

2023 第六屆台灣數位媒體設計獎 競賽簡章

壹、活動宗旨

台灣數位媒體設計獎為鼓勵數位媒體藝術創作，本項競賽透過數位媒體創作，主旨在鼓勵使用多樣化的敘事手法闡述創新點，鼓勵參賽者發揮數位媒體的無限可能，更大膽挑戰創作或探討多元的議題、嘗試創新技巧。為結合現今主流網路行銷與虛實整合，更希望讓台灣學生能在競爭中也有所成長，此外，此競賽搭配數位虛擬角色工作坊來提升台灣學生迎接數位學生新時代的來臨，培養台灣學生在數位媒體技術應用的能力與激發其設計能量。

貳、報名資格與組隊辦法

凡中華民國所屬高中(職)、大專與技職校院學生、研究生皆可報名。可個人或分組報名一隊以 6 名學生為上限，歡迎以跨學制、跨系所、跨校方式組隊參賽。每人或每組於各競賽組別最多報名一項作品。每隊需有 1 名指導老師，每位指導老師不限制指導隊數。

參、競賽項目與作品規範

本次競賽分為大專組(含研究所)與高中(職)組，兩個組別。學生發表作品得依其設計創作之內容，選擇下列領域項目展示多元的學習成果，主題內容不限，領域分列如下：

一、大專組(含研究所)：

(1) 數位動畫類 (2) 數位遊戲類 (3) 虛擬角色設計類

競賽作品規範-

(1) 數位動畫類

各組將參賽作品以 NTSC 之規格(畫幅比例為 4:3(長:寬)、解析度為 720x486)，上傳 Youtube.com，並於線上報名表單中提供連結，總片長不得超過 3 分鐘。可接受完整作品，或預告片(雛形)參賽。(參賽者需自行保留像素至少為 1920X1080 之 HD 檔案，以利於最終決賽使用)

(2) 數位遊戲類

各組將參賽作品以 NTSC 之規格(畫幅比例為 4:3(長:寬)、解析度為 720x486)，上傳 Youtube.com (數位遊戲、互動科技以執行側錄方式)，並於線上報名表單中提供連結，總片長不得超過 3 分鐘。可接受完整作品，或預告片(雛形)參賽。(參賽者需自行保留像素至少為 1920X1080 之 HD 檔案，以利於最終決賽使用)

(3) 虛擬角色設計類

各組參賽作品須使用 3D 建模軟體創作出設計之虛擬角色，繳交檔案需為.vrm 或 .fbx 檔案格式，並為完整含貼圖之設計原創角色。

各組需為虛擬角色製作情境影片，該角色露出時間需佔影片長度之 50%，以 NTSC 之規格(畫幅比例為 4:3(長:寬)、解析度為 720x486)，上傳 Youtube.com，並於線上報名表單中提供連結，總片長不得超過 3 分鐘(包含片頭、片尾)。可接受完整作品，或預告片(雛形)參賽。(參賽者需自行保留像素至少為 1920X1080 之 HD 檔案，以利於最終決賽使用)

二、高中(職)組：

(1) 數位插畫類、(2)影片創作類 (3)虛擬角色設計類

競賽作品規範-

(1)數位插畫類

以「插畫」作品為主，並於報名表單附上 50~100 字之作品理念。

1. 尺寸規格最小邊不低於 21cm，最長邊不大於 180cm。
2. 可使用任何繪圖材料，如：電繪、彩色鉛筆、水彩、粉蠟、廣告顏料等，可於平面圖紙上使用拼貼或剪影圖片，惟作品繳交以電子檔為限。不接受紙本投稿。
3. 以 jpg 或 png 格式上傳參賽作品之圖片，每個檔應小於 25MB 且最大為 3000 像素。檔案名稱請以「姓名_作品名稱」命名。
4. 不得以共同創作方式參賽；模仿其他作品、知名畫作及具有版權的圖像(如：迪士尼、吉卜力等)作品不予接受。

(2)影片創作類

鼓勵使用多樣化的影像敘事手法闡述觀點，鼓勵創作者發揮影像拍攝的無限可能，更大膽挑戰不同拍攝裝置或探討多元的議題、嘗試創新攝影技巧。除一般攝影器材、行動裝置外，並可運用 VR 裝置、運動攝影機、空拍機、行動載具等新科技拍攝器材創作。

各組將參賽作品以 NTSC 之規格(畫幅比例為 4:3(長:寬)、解析度為 720x486)並上傳 Youtube.com。並於報名資料中提供連結，總片長不得超過 3 分鐘(含片頭)。可接受完整作品，或預告片(雛形)參賽。(參賽者需自行保留像素至少為 1920X1080 之 HD 檔案，以利於最終決賽使用)

(3) 虛擬角色設計類

- 1.各組參賽作品須使用繪圖軟體進行設計創作出虛擬角色，圖檔需包含：設計原創角色的三視圖各一張與角色情境圖一張，共四個檔案。(圖片規格尺寸為 A3、RGB 色彩、解析度 300dpi)。
2. 以 jpg 或 png 格式上傳參賽作品之圖片，每個檔應小於 25MB 且最大為 3000

像素。檔案名稱請以「姓名_作品名稱」命名。

3. 不得以共同創作方式參賽；模仿其他作品、知名畫作及具有版權的圖像(如：迪士尼、吉卜力等)作品不予接受。

肆、活動獎項

各組之各類獎項各取 1 名，得獎者頒獎狀一紙與獎金。指導老師頒發感謝狀一式。

名次	名額	獎勵內容
第一名	1 組	頒發獎狀乙紙與獎勵金新台幣5000元
第二名	1 組	頒發獎狀乙紙與獎勵金新台幣3000元
第三名	1 組	頒發獎狀乙紙與獎勵金新台幣2000元
佳作	3 組	頒發獎狀乙紙

伍、報名方式與評審辦法

(一) 競賽時程

1. 徵件時間：2023 年 08 月 28 日 至 2023 年 11 月 22 日(23:30 PM 截稿)
2. 入圍作品公告：2023 年 12 月 08 日
3. 決賽評審時間：2023 年 12 月 23 日
4. 頒獎活動：2023 年 12 月 23 日

(二) 報名方式

1. 參賽者準備參賽作品與競賽相關資料，於 google 報名表填寫，以完成投稿。
線上報名網址：<https://forms.gle/NtsHXsuTyobb2pb1A>
2. 參賽者收到比賽主辦方確認信後，即完成所有報名階段。三天內工作人員會將報名確認信與作品格式審查，若未收到確認信，請以電子郵件告知。

(三) 評審辦法

1. 初賽：以盲審方式進行，評審將根據各類作品進行評分，評分標準為「創意敘述(40%)、切題性(30%)、構圖美感(20%)、技術性(10%)
2. 決賽：各參賽隊伍必須於決賽當日蒞臨競賽決賽會場，攜帶作品與簡報檔進行口頭簡報，未出席者視為放棄資格。口頭簡報每組報告 8 分鐘，提問與回答 2 分鐘，共計 10 分鐘。上台簡報評分標準為「作品邏輯架構與成果陳述(40%)、簡報製作及發表能力(30%)、簡報答詢表現(20%)以及服裝儀容(10%)」。
※ 備註：提問與回答時間主辦單位得視進入隊伍數量調整。
3. 決賽評比標準：初賽書面評審佔總成績 40%，決賽報告評審成績佔總成績 60%，名次由總得分高低排序，若總得分相同，則取決賽報告成績得分較高者。

4.評選資格：決賽當日需小組成員全體到齊，方具備參賽資格，指導教師則可自由參加。

(四)數位虛擬角色工作坊：競賽優惠與決賽衝刺班 (高含金量課程，限額 45 名)

此工作坊將藉由 Red Pill Go 影像式動作捕捉系統等相關軟硬體，帶同學們從基礎 3D 虛擬角色設計到體驗讓虛擬網紅角色馬上動起來！打造專屬自己的虛擬角色！同時也能夠了解遊戲動畫、影視製作、虛擬直播....等跨領域多元發展。參與本次活動，不但能熟悉虛擬角色關鍵製作流程，還能進一步創造屬於自己的虛擬角色。

凡參賽之隊伍成員與指導老師(需收到報名完成確認信)皆即可報名參加(高中(職)組別優先入取)。此活動建議入圍之隊伍參加，不僅提升作品之表現利於決賽當天之成果展現並且學習到最新虛擬實境的技術。此工作坊有助於提升作品之表現並鼓勵參與「2023 樹德科大橫山盃全國高中職學生 設計與藝術學生專題競賽」，另創戰績!

1. 報名時間：完成競賽報名手續~2023 年 11 月 09 日 23:30p.m
2. 名單公告：2023 年 11 月 10 日(請密切追蹤官網資訊)
3. 工作坊時間：2023 年 12 月 09 日 09:00-17:00
4. 報名方式：回寄報名表給主辦方

陸、參賽注意事項

(1)參賽作品需在 YouTube 設定為非公開，並以網址為報名依據，且需保留影片連結及原始檔案至本活動公告得獎者時止。像素需至少為 1920 (W) x1080 (H) 之 avi/mov/mpg/wmv/mp4 (h264)格式；倘參賽作品確認獲獎，參賽者須無條件配合主辦單位要求提供參賽作品原始檔（主辦單位將由專人聯繫相關事宜）。

(2)在不影響觀眾理解的情況下，參賽者於投稿時可自行決定是否對參賽作品之對白或旁白加上字幕；惟非繁體中文部分須附上繁體中文翻譯，並對翻譯內容負責。若參賽作品確認獲獎，參賽者須提供主辦單位加上字幕版本的影片，以利作品推廣。

(3)所有作品，不得以任何形式侵犯他人著作權或展現低俗，猥褻，及中華民國各項法令禁止之內容。參賽作品若為借名，冒名，抄襲仿製者，一律取消得獎資格，並由主辦單位循法律途徑追訴。

(4)線上報名資料填寫時須正確填寫學校及科別的全名，以利行政作業及獎狀資料之正確性依據，若報名時填寫有誤，不得要求主辦單位更換獎狀或參賽證明。

(5)凡報名參加本次競賽活動之團隊，即完全同意接受主辦單位所提出之相關權利與義務，不得異議。

(6)發表議程及其他未盡事宜，另行公告之。

(7)主辦單位有權更改決賽進行方式，相關訊息將公告於台灣數位媒體設計學會

官網(<http://www.dmd.org.tw/b04.htm>)。

陸、主辦單位

台灣數位媒體設計學會、樹德科技大學

柒、贊助單位

愛迪斯科技股份有限公司

聯絡人與聯絡方式：

樹德科技大學動畫與遊戲設計系李宛庭助理教授

信箱：leone1990@stu.edu.tw

LINE 群組：2023 台灣數位媒體設計獎（相關競賽訊息請聯繫）