



2021 崑大盃國高中職
電競暨原創設計大賽-設計競賽規章

一、 活動日期及地點

1. 報名時間：110 年 10 月 04 日(星期一)至 110 年 11 月 04 日(星期四)
2. 活動對象：15 歲以上國高中在校生。
3. 報名方式：本活動採網路報名並繳交初賽作品【<https://ksed.ksu.edu.tw/>】
4. 學程粉絲專頁：電腦與遊戲發展科學學士學位學程
【<https://www.facebook.com/ksucg/>】相關日程表暫排定，若有更動主辦單位將提前各別通知，並於粉絲專頁公告。
5. 活動時間：
 - (1) 入圍決賽公布日期：110 年 11 月 11 日(星期四)
 - (2) 決賽作品繳交日期：110 年 11 月 12 日(星期五)~110 年 11 月 18 日(星期四)
 - (3) 獲獎名單公布日期：110 年 11 月 25 日(星期四)
6. 比賽獎勵：
 - (1) 行銷企劃、遊戲企劃組獎金及獎勵品：
 - a. 冠軍 5,000 元整、獎牌乙面、能量飲料乙箱
 - b. 亞軍 3,000 元整、獎牌乙面、能量飲料乙箱
 - c. 季軍 2,000 元整、獎牌乙面、能量飲料乙箱
 - d. 佳作獎牌乙面
 - (2) 原創人物設計組獎金及獎勵品：
 - a. 冠軍 5,000 元整、獎牌乙面、能量飲料乙箱
 - b. 亞軍 3,000 元整、獎牌乙面、能量飲料乙箱
 - c. 季軍 2,000 元整、獎牌乙面、能量飲料乙箱
 - d. 佳作獎牌乙面

二、 賽事規章

原創設計競賽資訊

1. 競賽主題

(1) 行銷企劃遊戲企劃設計

- a. 行銷企劃與遊戲企劃擇一設計作品。
- b. 行銷企劃以創意概念性導向為表現主軸，創新的產品外觀以及獨特造型；遊戲企劃以獨門玩法，創新的遊戲概念。
- c. 詳細描述設計概念、發想與理念、設計主題。
- d. 作品繳交格式為 doc、ppt 或 pdf。

(2) 原創人物設計

- a. 手繪或電繪方式設計作品。
- b. 作品以個人喜好設計人物風格，需以創新創意為主軸設計人物，詳細描述設計理念、設計主題。
- c. 每一角色須有前後視角之創作圖像（限未曾參賽獲獎作品）。影像尺寸大小為 1920*1080 畫素(橫式為主)，手繪作品以 A3 或 A4 橫式設計並掃描成繳交格式。
- d. 作品繳交格式為 jpg、png 或 pdf。

2. 參賽資格

- (1) 年滿 15 歲以上國高中職在校生。
- (2) 參賽作品須為個人原創作品，不得抄襲任何已發表或未發表之概念創意及作品。
- (3) 參賽作品如有任何著作權或其他相關權利糾紛，應由參賽者自行負責，得獎作品若於競賽後經舉發並確認為抄襲，主辦單位有權取消該作品獲獎資格，並要求退還獎狀及獎金。
- (4) 嚴禁參賽作品中含有暴力、色情等元素呈現，若經發現違反上述之規定，將不公開顯示其作品。

3. 作品繳交

- (1) 初賽作品請於報名時繳交，入圍決賽需在指定日期內繳交作品至雲端連結。
- (2) 檔案名稱範例：【崑山科技大學李先生-行銷企劃初賽作品】。請依照範例命名，格式不符者主辦方有權不予受理。
- (3) 檔案繳交格式：文檔為 doc、ppt 或 pdf，圖檔為 jpg、png 或 pdf，檔案大小需在 10MB 以內。

4. 競賽資訊

(1) 初賽

作品評選標準如下：

項目	比重	說明
創新性	30%	作品是否為原創創新設計。
完整度	30%	作品是否完整。
實用性	20%	作品是否完整展現其人物性格設定。
美感度	20%	造型外觀表現、結構的編排是否符合普遍使用者認知的美感。

初賽將由評審選出 20 位選手進入決賽，其結果將於 110 年 11 月 11 日(星期四)粉絲專頁公告。

(2) 決賽

決賽將由評審選出 8 名獎項，獲獎名單將於 110 年 11 月 25 日(星期四)粉絲專頁公告。

※主辦單位擁有隨時增、刪、變更本賽事相關辦法之權利，經本賽事單位增、刪、變更之本賽事相關辦法以最新公告之版本為準。