

2022 TI 盃函數繪圖競賽

2022 TI Graphic Design Competition



競賽實施辦法

壹、 目的：

依據 STEAM 的精神，並鼓勵中學同學以數學的眼睛來看世界，本活動將以電腦函數繪圖科技為輔助，結合藝術創造，進而激發學生創意為目標，最終達到推廣數學教育之目的。

貳、 辦理單位：

- (一) 主辦單位：台灣數學教育學會
- (二) 協辦單位：廣天國際有限公司
- (三) 支持單位：Texas Instruments Southeast Asia Pte Ltd.

參、 競賽活動相關內容：

- (一) 時間：即日起至民國一百一十一年九月三十日下午五點止
- (二) 競賽方式：提交參賽作品網址 < <https://forms.gle/MRxoKqQbjydMnTy06> >
- (三) 獎項：本次競賽獎項如下表所示。

	獎品與獎狀
金獎(一名)	Switch 主機電力加強版一台+ TI-Nspire CX II CAS 一台+ TI 獎狀一只+台灣數學教育學會獎狀一只
銀獎(二名)	TI-Nspire CX II CAS 一台+ TI 獎狀一只+台灣數學教育學會獎狀一只
銅獎(三名)	TI-Nspire CX II 一台+ TI 獎狀一只+台灣數學教育學會獎狀一只
佳作(五名)	TI 獎狀一只+台灣數學教育學會獎狀一只

- 實際寄出日期以台灣地區實際供貨而定，並另行通知得主；若上述獎品因市場或其他因素無法出貨，主辦單位將保留以同等價值替換獎品的權利。

- (四) 競賽規則：詳如附件一。

肆、 其他事項：

- 凡參賽的作品之圖片與文字記錄，將公告於活動網站，並可作為主辦、協辦、承辦與贊助單位以非營利之目的使用，或作為日後教學及活動上的參考。
- 所有參賽作品之著作人格權歸屬創作者，惟活動單位可運用相關創作元素於活動行銷用途，得獎確立之前參賽者可保有完整著作權益。參賽者同意得獎作品之所有智慧財產權及版權確立後，即歸由活動單位所有，並同意活動單位得單獨行使前述所有之著作財產權，所有創作人均不得異議；得獎創作人同意對活動單位不行使著作人格權，活動單位得不限地點、時間、次數、方式使用或授權第三人使用著作財產權，均不另予通知或致酬。
- 參賽者應擔保就其參賽作品享有一切著作權利，並無抄襲、剽竊之情事，作品中有利用他人著作或權利(包含文字、影像與聲音等)時，參賽者應取得該著作財產權人或權利人之同意或授權。若有作品不實、侵害他人著作權或其他權利之行為，相關法律責任與損害賠償，由參賽者自行負責，概與主辦單位無關；主辦單位得取消其參賽或得獎資格，並追回其已領取之獎金、獎座、獎狀，參賽者、得獎者均不得有異議。
- 如遇參賽者基本資料填寫不完整及聯絡資料錯誤、作品規格與參賽資格不符，或檔案無法讀取等情形時，造成主辦單位無法通知及作業，一概以棄權論。
- 參賽者保證所有填寫或提出之資料均為真實且正確，且所有註冊應為參賽者自發性行為，不可冒用或盜用任何第三人之資料，以免觸法。
- 參賽作品禁止涉及色情、暴力、毀謗、人身攻擊，禁止侵害他人隱私權或妨礙社會正當風俗及公共秩序作品或違反中華民國相關法令規定等情事，並不得以性別、種族、階級、語言、思想、宗教、黨派等為理由而出現歧視情節。
- 若有違反上述等情節者，除得獎者應自負法律責任外，主辦單位並得取消其得獎資格，並追回其已領得之獎金、獎座及獎狀。

參賽條款與規則

一、 總則

- (一) 活動名稱為『2022 TI 盃函數繪圖競賽』(以下簡稱為本競賽)，英文名稱定為「2022 TI Graphic Design Competition」。
- (二) 競賽規則僅適用於本活動進行期間，若有未盡事宜或規定，將以電子郵件通知。

二、 參賽須知：

- (一) 本競賽對象為在台灣所有在學的中學生(含國中、高中、國際或是公私立中學的學生)。
(民國 111 年 6 月前在學的 7~12 年級的學生)
- (二) 每個參賽學生只能提交 1 份參賽作品。
- (三) TI 圖形計算機的使用，其檔案提交只允許在以下四種計算機或其軟體製作：
 - i. TI-Nspire CX
 - ii. TI-Nspire CX CAS
 - iii. TI-Nspire CX II
 - iv. TI-Nspire CX II CAS
- (四) TI-Nspire CX II CAS 學生版軟體 30 天試用版與操作手冊可以於下方連結下載：
< <https://reurl.cc/bzVppM> >
- (五) 每個設計需與主題「台灣特有種動植物」相關。
- (六) 繪圖設計主要部份，應使用 TI-Nspire 科技中的「函數繪圖」APP 完成。
- (七) 繪圖設計的圖案需在“電腦頁面”，可在工具列中「檔案」-「轉換為」-「TI-nspire™ 文件-電腦頁面大小」。
- (八) 繪圖設計須使用數學函數或方程式來完成，並只允許少部份(需低於 20%)利用幾何作圖來修飾。
- (九) 每個設計中，都不允許照片或圖片匯入檔案。

三、 競賽主題：

(一) 2022 年的主題是：

台灣特有動植物

(二) 「動植物」的定義：依照生物分類學的階層，隸屬於動物界與植物界的多細胞真核生物，本次競賽排除所有人屬智人科的物種，即現代人類不屬於本次競賽的主題範圍內。

(三) 「台灣特有種動植物」的定義：是指「因歷史、生態或生理因素等原因，造成其分布僅侷限於台灣本島的地理區域，且未在其他地方中出現」的物種，即該動植物必須是收錄於「台灣物種名錄」裡的「台灣特有生物」¹中。

四、 報名與提交參加作品：

(一) 學生將以.tns 檔案格式提交，並且提交的格式為：「動植物名稱_學生名_校名.tns」。

(二) 學生將提交.tns 檔案格式(參賽作品)，提交到下方連結網址：

< <https://forms.gle/WhR4bzTbyg4kuYwj9> >

(三) 學生可通過安裝 TI-Nspire 圖形計算機的學生軟體，或是直接在 TI-Nspire 圖形計算機操作設計使用。

(四) 必須要完全透過傳送.tns 檔案來提交後，才視成為有效參賽作品。

(五) 參賽者必須獨立參加比賽，須書寫三百字以內介紹主題、創作歷程與克服的難度說明，於.tns 檔案中的 1.1 頁籤內後，再以函數繪圖出作品於.tns 檔案中的 1.2 頁籤內。

五、 評審標準：

評審分數將取決於

- 原創性(30%)(包含是否有掌握到特有物種的特殊表徵與其他原生物種的差異)

¹ 請參考「台灣物種名錄」中之「台灣特有生物」 <https://taibnet.sinica.edu.tw/chi/taibnet_endemic.php?fr=y>

- 數學或函數難度(40%)
- 藝術性(30%)。

六、 注意事項：

- (一) 其他未盡說明之事宜，以主辦單位的決定為最終決定。
- (二) 裁判的決定即為最終決定。
- (三) 主辦單位保留修改以上任何內容的權利，恕不另行通知。
- (四) 執行單位將通過學校與電子郵件通知得獎(優勝)者。
- (五) 如要獲取更多詳細資訊，請來信 support@calculator.com.tw。