



全港中學生 創作大賽 2024

主題：設計桌上遊戲
 尋找個人興趣
 及未來工作方向

主題：設計桌上遊戲 - 尋找個人興趣及未來工作方向

比賽簡介及賽則

比賽背景

由香港浸會大學跨學科本科課程部 (DTUP) 和香港遊樂場協會合辦，教育局商校合作計劃 (BSPP) 全力支持，Capstone Boardgame Co.專業指導的「跨學科 • Co-Explore」全港中學生創作大賽 2024。大會期望透過比賽鼓勵中三至中五學生，以尋找個人興趣及未來工作方向為主題設計一個桌上遊戲，亦從遊戲中舒緩壓力。

比賽簡介

- 透過設計遊戲尋找個人興趣，探索跨學科合作，想像未來新興工種
- 冠軍作品將製作成大型桌遊作品* 供公眾參與。其他入圍作品的設計模型亦會同期展出
- 比賽符合 OLE (Other Learning Experiences) 及 CAS (Creativity, Action, Service) 兩大學習範疇的要求，並培養學生創意、團隊協作技巧、設計思維及提升自我價值

什麼是跨學科?



跨學科是一種新興的學習思維及體驗，輔助學生結合不同學科知識以及技能。學生在設計大型桌遊作品的過程中，可以綜合運用不同的學科知識，結合不同組員的技能，合作構思及完成創新而帶出主題訊息的桌遊作品。同學們需在設置桌遊關卡及機制的同時平衡難度、玩家體驗等不同考慮因素，學習從多角度思考問題。學生同時可以更全面地了解自己的興趣愛好，以及重新思考未來職業規劃的方向。

比賽對象

歡迎全港中三至中五學生參加，選修學科不限，以三至四人一隊參賽。如有老師想安排其他年級同學作賽，請以書面通知主辦機構，主辦機構會個別聯絡老師，並因應情況再作考慮。

比賽日程及作品提交

比賽日程：

| 日期 / 時間 | 活動 |
|--|---|
| 2024年3月25日 或4月10日(可選擇參加) (下午4時30分 - 5時30分) | 網上簡介會  |
| 2024年4月26日下午5時前 | 截止報名  |
| 2024年5月4日(上午) | 開幕禮、主題講座及工作坊(浸大校園內) |
| 2024年7月6日 | 準決賽、決賽及頒獎禮(浸大校園內) |
| 2024年9月 | 作品公開展示，供公眾參與 |

作品提交：

一、設計主題及基本資料

- 設計主題：尋找個人興趣及未來工作方向
- 遊戲性質：團體遊戲
- 遊戲時間：約10分鐘內完成
- 玩家人數：多人或隊制
- 玩法須適合中學生
- 語言：不限

二、遊戲設計模型

1. 作品要求:

- 參賽者須發揮創意製作一套棋盤及配件，設計內容須以「尋找個人興趣及未來工作方向」作為主題，並為其設計命名
- 如選擇採用棋盤形式，棋盤尺寸應為600毫米 x 600毫米或以內，圖形不限
- 參賽作品可以繪畫或手作，亦接受電腦繪圖及AI繪圖

2. 提交方式：簡報檔案上傳到網上連結（大會提供），遊戲設計模型於比賽現場提交
3. 匯報方式：參賽隊伍將於香港浸會大學進行比賽。每組需準備一個 15 分鐘的中文或英文匯報及簡報，以及一個遊戲設計模型，同學需帶同遊戲設計模型到比賽場地匯報。

獎項

| |
|----------|
| 冠軍 |
| 亞軍 |
| 季軍 |
| 最具團隊精神獎 |
| 最佳匯報組別獎 |
| 最具創意獎 |
| 最優異設計獎 |
| 最具跨學科元素獎 |
| 最佳團隊導師獎 |
| 最踴躍參與學校獎 |

獎品

| | |
|--------|--|
| 冠軍（1名） | 港幣 \$ 4,000 現金券；冠軍作品將被製作成大型桌遊作品*，供公眾自由參與 |
| 亞軍（1名） | 港幣 \$ 2,000 現金券；設計模型將於公眾展覽展出 |
| 季軍（1名） | 港幣 \$ 1,500 現金券；設計模型將於公眾展覽展出 |
| 其他入圍作品 | 設計模型將於公眾展覽展出 |

* 得獎作品必須符合相關製作要求。主辦單位及場地保留最終作品之修改和展出權利，同時有機會因應場地及製作要求等原因，調整最終得獎桌遊作品之設計。

評分準則

1. 遊戲設計意念 (20%)

- 桌上遊戲是否設計獨特和創新，同時符合中學生參與？
- 遊戲設計是否能夠有效地幫助參與者尋找個人興趣和未來工作方向？
- 遊戲設計有否鼓勵參與者積極參與？

2. 跨學科元素 (20%)

- 製作遊戲過程中有否融合不同學科知識，並有效回應主題？

3. 美術技巧及構圖設計 (20%)

- 美術設計 (插圖、顏色選擇、版面設計、棋盤或配件(如適用)等) 是否清晰、吸引、易於理解？

4. 匯報技巧 (20%)

- 表達方式和技巧 (10%)
- 對提問的理解和回應 (10%)

5. 遊戲機制 (20%)

- 遊戲公平性：確保遊戲機制的公平性，讓所有玩家都有機會贏得遊戲。
- 互動性：例如交易、競爭、合作等，以確保玩家可以有豐富的互動體驗。
- 平衡性：平衡關卡的挑戰性與流暢的遊玩體驗，令玩家能夠順利進行遊戲。
- 規則清晰明確，讓玩家容易理解和遵守。

查詢

香港浸會大學跨學科本科課程部

項目主任 梁嘉盈

電話：(852) 34112154

項目助理 陳昭儀

電話：(852) 34112768

電郵：tp-info@hkbu.edu.hk

Facebook & Instagram: @hkbutpcontest

主頁：<https://transdisciplinary.hkbu.edu.hk/tpcontest>

比賽條款及細則

1. 所有已遞交作品之參加者，將被視為同意所有比賽條款及細則，並接受其約束。
2. 比賽結束後，主辦機構不會將作品歸還所屬隊伍或學校，參賽隊伍可自行複製作品作存檔之用。
3. 在收集、保存、使用及傳送個人資料時，主辦機構尊重法例賦予任何人私隱之權利，對於個人資料之收集，只限行政及溝通比賽資訊之用途。
4. 一切參賽作品（不論任何形式，包括數碼格式）之版權屬主辦單位（香港浸會大學跨學科本科課程部）擁有，主辦單位有權將參賽作品公開使用，並作出版、展覽宣傳或推廣用途，毋須徵求所屬隊伍或學校同意。
5. 參賽作品必須從未公開發布（包括互聯網），主辦機構亦不接納曾參加過任何比賽之作品。整體作品，包括風格及設計、構圖及內容等，必須為參賽者原創，且不會侵犯任何知識產權權利。參賽作品如有抄襲之嫌，將被取消資格，並須自行承擔相關法律責任。
6. 如參賽隊伍於獲獎後才被發現違犯比賽條款及細則，主辦單位將取消其得獎資格，同時撤回一切獎項。
7. 主辦機構有權拒絕任何報名參賽、取消參賽資格、或決定是否頒發獎項及出席證書而毋須解釋。
8. 得獎作品必須符合相關製作要求。主辦單位及場地保留最終作品之修改和展出權利，同時有機會因應場地及製作要求等原因，調整最終桌遊得獎作品之設計。
9. 對於比賽條款及細則如有任何爭議，將由主辦單位及評審委員會作最終決定。
10. 主辦機構有權隨時修改以上規定，而毋須事先公佈。