第十六屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽企劃書

目錄

壹、 活動參與單位 2

貳、 活動辦法 2

參、 評選辦法 3

肆、 獎勵辦法 4

伍、 活動時程 5

陸、 研習營 6

壹、 活動參與單位

一、主辦單位：GOGOFINDER 雲平台

二、指導單位：臺灣電子書協會

三、承辦單位：堂朝數位整合股份有限公司

四、協辦學校：國立新竹高級商業職業學校、南臺科技大學休閒事業管理系、南臺科技大學圖書館、元智大學人文社會學系、國立臺中科技大學應用中文系

五、協辦單位：瓏群資訊、辰磊資訊、禾堂文創志業有限公司

※ 現階段參與單位如上，邀請作業亦同步進行中，名單將持續更新。

貳、 活動辦法

一、 參賽組別與資格：

1. 教育比賽類：使用第十六屆官網指定平台創作電子書，學生、教師可參與，共分 7 組，如下：

   A. 國小組、國中組、高中組、高職組、大專組、教師組 (含在校服務人員)、海外組 (包括中國、香港及其他海外地區)。

   B. 參賽人數一組上限 6 人，可以個人或團隊方式參加。

   C. 學生組隊需至少一名指導老師。指導教師需具備教師資格。(領獎前需先出示相關教師、教學證明)

D. 參賽作品需完成內頁至少 10 頁(含)，至多 30 頁(含)，此頁數不含封面封底。

2. 專題比賽類：參與方式說明如下：

A. 協辦單位得提出校園性、地區性及各類需求性之專題比賽，經主辦單位 GOGOFINDER 雲平台，審查後即可辦理。

B. 競賽題目及規則、評審方式與人員、比賽獎項和獎狀，須由提出單位訂立與提供，唯比賽時程，須與大賽時程相同，頒獎典禮得一同辦理，亦可自行辦理。

C. 參與大賽之作品，倘其作品符合任一專題之比賽辦法，可擇一專題比賽參與。

二、 報名網址

本活動採線上進行，報名網址：

https://16thebook.gogofinder.com.tw/

參、 評選辦法

一、 教育比賽類：

評分項目		比例
內容(70%)	符合主題性	20%
	內容創意度	20%
	閱讀啟發性	20%
	版面適閱性	10%

多媒體應用(30%)	連結	5%
	影片	5%
	聲音	5%
	背景音樂	5%
	地圖	5%
	工具列目錄	5%

二、 專題比賽類：

評選辦法由提出單位訂立與提供。

肆、 獎勵辦法

一、 教育比賽類：各組得獎隊伍皆頒發指導老師獎狀乙式及隊伍獎狀乙式，說明如下表。

獎項		隊數
特優	第一名	共 7 隊
	第二名	共 7 隊
	第三名	共 7 隊
優等	第一名	共 7 隊
	第二名	共 7 隊
	第三名	共 7 隊

二、 專題比賽類：

獎勵辦法由提出單位訂立與提供。

三、 其他獎項：說明如下表。

獎項	說明	隊數
佳作獎	入圍作品	依入圍名單
人氣點閱獎	得票數最多的前三名	每組 3 隊

		共 21 隊
學校團體獎	參與合格件數最多的學校	共 1 所

伍、 活動時程

一、 報名及製作時間：

2026 年 01 月 05 日 (一) 中午 12:00 至 2026 年 03 月 27 日 (五) 中午 12:00。

二、 收件截止日期：

2026 年 03 月 27 日 (五) 中午 12:00。

三、 網路投票時間：

2026 年 03 月 30 日 (一) 中午 12:00 ~ 2026 年 04 月 08 日 (三) 中午 12:00。

四、 初審評選時間：

2026 年 04 月 01 日 (三) 中午 12:00 ~ 2026 年 04 月 13 日 (一) 中午 12:00。

五、 初審入圍公布日期：

2026 年 04 月 22 日 (三) 中午 12:00。

六、 複審評選時間：

2026 年 04 月 24 日 (五) 中午 12:00~ 2026 年 05 月 03 日 (日) 中午 12:00。

七、 頒獎典禮：

配合政府政策之病毒疫情防範，為保障參與人員健康，將視疫情情況再行決定是否舉辦。

八、 公告得獎名單：

於頒獎典禮公布，若因故未舉辦將於 2026 年 05 月 11 日公告。

九、 主辦單位保留日期變更之權力。

陸、 研習營

一、 研習課程目的在於讓參賽者孰悉比賽規則與操作方式。

二、 由各學校或單位申請舉辦。

三、 研習對象包含教師、學生與社會人士。

四、 若有舉辦教師研習專場，教師可獲得學習時數。

五、 課程內容：一次課程時間為 2 小時。共分為兩階段，每階段 50 分鐘，中場休息 10 分鐘，最後提供 Q&A 問答 10 分鐘。

第一階段(50 分鐘)	第二階段(50 分鐘)
1. 數位出版之應用趨勢 2. 歷屆比賽與優秀作品欣賞	1. 電子書製作示範 2. 多媒體電子書製作實機操作
3. 電子書創作大賽刊物製作平台介紹 4. 素材收集及雲端工具分享	3. 結合行動學習示範展示成果