

全港中學生數碼創意比賽 2010

「電腦遊戲、動畫 任我創
數碼世紀、未來 讓我闖」

主辦 Organizer

香港專業教育學院 (資訊科技) IVE Information Technology

支持機構 Supporting Organization

香港電腦圖像專業學會	Hong Kong ACM SIGGRAPH Professional Chapter
香港動漫畫聯會	Hong Kong Comics and Animation Federation
香港數碼娛樂協會	Hong Kong Digital Entertainment Association
香港數碼娛樂業支援中心	Hong Kong Digital Entertainment Industry Support Centre
香港遊戲產業協會	Hong Kong Game Industry Association
香港生產力促進局	Hong Kong Productivity Council
Dream Cortex	Dream Cortex
火狗電腦娛樂有限公司	Firedog Computer Entertainment Ltd.
智傲網路遊戲集團有限公司	Game One Interactive.com Inc.
意馬國際控股有限公司	Imagi International Holdings Limited
越一科技有限公司	U1 Technology Company Ltd

贊助機構 Sponsor

Adobe	Adobe Systems Hong Kong Limited
歐特克遠東有限公司	Autodesk Far East Ltd.
CELSYS	CELSYS, Inc
上奇科技有限公司	GrandTech Systems Limited
惠普香港公司	Hewlett-Packard HK SAR Limited
新科集成有限公司	Nutech Limited
聯強國際(香港)有限公司	Synnex Technology International (HK) Ltd.
Wacom Hong Kong Limited	Wacom Hong Kong Limited
二版有限公司	Version 2 Limited

大會傳媒夥伴 Official Media Partner

今日校園	E-Campus Today
PCM 電腦廣場	PCM Market
網遊人週刊	Player Online
CG Visual	CG Visual
電腦廣場校園版	PCM Student
電腦遊戲週刊	PC Game Weekly

(排名不分先後)

技術概觀

科技發展一日千里，電腦遊戲及電腦動畫製作，已經成為現今炙手可熱的電腦應用技術，透過視像化的創作平台，即使中學生亦能輕鬆體驗開發電腦遊戲及創作電腦動畫的樂趣，親手創造別出心裁的作品。

活動簡介

香港專業教育學院主辦的『數碼媒體 由我創』學界資訊創作比賽，自 2004 年發展至今，已經成為本地學界的大型資訊科技教育推廣活動。為進一步推動中學生數碼創意發展，香港專業教育學院獲得本地電腦遊戲及動畫各專業團體及相關機構支持，舉辦第一屆全港中學生數碼創意比賽，以鼓勵中學生將自己的創作和朋輩分享及接受專業評審。這個比賽除了為本地學界提供一個創作平台，增強本地人才的創意，通過比賽項目提昇資訊科技應用水平以外；亦藉以將媒體及資訊科技創作推向更高層次，將本地學界與媒體製作者和資訊科技業界建立一個交流平台，促進雙方進一步的合作發展空間；而得獎者經專業評審選出，將會得到媒體製作和資訊科技業界的認同。

覆蓋層面

為期超過半年的相關活動資訊，將直接傳遞（電郵、傳真及郵寄）至全港所有中學校長、資訊科技教員及參賽者，至媒體讀者群、學界網絡、香港電腦遊戲及動畫的專業團體及相關機構等等，以收推廣之效。

活動主題

比賽以獨立形式及校際隊伍形式公開給全港的中學生自由參加。本年度為鼓勵同學發揮創意，比賽將不設主題，讓學生自由創作。比賽分為以下 4 個比賽項目：

- ◆ 電腦動畫創作（初中組）
- ◆ 電腦動畫創作（高中組）
- ◆ 電腦遊戲概念設計（初中組）
- ◆ 電腦遊戲創作（高中組）

註：初中組：中一至中三

高中組：中四或以上

大會另設有 專題工作坊，供已報名學校的老師和同學參加，詳情請留意大會比賽網站 <http://mit.vtc.edu.hk>。

參賽作品規格

	電腦遊戲	電腦動畫
規格	<p><u>格式：</u> 應用程式檔案(.EXE), FLA 或其他可於 PC 平台上執行的檔案</p> <p><u>解像度：</u> 800 x 600</p> <p><u>必須包括：</u> 最少 2 關的難度</p>	<p><u>格式：</u> AVI 電腦動畫 / PAL 制式 SWF 電腦動畫 / 12FPS FLV 電腦動畫 / 12FPS</p> <p><u>解像度：</u> 720 x 576</p> <p><u>片長：</u> 初中組: 30 秒 至 90 秒 高中組: 60 秒 至 120 秒</p>
聲音處理	必須附加音樂及音效	必須加音樂、音效及適量的旁白表達意念
使用軟件	2D 或 3D 電腦遊戲製作軟件	2D 或 3D 電腦動畫軟件
注意事項	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 所有圖像必須由參賽者親自繪製 ◆ 作品內容需附有簡單的操作說明。 ◆ 如作品並非以鍵盤或滑鼠操控，則必須將控制裝置(連同安裝程式及說明書)一併提交評審。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 所有圖像必須由參賽者親自繪製 ◆ 恕不接受由內建圖庫圖像及 3D 立體素材庫(或同類軟件)自動生成的 3D 立體模型組成的動畫作品。

- ◆ 作品內容可包括學校名稱/校徽或組員名稱，顯示在作品片頭/片尾/遊戲開始/遊戲結束等位置
- ◆ 所有參賽作品，如附有動畫檔，其編碼器必須為 Microsoft Video 1 或 Cinepak Codec by Radius

	電腦遊戲概念設計
規格	<p><u>格式：</u> 作品以 PDF 格式提交</p> <p><u>內容包括以下概念設計造形：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲人物設計造形 2. 最少 3 張圖像，表達所設計的遊戲 如：遊戲故事內容 遊戲故事流程圖 (Storyboard) 遊戲玩法 遊戲介面等 3. 文字說明 4. 特別效果 如：聲效，遊戲配件 等
注意事項	所有圖像必須由參賽者親自繪製

評審

參賽作品評選將由不同界別組成的專家小組的評審。評判小組將會選出最後入圍作品，並於決賽日再由評審團選出冠、亞、季軍及優異獎各獎項。

評審標準

創意 20% 意念表達 20% 技術 20% 美工 20% 音效 20%

第一屆全港中學生數碼創意比賽的獎項包括:

1. 電腦動畫創作 (初中組) 冠、亞、季軍 及 優異獎
2. 電腦動畫創作 (高中組) 冠、亞、季軍 及 優異獎
3. 電腦遊戲概念設計 (初中組) 冠、亞、季軍 及 優異獎
4. 電腦遊戲創作 (高中組) 冠、亞、季軍 及 優異獎

此外，各組別之冠軍有機會獲得提名獲取**香港資訊及通訊科技獎(最佳數碼娛樂獎)**之優異證書(特別表揚)。 <http://www.hkictawards.hk/>

第一屆全港中學生數碼創意比賽

活動進程表

日期	項目	備註
2009年9月	統籌委員會成員落實	
	活動主題確認	不限主題，自由創作
	競賽項目確認	包括：電腦遊戲、電腦動畫
	合作機構邀請	包括： 協辦機構、支持機構、贊助機構、大會傳媒夥伴
	推廣物資確認	包括： 報名表、海報、活動網站
2009年10月	合作機構落實	包括： 協辦機構、支持機構、贊助機構、大會傳媒夥伴
	推廣物資製作	包括： 海報、活動網站、傳媒推廣
	活動發佈及推廣	包括： 海報郵寄至全港所有中學 活動訊息傳真至全港所有中學 大會網站對外開放 簡介會
2009年10月至 2010年4月	傳媒覆蓋	活動推廣 (12月 至 4月) ● 發佈會---數碼娛樂製作經驗分享座談會 日期：11月20日 時間：下午二時三十分 地點：A109 (TY/IVE) ● 專題工作坊 1. 電腦遊戲工作坊(Game Factory) — 3小時 2. 二維電腦動畫工作坊(Flash) — 3小時 3. 三維電腦動畫工作坊(3DSMax) — 3小時 4. 音效工作坊 — 3小時
2010年4月	參賽作品截止提交	日期：2010年4月12日 地點：香港專業教育學院(青衣分校) 多媒體及互聯網部門 (B322)
	初選及評審	
	傳媒覆蓋	活動推廣
2010年5月	決賽及頒獎典禮	日期：2010年5月7日 場地：容後公佈
	活動跟進及檢討	包括：賽後報導
	傳媒覆蓋	賽後報導