



目錄





活動願景及歷史



大賽評審標準



賽後福利



賽群分析



招募夥伴單位



大賽活動介紹



歷屆活動成果



大賽活動宣傳及曝光



賽事歷史及近年發展







活動願景及歷史



GOGOFINDER雲平台 邀請您一同為ESG教育努力



學習 → 思考 → 表達



有教無類

因應學生不同特性,透過**創作** 挖掘學生特質,啟發天賦,發 揮自我優勢。從教育根本做起, 與企業接軌,讓學生**適才適所** 的發展。

公平

資源有限,創意無限。推動學生用心創作,量化多元知識, 共創共享共學,消弭教育偏差。

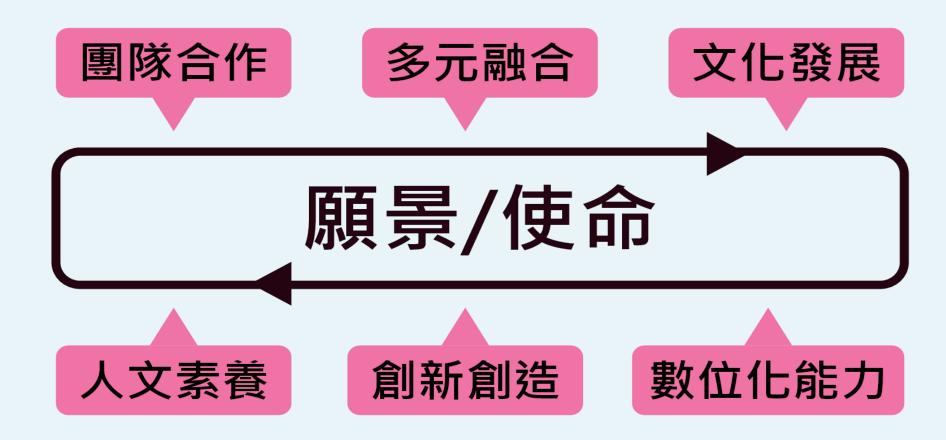
高品質教育

實踐是最高品質的教育。以實 踐體驗取代制式教育,由被動 轉為主動,培養持續性學習, 以達知行合一。



國際華文暨教育盃電子書創作大賽





• • •



願景理念



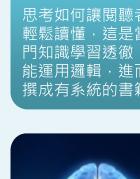
對象: 國小、國中、高中、高職、大專院校,相關學生與老師。





自主學習

自己動手做永遠是最 式,從蒐集、討論到 編撰,都自己創作。



邏輯思考

能運用邏輯,進而編 撰成有系統的書籍。



表達能力

除了撰寫文字,多媒 小就培養口說能力。



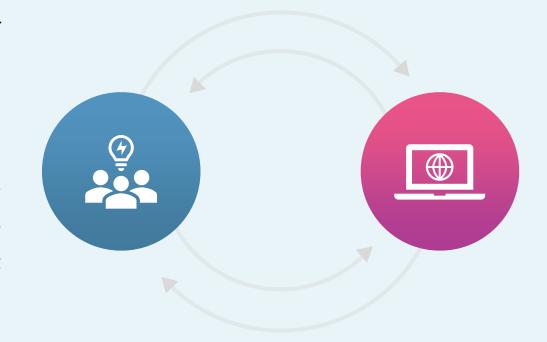
培養台灣學生獨立思考能力

營造多元融合及文化發展的環境,讓學生養成創新創造,團 隊合作,解決問題的能力。



OUTPUT

思考與表達,實踐與輸出, 乃是學習知識的重要途徑。 從INPUT的「知道」到掌 握表達能力的「懂得」是本 次大賽期望推動在教育上產 生的質變。



INPUT

資訊時代訊息氾濫,真假對 錯已無定見,學習速食文化 嚴重影響到我們的下一代, 只有接受資訊難以轉化為知 識。



大賽的正面效益



文化部109年度 施政計畫

- 推動「文化體驗教育計畫」
- 希望提供更具文化價值之文化體驗內容。
- 深化學生藝文感知之內容

-

- 大賽提供一個高自由度的創作舞台
- 參賽者能把具創意的意念轉化成實體成品

電子書大賽

• 推動文化體驗創新發展

參與學校及學 生正面效益

- •配合文化及教育部政策, 能提升參與學校的正面形象
- 學生能從比賽培養出創新創造的呈現能力
- •大賽作品以及經驗能為日後升學以及職涯發展有正面的影響



電子書創作大賽歷史

5050FINDER
Publish All Solutions

走過十一屆歷史,邁向十二屆





歷屆大賽指導與協助單位













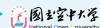




執行單位











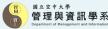












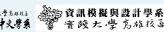












































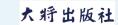












































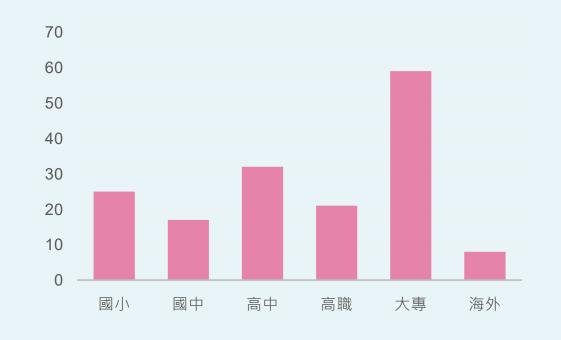
賽群分析



參賽學校族群



• 各級學校參賽分佈,近200所



■各級學校間數

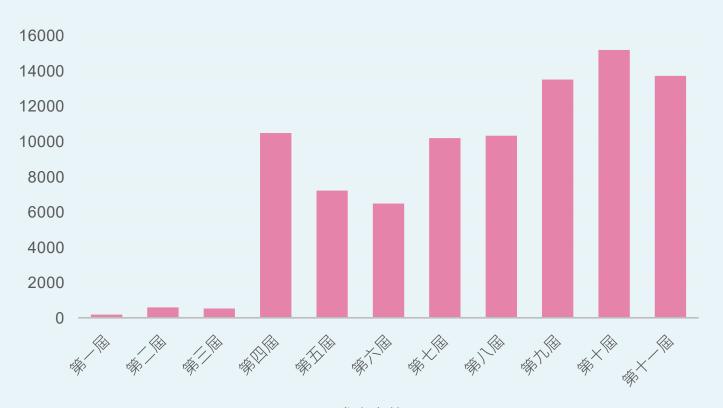




大賽歷年參賽人數



• 歷屆參加人數持續攀升







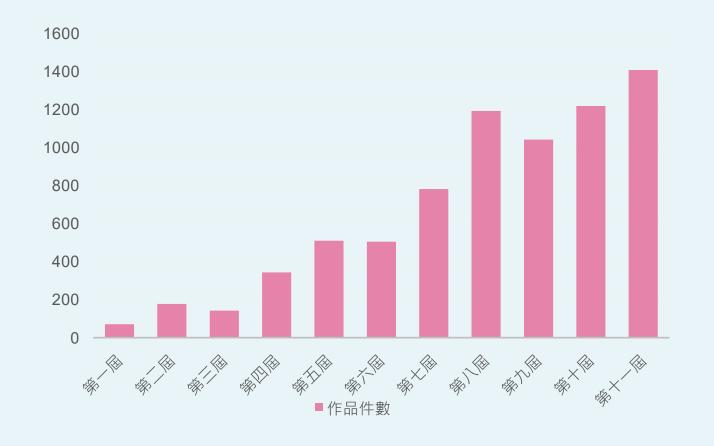
■參賽人數

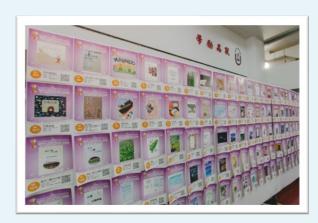


大賽歷年作品數



• 歷屆作品數持續上升,近期幾屆均超過1000件。









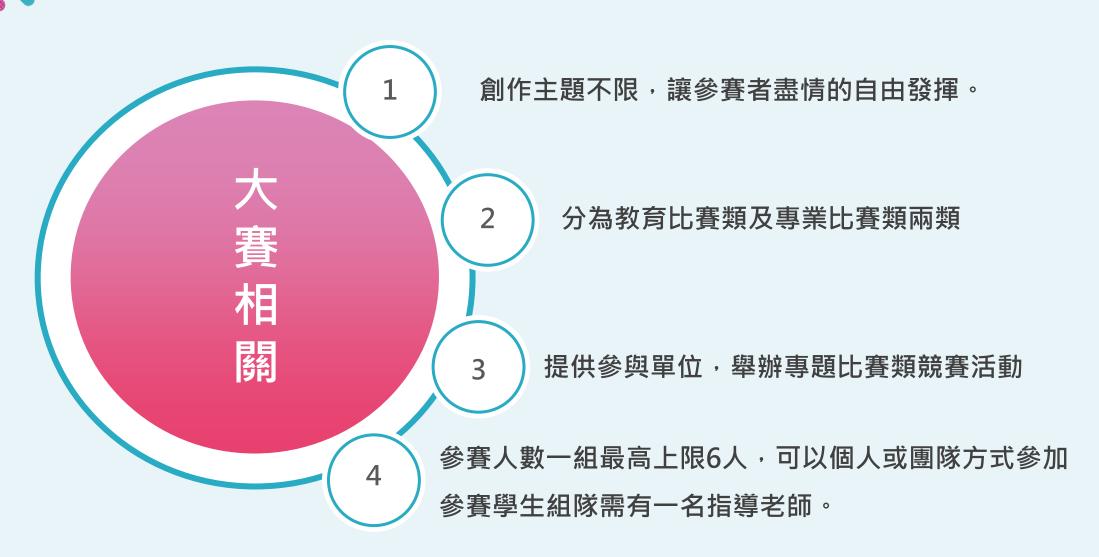




大賽活動介紹

比賽資訊











專業比賽類

專題比賽類

- 1. 活動對象:全球海內外師生,需持學生證、教師 1. 活動對象:全球海內外華文各級人士學生及 證或校服務證明文件
- 2. 繳交檔案格式:使用大賽專屬製作平台製作作品 2. 繳交檔案格式: EPUB 檔案
- 3. 組別:

高中組

專業組

3. 組別:

原創組

請上傳EPUB檔案

業界人士皆可報名參加

請上傳EPUB檔案

- 1. 由各舉辦單位訂定主題
- 2. 活動對象:參加大賽之作品,均可選擇一項專 題比賽參賽
- 3. 繳交檔案格式:依大賽各類規定
- 4. 獎項:由各舉辦單位訂定獎項及獎品
- 5. 評審:由各舉辦單位自行評選
- 6. 名單公布:與大會同步發布入圍、得獎名單
- 7. 頒獎典禮:與大會同步舉行或自行舉辦

國小組

高職組

國中組

大專組

海外組

教師組





比賽期程(暫定)



各單位之專題比賽時程亦相同

比賽開始 2021/10/25

宣傳研習

2021/11月~2022/02月

交件截止

2022/03/07

初審名單公布

2022/03/24

初審時間

2022/03/8~3/18 時間:10天

網友票選

2022/03/08~3/18 時間:10天

複審時間

2022/03/24~03/30 時間:7天

得獎名單公布

於頒獎典禮現場

2022/4/22(五)







大賽活動宣傳及曝光

大

大賽宣傳媒介效益



公文

主辦學校、縣市教育局發公文至全台 4,560多 所學校宣傳 (開賽、研習營、頒獎典禮)

研習營

台灣北、中、南、東四區舉辦9~12場電子刊物製作課程

海報、DM

海報2,000張、DM 10,000張發送到各校各單位

電子報

每一屆發出近200萬封電子報發布比賽重要訊息

網站

每一年近250萬人次瀏覽

臉書

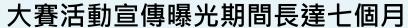
每屆250篇貼文曝光,觸及預計達100萬次曝光

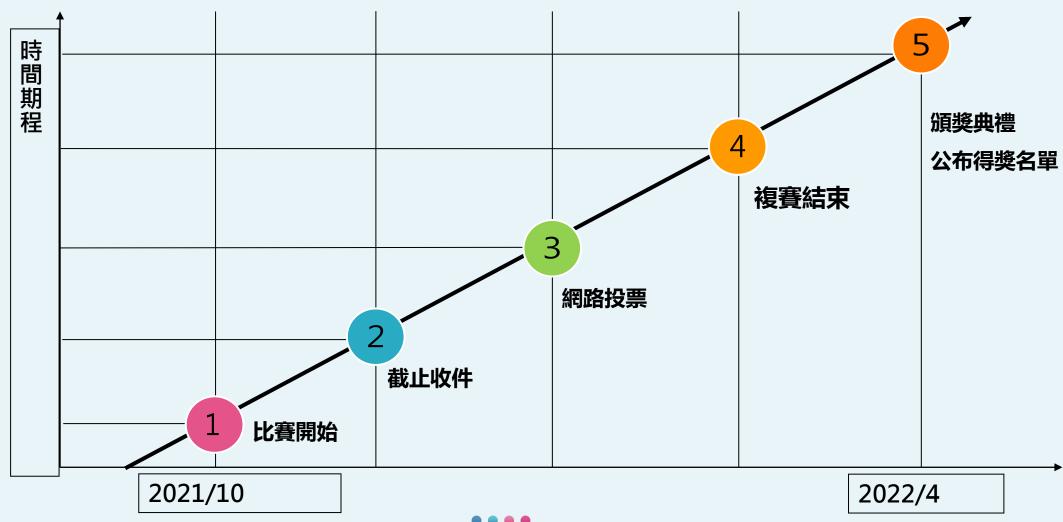
頒獎典禮

300~400位學生、家長、教師、廠商、指導單位蒞臨現場現場 現場活動攤位。為保障參與人員健康,將視疫情情況再行決定是否舉辦。

宣傳曝光





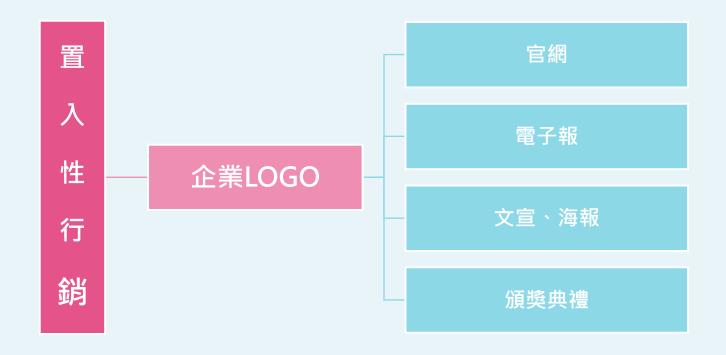




置入性行銷曝光



• GOGOFINDER官網、大賽官網和電子報露出企業的LOGO,進而加深對企業的品牌印象。







- 每屆大賽皆會舉辦研習營,向各大學校發出公文,邀請全國師生學習製作電子書。
- 可結合學校招生訊息及活動,邀請台灣各區師生參與,同時取得參加研習營的師生 名單。
- 參與研習營的老師,結束後將會核發研習時數。















大賽評審標準



評審標準



評分	比例	
內容(70%)	內容創意度	30%
	閱讀啟發性	30%
	版面適閱性	10%
多媒體使用(30%)	連結	5%
	影片	5%
	聲音	5%
	背景音樂	5%
	地圖	5%
	文字編輯	5%

• 評審單位,評選佔100% 若作品為原創,額外增加 5%。

- 網友投票部分,不計入評選標準
- 書本流量不列入評分標準中,若 是出現書本流量異常者,將取消 參賽資格

主辦單位保留變更之權力





招募方式

- 1. 協辦學校推派老師擔任
- 2. 贊助商推薦
- 3. 老師自行報名

評選流程

收件截止

初審 - 專業評審團評選

入圍作品 - 參賽總數量20%為上限

複審 - 評審團選出前六名

頒獎典禮



得獎獎項



教育類

專題類

專業類

使用電子書創作大賽專屬製作平台完成作品:

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 (包含中國、香港及其他海外地區)

專業類:接受社會人士報名

名次	獎品內容		
第一名	獎狀+現金或等值禮券10,000元+超值獎品		
第二名	獎狀+現金或等值禮券5,000元+超值獎品		
第三名	獎狀+現金或等值禮券2,000元+超值獎品		
第四名 第五名 第六名	獎狀+精美獎品。		

得獎作品經國家圖書館審核通過後,可典藏於電子書圖書館中, 典藏作品由GOGOFINDER平台匯出EPUB3格式交付館藏。



大賽宣傳媒介效益



參賽者的優秀作品會以不同組別 作分類,並長期刊登到 GOGOFINDER電子書平台

對於未來升學或是職涯發展也能 成為參賽者的寶貴經驗









招募夥伴單位



大賽辦理工作(主辦學校)



- ◆推派3位以上老師擔任大賽評審。
- ◆ 主管/圖書館館長/系所主任/教授擔任 大賽評審團團長。
- ◆ 以主辦學校及評審團團長的角色出席 頒獎典禮。
- ◆可邀請3位以上貴校人員擔任頒獎典 禮工作人員。
- ◆ 提供免費研習課程場地(電腦教室) 頒獎典禮場地(300~400人)

- ◆ 大賽宣傳,於校內各佈告欄張貼海報, 並鼓勵各校師生踴躍參加。
- ◆ <開賽、研習營、頒獎典禮>發公文至各級學校、各直轄市及縣市政府教育局 / 網路管理中心 / 各大圖書館及圖書館學會等。
- ◆ 登錄研習課程於全國教師研習網,及協助後續研習點數登錄。



大賽辦理工作(協辦學校)

協辦

工作



大賽宣傳,協助於校內各佈告欄張 貼海報,並鼓勵學校師生踴躍參加。 推派3位以上老師擔任大賽評審。

可免費提供研習課程場地(電腦教室)。

協助推廣大賽訊息至其他外校,並邀 請該校師生參與研習營及本次大賽。







歷屆活動成果



近期賽事活動花絮













近期賽事活動花絮













專題內容參考 - i遊台灣



主辦單位介紹:交通部觀光局

1. 參賽資格:分國外組及國內組

2. 評選辦法:須以臺灣各景點、小吃、活動等相關遊誌內容並加入個人旅行感

受為創作題材

3. 獎品說明:

組別	各組獎項說明	名次
國外組	獎金 8000 元+獎狀乙張	第一名
國外組	獎金 4000 元+獎狀乙張	第二名
國外組	獎金 2000 元+獎狀乙張	佳作 3 名
國內組	獎金 8000 元+獎狀乙張	第一名
國內組	獎金 4000 元+獎狀乙張	第二名
國內組	獎金 2000 元+獎狀乙張	佳作 2 名

i遊台灣









專題內容參考 -臺灣影視百大名人傳



主辦單位介紹:學者國際多媒體股份有限公司

- 1. 評選辦法:以臺灣影視文化相關人物為主, EX: 導演、製片、攝影、發行、演員、歌手、編劇..等。
- 2. 獎品說明:

4	組別	各組獎項	說明	名次
影	視文化	獎金18000元	及獎狀乙紙	第一名
影	視文化	獎金15000元》	及獎狀乙紙	第二名
影	視文化	獎金12000元	及獎狀乙紙	第三名
影	視文化	獎金10000元	及獎狀乙紙	佳作
影	視文化	獎金10000元》	及獎狀乙紙	佳作
影	視文化	獎金10000元》	及獎狀乙紙	佳作

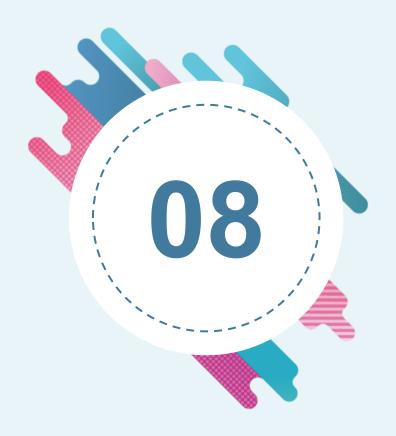
學者國際多媒體股份有限公司











賽事歷史及近年發展



近期賽事及網址



- ◆ 第十一屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽: https://11thebook.GOGOFINDER.com.tw/
- ◆ 第十屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽: https://10thebook.GOGOFINDER.com.tw/
- ◆ 第九屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽: http://9thebook.GOGOFINDER.com.tw
- ◆ 第八屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽: http://8thebook.GOGOFINDER.com.tw
- ◆ 第七屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽:http://7thebook.GOGOFINDER.com.tw
- ◆ 第六屆2015全國暨海外教育盃電子書創作大賽http://6thebook.GOGOFINDER.com.tw

近年發展經歷



- 2006 獲經濟部商業司「研發成果優於市場現狀」之評價。
- 2008 GOGOFINDER電子刊物系統2.0版更新並獲邀至
 Adobe Creative Suite 4 登峰造極之徑,發表電子書技術與應用。
- 2010 獲經濟部商業司之「評審推薦廠商」之評價。
- 2011 獲 經濟部金網獎創新獎 『金質獎』之肯定! 台銀標共同供應契約LP5-10011 !
- 2013 日本上市公司電算株式會社代理本公司伺服器產品。
- 2013 第22屆時報金犢獎Finder電子刊物設計競賽。
- 2013 榮獲IDEAS Show+ 最具潛力企業獎
- 2017 榮獲2017第三屆學習科技金質獎







協辦單位專屬賽後福利















免費試用GOGOFINDER雲平臺

GOGOFINDER租賃版30天

