

2020 URC XChange Taiwan STEAM Fair 活動簡章

壹、 活動名稱

STEAM 科技創作博覽會 | 2020 URC XChange Taiwan - STEAM Fair

貳、 活動宗旨與目標

- 一、我們邀請參與的孩子們，以科技軟硬體整合工具為主，搭配從科學、科技、工程、藝術、數學角度切入解決他們所重視的問題，並且在博覽會的攤位上向所有與會者分享自己的創作品。
- 二、激發學生利用科技軟、硬體整合工具之興趣與研究潛能。
- 三、提高學生對科技之思考力、創造力、技術創新能力與問題解決能力。
- 四、促使社會大眾重視科技之研究，普及科技知識，發揚科技精神，協助科技教育之發展。

參、 辦理單位

設「URC XChange Taiwan 國際機器人競賽—台灣交流大會委員會」(以下簡稱大會)，由下列機關組成之。

- 一、主辦單位：實踐大學推廣教育部、樂益文創股份有限公司
- 二、協辦單位：日本 Artec 株式會社
- 三、承辦單位：史汀科技教育有限公司

肆、 活動日期與地點

- 一、活動時間：中華民國 109 年 2 月 8 日 (週六) 10:00-14:00
- 二、活動地點：實踐大學國際會議廳 NB2F (台北市中山區大直街 70 號)

伍、 活動內容與辦理方式

一、競賽組別

1. 國小組：就讀公立國小學生且未滿十五歲之學生或相當於國小階段之高級中等以下教育階段非學校型態實驗教育學生。又依照年級分為低年級（一二年級）、中年級（三四年級）和高年級（五六年級）組。
2. 國中組：就讀公立國中、高中附設國中部、國中補校且未滿十八歲之學生或相當於國中階段之高級中等以下教育階段非學校型態實驗教育學生。
3. 高中組：就讀公立高級中等學校日、夜間部與進修學校且未滿二十歲、五專前三年學生、相當於高中階段之高級中等以下教育階段非學校型態實驗教育學生，無學籍者應由該直轄市、縣（市）主管機關發給學生身分證明文件。

二、競賽項目

小朋友，你想過嗎？未來的學校樣貌為何？教室裡的學習模式與擺設、圖書館的陳列與功能、遊樂場裡的遊具……學習可能不再只是侷限在教室裡面，各式各樣透過科技與智慧的創新結合，未來學校的樣貌應該長什麼樣子？有什麼是你每天覺得很困擾很想改變的事物？或是你想像中的未來學校應該擁有什麼特別的軟、硬體配置？沒有標準答案，因為每個想法都有機會成為改變世界的力量！

*國小組請依照「組別」準備對應競賽題目

*國中組兩個題目「二選一」即可

*高中組僅有「一個題目」

1. 國小組：

(1) 低年級組—遊樂場：

遊樂場是兒童在戶外最常去的地方，各式各樣自由玩樂遊具可以讓兒童獲得快樂與享受時光，然而遊樂場始終是成人設計的，部份遊戲可能不合適兒童的年齡或高度，聰明又愛玩的你，最喜歡的遊樂場未來會是什麼樣貌呢？

(2) 中年級組—圖書館：

圖書館本來是指收藏圖書的地方，然而隨著現在知識呈現的方式越來越多，圖書館開始收錄多媒體資料，圖書館藏的方式和空間分類使用也越來越多元。試想一座坐落在校園的夢幻圖書館，提出藏在細節的小巧思，能以什麼方式

和校園裡各個年級的同學互動？

(3) 高年級組—教室：

教室是國小學生在學校最常待的地方，他們在裡面上課、遊戲、吃飯、午睡、討論，而現今的教學方式也逐漸從純講述式變成情境式、互動式，想想看，如果你有機會可以重新設計教室的樣貌，你會如何改造呢？

2. 國中組：

(1) 福利社：各式各樣的零食、香噴噴的大便當，透心涼的奶茶，下課時最喜歡逗留的角落，填滿你的五官味蕾，如果有機會改造「福利社」，你會想要有什麼樣的變化呢？自動結帳？新型態的服務？自動烹飪機？任何可以使「福利社」更酷的点子，由你來改造！

(2) 校門、圍牆：校門與圍牆是學校與外界隔絕的安全防線，一方面是防止外來的閒雜人等入侵校園，一方面則是禁止校內學生在上課時間隨意外出，隨著友善校園營造政策的改變，有許多的校園已由植栽或降低圍牆高度來取代以往的高牆，雖然此舉能夠建立開放友善的態度，但仍需多與校園安全面向為核心，建立一個符合未來學校所需的校門、圍牆，請依照你心目中未來學校的樣貌，設計一個校門或圍牆吧！

3. 高中組：

(1) 多功能空間規劃：擁有一個可彈性的多功能室對於學校或學生來說，是許多人的夢想，使用者可以依照不同需求，來進行教室的排列組合、複合式的運用，如何善用空間將會是設計者的一大考驗，試想一個未來校園中的多功能空間規劃，會是什麼樣貌呢？

三、參賽資格及限制

1. 每隊至少 2 人、至多 3 人
2. 需使用軟、硬體整合作為問題解決之呈現工具。
3. 不限板子廠牌

四、作品規格

1. STEAM 科技創作博覽會參展作品說明，需自行輸出作品 A0 海報，內容至少包含：標題、動機、過程、結果；展示作品大

小：深 60 公分、寬 100 公分為限。

2. 作品請儘量以文字及圖片說明，需搭配實物展出，以可以放置在桌面上為主，深 60 公分、寬 100 公分為限。
3. 海報規格：A0 大小。內容包含：標題、動機、過程、結果，項目可以多不能少。

陸、 報名方式

一、截止日期

即日起至 108 年 12 月 31 日 12pm (週二) 止，應完成網路表單填寫與費用之繳交。

二、報名表單與聯絡方式

報名表單：一率填寫網路報名表單，可於大會之官方網站或粉絲專頁點選報名。

<https://forms.gle/sStjrPQY3A75LAKo6>

三、繳費資訊

1. 報名費用：每人新台幣 800 元整 (將獲得參賽 T-shirt 及 URC XChange 官方參賽證書 1 份)
2. 繳費方式：可直接至忠孝教室 (台北市大安區忠孝東路四段 333 號 5 樓之 1) 繳費、ATM 轉帳或匯款
3. 匯款資訊：

戶名：樂益文創股份有限公司／銀行名稱：中國信託銀行／收款帳號：241-5400-99217／銀行代號：822／分行名稱：延吉分行。

請於報名表單上提供匯款後五碼，或主動聯繫主辦單位提供匯款後五碼、匯款日期、及隊名，以便我們確認是否有收到您的匯款。

柒、 賽程公告

訂於 109 年 1 月 22 日 (星期三) 中午 12:00 於官方網站首頁公布

捌、 決賽獎勵

- 一、依照成績排名頒發前三名、佳作、團體合作獎、研究精神獎，各組各項目取若干件，若作品未達水準時，上述名額得以從缺。
- 二、依照當日人氣投票排名，各組各取獲取票數最高之前三名。

玖、 注意事項

- 一、參賽者資格如有不符，該單位領隊應負全責，其參展成績不予承認，如有冒名頂替者（以身分證或戶口名簿為憑）參賽成績不予承認，請參賽者隨身攜帶身分證件以利備查。
- 二、參賽者須遵守各項競賽注意事項，且應準時完成報到手續。參賽者逾報到時間即不受理報到，並以棄權論。參展者臨時發生事故，確定不能入場參加競賽時，應事先向大會報備棄權。評審期間每件作品全體作者應到場說明並回答評審委員問題，無故不到之作者予以除名。
- 三、參展作品如係仿製或抄襲他人研究成果，且經評審委員會查核屬實者，即撤銷其參展資格。
- 四、參展作品曾經參加國內外相關科技競賽者，再次以同一主題或相近內容參展，需有新增研究成果（新增內容起始日為參加本屆展覽會前一年內之研究作品，評審委員亦以此範圍進行審查。）
- 五、參展作品配用之貴重硬體設備，請自行保管，評審結束後即自行攜回或派人照料，大會不負保管責任。
- 六、本章程如有未盡事宜，得由大會隨時修正公布實施之。

壹拾、 聯絡資訊

- 一、Email：URC@tigergroup.com.tw
- 二、官方粉絲專頁：<https://www.facebook.com/2020-URC-XChange-Taiwan-102373047873891/>
- 三、官方網站：<http://www.tigergroup.com.tw>
- 四、承辦人員：吳小姐（02-87713638）