**110年度花蓮縣貓咪盃初賽題目**

**國小遊戲(問題解決)**

小明的父親因為工作受傷，術後需要長時間的復健，因此小明有段時間陪著父親到醫院的復健室做復健，小明發現醫院的復健設備總是循環的做著一樣的動作，因此來復健的叔伯阿姨們都面無表情、心不甘情不願的做完復健療程就離開，護士阿姨說，常常有人因為復健無聊，所以只來一、兩次，就沒有再來，這樣對病情並無幫助。

小明記得學校的創客老師有講過，“快樂”會讓大腦產生多巴胺，可以激起學習動機、不會無聊之外又能持續的保持學習動機，小明心想復健應該也是一樣的道理，所以想來設計一個可以協助病人做復健的遊戲。

請各位同學幫幫小明，幫幫需要復健的病人們，設計一個可以協助復健病患做復健的遊戲，讓他們可以保持輕鬆愉快的心情持續的復健，遊戲角色必需自行繪製，並包含配音配樂的多媒體刺激。

**國中遊戲(問題解決)**

去年畢業旅行的時候，學校安排到南台灣去旅遊，用餐的地方緊鄰著一個跑跑卡丁車的競賽遊戲場地，那時正好有選手在進行訓練賽，同學們吃完飯後圍在場地旁邊看得血脈噴張，很想下場去玩，可是卡丁車競賽場地的規定是必需年滿12歲，而且身高要超過150公分，因此同學們都覺得無法真正下場玩卡丁車超可惜。

為了滿足大家未足齡或是身高不足，但又想開車的心願，請大家幫忙設計一個趣味刺激的第一人稱(模擬駕駛員)的賽車遊戲，讓每一個人都可以玩卡丁車，遊戲角色必需自行繪製，並包含配音配樂的多媒體刺激。

**國小動畫(溝通表達)**

小明的母親罹患了憂鬱症，病發的時候會一直找人哭訴，甚至會想不開有輕生的念頭，可是憂鬱症並不是一個很容易就能治療好的疾病，而且大眾對憂鬱症並沒有深入的認知，因此常常不知道如何對待有憂鬱症的親人或朋友。

為了喚醒大家對憂鬱症的認識，並有效地採取適當的方法或行動來陪伴患病的親友，請你用創意廣告或微電影手法，做一段兩分鐘左右的動畫，讓大眾可以更加友善的對待患病的親友或是協助改善病友的狀況，遊戲角色必需自行繪製，並含適當的多媒體配音與配樂。

**國中動畫(溝通表達)**

人的一生時間其實並不長久，一位醫生在臨終前問病人“這一生有沒有甚麼心願未了？還有甚麼遺憾嗎？”，多數病人回答“我想要環遊世界”、“我沒有好好陪伴我愛的家人”、“我把一生都浪費在事業與名利的追求”、“我想要我的親人朋友都過得好”、“我想成為一個真正有用的人”…等，調查發現，人在死前都還在自怨自艾。台灣的教育，很明顯並沒教大家如何達成夢想、或是如何規劃一生、如何對待自己；同學，你自己有曾經想過嗎？有沒有甚麼夢想想要達成？該如何達成？你現在把眼睛閉起來，想像一下想成為一個怎樣的人？想過著怎樣的生活？有了目標之後，又該怎麼做？怎麼安排與規劃來實現你的夢想？請你用一段兩分鐘以內的動畫來表達，遊戲角色必需自行繪製，並適當配合多媒體配音配樂。

注意事項：

1. 請在作品前5-10秒鐘中展示題目，遊戲組需包含使用說明。
2. 遊戲或動畫若有多關卡或多場景者，建議在畫面設有固定按鈕，以利評審跳躍關卡或跳躍場景檢閱內容。
3. 程式寫作請儘量模組化，並輔以註解說明，除增加可讀性外，同時方便自己修改維護與評審檢閱。
4. 請注意繳交期限，於截止日前，將作品及說明上傳於指定網站中，逾期不候，上傳作品後請自行確認作品是否上傳完整，系統會以最後一次上傳之作品為主，上傳作品時必需同時勾選CC授權同意書，否則無法參賽。
5. 作品需由兩人分工合作共同製作，並由學校老師確認後指導上傳，禁止掛名、抄襲、代勞等相關違法情事，請老師與學生務必遵守著作權相關法令，若有相關情事，後果及責任將由學生及教師自行負責。
6. 製作作品前請先閱讀競賽辦法之評審標準，依評審標準與教師討論作品製作方式。