

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

AI 創新應用



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

近年來，生成式 AI 崛起，個別 AI 工具的使用，乃至多個 AI 功能的整合應用，其發想與功用頗見於各個領域中的成就、驚喜與創新。

本競賽將以「運用 AI 進行輔助設計」作為主軸，讓年輕學子發揮創意，並透過與 AI 協作的過程，加速影音作品的腳本設計及後製剪輯作業，深化對 Prompt 的思考和精確度，或拓展見解、激發創新，從而提升專業技能與素養，以期培養未來職場日新又新的職能應變與團隊默契。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

1~4 員/隊

(二) 參賽對象

校園組：為高中、大專校院之在學學生，須同校組隊。

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 5 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

- 本賽項將於 12 月 1 日閉幕式，特頒「明日之星」獎金 3,000 元壹隊；並由企業特評六都高中隊伍 6 隊（各都 1 隊），提供每位隊員和指導老師無償使用「UbiArt 商業版」至 2025 年 6 月 30 日，以及提供該校「AI 創新應用」之培訓。
- 培訓日期：於 2025 年 2~6 月期間（個別商議）

三、比賽辦法與繳交方式

(一) 賽制

1. 預賽時，所有隊伍按分數排名，先取六都最高分隊作為「城市代表隊」，再依分數排名增取前六高分隊，共 12 隊入圍決賽。
2. 決賽後依分數排名，由前 6 強進行線下總決賽。
3. 2024 年 11 月 22 日（五）於官網公告線下總決賽 6 強名單。

(二) 作品製作規範

1. 參賽作品必須由選手自主創作。
2. 不得使用中文簡體字。
3. 為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：
 - 編劇 | 瘋狂工作室 | 大喵
 - 道具 | 棠棠、阿源、爆牛

(三) 特別說明

1. 預賽之主辦方指定素材，將於 10 月 7 日《報名確認函》同時 mail 予參賽隊伍。
2. AI 工具不限，例如 Filmora、Suno、UbiArt、Runway、ChatGPT 等或其他，可解決問題、完成任務的皆可；惟若有花費購買的 AI，總金額不得超過新台幣 3,000 元，且須在簡報當中載明。
3. 免費的 AI 若有商標、浮水印等，不影響評分！
4. 本賽項的每一位參賽選手和指導老師，皆得獲「UbiArt 商業版」免費使用序號，使用期限為 113 年 9 月 1 日至 114 年 1 月 20 日。
 - 1. 使用 Google 帳戶登入 Ubiart (<https://ubiart.ai/auth>)。
 - 2. 進入後開啟左邊選單，選擇「訂閱」。
 - 3. 在商業版下方的「Redeem Code」欄位輸入序號即可啟用。

(四) 預賽作品

1. 作品內容

(1) 「高質感 MV」1 輯：

60 秒影音創作；利用主辦方指定之素材及自行創意發想，運用 AI 工具創作一支 MV。MV 不限是否有唱/詞或純旋律！

(2) 「簡報」1 份：

簡報製作 8 頁以內；說明創作構想、使用哪些 AI、Prompt、技能、程序及分工等。

2. 預賽日期、地點及繳交時間

2024 年 10 月 17 日（四），於線上進行比賽。

報到：12:00-12:30

比賽：13:00-17:30（題目 13:00 官網公布）

- 於 17:30 之前繳交（含上傳完畢），逾時不受理。

3. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4. 檔案繳交格式

| | | |
|-----------|------|-------------------------------------|
| (1)高質感 MV | 檔名 | 報名城市-AI 創新應用 01-預賽 MV |
| | 副檔名 | .mp4 或 .AVI |
| | 畫素規格 | 1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上 |
| | 檔案大小 | 1 GB 以內 |
| (2)預賽簡報 | 檔名 | 報名城市-AI 創新應用 01-預賽簡報 |
| | 副檔名 | .ppt 或 .pptx |

(1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於報名確認函中告知)

臺南市-AI 創新應用 01-預賽 MV

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(五) 決賽作品

1. 作品內容

(1) 「Station ID」1 輯：

30 秒影音創作；運用 AI 工具創作一支影片。內容不限是否有唱/詞或純旋律！

(2) 「精要主持稿」1 段：

30 秒影音創作；運用 AI 輔作台詞（語音呈現）及背景圖（動態靜態皆可）。

(3) 「串聯影片」1 支：

Station ID + 精要主持稿，將其串聯成為 1 支影片，長度共 60 秒（影片串聯先是 MV30”，後為主持稿 30”）。

模擬、想像 Station ID 一播完，主持人隨即開始介紹。

2. 決賽日期及繳交時間

2024 年 11 月 13 日（三）

報到：12:00-12:30

比賽：13:00-17:30（題目 13:00 官網公布）

於 17:30 之前繳交（含上傳完畢），逾時不受理。

3. 決賽地點（線下）

於指定地點進行比賽，選手依據報名城市而前往比賽場地！

- 臺北：德明財經科技大學
- 新北：致理科技大學
- 桃園：萬能科技大學
- 臺中：僑光科技大學
- 臺南：崑山科技大學
- 高雄：正修科技大學

4. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

5. 檔案繳交格式

| | | |
|----------------|------|-------------------------------------|
| (1) Station ID | 檔名 | 報名城市-AI 創新應用 01-決賽 StationID |
| | 副檔名 | .mp4 或. AVI |
| | 畫素規格 | 1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上 |
| | 檔案大小 | 1 GB 以內 |
| (2) 精要主持稿 | 檔名 | 報名城市-AI 創新應用 01-決賽主持稿 |
| | 副檔名 | .mp4 或. AVI |
| | 畫素規格 | 1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上 |
| | 檔案大小 | 1 GB 以內 |
| (3) 串聯影片 | 檔名 | 報名城市-AI 創新應用 01-決賽串聯影片 |
| | 副檔名 | .mp4 或. AVI |
| | 畫素規格 | 1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上 |
| | 檔案大小 | 1 GB 以內 |

以下為 2024 年 11 月 22 日 (五) 於官網公告的 6 強隊伍才須製作及繳交！

- 決賽簡報應於 11 月 27 日 (三) 當天，繳交至主辦方指定空間 (同先前作品的繳交方式)。
- 決賽簡報製作 10 頁以內；說明創作構想、使用哪些 AI、Prompt、技能、程序及分工等。

| | | |
|----------|-----|----------------------|
| (4) 決賽簡報 | 檔名 | 報名城市-AI 創新應用 01-決賽簡報 |
| | 副檔名 | .ppt 或. pptx |

- (1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」)
臺南市-AI 創新應用 01-決賽 StationID
- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(六) 線下總決賽：

1. 本賽程僅針對 2024 年 11 月 22 日（五）於官網公告的 6 強隊伍。
 2. 本賽程於 2024 年 12 月 1 日（日）線下進行，參賽選手應於開賽前 30~60 分鐘之間報到。
 3. 進程序：由主辦方先播出串聯影片，再由選手做簡報報告，然後進行評審 QA。
 4. 簡報報告時長為 5 分鐘，報告人數不限。
 5. 評審 QA 及講評為 6~8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。
- 本賽程將同時進行「直播」，全程公開露出及錄製。

四、評分標準

(一) 預賽評分標準

滿分 100

| 項目 | | 內容說明 | 占比 |
|--------|----|------------------------------|-----|
| 高質感 MV | 影像 | 創意、畫面處理、精神傳達、視覺效果、AI 功能使用 | 30% |
| | 聲音 | 音樂、節奏、特效、整體視聽、AI 功能使用 | 30% |
| 簡報 | | AI 整合運用技能、使用的 AI、Prompt、簡報質感 | 40% |

(二) 決賽評分標準

滿分 140

| 項目 | | 內容說明 | 占比 |
|------------|----|------------------------------|-----|
| Station ID | 影像 | 創意、畫面處理、精神傳達、視覺效果、AI 功能使用 | 25% |
| | 聲音 | 音樂、節奏、特效、整體視聽、AI 功能使用 | 25% |
| 精要主持稿 | 內容 | 精確描述、精彩表達 | 20% |
| | 背景 | 場合及環節應景、襯出主持與現場氛圍 | 20% |
| 串聯影片 | | 串聯順暢 | 10% |
| 簡報 | | AI 整合運用技能、使用的 AI、Prompt、簡報質感 | 15% |
| 簡報報告 | | 報告技巧、控場氛圍、時間掌握、台風 | 10% |
| 評審 QA | | QA：專業技能與素養等 | 15% |

五、注意事項

- (一) 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。
- (二) 作品內容必須為運用 AI 輔助之原創，由參賽選手透過生成式 AI 軟體輔助創作；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權。使用 AI 輔助也須避免生成侵權之圖像或聲音內容！
- (三) 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。
- (四) 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。
- (五) 參賽選手須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。
- (六) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。