



Scratch 遊戲設計賽

比賽主題、規則及參考資料

比賽主題	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」的遊戲，關注小學生的情緒健康或 / 及社交健康。
作品要求	- 遊戲需要使用以下其中一個平台製作 Scratch 3.0 作品： - MIT 網上版 Scratch (https://scratch.mit.edu/); - MIT PRG AI Blocks platform (https://playground.raise.mit.edu/main/) - 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。 - 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。 - 必須為原創作品。 - 遊戲遊玩時間為 4 分鐘或以下。 - 作品可以使用中文或英文作介紹。
參加資格	2024 / 25 學年小四至小六學生，以個人名義參賽。
作品遞交方法	- 作品以.sb3 檔案格式遞交。 - 如有需要，請將有關文字解說及 / 或影片連結放置於 Scratch 專案中的操作說明，影片長度不多於 1 分鐘或文字為 100 字以下。 - 請上載檔案到報名系統： https://form.jotform.com/250978533988478 - 檔案名稱為[參賽編號_參加學生姓名].sb3，例如：SGC001_陳大文.sb3 - 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」。
評審流程	Scratch 遊戲設計賽分為初賽及決賽，初賽為網上評審，將會評審所有遞

交作品然後選出約 30 位參加者參與 2025 年 7 月 12 日（星期六）的決賽，當日參加隊伍將展示作品，並競逐金、銀、銅及各個優異獎。

初賽階段

1. 2025 年 6 月 27 日至 7 月 6 日為初賽評審階段，秘書處將於 2025 年 7 月 7 日以電郵方式通知已入圍決賽的參加者出席決賽。

決賽階段

1. 決賽當日，參加者需要展示 Scratch 作品，並於 3 分鐘內向評判介紹作品，包括作品內容及遊玩方式等；介紹作品後為 3 分鐘的評判發問環節。
2. 參加者須自備手提電腦並確電腦內已保存 Scratch 作品。如參加者未能準備手提電腦，可決賽日前向大會預約借用電腦器材，大會將會隨機借出 iPad mini 配備無線鍵盤 / 手提電腦在各自賽檯上。
3. 兩位參加者將會共享一張長桌子。
4. 請留意大會不會提供獨立電源，如有需要充電，需要到場區內充電區。
5. 如使用大會器材，參加者的作品已經存入電腦，評審前參加者可檢查作品是否正常運作，屆時開啟檔案匯報作品。
6. 參加者可使用當日場地無線網絡。
7. 大會禁止大幅度更改作品或更換其他作品參賽，工作人員會檢查作品內容是否與事前提提交的作品不同。如有發現，將會扣分甚或取消參賽資格。
8. 大會發送電郵通知聯絡人報到時間、地點及其他注意事項。
9. 決賽評審將於上午進行，並於同日下午時段舉行頒獎典禮；**參賽隊伍必須出席評審及頒獎典禮。**
10. 地點：九龍塘達之路 72 號創新中心
11. 如入圍決賽隊伍未能出席決賽，該隊將不予資格競逐金、銀、銅及各個優異獎。

評審準則

總分 120 分

1. 作品切合主題度（45 分）
作品圍繞並緊扣主題程度，玩家是否從作品中能清晰認識相關概念。
3. 遊戲完整性（30 分）
作品內容完整程度，玩家是否可完整地完成遊戲。

	2. <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，是否具多種及創新而有趣的手法演示。 4. <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。
作品截止遞交日期及時間	2025 年 6 月 26 日 (星期四) 或之前
獎項	1. Scratch 創意挑戰賽 設立以下各個獎項： 附獎盃及證書獎項 - 金獎 (根據參加人數比例及決賽總分排名，首 1% 參加者可獲獎) - 銀獎 (根據參加人數比例及決賽總分排名，次 1% 參加者可獲獎) - 銅獎 (根據參加人數比例及決賽總分排名，第三組 1% 參加者可獲獎) - 遊戲主題優異獎 (三甲及作品創意優異獎得獎者以外，根據參加人數比例及決賽作品切合主題度分數排名，首 1% 參加者可獲獎) - 遊戲創意優異獎 (三甲及作品主題優異獎得獎者以外，根據參加人數比例及決賽作品切合主題度分數排名作品創意度分數排名，首 1% 參加者可獲獎) 附證書獎項 - 一等及二等獎 (三甲以外，總分排名首 10% 的參加者可獲得一等獎；排名次 10% 的參加者可獲得二等獎) 2. 因應參與隊伍獎項及其數量會有所調整。 3. 大會在 2025 年 7 月 12 日 (星期六) 頒發金、銀、銅及其他優異獎給予得獎者，當日未能獲得三甲獎項或優異獎參加者，亦可即時收到一等獎。
比賽規則及注意事項	1. 每人只可以遞交一個作品。 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。 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。 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。 - 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」。 - 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_使用生成式 AI 申報表.docx - 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。 「創意編程設計大賽 2024/25 Scratch 遊戲設計賽」之比賽詳情以網站最新資訊為準。 - 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	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。 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

- 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。

10. 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
於決賽日，參加者不符合體育精神，如蓄意破壞其他人的作品或用言語攻擊其他隊伍或隊員 (每項)	10 至 20 分
於決賽日，參加者進行危險行為，如：破壞場地設施或大會提供之物品、或對其他人構成傷害	視乎狀況作出扣分或取消資格，並賠償損失
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
大幅度更改作品或更換其他作品參賽	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。		