

國立自然科學博物館

111 年度「探索科博尋寶趣—協力解謎」App 遊戲腳本創意 徵稿競賽

壹、活動目標

國立自然科學博物館(下稱本館)長久以來致力於科普與人文知識傳播，透過「探索科博尋寶趣」服務，結合本館三大常設展廳與在地化的科普學習資源，提供豐富多元的實境解謎遊戲主題，引導觀眾深度探索場域，讓觀眾在解謎過程中建構主題相關知識，並培養科學探究、批判思考、問題解決及團隊合作等素養能力。

本活動旨在培養博物館學習及數位內容設計人才，藉由解謎競賽創客坊以及徵稿競賽的方式，帶領對實境解謎開發製作有興趣的國高中師生，運用本館「生命科學廳」展示內容，結合 12 年國教課綱，開發適合國高中學習階段的遊戲主題。

貳、辦理單位

- 一、指導單位：教育部、科技部
- 二、主辦單位：國立自然科學博物館

參、徵稿期程

報名參賽：111 年 7 月 8 日至 111 年 11 月 20 日 23:59

作品上傳：111 年 10 月 1 日至 111 年 11 月 21 日 23:59 截止收件

肆、活動對象

- 一、凡現於中華民國就讀，具有學籍編號之國中、高中職在學學生，不限國籍，對博物館學習、多媒體設計、數位學習或遊戲互動學習有興趣者皆可參加。
- 二、參賽者可以個人或團隊繳交作品，並須由 1 位在職教師帶隊指導參賽(同 1 名教師至多指導 3 件作品參賽)。
- 三、以團隊繳交作品之參賽者，其團隊成員限制 5 人內(可跨校組隊)，並由帶隊指導教師代表行使競賽相關之權利義務，如主辦單位發送之通知及獎金發放等，均以帶隊指導老師為送達代收者。

伍、徵稿主題

配合本館「探索科博尋寶趣」服務遊戲流程架構，融入 12 年國教課綱各學科領域的學習目標與學習內容，設計適合**國高中學習階段**之實境解謎遊戲，透過本館「生命科學廳」展示內容，建構「地球演變」及「演化與生物多樣性」的知識概念。詳細學習目標與內涵可參考國高中課綱說明，本次徵稿主題說明如下，可擇一進行遊戲腳本發展與設計：

主題	內容簡述
環境改變 vs. 生物演變	地球剛誕生時，地球上的環境完全不適合生物生存，地表溫度、大氣組成都和現在有很大差異。在漫漫的時間長河裡，地球環境發生什麼變化？這些變化從何而來？環境的改變是否也影響生物的生存？發生了哪些重要的事件，讓地球上的生物演變成我們現在看到的樣貌呢？
恐龍 的後代	從演化的證據和親緣關係重建，我們可了解生物的演化脈絡。演化的證據如何保留下來呢？我們如何得知生物物種間的親緣關係？目前現存生物中，何者與恐龍具有相同的共同祖先，親緣關係最相近呢？我們是從哪些證據中推論得知的？

陸、評選標準

評選項目	說明	配分
作品完整性	投稿作品能完整說明解謎主題之創作理念、遊戲情境故事設計、角色設計、任務謎題設計等內容。	10%
學習內容適切性	解謎主題之學習內容具正確性，且符合徵稿學習主題，適合目標學習對象(國高中學生)，並融入 12 年國教課綱學習目標。	30%
博物館互動體驗	解謎任務設計與本館展示內容之關聯性，透過謎題玩法能緊密整合本館展示，有效促進與展品深度的互動及同行者的交流互動。	30%
創意表現	解謎主題之故事情境以及謎題設計之創新性、趣味性，具有讓人印象深刻的獨特創新想法。	20%
作品發表與展示	參賽者須於指定時間進行作品展示說明。每組有 15 分鐘介紹投稿作品及 5 分鐘答詢時間。 *因應疫情狀況影響，可能以線上方式進行。	10%

評選方式：分為高中職組及國中組，由主辦單位遴聘專業人士組成評審團，依評選標準評定金獎、銀獎、銅獎、佳作及入選作品。若投稿作品未達標準或該組別投稿件數低於 10 件，則評審可視投稿作品情況調整名額、獎項或予以從缺。

柒、獎勵辦法

本次競賽獎品及獎金由國立自然科學博物館提供，將由評審委員共同推選並頒發下列獎項：

一、高中職組

- 1.金獎(1 組)：獎金新臺幣(下同)2 萬元及獎狀乙紙(人)
- 2.銀獎(1 組)：獎金 1 萬 5,000 元及獎狀乙紙(人)
- 3.銅獎(1 組)：獎金 1 萬元及獎狀乙紙(人)
- 4.佳作(3 組)：國立自然科學博物館恐龍卡(1 年期)1 人 1 張及獎狀乙紙(人)
- 5.入選(4 組)：國立自然科學博物館展示場門票 1 人 2 張及獎狀乙紙(人)

二、國中組

- 1.金獎(1 組)：獎金 1 萬元及獎狀乙紙(人)
- 2.銀獎(1 組)：獎金 8,000 元及獎狀乙紙(人)
- 3.銅獎(1 組)：獎金 5,000 元及獎狀乙紙(人)
- 4.佳作(3 組)：國立自然科學博物館恐龍卡(1 年期)1 人 1 張及獎狀乙紙(人)
- 5.入選(4 組)：國立自然科學博物館展示場門票 1 人 2 張及獎狀乙紙(人)

捌、活動時程

項目	時程	活動說明
報名參賽	111 年 7 月 8 日 (五)~ 111 年 11 月 20 日 (日) 23:59 截止	繳交參賽報名表(含團隊基本資料、在學證明文件及參加解謎遊戲創客坊意願) 參賽報名表連結： https://forms.gle/aNDM9jQGpWw24WbW8
作品上傳	111 年 10 月 1 日 (六)~ 111 年 11 月 21 日 (一) 23:59 截止	上傳作品簡介表及遊戲腳本，並繳交作品授權同意書與切結書正本(附件 1)。 經本館審核參賽資格與資料完整性(含參賽報名表、遊戲腳本等)，確認資料無誤方具競賽評選資格。 作品簡介表及遊戲腳本上傳連結： https://forms.gle/5GgsTLQt4PP6KSoY6
解謎遊戲創客坊	111 年 9 月 24 日 (六)	本活動將以「一日解謎創作」的方式辦理，說明本次競賽參賽事項，以及安排展區導

	(若受疫情影響延期，以本館官網公告通知為主)	覽解說、遊戲學習設計講座，以利參賽者精進其設計。 請於參賽報名表中填寫出席意願與人數。
入選名單公布	111 年 12 月 1 日 (四)	經評審委員審查選出入選作品，並公布入選名單於本館官網。
遊戲成果發表暨頒獎典禮	111 年 12 月 10 日 (六)	參賽者於指定發表時間說明參賽作品，經評審委員審查選出優勝作品，並頒發獎金與獎狀。 得獎名單於頒獎典禮後公布於本館官網及粉絲專頁。

玖、解謎遊戲創客坊

時間	內容	地點
09:10-09:30	報到	多用途劇場教室
09:30-09:50	競賽說明	
09:50-10:50	實境解謎遊戲設計	
11:00-12:30	實境解謎遊戲體驗	生命科學廳
12:30-13:30	午餐&午休	
13:30-14:30	展場導覽與素材蒐集	生命科學廳
14:30-15:30	遊戲創意發想與提案製作	多用途劇場教室
15:30-17:00	Q&A 交流討論	
17:00	賦歸	

壹拾、遊戲腳本規格及檔案格式

參賽之遊戲內容應使用本館「生命演化廳」展示內容，設計至少 3 個協力解謎任務，整體遊戲時間約 30-45 分鐘，遊戲腳本格式及範例如附件 2 所示。作品繳交內容應包含：解謎主題簡介、完整的故事情境對話、遊戲角色、任務謎題、卡關提示、線索、學習筆記、過關結局及解謎地圖位置示意，完整呈現其遊戲設計創意想法，設計內容說明如下所述：

- (一) 主題簡介：撰寫 150 字以內主題簡介，說明該主題學習目標及主題故事背景。
- (二) 故事情境對話：請為參賽作品設計一故事情境，透過遊戲角色對話的方式撰寫情境劇情，於進入主題時、任務開始前、主題過關後，營造有趣的遊戲情境。
- (三) 遊戲角色：玩家進入遊戲時扮演的角色，角色數量為組隊人數上限，請設計 4 個角色。

- (四) 解謎主題包含至少 3 個遊戲任務，每個任務需包含完整的謎題內容，包含題目圖文、線索圖文、卡關提示圖文、作答方式、過關筆記、正確解答。每個任務需清楚說明該任務的學習目標、對應展品(或展區)以及解謎步驟。若需使用非原創圖片做為示意圖，請標註引用來源。
- (五) 每個主題請設計一過關結局，以角色對話方式呈現過關劇情。
- (六) 完整遊戲腳本請以 PDF 格式製作，並依限上傳。

參賽者請下載「探索科博尋寶趣」及「探索科博尋寶趣－協力解謎」App(下載網址：<https://cobofun.nmns.edu.tw/>)，體驗已上架的遊戲主題，了解其遊戲內容呈現及互動流程，俾利製作其徵稿遊戲主題。

壹拾壹、注意事項

- 一、參賽報名採網路預約報名方式進行，由帶隊指導教師填寫線上參賽報名表(<https://forms.gle/aNDM9jQGpWw24WbW8>)，報名時請詳填帶隊指導教師基本資料、團隊成員總數與隊員姓名等資料，以利主辦單位發送之通知及獎金發放等事宜。
- 二、參賽者請按照活動辦法要求規格提供設計作品，且應詳閱本競賽各項規定及條款要求，並同意遵守簡章及細則所有之規定。
- 三、參賽作品需為適合國高中學生使用，具有創新及教育價值之解謎遊戲，其內容不得涉及暴力、色情、歧視等不良內容，違者主辦單位可取消其參賽資格。
- 四、參賽作品須為原創，無任何抄襲、仿冒、涉及政治與宗教議題、損及善良風俗及損害主辦/指導單位名譽等情事，且未曾公開發表以及在國內外相關競賽獲獎。本次徵稿主要為遊戲設計之想法，謎題示意之圖像素材若非原創繪製，請使用其他合法取得授權之素材，或選用「創用 CC」授權素材，標明其出處來源。若造成第三者之權益損失，參賽者應自負法律責任，不得異議。若有涉及相關法律責任，悉由參賽者自行負擔法律責任，與主辦/指導單位無關。如有違反，經查證屬實，將取消參賽資格；已獲獎者，主辦單位得取消獲獎資格，追回已頒發之獎金及獎狀，並禁止參加主辦單位舉辦之此類競賽 2 年。
- 五、參賽者需在活動截止報名與上傳期間完成繳交線上參賽報名表及遊戲腳本，並繳交作品授權同意書與切結書正本(請親送或正本郵寄至主辦單位聯絡窗口)，方完成全部報名程序，若有缺件則取消參賽資格。
- 六、得獎作品需提供可編輯的原始檔，包含遊戲腳本 word 檔以及示意圖之製作檔案。得獎作品以參賽者為著作人，本館取得著作財產權，參賽者並承諾對本館不行使其著作人格權。
- 七、得獎作品將於確認及修正其知識正確性後，本館視情況重繪其示意圖像，精進其視覺設計後，公開於「探索科博尋寶趣」App，提供來館觀眾體驗該解謎主題。

- 八、如有任何因電腦、網路、電話、技術或不可歸責於主辦單位之事由，而使參賽者所上傳或登錄之資料有遲延、遺失、錯誤、無法辨識或毀損之情況，主辦單位不負任何法律責任，參加者亦不得因此異議。
- 九、凡一經審查通過之得獎作品，於此次活動以外之媒體刊載或公開宣傳使用時，應註明該作品曾經參加本次活動名稱及評選名次。
- 十、為維競賽公平性及所有參賽者權利，參賽者不得於參賽且於公告得獎後放棄獎項。
- 十一、 參賽團隊報名資料僅為活動報名核對身分使用，您的個人隱私資料將視為機密處理，不會公開。
- 十二、 得獎者之獎金需依照我國規定扣稅，超過 5,000 元以上，另代扣 2.11% 二代健保補充保費。
- 十三、 主辦單位對投稿作品有使用及修改權，並得運用參賽作品、說明文字與照片，作為非商業性展覽、宣傳、教育活動及出版等相關用途，無須支付任何費用及稅捐。
- 十四、 主辦單位保留所有比賽辦法之異動權利，若有任何異動，以本館官方網站公告為準，不另行通知。
- 十五、 若有任何未盡事宜，逕依中華民國法律辦理。

壹拾貳、聯絡窗口

國立自然科學博物館營運典藏與資訊組

專任助理 梁心怡 cindy@nmns.edu.tw

聯絡電話：(04) 2322-6940 #722 (請於上班時間內來電 09:00-17:30)

附件 1：授權同意書

國立自然科學博物館競賽作品著作權授權同意書

立授權書人_____ (以下稱授權人)

因參加國立自然科學博物館主辦之 111 年度「探索科博尋寶趣—協力解謎」App 遊戲腳本創意徵稿競賽(以下稱本競賽)，爰立書授權同意如下：

一、作品名稱： _____
(以下簡稱本作品)

二、被授權人：國立自然科學博物館

三、著作權之約定：

1. 授權人保證本作品之合法性，絕無侵害第三人之著作權及智慧財產權之情事。
2. 若本作品為二人以上之共同著作或共有之著作，授權人保證已通知其他共同或共有著作人本授權同意書之內容，並經各共同或共有著作人全體同意授權代為簽署同意書，並保證其下之授權均為合法。

四、授權範圍：

1. 本授權為專屬授權，其著作財產權均移轉於被授權人。
2. 被授權人同意授權人在教育推廣或教學應用等非營利目的下，可不限時間、地域、次數、方式公開發表、使用、分享本作品，但應註明本競賽名稱及本作品得獎名次。
3. 授權人同意不行使著作人格權。

五、本授權書未盡事宜，應依法令及契約規定，考量公共利益及公平合理，本誠信和諧，盡力協調解決之。

六、因履約而生爭議者，以中華民國法律為準據法，並以臺中地方法院為管轄法院。

此致

國立自然科學博物館

立授權書人：

(簽章)

身份證字號：

戶籍地址：

通訊地址：

電話：

電子信箱：

中華民國 年 月 日

附件 2：切結書

111 年度「探索科博尋寶趣—協力解謎」App 遊戲腳本創意徵稿 競賽切結書

填表日期：中華民國 年 月 日

指 導 老 師	
姓 名	
身分證字號	
參 賽 作 品	
名 稱	
立書人（指導老師與參賽團隊全體成員）已按照競賽徵稿辦法要求之規格提供設計作品，並立書保證以下事項： 1. 參賽作品立書人親自完成，其利用他人著作部份均已取得授權或合於著作權法相關規定，未侵害他人智慧財產權或其他權利。 2. 參賽作品若經人檢舉或告發，涉及著作權、專利權及其他智慧財產之侵害，立書人自負法律責任，與主辦單位(國立自然科學博物館)及指導單位無涉，如因此致主辦單位及指導單位有損害者，立書人願負賠償之責；立書人並同意主辦單位取消立書人參賽資格，已領獎者繳回獎金及獎狀。 3. 自本切結書生效日起 1 年內，立書人願配合主辦單位需求修改參賽作品，使參賽作品可於主辦單位所有之「探索科博尋寶趣 App」正常運作及顯示。 本切結書自立書人簽署並交付國立自然科學博物館後生效。	
立書人簽名 指導教師：	隊員：（請簽名蓋章）

※若缺少全體參賽人簽名蓋章，恕不受理，視同自動放棄參選。