

檔 號：

保存年限：

# 大葉大學 函

機關地址：51591彰化縣大村鄉學府路168號  
承辦人：徐明國  
電話：(04)8511888#2421  
傳真：(04)8511666  
電子信箱：mdc5005@mail.dyu.edu.tw

受文者：國立聯合大學

發文日期：中華民國110年04月28日

發文字號：大葉多媒體字第1100000579號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：(活動計畫書 ce2769de687c3be302536a87f8b99431\_1100000579\_1.pdf、活動計畫書-附錄 ce2769de687c3be302536a87f8b99431\_1100000579\_2.pdf)

主旨：檢送「2021年全民e化資訊運動會(春季賽)」活動計畫與辦法，敬請轉知貴校師生踴躍報名參加並請准予公差假，請查照。

說明：

- 一、為提供青少年及社會大眾資訊技能即測即評交流之機會，特由中華民國電腦教育發展協會主辦，本校承辦「2021年全民e化資訊運動會(春季賽)」中區競賽活動，謹訂於110年5月16日(星期日)舉行，詳細活動內容如附件說明。
- 二、相關訊息請上活動網站查詢 <http://www.testcenter.org.tw>

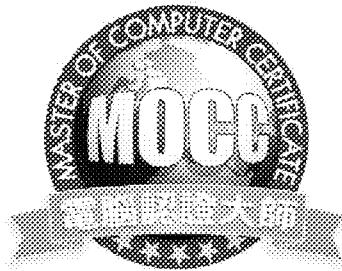
正本：公私立大專校院

副本：

# 2021 年全民 e 化資訊運動會

## (春季賽)

### 活動計畫書



**指導單位：**各縣市政府教育局(處)

**主辦單位：**中華民國電腦教育發展協會

**協辦單位：**新北市宏國德霖科技大學、彰化縣大葉大學、台南市嘉南藥理大學

# 2021 年全民 e 化資訊運動會活動辦法

## 壹、依據：

電教(110)字第1100401001號辦理

## 貳、目的：

- 一、學生基本能力的培養，創造多元化的實質能力。
- 二、搭配108課綱整體規劃，提升學生學習目標及未來的方針。
- 三、協助高中職學生建立「學習歷程檔案」，做為多元學習表現證明。
- 四、以公信力認證機構，提供學生資訊應用能力評量及自我挑戰即測即評交流，並可取得專業證照之機會。

## 參、競賽類別科目：(各科目競賽規則詳見附錄)

### 一、輸入技能類

- (一)、中文看打輸入
- (二)、英文看打輸入

### 二、視窗資訊軟體電腦應用技能類

- (一)、文書處理類 Word 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)
- (二)、電子試算表類 Excel 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)
- (三)、簡報類 PowerPoint 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)

### 三、知識能力類

- (一)、資訊科技概論
- (二)、網際網路 標準級
- (三)、電子商務 標準級
- (四)、App Inventor 雲端手機程式設計(學科)

### 四、程式設計類

- (一)、Scratch 互動程式設計
- (二)、Scratch 動畫程式設計
- (三)、App Inventor 雲端手機應用程式設計師(術科)

#### 肆、活動時間與地點：

區別	承辦單位	區域	競賽時間	備註
北區	新北市 宏國德霖科技 大學	台北市、新北市、基隆市、 桃園市、宜蘭縣、花蓮縣、 金馬地區、新竹縣(市)	05月15日(六)	時間或地點若有 變動以網路上公 告時間為主。
中區	彰化縣 大葉大學	苗栗縣、台中市、南投縣、 彰化縣、雲林縣	05月16日(日)	詳情請洽： <a href="http://www.testcenter.org.tw">http://www.testcenter.org.tw</a> 網頁 查詢
南區	台南市 嘉南藥理大學	嘉義縣(市)、台南市、 高雄市、屏東縣、台東縣、 澎湖縣	05月15日(六)	

#### 伍、各類別分組報名資格：

組別	報名資格
國中小組	凡就讀公私立國中、國小或完全中學國中部或國小部學生，均可參加
高中職組	凡就讀公私立高中職之學生，均可參加
大專社會組	大專院校之學生，或年滿18歲的社會人士，均可參加。

#### 陸、競賽報名日期與方式：



##### 一、報名時間：

◆ 即日起報名至110年05月05日，逾時不受理報名。

##### 二、報名方式：

採網路報名方式，競賽報名網址 <http://www.testcenter.org.tw/>，以網站公佈為主，不接受現場報名。

##### 三、開放跨區考試：

為保障選手參與競賽的權益，本次競賽開放跨區考試；因故需要跨區考試的選手，線上報名時仍然選擇原區域報名，務必告知主辦單位需跨考的區域，經主辦單位同意，將考試場次編列到選擇的區域考試，唯成績需歸回原報名區域計算排名。

##### 四、報名流程：

1. 帶隊報名：每隊須設帶隊人員一名，帶隊人員可由家長或老師擔任；帶隊人員必須於報名管理系統中先「註冊為帶隊老師會員」，填寫基本資料及確實可以使用之電子郵件，並「送出註冊資料」後，才能依註冊成功的帳號及密碼登入系統，進行報名作業流程。
2. 個人報名：個人報名必須先於報名管理系統個人報名系統中「註冊為考生會員」，填寫基本資料及確實可以使用之電子郵件，並「送出註冊資料」後，才能依註冊成功的帳號及密碼登入系統，進行報名作業流程。僅開放大專社會組個人選手報名，其他組別請一律從「帶隊報名」中報名。
3. 選手資料：選手報名資料由帶隊人員從「老師帶隊作業」中依序填寫，確實填寫選手之

中文姓名、英文姓名、身分證、生日、指導老師及報名的類別（大專社會組若為個人報名者，請登入後直接於「會員個人作業」，選擇考試科目），填寫完畢按「送出報名」完成報名作業。

4. 繳交相關費用：

- 參加輸入技能類、知識能力類：每人每類別 NT\$ 300 元。
- 參加視窗軟體類（2010 專業版）：每人每類別 NT\$ 400 元。  
參加視窗軟體類（2016 專業版）：每人每類別 NT\$ 400 元。  
參加視窗軟體類（2016 企業版）：每人每類別 NT\$ 600 元。
- 程式設計類：每人 NT\$ 600 元。
- 請於各區場次座位表公佈前繳費完畢，不接受競賽當天現場繳交報名費。

5. 繳費方式：可選擇郵政劃撥，或線上付款機制。須以「隊」為單位，統一處理款項。郵政劃撥帳號 18844835 戶名：中華民國電腦教育發展協會。

6. 繳費證明：請將報名資料印出來（「編修檢視資料」中的「輸出為 PDF」），連同付款證明單據傳真至（02）2970-1063，或 Mail 到 [ecamp@testcenter.org.tw](mailto:ecamp@testcenter.org.tw)

7. 選手報名完成可利用報名系統的「編修檢視資料」自行查看審核訊息。

8. 大會審核：需經大會審核通過，才會安排場次座位表。

9. 凡殘障人士得免費參加競賽（須檢附證明文件）。

## 柒、競賽獎勵方式：

### 一、 競賽方式：

1. 採分區現場考試，成績以網路公告方式進行。
2. 採現場競賽，成績依分數高低排序。
3. 同一單位單科報名 20 人以上或同時申請二科(每科 10 人以上)自行調配，考量群聚問題，主辦單位將另安排考場，並安排於區賽前完成考試，成績併入區賽合併排名。
4. 每區每類組低於 5 人以下，不予排名
5. 各組每類別報名人數低於 10 人（含）以下，則該類別競賽不列分區排名，直接將三區成績彙整，依分數高低排序直接列入全國排名。
6. 全國賽競賽方式，各組每類別三區成績合併計算，直接將三區成績彙整，依分數高低排序直接列入全國排名，不另舉辦全國現場賽。

### 二、 獎勵方式：（大會得視報名人數與成績水準高低，調整分區及各組錄取名額）

1. 個人獎：

- 區賽：各分區各組每類別取前 5 名，每位選手及指導老師給予獎狀乙張。
- 全國賽：三區成績合併計算全國賽排名，各組每類別錄取前十名，每位選手及指導老師給予全國賽獎狀乙張。

2. 凡全程參賽者，現場頒發參賽證明。

3. 如需 MOCC 認證合格證書，得依個人意願付費申請相關合格證書。

註：

- 各分區比賽成績於比賽後一週內公布於網站上，請選手自行上網查詢，如有疑問請於三天內提出申請複查成績，逾時一律不受理。
- 各分區賽得獎選手名單以網站公告為主。
- 得獎獎狀及老師指導狀，將由主辦單位於競賽後統一寄送。

## 捌、聯絡方式

主辦單位：中華民國電腦教育發展協會

聯絡人：廖淑芬小姐

電話：(02) 2970-1067

傳真：(02) 2970-1063

信箱：[ecamp@testcenter.org.tw](mailto:ecamp@testcenter.org.tw)

**南區賽承辦單位：嘉南藥理大學**

聯絡人：黃明隆 先生

電話：(06) 2664911#5328

信箱：[B0709083@gm.cnu.edu.tw](mailto:B0709083@gm.cnu.edu.tw)

**北區賽承辦單位：宏國德霖科技大學**

聯絡人：周雨萱 小姐

電話：(02) 22733567#538

信箱：[a01450887@mail.hdut.edu.tw](mailto:a01450887@mail.hdut.edu.tw)

**中區區賽承辦單位：大葉大學 多媒體學程**

聯絡人：黃鈴玲 老師

電話：(04) 8511888#2404

信箱：[lhuang@mail.dyu.edu.tw](mailto:lhuang@mail.dyu.edu.tw)



# 2021 年全民 e 化資訊運動會

## 附錄

各科目競賽規則：

### 一、輸入技能類

#### 1. 中文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參加者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 輸入正確一字，得一分。每列錯字、漏字、多打的字，倒扣 0.5 分。
- (4). 考試結束後，總正確輸入字扣除倒扣分數後與考試時間數（以分鐘為單位）的比值（即速度），即為成績。
- (5). 錯誤字數除以總字數，計算錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (6). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。
- (7). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (8). 提供中文輸入法驅動程式為：Windows 系統內含之輸入法。
- (9). 可使用其它合法中文輸入法軟體，請考生自備，不可使用詞庫輸入，並於考試前一天與考場聯絡並安裝完成。
- (10). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

#### 2. 英文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參賽者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 誤打、多打、重打、漏打或與原稿有任何不同之處，概視為錯誤一次計算（一字最多只計一次錯誤），標點和空格均視為前一字的一部份。
- (4). 罰則：每錯誤一次扣總擊數五十擊。
- (5). 成績計算： $(\text{總擊數} - \text{錯誤數} * 50) / (5 * \text{時間}) = \text{每分鐘淨打字數}$ 。
- (6). 錯誤率計算： $(\text{錯誤字數} * 5 / \text{總打擊數}) * 100\%$ 。錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (7). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。

- (8). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (9). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

## 二、視窗資訊軟體電腦應用技能類

### 1. 文書處理類 Word 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)

- (1). 採電腦測驗系統考試，
  - ◆ 2010(專業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
  - ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2A 1B)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
  - ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
- (2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 Word 文書處理系統並依據指定試題進行作答。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。
- (6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後簽名完成考試，並依指示離開考場。
- (7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 2. 電子試算表類 Excel 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)

- (1). 採電腦測驗系統考試，
  - ◆ 2010(專業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
  - ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2A 1B)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
  - ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
- (2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 Excel 電子試算表系統並依據指定試題進行作答。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。
- (6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後簽名完成考試，並依指示離開考場。
- (7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。



### 3. 簡報類 PowerPoint 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)

#### (1). 採電腦測驗系統考試，

- ◆ 2010(專業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
- ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2A 1B)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
- ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。

#### (2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 PowerPoint 簡報系統並依據指定試題進行作答。

#### (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

#### (4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。

#### (5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。

#### (6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後簽名完成考試，並依指示離開考場。

#### (7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 三、知識能力類

#### 1. 資訊科技概論

#### (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。

#### (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。

#### (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

#### (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。

#### (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

#### 2. 網際網路 標準級

#### (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。

#### (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。

#### (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

#### (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。

#### (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 3. 電子商務 標準級

- (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。
- (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。
- (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 4. App Inventor 雲端手機程式設計(學科)

- (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。
- (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。
- (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

## 四、程式設計類

### 1. Scratch 互動程式設計：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定题目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

### 2. Scratch 動畫程式設計：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。

- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

### 3. App Inventor 雲端手機應用程式設計師(術科)：

(1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。

(2). 利用考場所提供的 APP Inventor 2 軟體進行 App 設計，編輯完成程式，並打包成 APK 程式，交付完成。



(3). 評審委員：主辦單位將邀請 APP 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。

(4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。

(5). 評分方式：評審開啟考生的 APK 檔案，檢核所要求之設定是否完成。

(6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名(APK)及傳送至指定位置，並依指示離開考場。