

# 2021 年全民 e 化資訊運動會

## 附錄

各科目競賽規則：

### 一、輸入技能類

#### 1. 中文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參加者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 輸入正確一字，得一分。每列錯字、漏字、多打的字，倒扣 0.5 分。
- (4). 考試結束後，總正確輸入字扣除倒扣分數後與考試時間數（以分鐘為單位）的比值（即速度），即為成績。
- (5). 錯誤字數除以總字數，計算錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (6). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。
- (7). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (8). 提供中文輸入法驅動程式為：Windows 系統內含之輸入法。
- (9). 可使用其它合法中文輸入法軟體，請考生自備，不可使用詞庫輸入，並於考試前一天與考場聯絡並安裝完成。
- (10). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

#### 2. 英文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參賽者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 誤打、多打、重打、漏打或與原稿有任何不同之處，概視為錯誤一次計算（一字最多只計一次錯誤），標點和空格均視為前一字的一部份。
- (4). 罰則：每錯誤一次扣總擊數五十擊。
- (5). 成績計算： $(\text{總擊數} - \text{錯誤數} * 50) / (5 * \text{時間}) = \text{每分鐘淨打字數}$ 。
- (6). 錯誤率計算： $(\text{錯誤字數} * 5 / \text{總打擊數}) * 100\%$ 。錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (7). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。

- (8). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (9). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

## 二、視窗資訊軟體電腦應用技能類

### 1. 文書處理類 Word 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)

- (1). 採電腦測驗系統考試，
  - ◆ 2010(專業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
  - ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2A 1B)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
  - ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
- (2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 Word 文書處理系統並依據指定試題進行作答。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。
- (6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後簽名完成考試，並依指示離開考場。
- (7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 2. 電子試算表類 Excel 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)

- (1). 採電腦測驗系統考試，
  - ◆ 2010(專業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
  - ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2A 1B)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
  - ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
- (2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 Excel 電子試算表系統並依據指定試題進行作答。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。
- (6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後簽名完成考試，並依指示離開考場。
- (7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 3. 簡報類 PowerPoint 2016(企業級)、2016(專業級)、2010(專業級)

- (1). 採電腦測驗系統考試，
  - ◆ 2010(專業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
  - ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2A 1B)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
  - ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(2A 2B 1C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
- (2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 PowerPoint 簡報系統並依據指定試題進行作答。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。
- (6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後簽名完成考試，並依指示離開考場。
- (7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 三、知識能力類

#### 1. 資訊科技概論

- (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。
- (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。
- (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

#### 2. 網際網路 標準級

- (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。
- (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。
- (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 3. 電子商務 標準級

- (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。
- (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。
- (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 4. App Inventor 雲端手機程式設計(學科)

- (1). 以畫答案卡方式作答，請選手自行攜帶 2B 鉛筆及橡皮擦。
- (2). 採紙本測驗考試，每題 25 分共計 40 題題目，總計考試時間 60 分鐘，滿分 1000 分，及格標準 700 分。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 競賽時間結束後，將試題本及答案卡繳回，不得帶離考場，違規者視同作弊。
- (5). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

## 四、程式設計類

### 1. Scratch 互動程式設計：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

### 2. Scratch 動畫程式設計：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。

- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

### 3. App Inventor 雲端手機應用程式設計師(術科)：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場所提供的 APP Inventor 2 軟體進行 App 設計，編輯完成程式，並打包成 APK 程式，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 APP 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的 APK 檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名(APK)及傳送至指定位置，並依指示離開考場。