

教育部 函

地址：104703臺北市中山區朱崙街20號
聯絡人：顏功偉
電話：02-87711837
傳真：02-27514523
電子郵件：willy.yen@mail.sa.gov.tw

受文者：國立嘉義大學

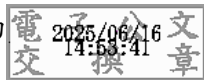
發文日期：中華民國114年6月16日
發文字號：臺教授體字第1140019835號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：如說明二 (A09010000E_1140019835_attach01.pdf、
A09010000E_1140019835_attach02.pdf)

主旨：轉知臺北市政府教育局與中華文化教育協會及中華虛擬運動協會共同主辦「2025 CCCE全國科藝電競大賽遊戲設計賽項」延長報名期限，請踴躍報名參加，請查照。

說明：

- 一、依據臺北市政府教育局114年6月11日北市教職字第11430718653號函辦理。
- 二、檢附修正辦法1份，相關事宜請逕洽臺北市政府教育局承辦人：陳品聿小姐，電話：02-27208889分機6355。

正本：各公私立大專校院、各國立高級中等學校(不含特殊學校)
副本：臺北市政府教育局



檔 號：

保存年限：

臺北市政府教育局 函

地址：110204 臺北市信義區市府路1號北區8樓

承辦人：陳品聿

電話：02-27208889轉6355

電子信箱：ty4686@gov.taipei

受文者：教育部

發文日期：中華民國114年6月11日

發文字號：北市教職字第11430718653號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：旨揭賽項修正後比賽辦法1份(c1053986a78adb4378bb296e6dbbe30c_37857362_11430718653_1_ATTACHMENT1.pdf)

主旨：有關本局辦理「2025 CCCE全國科藝電競大賽遊戲設計賽項」一案，報名時間延長1週至114年6月19日（星期四），惠請鈞部鼓勵所屬大專校院踴躍參與，請鑒核。

說明：

- 一、依據本局114年5月12日北市教職字第11430585691號函（諒達）續辦。
- 二、檢陳旨揭賽項修正後比賽辦法1份。

正本：教育部

副本：

電 2025/06/12 文
交 09:22:06 章

全民運動組 114/06/12



1140019835

2025 CCCE
全國科藝電競大賽
《比賽辦法》
遊戲設計



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺北市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

線下總決賽日期：2025年12月13日（六）至 2025年12月14日（日）

地點：臺北市信義區光復南路133號「松山文創園區」2、3號倉庫

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

隨著生成式 AI 技術的快速發展，其應用範疇不僅限於創作媒材，更在遊戲設計中帶來突破性的可能性。本次競賽以「AI 創新應用」為核心，聚焦於「遊戲設計」，參賽者須透過整合 AI 生成媒材（如圖片、影片、音樂）或結合 AI 技術於遊戲設計中（如 NPC 行為、Boss 動作設計等），展現創意與技術的結合。

透過這場比賽，我們希望啟發年輕創作者探索 AI 技術在遊戲領域的應用潛力，體驗與 AI 協作的創新過程，提升設計思維、跨領域整合能力及團隊協作精神，為未來的遊戲產業注入更多可能性與驚喜！

二、參賽基本資訊

（一）參賽人數

每隊2至6人

（二）參賽對象（全國各縣市皆可報名）

高中組（含技高）：高中一、二年級之學生。

大專校院組：大專校院之在學學生（不含研究所）。

- 本賽項可跨校組隊，惟限就讀同一縣市學校。
- 競賽期程間，若選手入學新學校，則以原報名時之隊伍為準。

（三）參賽隊伍數

- 1、本競賽項目為「邀請賽」
- 2、入圍決賽之高中組，得參加「專家輔導工作坊」培訓；參加培訓者可獲〈學習歷程證明〉。
- 3、由六都各派5~8隊高中組參賽（不足額可調配）
- 4、報名隊伍數上限：60隊（含高中組及大專校院組）

(四) 重要日程

日期	賽程	備註
5月19日	線上說明會	
5月19日~6月19日	線上報名 (32天)	於賽事官網上報名
6月24日	寄發《2025CCCE全國科藝電競 大賽報名確認函》	含「隊伍編號」
6月30日前	繳交預賽企劃書	
7月1日~7月11日	預賽評審期 (11天)	預賽為書審
7月14日	入圍決賽公告及「隊伍編號」 (於官網公告預賽結果)	預賽評選高中組30隊、大專校院 組12隊，入圍決賽。
7月28日~7月30日	專家輔導工作坊 (1天)	僅限高中組！ 北7/28、中7/29、南7/30
11月5日	決賽作品繳交日	
11月7日~11月17日	決賽評審期 (11天)	
11月19日	晉級線下總決賽公告 (於官網公告決賽結果)	決賽評選出前8強，晉級線下總決 賽。
12月13~14日	線下總決賽 (2天)	執行檔. 影片. 簡報. 評審QA
12月14日~19日	獎項寄發與領取	獎狀、獎盃、獎金

三、報名須知

(一) 報名「應備文件」

為報名流程及資料上傳順暢，在填寫《線上報名表單》之前，請先備齊以下資料：

- 1、照片：每位選手的〈半身照片〉1張、隊伍〈合影照片〉1張。
- 2、證件：高中組、大專校院組：每位選手之〈學生證〉正反2面。

3、領獎人資料：

獲頒獎金之隊伍領獎人，〈身分證〉正反2面、匯款帳戶〈存摺封面〉及獎項寄發地址。

● 《家長同意書》未滿18足歲者：

2007年9月2日(含)之後出生者，須上傳由法定監護人簽名或蓋章之《家長同意書》(內容包含保證及授權)。

● 《同意參賽者保證及授權書》已滿18足歲者：

2007年9月1日(含)之前出生者，須於官網線上報名表單內，詳閱《同意參賽者保證及授權書》並點選「同意」。

(二) 報名程序

請至賽事官網 <https://cccedu.org> 「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「立即報名」。

- 1、填寫《線上報名表單》、上傳報名「應備文件」及繳交預賽作品。
- 2、報名表中，非隸屬六都之學校，城市選擇請點選「其他」。
- 3、隊伍代表人會收到《2025CCCE全國科藝電競大賽報名確認函》的電子郵件，內容包含「隊伍編號」，參賽選手在繳交作品時，檔名須寫入該編號。
- 4、入圍決賽公告(預賽結果)、晉級線下總決賽公告(決賽結果)，將於賽事官網「最新消息」發布。
- 5、未收到郵件或有任何問題，可向主辦方 cccedu.org@gmail.com 提出詢問。

(三) 報名注意事項：

- 1、參賽者應詳閱本《比賽辦法》；完成報名程序即視為同意本賽事

之各項規範，包含線上報名表單之《參賽者保證暨授權書》及未滿 18 足歲之《家長同意書》所列條款。

- 2、報名「應備文件」、《線上報名表單》及「預賽作品」填繳齊全，主辦方才受理報名。
- 3、資格不符、資料填寫/繳交不齊全、證件模糊不清者，主辦方有權不受理或予以補正機會。參賽者如未於規定期限內完成報名繳交程序，則視同報名無效。
- 4、因報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
- 5、學生證未註記 114 學年度第一學期之「註冊章」者，主辦方先予以信任受理；倘之後查驗有問題或遭檢舉，經證實為“非在校生”者，即刻撤銷參賽資格，並視情況保留責任追究或行使告訴權。

四、比賽辦法與繳交方式

(一) 賽制：評選制

1、預賽：線上賽（書審）

高中組評選出30隊入圍決賽，並參加「專家輔導工作坊」培訓。

大專校院組評選出12隊入圍決賽。

2、專家輔導工作坊：線下進行。由專家與學者進行輔導，協助優化提案及原型設計，為決賽做好準備。

3、決賽：線上賽。高中組與大專校院組分別評選出8強晉級線下總決賽，並得獲頒獎狀。

4、線下總決賽：高中組與大專校院組分別評選出冠軍、亞軍、季軍、殿軍，並進行頒獎。

(二) 作品製作規範

1、參賽作品必須由選手自主創作。

2、不得使用簡體中文字。

3、為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：

- 腳本 | 瘋狂工作室 | 大喵
- 美術 | 棠棠、阿源、爆牛

4、作品須有運用到 AI 進行輔助創作，AI的選擇和應用範圍不限；例如 Filmora、Suno、UbiArt、Runway、ChatGPT等或其他，可解決問題、協助完成任務的皆可；惟若有花費購買的 AI，總金額不得超過新台幣 3,000 元，且須在簡報當中載明。

(四) 預賽作品

1、繳交作品內容

(1) 「遊戲企畫書」1份：

遊戲企畫書5頁以內（不含附件）；內容須說明遊戲玩法類型、風格主題、AI 技術應用（如 AI 生成的圖片、影片、音樂，或 NPC 與 Boss 的行為設計等）、創新亮點（突出遊戲的創新性及吸引玩家的特色），並展示遊戲概念原型畫面或功能示意，簡述開發計劃與團隊分工。

2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日期」

3、繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

遊戲企劃書	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-預賽企劃書
	副檔名	.pdf
	格式	直式、橫列
	字型	標楷體
	字體大小	標題：16、大綱：14、內文：12
	大綱	一、遊戲概要:名稱(可暫定)、玩法概念、主題 二、遊戲內容:操作方式、美術風格、開發估量 三、遊戲特色:創意要素、獨家亮點、遊玩策略 四、開發規劃:預計使用何種引擎與AI工具輔助 五、時程分工:團隊分工，預估時程、版本規劃

(1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知)

臺北市-遊戲設計01-預賽企劃書

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(五) 決賽作品

1、繳交作品內容

(1) 「遊戲執行檔」1個：

參賽隊伍繳交完成之遊戲執行檔（須於CPU i5、RAM 32G與顯示卡4060以下之同級電腦可順暢執行），具完整音樂音效，不可有嚴重無法執行的遊戲錯誤。

(2) 「遊戲簡報」1份：

遊戲簡報不超過10頁；說明遊戲主題、AI 技術應用及創新玩法，並展示具體遊戲原型畫面與功能，以及團隊分工等。

2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日期」

3、繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

遊戲執行檔	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-決賽執行檔
	副檔名	.zip（壓縮檔案內需包含可執行之exe檔與相關遊戲資料）
	檔案大小	3G 以內
遊戲簡報	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-決賽簡報
	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
	檔案大小	10MB 以內

(1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

臺北市-遊戲設計01-決賽執行檔

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(六) 線下總決賽

1、繳交作品內容：

(1) 「遊戲執行檔」1 個：

進行功能性擴增修改，並提升遊戲的可玩性與AI技術應用深度。須在限定時間內完成遊戲的修改與整合。

(2) 「成果報告」1份：（形式為影片或簡報，二擇一）

建議多加思考創意及生動活潑的介紹方式，內容須包含遊戲主題、風格、開發過程、玩法解說及線下總決賽「遊戲執行檔」修改之畫面、功能等整體成果。

- 影片：90秒之動態展示錄製。
- 簡報：不超過15頁。可使用決賽之「遊戲簡報」進行增修或重製。

2、日期及繳交時間

- (1) 本賽程於12月13~14日線下進行，參賽隊伍應於12月13日上午10:00報到；中午11:00，官網公布總決賽擴增修改之題目。
- (2) 作品繳交時間：12月14日上午09:00以前繳交「遊戲執行檔、成果報告」。
- (3) 評審程序：12月14日由參賽隊伍先做「成果報告」及「遊戲執行檔」展示，然後進行「評審QA」。上午10:00進行大專校組，下午12:30進行高中組。
- (4) 簡報報告與遊戲成果展示時長為 5 分鐘，報告人數不限。
- (5) 評審 QA 及講評為 6~8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。
- (6) 本賽程將同時進行「直播」，全程公開及錄製。

3、繳交方式

「遊戲執行檔、展示影片、現場簡報」須繳交至主辦方指定空間：官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

遊戲執行檔	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-總決賽執行檔	
	副檔名	.zip (壓縮檔案內須包含可執行之exe檔與相關遊戲資料)	
	檔案大小	3GB 以內	
成果報告 影片或簡報 二擇一	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-總決賽報告	
	影片	副檔名	.mp4
		檔案大小	300MB 以內
	簡報	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
檔案大小		10MB 以內	

- (1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知)

臺北市-遊戲設計01-總決賽執行檔

- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

五、報到、檢錄

- (一) 報到應於比賽前 1 小時，抵達比賽地點之「報到處」進行報到及檢錄；若開賽前 30 分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。
- (二) 選手應出示〈學生證〉進行檢錄。
- (三) 證件未帶者，或證件模糊無法識別者，不予受理並視同棄賽。

六、獎項內容、頒發對象

- (一) 各組獎狀：入圍線下總決賽之8強隊伍。
獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍外，其餘5~8強皆為「表現優異」。
- (二) 各組獎盃：冠軍、亞軍。
- (三) 各組獎金：冠軍24,000元、亞軍9,000元。
- (四) 特頒「最具潛力新星」獎：高中組壹隊，獎狀及獎盃。
- (五) 獎狀頒發，以獲獎隊伍的「每 1 位選手」為頒發對象；獎盃、獎金頒發，以獲獎的「隊伍」為頒發對象。
- (六) 獲得冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師（至多3名）」得各獲頒獎狀乙幀。
- (七) 獎狀由主辦城市頒發。

七、 評分標準

(一) 預賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
預賽	遊戲企畫書	創新性	玩法設計的創意, AI應用方式之說明	65%	
		主題性	主題故事, 劇情世界觀等	35%	

(二) 決賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
決賽	1. 遊戲執行檔 2. 遊戲簡報	完整性	遊戲可執行, 無重大BUG	35%	25%
		藝術性	遊戲美術風格	10%	10%
		遊戲性	玩法特色, 趣味性	15%	25%
		主題性	主題故事設計	10%	10%
		AI應用程度	使用AI輔助遊戲設計與開發之程度	30%	30%

(三) 線下總決賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
線下總決賽	1. 遊戲執行檔 2. 成果報告	完整度與AI技術性	現場增修功能 遊戲完整度	65%	60%
		成果報告	成品動態展示 遊戲解說 開發過程報告	25%	30%
		評審問答	現場詢答	10%	10%

八、 注意事項

- (一) 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。
- (二) 作品須有運用到 AI 進行輔助創作，AI 的選擇和應用範圍不限；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權。使用 AI 輔助也須避免生成侵權之圖像或聲音內容！
- (三) 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。
- (四) 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。
 - 主辦單位對於得獎作品之著作權享有無償使用權，得公開展示、公開推廣、重製、編輯和其他合作方式利用本作品內容，以及行使其他法定著作財產權所包括之權利，不另提供稿費並視需要得請參賽者無償配合修改。
 - 全部參賽作品均不予退件，並同意將獲獎作品著作權轉交主辦單位使用於媒體宣導、公布網站、公開展覽或其他用途權利。
- (五) 參賽隊伍須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。線下總決賽僅提供工作區長桌x2、椅子x6。
- (六) 參賽者應尊重評審委員公平、公正、公開之決定，對評審結果不得有異議。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。