為線上賽傳說對決中路單挑，共佔總成績 50%。

(三)術科 1 測試時間：10:00~12:00。

遊戲角色設計

評分表準:創意性(原創獨特性) 30% 主題性(角色概念、故事與世界觀設定) 30% 技術性(作品風格、表現技法) 40%

(四)術科 2 測試時間：(線上邀賽方式會由裁判公告上線時間及房號)

線上賽傳說對決(中路單挑) 30 分鐘分不出勝負由殺敵數決定勝負(根據參賽人數決定比賽場次)

第一輪比賽抽籤決定 比賽時間 30 分鐘(第一輪輸的成績為 60 分)

第二輪比賽抽籤決定 比賽時間 30 分鐘(第二輪輸的成績為 70 分)

第三輪比賽抽籤決定 比賽時間 30 分鐘(第三輪輸的成績為 80 分)

第四輪比賽抽籤決定 比賽時間 30 分鐘(第四輪輸的成績為 90 分)

第五輪比賽抽籤決定 比賽時間 30 分鐘(第五輪輸的成績為 100 分)

二、選手報到時間：9:00~10:00；報到地點：育達高職綜合大樓 5 樓禮堂。

三、選手請於規定時間報到，競賽開始時間逾 10 分鐘仍未到場者，取消參賽資格。

四、競賽當日流程詳如附件。

五、參賽學生請攜帶學生證備查。

拾柒、競賽規則

一、參加競賽學生請穿著各國中校服。

二、術科 1 競賽使用工具不限，限用手繪表現技法，色彩不拘，不可攜帶參考圖片或裱貼物件於插畫紙板上。試場內可使用材料及工具列示如下：(一)學生自備：上色工具及製圖工具由學生自備。(二)協辦單位提供：八開插畫紙板。(三)其他材料及工具一律禁止攜入試場使用。

三、術科 2 傳說對決競賽為線上邀賽，由育達高職統籌準備。

四、術科 2 傳說對決，如果勝負無法分出由裁判裁決。

四、競賽期間參加競賽學生，如有下列情形者，依照規定予以扣分：

(一)傳遞、夾帶、窺視他人操作或與他人談話者，均分別扣總成績 20 分。

(二)未經監評委員許可，擅自離開或變動作業位置者，分別扣總成績 20 分。

(三)行動電話、呼叫器等通訊器材必須關機且須放置於教室前後方，不得隨身攜帶，若經監評人員發現，則扣該科分數 10 分。

(四)其它情事，經監評委員共同認定者，應予扣分。

(五)違反考場規則情節重大者，經監評委員認定，得令其出場，取消競賽資格。

五、競賽時間截止，即停止作業，否則不予計分。試題及競賽場地供應之工具、物品與材料等，均不得攜出場外。

拾捌、命題規範

項目	命題範圍	測驗題型	測驗時間	成績比例	備註
術科 1	角色設計 公告命題題目	角色三視圖 繪製(需上色)	120 分鐘	50%	題型公告
術科 2	傳說對決 (中路淘汰賽)	線上比賽	150 分鐘	50%	比賽辦法公告

拾玖、本計畫奉教育局核定後實施。

附件 **商管** 職群 **電子電競** 職種競賽當日流程

時間	項目	備註
9:00~9:30 (30分)	選手報到	地點： 本校綜合大樓 5樓禮堂 (攜帶學生證備查)
9:30~10:00 (30分)	術科 1 準備時間	地點:綜 302 教室
10:00~12:00 (120分)	術科 1 遊戲角色設計	地點: 綜 302 教室
12:00~13:00 (60分)	午餐	本校提供
13:10~13:30 (40分)	術科 2(裁判會說明線上邀賽方式) 準備時間	地點：綜 302 教室
13:30~16:40 (190分)	線上傳說對決中路賽	比賽放式線上邀賽

臺北市 108 學年度國中技藝競賽**商管**職群**電子電競**職種術科 1 試題

表現主題：傳說對決遊戲角色設計

術科題庫（一） 表現主題：傳說對決遊戲角色設計

一、 試題說明:

請根據傳說對決官網 <https://moba.garena.tw/game/heroes> 拉維爾英雄進行設計外型及武器造型，請運用可上色工具進行繪製。

二、 內容主題:

(一)請將上述角色設計重點，表現預期成品。

(二)表現：造形以寫實或簡化手法表現均可

三、 製作規格與要求:

(一)尺寸：十六開，直式(非直式扣 5 分)

(二)畫面限平面技法表現，色彩及繪製媒材不限(不合規定之表現技法如裱貼、半立體等扣 1-5 分)

臺北市 108 學年度國中技藝競賽**商管**職群**電子電競**職種術科 1 試題

表現主題：傳說對決遊戲角色設計

術科題庫（二） 表現主題：傳說對決遊戲角色設計

二、 試題說明:

請根據傳說對決官網 <https://moba.garena.tw/game/heroes> 安格列英雄進行設計外型及武器造型，請運用可上色工具進行繪製。

二、內容主題:

(一)請將上述角色設計重點，表現預期成品。

(二)表現：造形以寫實或簡化手法表現均可

三、製作規格與要求:

(一)尺寸：十六開，直式(非直式扣 5 分)

(二)畫面限平面技法表現，色彩及繪製媒材不限(不合規定之表現技法如裱貼、半立體等扣 1-5 分)

臺北市 108 學年度國中技藝競賽**商管**職群**電子電競**職種術科 1 試題

表現主題：傳說對決遊戲角色設計

術科題庫（三） 表現主題：傳說對決遊戲角色設計

三、 試題說明:

請根據傳說對決官網 <https://moba.garena.tw/game/heroes> 奇羅英雄進行設計外型及武器造型，請運用可上色工具進行繪製。

二、內容主題:

(一)請將上述角色設計重點，表現預期成品。

(二)表現：造形以寫實或簡化手法表現均可

三、製作規格與要求:

(一)尺寸：十六開，直式(非直式扣 5 分)

(二)畫面限平面技法表現，色彩及繪製媒材不限(不合規定之表現技法如裱貼、半立體等扣 1-5 分)