

國立中正大學電機工程學系與通訊工程學系 大學部軟體競賽活動實施辦法

105.5.13 電機與通訊聯合系務會議通過

107.10.19 電機與通訊聯合系務會議通過

108.09.27 電機與通訊聯合系務會議通過

- 一、為提高電機／通訊工程學系(以下稱本系)大學部同學對程式設計的興趣，進而提升同學軟體人才之素質並推廣程式設計風氣，特設立本「電機工程學系與通訊工程學系大學部軟體競賽活動實施辦法」(以下簡稱本辦法)。
- 二、參賽對象：電機／通訊工程學系大學部學生，以一人組隊參賽為原則，比賽隊數與資格會參酌比賽場地容量，再依本系競賽規定辦理。
- 三、競賽內容：解題語言限 C/C++ 與 JAVA，需於線上完成當次競賽所公告的題目。
- 四、參賽規則：除遵循教育部資通訊軟體創新人才推升計畫 (<http://e-tutor.itsa.org.tw/e-Tutor/>)之 ITSA 程式競賽之規則，每年度再依情況訂定本系之競賽規定。
- 五、本活動於每年擇一個月份舉行，每年度本系之競賽規定將於該年度比賽前兩周公告。
- 六、競賽結束後，根據所彙整成績評分表公佈得獎名單，並擇日(如擴大導生會)進行頒獎。
- 七、評審及獎勵方式：
 1. 以最終解題總數為排序，頒發特優一隊獎狀一幀及獎金五千元，優等五隊獎狀一幀及獎金二千元，甲等十五隊獎狀一幀及獎金一千元。若解題總數同，則以中等程度解題數高者為優先，若同再以解題總時間短者為優先。
 2. 另設新人獎十隊，頒發獎狀一幀及獎金一千元。
 3. 上述各獎項得從缺，亦不得重複領取。
- 八、本辦法經系務會議通過後施行，修訂時亦同。