

2019 城市盃

校園電子競邀請賽計劃書

《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

活動日期：自 108 年 7 月 16 日（星期二）至 108 年 7 月 18 日（星期四）

活動地點：新北市板橋體育館（板橋區中正路 8 號）

主辦單位：中華文化教育協會

賽事官網：<http://www.cccedu.org/>

目錄

英雄聯盟 比賽辦法	2
CS：GO 比賽辦法	6
FIFA 比賽辦法	10
商品設計 比賽辦法	11
品牌策劃 比賽辦法	19
快速錄剪播 比賽辦法	24
賽事實況轉播 比賽辦法	28
水冷式創意機殼改裝 比賽辦法	31

城市盃 電子競技類

英雄聯盟 比賽辦法

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊”<http://www.cccedu.org/>

(一) 城市選拔賽：

日期	時間	參賽選手	內容
7月3日 (星期三)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	臺北市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	臺北市 高中職	城市代表賽
7月6日 (星期六)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	新北市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	新北市 高中職	城市代表賽
7月9日 (星期二)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	臺中市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	臺中市 高中職	城市代表賽
7月12日 (星期五)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	高雄市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	高雄市 高中職	城市代表賽

(二) 城市爭霸賽：

日期	時間	地點	參賽選手	內容
7月16日 (星期二)	9:00-11:00	主舞臺 1	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	開幕式
	14:30-15:00	指定地點	報到時間	
	15:00-16:00	副舞臺	高中職	四強賽
	19:00-19:30	指定地點	報到時間	
	19:30-20:30	主舞臺 1	高中職	季殿賽
7月17日 (星期三)	12:30-13:00	指定地點	報到時間	
	13:00-14:00	副舞臺	大專院校	四強賽
	18:00-18:30	指定地點	報到時間	
	19:00-20:00	主舞臺 1	大專院校	季殿賽
7月18日 (星期四)	15:30-16:00	指定地點	報到時間	
	16:00-18:30	主舞臺 1	大專院校 高中職	冠亞賽
	18:30-20:30	主舞臺 1	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	頒獎典禮

二、比賽主題

(一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，英雄聯盟參賽學生應模擬「電子競技產業」中的「電競選手」一職；解析並效仿電競選手在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

(二) 英雄聯盟 <League of Legend>比賽版本將比照各國職業聯賽。

三、比賽方法

(一) 設備與帳號：

1. 選手應自備英雄聯盟台服帳號，並提供遊戲帳號之 ID、Garena UID，用以確認選手身分。
2. 選手遊戲 ID 不得出現任何誹謗、侮辱、具威脅性、不雅、猥褻、不實、違反公共秩序或善良風俗或其他不法之文字，經大會警告後仍未改善者，則判定失去比賽資格。
3. 經過大會工作人員進行確認後，選手可在比賽時使用自備的設備或耳機等設備，但因選手個人設備影響遊戲順暢度或導致遊戲中斷，選手須自負後果。或經大會查證設備帶有作弊功能者(如：連發或巨集等，主辦方手把未認證之功能)，將取消選手本季參賽資格。

(二) 斷線流程：

1. 比賽開始後，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等無法進行遊戲的狀況，選手須立即告知裁判，裁判將暫停遊戲。異常修復且所有選手均可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停，比賽繼續。
2. 選手在未得到裁判許可的情況下暫停或者取消暫停遊戲，即是影響比賽公平性的行為，主辦方有權進行仲裁，並直接取消該參賽學生的參賽資格。
3. 如遊戲無法暫停且無法正常繼續進行，主辦方裁定本局需要重新開始時，比賽雙方須選用相同的隊伍，如有私自更換之情況，裁判可直接判定該隊出局。主辦方有權根據比賽現場情況進行仲裁。
4. 比賽開始後，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等無法進行遊戲的狀況，選手須立即告知裁判，裁判將暫停遊戲。異常修復且所有選手均可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停，比賽繼續。比賽時若發生設備故障、斷網、斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，若 10 分鐘內未能排除狀況，滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負：
 - (1) 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
 - (2) 剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
 - (3) 剩餘水晶兵營差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞

過又重生的兵營也可算為持有數。

(三) 比賽規則：

1. 將使用英雄聯盟電競選角模式和默認遊戲設置進行比賽。
2. 賽事全程採單敗淘汰制。
3. 至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
4. 當參賽選手發生不公平遊戲行為，包含串通比賽、利用漏洞、窺屏、代打、作弊、干擾、辱罵、毆打對手、侮辱行為（包括對對手、主辦方、現場觀眾等）、非法犯罪行為等。主辦方有權對選手及其隊伍進行仲裁並取消參賽資格。
5. 比賽期間選手如遇以下緊急狀況，可要求裁判暫停比賽，並經裁判同意後宣布比賽暫停：
 - (1) 賽事硬體突然發生故障。
 - (2) 網路斷線、持續發生延遲嚴重現象。
 - (3) 選手身體突然發生嚴重不適，可能無法進行比賽。
6. 若遇未盡完善之比賽規則，皆以 RIOT 賽事規章為判定依據。
7. 賽事進行期間如遇不可抗拒之天災或事故，本會有權中止、取消賽事，並另行公布處理方法。

(四) 注意事項：

1. 防挖角條款：
 - (1) 參賽選手若為轉學生，則必須轉學滿兩年方可參加本賽事，一旦有未符合此條款而被查證屬實者，全隊以棄賽論。
 - (2) 參賽選手近半年內不得參加其他聯賽性質之比賽，若選手有疑慮，得主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格。選手被查證在半年內有參加其他聯賽之經驗者，則全隊以棄賽論。
2. 對於受到處罰的團隊成員，主辦方有權發表《聲明》，所有的隊伍成員或團隊得以引用此聲明；主辦方保留採取法律行動之權力。
3. 與主辦方往來之郵件請保留並保密，未經書面許可，不得任意散佈或公開。
4. 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本賽事最終解釋權及保留活動變動之權利。
5. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

城市盃 電子競技類

CS：GO 比賽辦法

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊”<http://www.cccedu.org/>

(一) 城市選拔賽：

日期	時間	參賽選手	內容
7月2日 (星期二)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	臺北市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	臺北市 高中職	城市代表賽
7月5日 (星期五)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	新北市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	新北市 高中職	城市代表賽
7月8日 (星期一)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	臺中市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	臺中市 高中職	城市代表賽
7月11日 (星期四)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	高雄市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	高雄市 高中職	城市代表賽

(二) 城市爭霸賽：

日期	時間	地點	參賽選手	內容
7月16日 (星期二)	9:00-11:00	主舞臺 1	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	開幕式
	11:30-12:00	服務臺	報到時間	
	12:00-14:30	副舞臺	大專院校 高中職	四強賽
	16:00-16:30	服務臺	報到時間	
	16:30-19:00	主舞臺 1	大專院校 高中職	季殿賽
7月18日 (星期四)	12:30-13:00	服務臺	報到時間	
	13:00-15:30	主舞臺 1	大專院校 高中職	冠亞賽
	18:30-20:30	主舞臺 1	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	頒獎典禮

二、比賽主題

(一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，CS：GO 參賽學生應模擬「電子競技產業」中的「電競選手」一職；解析並效仿電競選手在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

(二) CS：GO 比賽版本將比照各國職業聯賽。

三、比賽方法

(一) 設備與帳號：

1. 選手應自備 Steam 帳號，用以確認選手身分。
2. 選手遊戲 ID 不得出現任何誹謗、侮辱、具威脅性、不雅、猥褻、不實、違反公共秩序或善良風俗或其他不法之文字，經大會警告後仍未改善者，則判定失去比賽資格。
3. 經過大會工作人員進行確認後，選手可在比賽時使用自備的手把或耳機等設備，但因選手個人設備影響遊戲順暢度或導致遊戲中斷，選手須自負後果。或經大會查證設備帶有作弊功能者(如：連發或巨集等，主辦方手把未認證之功能)，將取消選手本季參賽資格。

(二) 斷線流程：

1. 比賽開始後，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等無法進行遊戲的狀況，選手需立即告知裁判，裁判將暫停遊戲。異常修復且所有選手均可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停，比賽繼續。
2. 選手在未得到裁判許可的情況下暫停或者取消暫停遊戲，即是影響比賽公平性的行為，主辦方有權進行仲裁，並直接取消該參賽學生的參賽資格。
3. 如遊戲無法暫停且無法正常繼續進行，主辦方裁定本局需要重新開始時，比賽雙方須選用相同的隊伍，如有私自更換之情況，裁判可直接判定該隊出局。主辦方有權根據比賽現場情況進行仲裁。

(三) 比賽規則：

1. 將抽籤決定主、客場，接著禁用地圖(7張禁到剩1張)且以刀戰決定攻守方和默認遊戲設置進行比賽。
2. 賽事全程採單敗淘汰制。
3. 至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
4. 當參賽選手發生不公平遊戲行為，包含串通比賽、利用漏洞、窺屏、代打、作弊、干擾、辱罵、毆打對手、侮辱行為(包括對對手、主辦方、現場觀眾等)、非法犯罪行為等。主辦方有權對選手及其隊伍進行仲裁並取消參賽資格。
5. 每張比賽地圖雙方各攻守一次，第15回合時交換攻守方。

6. 30 回合先搶到 16 分（回合勝利）即為獲勝方。
 7. 加賽戰規則：
 - (1) 延續刀戰回合結果判定攻守方。
 - (2) 六回合先搶到四回合勝利之隊伍獲勝。
 - (3) 第四回合交換攻守方。
 8. 若雙方 3：3 則再重新加賽一場加賽戰。
 9. 比賽期間選手如遇以下緊急狀況，可要求裁判暫停比賽，並經裁判同意後宣布比賽暫停：
 - (1) 賽事硬體突然發生故障。
 - (2) 網路斷線、持續發生延遲嚴重現象。
 - (3) 選手身體突然發生嚴重不適，可能無法進行比賽。
 10. 若遇未盡完善之比賽規則，皆以 CS：GO 各國際賽事規章為判定依據。
 11. 賽事進行期間如遇不可抗拒之天災或事故，本會有權中止、取消賽事，並另行公布處理方法。
- (四) 注意事項：
1. 防挖角條款：
 - (1) 參賽選手若為轉學生，則必須轉學滿兩年方可參加本賽事，一旦有未符合此條款而被查證屬實者，全隊以棄賽論。
 - (2) 參賽選手近半年內不得參加其他聯賽性質之比賽，若選手有疑慮，得主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格。選手被查證在半年內有參加其他聯賽之經驗者，則全隊以棄賽論。
 2. 對於受到處罰的團隊成員，主辦方有權發表《聲明》，所有的隊伍成員或團隊得以引用此聲明；主辦方保留採取法律行動之權力。
 3. 與主辦方往來之郵件請保留並保密，未經書面許可，不得任意散佈或公開。
 4. 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本賽事最終解釋權及保留活動變動之權利。
 5. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

城市盃 電子競技類

FIFA 比賽辦法

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊”<http://www.cccedu.org/>

(一) 城市選拔賽：

日期	時間	參賽選手	內容
7月3日 (星期三)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	臺北市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	臺北市 高中職	城市代表賽
7月6日 (星期六)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	新北市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	新北市 高中職	城市代表賽
7月9日 (星期二)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	臺中市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	臺中市 高中職	城市代表賽
7月12日 (星期五)	12:00-12:30	報到時間	
	12:30-16:30	高雄市 大專院校	城市代表賽
	16:30-17:00	報到時間	
	17:00-21:00	高雄市 高中職	城市代表賽

(二) 城市爭霸賽：

日期	時間	地點	參賽選手	內容
7月16日 (星期二)	9:00-11:00	主舞臺 1	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	開幕式
7月17日 (星期三)	11:00-11:30	服務臺	報到時間	
	11:30-12:30	副舞臺	大專院校 高中職	四強賽
	12:30-13:00	服務臺	報到時間	
	13:00-15:30	主舞臺 1	大專院校 高中職	季殿賽
	19:30-20:00	服務臺	報到時間	
	18:00-20:30	主舞臺 1	高中職 大專院校	冠亞賽
7月18日 (星期四)	18:30-20:30	主舞臺 1	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	頒獎典禮

二、比賽主題

(一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，FIFA 參賽學生應模擬「電子競技產業」中的「電競選手」一職；解析並效仿電競選手在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

(二) FIFA 比賽版本將比照各國職業聯賽。

三、比賽方法

(一) 設備與帳號：

1. 比賽統一使用電腦做為比賽平台。
2. 選手應自備以數字或英文字自行設定之 Origin 帳號，以完成報名，但不得出現任何誹謗、侮辱、具威脅性、不雅、猥褻、不實、違反公共秩序或善良風俗或其他不法之文字，經大會警告後仍未改善者，則判定失去比賽資格。
3. 經過大會工作人員進行確認後，選手可在比賽時使用自備的手把或耳機等設備，但因選手個人設備影響遊戲順暢度或導致遊戲中斷，選手須自負後果。或經大會查證設備帶有作弊功能者(如：連發或巨集等，主辦方手把未認證之功能)，將取消選手本季參賽資格。

(二) 斷線流程：

1. 比賽開始後，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等無法進行遊戲的狀況，選手須立即告知裁判，裁判將暫停遊戲。異常修復且所有選手均可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停，比賽繼續。
2. 選手在未得到裁判許可的情況下暫停或者取消暫停遊戲，即是影響比賽公平性的行為，主辦方有權進行仲裁，並直接取消該參賽學生的參賽資格。
3. 如遊戲無法暫停且無法正常繼續進行，主辦方裁定本局需要重新開始時，比賽雙方須選用相同的隊伍，如有私自更換之情況，裁判可直接判定該隊出局。主辦方有權根據比賽現場情況進行仲裁。

(三) 比賽規則：

1. 將使用 FIFA 19 Ultimate Team 的 Friendly Seasons 模式和默認遊戲設置進行比賽。
2. 賽事全程採單敗淘汰制。

3. 至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
4. 當參賽選手發生不公平遊戲行為，包含串通比賽、利用漏洞，窺屏，代打，作弊，干擾、辱罵、毆打對手，侮辱行為（包括對對手、主辦方、現場觀眾等），非法犯罪行為等。主辦方有權對選手及其隊伍進行仲裁並取消參賽資格。
5. 比賽雙方應以深色球衣與淺色球衣以避免造成雙方成員的混淆。若雙方無法達成共識，則主場球員應選擇深色球衣，而客場球員則應選擇淺色球衣。
6. 比賽中允許使用各類消耗品，但禁止使用 Training Consumables（訓練耗材）。
7. 若在兩次加時賽後，仍然無法分出勝負，則以點球大賽做為決勝方式。
8. 除本規章所規定的突發事件以外，選手在每場比賽最多可向裁判提出三次暫停，來針對他們的球隊進行調整，包括替換球員、陣型改變或戰術調整。
9. 比賽期間選手如遇以下緊急狀況，可要求裁判暫停比賽，並經裁判同意後宣布比賽暫停：
 - (1) 賽事硬體突然發生故障。
 - (2) 網路斷線、持續發生延遲嚴重現象。
 - (3) 選手身體突然發生嚴重不適，可能無法進行比賽。
10. 若遇未盡完善之比賽規則，皆以 FIFA eWorld Cup 賽事規章為判定依據。
11. 賽事進行期間如遇不可抗拒之天災或事故，本會有權中止、取消賽事，並另行公布處理方法。

(四) 注意事項：

1. 防挖角條款：
 - (1) 參賽選手若為轉學生，則必須轉學滿兩年方可參加本賽事，一旦有未符合此條款而被查證屬實者，全隊以棄賽論。
 - (2) 參賽選手近半年內不得參加其他聯賽性質之比賽，若選手有疑慮，得

主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格。選手被查證在半年內有參加其他聯賽之經驗者，則全隊以棄賽論。

2. 對於受到處罰的團隊成員，主辦方有權發表《聲明》，所有的隊伍成員或團隊得以引用此聲明；主辦方保留採取法律行動之權力。
3. 與主辦方往來之郵件請保留並保密，未經書面許可，不得任意散佈或公開。
4. 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本賽事最終解釋權及保留活動變動之權利。
5. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

城市盃 商業管理類 商品設計 比賽辦法

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊” <http://www.cccedu.org/>

城市選拔賽：(依據報名隊伍數，決定是否增加預賽並於賽前說明會進行公告)

日期	時間	地點	參賽學生	內容
7月8日 (星期一)	00:00-23:59	賽事官網 “上傳專區”	全體	作品收件
7月16日 (星期二)	9:00-11:00	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 高中職	開幕式
	11:50-12:00	服務臺	報到時間	
	12:00-16:30	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 高中職	作品放映 評審問答
7月18日 (星期四)	18:30-20:30	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 高中職	頒獎典禮

二、比賽主題

(一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，商品設計參賽學生應模擬「商業管理」中的「產品研發經理」一職；解析並效仿產品研發主管在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

(二) 以電競鍵盤、電競滑鼠、電競耳機三項商品進行設計，並以“城市特色”或“臺灣特色”作為設計主題。

三、作品規格

(一) 簡報：

1. 上傳格式：pptx。
2. 上傳命名格式：院校_團名_隊長姓名。
3. 上臺報告時長：3-5 分鐘。
4. 模擬職業：以模擬設計部門及研發部門進行商品發布。
5. 內容：描述設計理念、商品特色、商品功能等等。

(二) 實體海報：

1. 呈現方式：海報 2-3 張，電繪及手繪皆可。
2. 檔案尺寸：A1 直式/橫式。
3. 不須裱裝於襯卡或裱版上。（海報內容須有說明文字）

(三) 海報電子檔案：

1. 上傳格式：jpg。
 2. 上傳命名格式：院校_團名_隊長姓名。
 3. 檔案大小：10MB 內。
 4. 檔案尺寸：A1 直式/橫式。
 5. 解析度：300 dpi。
- ※實體作品及電子檔之內容不應當出現該團隊院校名稱。

(四) 作品注意事項：

1. 引用資料須標明出處。
2. 主辦方有保留所有參賽作品電子檔之權利。
3. 主辦方將不保留實體作品，實體作品由參賽學生取回。
4. 同一件作品不得跨類別重複投遞。
5. 作品須為參賽學生自行創作且具原創性。

6. 所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、語音、音樂、動畫等各種內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或其他侵害他人智慧財產權及著作權之情事。

四、比賽方式

- (一) 比賽方式採取簡報及上臺報告內容、作品呈現及現場 Q&A 做為評分依據，其中上臺報告時間為 3-5 鐘。
- (二) 參賽隊伍於比賽時間進行上臺報告，每隊上臺報告時間以 3-5 分鐘為限，時間超過或未達要求，則將扣分。進行上臺報告時，工作人員將響鈴並舉牌提示參賽學生；響鈴並舉牌提示，在三分鐘時第一次，至四分鐘時第二次，至五分鐘時第三次，第三次表示時間已到，主持人將要求停止報告並下臺。
- (三) 上臺報告時，以流暢為主，隊員可交換報告，但不強制規定所有隊員上臺報告。
- (四) 報告結束後，評審團對參賽學生進行 Q&A 並予以講評，Q&A 時間為 3 分鐘；主要考核參賽學生設計該商品的設計理念、發想過程。
- (五) 賽事注意事項：
 1. 若以電腦程式或其他明顯違反本次大賽公平性之方式，意圖混淆或影響比賽結果或存在其他違法之行為經查證者取消資格。
 2. 主辦方對於所有條例擁有最終解釋權及保留活動變動之權利，本活動未盡事宜，依大賽主辦方網站公布為準。
 3. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、 評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%
簡報及上臺報告	內容、自信、臺風及對答。	30%
創意性	主題結合、設計創意。	30%
功能性	商品功能實用程度。	15%
完整性	商品呈現的完整度。	15%

※ 本賽項由專業評審進行討論並評選出得獎者，於頒獎典禮當天正式公布。

城市盃 商業管理類 品牌策劃 比賽辦法

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊”<http://www.cccedu.org/>

城市選拔賽：(依據報名隊伍數，決定是否增加預賽並於賽前說明會進行公告)

日期	時間	地點	參賽學生	內容
7月8日 (星期一)	00:00-23:59	賽事官網 “上傳專區”	全體	作品收件
7月16日 (星期二)	9:00-11:00	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 高中職	開幕式
	11:50-12:00	服務臺	報到時間	
	12:00-16:30	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校	作品放映 評審問答
7月18日 (星期四)	18:30-20:30	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 高中職	頒獎典禮

二、比賽主題

- (一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，品牌策劃參賽學生應模擬「商業管理」中的「品牌策劃經理」一職；解析並效仿品牌策劃主管在業界的職業技能、專業精神及成就表現。
- (二) 以電競鍵盤、電競滑鼠、電競耳機三項商品進行設計，並以“電競校隊”作為品牌策劃主題。

三、作品規格

(一) 企劃書：

1. 上傳格式：pdf。
2. 上傳命名格式：院校_團名_隊長姓名。
3. 尺寸：A4 直式。
4. 字體：大標 16、小標 14，內文 12，字體為標楷體。
5. 封面：須包含團隊名稱。
6. 內容：
 - (1) 內文 5,000 字內。(不含封面、封底、表格、參考資料及附錄)
 - (2) 頁碼。(封面及封底不須含頁碼)
7. 品牌策劃書應當包括但不限於以下要素：
 - (1) 目錄
 - (2) 概要
 - (3) 引言
 - (4) 品牌形象和現狀分析
 - (5) 品牌定位
 - (6) 品牌核心價值
 - (7) 品牌元素設計
 - (8) 品牌行銷與推廣
 - (9) 商品簡介及功能
 - (10) 商品特色
 - (11) 商品設計理念及啟發
 - (12) 附錄和參考資料

(二) 簡報：

1. 上傳格式：pptx。
2. 上傳命名格式：院校_團名_隊長姓名。
3. 上臺報告時長：3-5 分鐘。
4. 模擬職業：以模擬企劃部門或設計部門進行規劃提案。
5. 內容：品牌策劃、商品設計。

(三) 實體海報：

1. 呈現方式：海報 1-2 張，電繪及手繪皆可。
2. 檔案尺寸：A1 直式/橫式。
3. 不須裱裝於襯卡或裱版上。（海報內容須有說明文字）

(四) 實體海報電子檔案：

1. 上傳格式：jpg。
2. 上傳命名格式：院校_團名_隊長姓名。
3. 檔案大小：10MB 內。
4. 檔案尺寸：A2 直式/橫式。
5. 解析度：300 dpi。

(五) 作品注意事項：

1. 所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、語音、音樂、動畫等各種內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或其他侵害他人智慧財產權及著作權之情事。在分析目前的品牌形象和現狀時，可能包括外部環境、內部環境等。
2. 對品牌進行定位時，應考慮分析並預測短期和長期的宏觀與微觀市場環境；通過市場細分，選擇目標市場，確定滿足目標顧客須求的市場定位；尋找並確認主要（包括潛在）競爭對手；分析並明確本品牌與競爭對手的異、同點；確明品牌的獨特性以及風格特徵。
3. 企業品牌核心價值須能夠被企業內部和目標顧客識別並認可。

4. 品牌元素主要包括：品牌名稱、LOGO 標識、符號、形象代表（或代言人）、品牌宣傳語、廣告音樂、包裝等。
5. 確保所有的策劃與企業的願景、使命和價值觀一致。
6. 引用資料須標明出處。
7. 主辦方有保留所有參賽作品電子檔之權利。
8. 主辦方將不保留實體作品，實體作品由參賽學生親自帶走。
9. 同一件作品不得跨類別重複投遞。
10. 作品須為參賽學生自行創作且具原創性。

四、比賽方式

- (一) 比賽方式採取品牌策劃之企劃書內容、簡報及上臺報告內容、作品呈現及現場 Q&A 做為評分依據，其中上臺報告時間為 3-5 鐘。
- (二) 參賽隊伍於比賽時間進行上臺報告，每隊上臺報告時間以 3-5 分鐘為限，時間超過或未達要求，則將扣分。進行上臺報告時，工作人員將響鈴並舉牌提示參賽學生；響鈴並舉牌提示，在三分鐘時第一次，至四分鐘時第二次，至五分鐘時第三次，第三次表示時間已到，主持人將要求停止報告並下臺。
- (三) 上臺報告時，以流暢為主，隊員可交換報告，但不強制規定所有隊員上臺報告。
- (四) 報告結束後，評審團對參賽學生進行 Q&A 並予以講評，Q&A 時間為 3 分鐘；主要考核參賽學生基於目前的品牌狀況，運用品牌相關知識，開展商業品牌策劃、行銷的能力。

(五) 賽事注意事項：

1. 若以電腦程式或其他明顯違反本次大賽公平性之方式，意圖混淆或影響比賽結果或存在其他違法之行為經查證者取消資格。
2. 主辦方對於所有條例擁有最終解釋權及保留活動變動之權利，本活動未盡事宜，依大賽主辦方網站公布為準。
3. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、 評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%
簡報及上臺報告	內容、自信、臺風及對答。	30%
企劃書	內容、邏輯、企劃能力。	40%
商品創作	設計創意、完整度。	20%

※ 本賽項由專業評審進行討論並評選出得獎者，於頒獎典禮當天正式公布。

城市盃 多媒體製作類

快速錄剪播 比賽辦法

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊” <http://www.cccedu.org/>

城市選拔賽：(依據報名隊伍數，決定是否增加預賽並於賽前說明會進行公告)

日期	時間	地點	參賽學生	內容
7月16日 (星期二)	8:30-8:50	服務臺	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	報到
	8:50-16:00	影片剪輯區	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	錄製
	16:00-17:00	服務臺	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	作品收件
7月17日 (星期三)	8:30-9:00	服務臺	報到時間	
	9:00-12:50	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	作品放映 評審問答
7月18日 (星期四)	18:30-20:30	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	頒獎典禮

二、比賽主題

- (一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，快速錄剪播參賽學生應模擬「多媒體製作產業」中的「影片剪輯師」一職；解析並效仿剪輯師在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

- (二) 以「城市盃」當日賽事活動為主題，參賽學生必須自行拍攝，並剪輯出一段片長 3-5 分鐘之當日賽事活動精采回顧。

三、應備文件及軟硬體

(一) 硬體配備：

1. 大賽主辦方提供：

大賽主辦方會為各隊伍準備 1 支平衡儀。

2. 參賽學生自備：

(1) 攝影器材：手機。(不得使用手機以外之攝影設備)

(2) 畫素規格：1280*720 以上。

(3) 剪輯設備：筆記型電腦。(不限用但須能匯入手機影片)

(4) 周邊配備：滑鼠、鍵盤、耳機、充電線等。(並無規範強制攜帶，請依照個人喜好自行斟酌)

(5) 傳輸線。(依各隊欲使用的錄影手機型號為主)。

(6) USB 硬碟。(繳交作品用)。

(二) 軟體軟件：

1. 參賽學生須自備剪輯影片軟體，大賽主辦方不予以供應；軟體依照個人喜好即可並無限制。

2. 剪輯軟件不僅限於電腦軟體。

(三) 建議參賽學生於比賽前進行硬體及軟體測試，以確保比賽當日可以順利進行。

四、作品規格

- (一) 檔案格式：mp4。
- (二) 解析度：1280*720 以上。
- (三) 影片時間長度：3-5 分鐘。(包含片頭、片尾)
- (四) 檔案大小：1.2G 內。
- (五) 拍攝方式：橫向。
- (六) 作品注意事項：
 1. 引用資料須標明出處。
 2. 主辦方有保留所有參賽作品電子檔之權利。
 3. 同一件作品不得跨類別重複投遞。
 4. 作品須為參賽學生自行創作且具原創性。
 5. 所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、語音、音樂、動畫等各種內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或其他侵害他人智慧財產權及著作權之情事。

五、比賽方式

- (一) 參賽學生將使用自備的手機為攝影設備，並由大賽活動第一日的開幕式開始拍攝素材及剪輯作品。
- (二) 參賽學生須於比賽當日 16:00 到 17:00 繳交作品至服務臺。(逾時視同棄權)
- (三) 請將作品存入 USB 硬碟並繳交，作品檔案格式為 mp4。
- (四) 比賽前入圍作品會依序在主舞臺 2 上播放，播放完畢後，須上臺報告 1-3 分鐘以作品進行解說。
- (五) 解說過程中須包含對於該職務的定位與理解。
- (六) 解說結束後，評審團對參賽學生進行約 3 分鐘的 Q&A 並予以講評。

(七) 賽事注意事項：

1. Q&A 過程中所有隊員必須站在臺上參與答辯環節。
2. 若以電腦程式或其他明顯違反本次大賽公平性之方式，意圖混淆或影響比賽結果或存在其他違法之行為經查證者取消資格。
3. 主辦方對於所有條例擁有最終解釋權及保留活動變動之權利，本活動未盡事宜，依大賽主辦方網站公布為準。
4. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

六、 評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%
流暢度	整體影片剪輯的流暢度及連貫性。	35%
拍攝手法	使否有使用特殊拍攝手法。	15%
創意性	作品的創意性、完整度。	20%
後製技術	調光、調色、配樂等等技巧。	20%

※ 本賽項由專業評審進行討論並評選出得獎者，於頒獎典禮當天正式公布。

城市盃 傳播媒體類

賽事實況轉播 比賽辦法

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊”<http://www.cccedu.org/>

城市選拔賽：(依據報名隊伍數，決定是否增加預賽並於賽前說明會進行公告)

日期	時間	地點	參賽學生	內容
7月16日 (星期二)	9:00-11:00	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	開幕式
	11:00-11:30	服務臺	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	報到
	11:30-16:30	錄影室	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	錄製
7月18日 (星期四)	8:50-9:00	服務臺	報到時間	
	9:00-12:50	主舞臺 2	臺北市新北市 臺中市高雄市 大專院校高中職	作品放映 評審問答
	18:30-20:30	主舞臺 2		頒獎典禮

二、比賽主題

- (一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，賽事實況轉播參賽學生應模擬「傳播媒體產業」中的「主播與賽評」；解析並效仿主播與賽評在業界的職業技能、專業精神及成就表現。
- (二) 競賽題目由主辦方提供，題目為英雄聯盟比賽片段進行賽事播報。競賽項目將包括戰術分析、串場時間、戰鬥解說能力。

三、作品規格

- (一) 統一由主辦方提供素材並輔助錄製。
- (二) 作品注意事項：
 1. 參賽學生使用之所有素材將由主辦方統一提供，所有素材包括一分鐘賽前戰術討論、一分鐘賽事中場時間、一分鐘的戰鬥表現，若有出現缺失以上任一環節，參賽學生可立即向主辦方反應，並要求更換比賽素材。
 2. 主辦方有保留所有參賽作品電子檔之權利。
 3. 同一件作品不得跨類別重複投遞。

四、比賽方式

- (一) 大賽活動第一日的開幕式後即開始進行錄製。
- (二) 每校參賽隊伍在錄製前十分鐘開始觀看比賽範例，範例資料將包含一分鐘戰術探討、一分鐘賽事串場時間、一分鐘戰鬥表現。
- (三) 觀看完畢後，準備時間為五分鐘，時間到即開始錄製播報。
(錄製播報只有一次機會)

(四) 比賽前入圍作品會依序在主舞臺 2 上播放；播放完畢後，須上臺報告 1-3 分

鐘以作品進行解說；解說過程中須包含對於該職務的定位與理解。

(五) 解說結束後，評審團對參賽學生進行約 3 分鐘的 Q&A 並予以講評。

(六) 賽事注意事項：

1. 若以電腦程式或其他明顯違反本次大賽公平性之方式，意圖混淆或影響比賽結果或存在其他違法之行為經查證者取消資格。
2. 主辦方對於所有條例擁有最終解釋權及保留活動變動之權利，本活動未盡事宜，依大賽主辦方網站公布為準。
3. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、 評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%
遊戲理解	對禁選角色、戰術分析及會戰解說之理解度。	25%
趣味性	在賽事中加入時事、有趣用語等使觀眾體驗到除了比賽內容之外娛樂大眾的能力。	25%
故事性	對於整場賽事之起承轉合串聯度之程度。	20%
口條	咬字是否清晰、臺風穩定度。	20%

※ 本賽項由專業評審進行討論並評選出得獎者，於頒獎典禮當天正式公布。

城市盃 硬體工程類

水冷式創意機殼改裝 比賽辦法

表演賽

一、比賽日程(暫定)

將依據報名隊伍數而調動！請見賽事官網“賽事資訊”<http://www.cccedu.org/>

日期	時間	地點	參賽學生	內容
7月16日 (星期二)	9:00-11:00	主舞臺2	臺北市新北市 臺中市高雄市 高中職	開幕式
	11:00-11:10	服務臺	報到時間	
	11:10-11:50	主舞臺2	臺北市新北市 高中職	表演賽
7月18日 (星期四)	18:30-20:30	主舞臺2	臺北市新北市 高中職	頒獎典禮

二、比賽主題

- (一) 為相應本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，水冷式創意機殼改裝參賽學生應模擬「硬體工程產業」中的「硬體工程師」一職；解析並效仿工程師在業界的職業技能、專業精神及成就表現。
- (二) 以水冷式主機進行設計，須以英雄聯盟、CS：GO、FIFA 三款遊戲擇一做為主題，並於有限的預算及時間內製作完成。
- (三) 預算將於比賽現場公布（暫定：新台幣2萬元）。

三、作品規格

(一) 簡報：

1. 上傳格式：pptx.。
2. 上傳命名格式：院校_團名_隊長姓名。
3. 上臺報告時長：3-5 分鐘。
4. 模擬職業：以模擬電腦部門進行提案。
5. 內容：〈配備清單〉、〈改裝細項〉、〈製作過程〉、〈支出表〉。

(改裝細項須包含價格、製作過程如需影片可像主辦方索取)

(二) 作品：(以下由主辦方準備)

1. 硬體：
2. 機殼
3. CPU
4. 主機板
5. 硬碟
6. 顯示卡
7. 記憶體
8. 電源供應器
9. 水冷套件
10. 作業系統

(三) 改裝細項：在設計的過程中所使用的改裝細項規格不限。

(四) 作品注意事項：

1. 引用資料須標明出處。
2. 主辦方有保留所有參賽作品電子檔之權利。
3. 主辦方將保留實體作品。
4. 同一件作品不得跨類別重複投遞。

5. 作品須為參賽學生自行創作且具原創性。
6. 所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、語音、音樂、動畫等各種內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或其他侵害他人智慧財產權及著作權之情事。

四、比賽方式

- (一) 確認報名成功後會公布製作日期。
- (二) 在確認日期後前往指定賽場進行為時 8 小時組裝與設計。
- (三) 如有製作上所需材料數量請事先跟主辦方訂購。(預算控管)
- (四) 所有製作上所需材料須透過主辦方或在指定現場選擇。(不可自行攜帶材料)
- (五) 在製作的全部過程中都會進行拍攝，以確認是參賽學生本人製作，嚴禁非參賽學生進行製作。(如需拍攝影片可向主辦方索取)
- (六) 參賽學生可進行為時 8 小時的製作，確認製作完畢繳交作品離場後不可再進行修改。
- (七) 比賽採取簡報及上臺報告內容、作品呈現及 Q&A 做為評分依據，其中上臺報告時間為 3-5 鐘。
- (八) 參賽隊伍於比賽時間進行上臺報告，每隊上臺報告時間以 3-5 分鐘為限，時間超過或未達要求，則將扣分。進行上臺報告時，工作人員將響鈴並舉牌提示參賽學生；響鈴並舉牌提示，在三分鐘時第一次，至四分鐘時第二次，至五分鐘時第三次，第三次表示時間已到，主持人將要求停止報告並下臺。
- (九) 上臺報告時，以流暢為主，隊員可交換報告，但不強制規定所有隊員上臺報告。
- (十) 報告結束後，評審團對參賽學生進行 Q&A 並予以講評，Q&A 時間為 3 分鐘；主要考核參賽學生基於主題的設計理念，展現在硬體工程上的知識、工藝及創意。

(十一) 賽事注意事項：

1. 若以電腦程式或其他明顯違反本次大賽公平性之方式，意圖混淆或影響比賽結果或存在其他違法之行為經查證者取消資格。
2. 主辦方對於所有條例擁有最終解釋權及保留活動變動之權利，本活動未盡事宜，依大賽主辦方網站公布為準。
3. 參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%
簡報及上臺報告	內容、自信、臺風及對答。	10%
創意性	創意構想與使用情境說明。	30%
整體性	設計與硬體上的契合程度與運作上整體的完成度。 (如評比過程中有漏水、無法運作等嚴重情況，此評分項目已0分計)	25%
技術	在製作過程中所使用的各總技巧與技術。	25%

※ 本賽項由專業評審進行討論並評選出得獎者，於頒獎典禮當天正式公布。