

附件 1

評分規準

【國小動畫組】

項目		子項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作
程式說明文件 15%	敘事設計 (5%)	劇情 (5%)	劇情完整流暢，角色與場景交代清楚，呈現完整故事 (5分)	劇情大致流暢，角色與場景交代多數清楚，故事完整度良好。 (4分)	劇情基本連貫，角色或場景交代普通，故事完整度一般 (3分)	劇情片段零散，角色或場景交代不足，完整度偏低 (2分)	劇情不連貫，角色與場景交代不清，故事難以理解 (1分)	不予計分 (0分)
	場景規劃 (10%)	流程規劃 (5%)	流程規劃完整，順序嚴謹合理，與敘事設計完全契合 (5分)	流程大致完整，順序合理，與敘事設計大多契合 (4分)	流程基本清楚，順序尚可，與敘事設計部分契合 (3分)	流程規劃零散，順序不夠合理，與敘事設計契合度不足 (2分)	流程不完整或混亂，順序不合理，無法契合敘事設計 (1分)	
		動作與表現 (5%)	每個場景角色明確，動作規劃完整清楚，表現流暢到位 (5分)	多數場景角色清楚，動作規劃合理，表現大致完整 (4分)	場景角色交代基本清楚，動作規劃普通，表現尚可 (3分)	場景角色交代不足，動作規劃零散，表現不清楚 (2分)	場景缺乏清楚角色與動作規劃，表現不完整 (1分)	
動畫作品 85%	程式設計 (30%)		程式結構清楚完整，動畫全程正確，運用多種控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件），動作銜接流暢自然 (25分~30分)	程式結構大致清楚，動畫正確，運用部分控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件），動作銜接良好 (19分~24分)	程式結構基本清楚，動畫大致正確，控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件）運用有限，動作銜接普通 (13分~18分)	程式結構零散，動畫偶有錯誤，控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件）使用單一，動作銜接不夠順暢 (7分~12分)	程式結構不清楚，動畫錯誤頻繁，缺乏控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件）運用，動作銜接不良 (1分~6分)	不予計分 (0分)
	故事呈現 (30%)		場景轉換自然流暢，節奏清楚，音效、字幕、美術等精緻並有效輔助故事理解 (25分~30分)	場景轉換大致自然，節奏明確，音效、字幕、美術能幫助理解 (19分~24分)	場景轉換基本順暢，節奏尚可，音效、字幕、美術有部分輔助作用 (13分~18分)	場景轉換略顯突兀，節奏不夠清楚，音效、字幕、美術輔助有限 (7分~12分)	場景轉換不自然，節奏混亂，音效、字幕、美術未能幫助理解 (1分~6分)	
	創意表達 (25%)		角色與場景設計鮮明有特色，畫面表現巧思豐富；音效/特效新穎突出，展現高度創意與想像力 (21分~25分)	角色與場景設計清楚具特色，畫面有部分巧思；音效/特效運用適切，創意表現佳 (16分~20分)	角色與場景設計基本完整，畫面表現普通；音效/特效使用有限，創意程度一般 (11分~15分)	角色與場景設計較單一，畫面表現缺乏巧思；音效/特效使用不多，創意不足 (6分~10分)	角色與場景設計不明顯，畫面表現單調；音效/特效缺乏亮點，創意薄弱 (1分~5分)	

評分規準

【國小遊戲組】

	項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作
程式說明文件 15%	遊戲目標說明 (5%)	遊戲目標非常清楚具體，玩家能立即理解並可依任務完成操作 (5分)	遊戲目標大致清楚完整，玩家能理解並可依任務完成操作 (4分)	遊戲目標敘述較簡略，玩家需要推敲才能理解任務 (3分)	遊戲目標表述模糊或片段，玩家不易理解操作任務 (2分)	遊戲目標缺乏清楚說明，玩家無法辨識遊戲的任務 (1分)	不予計分 (0分)
	遊戲機制設計 (10%)	規則與任務高度連貫且可執行、勝負條件清楚、具有明顯挑戰性 (9~10分)	規則與任務大致連貫並可執行，勝負條件明確，具有一定挑戰性 (7~8分)	規則與任務部分連貫，執行尚可，勝負條件基本清楚，但挑戰性不足 (5~6分)	規則與任務連貫度低且執行不易，勝負條件模糊，挑戰性不明顯 (3~4分)	規則與任務脫節或不可執行，勝負條件不清楚，不具挑戰性 (1~2分)	
參賽作品 85%	遊戲趣味性 (20%)	內容豐富且充滿變化，音效與美術表現精緻，具高度吸引力 (17分~20分)	內容完整多樣，音效與美術表現良好，具有一定吸引力 (13分~16分)	內容尚稱完整，變化有限，音效與美術表現普通，吸引力一般 (9分~12分)	內容單一或重複，音效與美術表現不足，吸引力偏低 (5分~8分)	內容貧乏缺乏變化，音效與美術表現薄弱，無吸引力 (1分~4分)	不予計分 (0分)
	互動操作性 (20%)	互動性佳、操作順暢，介面設計細緻，整體體驗優良 (17分~20分)	互動性良好，操作大致順暢，介面設計完整，整體體驗良好 (13分~16分)	具基本互動性，操作尚可，介面設計較簡單，整體體驗普通 (9分~12分)	互動性有限，操作不順暢，介面設計粗略，整體體驗不足 (5分~8分)	缺乏互動性，操作不順暢，介面設計簡陋，整體體驗不佳 (1分~4分)	
	獨特創意性 (20%)	遊戲具高度創新與驚喜，易引起共鳴與印象深刻 (17分~20分)	遊戲具有一定創新與驚喜，能引起玩家共鳴，印象良好 (13分~16分)	遊戲有部分新意或小亮點，能引起一定程度的共鳴，但印象普通 (9分~12分)	遊戲創新有限，缺乏驚喜，僅能留下少量印象與共鳴 (5分~8分)	遊戲缺乏創新與驚喜，無法留下印象與共鳴 (1分~4分)	
	功能完整性 (25%)	功能完整、無明顯錯誤，流程開始與結束順利 (21分~25分)	功能大致完整，僅有少量細微錯誤，流程開始與結束順利 (16分~20分)	功能基本齊全，但偶有錯誤或不穩定，流程開始與結束順利完成，但不夠順暢 (11分~15分)	功能缺漏或錯誤較多，流程開始或結束不夠順利 (6分~10分)	功能不完整，錯誤頻繁，流程開始或結束困難 (1分~5分)	

評分規準

【國中生活應用組】

	項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作
程式說明文件 15%	問題描述與需求 (5%)	能全面剖析問題情境，辨識複雜需求，提出具系統性之問題定義。並有系統性地進行問題拆解。	能剖析主要問題情境，辨識多數需求，提出結構化問題定義，並能進行大部分的問題拆解	能部分剖析問題情境，辨識部分需求，問題定義具雛形，拆解方式尚不完整	問題情境分析有限，需求辨識不完整，問題定義概略，拆解零散缺乏系統性	無法釐清問題情境與需求，缺乏明確問題定義，未能展現有效拆解能力	不予計分 (0分)
	資料結構與設計 (5%)	(5分) 能完整設計必要變數(或串列)或角色，程式設計能呈現模組化架構。	(4分) 能設計大部分必要的變數、串列與角色，程式設計具一定模組化	(3分) 能設計部分必要的變數、串列與角色，程式設計具雛形，但模組化不足	(2分) 僅設計少量變數、串列與角色，程式設計零散，缺乏明顯模組化	(1分) 未能設計必要的變數、串列與角色，程式設計缺乏模組化概念	
	程序設計與流程 (5%)	(5分) 能清楚地表達問題解決的程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟具合理邏輯且邏輯嚴謹	(4分) 能大致清楚地表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟具合理邏輯，但細節略不足	(3分) 能表達基本的解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程式步驟邏輯部分合理，仍有不連貫之處	(2分) 不夠清楚地表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟間邏輯不足，缺乏完整性	(1分) 未能有效表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟缺乏邏輯，無法構成流程	
		(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
參賽作品 85%	使用者介面與體驗 (25%)	介面完全符合需求，操作直觀容易使用，音樂與美術表現精緻，整體體驗佳	介面大致符合需求，操作方便，音樂與美術表現良好，整體體驗順暢	介面基本符合需求，操作尚可，音樂與美術普通，整體體驗一般	介面部分符合需求，操作不夠直觀，音樂與美術有限，整體體驗偏弱	介面不符合需求，操作困難，音樂與美術不足，整體體驗不佳	不予計分 (0分)
	功能完整性 (30%)	系統功能完整，能解決需求，各種測多項功能測試情境下均表現穩定	系統功能大致完整，能解決主要需求，在多數測試情境下表現良好	系統功能基本齊全，能解決部分需求，部分測試情境下可運作	系統功能有限，僅能解決少數需求，在測試情境下常出現錯誤	系統功能不足，無法有效解決需求，在基本測試下即出現重大錯誤	
	問題解決創意 (30%)	作品解法獨特，並具備延伸功能。	作品解法清楚，並具部分延伸功能	作品解法具一定的特色，延伸功能有限	作品解法普通，延伸功能零星或簡單	作品解法缺乏獨特性，無明顯延伸功能	
		(25分~30分)	(19分~24分)	(13分~18分)	(7分~12分)	(1分~6分)	