

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

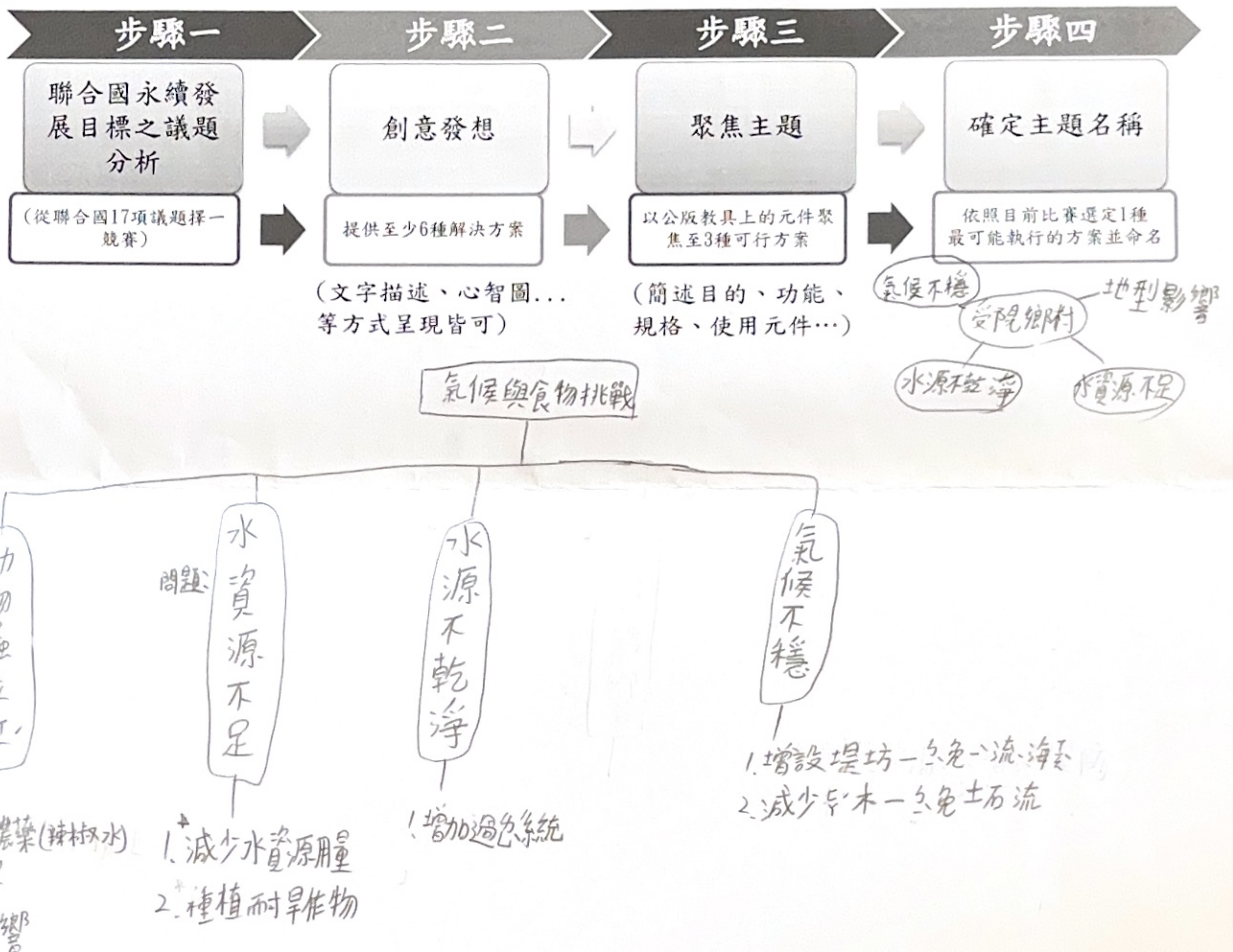
☑中學組 □國小組 隊名：華中火星探險隊 組員姓名(年級)：羅云妤 朱晨睿

◆ 創意發想歷程(40分)

(呈現從競賽議題的大方向中發想出關聯的數個主題進行分析、討論，逐步聚焦情境主題後，確定主題內容的歷程。)

(例如從環境議題中創意發想出雨量變化對生活的影響、空氣污染、垃圾處理、噪音問題……等主題進行探討分析，最後聚焦確定其中一項主題為主軸，進行後續的任務。)

(呈現方式不限，以文字、圖形、表格……等均可。)



若空間不夠填寫，請翻至背面繼續作答

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

◆ 情境分析歷程(20 分)

(依據擬定主題所進行的情境分析歷程，主要呈現出任務(功能)的描述與分析、具有邏輯性的情境流程圖、教具板(或 scratch)上選用元件的實現方式等)

(呈現方式不限，以文字、圖形、表格……等均可。)

種植有關

情境1:

昆蟲、動物侵 — 用比較天然的方式驅離 —

1. 使用有機農藥(辣椒水)

2. 發出聲音 — 使動物因為聲音感到不適而不再前往

辣椒水為作物，對昆蟲動物本身不具太大傷害

情境2:

水資源不足 — 減少水資源用量 —

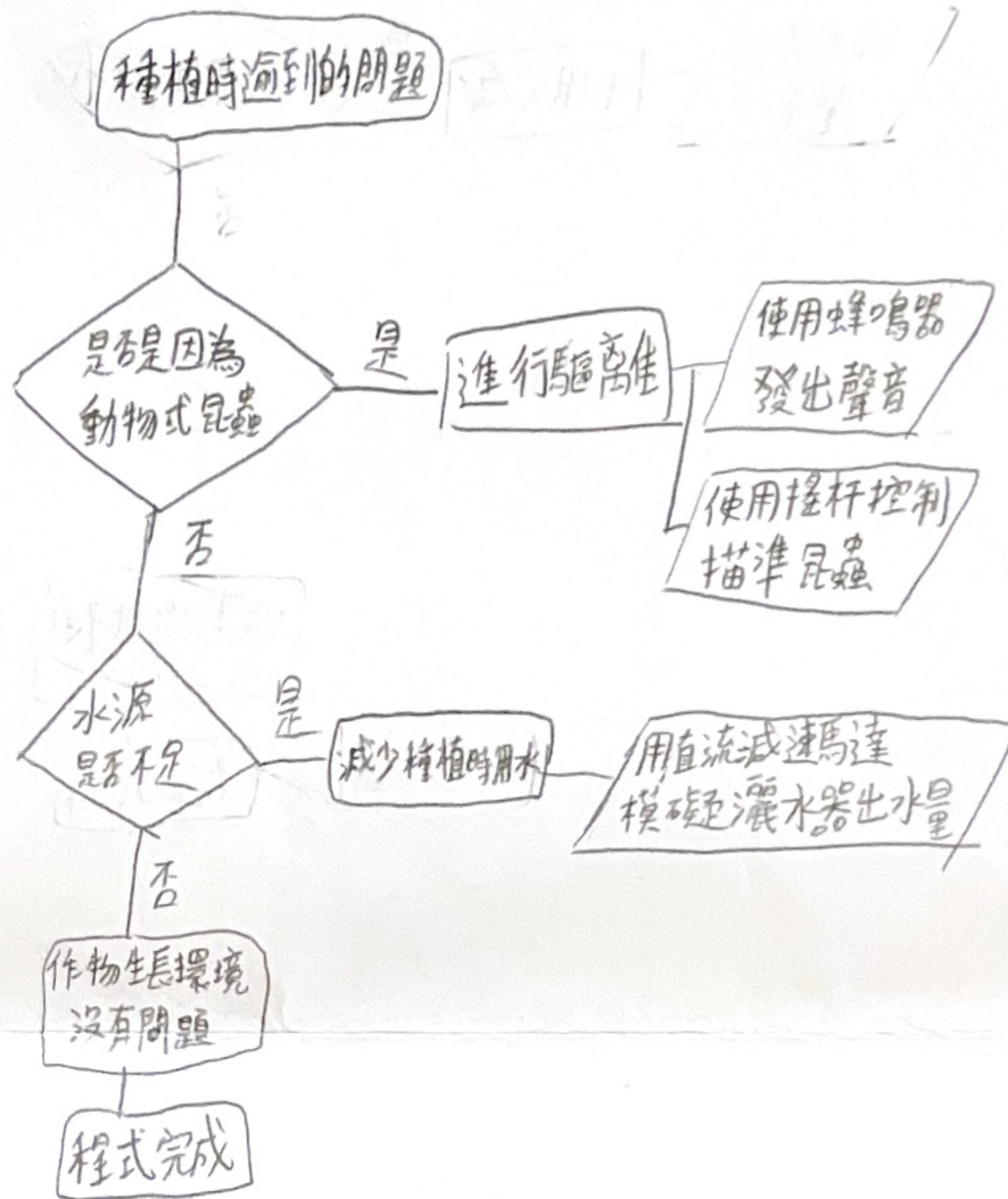
1. 種植時控制灑水器出水量

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

◆ 程式流程圖(或演算步驟)(20 分)

(依據情境流程圖，畫出程式流程圖或列出演算步驟，並據以完成程式積木的堆疊)



若空間不夠填寫，請翻至背面繼續作答

數位跨域-創意創新運算思維黑客松
創意發想與實現歷程

（模糊不清的印刷文字，疑似倒置或重影）