

2024 樂齡盃

數位國民資訊生活大挑戰

附件三學生組繳件資料

主辦單位：財團法人資訊工業策進會
協辦單位：國立臺灣師範大學、
臺北市政府資訊局
合作單位：台灣老大人活力發展協會

中華民國 113 年 3 月 27 日

附件 3-1

學生組報名總表

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱			
參賽者一 (主要聯絡窗口)			
參賽者二			
參賽者三			
參賽者四			
參賽者五			

※每參賽團隊只須填具一份，參賽者一為主要聯絡窗口。

※組別分為高中職組及大專校院組，學生不得跨組報名及領獎。

附件 3-2

學生組個人資料表

☐高中職組 ☐大專校院組 ※請依報名總表參賽者順序依次填寫

團隊名稱		作品名稱	
認知八腦力 (任選一力)	☐ 記憶力 ☐ 專注力 ☐ 執行力 ☐ 語言力 ☐ 定向力 ☐ 精細動作 ☐ 問題解決 ☐ 視覺空間		
參賽者一姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者二姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者三姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者四姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

參賽者五姓名		性別	
出生年月日	民國__年__月__日	身分證字號	
手機			
通訊地址			
電子信箱			
學校/單位			
學生身分證明/在學證明			
法定代理人： 關係： 簽名(正楷)： ※參賽者為 18 歲以下未成年人，則法定代理人(父母)亦需簽名。			
日期： 年 月 日			

附件 3-3

2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰切結書

立書人_____已詳閱「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」簡章_學生組遊戲創意大對決競賽辦法及相關規定：

- 一、 茲切結所提設計企畫書及參賽作品(以下合稱參賽內容)乃係立書人等原創並未抄襲他人或代筆之情形，如有不法行為，立書人應自負法律責任，不得異議。
- 二、 立書人等保證擁有或有權使用參賽內容之智慧財產權，並保證參賽內容不侵害任何人之智慧財產權。若因立書人之參賽內容侵害他人之智慧財產權而導致第三人得以對主辦單位求償或主辦單位之權益因而受損，立書人等願負一切賠償責任。經認定屬實，將一律取消參賽資格，如有獲獎，主辦單位得追回獎金、獎座及獎狀等。
- 三、 所有參賽作品概不退還。
- 四、 立書人皆已研讀競賽簡章，並充分瞭解並願意完全遵守本競賽之各項規定及條款要求。
- 五、 立書人同意將參賽作品之著作財產權獨家授權主辦單位，不得自行下架及竄改，如有違反者，取消得獎資格並追回獎金及獎狀。

立書人簽章(參賽團隊每人需要親自簽名)：

法定代理人簽名：

※參賽者為 18 歲以下未成年人，法定代理人(父母)亦須簽名。

中華民國 年 月 日

附件 3-4

財團法人資訊工業策進會

肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供條款

版本:P-CV24020075-2-DEI

立同意書人_____同意財團法人資訊工業策進會(以下簡稱資策會)為辦理【「2024 樂齡盃數位國民資訊生活大挑戰」競賽】(下稱「2024 樂齡盃」)活動而自由使用立同意書人之肖像，承諾不對資策會行使肖像權；在活動過程中所提供之著作(包括但不限於圖片、影像、文字說明等相關資料)依下列授權條款授權予資策會使用，並同意對資策會不行使著作人格權；並同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料；立同意書人並同意資策會就取得之肖像權與著作財產權權利得無償再授權第三人，特此承諾遵守下列條款：

壹、肖像權授權部分

一、授權標的及授權方式：

立同意書人同意授權資策會辦理、執行 2024 樂齡盃相關之業務、活動、會議、計畫等過程中拍照、錄音/影、修飾、使用、公開播送、公開傳輸、公開上映及公開展示立同意書人肖像之權利，並同意資策會得於包括但不限於電影、電視、網路串流平台、社群媒體及將來發明之附著或傳播媒介等方式進行利用。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償授權。

貳、著作財產權授權部分

一、授權標的：

立同意書人於2024樂齡盃活動過程中提供之參賽作品及相關資料。

二、授權期間/地域：永久授權、不限地域。

三、授權條件：無償獨家授權、無償再授權。

四、著作權聲明與保證：立同意書人擔保本著作係其原創性著作，且未侵害任何第三人之智慧財產權。如本著作有利用他人之著作，立同意書人保證已取得他人之同意或授權，並有授權資策會依本同意書內容使用之權利，如有因違反本同意書致資策會受有損害，立同意書人應負所有賠償責任(包括但不限於律師費、訴訟費用、和解金、賠償金等)。

五、立同意書人同意下列事項：

(一)獨家授權資策會授權標的之重製權、改作權、編輯權、公開口述權、公開播送權、公開上映權、公開演出權、公開傳輸權、散布權、出租權、編輯權等著作權法之權利。

(二)不對資策會行使著作人格權。

參、蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供部分

一、蒐集目的及類別

資策會因辦理 2024 樂齡盃活動及供資策會用於內部行政管理、陳報主管機關或其他合於資策會捐助章程所定業務、寄送資策會或相關活動訊息之蒐集目的，而需獲取您下列個人資料類別：臉部影像、姓名、學生身份證明/在學證明、性別、出生年月日、身分證字號、手機、

通訊地址、電子信箱、學校/單位、法定代理人姓名、法定代理人關係。

※您日後如不願再收到資策會所寄送之訊息，可於收到前述訊息時，直接點選訊息內拒絕接受之連結。

二、 個人資料利用之期間、地區、對象及方式

除涉及國際業務或活動外，您的個人資料僅供資策會於中華民國領域、在前述蒐集目的之必要範圍內，以合理方式利用至蒐集目的消失為止。

三、 當事人權利

您可依前述業務、活動所定規則或依資策會網站 (<https://www.iii.org.tw/>)「個資當事人行使權利專頁」公告方式向資策會行使下列權利：

- (一) 查詢或請求閱覽。
- (二) 請求製給複製本。
- (三) 請求補充或更正。
- (四) 請求停止蒐集、處理及利用。
- (五) 請求刪除您的個人資料。

四、 不提供個人資料之權益影響

若您未提供正確或不提供個人資料，資策會將無法為您提供蒐集目的之相關服務。

五、 您瞭解此一同意書符合個人資料保護法及相關法規之要求，且同意資策會留存此同意書，供日後取出查驗。

個人資料之同意提供：

一、本人已充分獲知且已瞭解上述資策會告知事項。

二、本人同意資策會於所列蒐集目的之必要範圍內，蒐集、處理及利用本人之個人資料。

立同意書人：(簽名)

身分證字號：

戶籍地址：

法定代理人：(簽名)

※參賽者為 18 歲以下未成年人，法定代理人(父母)亦須簽名。

中華民國 年 月 日

附件 3-5

學生組開發者申請單

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱		主要聯絡窗口	

*遊戲中文名稱(限 18 個字數以內)

--

遊戲英文名稱(限 18 個字數以內)

--

*遊戲設計理念(限 100 個字數以內)

--

*腦力活化網帳號(請先至腦力活化網註冊會員)

(請與報名表電子信箱帳號相同)

*派一人代表申請即可

附件 3-6

學生組繳交報名資料檢核表

團隊名稱		團隊總人數	
作品名稱		主要聯絡窗口	
附件	繳交文件	注意事項	已完成 (✓)
3-1	報名總表	每參賽團隊填具一份	
3-2	報名表	每位參賽者皆需填具 附件 3-2 至附件 3-4 ，並以團隊為單位在報名截止日前郵遞至主辦方，如未寄回將視為未報名成功。	
3-3	切結書		
3-4	肖像權授權/著作財產權授權/蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書		
3-5	開發者申請單	每參賽團隊填各具一份。並請先註冊腦力活化網會員，取得帳號。	

※請檢查報名繳交資料有無遺漏，並在報名截止日前寄到以下地址。

(以郵戳日期為準)

主辦方聯絡方式：

財團法人資訊工業策進會數位教育研究所

聯絡人：(02) 6631-6662 蔡小姐 valistsai@iii.org.tw

(02) 6631-6614 黃小姐 alicehuang@iii.org.tw

聯絡地址：106 臺北市大安區信義路三段 153 號 11 樓

附件 3-7

開發規範文檔：Phaser 遊戲開發範例

概述

本範例旨在指導開發者使用 Phaser 框架，建立基本的遊戲模板以加速遊戲開發流程。提供的程式碼可作為開始的範本。

開始

以下程式碼是一個基本的 Phaser 遊戲模板，包含必要的 HTML、JavaScript、CSS 部分。請按照以下步驟進行開發：

環境準備：

設定文件結構：

```
project-folder/
|
├─ index.html
|
├─ assets/
|   |
|   ├─ css/
|   |   │
|   |   └─ style.css
|   |       └─ (其他 CSS 檔案)
|   |
|   └─ js/
|       │
|       ├─ start.js
|       │
|       ├─ restart.js
|       │
|       ├─ scene1.js
|       │
|       ├─ scene2.js
|       │
|       ├─ scene3.js
|       │
|       ├─ scene4.js
|       │
|       ├─ scene5.js
|       │
|       ├─ scene6.js
|       │
|       ├─ scene7.js
|       │
|       ├─ scene8.js
|       │
|       ├─ scene9.js
|       │
|       └─ scene10.js
|           └─ end.js
|               └─ (其他 JavaScript 檔案)
|
|   └─ img/
|       │
|       └─ background.png
|           └─ (其他圖片檔案)
|
|   └─ (其他資源，如字型檔案等)
|
└─ (其他可能的資料夾或檔案)
```

開始開發：

程式碼範本

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Phaser 範例</title>
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/phaser@3.55.2/dist/phaser.min.js"></script>
8
9   <script src="assets/js/start.js"></script>
10  <script src="assets/js/restart.js"></script>
11  <script src="assets/js/scene1.js"></script>
12  <script src="assets/js/scene2.js"></script>
13  <script src="assets/js/scene3.js"></script>
14  <script src="assets/js/scene4.js"></script>
15  <script src="assets/js/scene5.js"></script>
16  <script src="assets/js/scene6.js"></script>
17  <script src="assets/js/scene7.js"></script>
18  <script src="assets/js/scene8.js"></script>
19  <script src="assets/js/scene9.js"></script>
20  <script src="assets/js/scene10.js"></script>
21  <script src="assets/js/end.js"></script>
22  <link rel="stylesheet" href="assets/css/style.css">
23 </head>
24 <body>
25
26 <script>
27   // 建立遊戲配置
28   var config = {
29     scale: {
30       mode: Phaser.Scale.HEIGHT_CONTROLS_WIDTH,
31       autoCenter: Phaser.Scale.CENTER_BOTH,
32       width: 1920,
33       height: 1080,
34     },
35     scene: [Start, Restart, Scene1, Scene2, Scene3, Scene4, Scene5, Scene6, Scene7, Scene8, Scene9, Scene10, End]
36   };
37
38   var game = new Phaser.Game(config);
39
40   function resize() {
41     game.scale.setMaxZoom();
42   }
43
44   window.addEventListener("resize", resize);
45
46 </script>
47 </body>
48 </html>
```

index.html

成果要求：

1. 請依照範本程式碼製作出可自適應網頁視窗解析度的遊戲。

(示意圖 1) 當視窗寬度比例大於遊戲設定時，會自動置中並縮放。



(示意圖 2) 當視窗寬度比例符合遊戲設定時，會自動置中並縮放。



2. 請製作自己的遊戲背景，範例文件 `img/background.png` 不可使用。
3. `scene1.js`、`scene2.js`...`scene10.js` 可對應 10 個關卡的程式，每個程式可自由修改，以完成遊戲關卡。
4. `start.js` 為開始場景，程式可自由修改。
5. `restart.js` 為重新開始場景，程式可自由修改。
6. `end.js` 為結束場景，程式可自由修改。