

姓名	王安妮	職稱	教師	研習日期	104.4/18、5/7	研習地點	修平科技大學資訊網路技術系 412-80 台中市大里區工業路11號								
研習名稱	App Inventor 遊戲創意互動製作競賽暨研習營					派出單位	實習處								
<p>壹、研習重點</p> <p>一、 研習教學內容</p> <p>(一).App Inventor 教學</p> <ol style="list-style-type: none"> 介紹 App Inventor 教學與相關程式軟體差異與實際應用。 <ol style="list-style-type: none"> App Inventor 原是 Google 實驗室 (Google Lab, 已於 2011 年中止) 的一個子計畫, 由一群 Google 工程師與勇於挑戰的 Google 使用者共同參與。App Inventor 為一個免費程式軟體, 不須下載直接於網路上使用, 採用圖形化編輯模式, 提供使用者入門且快速上手。 App Inventor 的應用相當廣泛, 例如: 結合樂高機器人與 arduino 等硬體所使用, 可以簡易設計出有趣的實用的專題。 現場科大教授透過實際例子與同學分享, 讓學生對於 5/7 比賽有構思與實作能力。(如附件) 下午時段由科大教授與學生協助學生實際操作與練習組裝樂高機器人, 並模擬製作成品的功能。 <p>二、 比賽日程與注意事項</p> <p>(一).初賽</p> <ol style="list-style-type: none"> 比賽日期: 5/6 (三)12:00 前 比賽內容: 上傳比賽文件 Word 與影片 審查標準: <table border="1" data-bbox="252 1624 922 1697"> <thead> <tr> <th>遊戲性</th> <th>文件完整性</th> <th>創新性</th> <th>可行性</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>30%</td> <td>30%</td> <td>20%</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> 於 5/7(四)當日上午公布進入複賽名單 <p>(二).複賽</p> <ol style="list-style-type: none"> 比賽日期: 5/7(四)13:00 比賽內容: 當日上午公布進入複賽名單。於上午時段讓學生針對作品做最後的調整與修改並於 12:00 前上傳投影片。13:00 各組報告與成果展示。 審查標準: 								遊戲性	文件完整性	創新性	可行性	30%	30%	20%	20%
遊戲性	文件完整性	創新性	可行性												
30%	30%	20%	20%												

遊戲性	創新性	App 作品完整性	簡報完整性
40%	30%	20%	10%

4. 本次競賽獎勵提供獎項：

第一名

第二名

第三名

佳作

1. 本帶回物品及處理方式：本次研習資訊無紙本，所有研習內容均為電子檔，以列印至附件。

本次研習報告方式：書面報告

App Inventor 遊戲創意互動製作競賽暨研習營主要目的是由資訊科組隊參與此研習及比賽，透過研習讓學生可以學習結合課堂所學及課外知識，並發揮創意，習得理論與實務結合的經驗。賽前的準備，更讓學生培養 5C 能力中的複雜問題解決能力與團隊合作能力。日後若有相關研習或比賽，會積極告知學生此資訊，讓更多學生參與與探索。