

創意編程 設計大賽 2024/25

Creative Coder Competition

Scratch 動畫設計賽

比賽主題、規則及參考資料

比賽主題	<ul style="list-style-type: none"> 參賽隊伍需要使用 Scratch 3.0 為編程工具，製作一個主題與「情緒及社交之修養」的動畫，關注小學生的情緒健康或/及社交健康。
作品要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動畫需要使用以下其中一個平台製作 Scratch 3.0 作品： <ul style="list-style-type: none"> • MIT 網上版 Scratch (https://scratch.mit.edu/); • MIT PRG AI Blocks platform (https://playground.raise.mit.edu/main/) 2. 作品須運用動畫關注小學生的情緒健康或 / 及社交健康，用創新手法教育觀眾良好地處理情緒及人際關係。 3. 建議參考「聯合國可持續發展目標」中「良好健康與福祉」的目標指引作為作品理念。 4. 必須為原創作品。 5. 動畫作品長度約為 3 - 5 分鐘。 6. 作品可以使用中文或英文作介紹。
參加資格	2024 / 2025 學年小一至小三學生，以學校名義二人一隊參賽。
作品遞交方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品以.sb3 檔案格式遞交。 2. 如有需要，請將有關文字解說放置於 Scratch 專案中的操作說明，字數為 100 字以下。 3. 請上載檔案到報名系統： https://form.jotform.com/250921210054442 4. 檔案名稱為[參賽編號_隊員 1 姓名_隊員 2 姓名].sb3，例如： SAC001_陳大文_陳小明.sb3 5. 如作品檔案未能成功上載到報名系統，請將.sb3 檔案上載至雲端儲存系統（如 Google Drive），並在表格中提交下載連結。請謹記設定「知道連結的所有人均可查看」。
評審準則	<p>總分 120 分</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>作品切合主題度 (45 分)</u> 作品圍繞並緊扣主題程度，觀眾是否從作品中能清晰認識相關概念。

	<p>2. <u>動畫完整性 (30 分)</u> 作品內容完整程度，動畫內容是否可完整表達訊息。</p> <p>3. <u>作品創意度 (25 分)</u> 作品中素材是否提升作品趣味及觀賞性，以及是否具多種及創新而有趣的手法演示，包括故事發展變化。</p> <p><u>使用 Scratch 內置 AI 功能有效度 (20 分)</u> 作品中的 AI 功能是否順利運作。</p>
<p>作品截止遞交日期及時間</p>	<p>2025 年 6 月 26 日 (星期四) 或之前</p>
<p>獎項</p>	<p>1. 品設計公開賽 設立以下各個獎項：</p> <ul style="list-style-type: none"> · 金、銀、銅獎 (根據總分排名，首三名隊伍依次序得獎) · 動畫主題優異獎 (首三名及動畫創意優異獎得獎者以外，作品切合主題度分數排名最高分者) · 動畫創意優異獎 (首三名及動畫主題優異獎得獎者以外，作品切合主題度分數排名最高分者) <p>2. 因應參與隊伍獎項及其數量會有所調整。</p> <p>3. 大會將在 2025 年 7 月 7 日 (星期一) 或之前透過電郵發出得獎通知，並邀請金、銀、銅、動畫主題優異獎 及 動畫創意優異獎 得獎者出席 2025 年 7 月 12 日 (星期六) 的頒獎典禮。</p>
<p>比賽規則及注意事項</p>	<p>1. 每隊只可以遞交一個作品。</p> <p>2. 參賽隊伍只可以學校名義或個人名義參與比賽，不可為某一品牌、公司、產品或服務作宣傳。</p> <p>3. 作品中所有內容 (包括圖片、聲音及影片) 必須為原創或已授權，如有發現作品內包含侵權內容，最高處分為取消隊伍參賽資格。</p> <p>4. 任何有關版權的責任須由參加者負責，參賽隊伍必須在報名系統中提交相關文件以茲證明作品內容為原創或已授權，主辦機構無須承擔以上責任。</p> <p>5. 使用生成式人工智能前，請細閱下方「生成式人工智能 (Generative AI) 運用守則」。</p> <p>6. 如使用生成式人工智能，請下載申報表並填寫相關內容，上載到報名系統。 申報表：https://ce.hkfyg.org.hk/wp-content/uploads/sites/110/2025/04/CCC2425_Scratch_賽事_使用生</p>

[成式 AI 申報表.docx](#)

7. 所有參賽作品的版權屬參賽者及香港青年協會共同擁有，香港青年協會保留將參賽作品在任何媒體作推廣宣傳、展覽、製作物品及印刷之用途。
8. 「創意編程設計大賽 2024/25 Scratch 動畫設計賽」之比賽詳情以網站最新資訊為準。
9. 所有相關文件以中文為準。
10. 主辦機構保留活動之最終決定權。

生成式人工智能 (Generative AI) 運用守則

1. 使用人工智能 (以下簡稱 AI) 注意事項

生成式人工智能 (生成式 AI) 所生成的內容是透過訓練大量過去的數據資料而成，因此 AI 所生成的內容可能會有不同的問題，隊伍需要認識以下可能出現的問題，謹慎並負責任地應用人工智能：

- **內容的原創性、偏見及時間性：**
生成式 AI 無法「創造」原創性的想法、以及生成比訓練數據更新的內容，而且訓練數據本身存在的偏見有機會在生成的內容中反映或放大。
- **準確性和可靠性：**
雖然生成式 AI 可以產生出文筆流暢的內容，但 AI 工具生成的信息源自互聯網，用家無法得知資訊來源，而且資訊有可能是錯誤或來自虛構引文。因此，隊伍利用 AI 時必須自行確保內容的真確性。
- **版權：**
生成式 AI 生成的內容 (包括文字、圖片等媒體) 的版權 / 知識產權的擁有權並不一定是清晰明確的，人工智能工具亦有可能於未得原作者同意下引用其作品。隊伍使用 AI 時須確保其作品內容沒有侵犯版權，同時亦須獲得該生成式 AI 軟體 / 平台授權使用。
- **私隱：**
為保障個人私隱，使用 AI 時，不要輸入任何個人資料和機密資訊。

2. 使用人工智能 (AI) 指引

隊伍利用 AI 協助 (包括但不限於) 資料搜集、撰寫作品說明書、文章整理和製作圖片、影片、動畫及音樂或聲效等，均須遵守以下守則並清晰引述隊伍利用 AI 過程。

- 隊伍應用 AI 所製作之所有媒體 (包括但不限於文字、圖片、影片或聲帶等)，必須遵守《版權條例》，並為內容的真確性負責。
- 隊伍提交之作品說明書 / 作品 / 影片中，均須清楚列明運用人工智能之過程，並遞交生成式 AI 軟體 / 平台的使用授權書。

	例子：	
	所使用的人工智能工具：	ChatGPT
	指令及元素 (prompt)：	甚麼是碳足跡？
	輸出撮要：	ChatGPT 列出了碳足跡的定義，以及碳排放量包括「直接排放」及「間接排放」兩個方面。
	用途：	資料搜集
	<ul style="list-style-type: none"> · 如比賽作品曾利用 AI 協助而未有正確引用，該隊伍有機會被扣分或取消比賽資格。 · 隊伍不得將由 AI 工具生成的作品視為自己的創作，否則將被視為抄襲和違反學術誠信，該隊伍有機會被扣分或取消比賽資格。 · 以上守則不適用於 Scratch 網頁內 AI 功能。 	
扣分準則	項目	所扣分數
	作品含有不當內容，例如粗言穢語	10 至 20 分
	使用未受權內容而未有申報	視乎狀況作出扣分或取消資格
	使用生成式人工智能協助製作作品而未有申報	視乎狀況作出扣分或取消資格
	遲交作品	取消資格
參加者之間作品相似度高或完全一樣	取消資格	
參考資料	1. 全人健康 - 情緒健康及社交健康 https://wmc.hkfyg.org.hk/emo10/	
	2. 聯合國可持續發展目標 https://edu.unicef.org.hk/zh-HK/global-goal	
	3. 17 SDGs: Scratch Games, Box Games, Presentations https://sites.google.com/view/sustainabledevelopmentgoalsact/17-sustainable-development-goals-presentation-scratch-game-sdgsbox-ga	
聯絡方法	如對以上內容有疑問，可電郵 creativecoder@hkfyg.org.hk ，或致電 2561 6149 聯絡大賽秘書處。	