

## 致理學校財團法人致理科技大學 函

地址：新北市板橋區文化路1段313號  
聯絡人：朱思薇  
電子信箱：szuwei71@mail.chihlee.edu.  
tw  
聯絡電話：02-2257-6167分機1558  
傳真電話：02-6621-5552

受文者：屏東縣立枋寮高級中學

發文日期：中華民國113年12月3日  
發文字號：致行管字第1130001069號  
速別：普通件  
密等及解密條件或保密期限：  
附件：附件1-競賽辦法 (1131201078\_1\_競賽辦法.pdf)

主旨：本校行銷與流通管理系與堂朝數位整合股份有限公司共同  
辦理「第十五屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽」，惠  
請協助公告。

說明：

- 一、旨揭競賽係藉由電子書創作，培養國人閱讀力、創作力及  
資訊素養，並與教育界及產業界一同響應，俾利提倡聯合  
國提出之ESG與17項永續發展目標（SDGs），以積極培育海  
內外人才終身學習，發揮原創力並因應全球趨勢促進產業  
發展。
- 二、旨揭競賽即日起報名至114年3月25日(星期二)11時59分  
止，詳細競賽辦法如附件1，惠請協助公告。
- 三、本活動聯絡窗口資訊：

簡士詠先生

電子郵件信箱:neo@gogotdi.com

連絡電話:02-8512-1068分機53

行動電話：0961-540-826



裝

訂

線

正本：各國立國民小學、各國立高級中等以下學校、全國高級中等學校、各公私立大專校院、各公私立大學校院、各公私立技專校院、各公私立技術學院、各公私立高級中學、各公私立高級職業學校

副本：



第十五屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽

**永續讓世界更美好**

永續生活、創新創造共享

## 目 錄

壹、	前言.....	3
貳、	計畫目的.....	5
參、	活動參與單位.....	6
肆、	活動辦法.....	7
伍、	評選辦法 :.....	9
陸、	獎勵辦法.....	11
柒、	活動時程.....	12
捌、	研習營.....	13
玖、	歷年賽事成果.....	14
壹拾、	本屆預估成果.....	17
壹拾壹、	主辦單位介紹 .....	20

## 壹、 前言

在面對數位轉型的新時代浪潮，具備數位技能成為首要。國際華文暨教育盃電子書創作大賽，已邁入第十五屆，於十餘年間提供全臺與海外地區國小至大專院校師生，不限年齡一同創作，從第一屆不到一百件作品，至去年度第十四屆共有兩千多件作品，數萬名參賽者。今年度第十五屆電子書大賽將於 2024/11/01 正式開賽，並於明年 2025/3/25 收件截止。面對數位轉型，教育體系勢必要從根本掌舵，並持續鼓勵萬千學子，學習實踐的重要性，除培養自主學習習慣，並期許打開終身學習之路，而能在各產業領域發光發熱。

### 電子書創作大賽的理念與堅持

1. 透過創作，透過實踐以落實高品質的學習。
2. 透過創作，分享知識成果，學以致用。
3. 透過創作，啟發學生創造力與想像力。
4. 透過創作，學習團隊溝通與解決問題的能力
5. 透過創作，推動學生適性化發展，適才適所。

一年一度的電子書創作大賽，搭配簡單易用的電子書創作平台，就連零基礎的小朋友也能在一小時內創作一本自己的電子書。生動簡易的多媒體編輯功能，只需一台電腦、一支滑鼠，便能在電子書內隨心所欲新增連結、圖片、影片、聲音、文字、地圖、購物車...等，且提供各式版型，供使用者直接套用編輯，無需任何美編技巧，即可輕鬆創作內容生動的電子書。電子書創作，旨在持續推動學生在學習，思考，表達能力提升

與實踐的初衷不變，建構一個能自由發想與創作的平台，透過共創共享共學，透過各個年齡層，族群，與不同主題的發表來互相交流學習。

教育是百年大計，聯合國提出了「17 項永續發展目標 ( Sustainable Development Goals, SDGs )」，第四項中也特別將教育項目明定其中，作為 2030 年前世界各國努力推動永續發展的指導方針，該目標恰與電子書大賽的一直以來所追求的相互吻合，期待臺灣產、官、學、研各界一起共襄盛舉！透過一年一度的大賽推動來傳遞人人都能創作與終身學習的教育理念，讓世界看見臺灣的「ESG 精神」。

## 貳、 計畫目的

在聯合國明定「ESG」及「17項永續發展目標 (SDGs)」，再加上近年全球加速數位轉型及 AI 人工智慧之下，面對勢不可擋的數位轉型趨勢，著手培養數位化能力及學習、思考、表達的能力已成為不可或缺的項目。而在產業方面，科技工具的運用以及數位化整合能有效收集資訊、分析轉換成對企業有用的數據，促進各產業的發展。

其中，掌握無定式的複雜思維方式和工作方式最為重要，因此邀請眾多知名企業和學校一同推動《國際華文暨教育盃電子書創作大賽》，協助推廣電子刊物應用至校園教學及教育資源的拓展。並將資訊科技融入學習之中，為臺灣數位產業注入新氣象及新能量。

本大賽提供了一個高自由度的電子書平台，參賽者在學習如何把文化創意結合科技的同時，亦會透過親自拜訪以及採訪作研習素材的收集轉化成具文化價值的電子書成果，此自主文化學習方式推動文化體驗創新發展。然而大賽的目標對象從國小至大專院校，相關學生與老師，多元化的參賽組別降低民眾參與文化活動之各種限制，落實文化近用。國人能透過欣賞參賽者的電子書作品培養出閱讀的習慣，降低了民眾對於參與數位化文化活動的門檻。促進數位文化產業的推動，打造臺灣文化國家隊品牌。

## 參、 活動參與單位

一、主辦單位：GOGOFINDER 雲平台。

二、主辦學校：致理科技大學 行銷與流通管理系

三、承辦單位：堂朝數位整合股份有限公司。

四、指導單位：花蓮縣政府、國家圖書館、臺灣電子書協會。

五、合作媒體：FOCUS 聚焦誌、冷冷知識行銷

六、協辦單位：凌網科技、HyRead、內科園區發展協會、瓏群資訊、禾堂文創、上耿

企業、辰磊資訊、獎金獵人、Hi-Q 中華海洋生技、富有愛欣購站、相信閱讀、斗宅  
折折杯。

七、協辦學校：南臺科技大學休閒事業管理系、國立臺灣體育運動大學、元智大學人文  
社會學院、國立臺中科技大學應用中文系、國立新竹高商、金門縣立金寧國民中小  
學。

## 肆、 活動辦法

### 一、 參賽組別與資格

1. 教育比賽類：使用第十五屆官網指定平台創作電子書，學生、教師可參與，共分 7 組，如下：
  - A. A.國小組 B.國中組 C.高中組 D.高職組 E.大專組 F.教師組 (含在校服務人員) G.海外組 (包括中國、香港及其他海外地區)。
  - B. 參賽人數一組上限 6 人，可以個人或團隊方式參加。
  - C. 學生組隊需至少一名指導老師。指導教師需具備教師資格。(領獎前需先出示相關教師、教學證明)
  - D. 參賽作品限完成頁數至少需 10 頁(含)。
2. 專題比賽類：參與方式說明如下：
  - A. 協辦單位得提出校園性、地區性及各類需求性之專題比賽，經主辦單位 GOGOFINDER 雲平台，審查後即可辦理。
  - B. 競賽題目及規則、評審方式與人員、比賽獎項和獎狀，須由提出單位訂立與提供，唯比賽時程，須與大賽時程相同。
  - C. 參與教育比賽類之作品，倘其作品符合任一專題之比賽辦法，可擇一專題比賽參與。

## 二、注意事項

1. 已參加過國際性比賽並獲獎之作品，不得參加本次比賽，一經查證視同放棄參賽資格。
2. 參賽者報名資料不正確、不完整者，不予入圍、不予取得獲獎資格。
3. 參加者於參加本活動之同時，即同意接受本活動注意事項之規範。如有違反本活動注意事項之行為，主辦單位有權取消參加或得獎資格，並對於任何破壞本活動之人身攻擊、謾罵、轉貼、違反風序良俗等的內容將一律刪除。
4. 創作素材皆需網友自行創作、上傳。若上傳之內容有違反著作權相關法令規範，參賽者需自行擔負相關法律責任。
5. 參加教育比賽類之參賽作品，需確認作品可於網站正常觀看、並完成參賽資料填寫。

## 伍、 評選辦法：

一、評審招募：評審由主、協辦學校推派之老師擔任或由線上報名，網址：

<https://forms.gle/r3DBtKT7qC9wiVjN7>

二、初審：依照評審標準決定入圍作品名單，入圍作品名單數量為總數 20%~25%。

- 初審評分由初審評審老師自由評分。
- 評分結果為入圍作品名單依據。

三、複審：由專業評審團依照評選標準，從入圍作品中選出獲勝作品名次。

- 專業評審團評選標準依評分項目做細項評分。(請參考下方表格)
- 評分結果為最後名次依據。

## 四、評選標準：

### 1. 評分項目：

評分項目		比例
內容(70%)	符合主題性	20%
	內容創意度	20%
	閱讀啟發性	20%
	版面適閱性	10%
多媒體使用(30%)	連結	5%
	影片	5%
	聲音	5%

	背景音樂	5%
	地圖	5%
	文字編輯	5%

2. 若作品內容、素材皆為原創，額外計分 5%。

※ 在參賽作品網頁，提供是否是原創素材的選項；若非原創素材，需在參賽作品網頁提供素材來源，並在參賽作品最後一頁加入素材引用來源。

3. 評分規則：每一件作品由數名評審評筆分數，分數會依照以下規則計算。

(所有評審 A 作品的老師分數加總 / 評審老師人數)

※ 例如一件作品由五位評審老師，分數分別為 80、90、85、80、90，則最後總分為 $(80+90+85+80+90)/5$ 。

4. 為避免公平性爭議，初、副審評審老師評分作品將避開其任職單位之所屬教育組別。

## 陸、 獎勵辦法

一、教育比賽類：各組得獎隊伍皆頒發指導老師獎狀乙式及隊伍獎狀乙式，說明如下表。

特 優	第一名	現金或等值禮券6,000元+超值獎品	共7名
	第二名	現金或等值禮券3,000元+超值獎品	共7名
	第三名	現金或等值禮券1,000元+超值獎品	共7名
優 等	第一名	精美獎品。	共21名
	第二名		
	第三名		

二、其他獎項：說明如下表。

佳作獎(入圍)	贈送精美禮品乙份	入圍者名單
網路投票粉絲獎	參加投票之粉絲，隨機選出贈送精美禮品乙份	共 30 名 (無獎狀)
人氣點閱獎	獲得票數前三名，可獲得超值獎品	每組3名 共 21名
學校團體獎	參與合格件數最多的學校，可獲得超值獎品	共 1 名

## 柒、 活動時程

### 一、 參賽及製作時間：

2024 年 11 月 01 日 (五)中午 12:00 起至 2025 年 03 月 25 日 (二) 中午 12:00 。

### 二、 收件截止日期：

2025 年 03 月 25 日 (二)中午 12:00 。

### 三、 網路投票時間：

2025 年 3 月 26 日(三)中午 12:00 ~ 2025 年 4 月 4 日(五)中午 11:59:59 止 。

### 四、 初審評選時間：

2025 年 3 月 26 日(三)中午 12:00 ~ 2025 年 4 月 4 日(五)中午 11:59:59 止 。

### 五、 初審入圍公布日期：

2024 年 4 月 10 日(四) 中午 12:00 。

### 六、 複審評選時間：

2054 年 4 月 10 日(四) 中午 12:00~ 2025 年 4 月 16 日(一) 中午 12:00 。

### 七、 公告得獎名單：

2025 年 04 月 26 日(五) 中午 12:00 。

### 八、 主辦單位保留日期變更之權力。

## 捌、研習營

- 一、研習課程目的在於讓參賽者熟悉比賽規則與操作方式。
- 二、由主協辦單位規劃場次，也接受各學校或單位申請舉辦。
- 三、舉辦地區以台灣本島北部、中部、南部、東部分別辦理。其他地區視情況舉辦。
- 四、研習對象包含教師、學生與社會人士。
- 五、研習結束，教師可獲得學習時數。
- 六、課程內容：一次課程時間為 2 小時。共分為兩階段，每階段 50 分鐘，中場休息 10 分鐘，最後提供 Q & A 10 分鐘。

第一階段 (50 分鐘)	第二階段 (50 分鐘)
1.數位出版之應用趨勢	1.電子書製作示範
2.歷屆比賽與優秀作品觀摩欣賞	2.雲端多媒體電子書製作實機操作
3.電子書創作大賽刊物製作平台介紹	3.結合行動學習示範展示成果
4.素材收集及雲端工具分享	

- 七、第十五屆大賽預計開放 6~15 場的研習營。

## 玖、 歷年賽事成果

第十四屆 2023 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	178 所
參賽人數	10,183 人
作品	807 本
參與票選	35 萬總投票數

第十三屆 2022 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	162 所
參賽人數	13,503 人
作品	1,041 本
參與票選	45 萬總投票數

第十二屆 2021 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	156 所
參賽人數	16,642 人
作品	1,327 本
參與票選	45 萬總投票數

第十一屆 2020 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	78 所
參賽人數	13,729 人
作品	1508 本
參與票選	35 萬總投票數

第十屆 2019 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	162 所
參賽人數	15,199 人
作品	1,219 本
參與票選	50 萬總投票數

第九屆 2018 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	168 所
參賽人數	13,516 人
作品	1042 本
參與票選	20 萬人次

第八屆 2017 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	293 所
參賽人數	10,332 人
作品	1,193 本
參與票選	25 萬人次

第七屆 2016 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	233 所
參賽人數	10,192 人
作品	782 本
參與票選	27 萬 1 千多人次

第六屆 2015 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	671 所
參賽人數	6,479 人
作品	748 本
參與票選	13 萬 5 千多人次

第五屆 2014 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	739 所
參賽人數	7,217 人
作品	889 本
參與票選	19 萬 6 千多人次

第四屆 2013 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參賽學校	180 所
參賽人數	10,487 人
作品	344 本
參與票選	42 萬 5 千多人次

第三屆 2012 全國高中職電子書大賽	共計
參賽學校	26 所
參賽人數	527 人
作品	完成 257 本、參賽 153 本

第二屆 2012 全國大專盃電子書大賽	共計
參賽學校	48 所
參賽人數	593 人
作品	完成 218 本、參賽 178 本
政府文化部電子書創作活動參賽隊伍為 109 件，Finder 自辦活動為 178 件	

第一屆 2011 全國高中職電子書大賽	共計
參賽學校	21 所
參賽人數	182 人
作品	完成 63 本、參賽 71 本

#### 壹拾、本屆預估成果

第十五屆 2024 全國暨海外教育盃電子書創作大賽	共計
參加學校	250~350 所
參加人數	18,000~20,000 人
參加作品	1,500~1,800 件
參加票選	60 萬總投票數

## 壹拾壹、 主辦單位介紹

### 一、GOGOFINDER 雲平台

1. 介紹：GOGOFINDER 平台成立於 2011 年，目前已經超過上百間學校使用平台，校園數位刊物雲平台，可供學校、老師、學生製作雲端教材、數位典藏、個人創作、校園出版、e-Portfolio 等數位刊物。在製作書本的過程中，培養學生學習、思考、表達及團體合作與解決問題的能力。
2. 平台特色：
  - A. 快速容易：一個帳號，三個步驟，五分鐘即可發佈。
  - B. 雲端編輯 any time any where：免安裝軟體，連網即可使用。
  - C. 學習快速，誰都可以：不限年齡，從國小學生到 80 歲老人，只要您會電腦，都可以在 30 分鐘內學會。
  - D. 操作簡單：線上即時服務，拖拉式操作，所見即所得，可置入多媒體元件(電子商務/聲音/連結/影片圖片/地圖)。
  - E. 數據分析，用戶行為全掌握：記錄刊物，頁數，多媒體物件，用戶...等數據。
  - F. 3 個國家以上代理經銷合作，範圍包含產、官、學、研等領域(台灣，日本，大陸，印尼)。

3. 榮耀與肯定：



4. 專利：

發明 專利	<ul style="list-style-type: none"><li>發明第 I571757 號 網頁編輯系統及方法與內儲網頁編輯程式之電腦程式產品。</li><li>發明第 I506578 號 媒體資源之交易系統及方法與內儲媒體資源交易程式之電腦程式產品。</li></ul>
新型 專利	<ul style="list-style-type: none"><li>新型第 M470299 號 網頁編輯系統。</li><li>新型第 M462912 號 媒體資源之交易系統。</li></ul>

二、活動聯絡窗口資訊：

簡士詠 先生

電子郵件信箱:neo@gogotdi.com

連絡電話:02-8512-1068 分機 53

行動電話: 0961-540-826