

「躍動校園 活力人生」計劃

MVPA60 流動應用程式設計比賽

比賽詳情

1. 目的

- 協助學生建立恆常參與體能活動的習慣，以配合世界衛生組織對 5-17 歲兒童及青少年應在每星期平均每天累積最少 60 分鐘中等至劇烈強度的體能活動建議(MVPA60)；
- 推動創新科技教育，提升學生創意編程能力並推動學生積極參與體能活動；
- 提升學生的資訊素養，培養堅毅、勇於接受挑戰等正面價值觀和態度。

2. 對象及參賽組別

全港中小學生，分小學及中學兩個組別。

3. 比賽主題

與體能健康、體能活動量或有助鼓勵參與體能活動等相關的內容，以進一步提高學生參與體能活動的動機。

4. 比賽階段

第一階段初賽 (2024 年 3 月至 5 月)

第二階段決賽 (2024 年 5 月 25 日)

5. 參賽名額

各組不超過 30 隊，以先到先得方式接受報名。

6. 參賽形式／要求

- 學生須以隊際形式並透過學校報名參加。
- 每間學校只可派出一隊參加比賽。每隊最少二人，最多六人，每隊只限提交一份作品。
- 小學組：提交有關流動應用程式設計方案。
- 中學組：提交流動應用程式作品。

7. 學生培訓工作坊(3 小時)

參賽隊伍可免費參與由香港都會大學李兆基商業管理學院運動及電競運動管理課程舉辦之學生培訓工作坊，內容包括簡單編程、設計思維及推廣參與體能活動的相關知識。有關培訓將於 2024 年 3 月舉行，詳情及報名辦法將容後以電郵通知參賽隊伍。

8. 獎項

每組設冠、亞、季軍各一名及優異獎七名。所有報名參賽並成功提交作品的隊伍可獲發參賽證書乙張。

9. 提交作品的形式

- **第一階段初賽(截止日期：2024 年 5 月 10 日)：**
 - 小學組：參賽隊伍需以影片(不多於五分鐘、容量不大於 1GB 並以 mp4 格式)或簡報形式(不多於 15 張投影片)提交有關流動應用程式設計方案，內容需包括設計目的／意念、如何使用運算思維及電腦編程技術等。
 - 中學組：參賽隊伍需以影片形式(不多於五分鐘、容量不大於 1 GB 並以 mp4 格式)提交有關流動應用程式作品，內容需包括設計理念、編程設計的考慮和展示相關作品等。
- **第二階段決賽(日期：2024 年 5 月 25 日)：**
 - 小學組：晉級決賽的隊伍將於決賽日即場向「評審委員會」詳細介紹有關流動應用程式的設計方案，並接受「評審委員會」之提問，每支隊伍將有 5 分鐘介紹時間。
 - 中學組：晉級決賽的隊伍將於決賽日即場向「評審委員會」詳細介紹有關流動應用程式及示範其開發的作品，並接受「評審委員會」之提問，每支隊伍將有 10 分鐘介紹時間。
 - 晉級決賽的隊伍必須出席現場介紹環節，否則作棄權論。
 - 於決賽當天由「評審委員會」選出各組的冠軍、亞軍、季軍各一名。

10. 評審

- 比賽設評審委員會，成員包括教育局、業界資深專業人員及大學代表等。
- 評審委員會將於第一階段初賽按有關方案／作品的創意、編程語言的運用、設計的實踐、表達技巧及團隊協作表現等評分準則，在各組選

出 10 隊晉級第二階段決賽。

- 決賽的隊伍可於第二階段決賽前將參賽方案／作品優化。
- 評審委員會保留比賽結果的最終決定權。

11. 流動應用程式設計要求

- 編程語言不限，建議小學組在創作流動應用程式設計方案時可考慮使用「Scratch」、「App Inventor」、「CoSpaces」或其他編程語言作藍本；中學組則可考慮使用「App Inventor」、「Android Studio」、「Unity」或其他編程語言。
- 參賽學校(中學組)需開發一個流動應用程式，能直接或間接在安卓(Android 12 或以上)平台執行：
 - 如利用「Scratch for Android」或「CoSpaces for Android」編寫的程式，可於 Android 中該編譯程式內執行便可，無須匯出成 APK。
 - 參賽者設計一個優雅且易於使用的用戶界面。學生需要考慮使用適當的布局、顏色、圖標和字體，在 UX (User Experience 使用者體驗) 和 UI (User Interface 使用者介面) 設計上提供出色的用戶體驗。
 - 以人工智能製圖/聲音軟件生成的圖像及素材，也可以增加到程式之中。
 - 作品的版面布局需因應不同屏幕尺寸和解像度而調整，而不影響程式運作。
 - 參賽者可利用官方或第三方的插件(Extension 或 Plugin) 等協助完成作品。
 - 作品可運用其他 Android 智能手機/平板電腦上的其他功能，例如感應器、相機和網絡功能等。
 - 如作品涉及流動應用程式之外的功能，例如伺服器、近端網絡或其他器材等，該部份的原始檔及應用情況也需要逐一說明。
 - 參加者需確保所有素材(圖像、影片和音效等)皆是原創或購自素材商店，並需要提供原檔或購買紀錄，任何涉及版權問題的作品將一律被取消資格。
 - 作品如涉及運動理論需列明出處。
- 晉級決賽隊伍必須提供包含專案原始碼、可執行程式檔的參賽作品，並需於決賽日之前上傳至主辦單位提供的雲端平台，上傳方法將於隊伍晉級決賽後以電郵通知負責教師。

12. 頒獎禮

比賽的頒獎典禮將於 2024 年 6 月 28 日(暫擬)舉行，詳情將適時以電郵通知相關隊伍之負責教師。

13. 得獎作品用途

- 得獎作品將有機會展示(包括但不限於實體展示或上載至網頁或社交平台)予公眾人士觀賞，以作推廣用途。
- 主辦單位擁有流動應用程式的使用權，而作品的設計概念及原型版權由參賽學校全權擁有，主辦單位有優先權與學校商討合作及對作品進行適當修改。

14. 學校注意事項

- 參賽者及負責教師必須細閱所有比賽資料、條款及細則。報名一經遞交，即表示已同意、接納並遵守是次比賽所有條款及細則。參加隊伍如違反任何比賽細則，主辦單位有權取消其參賽資格。
- 主辦單位保留隨時更改、暫停或終止活動之權利。如有變動，將以電郵通知學校負責教師。
- 主辦單位保留更改比賽獎勵的權利，毋須另行通知。
- 作品一經提交，不可修改、重新上傳及不獲發還。
- 參賽學校須保留原稿，直至本學年完結。
- 作品的提交日期和時間以主辦單位電腦伺服器上的資料為準。
- 參賽隊伍遞交的個人資料只會用於與比賽相關的用途，隊伍於初賽提交的影片亦會於舉辦頒獎典禮三個月後刪除。
- 參與學校須確保其參賽作品的資料和內容配合本局課程宗旨和目標，不含有淫褻、粗言穢語、暴力、誹謗、危害國家安全等元素，也不能違反香港特別行政區的法律，否則會被取消資格。
- 所有參賽作品須為參賽者原創，不含抄襲成分，亦無侵犯他人版權或任何權益。如有違反，參賽者的參賽及得獎資格會被取消，而由此引起的爭議由參賽者自行負責。如有需要，主辦單位會要求參賽者提供合法授權或相關的書面證明。如須引用資料，必須註明資料來源。
- 主辦單位有權拒絕任何作品參賽或取消參賽者的資格而毋須作出解釋。
- 主辦單位有權將參賽者提交的作品(包括學校名稱)全部或部分內容作非牟利用途，並有權修改、翻譯、改編、使用、複製、派發及上載至互聯網等，而毋須事前取得參賽者同意。
- 參賽隊伍同意大會於比賽相關活動期間拍攝及攝錄，並使用其照片／影片，以供比賽的相關活動宣傳、製作刊物、呈交計劃報告及作對外宣傳，包括所有有關比賽的刊物、網站及傳媒介紹等之用。參賽隊伍

同意授權將被攝錄的影片或相片之版權授予主辦單位。

15. 報名

- 有興趣參與的學校請於 **2024年2月29日(星期四)或以前**填妥報名表格(附錄 8b)，並以傳真(傳真號碼：2761 4291)或電郵(cdope5@edb.gov.hk)至課程發展處體育組。
- 教育局將於收到報名後的五個工作天內，經電郵確認學校的參賽資格。

16. 重要事項日誌表

日期	項目
2024年2月29日(四)或以前	報名 有興趣參與的學校請把填妥的報名表格(附錄 8b)傳真(傳真號碼：2761 4291)或電郵(cdope5@edb.gov.hk)至課程發展處體育組。
2024年3月11日(一)至3月22日(五)期間	學生培訓工作坊 (3小時) 參賽隊伍可參與由香港都會大學李兆基商業管理學院運動及電競運動管理課程舉辦之學生培訓工作坊，內容包括簡單編程、設計思維及推廣參與體能活動的相關知識，詳細舉行日期、地點及參加辦法將於報名後以電郵通知參賽隊伍。
2024年5月10日(五)或以前	提交第一階段初賽流動應用程式介紹影片 <ul style="list-style-type: none">● 小學組：參賽隊伍需以影片或簡報形式提交有關<u>流動應用程式設計方案</u>，內容需包括設計目的／意念、如何使用運算思維及電腦編程技術等。● 中學組：參賽隊伍需以影片形式提交有關的<u>流動應用程式作品</u>，內容需包括設計理念、編程設計的考慮和展示相關作品等。● 上傳初賽影片或簡報方法及詳細要求將於學校報名參加比賽後通知負責老師。
2024年5月17日(五)或以前	公佈晉級決賽學校名單 主辦單位於教育局網站上公佈晉級決賽隊伍名單，主辦單位會再以電郵通知晉級隊伍的負責教師。
2024年5月25日(六)	第二階段決賽 晉級決賽的隊伍，將於決賽日即場向「評審委員會」介紹創作的流動應用程式或設計方案。
2024年6月28日(暫擬)	頒獎禮 主辦單位將電郵通知得獎隊伍的負責教師有關頒獎禮之安排。