

香港紅十字會人道教育中心【十週年活動】VR帶你看世界：戰區中的人道故事

評審評分準則

評分範疇	評分項目	有待加強 (0)	滿意(1-3)	良好(4-6)	優秀(7-10)
人道敘事內容 與主題關連性 (55%)	主題 (15%)	作品離題，提示無關聯，缺乏明確目標。	作品嘗試接近主題，但物件、提示和佈置略顯鬆散，缺乏連貫性，整體目標不清晰。	作品的物件、提示及佈置緊扣主題，整體目標清晰明確。	作品的物件、提示及佈置緊密結合主題，具有啟發性及教育性，並給人親臨其境的感覺，目標十分清晰。
	人道價值應用 (20%)	作品內容未能呈現或彰顯任何人道議題或挑戰	作品中僅反映一個人道議題或挑戰，分析及理解的程度表現較為淺薄。	作品反映多個人道議題，並展現一定程度的理解與分析。	作品全面呈現多個人道議題，並能清晰彰顯人道價值的重要性。
	國際人道法應用 (20%)	作品未能清晰反映或應用國際人道法的概念。	作品正確反映或應用國際人道法的概念，但未作進一步展現。	作品清楚反映國際人道法的概念和原則，並展現一定程度的理解。	作品全面展現國際人道法的概念和原則，並展現維護及遵守該法的重要性。

技術應用與作品完整性 (40%)	提示/ 謎題 (20%)	作品中僅加插少於五個提示，且所用提示形式或 3D 元素缺乏多樣化。	作品中加插五至八個提示，形式和 3D 元素略具變化。	作品中加插九至十一個提示，形式和 3D 元素具變化，提示巧妙有趣。	作品中加插超過十二個有意義的提示，提示形式多樣，融入不同思考方式，使作品變得有趣。
	作品結構 (20%)	作品整體體驗缺乏邏輯性，且與最終目標和解難無關。	作品整體體驗略具邏輯性，有時能指引使用者朝正確方向解難，但玩家需耗時超過五分鐘。	作遊戲整體體驗具吸引力及邏輯性，能引領玩家於大概五分鐘內解開若干難題。	戲整體體驗極具互動性及連貫性，有助引領玩家於大概五分鐘內解開最終難題。
團隊協作程度 (5%)	導賞中的團隊溝通 (5%)	團隊成員完全不了解作品，整體導賞中呈現作品缺乏團隊溝通，未能展現團隊精神。	團隊成員略了解作品，整體導賞中能簡單呈現作品，未能完全展現團隊精神。	團隊成員了解作品，整體導賞中能清晰呈現作品，能展現基本的團隊精神。	團隊成員深入了解作品，整體導賞中流暢且協同合作，展現出高度的團隊精神。