

2024 樂齡盃

數位國民資訊生活大挑戰

附件一樂青組繳件資料

主辦單位：財團法人資訊工業策進會

協辦單位：國立臺灣師範大學、

臺北市政府資訊局

合作單位：台灣老大人活力發展協會

中華民國 113 年 3 月 27 日

附件 1-1

樂青組報名總表

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱		參與最強趣味腦力	
		<input type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
參賽者一 (主要聯絡窗口)			
參賽者二			
參賽者三			
參賽者四			
參賽者五			
參賽者六			

※每參賽團隊填具一份。參賽者一為主要聯絡窗口。

※參賽者最少 2 位。

※青年最多二位，總青年人數不可超過團隊一半，如隊伍只有二位參賽者，只能一位青年參與。

附件 1-2

樂青組個人報名表

※請依報名總表參賽者順序依次填寫

團隊名稱		作品名稱	
影片主題 (擇一即可)	<input type="checkbox"/> 時光旅行：編織故事 <input type="checkbox"/> 遊玩樂趣：展現活力 <input type="checkbox"/> 探索冒險：突破界線		
參賽者一姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
日期： 年 月 日			
參賽者二姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
日期： 年 月 日			

參賽者三姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
日期： 年 月 日			
參賽者四姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
日期： 年 月 日			

參賽者五姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
日期： 年 月 日			
參賽者六姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
日期： 年 月 日			

2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰切結書

立書人_____已詳閱「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」簡章_樂青組趣味短影音短片競賽辦法及相關規定：

- 一、 茲切結所提設計企畫書及參賽作品(以下合稱參賽內容)乃係立書人等原創並未抄襲他人或代筆之情形，如有不法行為，立書人應自負法律責任，不得異議。
- 二、 立書人等保證擁有或有權使用參賽內容之智慧財產權，並保證參賽內容不侵害任何人之智慧財產權。若因立書人之參賽內容侵害他人之智慧財產權而導致第三人得以對主辦單位求償或主辦單位之權益因而受損，立書人等願負一切賠償責任。經認定屬實，將一律取消參賽資格，如有獲獎，主辦單位得追回獎金、獎座及獎狀等。
- 三、 所有參賽作品概不退還。
- 四、 立書人皆已研讀競賽簡章，並充分瞭解並願意完全遵守本競賽之各項規定及條款要求。
- 五、 立書人同意將參賽作品之著作財產權獨家授權主辦單位，不得自行下架及竄改，如有違反者，取消得獎資格並追回獎金及獎狀。

立書人簽章

中華民國 年 月 日

附件 1-4

財團法人資訊工業策進會

肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供條款

版本:P-CV24020074-2-DEI

立同意書人_____同意財團法人資訊工業策進會(以下簡稱資策會)為辦理【「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」競賽】(下稱「2024 樂齡盃」)活動而自由使用立同意書人之肖像，承諾不對資策會行使肖像權；在活動過程中所提供之著作(包括但不限於圖片、影像、文字說明等相關資料)依下列授權條款授權予資策會使用，並同意對資策會不行使著作人格權；並同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料；立同意書人並同意資策會就取得之肖像權與著作財產權權利得無償再授權第三人，特此承諾遵守下列條款：

壹、肖像權授權部分

一、授權標的及授權方式：

立同意書人同意授權資策會辦理、執行 2024 樂齡盃相關之業務、活動、會議、計畫等過程中拍照、錄音/影、修飾、使用、公開播送、公開傳輸、公開上映及公開展示立同意書人肖像之權利，並同意資策會得於包括但不限於電影、電視、網路串流平台、社群媒體及將來發明之附著或傳播媒介等方式進行利用。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償授權。

貳、著作財產權授權部分

一、授權標的：

立同意書人於 2024 樂齡盃活動過程中提供之參賽作品及相關資料。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償獨家授權、無償再授權。

著作權聲明與保證：立同意書人擔保本著作係其原創性著作，且未侵害任何第三人之智慧財產權。如本著作有利用他人之著作，立同意書人保證已取得他人之同意或授權，並有授權資策會依本同意書內容使用之權利，如有因違反本同意書致資策會受有損害，立同意書人應負所有賠償責任(包括但不限於律師費、訴訟費用、和解金、賠償金等)。

四、立同意書人同意下列事項：

(一)獨家授權資策會授權標的之重製權、改作權、編輯權、公開口述權、公開播送權、公開上映權、公開演出權、公開傳輸權、散布權、出租權、編輯權等著作權法之權利。

(二)不對資策會行使著作人格權。

參、蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供部分

一、蒐集目的及類別

資策會因辦理 2024 樂齡盃活動及供資策會用於內部行政管理、陳報主管機關或其他合於

資策會捐助章程所定業務、寄送資策會或相關活動訊息之蒐集目的，而需獲取您下列個人資料類別：臉部位影像、姓名、性別、出生年月日、身分證字號、手機、通訊地址、電子信箱、學校/單位。

※您日後如不願再收到資策會所寄送之訊息，可於收到前述訊息時，直接點選訊息內拒絕接受之連結。

二、個人資料利用之期間、地區、對象及方式

除涉及國際業務或活動外，您的個人資料僅供資策會於中華民國領域、在前述蒐集目的之必要範圍內，以合理方式利用至蒐集目的消失為止。

三、當事人權利

您可依前述業務、活動所定規則或依資策會網站 (<https://www.iii.org.tw/>)「個資當事人行使權利專頁」公告方式向資策會行使下列權利：

- (一) 查詢或請求閱覽。
- (二) 請求製給複製本。
- (三) 請求補充或更正。
- (四) 請求停止蒐集、處理及利用。
- (五) 請求刪除您的個人資料。

四、不提供個人資料之權益影響

若您未提供正確或不提供個人資料，資策會將無法為您提供蒐集目的之相關服務。

五、您瞭解此一同意書符合個人資料保護法及相關法規之要求，且同意資策會留存此同意書，供日後取出查驗。

個人資料之同意提供：

- 一、本人已充分獲知且已瞭解上述資策會告知事項。
- 二、本人同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料。

立同意書人：(簽名)

身分證字號：

戶籍地址：

中華民國 年 月 日

附件 1-5

樂青組繳交報名資料檢核表

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱		主要聯絡窗口	
附件	繳交文件	注意事項	已完成 (✓)
1-1	報名總表	每參賽團隊填具一份	
1-2	報名表	每位參賽者皆需填具 附件 1-2 至附件 1-4 ，並以團隊為單位在報名截止日前郵遞至主辦方，如未寄回將視為未報名成功。	
1-3	切結書		
1-4	肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書		

※請檢查報名繳交資料有無遺漏，並在報名截止日前寄到以下地址。
(以郵戳日期為準)

主辦方聯絡方式：

財團法人資訊工業策進會數位教育研究所

聯絡人：(02) 6631-6662 蔡小姐 valistsai@iii.org.tw

(02) 6631-6614 黃小姐 alicehuang@iii.org.tw

聯絡地址：106 臺北市大安區信義路三段 153 號 11 樓

2024 樂齡盃

數位國民資訊生活大挑戰

附件二樂齡組繳件資料

主辦單位：財團法人資訊工業策進會

協辦單位：國立臺灣師範大學、

臺北市政府資訊局

合作單位：台灣老大人活力發展協會

中華民國 113 年 3 月 27 日

附件 2-1

樂齡組個人報名表

作品名稱		參賽者姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號			
手機					
通訊地址					
電子信箱					
學校/單位					
日期： 年 月 日					

2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰切結書

立書人_____已詳閱「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」簡章_樂齡組長輩圖爭霸戰競賽辦法及相關規定：

- 一、 茲切結所提設計企畫書及參賽作品(以下合稱參賽內容)乃係立書人等原創並未抄襲他人或代筆之情形，如有不法行為，立書人應自負法律責任，不得異議。
- 二、 立書人等保證擁有或有權使用參賽內容之智慧財產權，並保證參賽內容不侵害任何人之智慧財產權。若因立書人之參賽內容侵害他人之智慧財產權而導致第三人得以對主辦單位求償或主辦單位之權益因而受損，立書人等願負一切賠償責任。經認定屬實，將一律取消參賽資格，如有獲獎，主辦單位得追回獎金、獎座及獎狀等。
- 三、 所有參賽作品概不退還。
- 四、 立書人皆已研讀競賽簡章，並充分瞭解並願意完全遵守本競賽之各項規定及條款要求。
- 五、 立書人同意將參賽作品之著作財產權讓與主辦單位，不得自行下架及竄改，如有違反者，取消得獎資格並追回獎金及獎狀。

立書人簽章：

中華民國 年 月 日

附件 2-3

財團法人資訊工業策進會

肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供條款

版本:P- CV24030163-1-DEI

立同意書人_____同意財團法人資訊工業策進會(以下簡稱資策會)為辦理【「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」競賽】(下稱「2024 樂齡盃」)活動而自由使用立同意書人之肖像，承諾不對資策會行使肖像權；在活動過程中所提供之著作(包括但不限於圖片、影像、文字說明等相關資料)依下列授權條款授權予資策會使用，並同意對資策會不行使著作人格權；並同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料；立同意書人並同意資策會就取得之肖像權與著作財產權權利得無償再授權第三人，特此承諾遵守下列條款：

壹、肖像權授權部分

一、授權標的及授權方式：

立同意書人同意授權資策會辦理、執行 2024 樂齡盃相關之業務、活動、會議、計畫等過程中拍照、錄音/影、修飾、使用、公開播送、公開傳輸、公開上映及公開展示立同意書人肖像之權利，並同意資策會得於包括但不限於電影、電視、網路串流平台、社群媒體及將來發明之附著或傳播媒介等方式進行利用。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償授權。

貳、著作財產權授權部分

一、授權標的：

立同意書人於2024樂齡盃活動過程中提供之參賽作品及相關資料。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償獨家授權、無償再授權。

四、著作權聲明與保證：立同意書人擔保本著作係其原創性著作，且未侵害任何第三人之智慧財產權。如本著作有利用他人之著作，立同意書人保證已取得他人之同意或授權，並有授權資策會依本同意書內容使用之權利，如有因違反本同意書致資策會受有損害，立同意書人應負所有賠償責任(包括但不限於律師費、訴訟費用、和解金、賠償金等)。

五、立同意書人同意下列事項：

(一)獨家授權資策會授權標的之重製權、改作權、編輯權、公開口述權、公開播送權、公開上映權、公開演出權、公開傳輸權、散布權、出租權、編輯權等著作權法之權利。

(二)不對資策會行使著作人格權。

參、蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供部分

一、蒐集目的及類別

資策會因辦理 2024 樂齡盃活動及供資策會用於內部行政管理、陳報主管機關或其他合於資策會捐助章程所定業務、寄送資策會或相關活動訊息之蒐集目的，而需獲取您下列個人資料類別：**臉部影像、姓名、性別、出生年月日、身分證字號、手機、通訊地址、電子信箱、學校/單位。**

※您日後如不願再收到資策會所寄送之訊息，可於收到前述訊息時，直接點選訊息內拒絕接受之連結。

二、個人資料利用之期間、地區、對象及方式

除涉及國際業務或活動外，您的個人資料僅供資策會於中華民國領域、在前述蒐集目的之必要範圍內，以合理方式利用至蒐集目的消失為止。

三、當事人權利

您可依前述業務、活動所定規則或依資策會網站 (<https://www.iii.org.tw/>)「個資當事人行使權利專頁」公告方式向資策會行使下列權利：

- (一) 查詢或請求閱覽。
- (二) 請求製給複製本。
- (三) 請求補充或更正。
- (四) 請求停止蒐集、處理及利用。
- (五) 請求刪除您的個人資料。

四、不提供個人資料之權益影響

若您未提供正確或不提供個人資料，資策會將無法為您提供蒐集目的之相關服務。

五、您瞭解此一同意書符合個人資料保護法及相關法規之要求，且同意資策會留存此同意書，供日後取出查驗。

個人資料之同意提供：

- 一、本人已充分獲知且已瞭解上述資策會告知事項。
- 二、本人同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料。

立同意書人：(簽名)

身分證字號：

戶籍地址：

中華民國 年 月 日

附件 2-4

樂齡組繳交報名資料檢核表

作品名稱		參賽者姓名	
附件	繳交文件	注意事項	已完成 (✓)
2-1	報名表	皆需填具 附件 2-1 至附件 2-3 ，並於報名截止日前郵遞至主辦方，如未寄回將視為未報名成功。	
2-2	切結書		
2-3	肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書		

※請檢查報名繳交資料有無遺漏，並在報名截止日前寄到以下地址。
(以郵戳日期為準)

主辦方聯絡方式：

財團法人資訊工業策進會數位教育研究所

聯絡人：(02) 6631-6662 蔡小姐 valistsai@iii.org.tw

(02) 6631-6614 黃小姐 alicehuang@iii.org.tw

聯絡地址：106 臺北市大安區信義路三段 153 號 11 樓

2024 樂齡盃
數位國民資訊生活大挑戰
附件三學生組繳件資料

主辦單位：財團法人資訊工業策進會
協辦單位：國立臺灣師範大學、
臺北市政府資訊局
合作單位：台灣老大人活力發展協會

中華民國 113 年 3 月 27 日

附件 3-1

學生組報名總表

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱			
參賽者一 (主要聯絡窗口)			
參賽者二			
參賽者三			
參賽者四			
參賽者五			

※每參賽團隊只須填具一份，參賽者一為主要聯絡窗口。

※組別分為高中職組及大專校院組，學生不得跨組報名及領獎。

附件 3-2

學生組個人資料表

高中職組 大專校院組 **※請依報名總表參賽者順序依次填寫**

團隊名稱		作品名稱	
認知八腦力 (任選一力)	<input type="checkbox"/> 記憶力 <input type="checkbox"/> 專注力 <input type="checkbox"/> 執行力 <input type="checkbox"/> 語言力 <input type="checkbox"/> 定向力 <input type="checkbox"/> 精細動作 <input type="checkbox"/> 問題解決 <input type="checkbox"/> 視覺空間		
參賽者一姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者二姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者三姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者四姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者五姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

附件 3-3

2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰切結書

立書人_____已詳閱「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」簡章_學生組遊戲創意大對決競賽辦法及相關規定：

- 一、 茲切結所提設計企畫書及參賽作品(以下合稱參賽內容)乃係立書人等原創並未抄襲他人或代筆之情形，如有不法行為，立書人應自負法律責任，不得異議。
- 二、 立書人等保證擁有或有權使用參賽內容之智慧財產權，並保證參賽內容不侵害任何人之智慧財產權。若因立書人之參賽內容侵害他人之智慧財產權而導致第三人得以對主辦單位求償或主辦單位之權益因而受損，立書人等願負一切賠償責任。經認定屬實，將一律取消參賽資格，如有獲獎，主辦單位得追回獎金、獎座及獎狀等。
- 三、 所有參賽作品概不退還。
- 四、 立書人皆已研讀競賽簡章，並充分瞭解並願意完全遵守本競賽之各項規定及條款要求。
- 五、 立書人同意將參賽作品之著作財產權獨家授權主辦單位，不得自行下架及竄改，如有違反者，取消得獎資格並追回獎金及獎狀。

立書人簽章

法定代理人簽名：

※參賽者為 18 歲以下未成年人，法定代理人(父母)亦須簽名。

中華民國 年 月 日

附件 3-4

財團法人資訊工業策進會

肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供條款

版本:P-CV24020075-2-DEI

立同意書人_____同意財團法人資訊工業策進會(以下簡稱資策會)為辦理【「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」競賽】(下稱「2024 樂齡盃」)活動而自由使用立同意書人之肖像，承諾不對資策會行使肖像權；在活動過程中所提供之著作(包括但不限於圖片、影像、文字說明等相關資料)依下列授權條款授權予資策會使用，並同意對資策會不行使著作人格權；並同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料；立同意書人並同意資策會就取得之肖像權與著作財產權權利得無償再授權第三人，特此承諾遵守下列條款：

壹、肖像權授權部分

一、授權標的及授權方式：

立同意書人同意授權資策會辦理、執行 2024 樂齡盃相關之業務、活動、會議、計畫等過程中拍照、錄音/影、修飾、使用、公開播送、公開傳輸、公開上映及公開展示立同意書人肖像之權利，並同意資策會得於包括但不限於電影、電視、網路串流平台、社群媒體及將來發明之附著或傳播媒介等方式進行利用。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償授權。

貳、著作財產權授權部分

一、授權標的：

立同意書人於2024樂齡盃活動過程中提供之參賽作品及相關資料。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償獨家授權、無償再授權。

四、著作權聲明與保證：立同意書人擔保本著作係其原創性著作，且未侵害任何第三人之智慧財產權。如本著作有利用他人之著作，立同意書人保證已取得他人之同意或授權，並有授權資策會依本同意書內容使用之權利，如有因違反本同意書致資策會受有損害，立同意書人應負所有賠償責任(包括但不限於律師費、訴訟費用、和解金、賠償金等)。

五、立同意書人同意下列事項：

(一)獨家授權資策會授權標的之重製權、改作權、編輯權、公開口述權、公開播送權、公開上映權、公開演出權、公開傳輸權、散布權、出租權、編輯權等著作權法之權利。

(二)不對資策會行使著作人格權。

參、蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供部分

一、蒐集目的及類別

資策會因辦理 2024 樂齡盃活動及供資策會用於內部行政管理、陳報主管機關或其他合於資策會捐助章程所定業務、寄送資策會或相關活動訊息之蒐集目的，而需獲取您下列個人資料類別：臉部影像、姓名、學生身份證明/在學證明、性別、出生年月日、身分證字號、手機、

通訊地址、電子信箱、學校/單位、法定代理人姓名、法定代理人關係。

※您日後如不願再收到資策會所寄送之訊息，可於收到前述訊息時，直接點選訊息內拒絕接受之連結。

二、 個人資料利用之期間、地區、對象及方式

除涉及國際業務或活動外，您的個人資料僅供資策會於中華民國領域、在前述蒐集目的之必要範圍內，以合理方式利用至蒐集目的消失為止。

三、 當事人權利

您可依前述業務、活動所定規則或依資策會網站 (<https://www.iii.org.tw/>)「個資當事人行使權利專頁」公告方式向資策會行使下列權利：

- (一) 查詢或請求閱覽。
- (二) 請求製給複製本。
- (三) 請求補充或更正。
- (四) 請求停止蒐集、處理及利用。
- (五) 請求刪除您的個人資料。

四、 不提供個人資料之權益影響

若您未提供正確或不提供個人資料，資策會將無法為您提供蒐集目的之相關服務。

五、 您瞭解此一同意書符合個人資料保護法及相關法規之要求，且同意資策會留存此同意書，供日後取出查驗。

個人資料之同意提供：

一、本人已充分獲知且已瞭解上述資策會告知事項。

二、本人同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料。

立同意書人：(簽名)

身分證字號：

戶籍地址：

法定代理人：(簽名)

※參賽者為 18 歲以下未成年人，法定代理人(父母)亦須簽名。

中華民國 年 月 日

附件 3-5

學生組開發者申請單

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱		主要聯絡窗口	

*遊戲中文名稱(限 18 個字數以內)

遊戲英文名稱(限 18 個字數以內)

*遊戲設計理念(限 100 個字數以內)

*腦力活化網帳號(請先至腦力活化網註冊會員)

(請與報名表電子信箱帳號相同)

*派一人代表申請即可

附件 3-6

學生組繳交報名資料檢核表

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱		主要聯絡窗口	
附件	繳交文件	注意事項	已完成 (✓)
3-1	報名總表	每參賽團隊填具一份	
3-2	報名表	每位參賽者皆需填具 附件 3-2 至附件 3-4 ，並以團隊為單位在報名截止日前郵遞至主辦方，如未寄回將視為未報名成功。	
3-3	切結書		
3-4	肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書		
3-5	開發者申請單	每參賽團隊填各具一份。並請先註冊腦力活化網會員，取得帳號。	

※請檢查報名繳交資料有無遺漏，並在報名截止日前寄到以下地址。

(以郵戳日期為準)

主辦方聯絡方式：

財團法人資訊工業策進會數位教育研究所

聯絡人：(02) 6631-6662 蔡小姐 valistsai@iii.org.tw

(02) 6631-6614 黃小姐 alicehuang@iii.org.tw

聯絡地址：106 臺北市大安區信義路三段 153 號 11 樓

附件 3-7

開發規範文檔：Phaser 遊戲開發範例

概述

本範例旨在指導開發者使用 Phaser 框架，建立基本的遊戲模板以加速遊戲開發流程。提供的程式碼可作為開始的範本。

開始

以下程式碼是一個基本的 Phaser 遊戲模板，包含必要的 HTML、JavaScript、CSS 部分。請按照以下步驟進行開發：

環境準備：

設定文件結構：

```
project-folder/
├── index.html
├── assets/
│   ├── css/
│   │   ├── style.css
│   │   └── (其他 CSS 檔案)
│   ├── js/
│   │   ├── start.js
│   │   ├── restart.js
│   │   ├── scene1.js
│   │   ├── scene2.js
│   │   ├── scene3.js
│   │   ├── scene4.js
│   │   ├── scene5.js
│   │   ├── scene6.js
│   │   ├── scene7.js
│   │   ├── scene8.js
│   │   ├── scene9.js
│   │   ├── scene10.js
│   │   ├── end.js
│   │   └── (其他 JavaScript 檔案)
│   └── img/
│       ├── background.png
│       └── (其他圖片檔案)
└── (其他資源，如字型檔案等)
    └── (其他可能的資料夾或檔案)
```

開始開發：

程式碼範本

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Phaser 範例</title>
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/phaser@3.55.2/dist/phaser.min.js"></script>
8
9   <script src="assets/js/start.js"></script>
10  <script src="assets/js/restart.js"></script>
11  <script src="assets/js/scene1.js"></script>
12  <script src="assets/js/scene2.js"></script>
13  <script src="assets/js/scene3.js"></script>
14  <script src="assets/js/scene4.js"></script>
15  <script src="assets/js/scene5.js"></script>
16  <script src="assets/js/scene6.js"></script>
17  <script src="assets/js/scene7.js"></script>
18  <script src="assets/js/scene8.js"></script>
19  <script src="assets/js/scene9.js"></script>
20  <script src="assets/js/scene10.js"></script>
21  <script src="assets/js/end.js"></script>
22  <link rel="stylesheet" href="assets/css/style.css">
23 </head>
24 <body>
25
26 <script>
27   // 建立遊戲配置
28   var config = {
29     scale: {
30       mode: Phaser.Scale.HEIGHT_CONTROLS_WIDTH,
31       autoCenter: Phaser.Scale.CENTER_BOTH,
32       width: 1920,
33       height: 1080,
34     },
35     scene: [Start, Restart, Scene1, Scene2, Scene3, Scene4, Scene5, Scene6, Scene7, Scene8, Scene9, Scene10, End]
36   };
37
38   var game = new Phaser.Game(config);
39
40   function resize() {
41     game.scale.setMaxZoom();
42   }
43
44   window.addEventListener("resize", resize);
45
46 </script>
47 </body>
48 </html>
```

index.html

成果要求：

1. 請依照範本程式碼製作出可自適應網頁視窗解析度的遊戲。

(示意圖 1) 當視窗寬度比例大於遊戲設定時，會自動置中並縮放。



(示意圖 2) 當視窗寬度比例符合遊戲設定時，會自動置中並縮放。



2. 請製作自己的遊戲背景，範例文件 `img/background.png` 不可使用。
3. `scene1.js`、`scene2.js`...`scene10.js` 可對應 10 個關卡的程式，每個程式可自由修改，以完成遊戲關卡。
4. `start.js` 為開始場景，程式可自由修改。
5. `restart.js` 為重新開始場景，程式可自由修改。
6. `end.js` 為結束場景，程式可自由修改。

2024 樂齡盃
數位國民資訊生活大挑戰
競賽簡章

主辦單位：財團法人資訊工業策進會

協辦單位：國立臺灣師範大學、

臺北市政府資訊局

合作單位：台灣老大人活力發展協會

中華民國 113 年 3 月 27 日

目錄

壹、	活動緣起	3
貳、	主辦單位	3
參、	協辦單位	3
肆、	合作單位	3
伍、	競賽報名時間	3
陸、	頒獎地點(暫定).....	3
柒、	競賽辦法	3
一、	樂青組-趣味影音短片競賽辦法.....	4
二、	樂青組-最強趣味腦力競賽辦法.....	7
三、	樂齡組長輩圖爭霸戰.....	8
四、	學生組-遊戲創意大對決競賽辦法.....	11
捌、	注意事項	17
玖、	主辦方聯絡方式	17

2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰

壹、 活動緣起

世界衛生組織於 2002 年推出活躍老化（Active Ageing）的概念，期望每個人在老年時期依舊能維持獨立且自主的生活模式。

因此，財團法人資訊工業策進會特舉辦此競賽活動，冀望促進樂齡者融入數位時代之餘，亦能與青年進行跨世代交流，讓不同年齡層的參賽者可以相互學習並與互動中了解對方需求和想法，進一步打造出無齡共融生活圈。

貳、 主辦單位

財團法人資訊工業策進會

參、 協辦單位

國立臺灣師範大學

臺北市政府資訊局

肆、 合作單位

台灣老大人活力發展協會

伍、 競賽報名時間

即日起至 113 年 6 月 28 日止。

陸、 頒獎地點(暫定)

兆基商務中心（台北市中正區和平西路一段 15 號）

大安大樓（臺北市復興南路一段 390 號 15 樓）_備案

柒、 競賽辦法

競賽活動將分為「樂青組-趣味影音短片競賽」、「樂青組-最強趣味腦力」、「樂齡組-長輩圖爭霸戰」、「學生組-遊戲創意大對決」四項競賽，詳細說明如下：

一、樂青組-趣味影音短片競賽辦法

(一) 【報名資格】：

1. 每隊限 2~6 人(每隊青年人數不得超過總人數的一半，若無青年亦可)。
2. 「樂」年齡定義：為 55 歲(含)以上中高齡者；
「青」年齡定義：為 18 歲(含)以上~55 歲(不含)。

(二) 【報名方式】：

1. 步驟一：各參賽團隊需填寫【附件一樂青組繳件資料】並於報名截止日前郵寄給主辦方（以郵戳為憑）。必填寫之資料包含報名總表（附件 1-1）、個人報名表（附件 1-2）、競賽切結書（附件 1-3）、肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書（附件 1-4）及檢核表（附件 1-5）。
2. 步驟二：請團隊聯繫窗口於報名截止前，將影片上傳至 YouTube，並設定「非公開」，將影片連結傳至主辦方的信箱。
（蔡小姐：valistsai@iii.org.tw 或黃小姐：alicehuang@iii.org.tw）
3. 步驟三：主辦方收到【附件一樂青組繳件資料】與影片連結後，將於 3 個工作天內 mail 寄送報名成功通知與上傳作品之雲端連結，參賽團隊須於作品繳交期限內上傳影片原始檔至雲端。

(三) 【報名費用】：免費

(四) 【競賽時程】：

1. 報名截止時間：即日起至 113 年 6 月 28 日止（以郵戳為憑）。
2. 作品繳交期限：即日起至 113 年 7 月 2 日止。
3. 評選時間：113 年 7 月 2 日至 113 年 8 月 9 日（擇一日舉辦）。
4. 獲獎公告及頒獎日期：113 年 8 月 23 日。

(五) 【競賽內容-趣味影音短片】：

1. 不限拍攝工具，如：手機、平板電腦、相機、攝影機等拍攝器具皆可使用。
2. 影片以「動態」為主，不可使用圖檔全程拼接。
3. 影片長度應為 1~3 分鐘短片，若超時將影響得分。

4. 影片主題須扣合以下元素至少 1 種：

- (1) 「時光旅行：編織故事」：透過影片分享生活，如何透過「數位」學習克服困難等，例如學會用手機繳費等生活日常。
- (2) 「遊玩樂趣：展現活力」：以腦力活化網遊戲闖關為素材，分享在數位遊戲平台上找到的樂趣與挑戰。
- (3) 「探索冒險：突破界線」：透過影片分享在數位科技中所遇到的困難，後續如何從中克服並獲得成就。

(六) 【競賽規範】：

1. 影片與音訊格式：參賽團隊自行發想腳本及錄製影音，可加入旁白、字幕或其他特效，影片拍攝手法不拘。解析度建議 1280*720 以上，顯示比例為 16:9 的影片，盡可能提供解析度最高的影片，以平台格式為主，例如：MPEG-2、MPEG-4。
2. 影片之檔案名稱請註明參賽作品及團隊名稱，格式範例：「海角七號-黃員外團隊」。

詳細資訊

[重複使用詳細資料](#)

標題 (必填) ?

新增可描述影片內容的標題 (輸入 @ 可以提及某個頻道)

0/100

3. 參賽影片須由參賽團隊自行創作且未公開發表，不得包含未經他人授權或侵害他人智慧財產權之著作（包括但不限於語文、音樂、戲劇、美術、攝影、圖形、視聽等著作），影片如有使用之他人音樂或圖片，應於影片結尾標註音樂或圖片使用來源。影片如曾經被公開放映、展出或於其他比賽獲獎、或涉及任何抄襲或侵害他人著作權及其他智慧財產權等情況，主辦方得取消其得獎資格，並追回已頒發之獎勵，得獎者不得異議。其涉智慧財產權侵害之法律責任由團隊自行負責，主辦方概不負責。
4. 參賽團隊需將參賽作品之著作財產權獨家授權主辦方，且不得自行下架及修改。違反者取消獲獎資格，並追回獎金及獎狀。

(七) 【評分標準】：

1. 由主辦方組成評審團進行評選，獲獎團隊將於頒獎典禮當天公告並頒獎。
2. 評審團依各團隊拍攝影片進行評分，評分標準如下表：

序號	項目	佔比	評分說明
1	團隊精神與默契	30%	團隊成員展現不老的樂齡學習精神與活力。
2	主題與故事性	30%	符合競賽主題且具故事性。
3	創意性	25%	內容創新且獨特。
4	影片流暢度	10%	影片流暢程度。
5	青銀共創	5%	展現樂齡與青年合作共創默契。

(八) 【獎勵辦法】：

獎項	數量	獎勵內容
特優	1組	獎金新臺幣壹萬元整，每位隊員獎狀一只。
優等	1組	獎金新臺幣捌仟元整，每位隊員獎狀一只。
佳作	1組	獎金新臺幣伍仟元整，每位隊員獎狀一只。
最佳團隊	1組	獎金新臺幣參仟元整，每位隊員獎狀一只。
註：獎金內容以主辦方提供為準，且不得任意要求更換，主辦方保有變更獎項之權利。		

備註：獎金須依政府稅法扣繳所得稅。

二、樂青組-最強趣味腦力競賽辦法

(一) 【報名資格】：

1. 須為「趣味影音短片」參賽團隊且樂齡者為主，青年為輔。
2. 每隊至 2~6 人（每隊青年的人數不可超過總人數的一半，若無青年亦可）。
3. 「樂」年齡定義：為 55 歲(含)以上中高齡者；
「青」年齡定義：為 18 歲(含)以上~55 歲（不含）。
4. 至多 20 組，依繳件順序錄取，收到主辦方信件即報名成功。

(二) 【報名方式】：

以團隊形式報名，並於【附件一樂青組繳件資料】報名總表（附件 1-1）勾選參與最強趣味腦力，收到主辦方報名成功通知即完成報名。

(三) 【報名費用】：免費

(四) 【報名時程】：即日起至 113 年 6 月 28 日止。

(五) 【競賽內容】：

1. 於頒獎典禮以腦力活化網遊戲兩組對抗，取單場積分最高為勝。
 2. 遊戲範圍：顏色配對 II、圖形專注力、七巧拚拚看、少年的大冒險。
- ※可至網頁搜尋腦力活化網（<https://www.gyrigym.com/>），點選遊戲

(六) 專區及樂齡盃遊戲專區針對以上遊戲範圍練習。

【獎勵辦法】：

單場積分最高團隊可獲得精美禮物一份。

三、樂齡組長輩圖爭霸戰

(一) 【報名資格】：

以個人報名參賽，不限國籍，全臺 55 歲(含)以上中高齡者皆可參加，每人至多以一件作品報名參賽。

(二) 【報名方式】：

1. 步驟一：各參賽者需填寫【附件二樂齡組繳件資料】並於報名截止日前郵寄給主辦方（以郵戳為憑）。必填寫之資料包含個人報名表（附件 2-1）、競賽切結書（附件 2-2）、肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書（附件 2-3）及檢核表（附件 2-4）
2. 步驟二：主辦方收到【附件二樂齡組繳件資料】後，將於 3 個工作天內 mail 寄送報名成功通知與上傳作品之雲端連結，參賽者須於作品繳交期限內上傳作品至雲端。

(三) 【報名費用】：免費

(四) 【競賽時程】：

1. 報名截止時間：即日起至 113 年 6 月 28 日止（以郵戳為憑）。
2. 作品繳交期限：即日起至 113 年 7 月 2 日止。
3. 評選時間：113 年 7 月 2 日至 113 年 8 月 9 日（擇一日舉辦）。
4. 獲獎公告及頒獎日期：113 年 8 月 23 日。

(五) 【競賽內容】：

1. 製圖主題請融入當地特色，製作內容可為問候、節慶、祝福等。
2. 圖片規格式須為 JPG、JPEG、PNG，並以長圖顯示，範本如下：



3. 製圖內容可使用圖片、照片製作合成，作品解析度 300dpi 以上。
4. 檔案名稱請註明參賽作品名稱及參賽者姓名，格式範例：「向日葵開了！-黃員外」。

(六) 【競賽規範】：

1. 參賽者需將參賽作品之著作財產權獨家授權主辦方，且不得自行下架及修改。違反者取消獲獎資格，並追回禮券及獎品。

(七) 【評分標準】：

1. 由主辦方組成評審團進行評選，獲獎團隊將於頒獎典禮當天公告並頒獎。
2. 評審團依各參賽作品進行評分，評分標準如下表：

序號	項目	佔比	評分說明
1	主題創意	30%	符合競賽主題，能引起共鳴。
2	構圖美感	30%	作品視覺效果呈現，含構圖畫面、色彩搭配等。
3	文字創新	20%	作品文字呈現方式具有創新性、話題性等。
4	人文特色	20%	作品融入當地自然美景、人文古蹟、特色文化、特殊節慶等題材。

(八) 【獎勵辦法】：

獎項	數量	獎勵內容
創意無限獎	5組	龜山島擴香石禮盒 + 500元現金禮券 + 行動電源。
圖文共融獎	5組	龜山島擴香石禮盒 + 500元現金禮券 + 負離子空氣淨化機。
美感卓越獎	5組	龜山島擴香石禮盒 + 500元現金禮券 + 超音波清潔機。
意象設計獎	5組	龜山島擴香石禮盒 + 500元現金禮券 + 環保餐具。
溫馨幸福獎	5組	龜山島擴香石禮盒 + 500元現金禮券 + 手機臂包。
註：獎金內容以主辦方提供為準，且不得任意要求更換，主辦方保有變更獎項之權利。		

備註：此競賽獎勵將由協辦單位提供。

四、學生組-遊戲創意大對決競賽辦法

(一)【報名資格】：

不限國籍，全臺高中職、大專校院在學生（不含進修學院碩、博士生及在職專班），以及非學校型態實驗教育學生（自學生）組隊報名，每隊伍限 1~5 人組成。

(二)【報名方式】：

1. 步驟一：各參賽團隊需填寫【附件三學生組繳件資料】，並於報名截止日前郵寄給主辦方（以郵戳為憑）。必填寫之資料包含報名總表（附件 3-1）、個人報名表（附件 3-2）、競賽切結書（附件 3-3）、肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書（附件 3-4）、開發者申請單(附件 3-5)、檢核表(附件 3-6)、開發規範文檔（附件 3-7）。
2. 步驟二：主辦方收到【附件三學生組繳件資料】後，將於 3 個工作天內 mail 寄送報名成功通知與上傳作品之雲端連結，參賽團隊須於作品繳件期限內上傳原始檔至雲端，上傳資料包含：設計企劃書、遊戲作品、一分鐘試玩影片、遊戲縮圖。
3. 未成年填寫繳件資料時，應請法定代理人簽屬，如未簽屬，將視為未報名完成。

(三)【報名費用】：免費

(四)【審查地點】：主辦方另於信件公告

(五)【競賽時程】：

1. 報名截止時間：即日起至 113 年 6 月 28 日止（以郵戳為憑）。
2. 作品繳交期限（設計企劃書、遊戲作品、一分鐘試玩影片、遊戲縮圖）：即日起至 113 年 7 月 2 日止。
3. 第一階段書審：113 年 7 月 3 日到 7 月 18 日。
4. 晉級公告：113 年 7 月 19 日。
5. 第二階段評選會議：113 年 7 月 22 至 113 年 8 月 9 日（擇一日舉辦）。
6. 獲獎公告及頒獎典禮：113 年 8 月 23 日。

(六)【競賽內容-遊戲製作】：

1. 獲獎遊戲將上架於資策會腦力活化網，將促進樂齡者透過遊戲練習，促進腦力活化及保健。
2. 遊戲設計需任選資策會[腦力活化網](#)「腦力關鍵八大指南」一力，詳列如下：
 - (1)記憶力：記憶力是與智力、IQ 為直接相關。記憶能力亦為認知儲存能力，對於學習能力有直接相關。
 - (2)注意力：注意力是認知活動對一定事務持續的集中能力，主要為視覺辨識，是智力活動的基礎條件。
 - (3)問題解決：問題解決是能即是面對問題時處理問題時處理問題所需要運用的能力。包含分析、邏輯、數值能力等。
 - (4)視覺空間：視覺空間是能夠準確地觀察環境中各種細節，如色彩、線條、形狀和空間線索，並且在腦海以立體方式呈現。
 - (5)動作力：動作力是大腦控制肌肉的能力，如手指控制，包含與視覺協調之動作能力，反應自我自理能力與反應力。
 - (6)定向力：定向力是對周圍環境（時間、地點、人物）及自身狀態（姓名、年齡、職業等）的察覺和識別能力。
 - (7)執行力：執行力是能夠有效提升高階的認知邏輯過程、策略計畫、問題解決、演繹等能力。
 - (8)語言力：語言力是能正確的使用語言，為人類大腦認知的重要功能之一。語言力訓練有效幫助大腦記住與認識文字，更能強化語言流暢度。

(七)【競賽規範】：

1. 競賽分為第一階段書審及第二階段簡報評選兩階段，通過書審之團隊即進入第二階段簡報評選。
2. 競賽模式分為「高中職組」及「大專校院組」，個別進行評選。
3. 每隊不限定乙件提案，可創作多件作品，作品須具有原創性。
4. 參賽團隊經收到第一階段書審過關通知後，須配合至審查地點進行第二階段評選，每隊報告時間以 10 分鐘為限。
5. 各參賽團隊請附上一分鐘遊戲試玩影片，內容需有遊戲說明且試玩至少兩關。
6. 參賽團隊需將參賽作品之著作財產權獨家授權主辦方，且不得自行下架及修改。違反者取消獲獎資格，並追回獎金及獎狀。
7. 各參賽團隊作品試玩影片將放置腦力活化網平台公開參加人氣加碼大比拚競賽。（詳請參閱第十三點人氣加碼大比拚競賽辦法）

(八)【建議之設計企劃書內容】：

1. 封面：提案遊戲名稱、參賽學校及科系、參賽組員。
2. 遊戲玩法說明。
3. 遊戲設計風格、模式（建議以樂齡者適用為主）。
4. 檔案格式：
 - (1) 簡報以 10 頁內為限。
 - (2) 請使用 Microsoft PowerPoint 2016 以上版本製作。
 - (3) 簡報檔案格式：PowerPoint 簡報檔 (*.pptx) 或播放檔 (*.ppsx)。
 - (4) 設計企劃書之檔案應上傳至主辦方提供的連結，連結將於報名參賽完成後提供。
 - (5) 設計企劃書之檔案名稱請註明參賽作品名稱及隊伍名稱，格式範例：「貪吃蛇-黃員外團隊」。

(九)【遊戲設計規範】：

1. 請使用 Phaser 開發套件或 JavaScript、Html、CSS 程式語言設計網頁

遊戲。

2. 遊戲需設計 10 個關卡，關卡內容可以是難易度變化或者是依照劇情改變。
3. 遊戲種類可依照自行創意設計，如：劇情類、益智類等。
4. 各團隊聯繫窗口至腦力活化網註冊會員，並下載開發者申請單（附件 3-5）填寫註冊帳號及相關資訊。
5. 由主辦方發送確認通知及遊戲 ID，並回填遊戲 ID 至 API 測試網址。
6. 請參賽團隊至 API 測試網址參照 API 規格及範例使用，完成規格表單。
7. API 規格：

方法	GET			
輸出型態	application/json			
輸入參數	欄位	型態	說明	值
	RecordID	string	遊戲紀錄 ID，系統回傳	
	Token	string	關卡開始時傳出，並於結束遊戲時回傳確認	
	GameID	string	開發者模式取得	
	GameLevel	int	回傳開始的關卡數或者是完成的關卡數	10
	Status	int	遊戲遊玩的狀態： 進入遊戲時 null 關卡失敗時：0 關卡開始時：1 關卡 1-9 關過關時：2 第 10 關過關時：3	0,1,2,3
回傳成功	200 OK { "success": true, "score": "分數"}			
回傳失敗	400 Internal Server Error { "success": false, "message": "data error."}			

8. API 使用流程：

- (1) 開始遊戲：打 API 創建遊戲紀錄。
- (2) 進入關卡：打 API 獲取 Token，並傳入 status。

(3) 完成關卡：打 API 回傳 Token 驗證，回傳 status。

9. 一個遊戲每完成一個關卡獲得 10 分，共有 10 個關卡，總分為 100 分。

10. 參賽作品設計規格適用於網頁，並上傳遊戲檔案至主辦方的雲端路徑，連結將於參賽團隊報名完成後提供。

(十) 【評分標準】：

1. 評審團依各團隊之作品進行評分，評分標準如下表：

序號	項目	佔比	評分說明
1	樂齡主題及功能實用性	40%	符合腦力關鍵八大指南，幫助解決長者日常生活的問題。
2	創新性	20%	能傳達創作者之創意或獨到見解。
3	遊戲流暢度	20%	執行遊戲時的流暢度。
4	未來發展性	15%	設計實用性及未來擴展之可能性。
5	美編設計	5%	設計頁面清楚且易操作。

(十一) 【獎勵辦法】：

獎項分為高中職組及大專校院組，學生不得跨組報名及領獎。

獎項	數量	獎金內容
特優	各 1 組	獎金新臺幣壹萬伍仟元整，每位隊員獎狀一只。
優等	各 1 組	獎金新臺幣壹萬元整，每位隊員獎狀一只。
佳作	各 1 組	獎金新臺幣捌仟元整，每位隊員獎狀一只。
最佳團隊	各 2 組	獎金新臺幣貳仟元整，每位隊員獎狀一只。

註：獎金內容以主辦方提供為準，且不得任意要求更換，主辦方保有變更獎項之權利。

備註：獎金須依政府稅法扣繳所得稅。

(十二) 【獲獎團隊遊戲上架獎勵機制】：

1. 自遊戲上架日起 1 年內，遊戲觸及數達 10 萬人次，可享有主辦方額外獎勵金額新臺幣 1 萬元（獎金須依政府稅法扣繳所得稅）。
2. 本會有變更獎勵機制之權利。
3. 獲獎團隊作品將由主辦方進行上架。

(十三) 【人氣加碼大比拚競賽辦法】：

1. 報名方式：於【附件三學生組繳件資料】報名總表（附件 3-1）勾選參與人氣加碼大比拚，收到主辦方報名成功通知即完成報名。
2. 競賽方式：至腦力活化網樂齡盃專區進行遊戲人氣獎投票。
3. 競賽時程：113 年 7 月 3 至 113 年 8 月 22 日截止。
4. 投票資格：任何人皆可參與投票，大專校院組及高中職組將分別競選，每人每天不同組別限投一票。
5. 影片內容：需有遊戲說明且試玩至少兩關。
6. 遊戲縮圖格式須為 JPG、JPEG、PNG，並以圓形顯示，範本如下：



7. 各組別人氣最高團隊將於頒獎典禮獲得精美禮物乙份。

捌、 注意事項

- 一、 凡參加競賽團隊者，需同意授權主辦方使用其報名資料、各上傳任務內容照片、影音檔及個人肖像權，且同意參與主辦方安排之媒體宣傳計畫，如報導、網路宣傳等。
- 二、 敬請注重智慧財產權，不得有侵害著作權或其他智慧財產權之情事，如遭受檢舉或產生糾紛爭議，經查證屬實，得逕予取消參賽資格，並應自負其責。
- 三、 主辦方保有修改競賽內容、暫停或延後競賽方式之權力，如有未盡事宜，悉依主辦方規定或解釋辦理，並得隨時補充公告。
- 四、 參賽隊伍不得在文件中揭露學校及指導教授等相關資訊，以免影響審查公平性。
- 五、 參賽作品請自留底稿，一旦送件後將不予退件。
- 六、 報名資訊請確實填入真實資料，違反者取消參賽資格。
- 七、 參賽隊伍需將參賽作品之著作財產權獨家授權主辦方，且不得自行下架及修改。違反者取消獲獎資格，並追回獎金及獎狀。
- 八、 獲獎之作品如為共同創作者，應由共同獲獎者自行決定獎金分配。

玖、 主辦方聯絡方式

財團法人資訊工業策進會數位教育研究所

聯絡人：(02) 6631-6662 蔡小姐 valistsai@iii.org.tw

(02) 6631-6614 黃小姐 alicehuang@iii.org.tw

聯絡地址：106 臺北市大安區信義路三段 153 號 11 樓

2024 樂齡盃

數位國民資訊生活大挑戰

—— 年齡無限制 x 數位無隔閡 ——

用自己的方式，書寫小城記憶！可以是快門捕捉的瞬間、圖像畫出的記憶又或是程式編織的冒險，從中挖掘生活激發創意！

活力樂情，齡挑戰！

樂青組

▶ 影片主題

時光旅行 · 編織故事 / 遊玩樂趣 · 展現活力 / 探索冒險 · 突破界線

趣味影音短片競賽

- ▶ 影片片長限1~3分鐘
 - ▶ 團隊組成可為以下2種方式：
 - 1. 55歲(含)以上中高樂齡為一組
 - 2. 18歲(含)以上青年+55歲(含)以上中高齡為一組
- 每隊限2~6人，不限國籍，青年人數不可超過總人數的一半
(若無亦可)

最強趣味腦力競賽

- ▶ 須為「趣味影音短片競賽」參賽團隊
- ▶ 至多20組，依繳件順序錄取

競賽時程

收件截止 6/28(五) 以郵戳為憑

評選時間 7/22(一)~8/9(五)

頒獎典禮 8/23(五)



▲ 簡章資訊

報名步驟

- 1 填寫報名資料
- 2 郵寄給主辦方
- 3 收到主辦單位信件即完成報名!

樂齡組

長輩圖爭霸戰

NEW

- ▶ 個人一組，至多一件
- ▶ 不限國籍，55歲(含)以上中高樂齡者
- ▶ 主題需融入當地文化特色、特殊節慶等

學生組

遊戲創意大對決

- ▶ 每隊限1~5人
- ▶ 不限國籍，全臺高中職、大專校院在學生
- ▶ 遊戲設計須符合腦力活化網認知八腦力之一
(詳情請參考競賽簡章)



競賽活動聯繫窗口：蔡小姐 (02)6631-6662、黃小姐 (02)6631-6614