**臺北市景文高中107學年度**

**「2019進擊的景文」體驗營與競賽活動實施計畫**

**一、活動目的**

(一)為拔擢國中技能優秀人才，引導其特質潛能為目標。

(二)以各職群競賽內容作為體驗營活動及訓練項目，讓學生能多了解及熟習競賽各項技能。

**二、活動對象**

臺北市及新北市各國中九年級學生。

**三、活動辧理時間**

**(一)體驗營**報名截止日期：即日起至107年11月27日(紙本以當日郵戳為憑)

 **體驗營**日期：107年12月1日(六)，上午8：30至9:00報到，9:10至12：00體驗活 動

**-----------------------------------------------------------------------------**

**(二)競賽**報名截止日期：即日起至108年 1月14日 (紙本以當日郵戳為憑)

 **競賽**日期：108年1月19日(六)，上午8：30至9:00報到，9:10至11：30競賽活動

 **(體驗營及競賽報名人數若過多時，為符應國中學生需求，將適時增加下午場次)**

**四、活動項目及內容**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **體驗營/競賽 項目** | **職科別** | **體驗營/競賽 內容** |
| 無人機競技飛行 | 資訊科 | 無人機闖關1.操控 2.避障穿越 3.定點動作4.降落 |
| 英文打擊手 | 應用英語科 | 三個由淺入深的英打闖關遊戲，考驗同學的英打速度及反應能力。 |
| 零售專家模擬 | 商業經營科 | 模擬零售業店鋪管理與經營。 |
| 動漫繪圖 | 廣告設計科 | 邀請WACOM繪師蒞校示範數位插畫、動漫，引導學生創作獸人。 |
| 彩繪居家 | 室內空間設計科 | 了解居家空間規劃、欣賞設計範例，讓學生彩繪客廳空間，學習材質上色及透視技法。 |

 **(一)體驗營流程表，如附件一。**

 **(二)競賽規則及評分方式，如附件二。**

**五、報名方式**

(一)體驗營與競賽採網路報名或紙本報名表如附件三〜六，每人限報名單一競賽主題。

(二)本競賽訊息及報名表可於本校網站(https://goo.gl/TdiBB3)查詢下載，紙本報名資料 亦可傳真02-29365935或逕行寄至臺北市文山區保儀路127號，實習處進擊的景文競賽小組收。

(三)體驗營報名QR Code： 競賽報名QR Code：

**六、競賽獎項及獎金**

五類比賽主題，每類獎項如下

(一)第一名：取1名，獎金1,500元，獎狀乙紙，專刊一本。

(二)第二名：取1名，獎金1,200元，獎狀乙紙，專刊一本。

(三)第三名：取1名，獎金800元，獎狀乙紙，專刊一本。

(四)佳作：取13名， 500元，獎狀乙紙，專刊一本。

 備註：動漫繪圖類、彩繪居家類第一名加贈Wacom INTUOS Ctl-472數位繪圖板一只
(價值2,990元)。

**七、頒獎典禮**

108年1月19日(六)競賽當日上午11:30於本校演藝廳辦理頒獎典禮。

**八、聯絡資訊**

承辦負責人：楊鈞主任

電話：02-2939-0310轉671 手機：0928-978-288 傳真：02-2936-5935

 電子信箱：siennayang@jwsh.tp.edu.tw

**九、本計畫如有未盡事宜，得另行通知。**

**附件一、**

**臺北市景文高中107學年度**

**「2019進擊的景文」體驗營流程表**

 **日期：107年12月1日(六)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **時 間** | **項 目** | **體驗內容** | **備註** |
| 08:30-09:00 | 報 到 | 參與體驗活動之國九學生至各體驗場地完成報到。⬥無人機競技飛行：謙敬303⬥英文打擊手：謙敬402電腦教室⬥零售專家模擬：景德203電腦教室⬥動漫繪圖：謙敬404電腦教室⬥彩繪居家：謙敬401電腦教室 | 攜帶學生證等證明文件 |
| 09:00-9:10 | 致歡迎詞 |  | 主持人： 各科科主任 |
| 09:10-10:10 | 說明及講解 | 1.無人機競技飛行：(1)無人機使用規定及法規說明(2)機體的認識與零件的組裝(3)無人機未來的應用與發展(4)競賽規則說明及操作技巧 | 楊榮仁 老師 |
| 2.英文打擊手 (1)介紹初級英文打字遊戲規則 (2)介紹中級英文打字遊戲規則 (3)介紹高級英文打字遊戲規則 (4)競賽規則說明及各級計分方式 | 蔡青圳 老師 |
| 3.零售專家模擬 (1)商業經營型態介紹 (2)便利商店經營介紹 (3)零售專家軟體教學 (4)競賽規則說明及操作技巧 | 黃湫瑛 老師 |
| 4.動漫繪圖 (1)WACOM繪師創作分享 (2)數位漫畫、插畫體驗 (3)獸人角色發想 (4)競賽規則說明與發想 | 曾雅萳老師 |
| 5.彩繪居家 (1)WACOM繪師創作分享 (2)電腦繪圖操作說明 (3)室內電腦繪圖 (4)競賽規則說明與發想 | 張守慧老師 |
| 10:10-10:20 | 享用點心 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 10:20-11:30 | 實作模擬 | 1.無人機競技飛行：(1)熟習基本操作(2)指定動作練習(3)空拍及錄影(4)影片後製與編輯 | 資訊科服務團隊 |
| 2.英文打擊手 (1)分配時間實地操作練習三個級別 的英文打字遊戲 (2)模擬競賽流程並模擬計分 | 應英科服務團隊 |
| 3.零售專家模擬  (1)選擇地區，開新商店 (2)開始經營(安排定價、採購、促 銷、人事、盤點) (3)競賽結果以淨利高低作為排名依據 | 商經科服務團隊 |
| 4.動漫繪圖 (1)獸人角色發想 (2)獸人創作體驗 | 廣設科服務團隊 |
| 5.彩繪居家 (1)居家空間規劃 (2)客廳室內配置繪製 | 室設科服務團隊 |
| 11:30-11:40 | 享用點心 |  |  |
| 11:40-12:00 | 綜合座談 | 景文簡介與Q & A | 主持人： 各科科主任 |

**附件二、**

**臺北市景文高中107學年度**

**「2019進擊的景文」競賽規則及評分方式**

**一、無人機競技飛行：**

(一)規則：自行選擇起飛方式後，由起飛區起飛，飛至障礙區起點，進行障礙物穿越，穿越後繼續飛行至指定動作區進行指定動作，如翻滾、自轉錄影、拍照等，完成指定動作逕行飛行至降落區進行降落。飛行期間碰觸障礙物皆會扣分，於時間內完成相關動作即獲得對應之分數，操作動作愈精簡快速，獲得分數愈高。

(二)評分方式及標準：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **指定****關卡** | **評分標準** | **關卡滿分/扣分方式** |
| 起飛區 | 起飛方式：定點起飛：10分機體拋飛：20分 | 20分A.起飛至完全停滯空中時，每碰觸競賽場地物品(含地面)一次，扣5分。B.5次起飛機會，超過次數以失格論。 |
| 障礙區 | 競賽者依指定路徑完成障礙穿越，以操作流暢度及速度評分。於20秒內完成：25分於21~30秒內完成：20分於31~40秒內完成：15分於41~50秒內完成：10分於51~60秒內完成：5分於60秒後完成：不予加分 | 25分A.至障礙區起點開始至完全穿越障礙物，飛行時每碰觸障礙物(含地面)一次，扣5分。B.碰撞障礙物後停止動能，有4次重新起飛機會，超過次數以失格論。 |
| 指定 動作區 | 競賽者依指定動作完成操作，以操作流暢度及速度評分。於40秒內完成：30分於41~60秒內完成：20分於61~80秒內完成：10分於81~100秒內完成：5分於100秒後完成：不予加分 | 30分A.至指定動作區起點開始至完全執行操作任務，飛行時每碰觸障礙物(含地面)一次，扣5分。B.碰撞障礙物後停止動能，有5次重新起飛機會，超過次數以失格論。 |
| 降落區 | 降落方式：降落至定點：10分降落至完美區：20分降落至競賽者手掌：25分 | 25分A.從空中至降落時，每碰觸競賽場地物品一次，扣5分。B.降落至競賽者手掌時，四軸飛行器至手掌掉落，亦扣5分，需重新降落。C.2次降落機會，超過次數以失格論。 |

**二、英文打擊手：**

(一)規則：於統一的遊戲軟體(由初級⭢中級⭢高級)及設定時間下，進行速度與正確率競賽，每個級別各自計分，最後三個級別分數加總，競賽結果以總分高低作為排名依據。

(二)評分方式及標準：

|  |  |
| --- | --- |
| **評分項目** | **評分比例** |
| 初級英文打字遊戲 | 30% |
| 中級英文打字遊戲 | 30% |
| 高級英文打字遊戲 | 40% |
| 總計 | 100% |

**三、零售專家模擬：**

(一)規則：於統一的速度與環境(由主辦單位設定)下，進行線上競賽，由參賽者自行決策（如訂價、銷售、人事安排、庫存量……等），競賽時間為2小時；競賽結果以淨利高低作為排名依據。

(二)評分方式及標準：

|  |  |
| --- | --- |
| **評分項目** | **評分比例** |
| 自行設定(定價、採購、促銷、人事、盤點)等商店經營決策事項 | 20% |
| 模擬零售商店經營淨利 | 80% |
| 總計 | 100% |
| 總計 | 100% |

**四、動漫繪圖：**

(一)規則：以「獸人」為主題，自行創作畫出未來角色。作品以A4(21\*29.7cm)彩色為準，上色材料方式不限，手繪、電繪輸出均可。作品不得為臨摹仿作，無須裱框。

(二)評分方式及標準：

|  |  |
| --- | --- |
| **評分項目** | **評分比例** |
| 畫面構圖 | 40% |
| 角色創意 | 30% |
| 繪圖技巧 | 30% |
| 總計 | 100% |

相關細則以景文文創奬網頁公告內容為準(https://www.facebook.com/jwshdesignfamily/)

**五、彩繪居家：**

(一)規則：以「客廳」線稿為主題，自行繪製室內空間規劃。作品以A4(21\*29.7cm)彩色為準，上色材料(色鉛筆、水彩、麥克筆等)不限，以手繪繳交。可自行增加此空間內裝飾物品及造景植栽，無須裱框。

(二)評分方式及標準：

|  |  |
| --- | --- |
| **評分項目** | **評分比例** |
| 創意構想 | 20% |
| 質感技法 | 40% |
| 美感整體表現 | 40% |
| 總計 | 100% |

相關細則以景文文創奬網頁公告內容為準(https://www.facebook.com/jwshdesignfamily/)

**附件三、體驗營報名表(個報)**

|  |
| --- |
| **「2019進擊的景文」體驗營報名表(個報)** |
| **參加營別**  | **□無人機競技飛行 □英文打擊手 □零售專家模擬** **□動漫繪圖 □彩繪居家** |
| **學校名稱** |  | **班級** |  |
| **姓名** |  | **性別** | **男□ 女□** |
| **家用電話** |  | **手機號碼** |  |
| **Line ID** |  | **E-mail** |  |
| **通訊地址** | □□□□□ |

**附件四、體驗營報名表(團報)**

|  |
| --- |
| **「2019進擊的景文」體驗營報名表(以學校為單位團報)** |
| **體驗營** | **A無人機競技飛行 B英文打擊手 C零售專家模擬** **D動漫繪圖 E彩繪居家** |
| **學校名稱** |  |
| **班級** | **姓名** | **性別** | **住家電話** | **手機號碼** | **Line ID** | **營別代號** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**附件五、競賽報名表(個報)**

|  |
| --- |
| **「2019進擊的景文」競賽報名表(個報)** |
| **競賽項目**  | **□無人機競技飛行 □英文打擊手 □零售專家模擬**  |
| **學校名稱** |  | **班級** |  |
| **姓名** |  | **性別** | **男□ 女□** |
| **家用電話** |  | **手機號碼** |  |
| **Line ID** |  | **E-mail** |  |
| **通訊地址** | □□□□□ |

**附件六、競賽報名表(團報)**

|  |
| --- |
| **「2019進擊的景文」競賽報名表(以學校為單位團報)** |
| **競賽項目** | **A無人機競技飛行 B英文打擊手 C零售專家模擬**  |
| **學校名稱** |  |
| **班級** | **姓名** | **性別** | **住家電話** | **手機號碼** | **Line ID** | **競賽代號** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |