

通訊辦「5G校園應用創作比賽」十強誕生

參賽作品題材多元化 善用5G優化校園生活

由通訊事務管理局辦公室（通訊辦）主辦、香港生產力促進局（生產力局）協辦的全港中學「5G校園應用創作比賽」，日前已完成初賽評審及公布決賽入圍名單。比賽進入下一階段，十支入圍決賽的隊伍須按照項目計劃書進一步完善作品的設計及構思，於11月親身向評審團展示和解說參賽作品，以競逐冠、亞、季軍及優異獎殊榮。

「5G校園應用創作比賽」以「5G校園 智慧生活」為主題，旨在增加中學生對5G技術的巨大潛力及其廣泛創新應用的了解，提高學習科技的能力，並且融入STEM（即科學、科技、工程及數學）教育之中。是次比賽鼓勵參賽隊伍善用5G技術的優勢，循四大方向設計作品，包括豐富校園生活、改善學習環境、優化教學資源使用及改善校園鄰近社區環境或設施，讓他們在參賽過程中學習並嘗試應用最新的通訊科技，藉此激發新一代的創意，以及他們對通訊業及創科行業的興趣。

初賽作品 題材內容豐富

比賽於今年5月正式展開，分為初賽及決賽兩個主要階段。首階段提交第一輪作品的期限已於7月底結束，大會收到來自29間學校、共33支隊伍所提交的參賽作品。經過由通訊辦和生產力局代表所組成的初賽評審團，根據訂定的評分標準仔細評審後，在眾多參賽作品中選出了十個晉級



▲由通訊事務管理局辦公室和香港生產力促進局代表組成的初賽評審團細心評審各參賽作品

決賽的入圍作品。評分標準包括設計內容能配合主題、能有效達到預設目的、能適當運用5G技術、以及具創新性等。

各參賽學校在初賽所提交的作品題材多元化，內容豐富，涉及教育和校園不同領域，例如有提升課堂學習體驗，以及改善校園生活甚至鄰近社區環境的題材，亦有有關顧學生身心健康的主題。各參賽隊伍均以嶄新意念，將5G的特性融入設計作品，充分顯示了5G在教育範疇上的應用具備巨大發展潛力。評審團認為，參賽學生準備充足，不少參賽作品的構思生動有趣，而且資料搜集十分認真，水準令人欣喜。

多元方式 解說原創方案

在未來的兩個多月裡，晉級決賽的十強學校隊伍將要完善作品的設計和構思，準備更具體的方案，從而在11月向決賽評審團展現作品的優秀和獨特之處，以競逐最後的名次。為了讓學生盡情發揮創意，入圍隊伍可以多元化方式提交決賽作品，例如透過軟件應用程式、樣板模型、演示影片，或以其他具創意的方式介紹和解說原創參賽作品。

晉級決賽的隊伍須於10月20日或之前，向大會提交決賽項目計劃書，各隊伍成員須出席於11月初舉行的決賽，向評審展示和解說參賽作品。決賽評審團由通訊辦以及來自學術界和研究機構的代表和業界專家所組成，他們會根據評分標準決定名次。大會共設有冠、亞、季軍及優異獎。比賽結果將於12月舉行的頒獎典禮上公布。

決賽入圍名單（以學校英文名稱排序）

學校名稱	入圍作品及簡介
浸信會呂明才中學	5G VR考察—透過儀器控制VR角色到校外地方考察，豐富學習體驗
基督教宣道會宣基中學	5G校園健康監測手環—透過手環監測學生身體狀況，為不適或出現突發情況的學生提供適切支援
金巴崙長老會耀道中學	智能溫室控制器—利用VR虛擬介面管理溫箱、取得實時數據
港大同學會書院	外賣速遞食物儲存櫃—溫控外賣取餐櫃，恆溫儲存餐點、減省派遞餐點人力資源
喇沙書院	虛擬實驗室—學生可在虛擬實驗室安全地進行實驗，亦可檢討實驗過程的學習成效
瑪利諾神父教會學校	元宇宙學校—透過元宇宙平台提供多元化學校活動，鼓勵學生接觸不同事物、加強師生溝通
天主教南華中學	蜂鳴器—在校外及校內分別加裝感應器和蜂鳴器，提醒學生道路安全
伊利沙伯中學舊生會中學	運用5G技術優化「樹木和人」—運用5G技術方案解決進行「樹木和人」專題研習時考察及探究的限制
聖保祿學校	學習伙伴—設計學習伙伴以提升學生學習能力和興趣，有需要時可聯絡家長為學生提供適切支援
東華三院甲寅年總理中學	智能圖書館—智能圖書館設有自助辦理圖書借還、識別圖書位置等功能，提高圖書館管理效率



▲初賽評審團根據訂定的評分標準，選出十個作品晉級決賽。

如欲了解比賽的最新消息，請瀏覽比賽專題網頁：



www.ofca.gov.hk/5gcompetition



▲通訊事務管理局辦公室於今年5月舉行比賽啟動禮暨研討會，協助參賽隊伍了解比賽詳情。