

# 2019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

## 2019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
競賽說明會	1. 108年6月12日(三) 2. 108年6月14日(五)	1. 場次一〈臺南場〉： 國立成功大學 2. 場次二〈臺北場〉： 國立臺北科技大學
報名	108年9月2日(一)9:00至 108年9月18日(三)23:59止	請至競賽網站報名 <a href="https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/2019/">https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/2019/</a>
初賽	108年9月25(三)14:00~17:00	地點： 各參賽隊伍指導教師指定之地點
初賽結果公佈	暫定於108年10月11日(五)	
初賽結果複查	初賽結果公佈後3個工作天內	
決賽	108年10月19日(六)	地點：國立成功大學
決賽成績及 得獎名單公佈	暫定於108年11月8日(五)	
決賽結果複查	決賽結果公佈後3個工作天內	
頒獎典禮	暫定於12月	將於競賽網站上公告

# 2019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

為培養跨域應用人才、推廣程式創作風氣、普及數位創新素養，以及接軌產業發展趨勢，以達到完備跨領域數位應用人才培育機制，擴大跨域人才培育規模之願景，特辦理本競賽。

### 貳、競賽類組

本競賽共分為二組。

#### 一、組別：

(一)資訊系統與網頁設計應用組；(二)互動多媒體設計與整合應用組。

#### 二、命題方向：

##### (一) 資訊系統與網頁設計應用組

以智慧電商平臺服務、巨量資料分析、網頁程式設計、資料庫之整合應用為主。皆以中文命題。

##### (二) 互動多媒體設計與整合應用組

以多媒體與數位內容、遊戲、AR/VR、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。

#### 三、使用軟體工具與語言：

##### (一) 資訊系統與網頁設計應用組

伺服器軟體：xampp (含 Apache、MariaDB、PHP、phpMyAdmin)  
可使用 Notepad++、Brackets、Atom、Visual Studio Code、JavaScript、CSS、CSS3、HTML5、Python、JQuery 等開發工具。

##### (二) 互動多媒體設計與整合應用組

可使用 Unity (C#), Unreal Engine(C++), OpenCV, OpenGL, Blender, 等開發工具。

### 參、競賽流程

#### 一、初賽

(一) 競賽時間：108年9月25日(週三)下午 14:00-17:00。

(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 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. 以設計規格及完成度評比成績(各分項計分依題目中說明)。
2. 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)。
3. 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。
4. 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：108 年 10 月 19 日(週六)上午 10:30 至下午 16:30。

10:30-12:30 報到+午餐+測試；12:30-16:30 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. 各隊文件時間以最後 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。

## 肆、報名方式

一、競賽網址：<https://e-tutor.itsa.org.tw/ITSAcontest/2019/>

二、報名時間：108年9月2日(一)9:00至108年9月18日(三)23:59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(108年9月25日)與決賽(108年10月19日)當日須為大學部或專科部在校生身份。

四、報名流程：

(一)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/2019/>)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。

(二)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。

(三)隊伍由指導教師1位與參賽學生1至2位組成。

(四)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。

(五)指導教師同意暨參賽切結書完成簽名後，請掃描或拍照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1週前，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。

## 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、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/2019/>。
- 三、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/>。
- 四、參賽隊伍有任何違反競賽規則或破壞競賽秩序的行為，情節嚴重者，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。
- 五、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。
- 六、獲獎團隊有義務出席頒獎典禮。

## 柒、活動時程

- 一、線上報名：108 年 9 月 2 日(一)9:00 至 108 年 9 月 18 日(三)23:59 止。
- 二、初賽：108 年 9 月 25 日(三)14:00~17:00 於各參賽隊伍的指導教師指定之地點，採線上方式進行。
- 三、初賽結果公佈：108 年 10 月 11 日(五)(暫定)。
- 四、初賽複查時間：初賽結果公佈後 3 個工作天內。
- 五、決賽：108 年 10 月 19 日(六)10:30-16:30 於國立成功大學舉辦。
- 六、決賽成績及得獎名單公佈：108 年 11 月 8 日(五)(暫定)。
- 七、決賽複查時間：決賽結果公佈後 3 個工作天內。
- 八、頒獎典禮日期：暫定於 12 月。

## 捌、聯絡方式

- 一、聯絡人：葉姿吟小姐  
電話：(06) 2757575 分機 62520 轉 1001  
Email：[yinyin1119@gmail.com](mailto:yinyin1119@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 65A01 室

二、聯絡人：鄭嘉和先生

電話：(06) 2757575 分機 62520 轉 1001

Email：[a24622089@gmail.com](mailto:a24622089@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 65A01 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	108 年 9 月 19 日(四)至 108 年 9 月 22 日(日)
賽前測試	108 年 9 月 24 日(二) 10:00~18:00
競賽開始	108 年 9 月 25 日(三) 14:00~17:00

- (一) 主辦單位會於報名截止隔日，陸續寄送一組帳號與密碼至報名隊伍 Email，該組帳密為繳交競賽作品之 FTP 帳號；若參賽者未在比賽前三天收到，可至競賽報名網站登入查詢。
- (二) 比賽前一日(9/24)上午 10 時至下午 18 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(9/25)下午 14 時公告，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	時程	備註
報到時間	10:30~12:00	1. 參賽者報到完成即可前往考場進行賽前測試。 2. 11:00 可至報到處領取午餐。 3. 報到時間於 12:00 截止，逾時不受理報到。
午餐時間 機器與競賽軟體測試	11:00~12:10	
測試結束 參賽者離場等待入場	12:10~12:20	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。
參賽者入場	12:20~12:30	依報到證明入場。
競賽開始	12:30~16:30	請遵守試場規則。

- (一) 競賽環境：  
作業系統：Windows 10 x64  
瀏覽器：Google Chrome  
FTP 軟體：WinSCP
- (二) 晉級決賽名單將公佈於競賽網站上，並於公佈後 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佈。



- (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) 參賽者於報到時須攜帶學生證，以便工作人員核對參賽者身份。  
(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。  
(四) 不可攜帶自己的電腦、終端機、計算機、電子字典、隨身碟或 PDA，並嚴禁使用行動電話及呼叫器，以免干擾其他隊伍作答。  
(五) 參賽隊伍除了與同隊隊員交談，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，不得與其他人員或不同隊之參賽隊員互相研討觀看。  
(六) 同隊參賽隊員請務必小聲研討，以不影響其他隊伍為原則。  
(七) 在競賽進行中，參賽者若需飲水或如廁，經工作人員同意後，方可暫時離開試場，惟每個團隊一次只能 1 位組員離開試場，且不得與他人研討試題。要再次進試場前，亦須再次告知工作人員。  
(八) 競賽期間進出試場者，皆須攜帶競賽識別證以供核對身分。  
(九) 決賽當天提供午餐。本項競賽主辦單位不提供住宿。

### 四、決賽試場交通資訊：

- (一) 報到地點：國立成功大學成功校區資訊系館。  
(二) 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)。  
(三) 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，可至高鐵台南站二樓轉乘通廊或一樓大廳 1 號出口前往台鐵沙崙站搭乘臺鐵區間車前往台南火車站，約 30 分鐘一班車，20 分鐘可到達台南火車站。  
(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。  
(四) 國立成功大學成功校區平面圖：

