

校園4G行動應用服務組

主辦單位



教育部資訊及科技教育司

執行單位



台北市電腦公會



校園4G行動應用服務組 - 競賽辦法

開發符合「校園行動應用」或「中小學行動學習」或「偏鄉資訊教育」之**APP作品**

校園行動應用



須開發便利「校園行政、學習或生活」所需相關輔助應用之APP作品。

中小學行動學習



須開發符合「中小學行動學習課程」所需相關輔助應用教學或學習之APP作品。

偏鄉資訊教育



須開發符合「偏鄉地區資訊教育、生活應用」或「**協助縮減數位落差**」所需相關輔助應用之APP作品。



校園4G行動應用服務組 - 競賽辦法

報
名
資
格

大專
校院

1. 凡具備全國**大專校院**及**碩博士班學生**身分皆可參加。
2. 團隊成員每隊不超過8人，需有1-2名指導老師。

高中職

1. 凡具備全國**高中職**學生身分皆可參加。
2. 團隊成員每隊不超過8人，需有1-2名指導老師。



校園4G行動應用服務組 - 資格&評分項目

初賽

- 創新性 50%
- 實用性 50%

決賽

- 創新性 30%
- 實用性 30%
- 4G關連性 15%
- 擴充性 15%
- 說明展示表達能力 10%



校園4G行動應用服務組 - 獎項

指導老師及該隊學生
成員頒發**中英文獎狀**
一紙。

得獎隊伍作品著作權
屬該團隊，但需無償
提供教育部資訊及科
技教育司無償運用於
各項業務推廣、成果
發表、展示宣傳說明
會等活動

第一名 (1名) : 新台幣50,000元

第二名 (1名) : 新台幣30,000元


第三名 (1名) : 新台幣10,000元

佳 作 (2名) : 新台幣5,000元

大專
校院

高中職





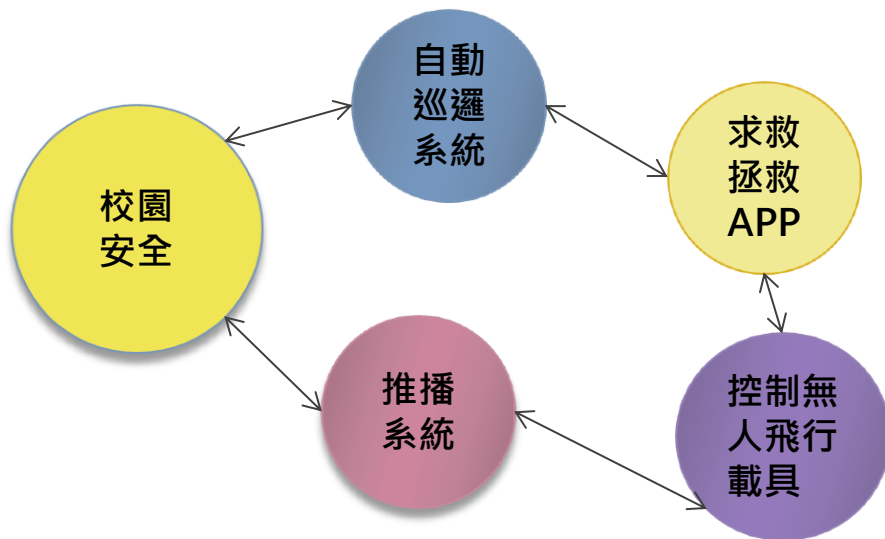
校園4G行動應用服務組

特色與案例

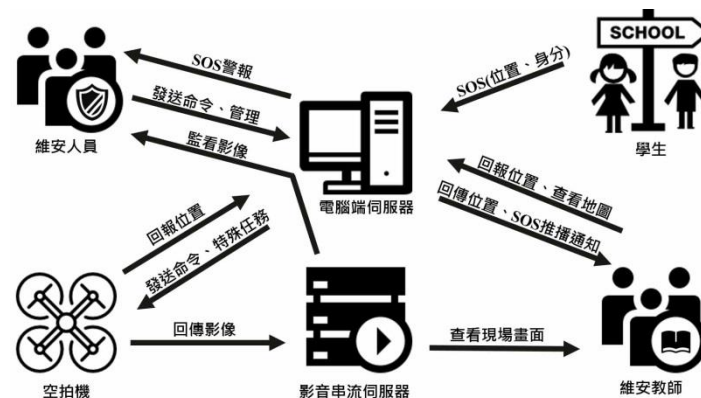


校園4G行動應用服務組 - 特色與案例

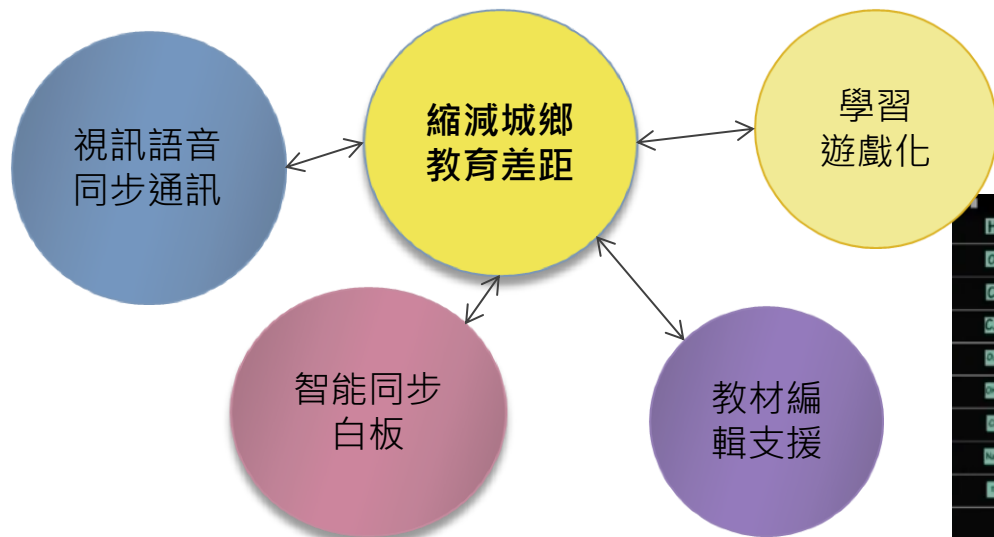
校園行動
應用組



- 1 安全性
- 2 即時性
- 3 方便性
- 4 嚇阻性



校園4G行動應用服務組 - 特色與案例



1. 跨裝置**互動遊戲**
2. 同步化**互動教學**
3. 圖像化操作與**題目互動**



謝謝聆聽