

SDG Hero 2026 遊戲設計大賽章程

前言

為配合國家《中華人民共和國國民經濟和社會發展第十五個五年規劃綱要》雙碳目標、響應澳門《第三個五年發展規劃（2026-2030）》及澳門環境保護局所推出的《澳門長期減碳策略》，澳門科學館舉辦“SDG Hero 2026 遊戲設計大賽”。本活動旨在落實《科普教育指引》，將“基本學力要求”與聯合國可持續發展目標（SDGs）深度結合。透過創意遊戲設計，將科學普及轉化為具體實踐，藉此提升學生的跨學科解難能力與社會責任感，全面呼應特區政府《澳門青年政策（2021—2030）》之願景。活動時間跨度為 2026 年 6 月至 2026 年 12 月。

主辦單位



指導單位



支持單位



賽事項目資訊

參賽資格

於 2026/2027 學年度在澳門就讀小學四年級至初中三年級之學生連同合資格遊戲素養引導師

遊戲素養引導師 (Game Master)

遊戲素養引導師運用遊戲化教學技巧，深化 STEAM 跨學科應用，引導隊伍成員將科學、技術與工程概念融入遊戲規則與機制設計中，強化學生的動手實作與邏輯思考能力，並以創新、互動的方式帶領隊伍成員共同創作結合現實可持續發展主題的桌上遊戲。本賽事須由遊戲素養引導師帶領隊伍參與。

對象：現職學校教學人員

職能：標準化 SDG Hero 的活動程序，引導隊伍順利完成作品。

備註：

1. 每個校部最多 3 名教學人員參與培訓；
2. 若參與遊戲素養引導師之教學人員未能組織至少一支隊伍參與 SDG Hero 2026 遊戲設計大賽且完成初賽環節，將不獲發遊戲素養引導師證書。

參賽隊伍組成

1. 每組隊伍由 3 至 7 名參賽者組成，且必須由 1 名遊戲素養引導師帶領；
2. 參賽者於賽事期間必須為本澳學生；
3. 參賽組別：
高小組 為 2026/2027 學年就讀小學四年級至六年級的學生；
初中組 為 2026/2027 學年就讀初中一年級至三年級的學生；
4. 比賽以校部作為單位，不設跨校組隊；
5. 每個校部於每個參賽組別可派出不多於 6 組隊伍參賽；
6. 遊戲素養引導師可帶領不多於 2 組隊伍，且須為同一參賽組別；
7. 每個校部於每個參賽組別可派出不多於 3 名遊戲素養引導師帶領隊伍參賽；
8. 每名參賽者只能代表一組隊伍參賽。如發現參賽者報名多於一組參賽隊伍，所有報名之隊伍將會被取消參賽資格。

SDG Hero 2026 遊戲設計大賽章程

比賽進程

講解會	報名日期	即日起至 2026 年 6 月 17 日 18:00 前	
	活動日期	2026 年 6 月 18 日 17:30-18:30	
	報名連結	https://forms.gle/pMhBthN6lqoutYZt6	
	活動地點	澳門科學館展覽中心科創育才綜合空間	
賽事流程	賽事及遊戲素養引導師培訓報名	報名日期	即日起至 6 月 25 日中午 12:00 前
		培訓日期	場次一：2026 年 6 月 25 日（粵語）17:30-19:30 場次二：2026 年 6 月 30 日（英語）17:30-19:30
		培訓地點	澳門科學館展覽中心網絡實驗室（NetLab）
		報名連結	https://forms.gle/rGLWWCTM26bpwe639 備註： 1. 必須完成遊戲素養引導師培訓方能帶隊參賽； 2. 只需填寫參與培訓的教學人員資料及擬帶隊之組數； 3. 每個校部於每個參賽組別只需填寫一份報名表，若重複提交將以該校部提交最新版本為準。
		提交參賽隊伍成員名單日期	2026 年 7 月 1 日至 10 月 9 日 18:00 前
		提交連結	連結將另行向遊戲素養引導師公布
		入選名單公布	2026 年 10 月 12 日（見本館活動網頁發布）
	初賽	活動日期	2026 年 10 月 17 日 15:00-17:30
		活動地點	使用 ZOOM 視訊軟體實時進行，會議連結將另行向帶隊的遊戲素養引導師公布。
		晉級名單公布	2026 年 10 月 30 日（見本館活動網頁發布） 備註：晉級名單連同滙報順序一併公布。
	決賽	提交深化方案日期	2026 年 10 月 31 日至 11 月 16 日 18:00 前
		提交深化方案連結	連結將另行向晉級隊伍的遊戲素養引導師公布
		現場滙報日期	2026 年 12 月 13 日 15:00-17:00
		現場滙報地點	高小組：澳門科學館會議中心會議室 1 初中組：澳門科學館會議中心會議室 2
	頒獎典禮	活動日期	2026 年 12 月 13 日 17:30-18:30
		活動地點	澳門科學館會議中心會議廳

SDG Hero 2026 遊戲設計大賽章程

比賽內容

第一部份：初賽

- 初賽形式為使用 ZOOM 視訊軟體實時進行，每組參賽隊伍使用一個帳號；參賽隊伍的所有成員必須出現在實時畫面，請參賽隊伍提前下載 ZOOM 視訊軟體；
- 擬定流程：



- 比賽主題及電子文件表格的連結將於初賽的線上實時比賽期間公布；
- 各隊伍須於 2026 年 10 月 17 日 17:30 前，將作品方案內容以資料夾形式上傳至 OneDrive，並將連結設定為“任何人”可以檢視，然後提交至指定的電子文件表格內；
- 作品方案之內容及格式要求：

1

設計藍圖

包括在初賽中繪製的“遊戲海報”、填寫“遊戲說明書”及“配件”（倘有），可提交不多於 7 張的.jpg 格式圖片，每張不大於 2MB，並命名為：

- 遊戲海報：隊伍編號+作品名稱+遊戲海報
- 遊戲說明書：隊伍編號+作品名稱+遊戲說明書
- 配件：隊伍編號+作品名稱+配件（括號內具體標注內容，如：棋子/主角/功能牌等）

2

介紹影片

參賽作品的介紹及遊戲說明，不大於 500MB 的.mp4 格式，時長 3 分鐘為限，語言為粵語、普通話或英語，並命名為：“隊伍編號+作品名稱”。

- 隊伍須按指定內容及格式提交作品方案，各隊伍只能提交一份參賽作品方案；
- 作品方案須透過 SDG Hero 所設計並符合比賽主題之桌遊內容；
- 倘若參賽作品應用了 AI 元素，請將相關的使用記錄，例如提示詞（Prompt）等在設計藍圖及介紹影片內呈現，將能獲得額外評分。

第二部份：決賽收件

- 晉級決賽的隊伍須基於初賽所提交的作品內容進行深化及完善，並於 2026 年 10 月 31 日至 11 月 16 日 18:00 前上傳深化方案，逾期遞交之方案恕不受理。深化方案將用於決賽現場匯報，方案一經上傳，不得再進行修改；
- 深化方案之內容及格式要求：
 - 以簡報形式呈現，簡報須按模板格式提交，該模板可於本館活動網頁下載；
 - 內容以圖文形式展示，不多於 20 頁，每頁尺寸比例 16:9，方案不大於 50MB，並輸出.pdf 格式提交，並命名為：隊伍編號+作品名稱；
 - 評審委員會將不會對方案內的外部連結或影片作出評審；
 - 填妥電子文件表格及附上方案的 OneDrive 雲端連結，請將連結設定為“任何人”可以檢視（電子文件表格的連結將另行向遊戲素養引導師公布）。
- 如因提交資料不完整、不清晰、延遲、連結無效（包括連結權限）、函件未達等而未能識別參賽隊伍或參賽作品、未能送審等情況，該參賽隊伍或作品將被視為無效參賽，相關責任由參賽隊伍承擔；
- 倘若參賽作品應用 AI 元素，請將相關的使用記錄，例如提示詞（Prompt）等在方案內展示呈現，將能獲得額外評分。

SDG Hero 2026 遊戲設計大賽章程

第三部份：決賽

- 每個參賽組別各設 7 隊晉級決賽；
- 進入決賽的隊伍於 2026 年 12 月 13 日 15:00–17:00 在澳門科學館內進行現場匯報，評審委員於現場就作品進行最終評分，頒獎禮將於決賽結束後即日進行；
- 各隊伍的匯報時限為 10 分鐘（不包括評審問答環節）；
- 匯報將以閉門形式進行；遊戲素養引導師可陪同進入場地，但不能參與匯報發表與發言；
- 隊伍於匯報時可使用實體道具，並沿用決賽收件期間所提交的深化方案.pdf 檔案；
- 若涉及原型製作，須符合以下規格要求：
- 海報：不大於 A1 尺寸（59.4 厘米 x 84.1 厘米）；
- 桌遊配件：總體積不大於長 120 厘米、闊 60 厘米及高 50 厘米。

支持資源（由 SDG HERO 提供）

線上套件及申領實體套件僅能用作教育推廣用途，不得販賣。

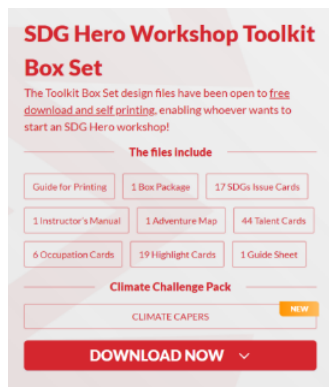
線上套件 為電子版 SDG Hero 工作坊工具包，內含指南、相關道具與遊戲材料，可免費下載和自行列印，方便任何想要開展 SDG Hero 的人士使用。

下載連結（可選中/英/印/泰文版）：

<https://sdg.herosdg.com/resources>



線上套件下載



實體套件 包括遊戲指南、相關遊戲材料、SDGs 可持續發展目標卡片等。是次賽事將以校部為單位，向 SDG HERO 申領桌遊及相關必需活動材料之實體；有關材料適用於本賽事初賽環節。

限時申請：2026 年 7 月 1 日至 9 月 30 日

申請連結（可選中/英文版）：

<https://boke.feishu.cn/share/base/form/shrcnbCElT98plyYgf9oKfUyf>



實體套件申請連結

備註：每名遊戲素養引導師將獲發 2 盒實體套件。



SDG Hero 2026 遊戲設計大賽章程

評分標準（適用於初賽及決賽）

遊戲創意與原創性	20%	-遊戲核心理念新穎，總體上有與眾不同的遊戲策略，提供獨特遊戲體驗； -故事、角色、玩法等元素原創。
主題表達與價值觀植入	15%	-遊戲設計對“比賽主題”的詮釋有深度、有廣度； -鼓勵了團隊合作、環保意識、文化傳承等社會正向價值觀。
遊戲機制與玩法設計	20%	-遊戲規則清晰，為玩家提供合理的挑戰性和娛樂性； -遊戲玩法創新，能夠有效促進玩家的參與和互動。
美術設計與視覺呈現	15%	遊戲視覺設計美觀、色彩、布局和諧； -遊戲美術風格與主題相符，具備特色。
團隊合作與分工	20%	-隊伍成員的角色分配合理，協作有效； -隊伍在現場 報展示流暢，能夠清晰表達理念，展現專業度。
技術實現	10%	-遊戲設計的技術實現水平無明顯缺陷，製作精良，細節處理得當。
以下為額外評分項目		
AI 功能應用：美術設計與視覺呈現	5%	-透過 AI 功能產生或優化風格統一的角色、桌遊配件設計、遊戲主題等素材； -有技巧地使用提示詞控制視覺品質以達到遊戲整體美感和諧及具備特色。
AI 功能應用：技術實現	5%	-運用 AI 功能輔助優化遊戲機制的平衡性、數值邏輯或擴充故事文案； -透過與 AI 對話解決研發過程中的技術難題，有效提升遊戲的體驗與內容深度。

比賽獎勵

1. 每個參賽組別各設有一名金獎、銀獎及銅獎；
2. **金獎** 隊伍可獲頒由聯合國教科文組織和平學教席發出之參與證書以及由大會發出之獎狀，並且作品會被製作成實體成品；
3. **銀獎** 隊伍及 **銅獎** 隊伍可獲頒由大會發出之獎狀及衍生樣品；
4. 每個參賽組別之第四至第七名隊伍可獲得 **優秀獎**，並可獲頒由大會發出之獎狀及衍生樣品。

其他規定

1. 本賽事之初賽及決賽成績將公布於本館活動網頁，除得獎隊伍外，主辦單位不會個別通知其他參賽者相關結果；
2. 隊伍須承擔因未開放所提交的線上連結權限而導致評審委員會無法審核其作品的後果和責任；
3. 金獎的獲獎者必須配合主辦單位的要求，對有關作品作進一步的完善或修改以達到生產實體成品的水平，否則將無法獲得衍生樣品及不獲派發獎狀；
4. 作品內容必須健康、不涉及色情、暴力、破壞公物等，以及不能抵觸本澳及中國相關法律內容；
5. 作品必須是原創、未曾公開發表和未被其他機構採用，不得抄襲；否則，參賽者除應個人承擔所有因此引致的法律責任外，主辦單位有權取消參賽者的資格並追回獎項；
6. 作品如有使用版權不屬於參賽者的內容，必須於作品結尾標明出處、遞交作品時亦需列明向主辦單位提交所使用資料之出處；

SDG Hero 2026 遊戲設計大賽章程

7. 參賽作品語言（或文字描述）僅可為中文或英文；
8. 參賽者須遵守《個人資料保護法》，尤其是當參賽者需在參賽作品中展示某人的影像時，需事先徵得當事人的同意（在公共地方拍攝街景而且並不突出某人時除外）；
9. 獲獎作品之所有知識產權及其衍生權利與收益，均無償歸主辦單位所有；
10. 主辦單位有權在毋須另行通知和致酬的情況下，使用參賽作品於比賽有關的宣傳、推廣及活動上；
11. 當報名程序完成後，所有報名者均被視為認同本活動的章程和比賽結果；
12. 參賽作品如被評審委員會視為不達標準，主辦單位會保留獎項頒發之權利；
13. 如活動當天因地球物理氣象局發出暴雨警告信號、熱帶氣旋信號或特殊天氣情況下停課，當天賽事活動將被取消，賽事活動最新安排由活動負責人員作另行通知。

評審委員會

1. 由澳門科學館、SDG HERO 和澳門桌遊文化發展協會之專業代表組成；
2. 排名根據評審委員會評分決定，各獎項可以從缺。

免責條款

1. 任何不符合本章程規定的參賽作品，將不獲評審委員會評審，且主辦單位不會個別通知有關參賽者；
2. 主辦單位不承擔因非其過失所引致之作品損毀、遺失、不完整、不清晰、延遲或函件未達等情況的責任，也毋須個別通知有關參賽者；
3. 主辦單位有權終止比賽、修改章程或取消行為不當參賽者的比賽資格；
4. 如有任何爭議，主辦單位保留最終解釋權。如章程有所修正，以網上公告的訊息為準。

活動聯絡及查詢

1. 活動詳情請閱澳門科學館網頁 www.msc.org.mo；
2. 如有查詢，可透過電郵方式至 nataliechan@msc.org.mo，或於辦公時間致電 87957295（區先生）/87957384（陳小姐）；
3. 比賽所收集的個人資料僅供與本次比賽相關的活動之用，並會於比賽完結後銷毀。