**亞洲大學第五屆APP程式設計**

**專題競賽實施與評分要點**

**一、目的：**

為配合學校「全校師生學習程式」之政策，特舉辦本競賽。

**二、活動舉辦時程**

初賽：第十六週每班(本學期程式設計與智慧應用)可推舉1-2組學生的作品進入複賽。第十七週公告各院決賽名單。

決賽：第十八週進行決賽。

**三、主辦單位：**

資訊電機學院、通識中心、高教深耕計畫

**四、協辦單位：**

醫學暨健康學院、管理學院、人文社會學院、創意設計學院、護理學院

**五、競賽辦法：**

1. 當學期修習「程式設計與智慧應用」課程的本校學生得參賽。
2. 護理學院因系所僅有1系，亦與醫健學院合併競賽。
3. 每組總人數不得超過5人，以同學院之學生同組，若在不可抗拒因素下團隊內有不同學院，需經與資訊電機學院會商後決定。
4. APP應用程式之主題以參賽學生所屬學院的專業相關為限。
5. **初賽：**
6. 由授課老師舉辦初賽，各班推選方式由各班授課老師自訂，挑選出1-2組最佳的作品進入決賽。
7. 由授課老師於6/15-6/22前，於指定網站報名，時間截止後就不得參賽與變更隊員。
8. **決賽部分：**
9. 每一個學院由該學院複賽作品中，決選1至3名優勝者
10. 由各院於第十八週舉辦決賽，參賽組別必須準備作品之相關簡介與報告，以利委員參閱並提問。
11. 評審委員為資訊專業領域之老師，並邀請各學院的老師擔任評審。
12. 參賽隊伍有任何違反競賽規則或破壞競賽秩序的行為，情節嚴重者，得取消競賽資格。
13. 本比賽規則若有未盡事宜，得由主辦單位視實際狀況酌情處理之。

**六、決賽評分標準：**

**所有作品主題必須與所屬學院之專業領域的相關，始得進入複賽。**

1. **易用性(25%)：**檢視作品是否易操作，介面易於瞭解。
2. **功能性(25%)：**檢視作品之功能是否實用、完整。
3. **原創性(25%)：**檢視作品與市面上已存在App應用程式之相似程度。
4. **商品潛力(25%)：**檢視作品是否具有市場價值。

**七、獎勵方式：**

決賽：每一個學院取1至3名優勝者(視參賽組數而定，如有同分則並列名次)。

1. 決賽 第一名：獎狀一幀，獎金3000元。
2. 決賽 第二名：獎狀一幀，獎金2000元。
3. 決賽 第三名：獎狀一幀，獎金1000元。

初賽：各班取前三名

1. 初賽 第一名：獎狀一幀。

備註：