

2020 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
主題造型創新 《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

競賽日期：109年11月14日（六）至11月15日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路8號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：全國大專校院組、四都高級中等學校組。
- (二) 決賽資格：大專校院取全國四強、高級中等學校取四都冠軍進入決賽。
- (三) 參賽人數：一隊至少 1 人，至多 4 人。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一)	CCCE 賽事官網 報名專區	全體報名選手	參賽報名
9 月 30 日 (三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	報名成功名單公告日 組別編號寄出
10 月 5 日 (一) 至 10 月 19 日 (一)	CCCE 賽事信箱	全體報名選手	作品繳交期間
10 月 20 日 (二) 至 10 月 30 日 (五)	-	全體報名選手	評審期間 作品交由專業評審評分
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	入圍決賽名單 決賽報到與評審評分時間 公告日
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	作品提報、評審問答 並於 11 月 15 日 閉幕式頒獎

二、比賽主題

- (一) 為相應本競賽項目之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，主題造型創新參賽選手應模擬「電玩遊戲產業」中的「造型設計師」；解析並效仿其在業界的職業技能、專業精神及成就表現。
- (二) 全國大專校院組與四都高級中等學校組，皆須繳交兩份平面設計圖「杏仁ミル連身帽T花樣」、「杏仁ミル原創電競主題造型」；全國大專校院組須加繳交 30 秒-1 分鐘之「原創舞蹈設計影片」。

三、報名與作品繳交辦法

- (一) 報名之參賽隊伍，於 9 月 28 日前於 CCCE 賽事官網填寫報名表。
- (二) 確認報名成功後，即可開始上傳作品【設計稿】2 份；大專校院參賽隊伍加繳交【原創舞蹈設計影片】1 支：
 1. 【設計稿】2 份：
 - (1) 收到主辦方 email 寄來之「組別編號」與素材包後，參賽隊伍應於指定日期前，將作品的雲端連結（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：ccce@cccedu.org。
 - (2) email 主旨格式範例：【新北-高級中等學校-主題造型創新 01-作品繳交】。請依照組別編號正確繳交作品，規格不符者主辦方有權不予受理；如因誤植組別編號而造成評分有誤，則由參賽隊伍自行承擔。
 - (3) 設計稿內容：請利用杏仁ミル服裝版型與空白服裝版型三視圖，依照版型設計「杏仁ミル連身帽T花樣」與一件「杏仁ミル原創電競主題造型」，共兩套。
 - (4) 如需設計 LOGO、花紋，請注意勿在圖像間揭露參賽隊伍之所

屬學校或身分，以免影響評分之公正性。

(5) 檔案繳交格式：請勿更動版型圖片大小與解析度；副檔名 JPG；大小 10MB 內，圖片上需包含服裝設計理念說明。

2. **【原創舞蹈設計影片】1 支：**

(1) 僅全國大專校院組參賽學生須繳交。

(2) 影片內容：主辦方將提供歌曲 1 首，請同學創作並錄製 30 秒至 1 分鐘的原創舞蹈影片。

(3) 剪輯方式：不限制剪輯軟體，惟不得有其他商品、軟體之浮水印，如要加上字幕，不得有簡體字出現於影片中。

(4) 請注意勿在影片間揭露參賽隊伍之所屬學校或身分，以免影響評分之公正性。

(5) 檔案繳交格式：長度 30 秒至 1 分鐘；大小 1280*720 或其他 16:9 比例；副檔名 MP4；檔案大小 1G 內。

(三) **所有繳交作品寄出後不再接受更改。決賽將由杏仁ミル與專業評審共同評分選出本屆冠軍。**

(四) **作品注意事項：**

1. 主辦方有保留所有參賽作品影像檔之權利。

2. 作品應以 email 繳交雲端連結網址，由評審選拔入圍決賽之隊伍。

3. 作品必須為原創，由參賽選手自行創作，所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫等內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或侵害他人著作權之情事。

(五) **賽事獎勵**

1. 獎狀：

高級中等學校之四都城市代表隊，由所屬教育局頒發獎狀。

城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在

10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

(1) 獎狀與獎盃：由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。

(2) 獎學金或等值獎品：各組別總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 20,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 8,000 元獎學金。

四、線下決賽比賽辦法

(一) 決賽比賽方式將模擬設計部門之造型創作發布。以杏仁ミル之展示、設計圖作品呈現、以及評審現場 Q&A 做為評分依據。

(二) 決賽作品呈現：

(1) 決賽當日將由杏仁ミル影像展示決賽入圍學生之「杏仁ミル連身帽 T 花樣」作品；大專校院之「原創舞蹈設計影片」、「杏仁ミル原創電競主題造型」設計圖以主舞台螢幕展示。

(2) 每組同學將有 3 分鐘由評審說明設計理念，專業評審將於進行 3 分鐘的講評與詢問並採計分數，評選出冠亞軍。

(3) 評選結束後，將由杏仁ミル表演最喜歡的一支「原創舞蹈設計影片」舞蹈，此演出與評分結果無關。

(三) 本競賽項目決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行頒獎。

(四) 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。

(五) 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、 評分標準

(一) 決賽入圍評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
創意與整體搭配	風格、設計之構思與原創性展現；美感、構圖、色彩、造型等整體搭配。	40%
主題切合	符合指定主題與角色特性。	30%
作品完成度	設計圖與舞蹈之完整程度。	30%

(二) 現場評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
設計說明	對整體設計之理念說明、評審 QA。	40%
展示效果	(帽 T)展示於角色上之效果。	30%
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	30%