

2026 CCCE
全國科藝電競大賽
《比賽辦法》
AI遊戲設計



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：<https://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

隨生成式人工智慧（Generative AI）技術進入爆發式成長期，數位內容創作的實踐路徑正迎來深度的變革。生成式 AI 的應用範疇已超越單一素材的生成，進一步演變為推動遊戲開發流程、機制設計與美術概念模擬的核心引擎。本次競賽以「AI 創新應用」為核心，聚焦於「遊戲設計」本質的探索，設計出創新、有趣的遊戲內容。本賽事採「預賽重創意、決賽重實作」之分層演進：預賽階段著重創意與企劃，鼓勵發揮想像力並透過AI模擬呈現(圖片、影片、音樂等等)；決賽階段則須將創意落實為可實際遊玩之遊戲作品。

本屆「AI遊戲設計」旨在打破傳統遊戲開發中程式碼編寫與軟體底層技術的壁壘，鼓勵參賽團隊突破常規、釋放極致的想像力，設計出具備高度趣味性與獨創性的遊戲玩法與世界觀。

透過本屆賽事的實踐，期許能引導青年創作者深刻體驗「與 AI 協同創作」的系統化過程，在科技與人文藝術的交匯點上提升跨領域整合能力、美學判斷力與團隊協調精神，進而為未來的數位創意與遊戲產業培育出具備前瞻視野的協作型設計人才。

二、參賽基本資訊

（一）參賽人數

2~6員/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) 重要日程

日期	賽程	備註
09月04日	線上說明會	下午14:30
09月09日	AI遊戲設計說明會	下午14:30
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	遊戲企劃書、雛型或示意影 片、AI使用聲明、素材權利清 冊等。
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	決賽簡報、遊戲遊玩檔或執行 檔
12月12~13日	決賽(線下賽)2天	作品放映、簡報、工程驗證、 評審問答及頒獎。
12月21日~2027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，請先備齊以下資料：

- 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。
- 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》並上傳報名「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、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！
- 5、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；季軍、殿軍不另頒獎金。
- (二) 各組獎盃：冠軍、亞軍；季軍、殿軍不另頒獎盃，僅頒獎狀。
- (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) 獎狀由主辦單位頒發。

六、比賽辦法與繳交方式

(一) 賽制：評選制

1、預賽：線上賽（書審）。

參賽隊伍在完成報名後需繳交「遊戲企劃書」，並附上「雛型或示意影片」檔案。高中職組與大專校院組分別評選出6強；並由前6強入圍線下總決賽。

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、作品須有運用到 AI 進行輔助創作，AI的選擇和應用範圍不限；例如 Claude Code、Codex、Antigravity、ComfyUI、UnityMCP、ChatGPT等或其他，可解決問題、協助完成任務的皆可。

(三) 預賽作品

1、繳交作品內容

(1) 「遊戲企劃書」1 份：

遊戲企劃書5頁以內（不含附件）；內容須說明遊戲玩法類型、風格主題、AI 技術應用（如 AI 生成的圖片、影片、音樂，或 NPC 與 Boss 的行為設計等）、創新亮點（突出遊戲的創新性及吸引玩家的特色），並展示遊戲概念原型畫面或功能示意，簡述開發計劃與團隊分工。

(2) 「雛型或示意影片」1 份：

長度30秒到1分鐘的遊戲介紹影片，可幫助評審快速了解遊戲。內容建議但不限於(遊戲核心亮點介紹、實機畫面或動態概念展示，須具體呈現企劃書中所提及的 AI 互動特色或美術視覺，並具備吸睛的剪輯節奏)，MP4，1920×1080，300MB 以內。

(3) 「AI 使用聲明」1 份：

本賽事作品須運用AI輔助創作；應列明所使用之工具、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（三）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

遊戲企劃書	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-預賽企劃書
	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、遊戲概述 二、目標受眾與市場分析 三、世界觀設定與遊戲美術 四、核心玩法與遊戲機制 五、遊戲系統與數值架構

- (1) 檔名範例：(01 為「隊伍編號」，已於報名通知函中告知；「報名城市」為隊伍就讀學校所在之縣市)

高雄市-遊戲設計01-預賽企劃書.pdf

高雄市-遊戲設計01-雛型或示意影片.mp4

高雄市-遊戲設計01-AI 使用聲明.pdf

高雄市-遊戲設計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) 「決賽簡報」1 份：

介紹遊戲作品之簡報，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。簡報格式以 PPT、PPTX 或 PDF 檔案繳交，頁數以 10－20 頁為原則。

(2) 「遊戲遊玩檔或執行檔」1 份：

提供可供評審實際操作之完整遊戲作品，應具備可正常執行及遊玩之功能。作品得以遊戲執行檔、可執行專案、網頁遊戲或其他可供評審操作之形式繳交，並應提供完整之遊戲操作說明及必要之執行環境、安裝方式或操作連結。

如作品需使用特定軟體、硬體、瀏覽器、帳號或其他特殊環境始能執行，參賽隊伍應於繳交時一併提供相關說明及必要資料，以確保評審能順利操作遊戲。

(3) 「行銷策展」：

布置指定尺寸之展櫃作為行銷策展（長、寬、高尺寸由主辦方另行公告）。展示部分須搭配遊戲主題風格，並提供至少一張A0海報做為主視覺。

建議多加思考呈現之創意、環保及低成本布展材質。並可增加週邊商品設計，展位空間建議保留團隊現場作業的位置，以利評審現場觀察團隊作業過程（列入「簡報與問答」項目之評分參考）。

2、日期及繳交時間

- (1) 本賽程於12月12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「現場簡報、遊戲展示及策展構思」之報告，然後進行「評審QA」。
- (3) 簡報報告與遊戲成果展示時長為 **5 分鐘**，報告人數不限。
- (4) 評審 QA 及講評為 6~8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。
- (5) 本賽程將同時進行「直播」，全程公開及錄製。兩日詳細議程（含作品放映、工程驗證、頒獎等時程）由主辦方於賽前公告。

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-遊戲設計[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-遊戲設計01-決賽簡報.ppt

高雄市-遊戲設計01-遊戲遊玩檔或執行檔（副檔名依實際檔案格式）

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、 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	遊戲企劃書及雛型或示意影片	完整性	企劃完整、雛型或影片可具體展示遊戲概念	25%	25%
		藝術性	遊戲美術風格	10%	10%
		遊戲性	玩法特色, 趣味性	35%	35%
		創新性	玩法設計的創意	10%	10%
		AI應用程度	使用AI輔助遊戲設計與開發之程度	20%	20%

(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	1. 策展佈置 2. 現場簡報	完成作品	依遊戲完整度評定。	70%	70%
		行銷推廣	現場布置(創意, 環保, 經濟性) 行銷周邊	15%	15%
		簡報與問答	表達、專業理解、問題回應、團隊協作與反思。	15%	15%

八、 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) 作品須有運用到 AI 進行輔助創作，AI 的選擇和應用範圍不限；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 輔助也須避免生成侵權之圖像或聲音內容！
- (三) 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。
- (四) 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」。
- (五) 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。
- (六) 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。