

2026 CCCE
全國科藝電競大賽
《比賽辦法》
數位動畫製作



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部、運動部

主辦單位：高雄市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

線下總決賽日期：2026 年 12 月 12 日（六）至 2026 年 12 月 13 日

（日）競賽地點：高雄市鹽埕區大勇路1號「駁二藝術特區」P3倉庫

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

數位動畫整合敘事、視覺設計、角色表演、分鏡、動態、聲音與技術製程，是數位內容產業的重要核心。本競賽旨在培育高中職及大專校院學生之動畫創作、專案管理、跨域協作與公開表達能力，並鼓勵參賽者以具原創性、可辨識的人類創作判斷完成作品。

本賽項對生成式 AI 之導入，採「透明揭露、可稽核、人類創作貢獻優先」原則。生成式 AI 僅限作為前期企畫、概念設計與美術輔助，正片動態與鏡頭表演須由參賽者自行製作，嚴禁直接以 AI 生成正片鏡頭。不論是否使用生成式 AI，參賽者均得參賽，但均須對素材來源、工具使用、權利狀態及創作歷程負責，並完整揭露 AI 使用情形；評審以具原創性、可辨識的人類創作判斷為核心評量重點。

二、參賽基本資訊

（一）參賽人數

每隊 1 至 6 人；每位選手於本賽項僅得加入 1 隊。

（二）參賽對象（全國各縣市皆可報名）

高中組：高中職之在學學生，須同校組隊。

大專校院組：大專校院之學生（含研究所），須同校組隊。

（三）作品類型與範圍

1、可採 2D、3D、停格、偶動畫、動態圖像、VR 動畫、實驗動畫或混合媒材等。

2、正片中動畫表現原則上不得低於總片長 70%；實拍影像僅得作為敘事或混合媒材之一部分。

（四）重要日程

日期	賽程	備註
09月04日	線上說明會	下午2:30

09月09日	數位動畫製作說明會	下午2:30
09月04日~09月30日	線上報名	
10月07日	公告報名成功名單 「隊伍編號」分發	於「賽事官網」公告報名成功 訊息，並以電子信件寄發「隊 伍編號」及比賽相關訊息。
10月08日~10月23日	作品繳交	線上報名、動畫企畫書、動畫 預覽、聲明表（核發報名編 號）等資料。
10月24~11月01日	預賽評審期	
11月04日	入圍決賽(線下賽)公告 (官網公告，決賽結果)	前 6 強
11月23日~12月06日	決賽作品繳交	動畫正片、動畫預告影片、決 賽簡報。
12月12~13日	決賽(線下賽)2天	作品放映、簡報、評審問答及 頒獎。
12月21日~116年01月08日	獎項寄發與領取	獎狀、獎盃、獎金

三、報名須知

(一) 報名「應備文件」

為報名流程及資料上傳順暢，在填寫《線上報名表單》之前，請先齊以下資料：

1、照片：每位選手的〈半身照片〉1 張、隊伍〈合影照片〉1 張。

2、證件：高中職組、大專校院組：每位選手之〈學生證〉正反 2 面或在學證明。

3、領獎人資料：

獲頒獎金之隊伍領獎人，〈身分證〉正反 2 面、匯款帳戶〈存摺封面〉及獎項寄發地址。

4、於 2026 年 9 月 1 日未滿 18 足歲者，必繳！

即 2008 年 9 月 2 日（含）之後出生者，須下載、列印《家長同意書》並由法定監護人簽名或蓋章、掃描。

(二) 報名程序

請至賽事官網 <https://www.cccedu.org> 「報名專區」→選擇「競賽項目」

→點選「立即報名」。

1、填寫《線上報名表單》、上傳報名「應備文件」。預賽作品於10月08日~10月23日依「六、比賽辦法與繳交方式」規定另行繳交。

2、報名表中，非隸屬六都之學校，請點「其他」。

3、主辦方將於10月07日在賽事官網公告報名成功名單，並以電子郵件寄發「隊伍編號」；選手繳交作品時，檔名須寫入該編號。預賽結果將於賽事官網「最新消息」發布，即「入圍決賽公告」，並寄發《2026CCCE入圍決賽通知》電子郵件給隊伍代表人。

4、倘公告日尚未收到《2026CCCE入圍決賽通知》或有任何問題者，可向主辦方 cccedu.org@gmail.com 提出詢問。

(三) 報名注意事項：

1、參賽者應詳閱本《比賽辦法》；完成報名程序即視為同意本賽事之各

項規範，包含線上報名表單之《參賽者保證暨授權書》及未滿 18 足歲之《家長同意書》所列條款。

- 2、報名「應備文件」、《線上報名表單》及「預賽作品」填繳齊全，主辦方才受理報名。
- 3、資格不符、資料填寫/繳交不齊全、證件模糊不清者，主辦方有權不予受理或予以補正機會。參賽者如未於規定期限內完成報名繳交程序，則視同報名無效。
- 4、初賽及線上決賽之作品、企畫書、影片、片尾與檔名不得出現學校名稱、校徽、制服、選手真實姓名、指導老師姓名或其他可辨識身分之資訊。製作名單得使用化名；線下總決賽之身分揭露方式依主辦單位現場規範。
- 5、因報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
- 6、學生證未註記 115 學年度第一學期之「註冊章」者，主辦方先予以信任受理；倘之後查驗有問題或遭檢舉，經證實為“非在校生”者，即刻撤銷參賽資格，並視情況保留責任追究或行使告訴權。

四、報到、檢錄

- (一) 報到應於比賽前 1 小時，抵達比賽地點之「報到處」進行報到及檢錄；若開賽前 30 分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。
- (二) 選手應出示〈學生證〉進行檢錄。
- (三) 證件未帶者，或證件模糊無法識別者，不予受理並視同棄賽。

五、獎項內容、頒發對象

- (一) 各組獎金：冠軍12000元、亞軍5000元。
- (二) 各組獎盃：冠軍、亞軍。

(三) 各組獎狀：入圍線下總決賽之6強隊伍。

(四) 獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍及MVP外，其餘第5、6強皆為「表現優異」。

(五) 獎狀頒發，以獲獎隊伍的「每 1 位選手」為頒發對象；獎盃、獎金頒發，以獲獎的「隊伍」為頒發對象。

(六) 獲得冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」得獲頒獎狀乙幀。

(七) 獎狀由主辦城市頒發。

六、比賽辦法與繳交方式

（一）賽制：評選制

1、預賽：線上賽

參賽隊伍在完成報名後，於繳交時間內繳交「動畫企劃書」與「動畫預覽」等資料，。高中職組與大專校院組分別評選出6強；並由前6強入圍決賽。

2、決賽：

為線下賽，高中職組與大專校院組分別評選出冠軍、亞軍、季軍、殿軍；並進行頒獎。

（二）作品製作規範

1、參賽作品必須由選手自主創作。

2、不得使用簡體中文字。

3、為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：

- 腳本 | 瘋狂工作室 | 大喵
- 美術 | 棠棠、阿源、爆牛

4、本賽項不強制使用 AI。若有使用，僅限於企畫、概念設計、材質紋理等輔助用途；使用情形須據實填寫於《AI 使用聲明》。

（三）預賽作品

1、繳交作品內容

（1）「動畫企劃書」1 份：

含作品名稱、創作理念、故事大綱、角色與場景設定、視覺風格、分鏡腳本、製作時程、團隊分工、生成式 AI 使用說明與預計工具。PDF，25MB 以內。

（2）「動畫預覽」1 份：

30 - 60 秒之動畫影片、試作片段或風格測試，須足以呈現敘事節奏與動畫方式。MP4，1920×1080，300MB 以內。

（3）「AI 使用聲明」1 份：

揭露是否使用生成式 AI；如有使用，列明工具、模型／版本、用途與範圍。

（4）「素材權利清冊」1 份：

列出字型、音樂、音效、圖像、模型、動作、外掛與其他非自製素材之來源及授權。

2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日程」

3、繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

動畫企劃書	檔名	報名城市-數位動畫製作[隊伍編號]-動畫企劃書
	副檔名	. pdf
	格式	直式、橫列
	字型	標楷體

	字體大小	標題：16、大綱：14、內文：12
	大綱	一、作品名稱 二、創作理念 三、故事大綱 四、角色與場景設定、視覺風格 五、分鏡腳本 六、製作時程、團隊分工 七、生成式 AI 使用說明與預計工具

- (1) 檔名範例：(01 為「隊伍編號」，已於報名通知函中告知)

高雄市-數位動畫製作01-動畫企劃書.pdf

高雄市-數位動畫製作01-動畫預覽.mp4

高雄市-數位動畫製作01-AI使用聲明.pdf

高雄市-數位動畫製作01-素材權利清冊.pdf

- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(四) 決賽

本賽程僅針對 2026年11月04日 (三) 於官網公告之6強隊伍實行之！

1、繳交作品內容：

- (1) 「動畫正片」1 份：

2-5 分鐘，片尾字幕另計但不得超過 30 秒。MP4

(H.264/H.265)，1920×1080 以上，24 至 60 fps，立體聲 48kHz，1GB 以內。

- (2) 「動畫預告影片」1 份：

30-60 秒之動畫預告影片。MP4，1920×1080，300MB 以內。

- (3) 「決賽簡報」1 份：

介紹動畫作品之簡報，內容應包含作品名稱、創作理念、故事內容、角色設定、場景設定、製作流程、使用軟體或技術、作品特色及團隊分工等，請自行增列與刪減。

簡報格式以 PPT、PPTX 或 PDF 檔案繳交，頁數以 10 - 20 頁為原則。

2、日期及繳交時間

- (1) 本賽程於12月12日~12月13日線下進行，參賽隊伍可於12月12日報到並逕行「行銷策展」之布置。
- (2) 評審程序：於決賽期間進行（確切日期與時間由主辦方另行公告），由參賽隊伍依序做「決賽簡報、動畫預告影片放映」之報告，然後進行「評審QA」。
- (3) 決賽簡報：每隊 5 分鐘。
- (4) 動畫預告影片放映：播放動畫預告影片。
- (5) 評審問答：每隊 6 - 8 分鐘；至少 2 名選手出席，原則上全隊到齊。
- (6) 本賽程將同時進行「直播」，全程公開及錄製。

3、繳交方式

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

本表為 2026 年 11 月 04 日（三）於官網公告的6強隊伍才須製作及繳交！		
現場簡報	檔名	報名城市-數位動畫製作[隊伍編號]-決賽簡報
	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
	檔案大小	10MB 以內
策展佈置	展位布置	長、寬、高尺寸由主辦方另行公告

- (1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

高雄市-數位動畫製作01-動畫正片.mp4

高雄市-數位動畫製作01-動畫預告影片.mp4

高雄市-數位動畫製作01-決賽簡報.ppt

- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

七、生成式 AI 使用規範

（一）名詞定義

- 1、本辦法所稱「生成式 AI」，係指可依提示詞、參考素材或其他輸入，自動生成或實質改寫文字、圖像、影像、動畫、聲音、音樂、配音、3D 模型、動作、程式碼或其他內容之模型或服務。一般演算法、自動化與非生成式智慧功能，不當然視為生成式 AI，但仍應依實際用途揭露。
- 2、所稱「實質改寫」，指生成式 AI 對既有內容之變更已達改變其主要表達、構圖、旋律或結構之程度；僅細部調整（如校色、降噪、字句潤飾、壓縮編碼）不在此限。

（二）揭露義務

- 1、不論是否使用生成式 AI，所有隊伍均須於 AI 使用聲明表據實揭露。未使用者勾選「未使用」並簽署聲明即可，免填工具明細。
- 2、一旦生成式 AI 之產出（含實質改寫）納入任一最終內容，即應於聲明表載明工具、模型／版本、用途與階段、產出納入位置及人類修改與整合方式。
- 3、將生成式 AI 用於與最終內容無關之研究、查詢、翻譯或發想者，其使用情形仍應於聲明表載明。
- 4、使用內含生成式 AI 功能之軟體者，須於聲明表註記軟體名稱及實際使用之功能；未啟用該功能者亦應註記。

（三）人類創作貢獻

- 1、凡將生成式 AI 用於發想、腳本、概念圖、素材、動態、聲音或其他製程者，團隊均須對最終作品進行可辨識、可驗證且具創意的選擇、修改、編排、整合與導演控制。
- 2、僅以單次提示或一鍵生成輸出，且無法證明實質人類創作貢獻者，不符合本競賽「選手自主創作」之要求。
- 3、評審以人類創作貢獻為核心評量重點；生成式 AI 之使用須具必要性，並能說明其在製程中之角色。

（四）禁止事項

- 1、嚴禁使用文字生成影片（Text-to-Video）、圖生影片（Image-to-Video）等工具直接輸出正片鏡頭；違者取消參賽資格。
- 2、不得將無權使用之作品、個資、未公開資料或受保護內容輸入模型。

3、不得未經授權模仿特定自然人之聲音、肖像、表演或數位替身。

4、不得以特定在世創作者姓名或其可辨識風格為主要仿作指令，產出足以造成誤認或不當攀附之內容。

（五）查核與補正

1、主辦單位得要求提供原始工程、分鏡、草圖、分層檔、版本紀錄、原始錄音、提示詞、模型／版本、生成前後對照及授權證明。

2、參賽隊伍應自收到通知起 3 個工作日內說明或補件；未回覆、資料不實或刻意隱匿者，得取消資格及追回獎項。

3、AI 偵測器僅為輔助證據；不得以單一偵測結果作為取消資格之唯一依據。

八、評分標準

(一) 預賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
預賽	動畫企畫書 動畫預覽 AI 使用聲明 素材權利清冊	主題與敘事	題旨、故事結構、角色動機、情感與訊息傳達。	25%	25%
		視覺開發	角色、場景、色彩、風格一致性與美術可辨識性。	20%	20%
		動畫語言	分鏡、構圖、鏡頭、節奏、動態與表演規劃。	20%	20%
		原創與創新	概念獨特性、形式實驗、媒材整合及避免套版。	20%	20%
		可行性與治理	製作時程、分工、技術可行性、素材權利與 AI 揭露。	15%	15%

(二) 決賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
決賽	動畫正片 現場簡報	完成作品	依決賽作品評分指標綜合評定。	80%	80%
		簡報與問答	表達、專業理解、問題回應、團隊協作與反思。	20%	20%

九、 注意事項

- (一) 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。
- (二) 作品以繁體中文為原則；因劇情、角色或藝術表現需要使用其他語言者，應提供繁體中文字幕。
- (三) 作品若有運用 AI 輔助創作，須符合本辦法第七條規範；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權。使用 AI 輔助亦須避免生成侵權之圖像、聲音或影像內容。
- (四) 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。
- (五) 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。
- (六) 參賽隊伍須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。線下總決賽僅提供展位之牆面、桌子、椅子等，確切內容由主辦方另行公告。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。