

115 年度臺北市兒童新樂園 數位設計競賽辦法

115 年 8 月 7 日修訂

一、競賽宗旨

本競賽由北捷遊憩事業股份有限公司與社團法人台灣資訊教育發展協會共同主辦，以推廣數位創作教育、培養學生創新思維及提升資訊應用能力為目的。參賽者以「臺北市兒童新樂園」為創作場域，運用 Minecraft 進行數位建構，觀察並重現真實園區空間，進一步提出設施改善或未來樂園構想。

競賽結合 Digital Twin（數位雙生）、SDGs 4 優質教育、兒童公共參與、城市想像與數位創新等理念，鼓勵學生在建築還原之外，展現空間規劃、問題解決、設計思考、科技應用及多媒體表達能力。作品應兼顧「建築可辨識、園區可探索、設計有理由、創作能說明」四項核心精神。

二、辦理單位

1. 北捷遊憩事業股份有限公司
2. 社團法人台灣資訊教育發展協會

三、競賽組別與參賽方式

1. 報名資格：限就讀於臺灣地區（含澎湖、金門、馬祖及其他離島）之 115 學年國小、國中在學學生。
2. 本競賽採個人參賽，每位參賽者限投稿 1 件作品，不得重複報名或以相同作品跨版本或跨組投稿。
3. 參賽作品須擇一使用 Minecraft Education（教育版）、Bedrock Edition（基岩版）或 Java Edition（Java 版），並應以主辦單位提供之相對應版本指定競賽地圖檔為基礎進行創作，不得自行另建空白世界或使用其他地圖檔替代。

4. 作品可使用材質包、光影、模組、資料包、WorldEdit、MakeCode、Python、JavaScript、紅石、指令方塊或其他合法工具，但須於報名資料及導覽影片中說明名稱、用途、使用範圍與來源。
5. 作品主要內容須由參賽者本人規劃與建構；指導教師或家長得提供教學、技術與安全協助，但不得代替參賽者完成主要設計或建築。

四、競賽主題與創作要求

1. 作品須明確連結臺北市兒童新樂園，並完成本辦法所列 13 項指定遊樂設施之建築。
2. 未完成全部 13 項指定設施者仍可報名參加競賽，但專業評審將依競賽辦法及評分標準，就各項設施的完成度、辨識度、設計品質與整體表現進行評分；未完成之項目將無法取得相應分數，並可能影響最終評選結果。
3. 參賽者可依作品構想整合下列一項或多項創作方向：
 - 設施還原：重現現有設施之外觀、比例、主要結構、位置與場景氛圍。
 - 設施翻修：保留原有特色，改善造型、排隊空間、遮陽休息、安全、動線或無障礙設計。
 - 未來樂園：加入未來遊樂設施、AI 導覽、互動科技、環境教育或親子共遊體驗。
 - 遊戲化體驗：運用紅石、指令方塊、NPC、MakeCode、Python、任務或解謎機制提升探索性。
4. 作品須以參賽者自行建構為主，不得直接繳交未改造之現成地圖，亦不得以大量下載素材取代主要創作。
5. 作品內容須符合一般民眾、學校及家庭觀看需求，不得含有違法、歧視、色情、暴力煽動或其他不適合兒少與公共展示之內容。

五、13 項指定遊樂設施與辨識重點

下列 13 項遊樂設施為作品主要建構項目。評審將依設施的可辨識度、比例與主要結構、細節呈現及可參觀程度進行評分。兒童新樂園遊樂設施請參照[官網](#)：

編號	指定設施	辨識重點
1	海洋總動員	海洋主題、乘坐區、中央機械結構、旋轉平台與整體造型具可辨識度。
2	摩天輪	圓形輪體、支架、座艙配置與整體高度具可辨識度。
3	銀河號	列車車體、單軌軌道、車站及園區串聯關係完整，運行意象清楚。
4	飛天神奇號	飛行器主體、支撐結構、乘坐區與升降或旋轉意象清楚。
5	宇宙迴旋	宇宙主題、旋轉平台、座位排列與動態意象完整。
6	星空小飛碟	飛碟造型、圓形配置、座艙與星空裝飾具辨識度。
7	轉轉咖啡杯	杯體、圓盤、中央裝飾與旋轉配置清楚。
8	巡弋飛椅	中央塔體、懸吊座椅、旋轉範圍與安全區界線清楚。
9	尋寶船	船體造型、擺盪支架、乘坐區與海盜主題具辨識度。
10	魔法星際飛車	軌道、車體、起終點或車站及星際主題完整。
11	小飛龍	飛龍主題車體、軌道或運行路徑與乘坐區具辨識度。
12	幸福碰碰車	遮棚或場館、車道範圍、圍欄、入口與碰碰車造型完整。
13	叢林吼吼樹屋	樹屋主體、自由落體塔體、叢林主題、升降結構及出入口清楚。

六、作品繳交內容與技術規格

(一) 繳交項目

項次	繳交項目	內容要求
1	報名資料	參賽組別、參賽者基本資料、聯絡資訊、Minecraft 版本、作品名稱及授權聲明。
2	Minecraft 地圖檔	作品須以主辦單位提供之教育版、基岩版或 Java 版指定競賽地圖檔為基礎完成；地圖須可正常開啟、進入、移動與審查，並依線上報名表單所示格式命名及提供可下載的雲端連結。
3	導覽影片	1.影片長度須為 5 至 8 分鐘；須採橫式畫面及單次連續錄影方式完成，不得以直式畫面投稿，亦不得剪輯、拼接、後製或加上字幕；以雲端連結繳交，須開啟檢視權限並可正常播放。 2.影片未滿 5 分鐘或超過 8 分鐘者，視為不符合影片時間規範；評審僅審查影片前 8 分鐘之內容，超出部分不予觀看及計分。 3.解說內容須至少選擇 3 項兒童新樂園建築，具體介紹其建造方法、設計構想、製作過程或技術應用，並說明製作期間至少 1 項遭遇的問題、原因分析及解決方式。此外，須介紹作品的主要亮點、特色功能、互動設計及園區參觀動線，並針對未來遊樂設施、園區環境、公共空間或遊客體驗，提出具體且具可行性的創新構想與改善建議。 4. 若作品使用外部圖片、材質包、模組、資料包、程式、生成式人工智慧或其他輔助工具，應清楚說明工具或素材的名稱、來源、用途及實際使用範圍。

（二）技術與檔案規範

1. 參賽作品所使用之 Minecraft 地圖版本須與報名資料所填內容一致。
2. 作品如需搭配特定模組、資料包、資源包、材質包或啟動器方可正常開啟及操作，參賽者應一併提供完整之安裝、啟動與操作說明；相關工具與技術可參閱 p.23 附件一：Minecraft 各版本建造工具與技術參考指南。作品主要建構區域、指定設施及特色內容，均應可供評審清楚辨識與審查。
3. 如使用結構方塊、藍圖模組、Schematic、WorldEdit、建築生成程式或其他複製、匯入及自動生成工具，須依作品主題進行實質修改，並於作品說明中註明工具名稱、素材來源、使用範圍及自行修改內容。不得將他人作品、網路素材、範例建築或主辦單位提供之參考設施未經修改直接作為參賽作品；未清楚揭露或缺乏實質創作者，相關項目得不予計分，情節重大者得取消參賽或得獎資格。
4. 如設有紅石、指令、NPC、MakeCode、Python、JavaScript、資料包或其他互動功能，應確認其可穩定啟動，並於作品說明中提供清楚之操作方式。
5. 地圖與影片之雲端連結須自繳交日起至少維持至得獎名單公告日；若因權限未開放、連結失效、檔案損毀或缺少必要安裝檔案，致評審無法開啟或進行審查，相關項目不予計分。
6. 參賽者應自行保留地圖、影片、程式及相關素材之備份；主辦單位不負擔因裝置、帳號、平台、版本相容性或檔案損壞所造成之資料遺失責任。

（三）各版本可運用技術參考

參賽者可依所選用的 Minecraft 版本，運用該版本支援的功能、程式或合法輔助工具進行創作，以提升建築效率、互動性、遊戲體驗及作品呈現效果。

版本	可運用技術
教育版	NPC、告示牌、相機與作品集、MakeCode、Python、JavaScript、結構方塊、指令方塊、紅石及教育版互動功能等。
基岩版	可使用紅石裝置、遊戲指令、指令方塊、結構方塊、行為包、資源包、附加內容（Add-ons）。
Java 版	可使用紅石裝置、遊戲指令、指令方塊、資料包、函式、結構方塊、WorldEdit、合法建築輔助工具、模組、材質包及光影效果等。

附註公平評分原則：

程式、紅石、指令、模組及其他技術工具僅為作品呈現方式，不因使用特定工具或技術種類直接加分；未使用者亦不因此扣分。評審仍依建築完成度、指定設施呈現、創意設計、導覽說明及整體作品品質進行評分。作品所呈現之探索、任務、空間互動或玩家參與體驗，仍依實際品質評分；互動不限於程式，可透過動線、情境、建築機關或探索設計呈現。

七、導覽影片內容規範

影片長度須為 5 至 8 分鐘，採橫式、單次連續錄影，不得剪輯、拼接、後製或加上字幕。內容須依作品實際畫面依序說明，並可供評審驗證；超過 8 分鐘部分不予觀看及計分。

項次	必講內容	具體要求
1	作品基本介紹	說明參賽者姓名、Minecraft 版本、作品名稱、創作主題及整體設計理念。
2	指定設施導覽	依序展示 13 項指定設施，並說明各項設施的完成情形、設計特色及主要亮點。
3	Minecraft 建築方式	至少選擇 3 項具代表性的設施，說明尺寸換算、材料選擇、圓弧或特殊結構、地形整理、鏡像／旋轉、指令、紅石或程式工具等實際建造方法。
4	問題與解決方法	至少舉出 1 項建造過程中的困難，說明如何測試、修改、簡化或改善，並呈現完成結果。
5	未來設施或改善建議	至少提出 1 項具體提案，說明使用對象、玩法或使用方式、設計理由及預期效益，可包含安全、動線、遮陽休息、無障礙、環保、教育、AI 導覽或親子共遊。
6	創作來源與工具使用	說明參考資料、外部素材、AI 工具及其他技術的名稱、用途、來源與使用範圍。

八、報名方式與競賽時程

（一）報名方式

1. 本競賽採線上報名方式辦理。參賽者應於公告之報名期間內，依報名表單所列欄位完整填寫相關資料，並依規定上傳作品檔案或提供可供檢視及下載之雲端連結。資料未填寫完整、檔案無法開啟或連結權限未開放者，視為未完成報名。
2. 報名表單：
<https://forms.gle/8otKHMPHSi6znGoQA>
3. 本活動除設置競賽聯繫窗口外，並於報名表單內提供競賽期間官方 LINE 諮詢帳號，提供參賽者詢問競賽規則、地圖操作、作品繳交及其他相關問題，由承辦單位提供必要之說明與協助。
4. 指定競賽地圖之下載及匯入方式，請參閱 p.24 附件二：競賽地圖匯入方式與比賽場地介紹。報名表單內另設有「競賽檔案下載區」，提供 Minecraft 教育版、基岩版及 Java 版之指定競賽地圖檔。參賽者應依實際使用之遊戲版本下載相對應檔案，並以主辦單位提供之指定競賽地圖進行作品創作，不得自行更換其他地圖作為參賽場地。
5. 本競賽免收報名費用。

(二) 競賽時程

日期	活動	說明
115 年 8 月 24 日 (星期一) 至 10 月 11 日 (星期日) 下午 5 時	線上報名及作品收 件	逾期不予受理。
115 年 10 月 21 日 (星期三) 至 11 月 4 日 (星期三)	+1Today 人氣票選及 專業初評	初賽總成績採「+1Today 人氣票選 50% + 專業初評 50%」計算。人氣票選成績 以 115 年 11 月 4 日中午 12 時止， +1 Today 平台所記錄並經稽核確認之有 效票數為準。國小組及國中組依初賽 總成績排序，各取前 100 組進入決賽， 入圍名額不得增加。
115 年 11 月 5 日 (星期四) 至 11 月 20 日 (星期 五) 中午 12 時止	最佳人氣獎持續統 計	1.+1Today 平台於初賽票選截止後，持 續開放所有已通過資料初審並完成上 架之作品接受投票。115 年 11 月 4 日 (星期三) 中午 12 時後新增之有效票 數，不再計入初賽成績，僅供最佳人 氣獎統計。 2. 最佳人氣獎之候選及得獎資格： (1)以 115 年 11 月 12 日 (星期四) 公告 之國小組及國中組決賽入圍作品為限。 詳 p.15(三)最佳人氣獎之說明 (2)各組自 115 年 10 月 21 日起至 115 年 11 月 20 日中午 12 時止，經查證確認 之累計有效票數最高者獲獎。

日期	活動	說明
115 年 11 月 12 日 (星期四) 至 11 月 20 日 (星期 五)	決賽：專業評審	國小組及國中組入圍決賽名單將於 11 月 12 日 (星期四) 公告。決賽成績採專業評審評分 100%計算，初賽總成績不予帶入決賽；詳細決賽評審方式及評分標準，請參閱第十一點。
115 年 11 月 24 日 (星期二)	得獎名單公告	1. 公告國小組及國中組得獎名單 2. 實際名額依評審結果及本辦法之獎項名額調整與從缺原則辦理。請參閱第十二點第(二)獎項名額調整及從缺原則。

九、評選流程與決賽入圍方式

階段	方式	說明
第一階段	資料初審	檢查報名資料、地圖檔、影片連結、Minecraft 版本、素材來源及授權聲明是否完整，並確認作品是否使用主辦單位指定競賽地圖檔，以及影片是否符合橫式畫面、單次連續錄影、未經剪輯或加上字幕等規範。資料缺漏者，主辦單位得通知限期補正；未補正或不符合基本規範者不予上架。
第二階段	初賽：人氣票選＋專業初評	通過初審之作品分組進行人氣票選及專業初評，各組依加權總成績取前 100 組進入決賽。
第三階段	決賽：專業評審	入圍作品之決賽成績採專業評審 100%計算，初賽成績不予帶入；詳細決賽評審方式及評分標準，請參閱第十一點。

附註：

通過資料初審之作品均進入初賽。任一組通過資料初審之作品未達 100 件時，該組決賽入圍名額依實際合格作品數辦理，不足名額不跨組遞補；國小組與國中組分別計算，各組決賽入圍上限為 100 件作品。

（一）初賽計分、入圍與人氣獎

1. 初賽總成績＝人氣票選成績×50%＋專業初評成績×50%。人氣票選依官方平台稽核後之有效票數換算為 100 分制，異常或無效票數不予計入。
2. 專業初評依第十點及 p.25 附件三「初賽專業初評評分表」辦理，評分項目包括指定設施完成度與辨識度、園區配置與建築完整性、創意與整體美感、遊玩體驗與設計理念，以及導覽表達與資料完整性。作品並應使用指定地圖、可正常開啟，且繳交符合規範之 5 至 8 分鐘導覽影片。

3. 國小組及國中組依初賽總成績各取前 100 件作品進入決賽，名額不得因同分、票數、報名件數或其他因素增加；合格作品不足 100 件時，依實際件數辦理，不以不合格作品補足。
4. 第 100 名同分時，依序比較「專業初評成績」、「指定設施完成度與辨識度」、「創意與整體美感」及「導覽表達與資料完整性」；仍同分時，由專業評審團合議決定。決賽同分依第十點（二）第 6 款辦理。
5. 國小組及國中組各設最佳人氣獎至多 1 名，候選作品以各組決賽入圍作品為限，並以票選期間內經主辦單位及平台完成查核確認之累計有效票數最高者獲獎。未入圍決賽之作品，其票數不列入最佳人氣獎排名。

（二）決賽評審與主辦單位監督

1. 決賽由社團法人台灣資訊教育發展協會籌組專業評審團，負責作品審查、評分、排名及得獎建議。協會已通過勞動部「TTQS 人才發展品質管理系統」訓練機構版認證，具備資訊教育、數位創作、程式教育及學生作品評選經驗。
2. 如有資格、程序、法規、授權、品牌使用或兒少公共展示內容疑義，北捷遊憩事業股份有限公司得要求評審單位確認或補充說明；涉及評分或名次者，仍由專業評審團依評分紀錄及會議程序決定，並留存會議紀錄。
3. 決賽評審團應由至少 5 名專業評審組成；專業領域應涵蓋 Minecraft 或數位遊戲、建築或景觀及視覺設計、程式或互動設計、教育或兒童發展，以及公共空間或無障礙設計等面向，同一評審得具多項專長。最終評審會議之出席人數不得少於 5 人，未達出席門檻者，不得作成最終排名及得獎建議。
4. 評審及參與評選工作之人員，應於評選前簽署保密、利益迴避及未受請託聲明。評審如為參賽者、其法定代理人或指導教師之親屬，曾直接指導、製作或參與該作品，與參賽學校、培訓機構或參賽者有直接商業或其他利害關係，或有其他足以影響公正判斷之情形，應主動揭露並就該作品迴避，不得參與評分、討論及表決；迴避後由其他合格評審補評，並載明於評審會議紀錄。任何單位或個人不得向評審請託、關說或施壓，如有相關情形，應立即通報主辦單位並留存紀錄。

5. 如經主辦單位及+1Today 平台依投票紀錄認定有惡意灌票、異常程式操作或其他影響公平之情形，主辦單位得扣除異常票數；情節重大者，得取消該作品之初賽人氣票選成績、最佳人氣獎候選資格或獲獎資格。

十、評選方式及最佳人氣獎

本競賽於資料初審後，分為初賽及決賽二階段評選，另設最佳人氣獎。各階段評選、票數統計及獎項辦理方式如下：

（一）初賽

1. 初賽總成績採「+1Today 人氣票選成績 50%+專業初評成績 50%」計算。
2. 專業初評採 100 分制，依「指定設施完成度與辨識度」、「園區配置與建築完整性」、「創意與整體美感」、「遊玩體驗與設計理念」及「導覽表達與資料完整性」五項進行評分，每項最高 20 分。
3. 初賽人氣票選期間自 115 年 10 月 21 日（星期三）起至 115 年 11 月 4 日（星期三）中午 12 時止。初賽人氣票選成績，以截止時間前+1 Today 平台所記錄，並經主辦單位查核確認之累計有效票數為準。
4. 國小組及國中組之人氣票選成績分別統計及換算。各組累計有效票數最高之作品，其初賽人氣票選成績為 100 分；其餘作品依各組有效票數比例換算。
5. 初賽人氣票選成績計算方式如下：
$$\text{初賽人氣票選成績} = \text{該作品累計有效票數} \div \text{該組最高累計有效票數} \times 100 \text{ 分}$$
6. 初賽總成績計算方式如下：
$$\text{初賽總成績} = \text{初賽人氣票選成績} \times 50\% + \text{專業初評成績} \times 50\%$$
7. 國小組及國中組依初賽總成績由高至低排序，各取前 100 件作品進入決賽；符合資格之作品未達 100 件時，依實際件數辦理，入圍名額不得增加，亦不得跨組遞補。

8. 初賽總成績相同時，以專業初評成績較高者優先；專業初評成績仍相同時，依序比較「指定設施完成度與辨識度」、「創意與整體美感」及「導覽表達與資料完整性」之得分。依前述順序比較後仍同分者，由專業評審團合議決定。
9. 115 年 11 月 4 日（星期三）中午 12 時後新增之 +1Today 有效票數，不再計入初賽人氣票選成績，亦不得影響初賽總成績及決賽入圍名單。
10. 初賽成績彙整、票數查核確認及決賽入圍資格確認於 115 年 11 月 5 日至 11 月 11 日辦理，並於 115 年 11 月 12 日公告決賽入圍名單。

（二）決賽

1. 國小組及國中組入圍決賽名單將於 11 月 12 日（星期四）公告。
2. 決賽評審期間自 115 年 11 月 12 日（星期四）起至 115 年 11 月 20 日（星期五）止。
3. 入圍作品之決賽成績採專業評審 100%計算，初賽人氣票選成績、專業初評成績及初賽總成績均不予帶入。
4. +1Today 平台於初賽人氣票選截止後至最佳人氣獎票選截止前持續開放投票；惟 115 年 11 月 4 日（星期三）中午 12 時後新增之有效票數，僅供最佳人氣獎評選使用，不列入決賽成績，亦不得影響決賽專業評審之分數、名次及獎項結果。
5. 決賽評審依本辦法第十一點所定評分項目及配分進行評選。
6. 決賽總成績相同時，依 p.16-p.18 結構與完成度評分項目得分順序比較：
 - （1）13 項指定設施辨識度與完成度。
 - （2）創意與未來感。
 - （3）導覽表達與展示價值。

依前述順序比較後仍同分者，由決賽評審團合議決定。

(三) 最佳人氣獎

1. 國小組及國中組各設最佳人氣獎至多 1 名，候選資格以各組決賽入圍作品為限；實際名額及獎勵內容依本辦法獎項表規定辦理。
2. 最佳人氣獎票選期間自 115 年 10 月 21 日（星期三）起至 115 年 11 月 20 日（星期五）中午 12 時止。
3. 初賽人氣票選成績與最佳人氣獎票數，依下列方式分別統計：
 - （1）初賽人氣票選成績：統計至 115 年 11 月 4 日（星期三）中午 12 時止，經查核確認之有效票數換算為 100 分制後，占初賽總成績 50%。
 - （2）最佳人氣獎票數：統計自 115 年 10 月 21 日（星期三）起至 115 年 11 月 20 日（星期五）中午 12 時止之累計有效票數，並以各組決賽入圍作品中累計有效票數最高者獲獎。
4. 最佳人氣獎屬獨立獎項，不列入決賽專業評審成績，亦不影響第一名、第二名、第三名及佳作等專業評審獎項之分數與名次。
5. 最佳人氣獎得與第一名、第二名、第三名或佳作等決賽獎項重複獲獎。
6. 主辦單位得依+1 Today 平台投票紀錄進行票數稽核。如有大量集中投票、重複投票、異常帳號、異常裝置、異常網路位置、自動化程式、交換票、購票、灌票或其他影響票選公平之情形，主辦單位得刪除相關異常或無效票數；情節重大者，得取消該作品之最佳人氣獎候選資格或獲獎資格。
7. 各組累計有效票數最高之決賽入圍作品，如經查核確認後遭扣除票數、取消最佳人氣獎候選資格、撤銷參賽資格、主動放棄獎項，或因其他原因無法獲獎，得依該組其他決賽入圍作品經查核確認之累計有效票數，由高至低依序遞補。

十一、決賽評審方式與評分標準

決賽採 100 分制，分為結構與完成度評分 60 分、創意設計與展示評分 40 分。結構與完成度評分採明確檢核項目及分級基準，由評審依作品實際呈現判定；創意設計與展示評分則依創意、美感、遊玩體驗、公共參與及導覽表達進行綜合評分。

共同評分架構

類別	評分內容	配分
結構與完成度評分	13 項指定設施辨識度與完成度、可進入、可遊玩與穩定度、作品完整繳交	60 分
創意設計與展示評分	創意與未來感、美感與場景氛圍、遊玩體驗、公共參與、導覽表達	40 分
合計	決賽專業評審總成績	100 分

(一) 結構與完成度評分項目 (60 分)

評分項目	配分	計分方式
13 項指定設施辨識度與完成度	52 分	每項最高得 4 分，13 項合計 52 分。請參考 13 項設施單項評分基準。
可進入、可遊玩與穩定度	4 分	地圖可正常開啟得 1 分；設施建造於指定位置且未蓋錯區域得 1 分；作品未超出指定建築範圍，且主要結構可正常檢視得 1 分；作品之互動、探索或其他可遊玩設計可正常體驗得 1 分。採用紅石、指令、程式或其他互動功能者，應可穩定執行；未使用程式技術者，不因此扣分，並依動線、情境、建築機關、自由探索及整體穩定性評分。
作品完整繳交	4 分	地圖檔與權限正常得 1 分；影片與權限正常得 1 分；作品說明及版本資料正常得 1 分；素材來源、依賴項目與操作說明正常得 1 分。

13 項設施單項評分基準

分數	判定標準
4 分	設施核心元素與主題容易辨識；比例、主要輪廓及結構合理，或翻修／未來設計之改造邏輯清楚；細節完整，且玩家可正常接近、觀看或進入適當區域。
3 分	設施可明確辨識，主要結構或改造設計大致完成，但比例、座艙、支架、軌道、入口或周邊細節仍有少部分不足。
2 分	具基本輪廓及主要構造，但辨識仍部分依賴解說，且比例、結構、改造邏輯或細節有明顯不足。
1 分	僅完成局部構造、簡易輪廓或標示，整體辨識度、完成度或改造內容偏低。
0 分	未建造、無法辨識、僅以告示牌代替，或因地圖問題無法檢核。

（二）創意設計與展示評分項目（40 分）

專業評審依作品實際呈現、導覽影片及作品說明進行綜合評分。程式、紅石、指令、模組或其他技術工具僅為作品呈現方式，不因使用或未使用而直接加分或扣分；惟作品所呈現之探索、任務、空間互動或玩家參與體驗，仍依實際品質評分。互動不限於程式，可透過動線、情境、建築機關、自由探索或其他設計方式呈現。

評分項目	配分	評分內容
創意與未來感	10 分	1. 未來設施或改善方案具體呈現：可得 0－4 分 2. Minecraft 呈現與創新方法：可得 0－3 分 3. 可行性、安全及使用者需求：可得 0－3 分
導覽表達與展示價值	7 分	1. 內容結構與口語表達：可得 0－2 分 2. Minecraft 建築方式：可得 0－2 分 3. 未來設施或改善建議：可得 0－2 分 4. 畫面對應、時間控制與來源交代：可得 0－1 分
美感與場景氛圍	8 分	1. 整體風格一致：可得 0－3 分 2. 色彩、材質與燈光搭配：可得 0－3 分 3. 景觀細節與樂園氛圍：可得 0－2 分
設計理念與公共參與精神	7 分	1. 兒童與家庭觀點：可得 0－2 分 2. 安全、休息、通行或無障礙設計：可得 0－2 分 3. 環保、教育或城市公共價值：可得 0－2 分 4. 設計理由清楚：可得 0－1 分
遊玩體驗與探索感	8 分	1. 展示順序與節奏：可得 0－3 分。能依序呈現設施外觀、內部空間、互動功能及作品重點。 2. 任務與互動設計：可得 0－3 分。可透過任務、動線、情境、建築機關、紅石、指令、NPC、程式或其他方式呈現，操作或體驗清楚且執行穩定。 3. 自由探索：可得 0－2 分。玩家可自由進入主要空間，從不同角度參觀作品。

創意設計與展示得分分級參考

評審應依各作品於各評分項目之實際表現，參照下列分級說明核定分數。

項目	得分判定
創意與未來感	9 – 10 分：構想新穎具體，並兼顧安全、可行性及使用需求。 7 – 8 分：提案完整且具創意，但部分細節或可行性不足。 4 – 6 分：具基本創意，但內容較一般或實際呈現有限。 0 – 3 分：缺乏明確創新或具體改善方案。
美感與場景氛圍	7 – 8 分：風格一致，色彩、材質、燈光及景觀細節完整。 5 – 6 分：整體協調，但部分區域或細節仍可加強。 3 – 4 分：具基本配色與裝飾，整體完整度普通。 0 – 2 分：缺乏整體視覺規劃及場景細節。
遊玩體驗與探索感	7 – 8 分：展示清楚，互動穩定，且具豐富探索內容。 5 – 6 分：可完整參觀，並具有部分互動或探索內容。 3 – 4 分：可正常參觀，但互動或探索內容有限。 0 – 2 分：主要空間難以進入、展示不清楚或缺乏可玩內容。
設計理念與公共參與精神	6 – 7 分：能完整回應兒童、家庭及公共場域需求。 4 – 5 分：理念清楚，但實際呈現或說明仍有不足。 2 – 3 分：僅呈現少數相關價值，整體理念不完整。 0 – 1 分：未清楚呈現使用者需求或公共參與精神。
導覽表達與展示價值	6 – 7 分：解說完整流暢，建築方式、改善建議及來源交代清楚。 4 – 5 分：內容大致完整，但部分細節或來源說明不足。 2 – 3 分：以畫面展示為主，技術或提案說明不完整。 0 – 1 分：內容難以理解、缺乏解說、未符合時間規定或影片無法播放。

補充說明：缺件與無法審查之處理

情形	處理方式
地圖無法開啟	「地圖可正常開啟」項目得 0 分；無法檢核之設施不得推定給分。
影片無法播放或權限未開放	影片完整性項目及「導覽表達與展示價值」均得 0 分。
未說明素材來源	作品完整繳交項目酌減；如涉及侵權或冒用，得取消參賽、入圍或得獎資格。
現成地圖僅少量修改	依參賽者實際創作範圍評分；情節重大者取消資格。
影片未說明建築方式或改善建議	「導覽表達與展示價值」最高以得 3 分。

十二、競賽獎項與成果展示

（一）競賽獎項與獎勵內容

本競賽分為國小組及國中組，各組分別評選，獎項及獎勵內容如下：

獎項	名額	現金獎金	表揚方式
第一名	至多 1 名	獎金新臺幣 10,000 元	獎狀 1 紙
第二名	至多 1 名	獎金新臺幣 8,000 元	獎狀 1 紙
第三名	至多 1 名	獎金新臺幣 5,000 元	獎狀 1 紙
佳作	至多 3 名	每名獎金新臺幣 2,000 元	每名 獎狀 1 紙
最佳人氣獎	至多 1 名	每名獎金新臺幣 5,000 元	獎狀 1 紙

（二）獎項名額調整及從缺原則

1. 第一名、第二名、第三名及佳作等專業評審獎項之名額均為最高錄取名額。決賽評審團得依有效作品數、作品完整度及創作品質減少錄取或從缺，不採足額錄取。最佳人氣獎如無符合候選資格之作品、各候選作品均無有效票數，或經查核確認後無作品符合獲獎條件得從缺。
2. 如有效作品不足以形成合理評比，決賽評審團得調整專業評審獎項之錄取名額或決定從缺；不得於評選開始後變更已公告之評分方式、配分、最佳人氣獎計算方式或專業評審既有分數與排名。相關處理應載明於評審會議紀錄或得獎公告。
3. 專業評審獎項除依決賽總成績及排名外，並設最低錄取標準：第一名須達 85 分、第二名須達 80 分、第三名須達 75 分、佳作須達 70 分。作品未達相應獎項之最低標準者，該獎項得從缺；評審團得依作品實際分數、排名及創作品質，核定其符合之最高獎項，不因排名順序而自動取得較高獎項。
4. 獎金發放方式及相關規定，依主辦單位公告為準。
5. 得獎者須提供法定代理人同意書及身分證明文件，方得領取獎金及獎狀；所得稅及扣繳事宜依中華民國稅法相關規定辦理。

（三）成果展示

1. 獲獎作品得由主辦單位協助製作成果海報，內容可包含作品名稱、設計理念、作品截圖、參賽組別、創作亮點、Minecraft 建築方法及未來設施設計建議。
2. 優秀作品得於臺北市兒童新樂園戶外展區、活動網站、+1 Today 平台、教育推廣活動或相關媒體公開展示。

十三、原創、授權與著作利用

1. 作品須以參賽者實作為主，並保證作品內容、圖片、音樂、文字、材質包、模組、資料包及其他素材未侵害第三人權利。
2. 使用外部素材、工具或 AI 生成內容時，須依法取得使用權，並於報名資料及導覽影片中標示來源與使用範圍。

3. 參賽者同意主辦及合作單位得於競賽票選、評審、展覽、成果報告、教育推廣、社群宣傳及媒體報導中使用作品名稱、截圖、影片、地圖畫面、文字說明及參賽資訊。
4. 前項使用以活動推廣及非專屬授權為原則，作品原始著作權仍歸創作者所有；如另有授權書，依授權書內容辦理。
5. 若作品涉及抄襲、代作、未授權素材、虛偽標示或其他侵權情形，主辦單位得取消參賽、入圍或得獎資格，並追回獎項。
6. 若參賽作品涉侵權致主辦單位遭受第三人追訴或受有損害，參賽者（及法定代理人）應負擔一切法律責任及賠償相關損失。

十四、注意事項

1. 參賽者完成報名即視為已閱讀、理解並同意本競賽辦法及相關授權內容。
2. 主辦單位及評審團得依公平、教育性、技術可行性及活動實際需求，處理本辦法未盡事宜。
3. 主辦單位因不可抗力或活動實際需要，得調整時程、辦理方式及展示形式，並應以正式公告為準；涉及參賽者權益之重大變更，原則上應於相關階段開始前公告，不得溯及影響已完成之有效報名、投票或評分結果。國小組及國中組決賽入圍上限各為 100 件作品，不得增加，評審分數與排名應依本辦法所定之專業評審程序辦理。
4. 主辦單位保有對競賽規則之最終解釋權及評選結果之最終核定權。

附件一：Minecraft 各版本建造工具與技術參考指南

本指南所列內容僅供參考，未列出的 Minecraft 相關工具、模組或技術，參賽者仍可依作品需求自由選擇與搭配使用。惟所有參賽作品皆須符合本競賽技術規範，不得將未經實質修改的現成建築、模組或素材直接使用，亦不得以大量複製方式完成作品。參賽內容應具備原創性，並能呈現參賽者實際規劃、設計、建造與編修的過程。

版本	技術分類	工具 / 模組 / 指令名稱與功能說明
教育版	建築設施	遊樂園擴充程式 擴充連結：https://jackchung-taiwan.github.io/minecraft_makecode/ 
Java 版	可動機關	Create (機械動力) 賦予方塊群組實體旋轉、平移與動能傳導之物理系統。 https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/create
Java 版	建築地形	Axiom (模組) 提供 3D 視覺化建築介面及多樣化地形筆刷。
Java 版	建築設施	WorldEdit (創世神) 透過指令執行大範圍的方塊選取、替換與生成。
基岩版	可動機關	指令方塊 + /clone 將特定座標區域之方塊，複製並覆蓋至目標區域。
基岩版	擴充物件	Add-ons (附加組件) 將自訂之 3D 模型與動畫匯入遊戲中作為可互動實體。

附件二：競賽地圖匯入方式與比賽場地介紹

1. 進入 Google 表單地圖下載區，或[點選此處](#)下載競賽地圖。
2. Minecraft 教育版、基岩版及 Java 版競賽地圖匯入教學



3. 地圖介紹

參賽者進入競賽地圖後，於導覽區查看臺北市兒童新樂園的 13 項遊樂設施；每項設施旁皆設有指令方塊，啟動後即可傳送至對應的指定建造區。所有建築作品皆須於白色混凝土標示的邊界內完成，不得超出範圍或跨越至其他建造區域。



附件三：115 年度臺北市兒童新樂園數位設計競賽 初賽專業初評評分表

參賽組別	☐ 國小組 ☐ 國中組
作品編號	
作品名稱	
Minecraft 版本	☐ 教育版 ☐ 基岩版 ☐ Java 版

評分說明：專業初評採 100 分制，共 5 項、每項最高 20 分；本表成績占初賽總成績 50%。請依作品實際呈現、指定競賽地圖、導覽影片及作品說明進行評分。

1	指定設施完成度與辨識度	配分 20 分	得分：
評分內容與檢核重點 (1) 13 項指定設施之完成情形。 (2) 各設施核心元素、外觀輪廓、比例及主要結構是否具辨識度。 (3) 翻修或未來設計是否保留原設施核心元素，且改造邏輯清楚。 (4) 細節、周邊空間及可接近、觀看或參觀程度。			

2	園區配置與建築完整性	配分 20 分	得分：
評分內容與檢核重點 (1) 是否使用主辦單位指定競賽地圖。 (2) 設施是否建造於指定區域，未跨區、蓋錯位置或超出邊界。 (3) 園區配置、相對位置、動線及整體空間關係是否清楚。 (4) 主要結構、地形、景觀及建築細節之完整性與一致性。			

3	創意與整體美感	配分 20 分	得分：
評分內容與檢核重點			
(1) 設施翻修、未來樂園或改善方案是否具體且有創意。 (2) 是否兼顧安全、可行性、兒童及家庭使用需求。 (3) 整體風格、色彩、材質、燈光及景觀配置是否協調。 (4) 是否展現具辨識度的個人創作與整體樂園氛圍。			

4	遊玩體驗與設計理念	配分 20 分	得分：
評分內容與檢核重點			
(1) 主要空間是否可進入、參觀及自由探索。 (2) 任務、動線、情境、建築機關、紅石、指令、NPC 或程式等設計是否清楚且穩定。 (3) 未使用程式技術者不扣分，依實際探索與玩家參與體驗評分。 (4) 設計理念是否回應兒童、家庭、無障礙、環保、教育或公共價值。			

5	導覽表達與資料完整性	配分 20 分	得分：
評分內容與檢核重點			
(1) 說明參賽者姓名、Minecraft 版本、作品名稱、創作主題及整體設計理念 (2) 影片是否為 5 至 8 分鐘、橫式、單次連續錄影，並可正常播放。 (3) 是否依序導覽 13 項設施，說明作品特色及完成情形。 (4) 是否說明至少 3 項建築方法、1 項問題與解決方式及 1 項未來改善建議。 (5) 地圖、影片、作品說明、版本、素材來源、工具用途及操作方式是否完整。			

以上各項 20 分評分級距參考

17－20 分	表現完整、清楚且具突出特色，僅有極少缺漏。
13－16 分	整體表現良好，多數內容完整，仍有少部分可加強。
9－12 分	具基本完成度，部分內容普通或有明顯不足。
5－8 分	完成度偏低，缺漏較多，須依賴解說才能理解。
0－4 分	未呈現、無法辨識、無法審查或與評分項目明顯不符。

總分 專業初評總分	分	複核建議	☐ 無 ☐ 接近門檻 ☐ 同分 ☐ 資格或技術疑義
評審編號		評審簽章	
評分日期	115 年 月 日		

注意事項：

1. 每件作品原則上由 3 位專業初評人員評分；接近各組第 100 名入圍門檻、同分或有資格與技術疑義者，得由另 1 位專業評審複核。
2. 評審應依作品實際呈現評分，不得因參賽者學校、身分、指導教師、票數、初賽排名或宣傳熱度影響專業判斷。
3. 程式、紅石、指令、模組及其他技術工具僅為作品呈現方式，不因使用特定工具直接加分，未使用者亦不扣分。
4. 第 100 名同分時，依序比較「專業初評成績」、「指定設施完成度與辨識度」、「創意與整體美感」及「導覽表達與資料完整性」；仍同分時，由專業評審團合議決定。決賽同分依第十點（二）第 6 款辦理。
5. 如有利益關係或其他足以影響公正判斷之情形，評審應主動揭露並迴避該作品之評分、討論及表決。