**關於競賽**

**緣起**

教育部於2001年正式頒佈創造力教育白皮書 ( White Paper on Creative Education)並於2004年2月13日到15日推出持續三天的「第一屆創造力教育博覽會」，向全國宣傳創意的概念和創造力教育的資源。當時負責博覽會宣傳與執行的中山大學陳以亨教授，為了打響創造力教育博覽會的名聲，而有了連續比三天「鐵人賽」的構想。

當時教育部顧問室邀請台大土木系劉格非教授接下此任務，經過第一次原則性的討論，決定將比賽命名為「智慧鐵人創意競賽」，以彰顯智慧、體力與創意3要素，並把整個活動的架構和組織，交給劉格非教授設計。自此，第一屆智慧鐵人創意競賽4個月嘗試與摸索的冒險之路於焉展開。

第1屆比賽獲得高中生與學校的廣大迴響後，教育部決定於同年8月舉辦第2屆比賽，往後每年辦理1屆。2005年(第3屆)辦理第1屆國際邀請賽，台灣高中職學生的創造力正式邁向國際舞台。2007年第5屆暨第3屆國際邀請賽，高中與高職首次分組頒獎，參賽國也橫跨歐亞洲，各國爭相在該國內舉辦初賽選拔選手；同時高中校園也有了智慧鐵人創意競賽研習社團，網路上也有智慧鐵人創意競賽家族與許多的討論區成立。

智慧鐵人創意競賽從第1屆600餘人參賽，成長為超過萬人的國際型競賽，創意思考透過比賽，似乎已有了紮根的成效。

**競賽介紹**

「智慧鐵人創意競賽」就像一場真人冒險遊戲。參賽者必須集結不同專長的隊友組隊，破解每道不同領域的關卡，更必須挑戰、製作前所未見的作品，舉凡日常所觸及的人文、科技、體育、實作或生活中的勞務等知識與技能，都是競賽的考驗項目。

競賽的賽程共分初賽、複賽、決賽。

當你一路殺敵斬將來到決賽，迎接你的將是最艱鉅的任務！

決賽為連續72小時不間斷競賽，在這72小時中，共有27道關卡以及「主軸任務」迎接著隊伍的到來！

關卡平均分為自然、人文、體其3大類，隊伍必須妥善規劃時間、了解隊伍戰力及各隊員的長處，發揮團隊默契去破解關卡，而這所有的努力都是為了最終目標—主軸任務！

「主軸任務」才是真正決勝負的關鍵！

面對「主軸任務」的考驗，你與同伴必須完成一項從未見過的作品，而這一切一切—卻必須從零開始！

藉由闖關所獲得的虛擬幣，到遊戲所架設的商店中購買實品材料，經過設計、動手製作以及不斷的修改、測試到完成。在這過程中，你將體會從無到有的滿足感。而親手嘗試、設計，將腦中的點子化為實體作品的你，將驚訝於自己原來也擁有這麼多的巧思與妙計，而平日所學竟是如此實用而有趣！更不用說那些與同伴們一起努力、歡笑、共同解決困境的種種經歷，更是彌足珍貴。

愛玩遊戲的你，一定要來！因為這場真人實境的冒險保證讓你大呼驚奇；不玩遊戲的你更是要來體驗，在這裡你將驚艷自己潛藏的創意！快來寫下一段屬於自己青春熱血的冒險故事吧！在這裡，還能跟各國代表隊一較高下，更不用說還有教育部的獎狀及優渥的獎學金在等著你呢！

**競賽理念**

**競賽內容**

智慧鐵人創意競賽**強調人文與科技並重，創造力與實作能力齊步**，將多元知識融合，經過冒險情境的塑造，讓學生在競賽中挑戰自我、創新學習，而闖關及主軸任務的製作更訓練參賽者領導統馭、時效管理以及情緒控制等學校無法學習的能力。

**參賽者自我體會**

臺灣教育，在升學競爭下，側重於考試訓練，卻疏忽實作能力的養成與情緒管理。近年新興議題如翻轉教室、趣味教學、未來力，以及最新強調的團隊力，都是智慧鐵人創意競賽從13年來就重視的教育重點。

智慧鐵人創意競賽強調人文與科技並重，創造力與實踐齊步，結合多元知識與學科，打造新奇、有趣的關卡。透過冒險情境的塑造，學生在競賽中活用所學、挑戰自我並學習創新，藉由闖關活動與主軸製作，更訓練學子們領導統馭、時效管理與團隊合作等學校中難以傳授的重要能力。

**培養成功者的特質**

台灣是個缺少天然資源的地方，30年後，臺灣想依舊在世界的舞台上閃耀，絕不可能靠現在的產業，而必須靠現在的學生成長後所創造出來的產業。但要創造一個產業，有許多必要的條件，那麼哪些條件是未來人才所需要的呢？

體力，尤其是耐力。很多事只要能抵達終點就會是贏家，再聰明的人，未能抵達最後一步，還是輸家。

膽識與創造力，沒有膽識與創造力，就不敢嘗試，也無法創造新東西。

活用知識，在嘗試過程中，必須要能活用所學，因為新的事物往往無法以舊思維去操作、思考，如果無法活用知識，就無法操作新事物。

最後，也是最重要的，是團隊。一個成功的商品，不管是科技產品或藝文作品，沒有包裝、行銷、量產、財務與行整管理團隊，絕對無法創造新的企業，因此懂得團隊合作、擁有領導統御能力的人，才有可能是未來的贏家。

智慧鐵人創意競賽就是把以上說的體力、膽識、智慧與團隊等要素，以有趣的遊戲競賽方式，讓學生邊學邊玩，進而改造自我。

**大事紀**

http://ironman.creativity.edu.tw/13th/html/2/2.html

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 時間 | 屆 | 參與國家 | 大事紀 |
| 2004年2月 | 第一屆 |  |  |
| 2004年7月 | 第二屆 |  |  |
| 2005年 | 第三屆  第一屆國際邀請賽 |  |  |
| 2006年 | 第四屆  第二屆國際邀請賽 |  |  |
| 2007年 | 第五屆  第三屆國際邀請賽 |  |  |
| 2008年 | 第六屆  第四屆國際邀請賽 |  |  |
| 2009年 | 第七屆  第五屆國際邀請賽 |  |  |
| 2010年 | 第八屆  第六屆國際邀請賽 |  |  |
| 2011年 | 第九屆  第七屆國際邀請賽 |  |  |
| 2012年 | 第十屆  第八屆國際邀請賽 |  |  |
| 2013年 | 第十一屆  第九屆國際邀請賽 |  |  |
| 2014年 | 第十二屆  第十屆國際邀請賽 |  |  |
| 2015年 | 第十三屆  第十一屆國際邀請賽 | 台灣 日本 德國 新加坡 香港 韓國 尼泊爾 |  |

**工作團隊**

尚未公布

**出題委員**

尚未公布

**協辦單位**

尚未公布

**贊助單位**

尚未公布

**競賽資訊**

**組隊辦法**

**參賽資格**

全國在學高級中等學校學生組隊參加，一隊最少4人最多6人。

**報名時間**

第一梯次：2015年12月X日12:00至2016年X月X日17:00止。

(截止時間前報名成功,即可馬上選場地 )  
補件截止時間為2月X日17:00止，補件後選場：2月X日8:00至X月X日20:00  
  
第二梯次：2016年X月X日12:00至X月X日止17:00止。

(截止時間前報名成功,即可馬上選場地 )  
補件截止時間為5月X日17:00止，補件後選場：5月X日8:00至X日12:00

**參賽組別**

分為**一般組**與**技職組**。

分組組別以隊員過半數為依歸，如人數各半，該隊可自由選擇。

一般組：普通高中與綜合高中的普通組學生。   
技職組：技術型高級中等學校、綜合型高中的技職組，還有單科型高中(舊制高職與五專一至三年級))

**分區**

參賽隊伍請依學校所在地為參賽地區，不得越區報名。如人數相同，則可跨區。  
北區: 基隆、台北、桃園、新竹。   
中區: 苗栗、台中、彰化、南投、雲林。   
南區: 嘉義、台南、高雄、屏東。   
東部與離島地區: 宜蘭、花蓮、台東、馬祖、澎湖、金門。

**初賽**

尚未公布

**複賽**

尚未公布

**決賽**

尚未公布

**大會獎項**

**獎金**

**國內賽**  
冠 軍：國內一般組、技職組各1名，獎金 15萬元。  
亞 軍：國內一般組、技職組各1名，獎金 8萬元。  
季 軍：國內一般組、技職組各1名，獎金 5萬元。  
  
**國際賽**

(一般組與技職組的前3名自動進入國際賽(英語)。放棄國際賽隊伍，由達到最低分數之該組隊伍按成績遞補，若該組沒有隊伍能遞補，則由其他組按成績遞補)。  
冠 軍 ： 1名，獎金 15萬元。  
亞 軍 ： 1名，獎金 8萬元。  
季 軍 ： 1名，獎金 5萬元。  
  
**不分組競賽**

闖關王：共計一隊，獎金 8萬元。  
未獲以上獎項，參加決賽之國內隊伍：獎金 1萬元。  
創意隊呼：共計一隊，獎金 1萬元。

**~~~~國內隊伍獎學金最高可得39萬~~~~**

**獎狀**

1. 參加複賽、決賽隊伍可獲得教育部獎狀。  
2. 初賽成績達前5%，但未參加複賽者，可獲得執行單位臺灣大學頒發獎狀。

**參賽證明**

凡參加初賽隊員均可獲得參賽證明。

**技專院校加分**

獲得決賽前3名學生，申請二技、四技二專技優甄審入學可另採計甄審實得總分20%的優待加分比例。

**指導老師獎狀**

參加複賽隊伍的指導老師可獲得教育部獎狀。  
備註：所有獎狀統一於決賽結束製作，約11月寄至各隊員報名時的所屬學校。

**複賽企業獎**

尚未公布

**決賽企業獎**

尚未公布

**第一梯初賽晉級名單**

尚未公布

**第二梯初賽晉級名單**

尚未公布

**複賽晉級名單**

尚未公布

**競賽規則**

**初賽時程**

尚未公布

**初賽規則**

**形式**

比賽一天(9:00~18:00)，題目包含人文藝術、自然科學，體能技巧與團隊合作，能有效率整合、活用全隊不同專長的隊伍，就有較高機會晉級。

**題目**

題型分為實作、文本與體其，共3-4關，同一天不同場地題目相同，全國同步競賽，不同天則題目不同。

**記分方式**

1.

每一關100分，為防止題目難易度不公平，最後得分按比例調整，使不同專長的題目在競賽中所占份量盡量相同。(舉例說明：若某題全國最高得分為80，則全國所有隊伍得分都乘(10/8)；若全國最高得分為120，則全國隊伍得分都乘以(10/12，如最高為100分，則不調整。)

2.

初賽總分最高者勝出；如遇同分，則比較未使用魔法牌的總分但調分過的總分，若仍然相同以同分並列。

3.

魔法牌：每隊１張，任選一題使用，該題得分(為第1點調整後的分數)加倍。魔法牌須於每題開賽5分鐘內使用。

4.

每一隊可以就當日題目，根據自己隊伍特性，將每一題占總分比例微調10%以內，但是所有題目調整比例相加必須為零，例如當日有三題，隊伍可以把第一題 微調+10%，然後第二第三題都微調-5%，調分必須填寫調分單，並於最後一題製作時間結束前交給天使，沒在規定時間內交給天使，或者總調整比例相加不為零，視為沒有調整。

舉例   
某隊把魔法牌用在第一題  
第一題該隊得分為80,全國最高分為125,而該隊第一題自己微調要+10%  
因此該隊全國調整後得分為 80/125 \* 100= 64  
該題打魔法牌,因此該隊又得到64分,可是該隊微調+10%  
因此64\*(1+10%)=70.4  
該隊這題得到 70.4 (題目微調分數)+64(魔法牌加分) =134.4 分

**初賽錄取方式**

初賽共錄取60隊晉級複賽，每一梯每一場次取10隊。這10個名額按照以下所列原則分到北、中、南、東部離島四區的一般組與技職組隊伍。

1.

按比例將10個名額分給全國實際報到的一般組與技職組隊伍數，但一般組與技職組每場次各保障2隊。

2.

一般組/技職組各區晉級名額，按該區該組實際報到隊伍數占全國該組實際報到隊數，依比例分配第1點所得名額。

3.

各區均保障一個名額，若該區隊伍數不足一個名額，則由該區所有隊伍中總分最高的隊伍取得該保障名額。

4.

分配名額時，如有小數一率捨去，若有餘額，則作為外卡名額。以不分區方式，由全國該組總成績最高隊伍取得外卡資格獲得晉級。

5.

比賽後第三天(週三)早上10時以前將於官網公佈晉級與候補名單，成績不公開。請各隊登入隊伍帳號、密碼查每關成績。

**初賽注意事項**

1.

為強調團隊精神，全隊若有一人未於9:00前完成報到手續，將取消全隊參賽資格。如隊員因故無法參賽，請出示家長請假證明書。

2.

參賽每位隊員都必須攜帶有相片證件，報到時會核對參賽者身分。請出示有相片之證件(如身分證、駕照、健保卡)，若檢核結果隊員非本人，則取消該隊參賽資格。

3.

競賽期間至少要有四位隊員參賽，未達四人，則取消參賽資格。請假的隊員不可再回場中參賽。未報到成功隊伍，恕不退還報名費與便當費。若原本有訂便當隊伍，可指定轉送其他隊伍或中午回賽場領取。

4.

報到時，天使會發繳費證明、關卡資訊、魔法牌和比賽用品(視題目需求)，參賽證明於最後一關發。清點確認後，不論任何原因將不再補發。

5.

競賽所需材料由大會提供，不可以使用個人攜帶物品，違者該題零分。

6.

比賽期間不可與他隊討論，也不可對外聯絡且須關手機，違者該題零分。

7.

非參賽者禁止於賽場內觀戰。請詢問場地工作人員休息區在哪。

8.

晉級複賽隊伍，若因故不能參加，需於2015年6月X日17:00前通知大會，並繳交棄賽聲明書以便候補隊伍遞補。未通知大會，又不報到之隊伍，獎金、獎狀與獎項都取消。

**初賽重要提示**

1.

比賽內容完全按照所發題目文本解釋，請每隊詳細閱讀。由於創意比賽本質沒有標準答案，隊員問裁判問題時，裁判不一定會給答案。

2.

有時間折減題目，如花太久時間，即使全對，分數也會很低，請在答題效率與答題正確度兩方面做取捨。

3.

為了能給予參賽者一個完全創意的環境，競賽最高原則是題目沒有說不可以的，只要不是破壞行為，就都可以。

**複賽時程**

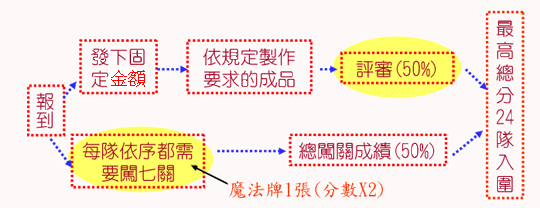
尚未公布

**複賽辦法**

1. 比賽連續進行24小時，隊伍需完成闖關與主軸任務。  
2. 賽前一週,會於官網公布複賽主軸題目提示。  
3. 主軸任務(50%)：每隊以相同經費製作出競賽指定任務，最後成果由評審團評分，滿分100分。

4. 複賽關卡(50%)：

(1) 共6關，為一冒險故事，闖關時所有隊員必須一起行動，每道關卡皆為必闖關。  
(2) 每隊依抽籤順序闖關，闖關一旦開始，就必須從第一關闖到最後一關結束，總闖關時間約4小時。  
(3) 每關100 分，每一關分數以成績最高隊伍為100分來按相同比例調整。  
(4) 每隊1張魔法牌，可任選一關使用，將該關調整後的得分加倍，但須於開始闖關前使用。  
(5) 調整後6關總分(加上魔法牌)除7，就是隊伍闖關成績。



5.

主軸任務成績由評審委員評分平均而得,但是會按比例把分數差距拉大到與關卡成績差距相同，然後主軸任務與關卡成績相加，最高24隊晉級決賽。若第24個名額總分相同，則以主軸任務成績高者優先；若主軸成績再相同，則增額錄取進入決賽。一般組與技職組隊伍各保障六隊進入決賽。

6.

比賽期間，競賽材料(關卡、主軸)皆由大會提供，如使用自己帶的材料，該關卡或作品零分。

7.

比賽期間嚴禁與其他隊伍討論或對外聯繫，違者主軸任務零分。

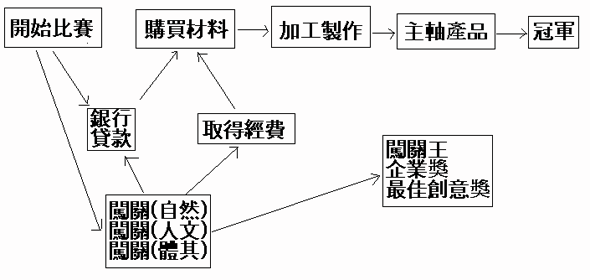
8.

晉級決賽隊伍，若因故不能參加，需於2016年X月X日 17:00前通知大會，並繳交棄賽聲明書以便候補隊伍遞補。未通知大會，又不報到的伍，所有獎金、獎狀與獎項都取消。

**決賽時程**

尚未公布

**決賽辦法**



1.

比賽連續進行72小時(X月X日至X日)，隊伍需在這段時間闖關並完成主軸任務。

2.

主軸任務：每隊製作出競賽指定任務，最後成果由評審團評分，滿分100分。冠亞季軍都只看此部分成績。賽前一週會有決賽主軸任務的提示公布於官網。

3.

一般組與技職組的前三名將晉級國際組競賽，但需以英文為語言。放棄國際賽隊伍，由該組隊伍依照成績遞補。替補隊伍的主軸成績若低於75分，則不分組由主軸分數決定替補隊伍。

4.

關卡成績：共有27道關卡，分自然、人文、體其三類，必須三類均衡闖關。進階關卡每關都有企業贊助獎，給予該關得分最高隊伍。

5.

每隊2張魔法牌，可以使用於關卡，將得分加倍(須於開始闖關前使用)，或要求大會購買一樣不在虛擬商店中的物品(金額上限新台幣500)。

6.

每隊1張王牌，可以選1個關卡或謎題使用，打王牌，無條件過關。

7.

闖關王為所有關卡成績累積最高的隊伍。魔法牌、王牌都算(未用的魔法牌、王牌賣給大會也算)，但主軸成績若低75分就無法競爭闖關王。

8.

其他細節規定請看說明會PPT檔。