

六藝五常遊戲設計比賽

參賽表格及提交計劃書 (2016年4月8日截止)

學校		
學生隊伍 總人數以五人為限 可跨年級組隊	學生姓名	班級
顧問老師姓名		
顧問老師電話		
顧問老師電郵		
學校地址		

參賽主題	六藝 / 五常 / 孝(可包含多項主題，請圈出)
作品名稱	
遊戲內容及設計簡介(最少300字，可另紙書寫及附圖說明)	

參賽聲明

本人已詳閱及明白有關參賽細則，特此聲明參賽計劃書及作品屬參賽者原創。倘若資料並不屬實，本隊參賽資格將被取消。參賽者同意授權香港教育博物館擁有其參賽作品的永久使用權，包括但不限於用作複製、紀錄、刊登、出版發售／贈閱、展覽、宣傳、推廣、演繹、廣播、傳播及貯存等用途；並同意授權是次比賽主辦方及合辦、資助、協辦和支持機構在網頁平台上載展示得獎作品，以助推廣，而無需再事先徵得參賽者的同意。

顧問老師姓名	參賽學生姓名
簽署	簽署
日期	日期

六藝遊戲設計比賽

冠軍隊伍獎品 山東曲阜文化考察之旅

孔廟

孔府

孔林

活動查詢
2948 8814 / 2948 6690
hkme@ied.edu.hk

截止報名日期
2016年4月8日
下載參賽表格
www.ied.edu.hk/sixarts2016



遊戲設計比賽章程

比賽簡介

香港教育學院香港教育博物館現正展出「再遇孔子」展覽，立足現代，追本溯源，再遇孔子。現代教育重視參與和體驗。本館為鼓勵學生自發接觸、學習中華文化精粹，特舉辦「六藝五常遊戲設計比賽」。

比賽以六藝、五常及孝道為框架，讓參與的中學生先深入探討儒家知識素材，再活學活用，把六藝五常和孝道的訊息，與趣味遊戲設計結合，然後在「六藝五常嘉年華」的平台與更多青少年、兒童和公眾以互動遊戲方式接觸，從而普及中華文化。

我們鼓勵參賽遊戲設計作品，可在傳統文化內容中注入現代元素，與時並進，並作多元創新展現，兼具知識性與趣味性，寓教於樂。

參賽資格

1. 全港中學生，經學校報名。
2. 參賽者須為該校之在籍學生。
3. 學校可跨年級組隊參加。
4. 每隊參加的學生人數以五人為限，由一名老師擔任顧問。
5. 每間學校限派出不超過三隊參賽。

參賽作品

1. 所有作品內容必須符合以下至少一個儒家主題：
六藝(禮、樂、射、御、書、數)
五常(仁、義、禮、智、信)、孝
2. 可在傳統文化內容中注入現代元素。
3. 鼓勵參賽遊戲設計與時並進，並作多元創新展現，兼具知識性與趣味性，寓教於樂。
4. 遊戲形式可為實體/互動/數碼。

比賽規則

1. 比賽分初賽及決賽。
2. 初賽需於2016年4月8日前提交不少於300字闡述內容的計劃書，供評判團作首輪遴選。4月中將發出入圍結果通知。
3. 進入決賽的作品，必須於香港教育學院主辦的「六藝五常嘉年華」中現場展示運作。
日期：2016年7月8日至9日(星期五及六)
時間：上午10時至下午5時
地點：香港教育學院
4. 每組進入決賽學校隊伍可獲得不多於1,000港元的材料津貼，實報實銷，用以製作遊戲及陳設。主辦單位保留最終批核權。
5. 主辦單位將會為進入決賽隊伍提供統一尺寸及數量的壁報板及桌椅用作佈置遊戲場地。決賽隊伍須於2016年7月7日到香港教育學院「六藝五常嘉年華」會場佈置遊戲區。
6. 為保證比賽公允，遊戲的現場參加者獎品由大會統一提供。

比賽評審

1. 比賽分初賽及決賽。
2. 初賽評審準則包括主題表達(40%)、創意及趣味性(30%)、設計及技巧(30%)
3. 8-12隊將入圍進入決賽。進入決賽的作品，必須於2016年7月8日至9日香港教育學院主辦的「六藝五常嘉年華」中現場展示運作。決賽評審分兩部分
 - 由嘉年華現場參加者投票，投票結果佔總分40%。
 - 主辦單位將邀請大專院校學者、文教界人士組成評審團，評審結果佔總分60%。
 - 決賽評審準則包括主題表達(30%)、創意及趣味性(30%)，設計及技巧(30%)、團隊表現(10%)。
4. 評獎結果以評判團的最終決定為依歸。

獎項及獎品

獎項

評判團及公眾現場投票將選出冠、亞、季軍各一名及其他獎項。

獎品

冠軍隊伍：獎盃一座
全隊(參賽學生5位及顧問老師1位)山東曲阜四日三夜文化考察之旅
(並應邀撰寫、製作及發表山東之旅的部落格(blog)，作為是次旅程的紀錄)。

亞軍隊伍：獎盃一座及6,000港元禮券

季軍隊伍：獎盃一座及3,000港元禮券

其他獎項(包括最佳團隊精神獎、最具創意大獎、最受現場觀眾歡迎獎)得獎隊伍各得獎狀及1,000港元禮券

參賽細則

六藝五常遊戲設計比賽參賽作品

1. 參賽作品不可有人身攻擊、誹謗或不雅成份，違者將被取消參賽資格。
2. 參賽者有責任保證參賽作品必須為原創作品，如含抄襲成份、曾經以任何形式(包括互聯網)發表或出版、曾經參加其他比賽或翻譯作品概不接受。如作品在獎項公佈後發現違規，會被取消所得獎項及須退回所有獲頒獎金、獎座和獎品等。
3. 不按比賽細則或遞交指引遞交的作品一律視作無效，主辦單位將不作另行通知。
4. 參賽作品版權屬參賽者擁有。
5. 參賽者需同意授權香港教育博物館擁有其參賽作品的永久使用權，包括但不限於用作複製、紀錄、刊登、出版發售/贈閱、展覽、宣傳、推廣、演繹、廣播、傳播及貯存等用途；並同意授權是次比賽主辦方及合辦、資助、協辦和支持機構在網頁平台上載展示得獎作品，以助推廣，而無需再事先徵得參賽者的同意。
6. 主辦單位保留對比賽規則、比賽結果及頒授獎項和獎品的最終決定權。

報名及提交參賽表格指引

遊戲設計比賽

1. 參賽表格可於以下活動網頁下載：<http://www.ied.edu.hk/sixarts2016>
2. 參賽計劃書一經提交，不得更換所提交作品之版本，以示公允。
3. 計劃書必須連同已填妥之參賽表格於截止時間前郵寄或親身遞交至：香港新界大埔露屏路10號香港教育學院D1座平台香港教育博物館
4. 截止報名日期：2016年4月8日(星期五)下午5時正
5. 如以郵寄提交計劃書，將以截郵時間為準，即郵戳日期為2016年4月8日或之前；如親身遞交，則以截止當日時間下午5時正為限，逾期或未按比賽細則或遞交指引遞交的計劃書一律視作無效。

冠軍隊伍山東之旅

山東曲阜文化考察之旅錄像及日程紀錄作品

1. 遊戲設計比賽冠軍隊伍將獲資助山東曲阜文化考察，並應邀撰寫、製作及發表山東之旅的部落格(blog)，作為是次旅程的紀錄。
2. 部落格(blog)版權屬作者團隊擁有。
3. 作者團隊需同意授權香港教育博物館擁有其部落格(blog)的永久使用權，包括但不限於用作複製、紀錄、刊登、出版發售/贈閱、展覽、宣傳、推廣、演繹、廣播、傳播及貯存等用途；並同意授權是次比賽主辦方及合辦、資助、協辦和支持機構在網頁平台上載展示紀錄作品，以助推廣，而無需再事先徵得參賽者的同意。

活動時間表

初賽	提交計劃書報名截止日期 入圍通知	2016年4月8日(星期五)下午5時正 2016年4月中
決賽	現場運作及公眾投票 宣佈結果	2016年7月8日至9日 2016年7月22日

活動查詢

電郵：hkme@ied.edu.hk

電話：2948 8814 / 2948 6690 張耀輝先生

地址：香港新界大埔露屏路10號香港教育學院香港教育博物館

辦公時間：星期一至五早上10時至下午5時

六藝五常嘉年華
2016年7月8日至9日
(星期五及星期六)
上午10時至下午5時
地點：香港教育學院