**2019正修科技大學校園AI2程式作品競賽計畫**

**一、目的** 因應資訊時代快速發展並配合本校**非資訊領域學生**未來程式設計發展所需，學習基本邏輯、應用運算思維觀念，進而轉成可以執行的程式或軟體。也希望藉作品的參賽與觀摩，讓同學們更有動手做的自信心，進而將程式設計的能力帶進個人的生活及專業領域，並在未來的學習激發潛力及創造更強的競爭力。

**二、主辦單位** 圖書資訊處

**三、報名資格**
 (一)限本校在學**非資訊領域**學生(電子系、電機系、資工系、資管系、數位系為**資訊領域**)。

(二)每隊報名至多五人，並需有一位本校老師指導。

**四、報名方式**
 (一)透過指導老師在本校非資訊領域學生中擇優組隊報名或學生自由組隊參加。
 (二)透過線上報名網址: <http://ilms.csu.edu.tw/project/2019inventor>，繳交以下內容:

 1.報名表。

 2.作品介紹短片(3分鐘內，說明作品名稱、創作理念、程式設計等等) 。

 3.競賽切結書。

 4.AI2開發作品之aia原始檔。

 5.AI2開發作品之apk執行檔。

 (三)上傳作品資料夾命名方式為 **科系\_學號\_作品名稱** (例如 餐飲管理\_40\*\*\*123\_訂餐管理系統)。

**五、評分標準**

 (一)應用性30%: 利用程式設計解決生活領域上遇到的問題。

 (二)完整性30%: 程式作品使用介面設計與完成進度。

 (三)程式難易度20%: 程式設計的困難度與複雜性。

 (四)報告與解說20%: 作品特色介紹與解說能力。

**六、競賽期程**
 (一)報名繳件:即日起至11月22日(五)中午12點截止。

 (二)得獎公告:12/3 (星期二)，公告得獎名單於活動網頁。

 (三)得獎展示:12/11(星期三)~12/13(星期五)，於圖書館一樓大廳展示得獎作品。

**七、競賽獎金及獎狀**
 (一)第一名，每隊6000元整，獎狀一只。
 (二)第二名，每隊5000元整，獎狀一只。
 (三)第三名，每隊3000元整，獎狀一只。

 (四)創意獎(五組)，獎金2000元整，獎狀一只。

**八、其他**
 (一)本活動如有未盡之處，主辦單位得保留活動辦法修改、變更之權利。

 (二)為求競賽客觀，每位參賽同學僅能擇一隊伍報名，參賽作品繳交後，不能更改。
 (三)參賽作品須為自行設計，如發現不法情事者，得取消其參賽或得獎資格。
 (四)參加本競賽之作品，主辦單位得於本活動或相關場合中公開展示俾達到觀摩、
 鼓勵之效。

 (五)參加比賽之作品，如未達獎勵標準或參賽組數未達獎勵隊數3倍以上，主辦單位得
 保留獎項從缺之權利。

 (六)參賽作品請報名隊伍保留底稿，送件後則不再退回。