

臺灣電子書協會

第十一屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽

Publish All 創建美好事物 傳遞與人分享

目 錄

壹、	前言.....	3
貳、	計畫目的.....	4
參、	活動參與單位.....	5
肆、	活動辦法.....	6
伍、	評選辦法 :.....	9
陸、	獎勵辦法.....	11
柒、	活動時程.....	13
捌、	研習營.....	14
玖、	歷年賽事成果.....	20
壹拾、	本屆預估成果.....	18
壹拾壹、	主辦單位介紹.....	19

壹、 前言

在資訊蓬勃的二十一世紀,「數位化」已慢慢的成為人類的改變生活的重要步伐。資訊的傳播藉由迅速的網路有效以最短的時間傳遞到世界任何的地方。文創概念也受到科技的變革慢慢的普及到生活當中。台灣的「創客精神」藉由各屆電子書大賽的努力,逐漸讓全台各地了解到如何透過科技與創意的結合造就更多的可能性。

聯合國教科文組織 UNESCO 對教育的定義為教育內容單位能使用工具溝通互動,能在社會異質團體運作,能自主行動,能夠在複雜的環境中完成活動與任務,進而養成有批判性思考及解決問題能力的人。「創客精神」往往是激發學生進行更全面思考的思考模式。但在傳統教育觀念的影響下,單向「想」的學習模式及欠缺「實作」的學校課程往往限制了學生能創新的可能性,學生所接收到的知識只局限於理論化的資訊。經歷十屆電子書創作大賽的努力一步一步為這單向的文化學習模式作出改變,創意的想法從「想」到「做」的一體連接起來,則成為影響台灣未來競爭力的重要關鍵。

「第十一屆電子書創作大賽」承襲歷屆電子書創作大賽的精神,持續積極的拓展活動,並鼓勵校園老師及學生加入社群組織的互動參與,讓學生學會思考及分享,更學會動手創造,因為「想像」是創意的來源,而「實踐」是創新想法實體化成新的可能。在整個自主學習的過程中,參賽者將可充分培養出系統思考、批判思考與設計思考,達到聯合國永續發展的教育目標 與國際接軌。

貳、 計畫目的

在全球化的帶動下，科技學習已是不可或缺的一環。而 21 世紀的學生必須掌握以更創新的思維方式以及有效率的方式解決問題以及接收訊息。而在工作方面，科技工具的運用能有效收集資訊，分析以及轉換成對企業有用的數據。

其中，掌握無定式的複雜思維方式和工作方式最為重要，因此邀請眾多知名企業和學校一同推動《國際華文暨教育盃電子書創作大賽》，協助推廣電子刊物應用至校園教學及教育資源的拓展。並將資訊科技融入學習之中，為臺灣數位產業注入新氣象及新能量。根據文化部 109 年度施政計畫，其中一個重要的目標為推動「文化體驗教育計畫」，為學生提供更具文化價值之文化體驗內容。而本大賽提供了一個高品質的電子書平台，國人在學習如何把文化創意結合科技的同時，亦能透過欣賞別參賽者的電子書作品培養出閱讀的習慣。各參與單位在協助推動這文化盛舉的情況下除了提高單位知名度外，更重要的是能提升於社會的良好形象。

參、 活動參與單位

一、主辦單位：臺灣電子書協會、GOGOFINDER 雲平台。

二、主辦學校：國立政治大學圖書館

三、承辦單位：堂朝數位整合股份有限公司。

四、指導單位：文化部、新北市政府教育局、國家圖書館、國立公共資訊圖書館、國立臺灣圖書館。

五、協辦單位：凌網科技、瓏群資訊、HyRead、內科園區發展協會、台灣數位出版聯盟、禾堂文創、上耿企業、富樂企業、靖天電視、BeMaster、好課多數位教育股份有限公司、初芯實業有限公司、朵朵雲、找達特.好 DOCTOR、台北龍來扶輪社
(協辦單位持續增加中)。

肆、 活動辦法

一、 參賽資格

1. 教育比賽類：

- A. 國小/國中/高中/高職/大專院校/海外/持有學生證、教師證或在校服務證明文件者。
- B. 參賽人數一組最高上限 6 人，可以個人或團隊方式參加。
- C. 參賽學生組隊需至少有一名指導老師。指導教師需具備教師資格。(領獎前需先出示相關教師、教學證明)
- D. 參賽作品限完成頁數至少需 10 頁(含)。

2. 專業比賽類：

- A. 學生、教師、社會人士皆可參加。
- B. 參賽人數一組最高上限 6 人，可以個人或團隊方式參加。
- C. 參賽作品限完成頁數至少需 10 頁(含)。

二、 大賽組別

1. 教育比賽類：

- A. 使用第十一屆大賽專屬製作平台完成作品。
- B. 組別：共 7 組。
 - － 國小組：海內外國小在學學生。
 - － 國中組：海內外國中在學學生。

- 高中組：海內外高中在學學生。
- 高職組：海內外高職在學學生。
- 大專組：海內外大專院校之在學學生(包含碩博士班學生)。
- 教師組：海內外各級學校及教育單位之教師或服務人員。

教師及教育單位服務人員參賽一律歸為教師組，不論是否身為參賽學生之指導老師。(領獎前需先出示相關在校服務或教師證明文件影本)

- 海外組：持國外身分證之參賽學生及教師。

2. 專業比賽類：

- A. 使用 EPUB 檔案上傳至第十一屆官網。
- B. 組別：共 2 組。
 - 專業組：學生、社會人士皆可參加。
 - 原創組：學生、社會人士皆可參加，以原創內容為主。

3. 專題比賽類：

- A. 參與專題比賽單位可提出舉辦校園性、地區性或各種需求性的比賽，相關獎項及評審人員，由提出單位準備及提供，經審查後即可辦理。
- B. 比賽題目由各提出單位自行訂定，但評審時間及公布得獎名單的時程，皆與大賽時程相同。頒獎典禮的時間，可由提出單位決定與大會一同舉辦或自行舉辦。

C. 參加本賽之作品，若符合專題比賽辦法與資格者，可再選擇一項專題比賽加。

三、注意事項

1. 已參加過國際性比賽並獲獎之作品，不得參加本次比賽，一經查證視同放棄參賽資格。
2. 參賽者報名資料不正確、不完整者，不予入圍、不予取得獲獎資格。
3. 參加者於參加本活動之同時，即同意接受本活動注意事項之規範。如有違反本活動注意事項之行為，主辦單位有權取消參加或得獎資格，並對於任何破壞本活動之人身攻擊、謾罵、轉貼、違反風序良俗等的內容將一律刪除。
4. 創作素材皆需網友自行創作、上傳。若上傳之內容有違反著作權相關法令規範，參賽者需自行擔負相關法律責任。
5. 參加教育比賽類之參賽作品，需確認作品可於網站正常觀看、並完成參賽資料填寫。
6. 參加專業比賽類之參賽作品，需至大賽官網上傳 EPUB3 檔案，並確認作品可於網站正常觀看、並完成參賽資料填寫。
7. 第十一屆大賽各組別的參賽作品，皆可匯出成 EPUB3 的檔案，且可在各支援 EPUB3 的 Reader 上閱讀。

伍、 評選辦法：

- 一、評審招募：評審由主、協辦學校推派之老師擔任或由線上報名，網址：
- 二、初審：依照評審標準決定入圍作品名單，入圍作品名單數量為總數 20%~25%。
 - 初審評分由初審評審老師自由評分。
 - 評分結果為入圍作品名單依據。
- 三、複審：由專業評審團依照評選標準，從入圍作品中選出獲勝作品名次。
 - 專業評審團評選標準依評分項目做細項評分。(請參考下方表格)
 - 評分結果為最後名次依據。

四、評選標準：

1. 評分項目：

評分項目					
內容 (70%)	故事性	20%	多媒體功能 使用性 (30%)	連結	5%
	創意度	20%		影片	5%
	排版	15%		聲音	5%
	閱讀性	5%		背景音樂	5%
	用色	5%		地圖	5%
	字級的使用	5%		文字編輯	5%

2. 若作品內容、素材皆為原創，額外計分 5%。

※ 在參賽作品網頁，提供是否是原創素材的選項；若非原創素材，需在參賽

作品網頁提供素材來源，並在參賽作品最後一頁加入素材引用來源。

3. 評分規則：每一件作品由數名評審評筆分數，分數會依照以下規則計算。

(所有評審 A 作品的老師分數加總 / 評審老師人數)

※ 例如一件作品由五位評審老師，分數分別為 80、90、85、80、90，則最

後總分為 $(80+90+85+80+90)/5$ 。

4. 為避免公平性爭議，初、副審評審老師評分作品將避開其任職單位之所屬教育組別。

陸、 獎勵辦法

一、教育比賽類：各組得獎隊伍皆頒發指導老師獎狀乙式及隊伍獎狀乙式，獎金說明如

下表。

第一名	現金或等值禮券10,000元+超值獎品	共7名
第二名	現金或等值禮券5,000元+超值獎品	共7名
第三名	現金或等值禮券2,000元+超值獎品	共7名
第四名	精美獎品。	共21名
第五名		
第六名		

二、專業比賽類：各組得獎隊伍皆頒發指導老師獎狀乙式及隊伍獎狀乙式，獎金說明如

下表。

第一名	現金或等值禮券50,000	共2名
第二名	現金或等值禮券30,000	共2名
第三名	現金或等值禮券20,000	共2名
第四名	現金或等值禮券10,000	共6名
第五名		
第六名		

三、其他獎項：各組得獎隊伍皆頒發指導老師獎狀乙式及隊伍獎狀乙式，獎品說明如下

表。

佳作獎(入圍)	贈送精美禮品乙份	入圍者名單
網路投票粉絲獎	參加投票之粉絲，隨機選出贈送精美禮品乙份	共 30 名 (無獎狀)
人氣點閱獎	獲得票數前三名，可獲得超值獎品	每組挑3名 共 24 名
學校團體獎	參與作品件數最多的學校， 可獲得超值獎品	共 1 名

柒、 活動時程

一、 參賽及製作時間：

2020 年 10 月 26 日 (一)中午 12:00 起至 2021 年 03 月 05 日 (五) 中午 12:00。

二、 收件截止日期：

2021 年 03 月 05 日(五) 中午 12:00 止。

三、 網路投票時間：

2021 年 03 月 08 日 (一) 中午 12:00 ~ 2021 年 03 月 19 日 (五) 中午 12:00。

四、 初審評選時間：

2021 年 03 月 08 日(一) ~2021 年 03 月 19 日(五)。

五、 初審入圍公布日期：

2021 年 03 月 24 日(三) 中午 12:00。

六、 複審評選時間：

2021 年 03 月 24 日(三)~ 2020 年 03 月 30 日(二)。

七、 頒獎典禮：

因配合政府政策之新型冠狀病毒疫情防範，為保障參與人員健康，將視疫情情況再行決定是否舉辦。

八、 公告得獎名單：

2021 年 04 月 23 日(五)

九、 主辦單位保留日期變更之權力。

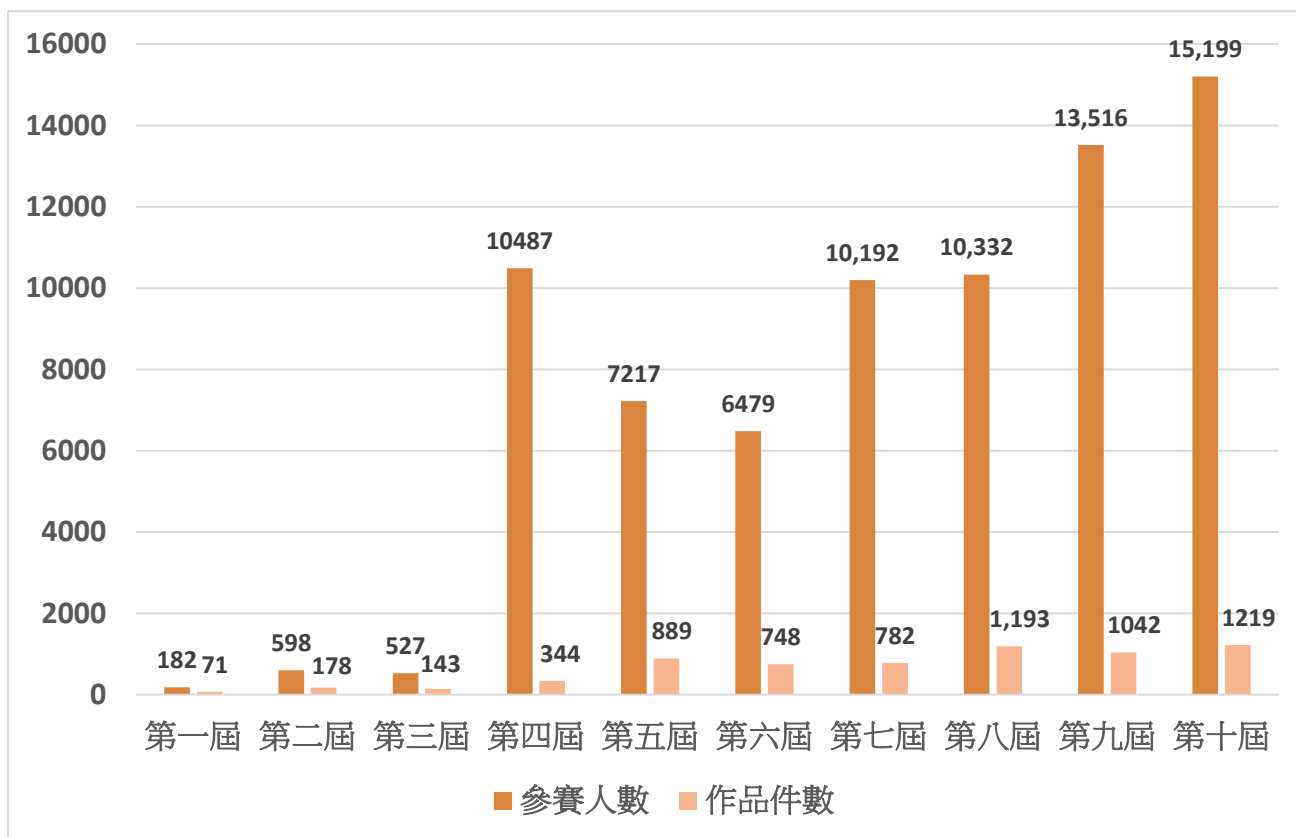
捌、研習營

- 一、研習課程目的在於讓參賽者熟悉比賽規則與操作方式。
- 二、由主協辦單位規劃場次，也接受各學校或單位申請舉辦。
- 三、舉辦地區以台灣本島北部、中部、南部、東部分別辦理。其他地區視情況舉辦。
- 四、研習對象包含教師、學生與社會人士。
- 五、研習結束，教師可獲得學習時數。
- 六、課程內容：一次課程時間為 2 小時。共分為兩階段，每階段 50 分鐘，中場休息 10 分鐘，最後提供 Q & A 10 分鐘。

第一階段 (50 分鐘)	第二階段 (50 分鐘)
1.數位出版之應用趨勢	1.電子書製作示範
2.歷屆比賽與優秀作品觀摩欣賞	2.雲端多媒體電子書製作實機操作
3.電子書創作大賽刊物製作平台介紹	3.結合行動學習示範展示成果
4.素材收集及雲端工具分享	

- 七、第十一屆大賽預計開放 9~15 場的研習營。

玖、 歷年賽事成果



第十屆 2019 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	162 所
參賽人數	15,199 人
作品	1,219 本
參與票選	50 萬總投票數

第九屆 2018 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	168 所
參賽人數	13,516 人
作品	1,042 本
參與票選	20 萬人次

第八屆 2017 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	293 所
參賽人數	10,332 人
作品	1,193 本
參與票選	25 萬人次

第七屆 2016 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	233 所
參賽人數	10,192 人
作品	782 本
參與票選	27 萬 1 千多人次

第六屆 2015 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	671 所
參賽人數	6,479 人
作品	748 本
參與票選	13 萬 5 千多人次

第五屆 2014 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	739 所
參賽人數	7,217 人
作品	889 本
參與票選	19 萬 6 千多人次

第四屆 2013 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	180 所
參賽人數	10,487 人
作品	344 本
參與票選	42 萬 5 千多人次

第三屆 2012 全國高中職電子書大賽	共計
參賽學校	26 所
參賽人數	527 人
作品	完成 257 本、參賽 143 本

第二屆 2012 全國大專盃電子書大賽	共計
參賽學校	48 所
參賽人數	593 人
作品	完成 218 本、參賽 178 本
政府文化部電子書創作活動參賽隊伍為 109 件，Finder 自辦活動為 178 件	

第一屆 2011 全國高中職電子書大賽	共計
參賽學校	21 所
參賽人數	182 人
作品	完成 63 本、參賽 71 本

壹拾、本屆預估成果

第十一屆 2020 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參加學校	200~300 所
參加人數	18,000~20,000 人
參加作品	1,500~1,800 件
參加票選	60 萬總投票數

壹拾壹、 主辦單位介紹

一、臺灣電子書協會

成立於 2011 年 9 月 16 日的臺灣電子書協會(Taiwan E-book Association) · 為依法設立之非營利社會團體，內政部立案字號：台內社字 1010161807 號，期待藉由電子書與數位出版科技技術的開發，資源整合及成果運用，協助出版業者與數位內容經營者，克服技術與產業環境的困難與需求，結合資訊專業人士及社會各界，共同推廣電子書與數位出版為宗旨。並希望加強自由作家、出版人、文化人等各界人士對電子書相關議題的連結。包括協助作家認識電子書版權，協助作家與電子書平台對話、洽談等合作。敬請各界先進，不吝給予指導，一起為臺灣電子書加油。

本會之任務如下：

1. 研究電子書內容作品、服務平台、與硬體載具，進行產業調查、技術評估、測試報告，提供各界參考。
2. 推動公民營部門制定版權工作者定型化契約，鼓勵版權經紀及出版顧問之產業型態，改善對著作權人之工作保障。
3. 推動電子書專業職能證照制度，提供會員取得產業職能需求與課程。
4. 推動成立著作權登記中心，成立電子書公正第三方版稅結算中心，推動驗證服務機制。
5. 舉辦電子書與數位出版研討會。
6. 舉辦內容創作開發與資訊電子業者間之產業交流活動，擴大雙方人才媒合、產

業合作之管道。

7. 參與國際電子書交流及觀摩活動，推廣並擴大海外中文電子書內容閱讀人口。
8. 參與公民營機構合作規劃電子書相關服務，增加電子書內容授權與應用機會。
9. 促進電子書創作、編輯、出版、及發行服務之創新。
10. 推動產業自律機制，協助提升數位出版品質與產業環境。
11. 提昇電子書從業人員工作地位。

二、GOGOFINDER 雲平台

1. 介紹：GOGOFINDER 平台成立於 2011 年，目前已經超過上百間學校使用平台，校園數位刊物雲平台，可供學校、老師、學生製作雲端教材、數位典藏、個人創作、校園出版、e-Portfolio 等數位刊物。在製作書本的過程中，培養學生學習、思考、表達及團體合作與解決問題的能力。
2. 平台特色：
 - A. 快速容易：一個帳號，三個步驟，五分鐘即可發佈。
 - B. 雲端編輯 any time any where：免安裝軟體，連網即可使用。
 - C. 學習快速，誰都可以：不限年齡，從國小學生到 80 歲老人，只要您會電腦，都可以在 30 分鐘內學會。
 - D. 操作簡單：線上即時服務，拖拉式操作，所見即所得，可置入多媒體元件(電子商務/聲音/連結/影片圖片/地圖)。
 - E. 數據分析，用戶行為全掌握：記錄刊物，頁數，多媒體物件，用戶...等數

據。

F. 3 個國家以上代理經銷合作，範圍包含產、官、學、研等領域(台灣，日本，大陸，印尼)。

3. 榮耀與肯定：



4. 專利：

發明 專利	<ul style="list-style-type: none">• 發明第 I571757 號 網頁編輯系統及方法與內儲網頁編輯程式之電腦程式產品。• 發明第 I506578 號 媒體資源之交易系統及方法與內儲媒體資源交易程式之電腦程式產品。
新型 專利	<ul style="list-style-type: none">• 新型第 M470299 號 網頁編輯系統。• 新型第 M462912 號 媒體資源之交易系統。