

International  
Design  
Competition



IDC  
08

設計戰國策

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

International  
Design  
Competition

**IDC**  
**08**



## 設計戰國策

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

## CONTENT 目錄

---

- 03** 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」  
專案主持人 序
- 05** 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」  
計畫簡介
- 07** 2007 台灣設計產學高峰會
- 25** 2007 平面設計國際研討會
- 27** 2008 產品設計國際研討會
- 33** 2008 淺葉克己設計講座
- 39** 2008 台灣設計產學高峰會
- 41** 2008 數位動畫設計國際研討會
- 43** 九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類  
國際競賽」計畫成果發表記者會暨頒獎典禮

- 
- 45 藝術與設計類國際競賽專文
- 47 王千睿 國際競賽產品設計類專文
- 53 吳仁評 國際競賽平面設計類專文
- 61 陳國珍 國際競賽工藝設計類專文
- 67 蕭青陽 參與國際競賽實務經驗分享
- 71 九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫得獎學生作品簡介及心得分享
- 73 得獎學生作品簡介及心得分享
- 119 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」獎勵要點
- 123 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」41筆競賽資料

## 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」 計畫專案主持人 序

國立台灣師範大學文化創意產學中心主任暨美術學系教授 林磐聳



### 設計 · 戰國策

自從2002年政府提出「挑戰2008／國家重點發展計劃」大力提倡「文化創意產業」政策，其中教育部負責「藝術與設計人才培育計畫」在臺灣北中南區成立五個教學資源中心，分別就傳統藝術與創新、臺灣文化精品、數位音像動畫、生活流行用品等不同領域培育藝術與設計專業人才；教育部在此計劃之外另行規劃「海外菁英人才培育計畫」，甄選產品設計、數位動畫與平面設計領域的優秀學生至國際知名院校就讀與實習，期望藉由海外培訓用以提升學生的專業職能，並且開拓學生的國際視野。除此之外，教育部針對國際藝術與設計競賽，特別規劃了「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，希望藉由學生參與國際競賽的洗禮，得以了解長期以來台灣藝術與設計教育的成果。

為了落實我國「大學校院藝術與設計領域人才培育」之目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化，規劃國內藝術與設計教育能與國際比賽接軌，促使全國大學校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽，藉由參與競賽作品之準備，提升學生藝術與設計創作的水準，並且透過參賽作品之觀摩學習，擴展學生國際視野以提昇專業的人力素質。整個計畫有著如下的內容：

1. 召開設計專家學者諮詢會議
2. 辦理國際藝術與設計競賽資料庫網站改版與新增功能
3. 辦理國際藝術與設計競賽研討會
4. 辦理台灣設計產官學高峰會
5. 辦理教育部鼓勵學生參與國際藝術與設計競賽獎金審查行政作業
6. 出版國際藝術與設計競賽專輯
7. 辦理教育部鼓勵學生參與國際藝術與設計競賽成果發表會
8. 分析檢討並研擬未來改進的策略，本計畫執行以來從2006年及2007年學生參與國際藝術與設計類競賽成果加以比較之後，明顯易見地得知本項計畫的豐碩成果。

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫2006~2007年成果比較表：

	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校
九十五年 度執行 成果	0	2	2	8	6	4	22	東方技術學院 國立交通大學 國立雲林科技大學 國立台灣師範大學 國立高雄師範大學 實踐大學 嶺東科技大學
	獎金80萬元	獎金50萬元	獎金30萬元	獎金5萬元	獎金3萬元	獎金2萬元	共計221萬元	
	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校
九十六年 度執行 成果	1	3	8	28	3	2	45	台南科技大學 明志科技大學 國立成功大學 國立台灣科技大學 國立雲林科技大學 國立台南藝術大學 國立台灣師範大學 國立高雄師範大學 實踐大學 嶺東科技大學
	獎金80萬元	獎金50萬元	獎金30萬元	獎金5萬元	獎金3萬元	獎金2萬元	共計623萬元	

● 學校名稱先後按筆劃排序

自從2005年開始執行「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，在計畫展開時即訂名為「設計戰國策」，主要是根據西漢末年劉向按照戰國時期不同國別所編訂的《戰國策》書名而來，該書紀錄上起西元前490年知伯滅範氏，下至西元前221年高漸離以築擊秦始皇等事件，依照書中內容描述東周後期諸國混戰，縱橫家為其所輔佐的國家在政治與外交的出謀獻計的策略，對於國家

興亡有著深遠的影響；本計畫以《戰國策》書名為本，即是展現台灣設計教育面對國際化競爭所需要的策略性的規畫；由前兩年的成果可以發現台灣學生參國際藝術與設計類競賽的競爭實力，加上教育部提供優渥的獎金鼓勵學生參賽的獎勵機制，促使台灣設計教育與人力資源備受社會肯定，希望未來學校能夠落實學生專業設計能力與國際視野的提升，社會更加重視設計能量的價值。

## 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

### 計畫簡介

#### 前言

政府自2002年開始推動「文化創意產業」政策，其中教育部負責「藝術與設計人才培育計劃」，為此設有「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵辦法」。此專案計畫內容主要蒐集國際藝術與設計競賽參加辦法及相關資料，用以擬訂2006年鼓勵學生參與國際設計競賽獎勵辦法。針對全球生活用品、產品設計、數位動畫、平面設計與工藝設計等類進行相關資料蒐集，以學生參賽為主要目標，期望台灣的學生能夠參與國際競賽。

#### 計畫目的

本專案對於「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」資料庫建置之具體實施項目，分別敘述如下：

#### 1. 蒐集國際設計競賽資料

首先進行國際比賽的資料庫整理。競賽名單來源自各校回報及本團隊收集，近九十筆競賽資料，其中將競賽分為綜合設計類、產品設計類、平面設計類、數位動畫類、工藝設計類等五大類；邀請各界專家學者召開多次會談，篩選出適合的競賽，最後擬訂四十筆國際競賽鼓勵學生參加，希望藉由資料庫的建置提供學生相關訊息，以提升學生參加比賽的意願。

#### 2. 舉辦國際設計競賽研討

本專案於2005年12月30日舉辦「設計戰國策」研討會，邀請劉小康先生(香港設計中心董事會主席)、王千睿先生(BenQ明基電通數位時尚設計中心總監)擔任主講嘉賓，暢談「香港設計競技的擂台」及「設計心得與經驗」，與會專家學者近四十位，另有藝術與設計相關系所老師與學生近80位，共計130人；會中並邀請專家學者針對國際設計競賽建議名單、網站建置、獎勵辦法三項議題進行討論。

2006年舉辦北中南三場研討會，讓國際策展人或國際評審親自跟台灣的師生說明比賽特色。在產品設計競賽方面，邀請內田邦博(Indc名古屋國際設計中心資深執行總監)、Prof. Dr. Peter Zec(德國red dot獎評審團主席)，在數位多媒體競賽方面，邀請Malcolm Turner(墨爾本國際動畫影展MAIF總監)、John Finnegan(2006 ACM Siggraph大會主席)，另外，在平面設計競賽方面，邀請日本福田繁雄(日本富山國際海報三年展評審)和捷克Jan Rajlich Jr.(捷克布魯諾國際平面設計雙年展協會主席)。

2007年於台中亞州大學舉辦國際平面設計競賽研討會，除了再次邀請Jan Rajlich Jr.(捷克布魯諾國際平面設計雙年展協會主席)來台與中部學子們分享布魯諾平面設計雙年展之作品，亦邀請了華沙海報博物館館長、IPB波蘭華沙國際海報雙年展主辦人Maria Kurpik向學生們介紹海報設計的原鄉-波蘭及華沙國際海報雙年展獲獎作品。

年展之作品，亦邀請了華沙海報博物館館長、IPB波蘭華沙國際海報雙年展主辦人Maria Kurpik向學生們介紹海報設計的原鄉-波蘭及華沙國際海報雙年展獲獎作品。2008年3月3日與台南科技大學共同舉辦「2008產品設計國際研討會」，邀請了公立大學法人名古屋市立大學大學院國本桂史教授、學學文創志業董事長徐莉玲、德國IF意符國際設計獎台灣區代表李建國先生、實踐大學時尚與媒體設計研究所謝大立副教授、大可意念傳達設計總監謝榮雅先生專題演講，以及國立成功大學工設系主任暨創意設計研究所所長陸定邦教授、國立台灣藝術大學設計學院院長林榮泰教授、雲林科技大學設計學院院長管偉生教授、亞洲大學創意設計學院院長陳俊宏教授、樹德科技大學設計學院院長翁英惠教授為講者引言人，除了陣容堅強之外，學界與業界之豐富經驗亦讓學生獲益良多！同年的3月23日邀請日本字體設計大師淺草克己先生以及日本字體設計指導俱樂部執行長照沼太佳子女士前來台灣向學生們介紹明年度新納入之平面設計類獎勵競賽「東京TOKYO TDC字體設計競賽」；5月上旬舉辦「2008數位動畫國際研討會」，邀請德國柏林短片影展策劃公司執行長Alexander Stein先生介紹參賽辦法並分享歷年得獎動畫短片。本年度於北、中、南共計四場次之國際競賽研討會皆吸引眾多學生參與，亦讓學生對國際競賽及各國設計作品有更進一步的認識。

#### 3. 整理國際設計競賽辦法

以教育部推薦名單為主，各校回報名單為輔，將所得資料加以彙整後，由本團隊補齊欠缺的相關競賽資料。由於國際通用語言為英文，故請譯者將各競賽規則依照本團隊提供之既定格式翻譯成中文；經由三次審查會之列席專家學者研究討論，篩選後決定近四十筆資料。再由本團隊隊員認資料(如舉辦國家、參賽資格或聯絡網址等等)，檢查無誤後將這些資料彙集成冊，做為後續活動推廣及架設網站之依據。

#### 4. 建置國際設計競賽網站

建置IDC網站，由多位專家學者協助成立IDC，提供六項主要功能(1)IDC網站緣起(2)最新消息(3)國際設計競賽資訊(4)教學資源中心網站連結(5)獎勵要點(6)聯絡我們，擴大訊息的分享，提供無障礙的知識平台。新建置的網站於四月啟用，不僅擴建會員資料庫，往後於競賽訊息的傳遞、研討會宣傳以及電子報等功能皆大幅提升效率。

#### 5. 辦理「國際藝術與設計競賽獎勵要點」

95年度教育部通過國際藝術與設計競賽獎勵辦法，97年一月修定，將國際競賽分為五大類、三等級，凡參加第一等、第二等、第三等藝術與設計類國際競賽得獎者，將依不同等級及獎項核發獎金。

## Preface

Since the year of 2002, Taiwan authority has introduced a series of policies pertaining to the field of "Culturally Innovative Industry." Among which the Ministry of Education presides over the "Project for Nurturing Art and Design Talents"; hence implement the "Procedures on Incentives for Taiwanese Students Participating in Fine Arts and Design Related International Competitions." Collating information and rules for eligibility requirements in international Fine Arts and Design competitions is the primary theme of the program mission. The secondary theme is to draft the "Procedures on Incentives for Taiwanese Students Participating in Fine Arts and Design Related International Competitions." The program is expected to assist students with search of relative information regarding to commodity and product design, digital animation, graphic design, and industrial design.

## Mission

Upon building a database for "Procedures on Incentives for Taiwanese Students Participating in Fine Arts and Design Related International Competitions", following implementation plans will be carried out:

### 1. Collate information on international competitions

Collating information on international competition is the first step; a list with 90 international competitions were either submitted by schools or compiled by the committees of the program. The list consists of five categories: synthetic design, product design, graphic design, digital animation, industrial design. Scholars and experts in the field had been convened to propose the appropriate ones for students to enter, they concluded with 40 suggested international competitions. With the completion of the database-building, easy access to information about the competitions is provided to students, encouraging them to participate in these valuable events.

### 2. Host international design competition forums

On Dec. 30th, 2005, the "Records of Design States" was held. Distinguished speakers, Mr. Lo xiao-kang (Chairman of Hong Kong Design Center), Mr. Wang qian-rui (Director General of BenQ Lifestyle Design Center), were invited in the forum to deliver speeches on "Hong Kong Design Arena", and "Design Experience Sharing." 40 scholars and experts in the field plus some 80 students and faculties from design and fine arts departments made the number of participants reached 130. Scholars and experts were invited to hold discussions about following topics: suggested list of international design competitions, website-building, and procedures on incentives.

Three conferences took place along the island in 2006. Exhibition curators or juries in international competitions gave Taiwanese students and teachers explicit direction on characters of the competitions. Mr. Kunihito Uchida Senior Executive Director of International Design Competition Nagoya, Prof. Dr. Peter Zec Chairperson of Red Dot Award juries were invited to introduce product design competitions, as Mr. Malcolm Turner General Director of Melbourne International Animation Festival and Mr. John Finnegan Chairperson in 2006 ACM SIGGRAPH were giving speeches on digital animation competitions. On the other hand, it is our pleasure to have Mr. Shigeo Fukuda Jury in International Poster Triennial in Toyama and Mr. Jan Rajlich Jr. Chairperson of International Biennale of Graphic Design Brno discussing graphic design competitions with us.

In 2007, International Graphic Design Competition Forum took place at Asia University, Taichung. Mr. Jan Rajlich Jr. paid a visit to Taiwan again, to share the achievements and artworks of International Biennale of Graphic Design Brno with students in Taiwan. At the meantime, Mme. Maria Kurpik, Director of Poster Museum in Wilanow, Organizer of International, were also invited to introduce the origin of posters, award-winning artworks in International Poster Biennale in Poland to students. The "2008 International Product Design Forum", co-hosted with Tainan University of Technology, was held on March the 3rd, 2008. Prof. Katsushi Kimimoto from Nagoya City University, Mme. Xu li-ling, Chairperson of Xue Xue Institute, Mr. Li Jian-guo, German IF International Design Award representative in Taiwan, Vice Prof. Xie da-li from Institute of fashion and communications design, Shih Chien University, Mr. Xie rong-ya, Design Director of Duck Image were invited to deliver speeches on relevant topics. Besides, Prof. Liu ding-bang, Director of Department of Industrial Design and Institute of Creative Industry Design, National Cheng Kung University, Prof. Lin rong-tai, Dean of Arts College, National Taiwan University of Design, Prof. Guan xing-sheng, Dean of College of Design, National Yunming University, Prof. Chen jun-hong, Dean of Creative Design College, Asia University, Prof. Wong ying-hue, Dean of College of Design, Shu-Te University's College of Design acted as the forum moderators. It was such a pleasure to have design forum on such an unprecedented scale with quality participants. Japanese typeface design guru, Mr. Katsumi Asba, and C.E.O. of Type Directors Club, Mme. Takako Terunuma came to Taiwan on March the 23rd to introduce the new category of Tokyo TDC—the graphic design category. In early of May, "2008 International Digital Animation Forum" was held. Mr. Alexander Stein, Festival Producer of International Short Film Festival Berlin, presented the eligibility requirements and award-winning animations. With these four international design competition forums, held along the island this year, students were not only fascinated by the speeches, but also encouraged to take part in international competitions.

### 3. Collate international design competition eligibility

The information is gathered mainly from the recommended list by the Ministry of Education, and the lists submitted by schools are taken as assisting materials. Having the information examined, the Committees supplement the list with relevant competition information. Due to the fact that English is the lingua franca of the day, most of the information gathered is in English. In order make the materials better understood, rules for eligibility of different competitions are translated into Chinese. A review board, composed of scholars and experts of the field, had gone through the information and came up with the final forty entries. Those competitions listed are then double-checked (for host countries, eligibility requirements or web links, etc), and compiled for references for website-building.

### 4. Build website for International Design Competition

Scholars and experts in the field are expected to assist with the establishment of IDC website, which is divided into six major themes: (1)Statement of launching the IDC website (2)Latest news (3)Information on international competitions (4)Links to teaching resource centers (5)incentives (6)Contact us. Public can have access to this information easily. The Website was opened to public in April, it will be more convenient to expand membership database. On top of that, the information flow, publicities will also be more efficient with the establishment of the site.

### 5. "Procedures on Incentives for Participating in International Design Competitions"

The Ministry of Education has promulgated the Procedures on Incentives for Participating in International Design Competitions in 2006. According to the amendment made on January, 2008, there are three levels of international competitions in five categories. Prizes for participants vary along with the levels and categories they take part in.



## 2007 設計戰國策 設計產學高峰會

Seminar on International Graphic Design Competition 2007

時間：2007年9月1日（六） 地點：國立台灣師範大學綜合大樓五樓國際會議廳

### 設計戰國策·產學春秋論

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵辦法」  
計畫主持人 林磐聳

自從2002年政府在「挑戰2008/國家重點發展計畫」中制定了「文化創意產業」政策，經濟部、教育部、文建會、新聞局四個部會各司其職制訂了相關政策並且大力推動計畫，其中教育部負責「藝術與設計人才培育計畫」，分別在台灣北中南區設置五個教學資源中心，並且每年甄選優秀學生參加海外菁英培訓計畫，用以厚植台灣文化創意的新生力量；另外為了提升台灣藝術與設計學生的國際競爭能力，特別委託國立台灣師範大學美術學系執行「鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」，本項專案計畫內容主要蒐集國際藝術與設計競賽參加辦法及相關推廣活動，並且擬訂鼓勵學生參與國際設計競賽的獎勵辦法；本計畫自2005年執行開始即定名為：「設計戰國策」，期望透過整體性的策略規劃，針對全球生活用品、產品設計、數位動畫、平面設計與工藝設計等類別進行資料蒐集與研究分析，並且為了提供台灣藝術與設計院校師生充分了解國際競爭資訊與競賽內容，每年邀請不同類型國際競賽的執行主席或是評審委員來台舉辦研討活動，用以增進國際藝術與設計競賽的認知，期望推動台灣的學生能夠參與國際競賽並榮獲佳績。2006年依照本計畫內容參與國際競賽獲獎的學生共計22名，教育部依照獎勵辦法頒發221萬元獎金，對於提升台灣設計競賽能力已經有了顯著的差異。

教育部推動「設計戰國策/鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」的政策目的，不僅在於提升學生參與國際競賽的能力，其最終的目的在於培養具有國際宏觀視野與符合產業需求能力的優秀人才；因此2006年與中華民國美術設計協會共同於台北市外雙溪舉辦「設計戰國策/產學春秋論」的高峰會，與會的藝術設計院校與產業機構代表將近兩百人，對於政府推動「文化創意產業」政策以及執行「設計戰國策/鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」進行初步的溝通與探討產學合作可行性；可謂是建立台灣設計產學合作的平台；就此基礎之下2007年執行

「設計戰國策/鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」再次舉辦「設計產學高峰會」，本次特別邀請國外藝術與設計產學代表與會分享各地的實務經驗，期望藉由他山之石，可以攻錯。

「2007設計產學高峰會」訂於2007年9月1日假國立台灣師範大學綜合大樓五樓國際會議廳舉行，本次受邀出席會談的計有：韓國成均館大學藝術學院前院長白金男教授、韓國Design Park執行長金炫先生、中國汕頭大學長江藝術與設計學院院長靳埭強教授、香港設計中心執行董事劉小康先生、澳門設計師協會前會長陳運廷先生、澳門理工學院視覺傳達設計系李澄璋副教授、新加坡南洋藝術學院副院長陳業焜教授、德國柏林藝術大學何見平教授、Vitra Design Museum威查設計博物館館長Alexander von Vegesack，以及銘傳大學設計學院院長鄧成連教授、亞洲大學創意設計學院院長陳俊宏教授、台南科技大學設計學院院長張栢烟教授、嶺東科技大學設計學院院長賴玲教授、BenQ明基電通公司設計長王千睿先生、中華卡通公司創辦人鄧有立先生、中華民國美術設計協會理事長柯鴻圖先生、中國生產力中心設計事業群總監邱宏祥先生、台灣創意設計中心執行長張光民先生等國內外設計界產學代表，共同分享不同國家地區的產學合作機制與經驗分享，期望能夠提供未來台灣藝術與設計產學合作發展之參考。

本人謹代表專案計畫感謝所有出席本次「2007設計產學高峰會」的國內外專家學者代表，以及參加研討會的設計業界與學校師生，期望「設計戰國策/產學春秋論」能夠提供探討台灣未來設計發展的方向，更祝福本次活動圓滿順利，並願大家攜手並進、共創未來！

德國



德國柏林藝術大學教授  
何見平

Global影響下的今日世界，就是創意產業的競爭，就是人才的競爭。世界在信息平民化的形勢下，地域、疆界、文化和語言的隔閡在越.越縮小。設計產業作為創意產業的一部分，它的無工業型特徵和高額度回報特徵，越來越被各個國家所重視。教育應社會的需求，它也越來越重視對設計產業的人才培養。

為設計產業教育而需要的師資力量（人力資源），現在也慢慢打破了地域、疆界、文化和語言的隔閡，改變了傳統的本國自產自銷的人力資源現象。在歐洲（當然也是由於文化和語言的相似性優勢），大學專業師資隊伍的多國化，是普遍的現象。對設計產業的教育也一樣，設計教育人力資源的分布就是人才的競爭，大學可以為招攬專業人才花費巨額資金。這種競爭是因為設計產業轉化為生產力後的巨大回報特徵。

在亞洲，應該也同樣借這種競爭方式，以開放型、包容型的社會心理，招攬人才，這範圍必須放寬到世界的範圍。

“百家爭鳴”就是盛世的社會心態，背後就能釋放人才的專業能量，增加社會生產力。在設計教育人力資源和課程規劃上，還想提出兩點：

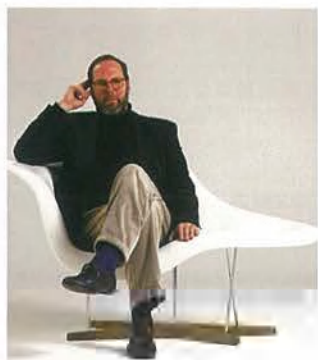
1. 在Global的形勢下，在人力資源多國化的形勢下，落實到具體國家，還是應該緊密結合具體國家的文化、社會特徵等特有性，教育學生形成原創的、有自己民族特點的設計產業。這既是設計的專業尊嚴，也是切實融合本國的設計產業。

2. 重視年輕的設計力量。信息的普及勢必令年輕的設計力量“早熟”。這種年輕的設計力量也是人力資源的源泉，更是下一代設計求知群的榜樣和學習動力。

在課程規劃上，今日的學科越來越多，越來越專業細化。但有一點往往被大學或學生忽略：——對理論和歷史的學習。

設計的產學合作，就應該嘗試社會或市場給學院提供試驗的機會，令研究成為設計教學的一個部分。

## 德國



威查設計博物館館長  
Alexander von Vegesack

Vitra Design Museum與巴黎龐畢度中心合作的工作營，每年夏天在位於法國南部的小鎮Boisbuchet舉行，提供與設計相關的各種不同課程，不論是學生及成人都可以參加，在設計人才的培育上發揮了極大的功能，另外，Vitra Design Museum也和不同的商業公司及設計學院合作，規劃各種不同的與設計相關的教育課程及展覽。

1. 與國外企業如：Vitra Group、Procter & Gambel及IKEA傢俱公司合作
2. 與教育機構：如Eindhoven Academy、La Fabrica Benetton設計學院合作

## 澳門



澳門設計協會 前會長  
陳達廷

設計產業在於每個國家或每個城市都會因為當地的經濟主導而各有不同，亞洲經濟發展比較早的國家，如日本、韓國以工業為主，日本的大型企業豐田汽車產量全世界第一，韓國三星企業以生產電子產品揚名國際，圍繞著企業周圍的配套產業和供應商的數量非常龐大，帶動了整體城市經濟發展，所需要的設計路向更為明顯、清晰，所以他們在設計教育方面，課程規劃比較容易規範。人力資源也因經濟發達的關係也很容易解決，也因為這些國家公民教育比較強，每一個人的國家觀念意識高，也是帶動了他們在創意理念中的自發性、自強性。

但是，我覺得驚嘆，雖然台灣的經濟不太好，但是人口數量與設計學院數量的比例，每年台灣大大小小的設計活動數量，世界上每年重要的設計比賽獲獎的數量等等數據顯示，我個人認為台灣的设计教育是全亞洲第一位，也是帶動了整個大中華地區的设计動力。

澳門在一九九九年之前，經濟發展久缺主流方向，但在九九九年之後起了革命性的巨大改變，賭權開放、世界遺產的確認，使靜夕的澳門起了天翻地覆的變化。博彩的收益已超越拉斯維加斯，以為全球經濟發展最迅速的城市。全世界著名的品牌紛紛跑進澳門來了，這個變化對肩負澳門設計教育的理工學院高等教育學院產生了正面的挑戰。課程編排、師資來源，及要針對性地配合澳門急劇的經濟變型和發展，是一個非常重要的難題，希望在座的專家們能提供寶貴的意見。

澳門



澳門理工學院藝術高等學校設計課程副教授  
李澄璋

### 澳門城市定位對設計人力資源及課程規劃的影響

近年，澳門成為亞洲地區、甚至國際上一個備受矚目的旅遊地，旅客的入境數量去年已超過兩千萬人次，博彩總收入已超過美國拉斯維加斯成為世界最大的博彩娛樂中心。與其有趣的對比是，澳門只是一個擁有52萬人口，面積28.6平方公里（為香港四十分之一，新加坡二十三分之一）的微型海島經濟城市，主要以博彩娛樂帶動的旅遊業及服務業為主。

面對市場規模的迅速擴大，企業和產品形象的設計價值提升，成為包括企業、設計界、政府以至教育界都面對的挑戰和機遇。由於政府將澳門定位為一個博彩娛樂、休閒渡假及會展旅遊的城市，並把澳門歷史城區——聯合國世界遺產，作為重點推廣的主題，因此與設計相關課程的設置有著與鄰近地區不同的規劃，現時主要開設有會議展覽規劃及設計課程；為本地中小企服務的品牌識別、包裝及廣告課程；多媒體及影視攝製課程等等；然而，為配合政府即將開展文化產業的研究及實踐，大專院校應盡快開設與文化產業相關的推廣策略、旅遊紀念品開發、文化遺產包裝等課程，以配合產業的推行。

另一方面，由於博彩、酒店及零售服務業吸取了大量的人力資源，加上澳門人口數量不多，所以在設計課程的每班人數方面一般控制在25人以下，務求以質量為重，同時因

應澳門市場發展需求，訓練以平面+多媒體，平面+展覽設計及多媒體+影視製作的複合型人才為主。現時本地設計產業的從業人員約為2千人左右，若以未來澳門的文化產業及經濟發展趨勢來推算，設計產業的參與人數應最少增加兩倍以上，才能舒緩未來需求。

在可見將來，澳門將隨著大型主題渡假村及會展中心等硬件的落成，以至零售、飲食、世遺相關產品及服務軟件的不斷增長，將給予澳門及鄰近地區的設計相關產業帶來一定的市場及商機。因此，我認為澳門的設計產業可積極向以下幾方面作思考：

- 一、儘快成立由政府支持的設計中心，設立創新設計基金，鼓勵本土設計創作。
- 二、適當吸納海外設計專才，提升企業和設計界在設計策略、行銷推廣及設計管理的層次。
- 三、加強與週邊地區在文化創意產業、設計產業等多層次交流，尋找適合本身的文化差異及設計產業定位。



(株) Design Park 代表  
金炫

## 論設計產業與大學教育之結合

各位臺灣設計界同仁，大家好！很榮幸借此機會與大家相聚，特別要感謝的是多年的至交林鍾崇教授。在最近5-6年中，通過頻繁與臺灣設計界的交流，讓我覺得十分榮幸同時也收穫良多。今天又能站在這裏，對大會的信任與邀請，再次表示衷心的感謝。

以前我曾在大宇公司的設計企劃部工作過12年，後來創辦了“Design Park”公司，到今年已經有24個年頭了，受各個大學設計部的邀請為本科、碩士、博士講課的時間屈指一算也超過25年了，所以如果說設計產業需要怎樣的設計師和什麼樣的課程，教育機構現在的課程又該如何設置，我想這兩者間的差異非一兩句話就能說清道明的。

比如說，一些專門的設計公司在招聘職員的時候，常常會進行1年半到2-3年的再培訓，因為他們覺得畢業生的水準還不夠達標。而學校的立場認為，大學並不只是為了生計而傳授技術的專門學院，關於設計理論等知識也應當有所涉獵，所以實際應用教育的欠缺當然不可避免。關於這個問題雙方至今為止仍是各持己見，還未見卓有成效的解決辦法。

我覺得問題的根源在於全球化的大環境、社會經濟文化的高速發展。一句話，世界一日千里的發展速度與設計教育更新速度有時候不協調。比如說，我公司經常與一些設計大學聯手進行某些專案開發，配合著時間與預算，一般都是6個月以上。這中間合作成功的應該算是與“國民大學的設計大學院”3年間籌畫過的5個專案，首先基礎資料和資料調查的收集是由碩博20名左右完成的，創意與草稿花了2個月

時間，同時“Design Park”的設計師們也一起參與。這裏補充一點的是，國民大學的設計大學院是韓國政府為了提高國家設計競爭力而指定實行“特別設計的教育機關”，受到政府支援，所以無論碩士還是博士的水準相對較高。

在CI設計過程中，學生們的表現都非常出色。20多名博碩生們在兩個月間拿出了2500-3000左右的創意草稿，可以看出他們十分的努力，客戶們看到這樣的結果也非常感動。最終方案可能有一些缺憾，但是大家的努力是有目共睹的。特別對於“Design Park”的設計師們來說，這次受到了的衝擊很大，學生們天馬行空的想像力有時候會讓設計師們感到自愧不如。總之，這次合作無論是學生還是設計師們的收穫都很大，可以說是互補所短。最後“Design Park”對學生們的辛苦工作以獎學金和教學器材的形式予以了獎勵。

現在回想起來，由剛開始的時候小心翼翼，到相互信任，放開手腳的大幹，直至委託客戶方的回應...所有的效果都跟預料的一樣順利進行。所以我想通過這個例子說明的是，設計產業與教育可以成功融為一體，方法和途徑也是各種各樣，國民大學只是舉個例子罷了。

相結合的好處自然不難看出，設計公司又注入了新鮮大膽的創意，參與的實踐的學生得到了豐富的實踐經驗，可謂一舉雙得。關於這樣的過程，我想表達一下個人觀點。

① 目前設計領域正是急速擴大發展中，教育也應該跟隨時代變化，適當的結合經營學、社會學、工學等其他領域，讓其發揮更大的作用。

② 隨著時代變化而改變教育體制，如果教育不能順應時勢，那麼設計永遠都是過時的設計。

③ 設計產業中，不被重視的實際應用應該加入到教育課程裏，理論實際相結合，學以致用。因為在校成績突出的學生，畢業後不一定是個優秀的設計師。

④ 與設計專業的人數相比，水準更應該提高。據統計，韓國從2002年開始每年都會有超過3萬6千名的設計生，到2006年已經超過了100萬名，實際上從事設計人數不過11萬名而已，設計領域的這種畸形現象已經成了目前主要的社會問題。

⑤ 與外國教育機構組織的交流應該更加開放主動一些，無論是在哪個國家，設計師如果脫離了世界舞臺那麼就變得如同一張廢紙，沒有任何價值。在討論、展示中不但可以相互觀摩、加強競爭、陶冶性情，設計的整體水準也會在不知不覺中得到提升。

以上就是我個人淺論，希望通過今天的討論產生更多行之有效的辦法。最後我還是相信中國的那句古話：精誠所至，金石為開。謝謝

韓國



韓國成均館大學校 教授  
白金男

## 21世紀的設計產業與政策：教育

企業持續發展的核心在於設計。設計定義為技術與創意的產品化過程的話，設計不愧為是決定產品和服務面對顧客的基礎方式。

好的設計標準為購買產品到它的使用和廢棄全過程中“設計要給顧客提供好的經驗”。通過使用者研究，設計要把消費者的意識非意識化期待和欲求融入到產品中。從全球化企業中可以證實把設計作為經營戰略核心的事例。

最近從民間企業與政策上為了實現“革新”，把設計作為了強烈的手段。設計不應是單純的樣式，而是解決問題的方法。經過社會全範圍的問題提示，採取有力的解決方案。對於企業來說設計是形成開放式企業文化、開創新市場、管理整合品牌的有效戰略。並且通過設計的革新在公共行政服務領域中也起到了影響力。因為針對誰為目標、提供什麼樣的服務等相關的問題上從消費者的立場去摸索對應方案，並選擇最佳的解決方法。這種設計方法論可以提供非常明確的答案。

產業化的需求下形成的設計如今擴大影響到了市民生活的廣範圍。隨著對個人價值與可持續發展的關注，對下一代責任意識的增大，生活品質與環境問題成了敏感的爭議點。並且從市民的設計眼光來決定設計的全面水準，這也能影響到企業與國家的競爭能力，也意味著設計文化的

到來。在先進國家，國民的設計高水準啟動企業與政府的设计投資，確保世界化設計競爭力，這種原則會使國民的设计眼光更上一層，使生活品質更加向上，從而形成善迴圈結構。

多元性和統合性為基礎的设计問題解決方式能增進學生的創意能力，因此有必要從小學開始把设计納入到正式科目並進行教育。為了符合21世紀型的创意能力和彈性思考能力的教育，應把藝術與科學聯繫起來，並採納統合设计教育為正式科目。

大學的设计教育核心應轉換為特性化與大學制，要回應各地區的特性化產業，使地區的设计大學特性化。結合设计和關聯學問（經營，心理學，行銷，人文學及工程學等），導入大學制教育過程，為先導變化多端的時代潮流而做準備。

廣泛構想並試探設立產學連繫及專門设计教育機關，為设计教育作準備和努力。21世紀企業和國家競爭力的源泉在於“人才”，因此设计教育的根本性體制改善比什麼都重要，要銘記這是不能再拖延的課題。

香港



汕頭大學長江藝術與設計學院 院長  
靳埭強

## 設計教育與產業關係 —

### 以近年設計教育改革經驗談起

在現今以知識為基礎的社會，理論與實踐並重，因此，設計教育和人才培育對於推動創意產業的發展尤其重要。二零零三年，汕頭大學邀請本人擔任為汕頭大學長江藝術與設計學院院長，致力中國現代設計教育的改革事業。現以近年該大學設計教育改革之經驗談談設計教育與產業的關係。我從教學結構和產學關係兩部分討論。

汕頭大學長江藝術與設計學院的本科教學結構，分學科設置、課程結構及學術交流三方面說明。學院提供專業及多元化的藝術與設計課程，包括有美術系的公共藝術方向、設計系的平面設計、環境藝術設計、多媒體設計和產品設計方向，設計學系的文化創意產業策劃與管理方向等。而課程結構涉及史論、美學、社會通識、美術與設計基礎等學科。學生於大學第一年不分專業方向，修讀上述必修基礎課；學生於第二年開始選擇不同的專業修讀各專業的基礎課，同時跨專業地在各專業的課程中交叉學習；在第三年學生在修讀各自專業的必修課之外，更可自由選修其他跨系或跨學院的課程，以擴展個人的知識領域。這多元化的課程結構務求能為學生提供全面性和全人教育。在最後一年，學生提交畢業創作及論文後便能完成四年的學士課程。在學術交流方面，學院每年將會舉辦不同主題的國際學術研討會、國際藝術與設計作品展覽、專業講座及工作

坊，培養學生的國際視野，使其了解國際藝術新思潮及創意產業的最新發展。

在設計產業與教學關係方面，我們從設計專業、設計倫理、理論與實踐這三大範疇入手。設計專業即是向學生授予專業的設計知識，使他們成為設計產業的人才；設計倫理則使學生了解設計師應有之個人修養、品格、權利、義務及社會責任；此外還注重理論與實踐，其中包括案例教學、實踐作業及工作坊等教學方法。在案例教學方面，導師以實踐的設計案例進行教學，分析與研討，這樣學生便能從實質的設計案例中學習和汲取成功的經驗。在實踐作業方面，學生通過不同的現實個案設計，嘗試面對客戶，解決客戶的實際需求，如本人曾帶領學生前往重慶與當地大學生一起參與城市形象工作坊（這是我公司的重要專業個案），使學生將在課堂所學到的藝術設計理論在實戰中學習。除此以外，我們還邀請和引入國際上從事不同的設計創意產業的專業人士、海外著名設計師、藝術家進行交流工作坊和舉辦專家學術講座給學生參與。這些多元化跨越的交流工作坊令學生透過多層次互動的思考，產生無限的創意空間。

香港



靳與劉設計顧問公司創意總監  
劉小康

## 創意產業與創意教育

創意產業變化之速，對學院學制與課程內容帶來一定衝擊。如何避免畢業生所學與專業事業實踐之間出現斷層，是創意教育發展的重點考慮。個人十分認同產學交流的重要性，然而，交流的範疇與程度必需拿捏得準確，才能避免學生因過早受商業市場的潛規則影響，而埋沒了天馬行空的創意潛能。

在學士課程階段，我認為實行「T型訓練」最為適宜。美國一向強調「博雅教育」，因此學生除了修讀本科課程外，還需修讀多項通識教育課程。「T型訓練」的概念與此有異曲同工之妙。「T」的橫向基本泛及純藝術、電影、建築、時裝、產品設計、室內設計等；其伸延則廣及心理學、人類學、社會學，甚至機械工程、電腦科學及商業財經等。而「T」的縱向是在這些學科的基礎上選定「求淵」的專業，作為未來的發展路向。總言之，讓學生做到「眼濶手深」是「T型訓練」的核心理念。而事實上，業界的實踐是跨媒介的。舉例說，設置大型公共藝術時，參與者不只是建築師和藝術家，並包括策劃人、測量師、甚至主管城市發展的官員等。學生若只能站於「藝術」的觀點參與事務，而不能宏觀地了解整個項目，只會引起不必要的爭執或誤會。更重要的是，「T型訓練」可加強學生轉移專業的能力，從而在競爭激烈的創意產業中遊刃有餘。

在碩士課程或持續進修階段，學生則必需脫離個人創意的框框，加強鍛鍊複合性思維。此階段學生應能了解「創意與經濟體系」及「創意經濟與社會發展」的關係，並在創作以外的其他學術領域作深入探討。在此希望帶出的信息是，創意並不等於創新。真正的創新是在社會發展及環境保育間找出平衡點，並為建設更美好的社會而繪製藍圖。故此，學生所需具備的技巧不止於創作，更重要的是學會人力及資源管理、文化及市場規劃等等。這些都是作為社會及文化領袖所需具備的條件，而我認為培養文化領袖才是我國發展創意產業的先決要素。

總括而言，現今的創意教育不能只要求學生做到手心相應，而必需培養他們的觀察力、邏輯思維及對社會的關懷。與其被動地「製造」符合產業需求的「創意人」，何不培養一批勇於創新，對社會具承擔的學者與實務者綜合的化身？也許，這才是創意的本質。





新加坡南洋藝術學院副院長  
陳業焜

## 設計產業對於設計教育人力資源與課程規劃與建議

新加坡注重效率與生產力，致力於創造經濟財富，亦積極塑造一個創意國度及文化都會為目標，積極發展創意藝術與設計教育。

設計教育的重點，不僅是在設計美學，科技發展及商業市場推廣的範疇。藝術與設計的創意思維所產生的高附加價值，更被視為提高經濟競爭的必要手段之一，取得政府的銳意推廣。

本地的“傑出品牌獎”及生產力局主辦的“新加坡素質獎”除了在品牌形象外，也根據領導及策劃能力，諮詢分析，研究開發，運作，業績，及員工培訓等來評估，也注重保留發揚亞洲人的文化與特性，這樣更能在國際市場中出位。

故對於設計教育人力資源，必須有廣度及深度的要求，多方延攬專業人才，除有學術背景之學者外，須加上有實務經驗的工商業界者，與之聯繫接洽，建立交流合作計畫，參與課程規劃顧問，引進實際作業模式，並進行訪問教學，親臨演講及指導，擔任駐校設計專家並安排學生對相關設計產業參觀交流及實習

菲利浦之設計中心之一便在新加坡設立，研發視聽器材等，並與各界合作開發項目，他們與本地之南洋藝術學院及淡馬錫理工學院皆有課程上之交流。其中之專題製作與演講，駐校設計家計畫等皆讓學生受惠，學生不只學習理論與技巧，更需要的是有創意思維，能傳達意念，具批判思考能

力，並強調設計的使用性及經濟效率等，並提高人文與藝術教育的比重。

在卓越學校的模式中，教育部提供更多的師資，減輕教師與學生的負擔，讓學生有更多獨立學習與開發自身的潛能，以提供均衡的全面教育為目標，建立“重思考的學校，好學習的國民”（thinking school, learning citizen），此為新的教育願景。

## 設計產學合作關係與發展趨勢之探討

以新加坡為例，新加坡設計理事會及媒體發展管理局在設計產業開發及發展中扮演關鍵角色，掌管“設計新加坡”（design Singapore）“媒體21”（media 21）與“文藝復興城市”（A Renaissance City）等計畫，整體目標是在2012年讓藝術設計產業在國內生產總值所占之比例從3%提升至6%。建設一個亞洲創意中心。

其中“設計新加坡”計畫旨在推廣優秀之設計，發展成為亞洲和全球市場之橋樑。在國內外推展新加坡設計並吸引更多的國際設計產業及活動到新加坡來。

譬如爭取到德國國際設計比賽“紅點”（Red Dot）的舉辦權；政府資助舉辦多項設計活動，如設計論壇，講座，展覽及國際教育會議等。各項合作將讓新加坡做為亞洲的世界互相交換資訊和設計點子的中心。

“媒體21”計畫創造並開發媒體的內容和服務，提升在國際市場上的交易和銷售。政府首先與美國盧卡斯影業合作在新加坡成立Lucasfilm Animation Singapore，借鑒外國先進之傳媒科技經驗，以實際行動栽培視媒人才。

“文藝復興城市”計畫致力推動改革設計，如在英國倫敦舉辦“新加坡季”（Singapore Season in London）展示藝術與創意產業的成就，展現新加坡文化。

政府與專業機構投資主辦國際交流設計活動如“創意青年交流賽”及“金瓊獎”等。蓄意證明新加坡不僅效率與生產力高，也是一個充滿創意，活力與情趣的地方。

設計產學的發展趨勢在強化我們各方面的競爭力，也在這物質文明強勢的社會裏提供我們一個精神上的平衡。

學術界



亞洲大學創意設計學院 院長  
陳俊宏

對設計教育的一些看法

依據行政院經濟建設委員會「重點人才整體培育及運用規劃」所示，『設計服務業』是「重點新興服務業」，過去三年的人才供需狀況如下表：

年度 業別	93年			94年			95年			三年合計		
	供給	需求	供-需	供給	需求	供-需	供給	需求	供-需	供給	需求	供-需
設計 服務	2.4	1.9	0.5	3.0	2.1	0.9	3.1	2.3	0.8	8.5	6.3	2.2

從表中，可以看出過去三年的設計人力是供過於求。在該簡報中同時指出，設計服務業目前的問題是：【質不足-缺乏創意以及國際視野】。

經由上列資料，我國目前大專校院的設計教育，似乎有一些值得檢討之處，以下是個人一些淺見，敬請設計界先進加以指教：

1. 設計人力供過於求，就業市場就不能只是放在台灣，而應放眼「全球化」，至少必須是「大華人圈市場」。
2. 放眼「全球化」市場，就必須要有國際視野及國際化的能力，因此加強學生的外語能力，同時鼓勵學生參加各項設計競賽，特別是國際競賽，是必要的手段，因為和我們競爭的是世界各國的畢業生。
3. 除了國際視野和外語能力外，必須要有「質」的提升，方能有足夠的競爭力；因此，學校的課程設計和教學策略、方法及內容，均可因應時代的變遷及需求，再加以檢視和修正。
4. 引進業師，並加強設計科系與業界的產學合作，以增進學生的實務能力，是非常必要的。
5. 一個好的設計人才，除了設計專業操作能力外，廣闊的博雅通識、創意、溝通、企劃、管理、倫理，甚至是「第二專長」等，可能都是被評估的重點；因之，每個校系，應當發展出自我重點和特色（學校本位和系所本位的課程與教學），而不是大家都一樣。



台南科技大學設計學院 院長  
張栢烟

## 設計產業對設計教育人力資源與課程 規劃之建議

長期以來，設計產業對設計教育界的要求與期望極高。業界認為學校所培育的設計人才，一進入職場即能完全勝任所有的設計業務，但顯然大多是不盡人意的。我認為，業界不但需要獨具慧眼來覓才，更必須充滿耐心地培養人才；而學校則應朝培育全方位、多元能力的人才而努力。因為在實務的層面裡，學校的教育永遠趕不上業界不斷地的分流與轉變。學校不僅是為業界培育設計人力而存在，並且還要擔負著文化傳承，以及文化改造等社會中堅人力品質的提升而奮鬥。因此，學校課程的規劃除了要「廣泛」了解業界的意見外，可由Daniel H.Pink原著，大塊文化所出版的《未來在等待的人才》一書獲得啟示。書中強調未來的世界將不屬於高喊知識就是力量、重視理性分析的特定族群——重視設計品的用途功能，以及玩弄數字的人。世界將會由具有高感性能力的另一族群——有創造力、能觀察趨勢、以及為事務賦予意義的人所屬。因為我們正從一個講求邏輯、循序性與計算機效能的資訊時代，轉化為一個重視創新與整合能力的感性時代。Pink亦曾大膽提出「藝術碩士是新的商業學位」觀點，也認為即將到來的「感性時代」（Conceptual Age）將是歷史上，又是一次發生翻天覆地、急遽變化的年代——就如同工業革命和文藝復興一樣。因此，學校作為設計教育人力資源的主要來源，在課程發展的思考上，不得不正視未來時代的變化趨勢。

## 設計產業合作關係與發展趨勢之探討

基於上述，設計產學合作的關係與發展趨勢，則必須兼顧未來性的統整能力人才，以及建構設計的文化使命兩個層面。當今各設計相關科系的大學，均不遺餘力地發展產學合作的關係，也頗具成果。而另一方面，中國生產力中心、台灣創意設計中心亦扮演產、官、學重要媒合的角色，為台灣的設計貢獻極多。在此建議的是，大家應再投入更多的心思，循著先前所具有的成果基礎，為設計人力的培育品質而努力。

學術界



銘傳大學設計學院 院長  
鄧成連

設計產學合作

產學合作依教育部技職司之專科學技產學合作實施辦法(草案)的界定，其主要為研究發展及其應用，主要的產學合作模式可區分為：(1)專題研究、(2)物質交換、(3)檢測檢驗、(4)技術服務、(5)諮詢顧問、(6)專刊申請、(7)技術移轉等，且另包括承辦教育及訓練(培訓、研習、研討)以及校外實習等。以設計產業的特質而論，在產業合作上可行的模式包括(1)專題研究：如市場調查、(2)技術服務：設計案委託、(3)諮詢顧問：設計諮詢、(4)教育訓練：業界開課以及(5)校外實習：設計實習等。

在本人的實際參與歷程中，設計學界與產業合作的方式計有：(1)設計案委託、(2)業界講座、(3)專題演講、(4)設計診斷輔導、(5)設計交叉營等。其中最常見的則屬設計案之委託。以銘傳大學商品設計系為例，則可分為：(1)設計課程實習型：委託案納入正式設計課，學生設計老師指導，主要提供業界大量之構想；(2)設計專題合作型：委託案納入畢業專題，以長時間詳盡規劃並極力達成設計之實現；(3)設計實務見習型：由老師主導設計學生為協助；(4)設計中心服務型：以設計公司之型態從事設計服務工作。前三項雖可讓學生接觸設計實務以及獲取小額的獎金與材料補貼，但長期而言並未能累積設計能量與資源，而第四種設計服務對教師而言，可能造成工作的負擔與壓力。產學合作的原始目的是“為了結合學術理論與企業實務經驗，讓理論與實務彼此的差異程度更為縮短”，如此之產學合作在提供產業界另一種設計服務的型態，似未能達成原有之目的。

依產學合作的字面意義，是指產業與學術間的相互合作，由公司提出需求與資金，由學校之教師進行合作之研究與開發。此著眼點似在利益取向的前提下進行，學校獲得資金，公司獲取成果，似是雙贏的局面。但此短期單一的合作模式，不論在技術生根或學術發展上，並未能為整體產業或學校的未來帶來助益。或許此時此刻應重新省思，宜由「物的利益交換」轉換成「人的智能交集」。

跳脫產學合作的既有思維，設計產學合作不同於一般產學合作的模式，是設計產業(非一般產業)與設計學術界兩者的攜手合作，目的在相互調適與了解，共同創造台灣的設計技術力以及提昇總體的設計競爭力，於此提出可能的設計產學合作模式供參考，但求有所迴響而非取得共識。

(1)設計知識與經驗交流：設計師與設計教師互訪，設計師進入校園作經驗傳承，設計教師走入產業作實務體驗，可定期持續地舉行設計對談、設計研習營、設計講座、實地見習等。

(2)短期設計協同專案：設計教師與設計師共同合作創作，從事創新性與實務性的設計案，以驗證理論與體驗實務，或採用角色模擬方式，角色互換相互學習。

(3)長期策略聯盟：設計系所成為設計產業的衛星協力廠，相互提供人力、技術、資源與知識的實質交流。



嶺東科技大學設計學院院長  
賴淑玲

2006年四技二專聯合登記分發，家政類的全國榜首精家宜同學放棄國立大學，選填嶺東科技大學流行設計系為第一志願，獲媒體大肆報導。無獨有偶，同年度，台中區夜間部的榜首一樣選填嶺東的設計學院為第一志願。名校的光環在台灣不曾退燒，但隨經濟體質之轉變，找尋特色學系，學得一技之長，避免畢業即失業之想法，卻也在年輕世代逐漸萌芽。學校如何讓學生畢業後能學以致用，所學又能與社會及企業接軌，除了結合產官學及地方特色，跨領域的學程及落實展演、實習，產學合作於教學中，都是指標性的積極作為，更是未來產學合作的重要發展趨勢。以下將以嶺東為實例介紹相關之理念與具體作法：

台灣號稱是婚紗王國，每年有數百對外國人專程到台灣拍婚紗照，台灣更將此成功經驗外銷中國大陸及東南亞，在各國壟斷市場，每年產值數百億元。台中市三民街是最熱鬧的婚紗街，很幸運台中市又有一位姓胡的幸福市長（胡志強市長），天天對著邵曉玲夫人高唱「今天妳要嫁給我」，也因此帶動了地方婚紗產業的蓬勃發展。

嶺東結合地方特色，開設婚紗產業設計學程，聘請業界鼎鼎有名的設計師康延齡老師擔任技術級副教授及影視界知名造型師李明川老師蒞校授課，一開課就造成轟動，高達166人選讀。學生以結婚包套學習所需知識，畢業又有學歷，又有學程證書，能當地就業，又能到國際競爭搶攻市場，當然叫好又叫座。

在展演部份，嶺東曾主辦2005 驚豔台灣文化創意產官學

論壇暨大展，吸引近30,000人潮。來自業界、學術界、甚至故宮、國美館等70單位共同參與，更重要的是產官學媒合平台的建立，學術界的能量及創意讓業界驚豔，更開啟了後續的合作機會。緊接在2006年，嶺東主辦台灣愛情文化創意設計競賽暨大展，並整合婚紗設計、喜帖、喜餅禮盒設計、婚紗照及愛情宣言創意設計競賽，成功將婚紗王國、台灣文化與學生創意結合，更將此技術成功轉移到業界，在業界行銷通路量產。

除了大學部暑假的實習，數位媒體設計研究所已要求第三年一整年在業界實習。2007年嶺東更獲教育部學海築夢計畫，將學生帶到新加坡，白天在業界實習，晚上則在新加坡南洋理工大學上課。這是非常難得的體驗，學生由實習中學會尊重多元文化背景與生活方式，了解不同國家企業機構或組織之運作模式。

本人甫獲得之國科會數位典藏國家型科技計畫，就結合台灣最大的生態節目製作公司-視群傳播有限公司，將為台灣國鳥藍鵲及台灣的國寶蝴蝶等製作具人文、具故事性特色的影片，並將其開發圖庫、影音、多媒體網站、公仔、漫畫、文具、服飾、生態旅遊及遊戲等週邊商品及附加價值。視群傳播曾幫discovery製作台灣人物誌(二)-昆蟲知己李淳陽；也曾為林務局製作「草地明珠環頸雉」獲美國蒙大拿影展(IWWF)攝影、剪輯優異獎並入圍政府最佳代言影片；更將於2007為NGC(國家地理頻道)製作「鵬程萬里-灰面鵟」，並將以34種語言於全球166個國家的國家地理頻道播放。如此的業界水平外加嶺東學生的創意產品開發，配合業界之行銷通路，預估未來將有一千七百萬的產值。

設計業要成功，需從工商業的發展軌跡著手，將不同族群之間的距離拉近，透過設計部門之成立，以文化為基底，發展國家特色，帶動產業升級，提升全球市場的競爭力。學校也不應只是研究的機構，如何有產出，如何與設計產業界做緊密的結合，不再開門造車，才能掌握市場流行脈動，才能突破學術界與市場之間的藩籬。學界與設計產業是唇齒相依的共生結構，只有設計產業界積極參予學界，提升學生設計水準，畢業後可以立即投入市場，省卻龐前訓練的資源浪費，而學界積極導入設計產業界資源，除了可以提升教學水準之外，更可因此將市場帶入，完成設計產學合作的終極目的。

產業界



BenQ 明碁電通公司 設計長  
王千睿

就設計產業而言，不可否認的，目前產學間還是存有一定的落差；一方面學界對於業界脈動的了解與接觸有限，一方面由於業界的性質與商業模式相當多樣，相對之於設計的需求也會有不同的期許，因此學界對於設計人才的教育的确也很難能面面俱到。

對於設計教育的人力資源，建議除了現行的教職體系外，應該加強與不同業界的多方互動，在升等、評鑑等或其他實質上鼓勵學界相關教員能有業界實務的經驗累積，同時建立業界專業人士跨入學界兼任或專職的對應機制，甚至可擴大設計產學合作關係的層次。而在課程規劃上，可邀請多位業界相關意見領袖共同參與討論，強化實務所需的設計基礎教育，並協同規劃多元化的設計實務課程，使學生對於實際設計產業的各類特質與市場發展能有初步且全盤的認識，有利未來生涯規劃的考量，並能減少產學認知上的落差。

而對於設計產學合作關係與發展趨勢，有兩個案例值得我們作為參考；一是師大美術研究所，他與多家企業或機構簽署了長期安排學生實習一年的合作計畫，此舉將使學生與企業除了能相互刺激外，也使彼此能有機會更深入了解，為學生的就業機會作了很好的佈局，同時也解決了企業在人才需求上的燃眉之急。

另一則是亞洲大學，他與中科一些企業簽署了人才培育策略聯盟合作計畫，藉此學生可申請企業的種子暑期實習，利用暑假期間至企業實習兩個月，參與暑期實習的學生，

若表現優異，畢業後，將優先被錄用為正式員工。而除了學生進行暑期實習，寒暑假期間學校亦要籌組教師參訪團，直接到企業見習，了解企業界的實務運作，作為改善未來學校院所課程規劃與教學的重要依據。此兩案例都使產學的合作關係與發展更為緊密共生，創造了彼此雙贏的局面。



中國生產力中心設計事業群  
邱宏祥

## 設計產業對於設計教育人力資源與課程規劃之建議

目前設計人力的資源相當的充沛，對於設計產業的人力需求方面，目前供需關係並不在設計人力的缺乏，而是在素質不均及穩定性上較有不足，加上國內普遍性在應用創意設計的需求、實務應用上，並未充分地適切地讓設計扮演促進企業商業發展及國際化重要助力，因此在教育人力資源與課程規劃可以朝這方面規劃，建議如下：

### A. 產學合作學程

邀請企業（多家）進行學期或學年進行實際但較無時間急迫性的專案設計合作，學校則以高年級班級進行產學專案設計合作，並於期間雙方（企業及學校師生）密切合作，另規劃視必要邀請設計產業設計專業人員，共同進行設計專案。

### B. 設計實習學分化

專業設計執行，從業人員需花較長時間瞭解企業風格及設計作業，比較無法以寒假或暑假時間能讓社會新鮮人上手，建議一樣在大學部改為以一個學期或學年全時間進行設計實習，並授予一定學分，如此即可以解決產學最後一哩的問題，也可以使設計學程的專業性獲得更完備。

### C. 專業設計實務課程

過去學校都會邀請專業設計師擔任專技教師授課或專題演講，以設計專業需求對位是很好的方式，但應該將專題演

講另彙總成為一個固定的課程，以領域、系列及學期制安排，並親赴實際場所（設計公司、輸出中心、紙廠、印刷廠及裝訂廠等）作現場互動式教學，可以使學習更親近實務及建立完整能力。

## 產業界



中華民國美術設計協會 理事長  
柯鴻圖

### 設計產業對於設計教育人力資源與課程規劃之建議

每年從學校畢業的設計相關科系學生，如過江之腳，但真正學以致用的卻不多，這是眾所詬病的事實。以國內每年約有壹萬多應屆畢業生，但粗估投入設計產業卻僅占四成左右，這意謂著供過於求及設計教育政策有了問題。

課程方面：何時分組為最適當時機？無論二或三年級其實利弊互見，應視學校的教學目標而定。普通大學因學術取向，不妨多一點時間在理論與觀念培養上紮根；若屬科技大學（學院）為技職導向，則宜提早在二年級時分組，方便未來進入就業市場。遺憾的是，目前普大與科大的界分已日趨模糊。

此外，現今學習的科目較往昔增多，尤其是概念性的科目，自然稀釋了實務訓練，影響專業技巧與創意的磨練。通常，設計公司錄用的大學新鮮人，至少需要投入二至三個月的「新生訓練」始能真正有所貢獻，如果學校的課程和師資能夠切合業界的需要，自然可以縮短調適期。

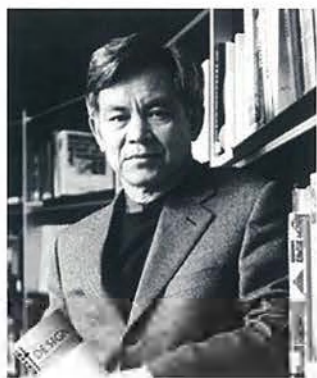
#### 設計產學合作關係與發展趨勢之探討

過去產學設計之間似乎隱藏著一道無形鴻溝，鑒因於缺少溝通對話，導致供需之間有所落差。這個現象隨著時間終於有所轉變：（一）面對各校競爭，學校體悟強化實務的必要性，與產業界互動增加。（二）由於院校開啟了在職研究生的深造管道，使資深設計師充實理論基礎，提昇

更豐富的學養。（三）領導型的设计社團舉行多次產學論壇，增加雙方對話空間與交流。

設計產業合作建立在互利的基礎上，大抵可從三個方面著手：（一）業界應提供更多的實習機會，使學生儘早熟悉設計環境與實際作業流程；有需要的老師亦可利用寒暑假作短期觀摩。（二）學校應認真考慮，依據教育部訂定之「大學聘任專業技術人員擔任教學辦法」，以歐美日為師引進設計界師資，讓課程的理論與實務相結合。某些學校過度側重博士師資，所學專長與講授課程關連性十分勉強，影響所及造成畢業生在產業界認同度低的後遺症。





台灣創意設計中心 執行長  
張光民

## 設計產業對於設計教育人力資源與課程規劃之建議

基於本中心之瞭解，台灣設計產業未來強化的方向包括：一、強調國際化設計品質與在地化即時服務，開創也維繫隨大陸興起，國際企業進駐亞洲，台灣產業外移之客源，並避免殺價競爭惡性循環。二、運用東方美學與世界對話，提出沉澱及銳化後的東方設計美學，將文化底蘊融入設計，讓台灣設計獨特閃耀國際。三、提供跨領域整合優質設計服務，整合設計相關色彩、材質、人體工學及通用設計等知識，及靈活運用科技、法律、行銷、管理等實務發展關鍵，甚至跨不同設計類別，實際應用於產品開發或品牌行銷。因此，設計教育應積極培養能與未來競爭的設計人才，在創意思維、感官訓練、跨領域學習、文化元素、創新材質運用等關鍵能力及前端設計流程概念等再提升，加強產業環境變化設計人才之應變能力及多元專業統合協調能力，並強化獨立思考訓練，對自身文化感興趣，從生活中觀察，設計出屬於台灣自己的東西。尤其，設計教育不能再像以往過度重視造型、顏色或質感，而忽略設計本身故事的創作及原創主張，應如北歐設計，賣產品像在賣故事，提升設計價值，這是一個相當重要的策略。此外，設計教育專業師資不足，並受大學聘用教師受資格限制，造成設計教育環境目前最大瓶頸，也是應加強改善之處。

## 設計產學合作關係與發展趨勢之探討

設計產業與學界合作未來將越來越密切是可預見的，近年來雙方都有意識到且正積極進行中。本中心於96年度「台灣設計產業起飛計畫」中，除提供產學設計諮詢服務，瞭解當前設計產業及學界對設計產學合作之看法及合作之可能性；並辦理設計人才培訓業務及建立產學合作平台，縮短教育體制與產業實務之間的銜接距離，提早讓設計學生瞭解面對職場競爭與挑戰所需具備之專業知識、技能及工作態度，使設計學生畢業後能順利適應職場環境，並藉由國外設計觀念的導入，提升設計人才素質臻至國際水準，期獲產業肯定及重用。基於此，本中心於5月配合新一代設計展辦理設計大專院校畢業生參與就業媒合活動，結合實體推廣平台、線上登錄找人找事及現場塗鴉活動等資源，完成計1200多筆登錄資料，及50多家企業及設計公司開放73個設計職缺，將持續追蹤促成高媒合率。此外，本中心也於5月辦理國際交叉設計研習活動，與美國莎凡那藝術與設計學院（Savannah College of Art and Design, SCAD）合作，分別赴元智、台藝大及淡大等3校辦理，主題為畢業作品集及視覺特效，參與學生人數達195位。另於7月份舉辦企業設計人才儲訓研習營，與天工開物集團合作辦理數位互動式設計工作營，共有5校學生參與，3位優秀學員進入該公司實習。

## 產業界

---



中華卡通公司 創辦人  
鄧有立

---

台灣動畫製作人才二十幾年來，除了少數公司堅持原創，大部份人才長期為美國、日本加工，目前動畫代工業在台灣已是夕陽工業，台灣也因長期為國外加工所賜，製作技術面很成熟，唯數位動畫產業作品核心說故事、講故事、編故事與動漫卡通造型品牌設計人才，長期缺少創作平台磨練的經驗，人才的培養又缺少好的教材，教案及參予製作產學合作的實務，台灣數位動畫製作要在國際揚名立萬，產官學應盡快建立企劃製作平台、互動系統，讓這批製作技術成熟的動畫老師傅，配合新生代有創意的年輕創作家一起努力。

數位內容動畫創作人才培訓，應鼓勵或獎勵補助有實務經驗的業者將經驗傳承下來，再配套補助或投資業界進入產學合作，尤其在動畫影片前期製作企劃說故事、編故事動漫造型品牌設計人才的培訓，全力促進產學合作，2-3年應會有很好的成效！

## 2007 設計戰國策

# 平面設計國際研討會

Seminar on International Graphic Design Competition 2007

時間：2007年9月16日(日) 地點：亞洲大學管理大樓1009演講廳(台中縣霧峰鄉柳豐路500號)

演講者：Jan Rajlich Jr. 捷克布魯諾雙年展協會 (Brno Biennale Association) 主席  
Maria Kurpik 華沙海報博物館館長、波蘭華沙國際海報雙年展主辦人



### 講題 - [創意無所不在 - 波蘭華沙國際海報雙年展創作作品介紹]

#### Maria Kurpik

##### 前言：

漫步在歐洲國家的街上，路旁張貼的大幅海報創作總是隨處可見，無論時代的交替轉移，透過平面創作來表達創作理念、彰顯主張價值，一直是歐洲長久以來在深耕創意、美學涵養不可或缺的一部份。

當企業漸招募具備美學素養的設計師以提升營運綜效、當設計學子紛紛踏上歐洲設計學習的旅途，如何讓國內的創意工作者能夠更發揮所長、充實設計涵養，進而在國際舞台上展現台灣設計價值的一片天空？

9月16日(日)本計畫邀請國際知名設計大師，來自捷克與波蘭，分享得獎設計創作的靈感泉源、執行設計過程的挑戰與經驗，不需遠至國外取經創意，也能親身感受設計大師們如何從生活中汲取創意靈感，展現創作的獨特理念，幫助您瞭解國際得獎作品的特色、擴展設計創作應用的能量，成為超越現有設計創作的最佳起跑點。

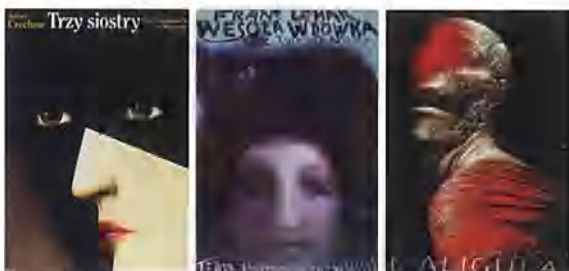
##### 演講內容綱要：

現任華沙海報博物館館長、IPB波蘭華沙國際海報雙年展主辦人，波蘭科學學院藝術中心博士學位候選人。1986年起，Maria擔任波蘭華沙海報博物館館長，承襲過去波蘭華沙國際海報展的專業價值使命，致力推動競賽本身的高度藝術價值以及創新性。雙年展成為發掘國際設計後起之秀具公信力的管道，成為國際海報藝術活動的典範。2003波蘭文化局頒發文化勳章給Maria，表揚其推動當地文化以及推廣海報藝術的貢獻。

波蘭海報在國際設計版圖有如一塊閃爍耀眼的區塊，在這塊過去被全球設計界所忽略的版塊之中，享譽國際的大師雲集並且各有獨特的面貌，源自於傳統手工繪畫的藝術美感，以及追求原創精神的海報創作，更奠定了波蘭海報設計在全球不可撼動的地位，因此成就了「IPB華沙國際海報雙年展」在全世界的影響力。

「IPB華沙國際海報雙年展」由Jozef Mroszczak創立於1966年，現由華沙Wilanow海報博物館以及波蘭海報基金會主辦，至今已經舉辦二十屆達四十年之久。「IPB華沙國際海報雙年展」之所以能夠在國際平面設計界獲得如此崇高的聲望，主要在於其具有如下的特色：

1. 國際首創的海報競賽雙年展。
2. 具有國際聲望的社團協會授權。
3. 具有國際設計界所信賴的評審委員。
4. 具有國際聲望的海報博物館蒐藏。





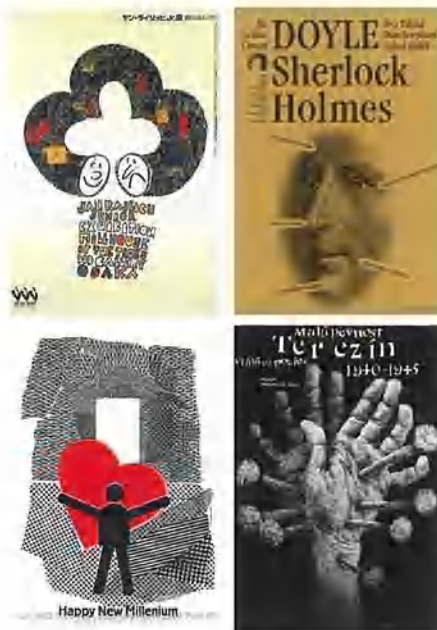
## 講題- [捷克布魯諾雙年展創作作品介紹]

### Jan Rajlich Jr.

現任捷克布魯諾雙年展協會 (Brno Biennale Association) 主席，Jan Rajlich Jr. 承襲父業，亦投身藝術創作的領域，是70、80年代少數以電腦創作的平面藝術創作者。專長平面設計、絹印及繪畫，曾任布爾諾VUT大學工業設計系主任、布爾諾國際平面設計雙年展組織委員會(International Biennale of Graphic Design, Brno)委員、捷克視覺藝術家協會會員，曾在伊朗、日本、台灣及美國授課，自1988年起，舉辦了約20場國內外展覽，參與國際設計展覽約180場。

「布魯諾平面設計雙年展International Biennale of Graphic Design in Brno」是當今全球最大的平面設計競賽，向來被視為國際平面設計師最重要的競技舞台之一。「布魯諾平面設計雙年展」誕生於人文薈萃的東歐文明古國：捷克，這個曾經培育出音樂家德弗乍克、史麥塔那、文學家卡夫卡、詩人克爾里等許多影響世界極其深遠的文化藝術國度，如今則以擁有舉辦長達22屆之久，並且是國際最大型與最重要的平面設計雙年展而享譽全球，每屆針對海報、企業識別、平面廣告三大平面設計領域，採取文化、政治、商業、生態、社會五大議題向世界各地設計師公開徵選作品，獲選的優秀作品永久典藏於世界知名的Moravian美術館，該館也因此項競賽而成為國際平面設計的藝術殿堂。

Jan Rajlich Jr.介紹布魯諾地理環境與歷史人文背景，針對「布魯諾國際平面設計雙年展」進行整個展覽活動與競賽作品的詳細說明之外，亦介紹各年獲獎作品、雙年展近10年概況以及雙年展協會主要活動之重要紀事，最後還向與會的學子們分享個人創作。



## 2008 設計戰國策

# 產品設計國際研討會

Seminar on International Product Design Competition 2008

時間：2008年3月3日(一)

地點：台南科技大學 設計大樓10樓 國際會議室

指導單位：  
教育部

主辦單位：  
台南科技大學設計學院  
商品設計系  
視覺傳達設計系  
室內設計系

國立臺灣師範大學  
美術學系 設計戰國策計畫辦公室

主持人：  
林磐聳教授  
(國立台灣師範大學美術學系/設計戰國策計畫主持人)  
張栢烟教授  
(台南科技大學設計學院院長)

出席人員：

國外設計界專家學者  
日本：  
國本桂史  
(公立大學法人名古屋市立大學大學院教授)  
德國：  
李建國  
(德國IF意符國際設計獎台灣區代表)

國內設計界代表(按照姓氏筆劃排序)

1. 徐莉玲(學學文創志業董事長)
2. 謝大立(實踐大學工業產品設計學系教授)
3. 謝榮雅(大可意念傳達設計總監)

## 研討會時程規劃

時間	活動內容
08:30~09:00	報到手續
09:00~09:15	教育部長官,陳鴻助校長,計畫主持人等貴賓致詞
09:15~10:15	學學文創志業董事長徐莉玲專題演講 引言人:陳俊宏教授(亞洲大學創意設計學院院長) [文化是設計靈感來源Culture, the Source of Design Inspiration]
10:15~10:30	茶點時間
10:30~11:45	公立大學法人名古屋市立大學大學院國本桂史教授專題演講 引言人:林榮泰教授(國立台灣藝術大學設計學院院長) [日本的品牌戰略設計與感動價值Strategic Thinking and Emotional Value in Japanese Brands]
11:45~12:00	Q&A/主持人小結
12:00~13:30	午休
13:30~14:30	IF意符國際設計獎台灣區代表李建國先生演講 引言人:管倖生教授(雲林科技大學設計學院院長) [IF國際設計競賽]
14:30~15:30	實踐大學工業產品設計學系謝大立教授演講 引言人:陳國祥教授(國立成功大學工業設計系系主任) 設計心經1/指導學生參與國際設計競賽心得與經驗分享
15:30~15:45	茶點時間
15:45~16:45	大可意念傳達設計總監謝榮雅先生演講 引言人:翁英惠教授(樹德科技大學設計學院院長) [設計心經2/國際設計競賽心得與經驗分享]
16:45~17:30	Q&A/與會學者研討/研討會圓滿落幕



德商意符國際論壇設計有限公司台灣分公司 / 華人區域總監  
Regional Director of International Forum Design GmbH, Taiwan Branch

李建國 Sean C.K. Lee

## 六個獨立的设计競賽形成iF服務範疇的基石。

### iF 產品設計獎

iF 產品設計獎評選活動有悠久且卓越的傳統。每年來自超過35個國家2,300多件的參賽作品，使iF產品設計獎成為全世界最重要的設計競賽之一。本競賽開放給產品製造商與設計師報名參加，由國際專家組成的評委會從所有的參賽作品中評選出 iF 產品設計獎的得獎作品。得獎作品將在漢諾威展覽中心展示長達七個月，其吸引總計約30萬名參觀者前往參觀，同時也將在 iF網頁上無限期展示。

### iF 傳達設計獎

主辦單位與許多公司和企業密切諮詢後，為了反映日漸複雜的媒體與媒體設計工作，設立了以作品實用性為評選重點的 iF傳達設計獎。iF傳達設計競賽成立時間雖短，卻已經是德國及全世界最重要的國際競賽之一。iF傳達設計獎在每年秋季的頒獎儀式上呈現它的成果。收錄競賽成果的「iF傳達設計獎年冊」，每年出版3千冊，並在全球發行。

### iF 中國設計大獎

iF 中國設計大獎開放給活躍於中國的製造商與設計人士報名參加。評選重點在於契合中國市場取向的產品與媒體。iF中國設計大獎可說是一個最佳展示平台，例如在上海市中心所舉辦的得獎作品展覽、在iF網頁展示得獎作品，以及 iF 提供的廣告素材等等，都能在中國市場上有效地展示室內設計、媒體、產品與品牌。

### iF 材料獎

材料和材料的應用是產品開發上日益重要的一環，因為新的化合物與提煉物形成新產品構思與設計創新的基礎，更何況是高品質的設計。

### iF 包裝獎

2008 iF包裝獎以包裝作為訴求主題，因為包裝通常只被當作產品理所當然的一部份而經常被忽略。iF與德國杜塞道夫國際展覽公司合作，2008年首度推出 iF包裝獎，在每三年一度的杜塞道夫國際包裝展（Interpack 2008）上登場。此競賽開放給任何類型的包裝、包裝材料、包裝圖形設計和包裝機器的研發、製造和設計人士參加，提供給最創新、最具創意的作品一個展示平台。作品項目類別包括銷售包裝、展示與運輸包裝、包裝圖形設計、包裝材料、包裝機器和設備（評選重點為人體工學、安全性與設計品質）、包裝設計與功能性、跨類別作品以及包裝概念。

### iF 概念獎

iF概念獎涵蓋設計、工程及行銷。順應當前的宗旨，以學生為主的iF 概念獎將更適切年輕設計師的需求。iF 概念獎是從「主要」的 iF 獎項 — 即「產品設計獎」、「傳達設計獎」、和「材料獎」中分割出來的獎項 — 現在首度以獨立競賽活動登場。獎金將頒發給以下七類得獎作品：準備上市、工業設計、時尚、傳達/多媒體設計、建築與公共空間、室內設計及通用設計。



學學文創志業董事長 / 學學文化創意基金會董事長

徐莉玲 Lilin Hsu

## 「文化」是設計靈感來源

二十一世紀，文化與經濟二分的定論已然改觀，「文化」不僅已然成為「知識經濟」、「體驗經濟」的核心內容，同時也是「創意經濟」中產生創意的泉源。根據聯合國教科文組織（UNESCO）對「文化創意產業」（Cultural Creativity Industries）的定義：「結合創作、生產與商業的內容，同時這內容的本質，具有文化資產與文化概念的特性，並獲得智慧財產權的保護，而以產品或服務的型式呈現。

台灣的產業正面臨轉型的階段，如何由代工經濟轉向品牌經濟，以文化做為「資本」，向文化擷取設計靈感來源，由學學文創志業 徐莉玲董事長親身解說實例分析。

### 簡介

任職中興百貨總經理13年，以創新的經營理念，使中興百貨成為百貨業界精緻生活文化的表徵，並協助台灣自創品牌廠商建立風格，藉此提升台灣百貨業的整體水準。此外，耕耘台灣文化創意產業多年，致力於台灣生活風格與中華文化特色的重新詮釋和研究發展。有感於大中華地區文化創意教育及研究對產業轉型的重要，於2005年與上百位台灣文化創意產業界菁英，共同成立學學文創志業股份有限公司Xue Xue Institute，並於2007年成立學學文化創意基金會，專注於品牌顧問及人才培育，為大中華地區文化創意產業蓄積能量。

### 學歷

美國史丹佛大學商學研究所管理科學碩士  
中華民國文化大學美術學系學士

### 獲獎項目

1987

第一回TOKYO CREATION AWARD海外賞



設計總監／設計師

國本桂史 Katsushi Kunimoto

國本桂史 (Katsushi Kunimoto 1953  
年-) 工業設計師、設計總監

公立大學法人名古屋市立大學大學院藝術工學研究科  
教授。

公立大學法人名古屋市立大學藝術工學部 教授。

在國內外經手多數的Design Direction、Product  
Design，從地域開發、都市產業開發等領域到醫療及食的  
領域為止、進行多數的戰略性設計展開。大學研究室、國  
本桂史先端設計研究室則提倡以Nanotech.Material、  
Medical.Robot.Space.Transport為研究主題。

#### 從一顆螺絲到地球

所謂POWERS' 設計是從「人」開始也是到「人」為止。從  
玩具、食器或日用品到自動車、家具等的工業意匠或商品計  
畫為止、還有傳達這些的視覺計劃、或是人的住家或街道、  
包圍這些的都市環境、再延續到自然環境等等所有，我都希  
望以「人」為基本，創造新的價值觀與美的造型。





實踐大學時尚與媒體設計研究所副教授/  
Shih Chien University Institute of Fashion and Communications Design Associate Professor

謝大立 Ta-Lih SHIEH

## 參與國際設計議題的對話 - 開闊宏觀的文化創意視野

參與探討人文、跨領域國際設計議題的機會，對於設計領域的學生們而言，有助於彌補通識教育的不足，更能藉此機會打開學生的國際視野與人文關懷，培養出更豐富的人文素養，少一點狹隘的功利彰顯。其中，國際設計議題的探討範圍涵蓋了文學、哲學、科學、美學……等跨領域的知識養分，學生透過設計形式的思索，對人類生命的價值與生存的意義有更深的領悟，進而凝聚沉澱在文化創意的結晶之內。因此，設計學子在短短四年大學的受教時期，更應培養出宏觀開闊的胸襟、視野及心態。不宜旋即落入僅為商業服務的功利主義，而誤解的只求取其最大利潤——「附加價值」的課題。本人特別用質變的「發酵價值」一詞代替之，期許設計學子能如酵母菌一般，參與各種生命與周遭一切作用後產生的化學變化，經由發酵、醱釀、培育之後，完全質變成代表各種文明所發展出微妙的生活事物，繼而產生出一種嶄新的文化價值。期許文化創意者提昇人類與一切生命的共生和諧，為人類文明足跡寫下見證。

### 發酵價值存在你、我之中

哈佛大學的奈伊教授 (Joseph S. Nye Jr.) 在《Soft Power: The Means to Success in World Politics》一書中提出了「軟性實力」(soft power)。「軟性實力」，可以展現在制度組織上 (如民主、法治)、生活方式上 (如多元、開放)、政策推動上 (如環保、消滅貧窮)、文化的分享與互動上 (如藝術、音樂、設計、文學)。

A Whole New Mind《未來在等待的人才》的作者丹尼爾·品克 (Daniel H. Pink) 預言：資訊時代即將被創意時代替代；過去重視邏輯、專業、理性的知識工作者不再獨領風騷，焦點將匯聚在擁有直覺、設計、整合、創新、能說故事、能給關懷、能夠玩樂、能重視生活意義的特質者身上。這些文化創意者的發酵價值，感動千萬不同文化的人民，正說明了為什麼「軟性實力」對人類文明的貢獻與價值。

### 文化創意是人類文明進化的結晶

「知識經濟」不僅僅只是最大經濟利潤之求取，應該是彰顯人類存在更進一步的價值與意義。世界各先進國家，已開始進行文化創意的發展計劃，亦即講究文化精神的充實與生活價值的提升。丹麥未來學家羅夫·錢森 (Rolf Jensen) 在《夢想社會》一書中提出：「人類即將進入新紀元，一個以故事精神為主導的年代即將來臨。我們將從重視資訊的物質年代過渡到追求精神的想像年代！」其揭示著：未來生活價值需求已經超越物質性的層級，取而代之的尋求感性精神上的滿足，並在創意文化中蘊含著無比的情感關懷與覺醒、和生活品味與環保態度。



大可意念(Duck image)設計總監

## 謝榮雅

生於1967年，大葉大學設計研究所碩士，為大可意念(Duck image)傳達設計總監、學學文創志業、大葉大學/東海大學兼任講師。其作品橫跨工藝、時尚及科技領域，並強調雙重符碼和創新材料為原創概念。主力於設計、材質端的逆向工程思考；鏈結整體設計價值的深度與廣度。亦為台灣設計界第一個成立『材料實驗室』規劃的創始。

他設計產品，也製造以人為本的關懷，更強調社會責任、環境、未來、歷史價值的企圖！更以敏銳的設計厚度，不斷為產品開創新型態價值、國際競爭力！客戶也均在其領域具代表性地位。

為Duck image的核心精神。

認為不同產品擁有不同設計風格，唯一不變的堅持是設計出的產品有無正面價值，客戶面對人類未來有無使命感，能不能滿足客戶和消費者的共同利益和共同夢想！更帶領Duck image團隊融入他的觀點。

### 用設計影響力 改寫國際工業史

全球最具權威的四大設計獎中，謝榮雅為得獎最多、也是國際工業設計史來首奪國際四大設計獎中三金獎(iF, Red dot, IDEA.)之三冠王；亦為國際獲得最多四大國際大獎的華人設計師；更是讓台灣設計朝向國際的推進者，也讓台灣在國際設計地位改寫歷史...

Duck簡歷:

謝榮雅

1967.06.19.

學歷:

大葉大學設計研究所碩士

經歷:

蜜雪兒服飾企劃設計

宏基電腦造型工程師

現任:

大可意念傳達設計總監

大葉大學/東海大學兼任講師

學學文創設計課程兼任講師

## 2008 設計戰國策

### 淺葉克己設計講座

Katsuhi Asaba Design Lecture

時間：2008年3月23日(日)

地點：國立台灣師範大學 本部禮堂

#### 講座時程規劃

項目時間	3/23 (日)
09:00-09:30 (30 mints)	學員報到
09:30-09:40 (10 mints)	開幕致詞 教育部官員、校長、副校長、 設計戰國策計畫主持人
09:40-10:00 (20 mints)	Takako Terunuma女士 【東京TDC簡介】
10:00-10:40 (40 mints)	淺葉克己講座
10:40-11:00 (20 mints)	茶點時間
11:00-12:00 (60 mints)	淺葉克己講座
12:00-12:20 (20 mints)	Q&A時間
12:20-12:30	主持人結論

指導單位：

教育部

主辦單位：

國立臺灣師範大學美術學系 設計戰國策計畫辦公室

主持人：

林磐嶸 教授(國立台灣師範大學美術學系)





## 簡介

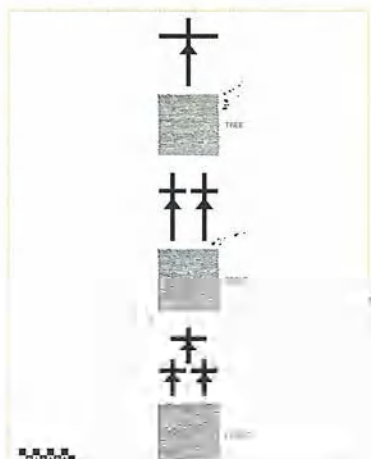
淺葉克己1940年生於日本神奈川縣，19歲起跟隨佐藤敬之輔先生學習字體設計長達五年之久，受到佐藤先生：「畫者五百年，書者上千年。」一席話的影響，淺葉克己深得文字世界深奧的意趣，奠定其長期投入在字體設計的堅實信念。1975年，淺葉克己自行開設設計事務所，主要服務的客戶有：武田製藥、Suntory、Saison Group、西武百貨、日清食品、Kirin...等各大企業的廣告藝術指導。其中又以他在1980年代以桂林、絲路異國情趣的場景為「Suntory Old Whisky」打開市場的知名度，也透過商業廣告將世界不同地區民族獨特的生活文化與自然景觀傳達給世人；另外他與伍迪艾倫、阿諾史瓦辛格、安迪沃荷等國際影視藝文人士合作的廣告，成為日本廣告界獨樹一格且令人過目不忘的經典之作；最為膾炙人口的是他以雲南內西族的東巴象形文字為Kirin所設計的「玄米日本茶」包裝作品，可說是淺葉克己投注在亞洲文字研究與商業應用的心血結晶。

淺葉克己不僅自己獨善其身在於字體設計的專研，更於1987年籌設成立「Tokyo TDC: Type Directors Club/東京字體指導俱樂部」，成為與「New York TDC: Type Directors Club/紐約字體指導俱樂部」分庭抗禮的東方字體設計推動者；在2007年該俱樂部成立20周年的年鑑之中，淺葉克己以理事長的身分所撰寫「創造的心」為題的序文，強調在資訊時代新媒體充斥的當下，更能顯現「創造」的價值；而回歸設計表現核心與類情報溝通原點的「字體」，就顯現其作為視覺藝術創造的主體價值

## 淺葉克己

1940年出生於神奈川縣。畢業於桑澤設計研究所。東京字體指導俱樂部（TDC）主席，東京ADC理事，國際平面設計師聯盟AGI會員，淺葉克己設計有限公司創意總監。

服務客戶包括西武百貨、日清食品、武田藥品、電視節目“24 HOUR TELEVISION”、以及麒麟公司等等。他對亞洲文字具有著濃厚之興趣，1999年舉辦東巴文字展，這種文字源於中國的雲南麗江，是現今唯一依然採用的象形文字。此展覽在美國展出的時候引起了轟動。他所獲得的設計獎項包括東京藝術指導俱樂部（ADC）的大獎、MAINICHI設計獎、日本ACADEMY獎、紫綬獎章等。出版書籍有“Give Me the Power, Dongbad”（K.K. bestsellers）、“Communicate with Dongba”。



## 台北－東京國際字體設計展 序

字體的設計與應用一直在視覺設計發展中佔有極重要的地位，更往往是檢視設計師能力水平的基礎關鍵。從中世紀手抄聖經、古騰堡的四十二行聖經、William Morris的Golden字體、Herbert Bayer的通用體、Edouard Hoffman的Helvetica到Neville Brody、David Carson等對新科技字體的試驗，以及新世紀跳脫工具的限制勇於實驗字體設計應用可能性的Stefan Sagmeister等，文字不僅扮演著功能性的角色，更隨著設計師的參與，開拓了其學術性與藝術審美性。

「台北－東京國際字體設計展」策展目的即在將國際知名字體設計及國際優秀字體設計與應用作品引進來台，進行展覽與交流，並藉此機會凝聚台灣對在地字體設計發展有興趣之設計師共同參與創作。「台北－東京國際字體設計展」活動共有三部份：

- 一、2007東京TDC獎優秀作品展
- 二、淺葉克己設計創作展暨設計巡迴講座
- 三、台灣設計師字體設計創作展

### 2007東京TDC優秀作品展

創立於1987年的東京字體指導俱樂部獎，與已辦54屆的紐約字體指導俱樂部獎是世界二大以字體設計為主的國際競賽，獲獎作品水準之高已享譽國際。1987年12月17日由極具名氣的日本設計師們所成立的東京TDC，旨在推動日本本土的設計運動。其每年一度的TOKYO TDC ANNUAL AWARD總是吸引海內外極具份量的設計師參與，以追求自由流暢的創意、靈活的規則和洞察未

來的眼光來展現創意品質，並持續提供啟發和哺育新藝術性能量的環境為宗旨。許多現今線上極負盛名的設計師們，如巴黎的M/M、Stefan Sagmeister、Why Not Associates、Ralph Schraivogel、淺葉克己、中島英樹、流行通信美術總監服部一成、為銀座資生堂店設計包裝的仲條正義等，皆曾於比賽中脫穎而出。本次來台展出作品為去年2007 TOKYO TDC獲選之優秀作品，這也是東京TDC獲獎作品首次來台展出，實屬難得。

### 淺葉克己設計創作展暨設計巡迴講座

1940年生於日本橫濱的淺葉克己，現任東京TDC會長、東京ADC委員、國際平面設計師聯盟(AGI)會員，淺葉先生多年來從事字體設計研究，同時是少數鑽研東巴文的設計學者，更對漢字設計有著極濃厚的興趣，漢字、東巴文、西夏文等書體，常是他設計創意中的重要元素。為人親切有趣的淺葉先生，本次大方的提供50件左右的個人經典作品展出，並將無私的解說他的設計創意，分別於台北與台南舉辦兩場設計巡迴講座，將為本次活動掀起高潮。

### 台灣設計師字體設計創作展

邀請台灣設計業界與學界專家共同參與，並藉此凝聚台灣對字體設計研究與創作有興趣之設計師，共同推動台灣字體設計與發展。本次參與的台灣設計師計有：王行恭、王士朝、何清輝、李明道、李新富、李德勳、李建志、李根在、李長沛、吳介民、吳淑明、吳仁評、林文彥、林磐蓋、林宏澤、林俊良、柯鴻圖、姚村雄、施令紅、許和捷、陳俊良、張栢烟、程湘如、游明龍、楊宗魁、楊勝雄、費國鏡、劉建成、樊哲賢、蘇文清等，共計三十名。藉由業界的專業實務與學界的學術性，針對「台北－東京」主題進行創作，提供不同觀點看法，展現多元風貌。最後，本次活動得以順利舉行，除了感謝台灣設計師的熱心參與外，更要感謝日本ARJOWIGGINS K.K行銷經理大內容美先生的熱情協助與聯繫，並感謝淺葉克己先生應允來台展出與演講，同時帶來2007東京TDC獎優秀的國際作品共同展出。讓台灣設計同好得以近距離的目標優良設計原作，藉以相互切磋學習，精進設計功力與視野，更希望此

次的展出能帶動起台灣未來字體設計創新之能量。

策展執行

國立台灣師範大學美術學系 副教授

林俊良

一、青木克憲  
二、淺葉克己  
三、葛西薰  
四、中島英樹  
五、服部一成  
六、佐藤可士和  
七、澤田泰廣

April 8-22, 2008  
Fox Gardens, HK Arts Centre 9/F  
10am-8pm  
Free

**7SEVEN**



## 文字設計的梦想家 淺葉克己的文字設計世界

淺葉克己1940年生於日本神奈川縣，19歲起跟隨佐藤敬之輔先生學習字體設計長達五年之久，受到佐藤先生：「畫者五百年，書者上千年。」一席話的影響，淺葉克己深得文字世界深奧的意趣，奠定其長期投入在字體設計的堅實信念；12年來，淺葉克己跟隨日本書道名家石川九揚先生習字，至今堅持每日早課書法臨帖的習慣，由此可以窺見其設計創作與人文素養的貫通。1975年，淺葉克己自行開設設計事務所，主要服務的客戶有：武田製藥、Suntory、Saison Group、西武百貨、日清食品、Kirin...等各大企業的廣告藝術指導。其中又以他在1980年代以桂林、絲路異國情趣的場景為「Suntory Old Whisky」打開市場的知名度，也透過商業廣告將世界不同地區民族獨特的生活文化與自然景觀傳達給世人；另外他與伍迪艾倫、阿諾史瓦辛格、安迪沃荷等國際影視藝文人士合作的廣告，成為日本廣告界獨樹一格且令人過目不忘的經典之作；最為膾炙人口的是他以雲南納西族的東巴象形文字為Kirin所設計的「玄米日本茶」包裝作品，可說是淺葉克己投注在亞洲文字研究與商業應用的心血結晶。

作為國際知名的設計家，其個人對於生活主張、文化視野必然有其獨特的觀點，才能在全球浮浮沉沉的設計場域開創藍海；只要與淺葉克己有所接觸的人，首先會被他的個人獨特的造型吸引了目光，接下來會被他的表演狂笑不已，再來更會驚訝於他竟然是桌球六段的運動高手，但是不管怎樣還是會回到設計的本質，而被他的作品所表現的內涵深深折服；因為淺葉克己是當前全球平面設計名家之中對於「亞洲文字」研究情有獨鍾，並且身體力行前往亞洲各地深入研究，藉由文字作為主題創作了許多膾炙人口的精彩作品；淺葉克己投入在亞洲字體研究，主要受到日本言語學會會長、京都大學西田龍雄教授「世界文字地圖」理論的影響，1990年6月與日本旅行達人中西亮結伴前往中國雲南麗江考察納西族東巴象形文字，開啟亞洲文字系統研究的濫觴；之後陸續進行彝族傣僮文字、西夏文字、阿拉伯文字、印度文字...等亞洲文字的考察研究，並且持續發表以亞洲文字為主題創作的設計作品震驚了設計界，由於他在「亞洲文字」設計領域的成就，而享有「地球文字探險家」的美譽。

淺葉克己不僅自己獨善其身在於字體設計的專研，更於1987年籌設成立「Tokyo TDC：Type Directors Club/東京字體指導俱樂部」，成為與「New York TDC：Type Directors Club/紐約字體指導俱樂部」分庭抗禮的東方字體設計推動者；在2007年該俱樂部成立20周年的年鑑之中，淺葉克己以理事長的身分所撰寫「創造的心」為題的序文，強調在資訊時代新媒體充斥的當下，更能顯現「創造」的價值；而回歸設計表現核心與類情報溝通原點的「字體」，就顯現其作為視覺藝術創造的主體價值。本次以2007年度「Tokyo TDC：Type Directors Club/東京字體指導俱樂部」獲獎作品首度來台舉辦展覽，另外淺葉克己先生精選個人歷年代表性的50件作品，將連結「文字中的文字」與「設計中的設計」等字體設計領域最優秀的作品呈現在台灣設計界面前，當能刺激台灣設計界省思過往側重圖像與技術導向的盲點；或許藉著這樣的機會讓我們得以重拾文字的價值，更希望促使大家能夠再現漢字藝術創造的榮光。

本人多年來在設計學習提倡：「向書學習」、「向物學習」、「向人學習」三種方法，

為了籌備本次展覽，今年農曆正月與林俊良老師前往冷冽的東京拜訪淺葉克己先生，蒙其致贈限量發行300冊編號No.58的「一日一圖」，小本規格精要地選自2005至2007年日記紀錄以及之後完成的作品對照彙編，令人拜服其讀萬卷書、行萬里路、抄萬字文的字體設計修行者；2001年他曾以東巴文創作「根壯樹不倒，壑深泉不涸」中國傳統對聯，或許我們在此可以解讀作為「樹根」與「深泉」的設計根源，就是來自於最原始與本質的字體文化。

國立台灣師範大學美術學系教授兼  
文化創藝產學中心主任  
林磐嶸

28 November – 14 December, 1990

**Exhibition**  
The 1990 Lucid Book Center of Design and Typography  
and The Language Gallery  
The Cooper Union School of Art  
750 Street at 20th Avenue New York, New York 10003

**Opening reception**  
Sunday, 27 November, 6–8 pm

**The gallery is open**  
Monday through Friday, 10–7 pm / Saturday 10–6 pm

**Sponsorship**  
"Typography and Typography in Asia: A View from Tokyo"

**Partnership**, 28 November at 6 pm  
The Grand Hall at the Cooper Union

A special cultural event collaboration with  
Richard Anusik (NYU), Robert Lyon (Harvard),  
Miyu Yamamoto (Osewa)

Cooper Union is a non-profit organization. All proceeds from the exhibition will be used to support the school's educational programs.



Typography in Asia; A View from Tokyo



**DECA**  
DESIGN  
ECO. 建築設計デザイン



## 2008 設計戰國策 設計產學高峰會

Seminar on International Graphic Design Competition 2008

時間：2008年5月4日(日)

地點：國立台灣師範大學 文化創藝產學中心籌備處 2樓會議廳

指導單位：教育部

主辦單位：國立臺灣師範大學美術學系 設計戰國策計畫辦公室

### 高峰會時程規劃

項目時間	5/4(日)
14:30-14:40 (10 mints)	報到
14:40-14:50 (10 mints)	主持人致詞
14:50-15:30 (40 mints)	引言人:張光民 執行長
15:30-16:00 (30 mints)	產業界專家學者發表
16:00-16:30 (30 mints)	學術界專家學者發表
16:30-16:50 (20 mints)	綜合討論時間
16:50-17:00	主持人總結/高峰會結束

### 會議內容

為了落實推廣教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，本專案執行團隊於2008年5月4日於國立臺灣師範大學文化創藝產學中心舉辦「2008台灣設計產學高峰會」，希望集合產官學界代表，為了：(一)台灣的设计教育發展。以及(二)台灣設計界應對2011世界設計聯合大會在台北舉行之因應措施。兩項議題共同進行研討與凝聚共識，藉由提升台灣設計教育的整體素質並且促進產學之間的合作。出席的產官學界代表分別針對設計教育提出誠摯的建議及具體可行的策略方向，希望藉由2011年世界設計聯合大會之國際活動在台舉行的良機，以台灣创意设计中心為主辦單位，全國各大設計相關院校以及現有18個設計社團協會共同辦理相關活動，順勢將設計美學藉由各設計社團、學術單位的宣傳，深入到大眾生活，除達成未來台灣設計產學合作的良好機制，亦落實美學生活的遠大目標；經由辦理相關活動更可促使全國大學校院藝術與設計科系學生能更加踴躍參加國際設計競賽及國際設計活動；透過學生參與競賽作品及國際會議之準備，提升學生的創作水準，擴展學生視野及提昇相關人力素質。





**會議主持人**

林磐聳 教授 國立台灣師範大學美術學系教授  
暨文化創藝產學中心主任

張光民 執行長 台灣創意設計中心



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			

**簡介**

**出席人員：**

**產業界專家學者：**

1. BBDO黃禾國際廣告公司 何清輝 執行董事
2. 大計文化事業有限公司 楊宗魁 發行人
3. 中華平面設計協會 施麗女勻 常務理事
4. 中華民國美術設計協會 楊勝雄 理事長
5. 中華企業形象發展協會 唐聖瀚 理事長

**學術界專家學者：**

6. 亞州大學創意設計學院 陳俊宏 院長
7. 國立台灣師範大學美術學系 林俊良 副教授
8. 國立交通大學傳播與科技學系 許峻誠 教授
9. 國立花蓮教育大學藝術與設計學系暨科技藝術研究所  
林永利 系主任
10. 銘傳大學設計學院 鄧成連 院長
11. 樹德科技大學視覺傳達設計學系 郭挹芬 系主任
12. 嶺東科技大學設計學院 賴淑玲 院長

## 2008 設計戰國策

# 數位動畫設計國際研討會

Seminar on International Animation Festival 2008

時間：2008年5月4日(日)

地點：國立台灣師範大學 教育大樓2F 201演講廳



Alexander Stein

居住地：  
德國柏林市

國籍：  
德國籍

證照：  
柏林洪堡大學修習電影、戲劇、民族學與新聞學科  
柏林Kaskeline Production工作並學習動畫製作

經歷：  
協同並導演短片協同並導演多部動畫片(包括1995年在德國漢堡贏得觀眾評選最佳電影的'Revolting Appetite')柏林'Schaubuehne'與漢堡'Schauspielhaus'之規劃與舞臺設計。於2000年漢諾威世界博覽會規劃'Flambee'水幕電影於柏林與熱內瓦負責多部短片之放映在澳洲、加拿大、法國、比利時、德國、俄國及克羅埃西亞等國擔任短劇評審

現職：  
自2002年起擔任Interfilm Berlin Management GmbH執行長與策劃人自2008年起擔任德國短片協會(German Short Film Association)理事會成員。

## 講座時程規劃

項目時間	5/4 (星期日)
09:00-09:30 (30 mints)	學員報到
09:30-09:40 (10 mints)	開幕致詞 教育部官員、校長、副校長、 設計戰國策計畫主持人
09:40-10:40 (60 mints)	引言人:邱怡仁 主任 主講者:Alexander Stein [Animation Film as an Converging Media and Stategies of European Short Film Festivals and Distributors to promote Animation Short Films.]
10:40-11:00 (20 mints)	茶點時間
11:00-12:00 (60 mints)	主講者:Alexander Stein [Animation Film as an Converging Media and Stategies of European Short Film Festivals and Distributors to promote Animation Short Films.]
12:00-12:20 (20 mints)	Q&A時間
12:20-12:30	主持人總結/研討會結束

指導單位：  
教育部

主辦單位：  
國立臺灣師範大學美術學系 設計戰國策計畫辦公室

主持人：  
林磐聳 教授(國立台灣師範大學美術學系)

引言人：  
邱怡仁 主任  
(雲林科技大學數位媒體設計教學資源中心主任)

## 德國柏林短片影展 interfilm International Short Film Festival Berlin

德國柏林短片影展為interfilm Berlin所創辦之影展。影展自1982年開始舉辦。至今，在國際人文以及短片領域上，皆已累積了相當的經驗以及許多人脈。由於此影展的舉辦，促成了interfilm與許多機構團體的合作，同時得以定期舉辦一些活動。以此影展作為一個平台，成功地將各類短片推廣給更廣泛的觀眾群。

此影展舉辦的主要目的在於找尋富創意的人，藉著將這些人集合起來，並以一國際性及文化性兼備的政治機構名義介紹他們的方式，進行想像概念的交換以及絕佳想法的傳達。interfilm為其熱心的觀眾提供了種類廣泛的短片、動畫片以及記錄片，這些觀眾熱愛短片的程度不下於他們對長片的熱情。

德國柏林短片影展單位已發展成歐洲最重要的短片影展之一；在德國，其歷史性之久遠僅次於International Short Film Oberhausen；同時，在柏林，此影展被視為是僅次於德國柏林影展，重要性位居第二且歷史最為悠久的國際影展。

今年有3800部來自88個不同國家的短片（少於20分鐘的影片）報名參展，而這些影片當中，有550部影片通過初選參與競賽以及被規劃於各種不同主題的影展節目當中播映。影展中規劃了國際影片單元、德國影片單元、紀錄片單元、以及最佳兒童影片單元；至於特別放映單元則是將焦點集中於來自特定國家或區域的作品。此外，影展單位也針對如音樂錄影帶、廣告、電玩、歷史影片以及影片回顧等，規劃出不同主題的影展節目。

### 比賽辦法：

1. 柏林interfilm短片影展組織是由柏林interfilm管理公司在Bewegliche Ziele等組織下協力而成。
2. 填寫完整的報名表以及試看片或DVD。必須在2007年7月13日之前寄達柏林interfilm辦公室。每一支參展影片需分別附上報名表（可用影本）。報名表上所有細節都應完整填寫並簽名，並附上影片劇照（數位版本為佳）。
3. 參展影片及影帶自動具有參加所有單元競賽資格，其中包括特別單元以及影展市集。
4. 影片複本在影展期間應以其書面價值為依據投保。若希望要求賠償，請於影片寄回後十日內進行。寄件人應自負影片往返影展運輸過程之風險。司法判決權在柏林。
5. 將試看帶以及播放帶寄送至柏林interfilm影展的費用由寄件人自付。此規定同樣適用於由其他影展寄送至interfilm的影片。在此情況下，參展人應自行聯絡相關影展單位進行適當安排。
6. 所有來自非歐盟國家的影片必須清楚註明於海關申報時作出以下說明：“為文化用途，無商業價值。”來自非歐盟國家的包裹必須附上發票，上面註明的價值不得超過10歐元（不論在什麼情況下，作品價值都不得超過此上限）。任何因錯誤申報而衍生之費用，都須由寄件人負責。
7. 只有以下格式之影片或影帶可接受播放—16或35釐米之影帶，以及Betacam (SP) PAL 格式之影片。若原版影帶或影本使用英語或德語之外的語言，則應附上英文字幕。特定例子可有例外。此例適用於能保證放映片在影展期間都可使用的參展者。放映片必須在影展十天前寄達。

8. 參賽之影片及影帶長度不得超過20分鐘。特定例子可有例外。

9. 所有影片都必須參加影展單元。

10. 寄送影展獲選通知只限於在報名表上附有有效之電子郵件地址的情況下。

11. 在寄送影片參加interfilm影展的選片過程前，製片人、經銷商、或其他參展團體有責任確保得到所有相關人士之許可。

12. 所有影帶/DVD放映材料都將收錄於interfilm資料庫中。

### 獎勵說明：

#### INTERNATIONAL COMPETITION (國際競賽)

##### Best Short Film 最佳短片獎

頒發由Medienboard Berlin-Brandenburg提供之6000歐元獎金。

##### Best Animation 最佳動畫獎

頒發由Trock WILK提供的4000歐元之數位放大服務補助獎金（將影片轉為35mm格式）。

##### Best Fiction 最佳電影獎

頒發由das werk Novalisstrasse電視台提供之7000歐元影片後製補助獎金。

##### Confrontations: Best Short Film Against Violence and Intolerance 最佳反暴力及偏見短片獎

第一名：頒發由聯邦政治學院提供之2000歐元獎金。

第二名：頒發由聯邦政治學院提供之1000歐元獎金。

##### Best Documentary - ZDFdoukukanal Award 最佳紀錄片獎

ZDF德國國家電視台將購買並播映得獎影片（最長15分鐘，2000歐元）。

##### interfilm Documentary Prize interfilm紀錄片獎

由Ziele e.V. 提供1000歐元獎金

#### GERMAN COMPETITION 德國競賽

##### Best German Film 德國最佳影片

由das werk Novalisstrasse電視台提供13000歐元的後製補助獎金。

##### Skoda Film Award Skoda電影獎

由Skoda汽車提供2000歐元獎金

##### Audience Award 觀眾票選最佳影片獎

由Fuji Kine Film以及Film & Video Print 提供製片材料及影片沖洗服務，總值2500歐元。

##### Children's Film Competition KUKI KUKI兒童影片獎項

KUKI 第一名

由 Zapf Removals提供之1000歐元獎金。

KUKI 第二名

由Branchenbörse提供之500歐元獎金。

KUKI觀眾票選最佳影片獎

由Branchenbörse提供之500歐元獎金。

##### Audience Awards 觀眾票選最佳影片獎

Audience Competition 'Eject X' 觀眾競賽「轟炸X」

由觀眾選出最怪的及最棒的電影，由Bewegliche Ziele提供500歐元獎金。

## 九十七學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」 成果發表記者會暨頒獎典禮

時間：2007年12月5日（三）

地點：教育部1樓大廳

在教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的激勵下，愈來愈多熱愛設計的台灣同學在國際競賽舞台大放異彩，今(96)年共比去(95)年多了2倍的學生向本部提出獎勵金申請，教育部亦比去年多頒發了近3倍，共新台幣623萬的總獎勵金。想一探究竟他們到底是在哪些國際競賽展露才華嗎？12月5日（星期三）上午10時30分將於教育部1樓大廳舉辦之「台灣振翅 舞動斑斕 設計發光—96年度教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫成果發表會暨頒獎典禮」，獲獎學生及其指導老師都將獲邀出席分享他們得獎背後的創作歷程。

為更落實「藝術與設計人才培育計畫」的目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化的方向，教育部自94年底開始推動「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，95年訂頒「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點」。本要點獎勵之競賽共分為5大類3等級，透過蒐集世界知名國際競賽資訊、建置專屬網站（<http://www.idc.ezdesign.tw/>）、舉辦各領域競賽研討會及出版相關摺頁與刊物等方式，加強藝術與設計領域人才之國際視野，規劃國內教育與國際比賽接軌。希冀全國大專校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽，並藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作之國際水準，也透過參賽作品的觀摩學習，擴展學生視野及提昇相關人力素質。

今年獲獎學校共10所，獲獎件數45件，總獎勵金額為新台幣623萬元。最難得的是，這股參加國際競賽的熱情，今年也感染到了「工藝設計類」的學生，首度有2位國立台南藝術大學的學生各獲得教育部頒發的5萬元獎勵；另外更有榮登今年度獲獎王的實踐大學吳東治同學，他個人共以7件不同的作品，分別獲得「德國紅點設計概念競賽-Red dot design concept 2007」及「美國傑出工業設計獎-Industrial design excellence awards (IDEA)」的肯定，其中更有2件作品分別獲得紅點設計概念競賽「best of best」及美國傑出工業設計獎「Bronze idea」的優異成績，因此，個人總計獲頒新台幣150萬元獎金。12月5日除了頒發獎金與獎狀予這

些獲獎學生外，也邀請了他們背後的「推手」-指導老師出席，並由教育部呂政務次長木琳頒發感謝狀，肯定老師們的教學成果。

最後，歡迎你一起來分享他們的成果與喜悅，也將他們努力的成果推薦給社會大眾，使設計創意內容讓更多人士瞭解與分享。並希望藉著這些得獎個案的激勵，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，讓台灣的藝術與設計成果在國際舞台上綻放更燦爛的光芒。



教育部 鼓勵學生參加藝術與設計類國際  
96 年度成果發表會暨頒獎典禮



九十七學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」  
藝術與設計類國際競賽專文

CONTENT 目錄

---

- 47 王千睿 國際競賽產品設計類專文
- 53 吳仁評 國際競賽平面設計類專文
- 61 陳國珍 國際競賽工藝設計類專文
- 67 蕭青陽 參與國際競賽實務經驗分享

International  
Design  
Competition

**IDC**  
**08**

---



## 藝術與設計類國際競賽專文

BenQ 明碁電通公司 設計長 王千睿

**Q：BENQ所推出的產品時常在國際競賽中獲獎，可以請設計長分享一下成功的心得嗎？**

A：一方面在觀念上比較不同的是我們比較注重形跟機能之間的一種互動，而不純粹只是造型上面，會同時考慮到感性跟理性的部份，所以理性的部份會跟機能的部份：像是使用的行為、操作的經驗有關係。而且通常在這之前，我們都會作research，會去研究使用者在操作上有什麼問題點或機會點，從整個使用者的使用行為、使用情境裡面去發掘這些機會點及問題點，然後再從設計中找solution，所以通常在這之後便可去了解我們目標族群的美感經驗，從感性理性出發，因此我們的設計就不會只是造型上的變化而已。不會為了形而形，或是單就為了美感作設計出發，而是針對目標族群去作一些study、針對使用者在使用上的問題點去作改善提升，所以我們設計針對的就是造型跟機能的互動關係，然後找到彼此比較完美的結合跟平衡點。這裡的機能不只是說是電子工程方面，我們指的機能更是能透過設計去解決問題，以USB為例，通常我們使用的USB都會附蓋子，但長期使用之後就會有遺失蓋子的問題，更造成它原本保護USB的功能就不見了，這個就是所謂的問題點，所以我們就是想如何去解決這件事情，那就應用了美工刀這樣的原理，使用的時候推出剛好有卡榫卡住，那使用完畢就像美工刀一下的收進去，這樣一來其實也不必用到蓋子了，這就是我們說的形跟機能兩者的結合，有些都是很小的東西，所以也不是說一定要靠電子技術、電子工程師去解決，而其實都是設計去解決的，所以從我們這邊找出問題然後嘗試解決，所以像這個USB的造型如果一改變，相對的這個機能也會不存在；機能如果改變，造型也會跟著改變，所以這兩者之間就會變成比較緊密的關係，這個設計的被取代性相對的也就降低。還有一點就是我們會注重research，也就是這些機能跟造型為什麼會存在並不是我們自己想的，而是我們會經過調查去了解找到使用者的需求、期望、甚至是未知的期望，再從中找到問題點或機會點，然後這些機能跟造型才會從這裡去作一個改善。



**Q：可以大概解釋一下東方含蓄的定義嗎？**

A：這是別人給BENQ的comment，是他們對於BENQ的style所做出的comment，雖然是正面的，但是我們也沒有辦法去解釋所謂的含蓄是指什麼。對西方人來講，他們覺得這樣子沒有那麼冰冷，不像他們的簡潔通常較偏銳利，BENQ卻又沒有那麼地銳利，但是在簡潔的地方又乾乾淨淨。

**Q：對於學生來說，通常在做這些東西的時候，常常會想不到自己要解決什麼問題，對於這點來說有什麼建議嗎？**

A：我覺得找問題是最重要的，所以我剛剛會提到research，它是針對你的目標族群去study，它的整個從使用者的行為，一般來說是從這裡去看問題點，也就是在既有的這些產品裡面，在操作的過程裡面，它有哪些地方是值得被改善的，這些通常就是問題點。或是它在操作的時候哪邊會有質疑，會不清晰？或是如何修正可以讓整個操作經驗更舒適？所以使用者經驗通常是在找問題點。所以我們會在research裡面扮演重要的角色，也就是在尋找這些問題點跟機會點之後，設計就得以在這裡去著力，去找到solution。



Q:現在設計教育上面比較少著重在research方面要怎麼去找,想請問有沒有什麼這方面的建議?或是應該怎麼學習去做?

A:其實我不知道要怎麼去建議,因為research比較沒有一個公式化的東西,每一種情景。每一個項目的research的方式可能都會不同,有的可能是用調查的方式,從結論裡面去得到一些答案,有些可能是從這裡是無法得到答案的。尤其像是我們剛剛講的未知的期望,問題點也許比較容易去獲得,但像未知的期望這個部份可能要透過觀察的方式才能去分析出這裡面的哪些細節是值得我們去探研的。所以並不一定有個標準的形式。當然也許對於社會學來講,他們可能會比較熟悉。像我們只能變成從我們舊有經驗裡,專心去review這些經驗,去看這樣的研究方法對或不對,然後再建議從哪個角度去看才會更客觀、更多元。因此,我們可能只能做這樣的建議,也就是說從經驗去累積,然後真要說方法論的話,可能要問我們那些作research的人。他們都是學社會學、人類行為、或是消費社會心理學等等,他們可能可以講得更明確些。



Q:就以設計長來說,在出國之前對於產品設計來說還沒有基礎,然後這樣出國後有遇到什麼障礙困難的嗎?

A:還好,反正就是白紙一張,產品設計到德國再學,說基礎倒也是還好,因為對德國來講,產品設計是屬於在藝術學院,所以藝術學院它的基礎還是這些純粹美術的東西,所以基礎還是有的。所以變得只是純粹在產品設計的實務上面,但對他們來講整個課程的基礎還是有的,最主要是打通那個觀念之後,其他同樣都圍繞在一個美學的基礎之下,只是不同的媒介去表現出不同的成果。就像是在我們在講品牌設計一樣,不過是產品視覺,或是我們一些廣告設計上,都是圍繞在同樣的identity和同樣品牌的形象,以及品牌獨特的個性或價值觀。所以只是透過產品設計突破展示空間室內設計,或透過平面包裝來詮釋我們想傳達的價值觀,我倒覺得接觸到最後,會發現很多設計的觀念是一致的。

Q:因為在資歷上看到設計長有德國國家應用設計師的證照,那想請問設計長這類的證照跟國內的設計證照有什麼差別?

A:國內的我就知道了,因為我沒有考過國內的證照,因為德國是屬於證照制的國家,所以就變成它的畢業證書跟國家的考試,整個證照體系是一體的。德國又是屬於比較社會主義的國家,所以它會認為你如果讀會計系的話,你應該未來就是會從事會計方面的工作,也就是如果一個人通過了會計師特考之後,自然能夠從這裡畢業,而且擁有會計師的執照。所以在德國是沒有所謂的畢業典禮的,因為每個人畢業的時間都不一樣。

Q：那德國會因為擁有這樣的證照制度，比較起來在設計師的素質上較整齊嗎？

A：應該是，因為德國通常是都會有一定的水平，但是現在也很難講，因為現在德國也都全球化，在要求上也跟以前不一樣。另外還有一點，現在整個歐盟的競爭，以及愈來愈多人反應同樣的年紀在英國，有的人都已經讀完碩士或博士，但在德國唸的時間相對就比較長，他們認為這樣沒有競爭力，等到要從事工作的時候年紀都比別人要來得大了，經過很多反彈，就被打破了。但是也有很多原本德國體系的人會反對，這個問題可能就是輿論方面希望可以加快這樣的制度，所以我聽說現在好像就是沒有那種證照制了。

Q：iF, G-mark, Red Dot這三個比賽有沒有什麼特性上的不同？

A：會有點不一樣，iF通常在形跟機能上的關係會更明顯，而且它是相對上比較理性一點；Red Dot比較強調life style，在生活用品方面較注重；日本的G-mark針對的是使用的部份，也就是更強調生產之後的細節，還有操作的經驗，所以它們之間也都還是有些微輕重不同之處。

Q：設計長分別對於想參加這三個比賽的學生有沒有什麼樣的建議？

A：日本的G-mark學生可能無法參加，因為它針對的是量產產品；那Red Dot我們參加的類別也都是量產的部份，是以廠商參賽，這跟學生參加的類別是不一樣的，廠商這邊是針對比較偏量產品，那學生這邊是比較針對concept的部份。但是我覺得基本在觀念上都還是類似的，也就是說，我們要能夠去解決哪些問題，然後這些問題並不一定非常龐大的說要NASA、太空梭這樣，而是生活上的一些小細節有哪些機會點或問題點能去作改善。還有就是解決這些問題是靠設計去解決，就像是我們舉這個USB的例子來說，並不是說我今天設計這個東西就覺得這裡面可以有個project，你可以講一大堆，可是，設計上還是一個方塊，剩下的都還是要靠工程師想辦法在電子技術上面去解決，事實倒不只是這樣，這樣對於設計來說是有點不負責任，只是把所有的責任都推到工程師那邊去而已。我們指的機能是指“我們”可以怎麼去解決的部份，它能夠改善哪些事情是在使用經驗裡面或是操作界面上面或是整個在使用經驗上面是可以被更愉悅舒適的使用或是更清晰，而不會去confuse整個操作的模式。





Q：那在學生參加這類比賽的時候，是不是應該保有東方的感覺呢？還是應該跟著全球的風格去走呢？

A：我覺得都可以，就看每個人自己的表現方式，但是我會比較重視自己的風格，這裡指自己的風格並不是說把雕龍畫鳳的東西放上去，而是說能夠有自己東方的風格，就像日本的東西感覺上就很精緻，每一個國家還是有他的style、表現方式在。以前華人的表現方式可能讓人覺得比較俗氣一點，但我覺得我們可以去找到自己比較正面的風格，那樣的表現方式會讓人一看就覺得是東方的調性，但是是正面的，是被國際認同肯定的設計理念，而不是負面的。所以如果我們可以自己去開發出這樣的東西才是比較能被肯定的，尤其是當面臨未來全球化的情形會有兩個明顯的特點：一個是標準化，一個是獨特性。標準化指的就像internet這種，今天不管是在台灣還是日本、法國、英國、德國或是蘇聯，全球的internet都有一個標準化的特點在，所以大家彼此就可以在這個架構下去溝通。那天不管是在內湖、在上海、在東京、在巴黎或紐約，大家看到的也都是類似的高樓大廈，但是問題是，這些都是標準化，但是在標準化之下會變成沒有個性，就變成像是制服一樣，標準化通常是在於一個共通的平台，但是其實大家更想要在其中有獨特性的表現。譬如說我們到巴黎，可能不會想去看平凡的高樓大廈，而是想去看凡爾賽宮、凱旋門、或是羅浮宮等等；今天到北京想看的也可能是長城、故宮等等。所以我們想看的會是它們的獨特性，這樣就變成我們在國際中存在的價值。也因為這樣的觀念，我會建議學生在參加一些國際設計競賽的時候，可以保有這樣的想法，如何在標準化的造型裡面卻能有自己獨特的風格，那這種風格是被國際所認可讚賞的東方風格，我覺得這樣就真的不容易。



Q：設計長覺得台灣目前找到自己的風格了嗎？

A：還不太明顯，在國際上被認可的，像是日本的風格就很明顯，他們東西一看就知道是日本的，因為日本的細節比較多，然後細節多又來自於日本傳統工藝的精緻，他也不是說把家徽這些東西放進來，而是精神。所以演化到現在，很多日本的設計都還是可以感受到這是日本的style，因為他很多精緻度，細節存在，在表面處理，裝飾上面，這部份的著力的確比其他國家來得深。那像歐洲的文化內斂度也會相對在他的設計裡面感受出來；以美國來說，可能西岸的東西就比較活潑、比較sweet、多變化一些，所以各個國家的文化跟傳承會表現在風格上面。但是像是日本、歐洲、美國他們的市場量大概都是在一點八億到兩億之間，日本有日本的風格，美國有美國的風格，歐洲的風格更多樣化，今天大中華市場潛在族群就有三億，所以我們應該要有使命感去找到自己文化的風格，因為我們的文化很悠久，應該如何從中去萃取出來成為我們的風格。風格並不是說從表面現象去著手，而是從我們整個哲學裡面，或是器物造型、建築裡面去萃取出精神的元素理念，然後如何透過西方的造型語言，把我們原有的東西時尚化跟現代化，進而變成一種獨特的華人風格，我覺得這是我們可以去努力的方向。

Q：設計長認為國外的學生跟國內的學生有什麼不一樣嗎？像是學習上的態度之類的。

A：因為畢竟我也沒有在學校教書，所以我也不清楚，但是就我之前在當學生的感覺，國外的學生比較主動，也比較會舉一反三，這可能跟現在的情況又不太一樣，現在的情形我覺得可能全球都差不多吧。以我們來講，台灣現在也在改變，像以前我們的教育可能會比較填鴨式一點。跟西方的教育方式比較，他可能只是給你一個指引的方向，剩下你自己會去找尋資料或是內容，所以學生相對會變得比較主動，然後自己會去自我充實跟學習。台灣可能相對就變成會有一種標準答案的模式，自我思考的邏輯、思維能力相對也沒有歐美西方的人要來得強，但是這個是我們那個年代，現在有什麼差別？因為我沒有在教育界，所以我比較不熟悉。

Q：設計長有沒有比較推薦的刊物讓台灣的學生得夠比較了解國際的？

A：我覺得多看都不錯，所以我們才會都訂這麼多刊物，我們這邊是有經過挑選，就是可能日本的，美國的，歐洲的有哪些，然後有平面設計的，也有產品設計的刊物，因為我覺得有些東西透過這樣不同的領域，通常會讓大家視野會比較開闊一點。除了看刊物，我們也會安排同仁到國外去看展覽，然後回來跟大家分享，而且我們看展覽也會要求他們不用跟團去，而是自己去訂旅館，自己從旅館坐他們的交通工具，捷運之類的到會場，這樣的生活體驗就跟跟團不太一樣，不只純粹去看那個展覽而已。譬如說我到米蘭，或是法蘭克福禮品展，通常不會只是在資訊產業的部份，而是能夠跨不同產業，都會有一些input進來。通常到法蘭克福去看禮品展，或是玩具展等等，也不會只是去展覽本身，因為跟團都會幫你安排的好好的，那就變成感受到的就只有展覽本身，我們會希望除展覽本身之外，你還會知道要怎麼訂旅館、怎麼從旅館到會場、還有包含中餐、晚餐，都會自己去想辦法解決，這樣得到的生活經驗會更多。然後也因為自己要去處理，所以在事前就會去study一些資料，就會更多元的去了解對於這個國家，城市，人文，在這些部份會作更深入的study，到當地之後，就可以去印證感受到更深刻的life style，所獲得的經驗就不會是只有展覽本身了，多去接觸那裡的人，可以感受到的更多。

Q：再請問設計長，能不能給台灣學生一些怎麼去加強自己，怎麼去學習設計更好的方法？

A：體驗吧，我覺得多去體驗一些不同的事情、不同的領域、不同的環境、各個國家等等。其實我覺得生活體驗裡面就會得到很多idea，因為這些體驗能夠讓我們的視野可以更開闊，就像異業間交流一樣。因為這樣不同的接觸，會讓整個思維上面更寬廣、更活絡。之前會有人覺得台灣的學生看得太少，不夠國際化，但是現在應該都還好，如果以看的東西來講，因為網路的發達，其實差不多。但是我倒覺得體驗的部份很重要，可能也因為網路的發達再加上現在碩士在每個學校的名額比以前多，變得現在出國唸書的人數似乎沒有以往來得多，動機也沒有那麼強。當然現在這是不是這樣？因為最近幾年又有增加的趨勢，那這個趨勢，我是覺得現在到國外並不是去鍍金一下，而是有些東西我們確實看到了。像是體驗當地的生活經驗，即使是到一個超級市場，超級市場的擺放方式，整個陳列的氛圍，還有包括所有他的graphic等等，不單單看一個產品、設計上面的感受，甚至是到咖啡廳去喝個咖啡，那種氣氛，life style的感受，跟internet上面描述的相比，沒有親身體驗的要來得貼切。所以我會覺得應該還是到國外去體驗一下，會有不同的刺激，那種文化上的衝擊多少可以帶來我們一些很不錯的idea。



九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

## 藝術與設計類國際競賽專文

亞洲大學視覺傳達設計系 專任助理教授 吳仁評

2002年政府開始推動「文化創意產業」政策，教育部負責「藝術與設計人才培育計劃」，為此設有「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵立辦法」。針對適於國內各設計科系領域所參賽的相關資料，整理出五大類別，如綜合設計類、產品設計類、平面設計類、數位設計類與工藝設計類等進行相關競賽資料收集，以學生參賽為主要目標，期望台灣學生能夠參與國際競賽榮獲佳績，在國際舞台展露台灣設計的聲望，並藉此促進國內設計教育的國際化，以鼓勵方式達到提升整體水準之效果。

目前「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵立辦法」中，平面設計類所列出的競賽名稱總計有：

1. 波蘭華沙國際海報雙年展  
[www.postermuseum.pl/](http://www.postermuseum.pl/)
2. 捷克布魯諾國際平面設計雙年展  
[www.moravska-galerie.cz/en/bienalle/](http://www.moravska-galerie.cz/en/bienalle/)
3. 日本富山國際海報三年展  
[www.pref.toyama.jp/branches/3042/3/e\\_jpt\\_s.htm](http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/3/e_jpt_s.htm)
4. 法國蕭蒙國際海報節國際學生競賽學生展  
[www.ville-chaumont.fr/festival-affiches/index.html](http://www.ville-chaumont.fr/festival-affiches/index.html)
5. 義大利波隆納國際兒童書插畫展  
[www.bookfair.bolognafier.it](http://www.bookfair.bolognafier.it)
6. 墨西哥國際海報雙年展  
[www.bienalcartel.org.mx/](http://www.bienalcartel.org.mx/)
7. 美國紐約藝術指導協會年度獎  
[www.adcawards.org/](http://www.adcawards.org/)
8. 英國設計與藝術指導協會學生獎  
[www.dandad.org/education/student\\_awards/](http://www.dandad.org/education/student_awards/)
9. 英國倫敦國際獎  
[www.liaawards.com/entrykit.shtml](http://www.liaawards.com/entrykit.shtml)
10. 美國傳達藝術年度設計及廣告獎  
[www.commart.com/CA/magazine/comp](http://www.commart.com/CA/magazine/comp)
11. 日本名古屋國際設計競賽  
[www.idcs.jp/comp/index.html](http://www.idcs.jp/comp/index.html)
12. 韓國國際海報雙年展  
[www.designdb.com/english](http://www.designdb.com/english)
13. 美國HOW雜誌設計大賽  
[www.howdesign.com/competitions/#](http://www.howdesign.com/competitions/#)

以上各平面設計競賽，教育部提供了學生獲獎獎金，只要有入選以上便發給獎學金五萬元，並另有學生到競賽現場參加頒獎典禮的全額補助，以鼓勵大專各院校學生參賽。

這兩年我的學生幸運榮獲第二十屆國際波蘭華沙海報雙年展學生組入圍，以及第九屆墨西哥國際海報雙年展入圍等幾個國際獎項，心中百般欣喜，因為這些國際大獎的參賽件數都超過幾千件，來自世界各地的學生互相較勁，能夠

獲選入圍，實在不容易。而學生們在獲獎之前，其實也是長時間的努力，經歷過很多訓練，投入相當的代價，才能有今天的成績，以下是個人這幾年培育學生的過程概述：



### 緣起

從業界轉換到設計教育的十三年間，個人全心投入，不斷追求教職工作的意義，也因此豐富了生活的面貌。由於自己也是技職體系背景，對於基礎訓練也曾經花費相當多的時間（圖01~03），初任教職時，為了培育優秀的設計人才，在教學態度上有些著重技術導向，按表操課，達到規定時效以及接近於軍事化要求。這樣的觀念，乍看之下沒有太大問題，但仔細檢討後便發現學生技術較為精緻外，在獨立思考能力的培養、以及對生活態度的建立則較為薄弱，我為此曾經暫時辭去教職，重新思考教育工作的意義。再次重返教職後，個人逐漸注重培養學生的「人生觀」，這似乎遠比教導他們如何做好設計更重要！我也深刻體悟，培養學生的設計專業能力，除了從基礎技術的訓練做起，更重要的是讓學生加強生活的豐富性；無論在知識的吸收、多元學習或者各種不同的敏銳度的刺激，都能有助於學生將經驗內化為涵養，進而豐厚執行設計的力道。就如同一個好的設計師，是必須先具有嚴謹的態度，國際觀的視野，和挑戰自我、嚴守品質、以及了解設計對於社會的責任及重要性，進而建立堅持與執著的精神。

多數人認為學校的設計課程不夠專業，無法讓學生有足夠能力直接應用在設計工作上，總覺得在進入職場後才能學習真正的專業，對於這個說法我並不認同。設計教育的課程規劃若能安排得宜，內容適切豐富，便可以將許多學生訓練成優秀的設計人才。只不過有許多因素對於學生的學

習成效造成負面影響，除了整體大環境以及設計教育制度的受限，產業界及學界的難以接軌，都是目前設計教育較大的問題；而多數學生又因為生活費而在外打工，甚至把重心轉移到校外工作，無法完全投入學習，因此對於辛苦而重複性的練習容易感到厭煩，種種的因素常造成學生難以對設計產生高度興趣，轉而誤認自己不適合設計或不喜歡設計，這對於需要大量時間累積以及全心投入學習的設計專業，必定會有所影響。



圖-01-人像素描 圖-02-人像素描 圖-03-four 設計

### 計劃性的課程安排

2002年接手大一新生班導師，這個班是我在任教這十三年間唯一帶到畢業的班級，學生們從大一時對設計的懵懂無知，一直到大三、大四有較正確的觀念與能力，這整個過程我深刻地感受到：學生在設計的學習中，極需要有個明確的目標和引導。因為設計需要精準的傳達，是個具有條件和目標的解決過程，對於環境也必需具有提升的作用。相反的，設計更是有別於純藝術的天馬行空以及毫無目的的形式展現。所以，老師本身的專業能力和教學的技巧，對學生的學習成效有著非常關鍵的影響。除此之外，個人也認為光靠學校每週兩三個小時的課程，實在非常有限，所以學生課後的用心和投入，跟平時的生活態度，以及老師如何引領學生投入設計環境，就顯得舉足輕重了。因此身為班導這四年期間，我投入所有心力，平時和學生相處時間非常多，除了學校上課外，課後大部分都跟學生生活一起，與學生討論功課，閱讀生活，共同承接設計案，並有固定聚會，參與各種不同活動，大量提供國內外各種設計資訊，甚至上課中也常欣賞課外影片，不論建築、展覽、數位動畫、藝術、電影、演講、旅行、等，讓學生知道設計是從生活開始，並且與生活息息相關。

在每個不同階段安排適合學生的學習內容，從大一開始便有計劃性的把重點科目安排自己來任課：一年級的設

計素描（圖04~06），二年級的創意思考和文字編排設計（圖07~09），大二的廣告設計實務（圖10），還有系學會及系上所有活動的承辦企劃及公差，最後則是大四的電腦藝術和畢業專題指導（圖11~12），除此之外，八年來我負責策劃本校新一代設計展的整體規劃與所有執行（圖13~14），親自來帶動學生學習的熱情與經驗，這對於教學效果更為有示範作用。



圖-04-學生素描作業 圖-05-學生素描作業 圖-06-學生素描作業



圖-07-文字編排練習 圖-08-文字編排練習 圖-09-文字編排練習

### 態度的養成

平時跟學生建立熟絡互信的關係，彼此分享生活點滴，有時像朋友，有時像長輩，但在上課期間的規則是很嚴格的，不但非常重視學生的生活態度，更在乎學習過程必須不遲到、不遲交、出缺席的紀錄、作品的精緻度、概念的明確性、等要求，一旦交件時間確定，就沒有商量空間，（除非有個人重大事故），讓學生能夠從平時便養成設計工作的特性。例如：從概念討論一直到色稿的修正，甚至到完成品的微調，有時候常會超過五十次以上的次數，如此養成堅持、抗壓的精神，讓同學們在不斷嘗試中，追求更高標準，而且在嚴格要求下，學生進步速度是我們所無法預期的。而這樣的學習壓力下，雖然百般辛苦，但只要能夠學習到專業課程提升能力，我發現學生們



通常都是非常樂於接受，而且我也常遇到有些非常用功的七年級生，他們的努力，有時很令我感動。以我班上來說，學生為了功課而熬夜的情形，是非常嚴重的，大致上每星期總有四、五天是熬夜到接近天亮的，所以常會有同學整晚沒睡，直接一早到學校上課而精神不濟的情形。

### 嚴格訓練的範例

基礎課程對於學生的基本能力有著非常重要的影響，在大一的素描課程中，對於比例與明暗間的變化，作品的完整要求，除了必須按部就班的接受嚴格訓練外（圖15~16），這些態度的養成也是後來進入設計課程的暖身動作，所以在每個階段都有不同的訓練內容，而設計進階課程的安排，在四年的設計訓練中，所花的時間也是最多的，我大致列舉以下幾個例子：

#### 第一部分是“了解設計”

從生活環境現有的題材，在設定主題後，三人為一組，以田野調查方式，讓學生克服一切困難去收集與整合，把資料集結成多媒體報告以及編輯成企劃書後，在課堂上提案，讓學生接觸設計環境的面貌，訓練對執行過程的能力，以下是我在大學二年級期中報告時給學生的部份題目：

- 一、台北捷運識別設計全貌。
- 二、台鐵企業識別設計全貌。
- 三、統一企業之企業識別系統及所有包裝設計。
- 四、松山機場/桃園機場/小港機場之全部識別設計與比較。
- 五、雪梨奧運之識別設計全貌。
- 六、奧運歷屆形象設計。

這部份是為了讓學生快速了解設計在生活中所扮演的腳色。而另一部分是讓學生在短期間認識台灣設計生態，所以我設定了台灣最著名的設計師，總共十六位，也是分成三人一組，以抽籤方式決定專訪對象，同學必須自己找到設計師，並且跟設計師協調訪談之一切事宜，同樣也是期末必須與企劃書一同提報（圖17），其對象計有王行恭設計師、林磐聳教授、游明龍設計師、李明道設計師、包益民設計師、陳永基設計師、、、、等十六位，這是讓學生從國內知名設計身上了解更多設計訊息與觀念，在課程過程中，我發現學生的能力總是超乎我所預期，而且事後學生在程度上也有非常明顯的進步。



圖-10-廣告設計實務，課堂展示



圖-11-海報創作



圖-13-2006新一代設計展



圖-12-海報創作



圖-14-2006新一代設計展，專刊



圖-15-學生素描作品



圖-16-學生素描作品

### 第二部份是設計實務課程

我喜歡讓學生比照設計公司接案的方式來規劃作業內容，雖然設計案的內容是假想的，但是整個過程的發想與執行便完全按照業界的作法。每次上課前會給學生清楚的條件，上課中將作業一字排開，或是全部貼在牆壁上，對每件作品之優劣比較，做深入的分析，從概念再到美感和細節的討論。例如書籍設計，(圖18~21)在這過程中，從字體的特性到用字的準確性，從字間、行間的變化，以及欄式和格式線的應用，對於學生的編輯和執行能力，都有不錯的表現。這部份還有其他項目的設計單元，例如：地圖設計、圖表設計、DM設計、名片設計、海報設計、等，以不同形態的設計訓練，更全面性的認識平面設計。



圖-17-設計師專訪紀錄



圖-18-包浩斯設計之書籍編輯設計 圖-19-圖-18之內頁



圖-20-書籍編輯設計 圖-21-圖-20-書籍內頁

### 第三部份是學生創作過程的嚴格要求

個人平時帶著學生創作時，必須先從概念的鉛筆草圖討論開始，而概念通常必須有幾種不同表達的方式，等概念已經比較成熟確定後，才進入色稿的修正與調整工作，期間當然包括表現形式、技法、圖像、構圖、色調、比例、位置、文字、字體、列印材質，一直到整體的美感和藝術性(Art)。這些因素絕對缺一不可，因為成熟的作品，是不容有絲毫的缺陷。而這些要求，主要還是引導學生們能了解作品的每一個細節，從所有的小地方，建立更細微的精制度。以下的部分圖片範例(圖40~54)，可以讓大家更了解學生們用心的細節：範例一、情感隔閡(圖40~46)



圖-46-經過文字位置調整 / 色調再微調 最後呈現完整稿



圖-44-45 局部處理，構圖調整



圖-40-拍攝石牆 圖-41-將手機影像合成在牆壁內



圖-42-合成細節



圖-43-合成細節

範例二、疏離 (圖47-54)



圖-54-以銀色材質印刷，更接近概念所要表達的感覺。完整稿



圖-47-找到不同風格地圖描繪



圖-48-後來還是選用北京市地圖



圖-49-將地鐵線路標帶風格描繪



圖-50-51-繪製精實描繪後帶給同學的範例如：顏色、紋路、風格、等



圖-49-將地鐵線路標帶風格描繪



圖-52-局部調整



圖-53-局部調整，強化細節，更接近真實

第四部份是創意思考課程中的海報設計

此單元個人列為學年重點項目，並且安排為大二期末作業，因為海報設計是很困難的一環，海報元素除了色彩、文字、圖形外，必須兼具技術與美感的基本條件，以及對設計概念的基本認識，學生在吸收上較能有所成效。

海報作品所呈現的面貌，都是創作者個人創意的展現，而概念透過視覺符號精湛的轉換，常會產生令人感動不已的巧妙思維，這些讚歎是來自觀者與概念的共鳴，所以海報設計的內涵在於如何將概念精準傳達，這是學生們最難達到的目標，因為經驗不足的作品，便有可能在傳達概念時有產生誤差的機會，加上每個人成長背景不同，相對在解讀時也不盡相同，這也是海報創作中，學生們最難掌握的地方。所以個人在教學過程中，試圖讓學生練習從生活中找出概念來源，刺激對周遭事物的敏感度，進而比較清楚的掌握概念發展的練習 (圖26)。所以課程內容以漸進式安排，讓學生簡而易懂的尋找生活題材，以下是上課中，學生演練的部分內容：

Project 1

Exp.1：從現實生活中，列舉一件具象的事或物，然後以自己所知悉的抽象意義，或大家所共同認知的意涵，將具象的事物結合在抽象的意義中，並能順理成章的解讀。

(1) 星星VS居住空間

天上的星星，像人群一樣的擁擠，但地上的人們卻又像星星一樣的疏遠。以此隱射都會人們的疏離感，因為居住在空間擁擠的城市裡，人們相互極度靠近，卻又如此陌生，相對於鄉下的人們，擁有較大的居住空間，卻相形更有著濃濃的人情味，與都會環境下的人們，有著莫大的對比。

(2) 席涼VS 相處之道

中國人所謂的中庸之道，意指凡事恰到好处，尤其運用在

友誼間的詮釋更是經典，因此「君子之交淡如水」便隨著世代變遷而屹立長存，而學習游泳的要點便是要如何融於水性，太過緊張過於使力當然無法協調，停滯不前或往下沉，而高手的姿態卻是猶如舞者，輕盈而自在，每每看見選手們輕輕撥動，速度卻仍是飛快，這樣的道理在人與人之間的相處之道，卻是如此的雷同。

從上面兩個範例中，讓學生進行腦力激盪，並用紙張把各自聯想的觀念記錄下來，再上台進行提案分享，希望以此來刺激學生對週遭的平凡事物有更多的認知，在幾次練習後，再將文字轉化成圖像來呈現，對已知的具像事物延展出更豐富的意義。

Exp. 2：列舉出某一特定具象題目之聯想，寫出具像事物在一般人心中的既定意含，讓學生引發對既定的物像有更多的認知，將來在運用視覺語言時，能夠更多表達。本練習由兩個不同議題開始進行「腦力激盪」的聯想，一是戰爭，二是環保議題（表1），因為這兩個議題對學生而言比較熟悉，而且在發展相關聯想的時候也較為容易，如此可以讓學生們比較輕鬆的練習，進行步驟如表：

	因（破壞）	反意（保護）
戰爭	飛機、飛彈、子彈、槍、戰車、戰機、鋼鐵、迷彩、血、士兵、刀、洲島、麥而、十字架、核彈、手、腳、頭顱、骨頭、。	和平鐘、上帝、地球、手、腳、人、握手、眼睛、煙囪、鐵樹、。
環保	核能發電廠、輻射標誌、洗衣粉、環顧、骨頭、墨水、垃圾、瀉水、磁帶、斧頭、鋤子、刀、手	杯子、木龍頭、樹葉、樹幹、森林、草、草原、花、水、魚、動物、昆蟲、河流、魚缸、豆腐、土、白雲、地球、。

該練習首先是從戰爭和環保的直接聯想，讓學生自由發揮，只要能有所關的意義或事物，皆可以寫上來，盡量多而且先不顧慮優劣的問題，等到學生們的聯想夠多時，再開始分類，把既定的形象，分成「起因」和「反意」因為彼此的關係微妙常常能夠因此找出巧妙的意涵。而這樣的訓練，需要轉換許多不同議題來多加練習，讓學生們從經驗中慢慢學會應用，提升對創意和生活之間的關鍵性。

## Project 2

教學成果的呈現

經過具像思考以及抽象意義的聯想後，把自己的創意，結合成一個合理且具象的型態，當然其中必須考量畫面構成，以及美的形式原理，讓學生的概念能夠成為具有明確訊息的作品。以下為學生在課程中，用這樣的方法所激盪出來的幾件優良作品，每件作品都經過多次修改，將視覺符號做了許多嘗試與轉換，以下為作品之成果：

### (1) 本

人們砍掉一棵樹，製成一本書（圖29），所以當我們把斧頭拿掉，也就保住一棵樹了。這裡的斧頭變成創意的焦點，也是難度最高的地方，因為大家雖然都知道這樣的原理，但是設計者要如何應用中文字的共同符號，加上斧頭的個人觀點，是很不容易的，這也是本人這次論文所提出的重點所在。

### (2) COMMIT SUICIDE

一般人的印相，白蠟燭為不吉利的象徵，比較常用的場合，如同告別式或是殯儀館等，意味著人們往生或是與鬼神之說有關（圖31）。而抽菸會傷害生命是人人皆知的事，許多隱君子久久無法戒掉，又常聽說抽菸者常患肺癌之事，所以學生運用了白蠟燭的隱喻，結合香菸的形體，使人看了會聯想吸菸是一個自殺行為，如同吸的越多，生命將更快結束。



圖29 許維宏「本」(2004)



圖31 陳文賢  
COMMIT SUICIDE (2004)

### (3) 錯綜

此作品是學生當時畢業專題的一部分，該組題目為網路世代的現象，所以學生所呈現的是網路所帶來的許多問題（圖33）。雖然網路給我們非常便捷的空間，卻也同時出現不少的怪現象，有人應用網路獲取知識，拉近地球村的距離，成就許多事業，但也有人因為網路而迷失自己，例如有人迷失在線上遊戲，有人誤入陷阱，更有人以為從網路世界就可以找到真愛，生活的一切完全被電腦所禁錮，這一切的錯亂，都是因為網路而生，所以學生用網路視窗的捲軸，加上錯視中的矛盾圖形，複合成一個不合理的錯視，以表達網路世界的虛幻交錯，令人飄然於其中的亂象。



圖33 林佳興「錯綜」(2003)

### (4) LUST FOR FOOD

此作品是表達人類對萬物的侵蝕（圖35），所以學生用食物的標題來配合畫面的表現，圖像中的刀叉是主要的構成元素，刀叉是代表人們對生態的侵蝕，人們不管天上飛的、地上爬的、水裡遊的全都不放過，所以學生將很多刀叉重複疊在畫面上，又將刀叉的構成巧妙的留出了一條鯊魚，而鯊魚正好代表以吃為形象，以此來隱喻人們比鯊魚還凶惡，竟慢慢的把鯊魚也吞下肚，使得地球生態愈來愈不平衡。該作品是以貪婪為標題的系列作品之一。



圖35 黃國瑜「LUST FOR FOOD」(2005)

### (5) 疏離

這件作品是系列作品之一（圖36），重點在表達人與人之間的距離感，所以此作品的題目“疏離”，是從都會的地圖中將道路修改成文字，直接敘述都會人們的擁擠，一切卻又顯得那麼疏離，不但概念直接，該生運用銀色材質來強化冰冷的感受，可說是在平面設計中對材質應用得一個典範。



圖36 蕭家修「疏離」(2005)

### (6) 情感隔閡

這件作品也是系列作品之一（圖37），表達人與人之間的距離感，此作品用的元素是人們所熟悉的牆壁和手機，因為牆壁讓我們覺得隔閡，可是手機經竟然完全變成牆上的磚塊，如此正好隱喻著，目前手機的普及雖然帶來便利，但卻也將人們的空間壓縮的非常緊張，有別於二、三十年前，人們因為距離，總是更加珍惜相聚的時刻，所以這件海報作品，頗為令人引發更多聯想。



## 獲獎學生與獎項

學生 / 黃國瑜

2007

平面設計在中國07展 入圍  
新加坡設計獎2007全球華人大學生平面設計比賽 入圍5件  
中國西部之星藝術設計大獎 海報類 銅獎1件 優選2件 入圍1件  
裝禎印刷品類 銀獎 最佳新人獎  
中國元素國際創意大賽 海報類 入圍3件

2006

台灣國際海報設計獎 優選  
第九屆墨西哥國際海報雙年展 入圍  
第六屆斯洛伐克特納瓦國際海報三年展學生組 入圍2件  
中國「半島藝術教育論壇」首屆大學生海報設計大賽 銅獎1件 優選獎2件 入選1件  
中國 第一屆東西國際海報雙年展 入圍3件及系列作品1件  
第二十屆國際波蘭華沙海報雙年展學生組 入圍  
dpi2006創意達人設計大賽 佳作

2005

中國設計之星全國大學生平面設計競賽 二等獎 入圍3件  
平面設計在中國05學生組海報類 入圍  
第十四屆時報廣告金犢獎 入圍  
教育部技專校院平面廣告競賽環保類海報 金獎 優勝1件  
教育部技專校院平面廣告競賽文化類海報 優勝

學生 / 蕭家修

2007

平面設計在中國07展 入圍  
台灣國際海報設計獎-銀獎  
香港國際海報三年展-入圍  
第九屆伊朗德黑蘭國際海報雙年展-入圍

2006

第一屆東+西大學生國際海報雙銀獎  
第一屆東+西大學生國際海報雙年展入圍\_共八件作品入圍  
第六屆斯洛伐克特納瓦國際海報三年展入圍  
第二十屆波蘭華沙國際海報雙年展入圍\_共兩件作品入圍

2005

第一屆中國設計之星全國大學生平面設計競賽入圍  
DYGA平面與廣告設計競賽 — 優勝共兩件作品  
DYGA平面與廣告設計競賽 — 入圍共五件作品  
創意達人設計大賽—佳作、入圍共兩件作品獲獎  
金犢獎平面廣告類入圍3套

## 堅持與執著

「把一件事做完」和「把一件事做好」，這兩句話在本質上截然不同。平面設計的形式與技法，可以透過刻意安排的基本訓練，人人皆能達到某種水準。但除了技法的純熟外，方法的運用、邏輯的判斷、經驗的累積、精準的掌握、以及創意的巧妙運用，卻也是設計工作者必須不斷提升的課題。而概念〈concept〉在設計過程中，扮演著決定性的角色，有好的想法與支撐點，設計才能表達正確的訊息，使設計成為一個很明確的方向，也決定了作品的價值。

對於學生參家國際比賽能夠幸運榮獲佳績，我個人心中無限珍惜，因為這幾年來投入在學生身上的精神，不是用三言兩語可以形容的，除了自己重新整合設計觀念，時時調整不同階段的課程內容外，生活更是倍感快樂與充實，身體上是很辛苦的，但心理上是快樂的，所謂教學相長便是如此。

個人一直牢記劉開老師的教誨，他說：「設計是看誰能堅持到最後」，所謂堅持，就是做到最好，也是要求到最後。所以任職設計教育以來，在每個不同階段，都要求學生盡力而為，我也一直灌輸學生們要不斷自我提升，因此，學生幸運榮獲國際獎項，也絕不是空穴來風，那也是多少個熬夜，不服輸的個性，和一股傻勁所換來的。

最後，感謝林鶴鸞教授在台灣設計教育界默默的努力與付出，讓學生們有更多發揮的舞台，也給了年輕人一個希望，個人亦深表敬意與感激。

## 藝術與設計類國際競賽專文

輔仁大學應用美術系副教授 陳國珍

### 前言

二十一世紀初的今天，是一個屬於數位科技的時空壓縮年代；包括環境保護、資訊、遺傳、人工智慧等等知識技術議題集成創新的時代，也是以往分割細切的各門各類學科重新整合的學術融創階段，因此，當代的「文化創意產業」(Culture Industries)也正說明了在壓縮與整合的社會氛圍下，發展出文化跨界異業融合的創意產業，而且更加貼近生活、走進人群的趨勢。

文化創意產業正是美學知識經濟，而美學知識經濟所能創造的高附加價值，即將成為下一波國際經濟競賽的決勝點。文化創意產業需好的內容，所謂內容指的是完整而成熟的產業鍊，由長遠規劃的政策開始，而接著是資金的投資、品牌的建立、計劃的執行、人才的培育、產品的製造、市場的開發、到成效的檢討與最終的持續獲利永續經營。由此可以想見一項成功的文化創意產業背後是由各種專業人員所共同合作成就的；企劃、財務、藝術、製造、產銷、法務等等，例如知名的工藝產業品牌；Alessi、iittala (圖1)；Georg Jensen、Wedgwood、法蘭瓷、琉璃工房、琉園等等都具備以上所謂的成熟完整的產業鍊，其中決定這些國際知名品牌成功的基本關鍵在於價值鍊的核心，也就是由工藝家創造出的工藝品本身。唯有優異工藝表現才足以引發眾人注目，形成喜好，而眾人喜好的多寡即是此品牌的市場競爭實力。所以如何培養並留下「人才」，將是每個公司需要積極努力的工作之一，而從事文化創意產業的工藝家需要的是傑出的專業技能與無形的美感品味，所以作為文化創意產業工藝教育者的角度，個人認為必要對於工藝創新思維的面向進行闡述說明，本文將針對構成品牌競爭力的關鍵點；也就是工藝本身與其創作背後的精神理想，進行個人經驗體現的表述。不足之處，懇請指正為禱。



### 工藝的本質

工藝的精神正是人與物質世界之間和諧關係的體現，即是工藝核心價值。

在1973年挖掘的浙江餘姚河姆渡遺址，大量的出土文物引起世人高度的重視，七千年前農耕魚獵的原始文化透過一件件的日常用品完整地保存下來，石斧、石鏟、木杵、木胎漆器、陶碗、鉢、罐、彩陶、紡輪、骨針等等生活器物，無論實用與審美方面都是匠心獨運的工藝象徵，無懈可擊。從這些文物意義上說明著文化是工藝造物活動及其物質、精神成果內涵的總和。提供了我們了解當時遠古聚落在政治、經濟、宗教、社會、藝術、風俗等等領域的最直接而真實的史料。然而時間的巨輪，轟轟地駛入數位科技的年代，現代科技的進步，大大地影響了我們的生活，改變著環境、拓展我們的認知，創造出無數新的可能，簡化了複雜的過程，並促成了科技作為藝術創作的工具。相對地，規則化、秩序化與自動化的產品量產模式下，使得傳統工藝的本質逐漸式微。這時便促使我們再度審視檢驗工藝的意義與工藝在現今時代適性潛能與未來發展方向。由古至今，工藝對人類文明的發展，佔有舉足輕重的地位，特別是它歷久不朽的特性。對於文化的貢獻與傳承有著不可抹煞的功勞。在大自然中，物質元素的存在，帶給人類無限的希望。即使現在的工藝技術日益複雜，表現千變萬化，但仍有部份工具與作法相較於二千年前並無改變，也即使現代科技為工藝帶來極大的便利，卻仍有許多經驗必定透過辛苦勤勞學習才可獲得的。無疑地，工藝能繼續褒揚手工製物的價值感，與包容時間在緩慢製程之間邁走。在悠久的歷史、豐厚的技術與經驗的累積傳承下，工藝形成一門相當專業而細膩的學科。各項技法，皆有其造形上的獨特表現，而要達到全面性的學習實為不易，因此工藝創作者多採鑽研某種技法，以為創作自我風格。工藝就如其他藝術形式一般，可提供自由實驗與創新之大空間。技法，自成工藝特殊之視覺美感與質地，大為提升器物之實用功能價值，獨特的閃耀著工藝不凡的美麗，而部份原料之稀有性，也使得工藝價值成為人們身份、地位、權利與財富的表徵。

## 傳統工藝價值與現代生活

當前，科技為人類生活帶來極大的便利，但對西方科技先進的國家而言，他們卻驚覺發現：傳統價值在追求革新的過程中往往被忽略冷落。為此，他們努力調整失衡現象：尋回傳統工藝，融入現代生活，在科技發展之際，尊重文化承傳與傳統延續，並結合科技與傳統工藝，發展出更精益求精的工藝表現水平。這種傳統與創新並重的精神，對於素以承襲豐富文化遺產而傲世的我們，深具省思意義：所以工藝為人類生存、生活、生趣所需，工藝不僅改善了人們的實質生活，並也累積了族群文化的精神內涵與審美經驗。它真誠地呈現了民族多層面、多視角的文化意涵：就如「潛在於民族文化深層意象中而難以用語言表達的心理活動，可以形成圖像展現在人們眼前」(註1)。藉由工藝，我們得以重新體驗前人文化的深奧、生活的軌跡與美學經驗。而在歲月的流盪下，具有族群生活共同意識的物與事，漸漸沉積堆砌成工藝，廣為流傳的工藝即是民族文化的積澱，社會文化的具體表現。舉凡先民群體之生活型態、民情風俗、地理環境、社會制度、道德思想、宗教信仰、藝術質量等便在傳統工藝中逐一披露。工藝造物賦予其使用價值、文化涵義和功能形式，方能成其為器。「成形日器」一成形就是造型。中國古代青銅器即是明證：精湛的青銅工藝代表著中華文化燦爛的一頁，深受世人崇拜，中國青銅器內涵豐富的傳統工藝之特性與價值被視為世界文明珍貴遺產之一。工藝或在時代的演進上有所變革更換，有所取捨、有所選擇、逐漸被汰舊換新，但其重現文明的價值是不可否定的。

現代人的生活已鮮少有機會親近傳統工藝器物，更遑論會對傳統工藝器物加以使用，所以多僅止於觀賞品鑑的性質，這樣的發展有其必然性，但是傳統工藝器物象徵著文化的精隨，一個深遠博大的中華文化主體，唯有理解它、親近它，才能為傳統工藝更迭新生，大步走出代表自我文化特質的新路。

## 體驗工藝 風格生活

今天，我們生活在充滿新物質的現代生活裡，超速的科技正突破種種限制，大步地邁向更寬廣的視野與未知的世界。但是過於機械合理化與量產化的生產模式，總是讓生活器物的本質少了那一點點溫暖的人情味，而用過即丟的速食消費方式，使得新東西輕易取代了有價值的舊事物，



2014年5月國際設計大賽「可變態的制點學」特設獎

華麗宣傳的物品勝過真正實惠的東西，東西變便宜了，但卻產生太多沒有用的消耗品。現代人漸漸忘了怎樣去關心「東西」、「物品」、「生活器物」，使得工藝的優點、物質的本質逐漸消失中，這樣對物的疏離感讓我們產生了心靈精神不定性與空虛感。為此我們如何才能達到平衡固有價值和開創新的契機，安然面對多采多姿的新未來！也許就是真切地去體驗物質之美吧！

物品的命運各有不同，有用過即丟的物品，也有讓幾代人喜悅、傳情達意、賞析把玩的物品，也有充滿悠閒年代鄉愁的物品等，而好的事物是跨越國界與文化的。令人愉悅的工藝是充滿智慧與情感的多層面觀照，就例如西漢銅長信宮燈，此燈作宮女雙手持燈跪坐，左手托燈，右手提燈罩，通體鎏金，燈罩可開闔轉動，調整光源方向與明暗，右臂中空，作為煙道，可使煙塵落入盛水底座，保持空氣清淨，此燈形秀麗，設計精妙，處理十分自然，宮女陪伴與燈的溫暖相呼應，更加強關懷之情。這座西漢銅長信宮燈可說是兼具了形態之美、實用功能、環保概念與造形心理等方面之考量，而成為極具藝術價值的工藝品，也許「人」與「物」的關係應該就是這般的和諧吧！讓工藝自然地融入我們的現代生活空間，讓工藝更接近自然，更接近人性；傳達的是舒服與單純、情趣與溫暖、快樂與美好，工藝便可成為了撫慰人們心靈的良藥，如此正是工藝可以超越時空疆界，超越個人生命限度的方式。

而當台灣工藝產業要走上國際品牌舞台，先得找回我們失落已久的生活感動。這種感動是建立在生活體驗上的，背後隱含著豐厚的共同文化的記憶與渴望，也就是一個可供工藝與消費者相互交流傳意的自在空間，讓他們自己去定義生活的意義與節奏，體會生活最初與最終的感動。也正是提供消費使用者一個生活情境的體驗、一個美好經驗的



幻想與值得流傳歌詠故事情節；創造集結成一種屬於消費使用者自我性格的生活樂趣與美學風格。

跨界異業的結盟成為今日商業模式的創新突圍，從品牌規劃、視覺形象、空間到工藝產品之整合規劃方案，重點讓消費者去體驗美學生活的整體，打造出一種特有的現代人文的風格，創作出東西並濟的工藝精髓。就如同近年來在國際間異軍突起的泰國文化美學產業，引起廣大的注目與實際的獲利，被視為文化新舊交融、創意生活美學的人文風格代表，其成功的原因在於經營美學產業上絕對是專業要求、全心投入，而當地年輕的設計師，積極不懈的在世界各地打造設立更多新的品牌，形成一個屬於曼谷美學的國際品牌社群。分析其成功的原因；就在於他們擁有獨特泰式感性生活，閒逸中努力讓生活變美，對文化的敏感並且尊重自己特有的工藝，進而更加呵護自己豐富自然的環境，再加上知道如何經營泰國在地文化市場，以及獨創的商業策略等等成功要件奏效。所以泰國年輕設計師阿努亞克(Anurak Suchat)就解釋：泰國人懂得如何多元地創造生活樂趣，這種對生活的體會，無異是「文化美學」想像力和創造力的最佳基礎。



94年第5屆國家工藝獎 2等得獎作品 阿努亞克·蘇察特

## 技藝傳習 追求卓越

工藝水準的提升，總是逐步累積，循序漸進，而非一蹴可及的。傳統工藝經過長久歲月的形成，自是充滿了前人的智慧巧思、工藝概念、成器經驗、工序道理、處世章法、治理能力等等，傳統工藝自然地可成為我們後者學藝的明鏡，也唯有對自我文化傳統價值積極研究學習，才能立足於深厚的根基上，開闊視野能量倍增，而後才有創新的產生。就如劉勰《文心雕龍》曰：「操千曲而後曉聲，觀千劍而後識器」由此觀之，我們藉由對傳統的認識、體悟與借鑒，便可視傳統為我們創新的動力，穩健毅然地學習、累積經驗、進而創新，否則即成了潮流中的浮萍載浮載沉了。

工藝文化技藝傳習的問題主要在於：長遠而穩定的人才培育機構的缺乏是台灣發展工藝產業關鍵問題之一，再者文化政策應有長期發展的藍圖，而非因人設事更改頻繁。另外極為重要的問題是「工藝人間國寶」的具體落實，才能真正有效保存無形傳統工藝，執行有計劃的技藝傳承，否則將面臨傳統工藝文化資產的瀕臨失傳的危機，因為創新源自於傳統，新的突破必定建立在舊有的技藝基礎上，所以技藝傳習是無法僅靠文字或圖像來代替的，師徒制的學習才能使工藝在一往一來的示範與實習中得完整的傳授。

傳統是過去創新的結果，今天的創新將成為明日的傳統，換言之，傳統即是文化發展延續的基礎，傳統工藝包涵了前人對於純粹學理與實用操作的應證、對自然、人力手工、機械製作的造物態度與前人生活體驗和生命記憶，傳統亦包涵了前人對美的感受及心靈深層複雜的因子。

文化是一種傳承，現代人在為未來創新，但是前人所給予我們的助益最是殷切忠實。也許雖然他們的思想理念已為舊時了，但是他們的光輝卻仍留存在作品中，延續傳薪之路。工藝的傳統提供的是前人創作實踐時所遇到的切實課題，及具體的藝術感受。而所謂精典之作即是在這樣無數創作過程中醞釀發酵自然呈現，它必是客觀世界與主觀心靈的適切交融。而當我們探索自我、省思傳統時，應該是持有視野開闊，比例調和，取捨得宜的態度，以傳統相輔創新，如同在傳統的培養土上，生根、展枝、發芽、茁壯，而後結成自我質素的果實。傳統並不是侷限創新的框範，也不是隨意性和自由度的設限，相反地，傳統意味著為創新敞開無限的可能性，為雀躍的創作力注入源源不絕的泉源。

ANNY JUN  
FANNI-15



泰國藤製家具



2008德國慕尼黑TALENTE國際競賽特展入選學生 陳怡心：「啊～原來一切都是假的！」

## 科技創造 開創人文新願景

一件成功的作品應是富有內涵的，而又能反映各種不同層面。工藝，總是依據著其特有的材料、技能、形態、功能、審美進行著，但正因有創作者主觀經驗和情感的表現，因而又與現實的自然形態有所不同。對於舊概念而加以實驗、改造、替換，其方式所呈現的創意，常是令人驚豔的。

工藝創新的途徑千變萬化，往往掌握在創作者的巧思與絕技，創新沒有一定的方式，端視創作者的運籌帷幄，以下簡略的提供可能性，例如：就技法方面保有部份比例的固有性，而進行創新，也許工序可以變通，或者更繁複細緻，或者更精進純熟，或者造形更隨情至性等等。材料方面可更突破的採用具有新的發明物質等，或可結綜合媒材構成表現等等。實用功能方面，創新可建立在對於「人—物」關係上的深刻理解以及在知覺上傳達訊息：提示功能、象徵功能、形式美學功能等等。最重要的是美感的提升與情感理念的傳達，亦是工藝創新上一大要項，探索造形的真諦、孕育創造精神，新的形象於是產生。（圖8.）

利用科技，帶領工藝走向創新的道路，這是全世界不可避免的趨勢。從新科技的角度，重新思考傳統工藝，使人們更能體現到工藝創作時「人」的獨特性，與「物」的純粹性。所以科技能為工藝注入的是一股將不可預知的可能性發揮到極致的效果，這種創新的落實在工藝上必然衝擊著我們的視覺感官，甚具震撼力。在時代瞬息萬變的環境中，唯有不斷地省思傳統，發現及創新事物，而在參照觀視下取捨後，才能對應提出個人與民族獨有的感觸力，也才能夠使得作品更具深層的文化內涵。工藝的創新是為了有更「貼切」的東西，以服務更「親近」人群，這樣的人與物友善的感情營造，正是工藝真正回歸人性，創造生活質量的永續平衡。

「工藝創新」是一個中外藝術家共同面對的問題，也是一個不斷被提出討論的課題。它的迫切性在於如何正確而平衡地落實於我們現代生活中，促進人、物、環境的和諧關係，相信每個民族文化水平自可在這個議題上有所呈現。筆者藉由「工藝創新」這項有形的實務學科，解釋說明工藝保存與發展的現狀與趨勢。對於「傳統與創新」，其實很難界定新舊的優劣，筆者認為爭議的根本在於：若是利用最先進的技巧所呈現的作品，而並無法表達創作者的內涵思想與獨特性，則那只能被視為單純的「無技術瑕疵」的作品，徒留膚淺的訊息於表象上。反之，傳統工藝亦然。工藝是美好的、自然的、非自我中心的、單純而友善的，工藝所正視的是人性價值和生活品質，工藝具有質樸與持續再生的特質，它將帶領我們邁向至真至善至美之文化本質，共同致力於和諧新時代願景。

註1：岩田慶治所言、杉浦康平著《造型的誕生》台北，雄獅圖書，2000年

序言 Preface



西漢-銅長信宮燈



芬蘭設計Alvar Aalto-savoy湖泊花瓶



2006金玻獎玻璃藝術創作比賽-單一媒材-第二名范蕾苒

## 藝術與設計類國際競賽專文

蕭青陽工作室負責人 蕭青陽

### 神啊！不要讓我達成願望！

二〇〇五年，葛萊美頒獎典禮現場，一項一項競爭的獎項逐一頒出，心想這不就是我連做夢都覺得不可思議的殿堂現場嗎？

現場胸膛瘋狂亂跳，開始想到小時候的自己，想到小時候提著麵包師傅滿是麵粉的收音機對著電視機錄音的自己，想到放學後坐在公車上迎風的少年，驚見纏繞在樹上迎風飄動的錄音帶，緊急拉動停車鈴的當時，就為了探索那一大串混亂的卡帶裡到底藏著什麼聲音？想著少年時的深夜手拿著喜多郎「飛天」的卡帶封面，音樂與幻境與靈魂早已出竅...

典禮中熱烈鼓掌聲多次再把把我拉回現場，身坐其中已經不是得獎與否的在意心情，而是眼前見到一位一位上台如我日以繼夜花了大半輩子在唱片的音樂世界裡的朋友，再抬頭時，才驚覺天際已泛藍，朝陽已經升起，而從未盟面的音樂路上好友，在這裡，此刻，才準備上台時，已經滿頭白髮，皺紋斑斑寫上臉龐。

那年，一群瘋狂少年，腦子裡只有唱片、唱片、唱片。下課後騎著機車，尋找著一家一家唱片行，就為了近了唱片行，抬頭望見數不盡亮晶晶的唱片封面...從永和「金鈴唱片」出發、公館「兄弟唱片」、「宇宙城」、西門町「第一唱片」、「佳佳唱片」...一家一家、一張一張，記憶的唱片不斷像我流竄而來...

少年的我，想的是什麼？要得是什麼？永遠都聽不夠嗎？那現在的我仍是那念有著唱片大夢的那個人嗎！

夜夜聽著收音機播出的聲音，伴工作桌上一張一張的唱片設計稿件，這是音樂路上不斷日落日出換來的夢想成真的願望，而我，期望得以一直繼續享受這樣金黃色般的景致...獎項慢慢接近「最佳唱片包裝獎」的當時，掌聲樂聲此起彼落的紊亂現場我低頭緊雙手合十與神交換了一只承諾！

「神啊！求祢就不要讓我得獎吧！我要跟祢交換承諾，不要讓我得獎換取得以常常得以來此！一直下去...一直來...」我也要同他們一樣，有一天持著拐杖，慢慢變成做音樂的老師傅，慢慢地慢慢地走上台去...捲動著長長的錄音帶的少年，要從此都坐在這個都是滿滿音樂的殿堂，看著現場一張一張都是音樂的臉...

三十九歲，彷彿在入圍葛萊美的那一刻，我的人生才剛要開始加速起步。想到還有何疏漏想說的。心想：七十八歲時，或者再一次入圍葛萊美時，是為自己對未來人生的另一願望或奢求，更是對三十九年後還在那邊唱歌的老朋友最不忍心的約定。

\*兩年後，二〇〇八年我又回到「葛萊美」現場。並成為美國「葛萊美協會」會員...



### 夢想。腳踏車到不了的地方。

鈔噠、鈔噠...腳踏車的鏈輪不斷向前轉動，單手握住車把，左手指向敦化南路圓環的大樓，邊騎邊轉頭對著緊跟在後頭國小二年級的阿松，喊著：「加油！加油！快到了！」。

我的弟弟阿松在出生不到四個月就因父母日夜辛苦忙於麵包店的工作，疏於照顧而高燒不退罹患小兒痲痺，在那個醫療不夠發達年代，有著許多這樣一次發燒就變成終身小兒痲痺的小朋友。這樣的小孩似乎上天也都會賜予一顆比一般人更加聰明的腦袋與雙手。

在那段童年時光的我，背上總是背著阿松，在後巷工地與那群野孩子拼命玩沙、玩模板或穿梭在歌仔戲棚下，抽糖果打香腸，玩到滿臉滿脖子盡是汗水和塵土，也因這樣兒時的我就練就一身好臂力。當時最常的就是背著弟弟邊走路邊閒聊，天真的從南勢角走路到永和「國華戲院」看免費的電影，就這樣快樂大於背著弟弟的手酸，拼命怎麼玩都不累，常常玩到黃昏時頭頂據滿蚊子或突然見到手拿竹鞭的媽媽出現在眼前，才知道已經土天黑了...



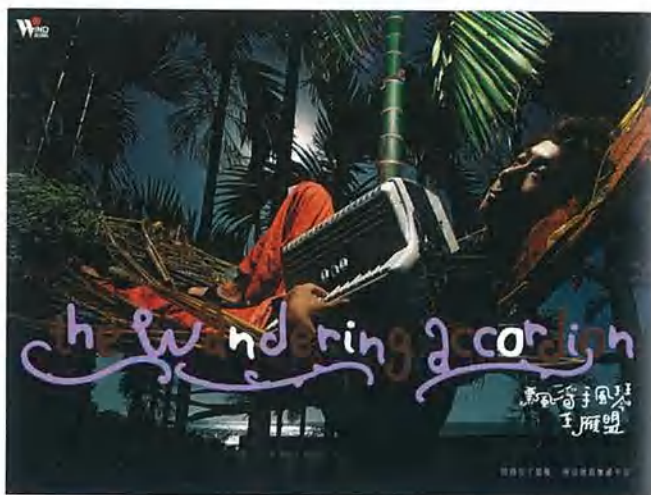
印象中，在後巷阿松的身旁總是聚集一大群野孩子，跟著阿松攀爬在路邊沙堆旁、家後廢棄土堆、工地間...直到一次在阿松的房間看到他漸漸地從外頭撿拾回來的各式廢棄零件竟然就組裝成一台腳·踏·車!阿松才從原先一直只能在地上爬行變成可以單手握住腳踏車把，另一隻手支撐並推進著右膝踩著踏板，可以騎腳踏車到更遠地方的小孩!

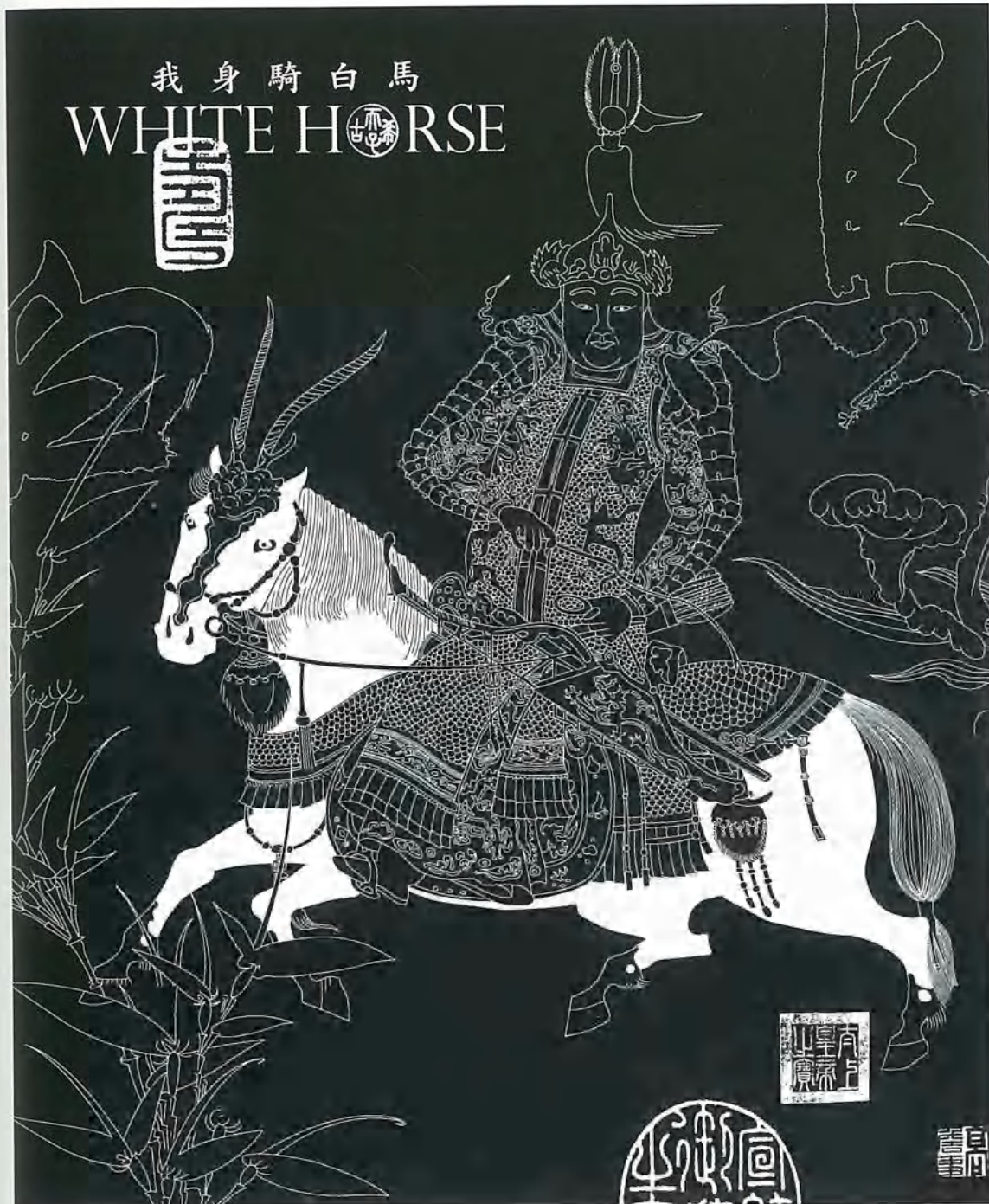
上路了!沒想到我們準備要去環遊世界了...「快一點!再快一點!」阿松緊跟在後，從南勢角出發，經過永和騎到公館，看到二十層「台電大樓」後再往辛亥路，看到了!二十四層「葉財記麗園大廈」，再繼續，看到愈來愈高的大樓就愈來愈開心了!敦化南路二十一層「鑽石雙星大廈」，兄弟一前一後，腳踏車逆著風轉進最大樓的敦南圓環...。印象中，繞到圓環時，總會擔心快速來往的車輛，頻頻回頭看到阿松用有力的單手推進著右膝蓋並踩動著那台瘦小的腳踏車，慢慢的，兄弟兩有默契的從仁愛路駛向重慶南路最後一站，往十八層樓高的「第一銀行」大樓...

長大後，四十歲這年一次意外，躺在仁愛醫院手術台上，準備進行右膝蓋手術時才又憶起那條長長的路...

原來那是一條哥哥自私的為了追求自己建築夢想，而天真的弟弟也不顧一切跟隨著哥哥，用力的推著右膝蓋踩著踏板往前的路...

長大後「阿松」成了發明工程師，還幫麵包店的阿爸，研發了蒸麵龜時蒸氣濃度感應器，也是六合彩組頭心目中報明牌的神童。\*哥哥「阿陽」雖沒當成建築設計師也成了唱片設計師。







九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」  
得獎學生作品簡介及心得分享

---

International  
Design  
Competition

**IDC**  
**08**

---

九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

## 得獎學生作品簡介及心得分享



**吳東治**  
Wu Tung Chih

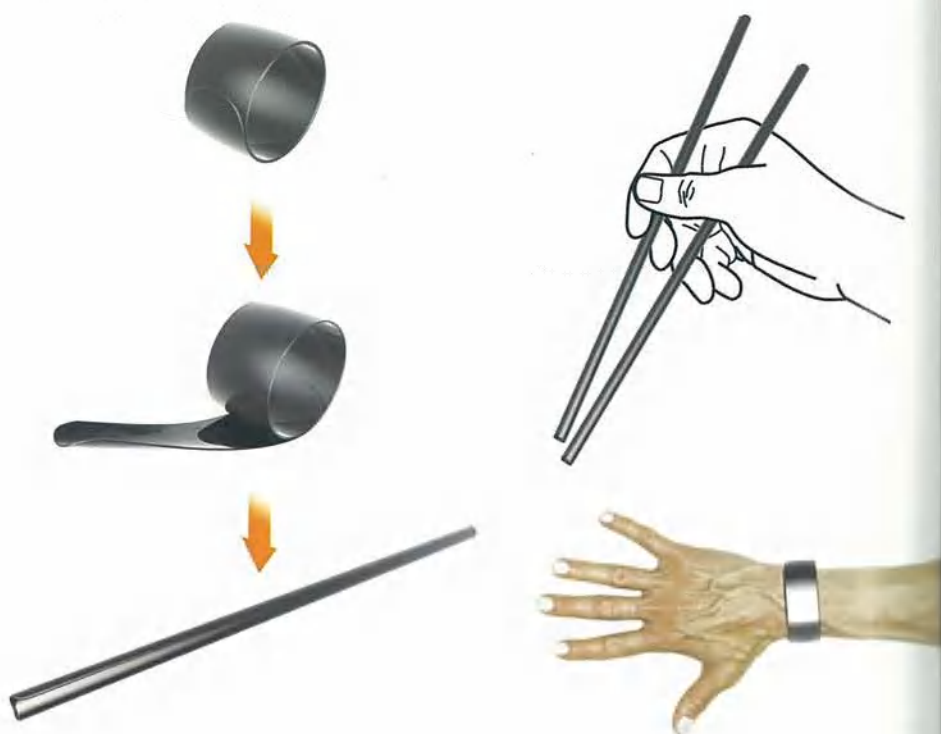
實踐大學  
產品與建築設計研究所  
產品設計組

**作品名稱**  
捲一捲 / Roll n Roll

**指導老師**  
官政能 / 丑宛如

**競賽名稱**  
美國/傑出工業設計獎  
IDEA(Industrial Design  
Excellent Award)

**獲得獎項**  
Bronze prize



在設計領域裡，不像其他的專業領域，有資格檢定的證照考試制度，設計師的專業能力無法得到外界的客觀認定。透過設計競賽除了尋找技術上的定位，一方面也與世界接軌。

台灣在2007年幾個著名的國際設計獎項裡，獲得百餘件獎項，其中由國內企業獲得佔□大多數，歷年來，學生在國際競賽獲獎的成長比率相較於其他鄰近國家，相對低。

教育部實施的鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫，對於國內學生參與設計相關的國際競賽無疑是一個強大的動力，由政府的力量來推動設計，甚至營造設計環境，是比其他團體更有力量、資源。相信以國家力量的鼓勵活動永續經營下去，未來台灣基層的設計力是可以被預期、與期待的。



黃登昱  
Teng-Yu Huang

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計研究所

作品名稱  
便利插座組 / Attach

指導老師  
林榮泰 / 洪偉肯

競賽名稱  
2007 iF concept award  
Material

獲得獎項  
iF 材質概念獎



從體驗的生活開始。家人出門前的必備檢查電源動作開始，讓我有設計發想；獎項的肯定，讓 Attach 跨出設計價值發酵的第一步，藉由教育部與競賽的推廣活動，日後帶給大家的感受是一個不同的體會，從我個人生活的發現只是一個開端，爾後需要更多的使用者去明白以及滿足其需求；同時教育部的競賽鼓勵，帶給藝術

與設計類的學生們創作的原動力持續不斷，增加了作品曝光與國際交流的機會。但是最重要的是讓台灣的設計在國際世界上不會有缺席的一天。



**劉建欣**  
Liu Chien shin

**洪政置**  
Hung Cheng chih

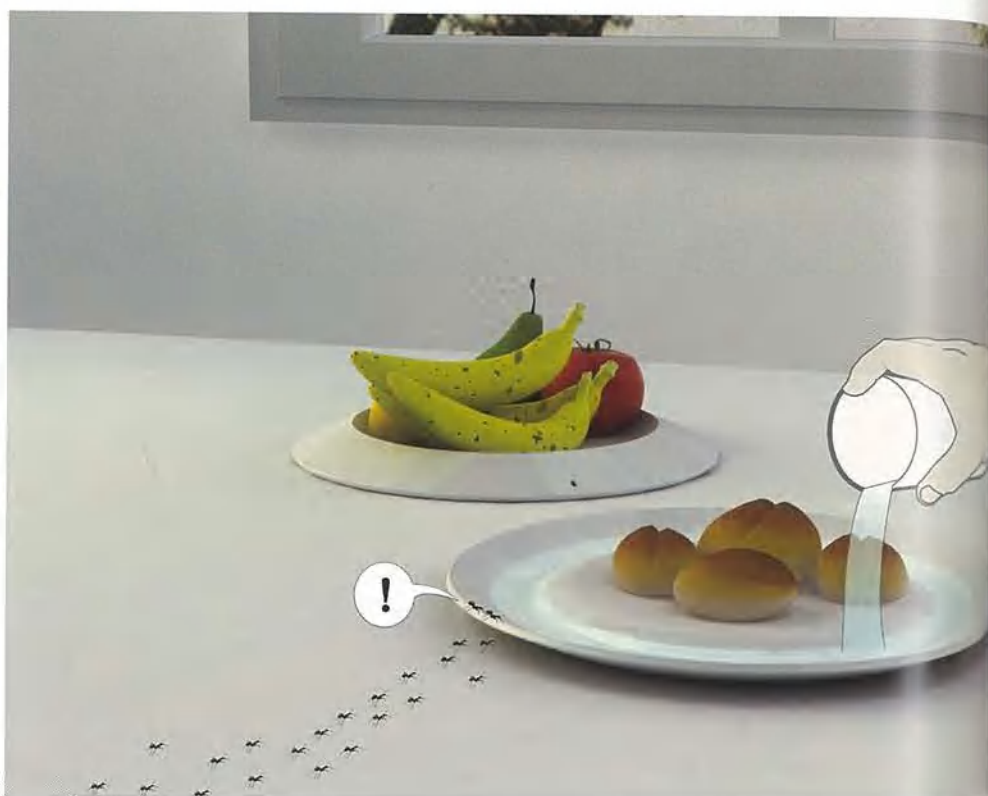
台灣科技大學  
設計研究所

**作品名稱**  
(無蟻樂防蟻盤)  
Any No Way!reversible plate

**指導老師**  
鄭金典

**競賽名稱**  
(2007德國IF產品概念獎)  
2007 IF concept award product

**獲得獎項**  
winners for the IF concept  
award product 2007



我們能夠得到這項這項國際大獎的殊榮實在是非常幸運，在參賽的過程中也得到很多人的幫助。在設計的過程中，無論在概念的發想上、或是到後期的產品細節發展過程，我們都得到很多人的好意見。同樣的，我們也認為能到這樣一個獎項的肯定，一定可以激勵很多台灣

能力比我們還要優秀的學生或是設計界的同儕更能夠多參與這樣的國際性盛會，讓台灣設計在世界上得到注目以及重視，也讓外國人多認識台灣一些，我們以後還會再接再厲持續創作出能夠打動人心、並且從生活中得到體驗的新作品，謝謝。



黃軍強  
Huang Chun Chiang

台灣科技大學  
設計研究所

作品名稱  
BLIND TOUCH

指導老師  
鄭金典

競賽名稱  
IF Lebens(t)raeume 2007

獲得獎項  
第三名



這次參加IF所舉辦的比賽可以獲得獎項，要感謝我的指導教授鄭金典老師的鼓勵，鄭老師非常鼓勵學生參加國際競賽，他認為學生不該只是參加國內的比賽，要朝國際比賽努力，如果沒有老師積極的推動，我可能無法得到這個獎項，在製作的期間，因為我的作品是與盲人有

關，也到一些盲人的機構做相關的訪談，在此也感謝他們的幫忙，也感謝其他有幫助過我的老師、同學及學弟妹等。



**許峻嘉**  
Chung Chia Hsu

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

**作品名稱**  
冰熱式杯墊 / Change

**指導老師**  
林榮泰 / 洪偉肯

**競賽名稱**  
2007 iF 夢幻生活空間概念獎  
2007iF concept award  
"Lebens(t)raeume "

**獲得獎項**  
Honorable Recognition



美好的生活是每個人追求的目標；得獎所獲得的肯定是一個榮譽，帶給好創意與對設計，不斷的進步原動力。但是最重要的是讓追求理想生活的人們去體會與感受，Change的設計目的就在它明白生活的欲望，它希望更多人去享受。同時也在教育部的推動鼓勵下，讓得獎的相關設計科系學生群們，有一個齊聚交流的機會，也讓

創意的原動力不斷的在台灣在國際上發光發熱，這個機會是獲得獎項的最大收穫與感受。



**王軒翊**  
Wang Yi-Shiuan

**王建力**  
Wang Chine-Li

**吳岳翰**  
Wu Yueh-Han

**康獻章**  
Kang Hsien-Chang

台灣科技大學  
工商業設計系  
暨設計研究所

**作品名稱**  
Drift-Table

**指導老師**  
陳玲鈴 / 柯志祥 / 鄭金典

**競賽名稱**  
德國2007 IF獎  
2007 IF Lebens(t)raeume

**獲得獎項**  
Honorable Recognition



首先，非常高興地我們的作品Compass及DriftTable獲得IF 2007及百靈2007國際設計比賽的肯定；其次是通過「鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」之審核。過去的努力在此時此刻都化成了甘甜的回憶，一切都是那麼得值得，使我們精神上、物質上都受到莫大的鼓舞，並且讓我們更有信心地、也更努力地從生活中發現能改善品質、操作方式及能提升生活便利性之好構想再次挑戰2008年度的國際。

在此由衷地感謝教育部為設計相關科系的莘莘學子設立了「鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」獎學金，讓台灣學生積極地參加國際競賽，進一步地使台灣學生的設計競爭力有了顯著的成效。





王軒翊  
Wang Yi-Shiuan

王建力  
Wang Chine-Li

吳岳翰  
Wu Yueh-Han

康獻章  
Kang Hsien-Chang

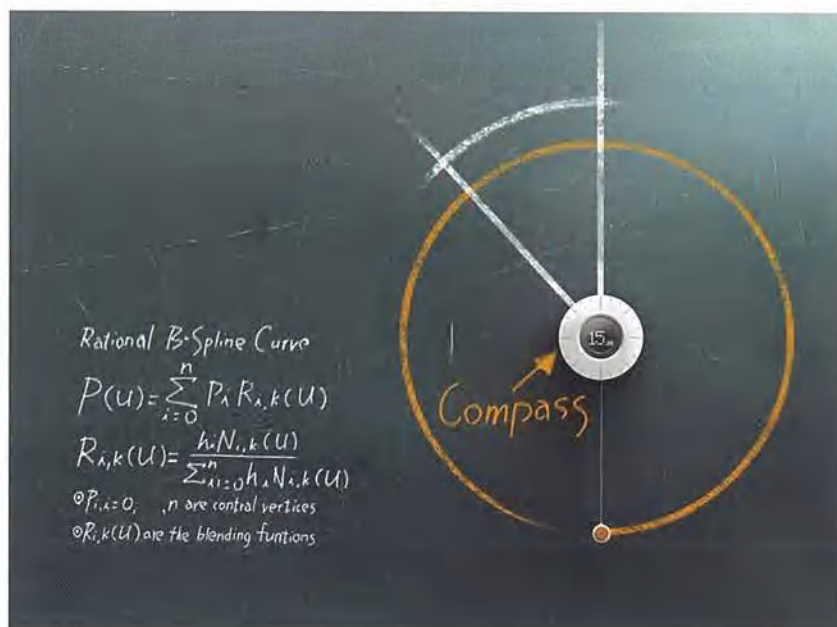
台灣科技大學  
工商業設計系  
暨設計研究所

作品名稱  
Drift-Table

指導老師  
陳玲鈴 / 柯志祥 / 鄭金典

競賽名稱  
2007德國百靈設計獎  
Braun Prize 2007

獲得獎項  
Braun 2007 :  
qualified for the second  
round of judging of the 16th  
Braun Prize Competition  
2007



首先，非常高興地我們的作品Compass及DriftTable獲得IF 2007及百靈2007國際設計比賽的肯定；其次是通過「鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」之審核。過去的努力在此時此刻都化成了甘甜的回憶，一切都是那麼得值得，使我們精神上、物質上都受到莫大的鼓舞，並且讓我們更有信心地、也更努力地從生活中發現能改善品質、操作方式及能提升生活便利性之好構想再次挑戰2008年度的國際。

在此由衷地感謝教育部為設計相關科系的莘莘學子設立了「鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫」獎學金，讓台灣學生積極地參加國際競賽，進一步地使台灣學生的設計競爭力有了顯著的成效。



曾熙凱  
Tseng Shi-Kai

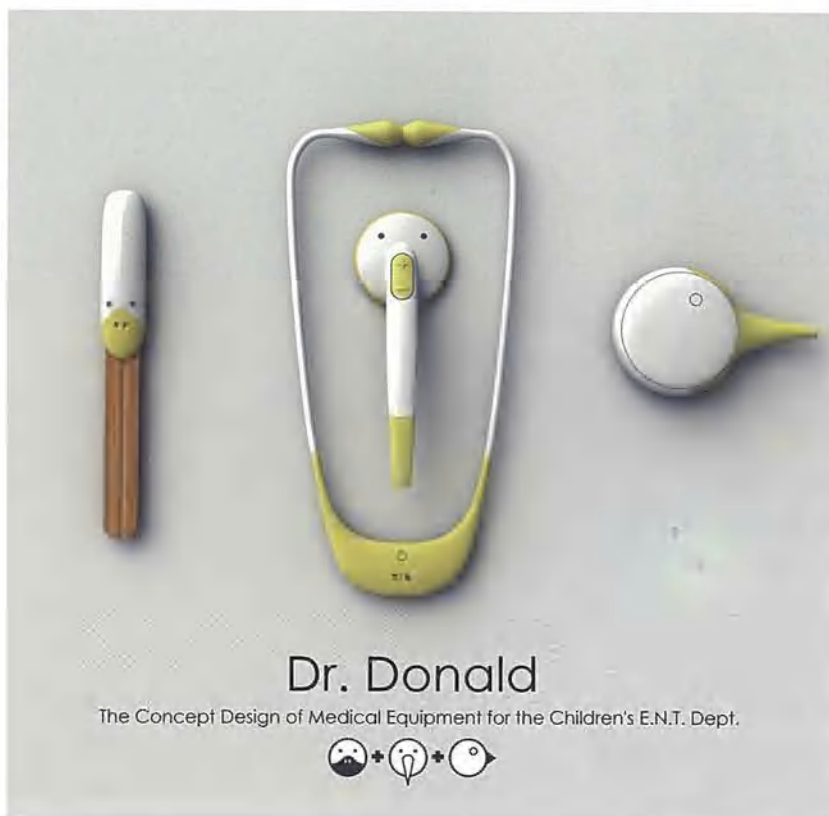
台灣科技大學  
設計研究所

作品名稱  
Dr. Donald

指導老師  
鄭金典

競賽名稱  
2007德國百靈設計獎  
Braun Prize 2007

獲得獎項  
Include in the 2007  
BraunPrize Exhibition



百靈國際設計競賽從1968年開始舉辦，至今已經約有40年的歷史。在參賽的過程中，我不得不佩服這個年近九十的老公司持之以恆的決心，一個針對年輕設計師的非商業性競賽，竟然能持續將近半的世紀，可見國外公司對於培養後進不遺餘力。三階段的審查過程公開且公正，今年更新增了審查過程的視訊以及部落格，促進了主辦單位與參賽者的互動，足以證明主辦單位是跟隨著時代所成長的。能獲得這樣一個具有歷史意義的國際競賽獎項，並被邀請參加今年度的巡迴展覽，對我而言絕對是莫大的榮幸與鼓勵。

對於能夠獲得國際的肯定，首先要謝謝鄭金典老師這段時間耐心的指導和鼓勵、志丰學長以及其他同窗、學長姐的適時幫助，讓我感佩於心，謝謝你們。另外，感謝在我求學的過程中，全力支持我的祖父母、父母以及其他家人，讓我可以專心於課業不用煩惱其他事務。最後，特別感謝教育部主辦了這個國際競賽的獎勵計畫以及海外留學菁英計畫，這對在學的設計學子們是莫大的鼓舞，也希望未來這兩個計畫可以持續讓國內更多的設計與藝術系學生努力向上，讓台灣的設計走向國際。



林廷翰  
Lin Tin-ham

實踐大學  
數位媒體傳達設計學系

作品名稱  
紅色碰觸 RED TOUCH

指導老師  
謝大立

競賽名稱  
大阪國際設計競賽  
Design Competition  
Osaka 2006

獲得獎項  
Excellent Work 優選



這個比賽對我來說真是個前所未有的有趣經歷，一年級剛入學便被系上宣告要參加所謂的國際競賽，對一個什麼都半吊子的大一學生來說真的是某種程度以上的求生競賽。教授只會跟你說，想過，想生存，就自己學，問學長，問老師們。想辦法在短時間內極速成長。當初只覺得能交出一個不會對不起自己的作品就夠了，只要夠努力就夠了。但沒想到，居然得獎了，這算是這輩子從來沒有中過任何大獎的我的補償嗎？因為得獎，我這輩子第一次可以出國。第一次代表台灣

站在國際的舞臺上，第一次在那麼多社會人士的面前發表自己的作品。而且還用我最爛的英文。第一次，居然有日本的總經理來跟我談我作品產品開發的可能性，而且看到我還行90度鞠躬禮。第一次有大會叫我的名字是用英文。第一次跟超過五種國籍以上的人，坐在一起吃便當等著領獎狀。老實說，很爽，很過癮，回味無窮到讓人想要再吃好幾口的回憶。明年也讓我再多吃幾口吧。

產品設計類 Product Design



胡若涵  
Hu Juo-han

台灣科技大學  
設計研究所

作品名稱  
城市萬花筒  
City Kaleidoscope

指導老師  
梁容輝

競賽名稱  
大阪國際設計競賽  
Design Competition  
Osaka 2006

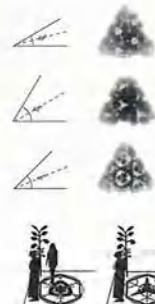
獲得獎項  
Work of Invited Producers



The initial thought about the communication is what can remind us that people are get more and more far from our living environment. Take a deep breath, close your eyes and imagine that you are on the way to the school or the office. What did you feel with things that you saw? (Like buildings, stores, cars, etc.) Was there any interaction between you and them?

About the Concept

As technology is in progress, more and more materials which are used on buildings, furniture or floors are wear-resisting. This wear and tear full of memories, however, is very slow and may take decades in breaking reasonable. But you will never your tracks through the fabric. Some pieces of fabric will be better for you as you walk by. As if examples group images, connections between environments and us are immediate and momentary. So it works between people and people.



When we are walking around, we always think that what we pass by, such as bricks on the wall, is the same as the time, especially in the city. You might not notice that your steps make ripples of the water on the ground. The next person might not see the subject you made, but you have made something different for someone who walked behind you. Everyone is everything influences each other all the time. The number you see might be thousands of people joined in before.

When computers become increasingly ubiquitous, some will turn to being aimed at efficiency and economy of mental rest rather than efficiency in performance.

About the Facility

The facility, named City Kaleidoscope is designed with the concept given above. And it combines with the method which changes the pattern by looking of the kaleidoscope. The pattern of City Kaleidoscope will change according to people's motion of speed and angle. The number of people also influence the pattern's variety. If someone leaves, the lines representing you will disappear as time goes by. The facility can be set indoor places like on stairs or outdoor places like on the corner of the street. In the night, it also has lighting function. And according to the pattern's meaning, there will be other feedback (sound, or, pattern/ripples): sound(water drops).



Use in Indoor Space



Ability of communication are not just solutions to specific consumer problems, but also things with specific expressions of our living environments.

All lifestyle changing, we continuously change our behaviors in response to the environment. It might be the time to change the environment and that is what the City Kaleidoscope does. The City Kaleidoscope makes us view our thoughts to think the feedback from daily environments, and to have memories between environments and us.

如果說未來有任何事情是可以確定的，那就是科技的影響，尤其是這影響將會持續增加，我們表現自己的方式，彼此溝通的方式，以及我們感知、思考和與週邊世界互動的方式都會改變。曾幾何時，隨著科技與技術的進步，生活周遭的物件，如建築物、傢俱等、材質都變得耐用，或許要經過幾十年的時間，你才會發現這幾十年間的記憶與痕跡。隨著科技趨勢發展，互動設計也會有所改變：一個注重在心理休息和思考大過於表現出有效率的设计，關於感知的設計將會是未來發展的另一個重要部份。互動設計將從快速和有效的工具，轉變成隱藏生活環境中，讓我們放慢思緒，思考生活，以及生活環境和我們的互動回饋。未來科技演進浪潮的重點是把

科技從最根本的部份融合我們生活。技術本身不再是重點，而是他和我們的關係。很高興也很榮幸的City Kaleidoscope這件作品可以入圍大阪國際設計競賽，甚至獲邀至日本發表。這次的經驗至今都令我難忘的，不僅可以親自和資深業界人士討教，也結交到世界各地不同的設計師以及它們的設計經驗。短短幾天的體驗不僅擴展了我的設計視野，更讓我了解整個世界的設計脈動。也特別感謝梁容輝老師他的指導，帶我進入了一個讓我獲得發揮的設計新領域。



吳俊宏  
Chun Hung Wu

實踐大學  
數位媒體傳達設計學系

作品名稱  
Ear Fishing

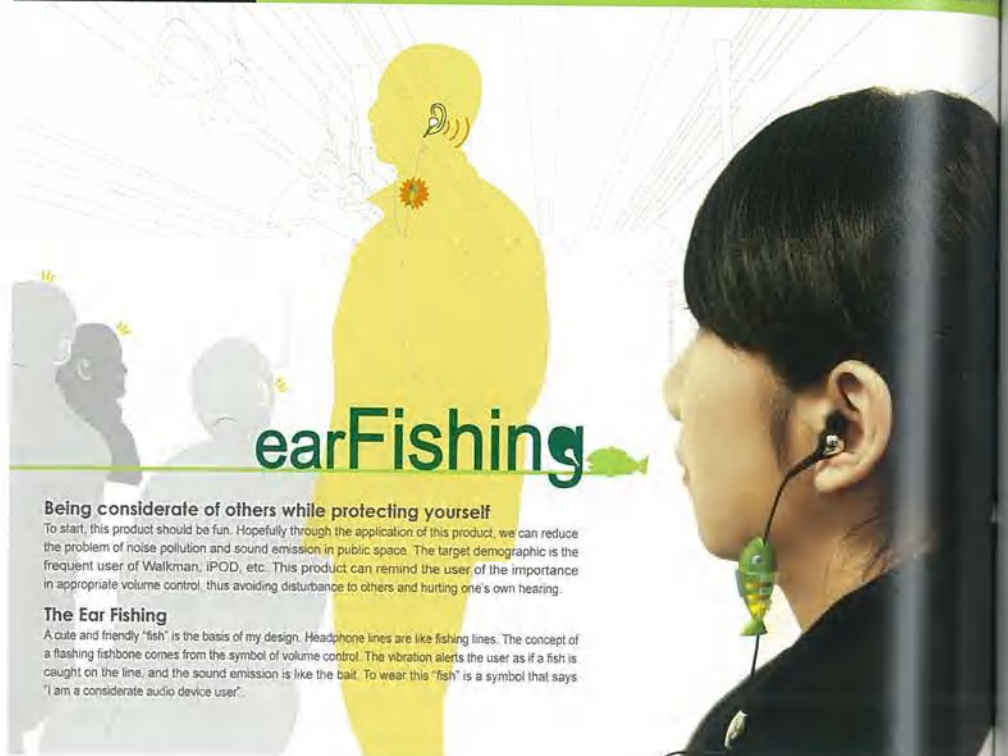
指導老師  
謝大立 / 許峻誠 / 李悅端

競賽名稱  
大阪國際設計競賽  
Design Competition  
Osaka 2006

獲得獎項  
Excellent Work 優選

Design Concept & Intended Use

International Design Competition Osaka 2006 Winner



#### Being considerate of others while protecting yourself

To start, this product should be fun. Hopefully through the application of this product, we can reduce the problem of noise pollution and sound emission in public space. The target demographic is the frequent user of Walkman, IPOD, etc. This product can remind the user of the importance in appropriate volume control, thus avoiding disturbance to others and hurting one's own hearing.

#### The Ear Fishing

A cute and friendly "fish" is the basis of my design. Headphone lines are like fishing lines. The concept of a flashing fishbone comes from the symbol of volume control. The vibration alerts the user as if a fish is caught on the line, and the sound emission is like the bait. To wear this "fish" is a symbol that says "I am a considerate audio device user".

好想得個獎，是那個新學期的願望；是第一次入圍這種比賽，爸爸應該不會再以為我熬夜是在打電動或是上網，也是第一次有人出錢讓我去日本發表自己的作品，還是第一次穿上西裝跟皮鞋；做這作品的過程中常常很晚才睡，一直跟不同的老師聽意見，但是要堅持自己的

一些理念，常常不知道狀況但是要理出個頭緒來；五月，日本公司做出了試做品，看到自己理念的產品很高興，不過好像沒有要量產，但是這樣已經很夠了，因為已經很飽了很飽了。



**施惟捷**  
Shih Wei-Chieh

實踐大學  
數位媒體傳達設計學系

**作品名稱**

Mirrofa

**指導老師**

葉俊慶 / 蘇志昇

**競賽名稱**

大阪國際設計競賽  
Design Competition  
Osaka 2006

**獲得獎項**

Excellent Work 優選



非常榮幸能被國際上的獎項肯定，我的作品仍有很大進步空間。也肯定政府在藝術和設計上給予的鼓勵和資助，希望這些得獎的人能共同把這些努力和成果實踐在我們的社會上，短時間可能還不能看見這些成果和我們的生活有緊密的結合，但是這是一個好的開始。



**黃世鑫**  
Huang Shih-Sin

實踐大學  
數位媒體傳達設計學系

作品名稱  
Glitters Air

競賽名稱  
大阪國際設計競賽  
Design Competition  
Osaka 2006

獲得獎項  
Excellent Work 優選



感謝學校老師，感謝教育部。



**陳奕安**  
Chen Yi-an

實踐大學  
數位媒體傳達設計學系

**作品名稱**

L.I.E

**指導老師**

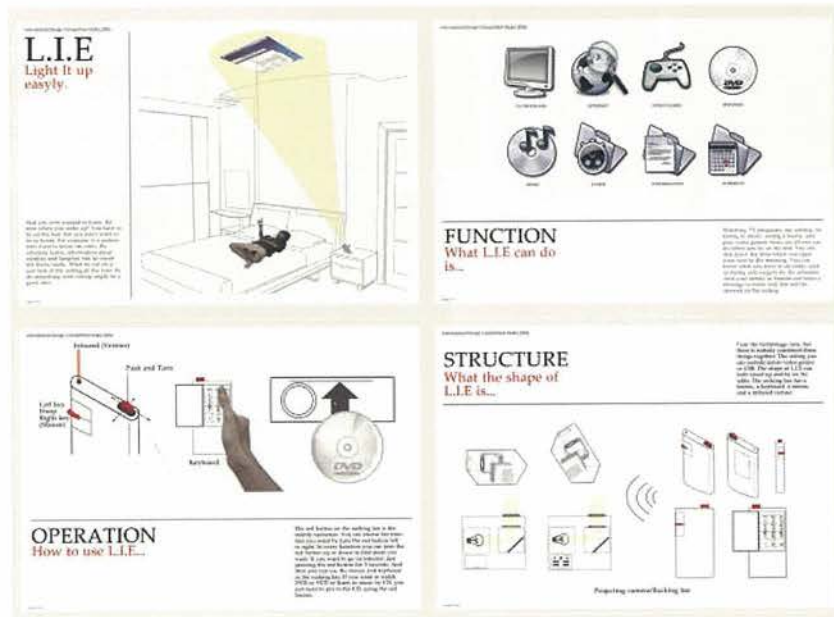
謝大立 / 曲家瑞 / 郭文泰  
張淑滿 / 葉俊慶 / 郭令權

**競賽名稱**

大阪國際設計競賽  
Design Competition  
Osaka 2006

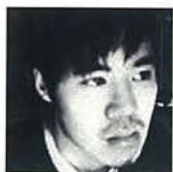
**獲得獎項**

Excellent Work 優選



很開心，感謝主辦JAPAN DESIGN FOUNDATION，  
感謝學校老師，感謝教育部，感謝我自己。





周逸  
Ian Chou

實踐大學  
數位媒體傳達設計學系

作品名稱

橋(一個給盲人使用的裝置)  
The Bridge(A device for  
blind people)

指導老師

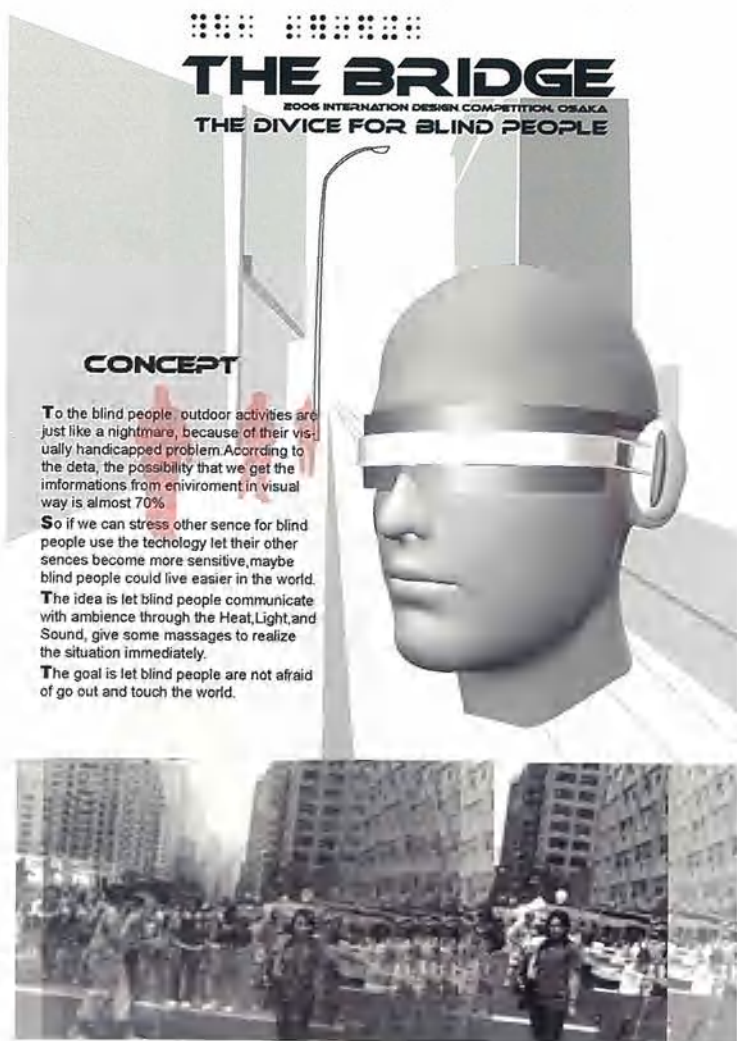
謝大立 / 李悅端

競賽名稱

大阪國際設計競賽  
Design Competition  
Osaka 2006

獲得獎項

Excellent Work 優選



THE BRIDGE  
2006 INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION, OSAKA  
THE DEVICE FOR BLIND PEOPLE

CONCEPT

To the blind people outdoor activities are just like a nightmare, because of their visually handicapped problem. According to the data, the possibility that we get the informations from environment in visual way is almost 70%.

So if we can stress other sence for blind people use the technology let their other sences become more sensitive, maybe blind people could live easier in the world.

The idea is let blind people communicate with ambience through the Heat, Light, and Sound, give some massages to realize the situation immediately.

The goal is let blind people are not afraid of go out and touch the world.

這次參予大阪的國際設計競賽，榮獲excellent work 的肯定，首先還是很高興評審的肯定 這樣的鼓勵對我來說很重要，也讓我對自己的設計及概念發想有更大的自信心，也感謝教育部有這樣的方案來鼓勵我們這些設計系的學生，在這次比賽中獲的了很多不同經驗以及全新的看法，最重要的是對於視野的開拓，原來世界這樣的大 卻又是這樣的近 我們應該不是只有把眼光放在國內 而是放眼全世界。  
在台灣設計總是部被看好的情況下，著眼國際似乎就有

了許多機會，也證明了台灣的還是有很多很棒的人才 祇是沒有被看到而已。

我想以後有機會的話還是會多參加這樣的國際競賽，一方面累積經驗 二方面和世界接軌 我想設計師應該是要很關心這個世界 並讓這個世界更好 所以應該要更正面的表現自己。而有這樣的舞台以及鼓勵，會讓我有繼續參加不同設計比賽的念頭 希望有朝一日能夠在其他比賽獲的更好的成績 為自己爭光 也為我們台灣爭光。



**吳東治**  
Wu Tung Chih

**劉耀升**  
Liu Yao Sheng

**陳為平**  
Chen Wei Ping

實踐大學  
產品與建築設計研究所  
產品設計組

作品名稱  
入境隨時 / Ticketime

指導老師  
官政能 / 丑宛如

競賽名稱  
德國/紅點設計獎  
red-dot award

獲得獎項  
Best of the best



在設計領域裡，不像其他的專業領域，有資格檢定的證照考試制度，設計師的專業能力無法得到外界的客觀認定。透過設計競賽除了尋找技術上的定位，一方面也與世界接軌。

台灣在2007年幾個著名的國際設計獎項裡，獲得百餘件獎項，其中由國內企業獲得佔大多數，歷年來，學生在國際競賽獲獎的成長比率相較於其他鄰近國家，相對低。

教育部實施的鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫，對於國內學生參與設計相關的國際競賽無疑是一個強大的動力，由政府的力量來推動設計，甚至營造設計環境，是比其他團體更有力量、資源。相信以國家力量的鼓勵活動永續經營下去，未來台灣基層的設計力是可以被預期、與期待的。



**胡百慶**  
Moses Hu Pai-Ching

實踐大學  
工業產品設計學系

**作品名稱**  
浮 / Elevated Cutlery

**指導老師**  
儲昭明

**競賽名稱**  
2006紅點設計獎  
概念設計類  
red dot award : design  
concept 2006

**獲得獎項**  
red dot award



能夠得到這個獎，我想感謝我的指導老師儲昭明，以及實踐工設系老師們的支持與鼓勵，也感謝我的家人在這一路上的陪伴，讓我有這樣的機會參加競賽並且得到red dot award這個獎項。

回想創作這個作品的過程，在概念提案階段時原本差點胎死腹中，但經過與指導老師一再的討論和修正之後，才得到如此甜美的果實；所以能夠得到這個獎，對我來說是一種極大的鼓勵。

在新加坡舉行的頒獎典禮，見到了來自世界各地的設計

界高手，而同樣獲獎的有業界人士也有學生。我非常的開心能夠接觸這些各國的設計菁英，交流彼此的設計體驗與想法，也看到了許多很棒的設計，讓我眼界大開；我想，參加這個競賽與獲獎並不一定只是業界人士的專利，很多雖是學生卻有非常棒的idea；所以我想在未來我還是會持續參加這樣的比賽，是一種對自己的肯定與進步。



林佳駿  
Chia-Chun, Lin

成功大學  
工業設計系博士班

作品名稱

Rocking Buffalo turns  
into a chair!

指導老師

蕭世文

競賽名稱

德國紅點概念設計  
Red dot award design  
concept

獲得獎項

Reddot design award  
winner 2007



About my philosophy of design, I think it is very important to make people feel "reliable", "friendly" and "pleasant amazing" when they see or use my designs.

Make people living with more joyful and happiness in the future.



**張宥喬**  
Chang Yu Chiao

實踐大學  
產品與建築設計研究所

**作品名稱**  
明 / Dual

**指導老師**  
官政能 / 丑宛如

**競賽名稱**  
德國紅點設計獎  
red dot award

**獲得獎項**  
red dot



很高興在創作的過程中，從思考到執行以及在國際間獲得認同，這一連串的經歷我的收穫很大。

設計是一種文化衍伸的結果，人們生活的方式，國家社會發展出的策略。今天能做設計，我很感謝大多數的人有這個共識，生活不是只求溫飽和一成不變，我們需要更善待自己的生活方式，以及提升生活品質和對美的鑑賞力。

從自身的文化和自己的生活體驗而創作出的作品是我想表達的設計，這樣的去蕪存菁之下，讓椅子具有時代背景的意義，中國傳統工藝的優點，透過我的詮釋讓這張椅子別具風貌，現在能夠受到國際間的認同，除了歡喜之外更是一種鼓勵，我會將自己敏銳的特質好好發揮，希望能呈現更多讓大家關注的設計，來自台灣的设计。



**吳東治**  
Wu Tung Chih

**劉耀升**  
Liu Yao Sheng

**陳為平**  
Chen Wei Ping

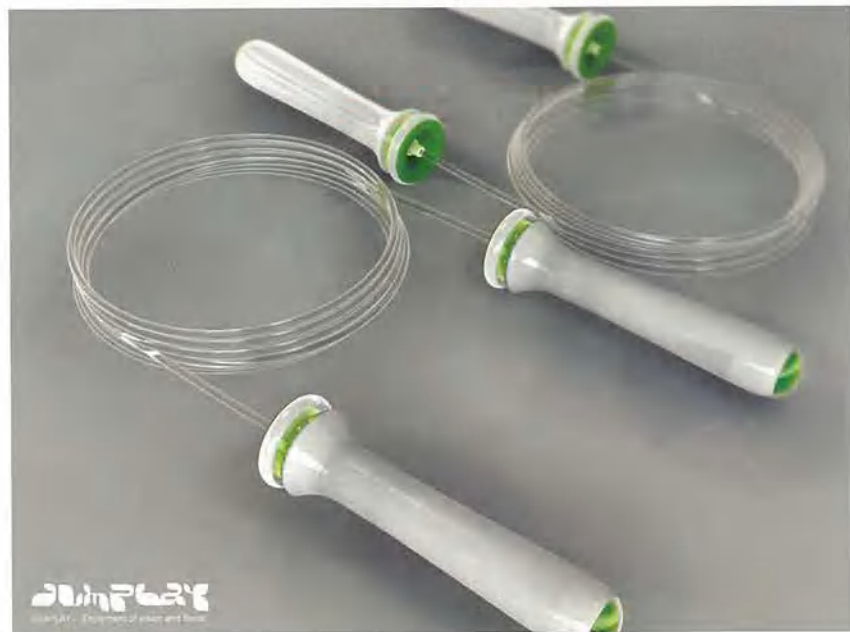
實踐大學  
產品與建築設計研究所  
產品設計組

**作品名稱**  
數光 / Jumplay

**指導老師**  
官政能 / 丑宛如

**競賽名稱**  
德國/紅點設計獎  
red-dot award

**獲得獎項**  
red dot



重賞之下必有勇夫，響應教育部獎勵活動，從事國際設計競賽同學的數量與年具增，2007是台灣學生在國際受肯定，發光發亮的一年！空想不如不要想，做才能實現夢想，但執行時所遭遇困難，有時並非毅力可以抵抗，例如參賽的報名費用、模型製作的費用、獲獎後的規費、參與頒獎的旅費等等，有時高過大學生一學期的學

費，使同學無力負擔！當然非常感謝教育部能提供這樣的實質鼓勵，讓台灣的設計學生有更多的動力與衝勁前進國際舞台，獲獎後無後顧之憂。未來我們會更用心觀察用心設計！讓世界聽見DESIGN BY TAIWAN！不再永遠是MADE IN TAIWAN！

吳東治  
Wu Tung Chih

劉耀升  
Liu Yao Sheng

陳為平  
Chen Wei Ping

實踐大學  
產品與建築設計研究所  
產品設計組

作品名稱  
我省 / i-save

指導老師  
官政能 / 丑宛如

競賽名稱  
德國/紅點設計獎  
red-dot award

獲得獎項  
red dot



重賞之下必有勇夫，響應教育部獎勵活動，從事國際設計競賽同學的數量與年具增，2007是台灣學生在國際受肯定，發光發亮的一年！空想不如不要想，做才能實現夢想，但執行時所遭遇困難，有時並非毅力可以抵抗，例如參賽的報名費用、模型製作的費用、獲獎後的規費、參與頒獎的旅費等等，有時高過大學生一學期的學

費，使同學無力負擔！當然非常感謝教育部能提供這樣的實質鼓勵，讓台灣的設計學生有更多的動力與衝勁前進國際舞台，獲獎後無後顧之憂。未來我們會更用心觀察用心設計！讓世界聽見DESIGN BY TAIWAN！不再永遠是MADE IN TAIWAN！



**吳東治**  
**Wu Tung Chih**

實踐大學  
產品與建築設計研究所  
產品設計組

**作品名稱**

取 / Book&

**指導老師**

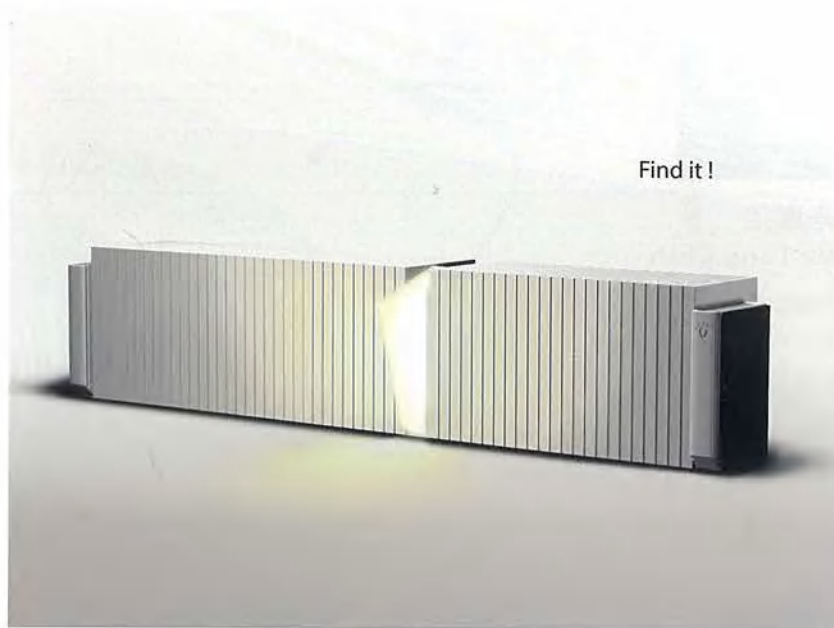
官政能 / 丑宛如

**競賽名稱**

德國/紅點設計獎  
red-dot award

**獲得獎項**

red dot



在設計領域裡，不像其他的專業領域，有資格檢定的證照考試制度，設計師的專業能力無法得到外界的客觀認定。透過設計競賽除了尋找技術上的定位，一方面也與世界接軌。

台灣在2007年幾個著名的國際設計獎項裡，獲得百餘件獎項，其中由國內企業獲得佔大多數，歷年來，學生在國際競賽獲獎的成長比率相較於其他鄰近國家，相對低。

教育部實施的鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫，對於國內學生參與設計相關的國際競賽無疑是一個強大的動力，由政府的力量來推動設計，甚至營造設計環境，是比其他團體更有力量、資源。相信以國家力量的鼓勵活動永續經營下去，未來台灣基層的設計力是可以被預期、與期待的。





**吳東治**  
**Wu Tung Chih**

實踐大學  
產品與建築設計研究所  
產品設計組

**作品名稱**

瓶頸問 / Drip ruff

**指導老師**

官政能 / 丑宛如

**競賽名稱**

德國/紅點設計獎  
red-dot award

**獲得獎項**

red dot



在設計領域裡，不像其他的專業領域，有資格檢定的證照考試制度，設計師的專業能力無法得到外界的客觀認定。透過設計競賽除了尋找技術上的定位，一方面也與世界接軌。

台灣在2007年幾個著名的國際設計獎項裡，獲得百餘件獎項，其中由國內企業獲得佔大多數，歷年來，學生在國際競賽獲獎的成長比率相較於其他鄰近國家，相對低。

教育部實施的鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫，對於國內學生參與設計相關的國際競賽無疑是一個強大的動力，由政府的力量來推動設計，甚至營造設計環境，是比其他團體更有力量、資源。相信以國家力量的鼓勵活動永續經營下去，未來台灣基層的設計力是可以被預期、與期待的。



**吳東治**  
**Wu Tung Chih**

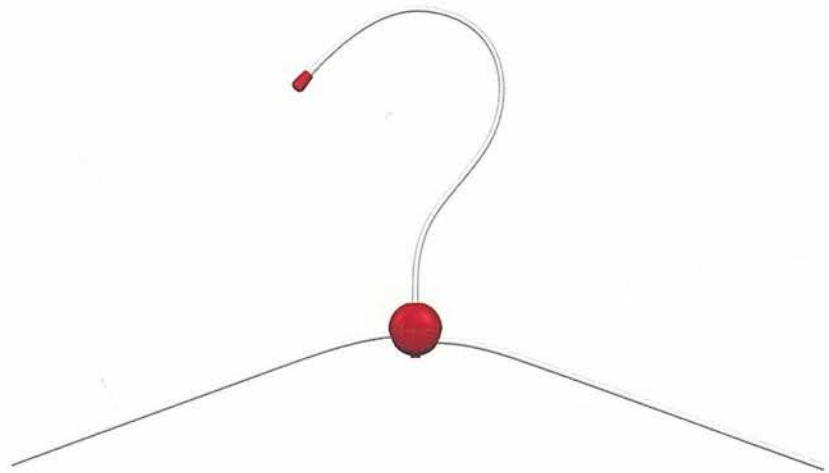
實踐大學  
產品與建築設計研究所  
產品設計組

**作品名稱**  
好掛 / T-hanger

**指導老師**  
官政能 / 丑宛如

**競賽名稱**  
德國/紅點設計獎  
red-dot award

**獲得獎項**  
red dot



在設計領域裡，不像其他的專業領域，有資格檢定的證照考試制度，設計師的專業能力無法得到外界的客觀認定。透過設計競賽除了尋找技術上的定位，一方面也與世界接軌。

台灣在2007年幾個著名的國際設計獎項裡，獲得百餘件獎項，其中由國內企業獲得佔大多數，歷年來，學生在國際競賽獲獎的成長比率相較於其他鄰近國家，相對低。

教育部實施的鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫，對於國內學生參與設計相關的國際競賽無疑是一個強大的動力，由政府的力量來推動設計，甚至營造設計環境，是比其他團體更有力量、資源。相信以國家力量的鼓勵活動永續經營下去，未來台灣基層的設計力是可以被預期、與期待的。



**陳重宏**  
CHEN CHUNG HUNG

國立台灣師範大學  
美術研究所

**作品名稱**

(雨林篇/嘉年華篇/時代廣場篇)

Watch and Learn. Rain Forest / Carnival / Time Square

**指導老師**

林磐聳

**競賽名稱**

英國設計與藝術指導協會  
獎 D&AD AWARDS

**獲得獎項**

插畫類 inbook 獎



從來沒想過能跟這被譽為“創意產業界奧斯卡獎”的 D&AD 有什麼關係…

有幸在這次與業界合作進行系列平面廣告的實戰機會，獲得這個意料之外的驚喜與肯定，也感受到含淚收割時那種會讓人微顫的喜悅！

為了這系列稿，二個星期多的不眠不休，從初期討論創

意策略方向、執行重點與可行性到表現風格…等等各階段問題，如今回想起來真覺得讓人難忘也非常值得，我想說的是，當有了一個好創意時，那就全力去將它完成吧！



蔡達源  
Tsai Ta-Yuan

國立高雄師範大學  
藝術學院  
視覺設計研究所

作品名稱

傳奇人物廖添丁  
Tian-Ding Liao the  
Legend

指導老師

李億勳

競賽名稱

波隆那國際兒童書插畫展  
Bologna Illustrators  
Exhibition

獲得獎項

Bologna Illustrators  
Exhibition 2007 selected  
illustrators



傳奇人物廖添丁的故事在台灣民間廣為流傳，行俠仗義、劫富濟貧，他的故事曾是我童年記憶的一部分，藉由畫筆再次將他的故事分享給大家。

這次很意外能獲獎，感謝家人的支持，以及鼓勵我、指導我的師長與朋友；我會繼續努力，創作更好的作品。



呂庭儀  
Ting-Yi Lu

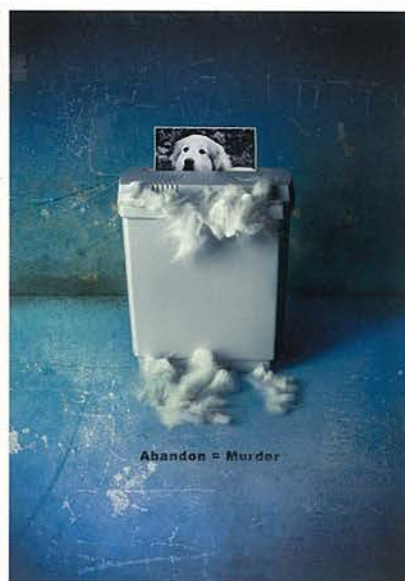
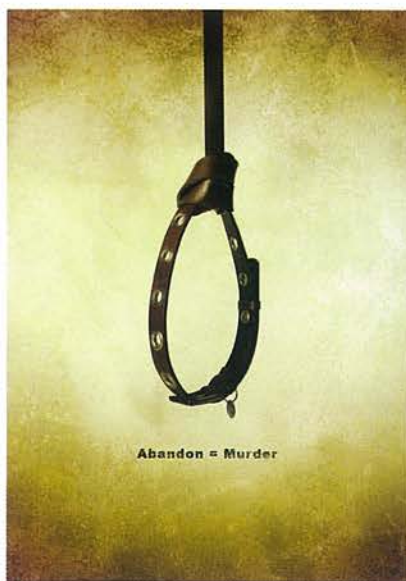
國立台灣科技大學  
設計研究所

作品名稱  
棄養等於謀殺  
Abandon is Murder

指導老師  
吳岳剛

競賽名稱  
日本名古屋國際設計競賽  
NAGOYA Design Do!

獲得獎項  
Honorable Mention



謝謝我的狗兒子小威，與他相處的點滴，讓我有瞭這樣的作品產生，也謝謝所有幫助我的人，讓作品順利完成！謝謝大家！我愛小威！



**林亦軒**  
Lin, yi hsuan

國立台北藝術大學  
美術學系

**作品名稱**

twenty-tewntyone/20-21

**指導老師**

曲德義

**競賽名稱**

Output國際學生大賞/  
output International  
Award for Students in  
Design

**獲得獎項**

More winners



筆記本的創作方式能夠隨身攜帶，所以製作直接而迅速，一方面筆記本具有流動的閱讀方式，並且有許多的繪畫方式(依照順序的，跳頁的，隨機的，印刷的，空白的...)，我把這些筆記的繪畫，當作自己邁入二十歲以後的生活記錄，當我發現自己二十歲，許多對於現實社會，朋友，感情等等的情緒，用繪畫很不經意的紀錄在作品中，並且持續著。



黃國瑜  
HUANG KUO YU

嶺東科技大學設計學院  
視覺傳達設計系

作品名稱

貪食 / Lost for food

指導老師

吳仁評

競賽名稱

2006第九屆墨西哥海報  
雙年展

9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006

獲得獎項

入選

Selected Participant



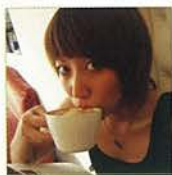
能夠有機會參與國際海報競賽需要感謝的人相當的多，首先要感謝指導我的吳仁評老師。他教導我相當多關於設計方面的知識，也不斷提醒我必須堅持與努力才能在這個人才輩出的世界獲得些許的肯定。

大學四年的學習過程，開啟了我對於設計的興趣。也非常榮幸能遇到這樣一位對於設計也相當堅持的老師，同時也相當慶幸老師的教學方式貼近於實際設計現況，所

以更能讓我清楚了解學習設計所必需要下的工夫。

中間的過程對我而言是快樂的但也必須相當專注，且花費時間及精力。我開心的享受在這樣甜蜜的負荷中，也期望自己能繼續不斷向前。

最後要感謝我的父母、老師及那些愛我及我愛的人謝謝妳們，沒有妳們就不會有今天的我。



羅方妘  
Fang-yun Lo

嶺東科技大學設計學院  
視覺傳達設計系

作品名稱

永遠抹不去的烙印  
The Brand

指導老師

符逸群

競賽名稱

2006第九屆墨西哥海報  
雙年展

9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006

獲得獎項

入選  
Selected Participant



感謝教育部主辦單位  
這競賽讓台灣學生藉由這管道前進國際  
與全球設計界人士互相切磋武藝

最後  
感謝我所認識以及不認識的每一個人  
讓我有機會觀察人生的細微末節  
使我走進人心尋找到共鳴點





王振宇  
Wang Chen-yu

嶺東科技大學設計學院  
視覺傳達設計系

作品名稱

拜金女孩 / Material Girl

指導老師

賴淑玲 / 符逸群 / 鄭俊皇

競賽名稱

2006第九屆墨西哥海報  
雙年展  
9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006

獲得獎項

入選  
Selected Participant



可以入圍這樣子的國際競賽，可以肯定教育部及學校主辦的用心，對於年輕學子以及設計的新手們有很大的鼓勵，也許台灣在未來可以趕上亞洲其他國家在設計方面的成就，相信未來有好的設計師更會出現更好的設計，可以提供企業更高的利潤，及更美麗的生活環境，而我則是會努力扮演好一個設計者的角色，在大眾跟設計者之間有很好的視覺溝通橋樑。



王滄倫  
Wang Yi-lun

嶺東科技大學設計學院  
視覺傳達設計系

作品名稱  
未來 / In Future

指導老師  
陳俞均

競賽名稱  
2006第九屆墨西哥海報  
雙年展  
9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006

獲得獎項  
has been awarded on her  
excellent performance in  
the 9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006



## IN FUTURE?

We did not hope discovers trash in here

最初只是老師要我們設計一個平面海報，構思關於環保議題的創作，在數次被打回票後，瞬間，靈感乍現了這個點子；曾經駐足海邊目睹大量無法分解的垃圾，聯想它對自然環境污染、侵蝕後，對生態所造成無法彌補的浩劫！接著腦中浮現一幅有趣的畫面；一隻駝著飲料罐的寄居蟹，看似無奈卻意味著人們的無知、自私，將留給後代子孫無法安居樂業的生存環境。於是我利用軟體

把這個畫面呈現出來，也獲得指導老師的認同，再經過些微調整後便成為最終參賽的定案作品。

這獎項的肯定不只是意外的驚喜，更是激勵創作的觸媒、動力，非常感謝評審對該作品的青睞，身為設計界的新兵，我將再接再厲、奮力不懈的繼續創作更多創新、成熟的作品，期能豐富設計市場，貢獻自己棉薄之力。



**蔣孟娟**  
Chiang Meng-chuan

嶺東科技大學設計學院  
視覺傳達設計系

**作品名稱**  
共生/Symbiosis

**指導老師**  
符逸群

**競賽名稱**  
2006 第九屆墨西哥海報  
雙年展  
9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006

**獲得獎項**  
9th International Biennial of  
the Poster in Mexico, 2006



感謝指導師對我作品的肯定與支持，也感謝學校及老師們用心推廣學生參與國際競賽培育設計人才，讓我有此機會參與並入圍墨西哥海報雙年展此項國際競賽，更感謝評審們的肯定與榮譽，我感到非常榮幸，也讓我在未來朝向設計創作的發展上更有信心。



**張翠芸**  
Cuei-yun Chang

台南科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**作品名稱**  
全球暖化  
Global Warming

**指導老師**  
游明龍

**競賽名稱**  
2006第九屆墨西哥海報  
雙年展  
9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006

**獲得獎項**  
入選  
Selected Participant



當初也沒了想過要去參加比賽，就在當時游明龍教授得知有「2005全國技專院校平面與廣告設計競賽」的訊息，並鼓勵我們去參加。也因為有這個契機，我入圍了環保類並獲得參加設計培訓營的資格，也因此有機會在主辦單位的協助下參加國際比賽。直到現在才得知作品入圍「2006第九屆墨西哥海報雙年展」，讓我感到非常的高興自己的作品能夠獲得肯定入圍了國際競賽。

我很感謝鼓勵我的朋友及老師們，讓我信心加倍。也感謝嶺東科技大學的幫助，讓我有機會參加國際比賽讓這個作品傳達到國外去。有了這次的經驗後，我希望我之後的作品還能夠再次受到更多人的肯定，把我的訊息傳達出去。



康加君  
Kang Jia-Jyun

台南科技大學  
視覺傳達設計系

作品名稱  
保留 / save

指導老師  
游明龍

競賽名稱  
2006第九屆墨西哥海報  
雙年展  
9. International biennial  
of the poster in Mexico,  
2006

獲得獎項  
入選  
Selected Participant



首先要感謝的是 游明龍 老師  
當初是游老師要我們參加「第一屆全國平面與廣告競賽」  
很高興作品得到賞識入圍  
再來是要感謝當初在嶺東參加設計培訓營  
因為有 陳俊良 老師的指導下  
作品才能修改到最完美的一面  
後來由主辦單位教育部幫我們輸出成海報  
寄到國外參加比賽

然後也很幸運地入圍了  
那份喜悅與榮耀是言語無法形容的！  
希望國家能繼續舉辦下去  
這對學生而言是非常有前瞻性的比賽  
國家協助學生參加國際競賽  
讓作品傳達到國外去  
也是讓台灣在世界嶄露頭角！

平面設計類 Graphic Design

數位動畫類 Animation



### 黃崇羽

George Chong - Yu Huang

實踐大學  
媒體傳達設計學系

### 作品名稱

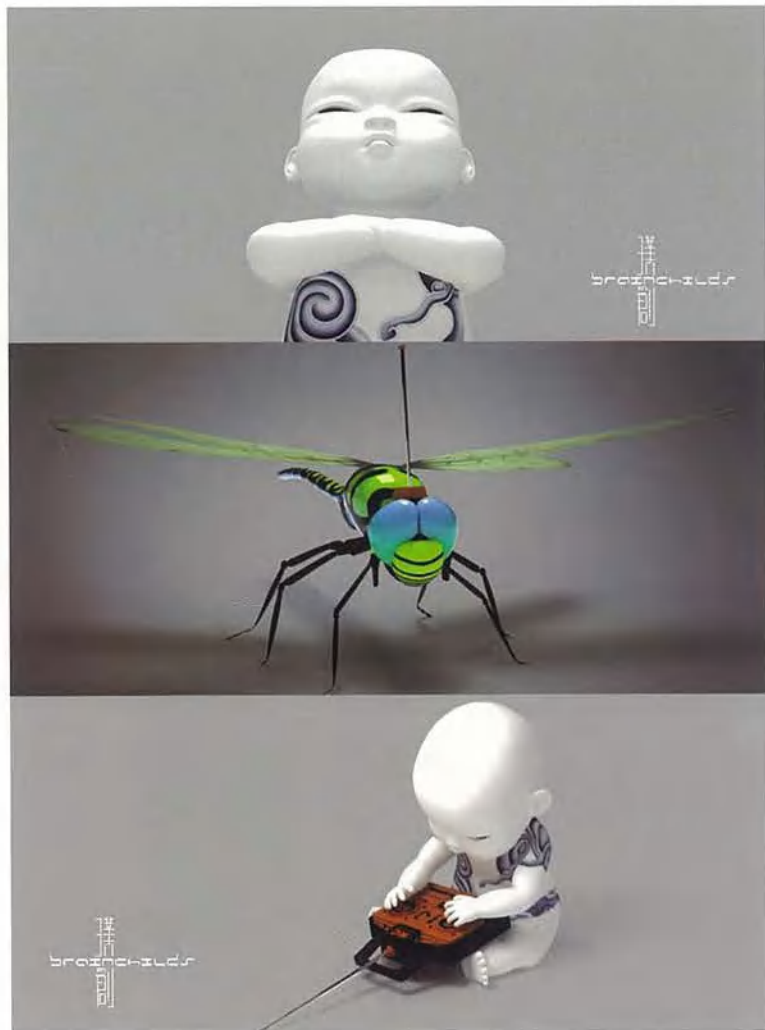
璞創小娃大戰清庭  
Brainchilds Tattoo baby

### 競賽名稱

2007德國iF傳達設計競賽  
iF communication design  
award 2007

### 獲得獎項

Winner of iF communication  
design award 2007  
Category : 1.1 digital  
media: Animation



很榮幸成為第一個摘下德國iF 設計大賽動畫類獎項的台灣創意人，能夠得到這樣國際大獎的肯定，並且能夠參與教育部戰國策的甄選，對於還在求學中的創作者而言，是一種無比的光榮與正面的動力。感謝來自各方前輩給予的支持與鼓勵，這是我人生中的第一個國際大獎，也是通往下一個創作階段的重要里程碑。



**陳柏光**  
Po-Kuang Chen

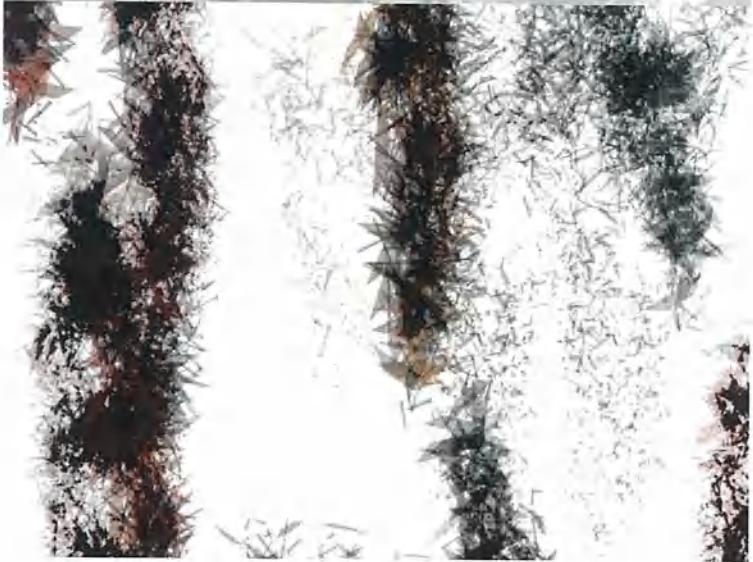
實踐大學  
時尚與媒體設計研究所

**作品名稱**  
旅程的順序  
Sequence of Itinerary

**指導老師**  
謝大立 / 曲家瑞

**競賽名稱**  
倫敦國際動畫影展  
London International  
Animation Festival 2007

**獲得獎項**  
International Programme  
8 , Abstract Panorama



創作初期，明確知道不想做角色動畫，構思利用抽象的語彙來傳達美學及內涵，利用了西方的科技思維來傳達出東方的意境與美感。  
當一切都變得那麼抽象，具象也不過是相對而已。  
參與國際競賽是經由世界不同文化或是背景的专业人士

的評選，來檢視和肯定作品的一個平台，並獲得曝光和宣傳的機會。很高興有機會和許多人分享我的創作。  
感謝學校的老師和許多朋友對於我堅持的支持  
謝謝。



林嘉良  
Chia-Liang Lin

蕭姣如  
Wen-ju Hsiao

國立雲林科技大學  
視覺傳達設計系

作品名稱  
真愛 / Oh My Love

指導老師  
邱怡仁老師

競賽名稱  
2006德國柏林短片影展  
2006 Internatinal short  
film festival Berlin

獲得獎項  
德國柏林短片影展獲得獎提名



很高興可以獲得如此國際性的得獎殊榮，要感謝的人很多，不過最要感謝的還是我的組員，沒有她故事不會無端出現，也感謝她在討論及製作中的互相包容跟忍耐，否則就不會有這部動畫的產生，也不會有得到如此殊榮的可能，所以，謝謝阿蒙。另外要感謝的就是邱老師

了，沒有與邱老師認識的機會下，或許結果也就完全不同，感謝老師在技術、資源及想法上的大力提供，所以，也謝謝邱老師。最後，謝謝我自己。





許桂菱  
HSU GUEI-LING

國立台灣科技大學  
工商業設計系

作品名稱

原點 / Origin

指導老師

史明輝

競賽名稱

義大利國際動畫影展  
( I Castelli Animati-International  
Animated Film Festival )

韓國富川影展  
( International Student  
Animation Festival )

德國柏林短片影展  
( International Short Film  
Festival Berlin )

獲得獎項

皆獲提名得獎



很榮幸因為畢業製作沙動畫獲得德國柏林短片影展、義大利國際動畫影展、韓國富川影展提名得獎，很感謝教育部補助讓我前往德國一同參加影展共襄盛舉，獲益良多。動畫只要有好創意和好的故事腳本，相信每個人都是很棒的導演，一生中擁有幾部讓自己得意的作品，相信成就感

將會帶給你無限的快樂。

未來，希望台灣動畫影片能繼續加油！繼續在國際間發光發熱。小小的創意 大大的感動

陳柏君

Po Chun-Chen

簡鴻鎰

Hung Yi-Chien

嶺東科技大學  
視覺傳達設計系

作品名稱

从 Since

指導老師

鄭俊皇 / 張英裕

競賽名稱

義大利國際動畫影展

I Castelli Animati-International  
Animated Film Festival

獲得獎項

入圍(已得播放資格)  
Selected



感謝評審對我們作品的肯定與支持，也感謝學校和老師們用心推廣國際競賽和培育人才並給予我們參加的機會，讓我們的作品能夠入選義大利國際動畫影展，也因此讓更多人看見我們的動畫，讓我們在未來創作的發展上能更加充滿信心。

首先，感謝評審老師們給予我們肯定，也感謝嶺東科大的指導老師們這麼用心的給我們建議與方向，讓我們這個小組能在這個競賽中得到這樣的獎項，更感謝所有從小組的成員，大家用足了心思在這動畫上，不眠不休的長期製作之下，才有今天這樣的成果，印證了我們這段時間的努力，鞏固了我們對動畫的熱衷，未來我們會在動畫製作上好好努力想出更卓越的作品來。



**洪麗君**  
Li-Jun Hong

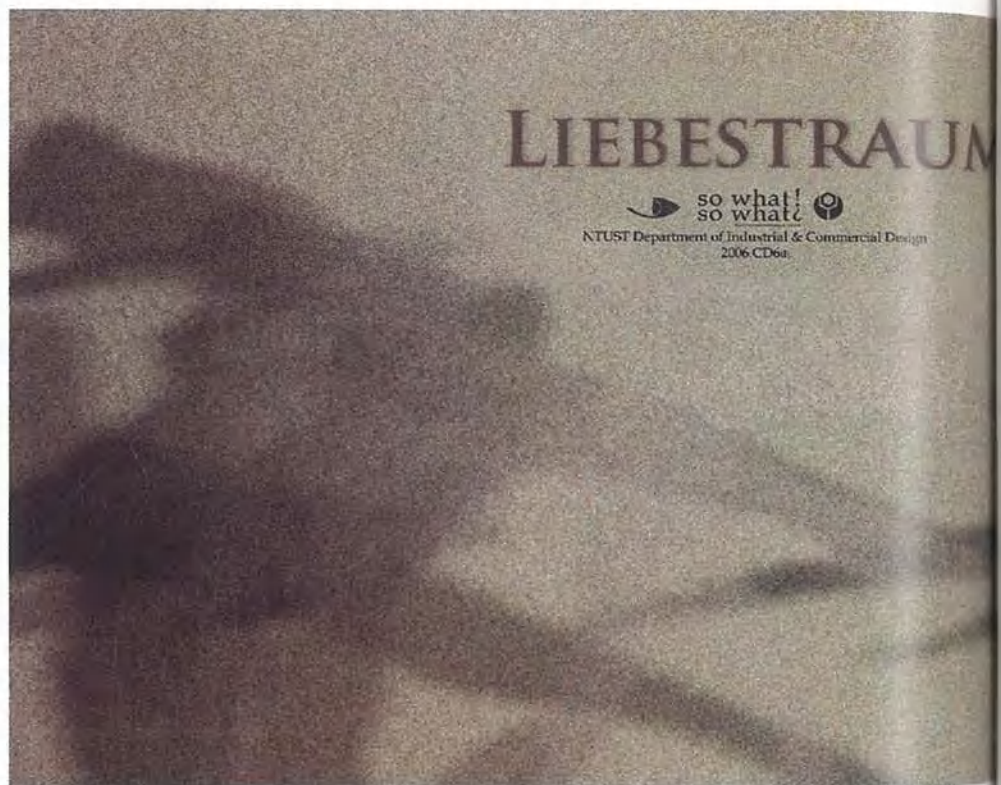
國立台灣科技大學  
工商業設計系

**作品名稱**  
愛之舞 / Liebestraum

**指導老師**  
史明輝

**競賽名稱**  
義大利國際動畫影展  
( I Castelli Animati-International  
Animated Film Festival )

**獲得獎項**  
皆獲提名得獎



能夠獲得此項獎項的提名，覺得相當開心，也很驚訝，這部作品是我唯一一部個人完成而且完整的動畫作品，只是想要嚐試使用不一樣的手法來呈現一支舞蹈，想不到可以受到國際動畫影展的肯定，其中真的很感謝我們的指導老師史明輝老師給我們很大的空間發揮及大膽放心的讓我們

去嚐試，也很感謝台科大的孫春望教授給我不斷向上的動力，這兩位老師在台灣的動畫界都是相當具有影響力也相當有實力，擁有這樣的師資才能使台灣的動畫發展的更好更快，希望台灣能更重視動畫設計這塊，能擁有更好的設備及師資。



蔡明祥  
Tsai Ming-Shiang

實踐大學  
時尚與媒體設計研究所

作品名稱

迴  
The End of The Beginning

指導老師

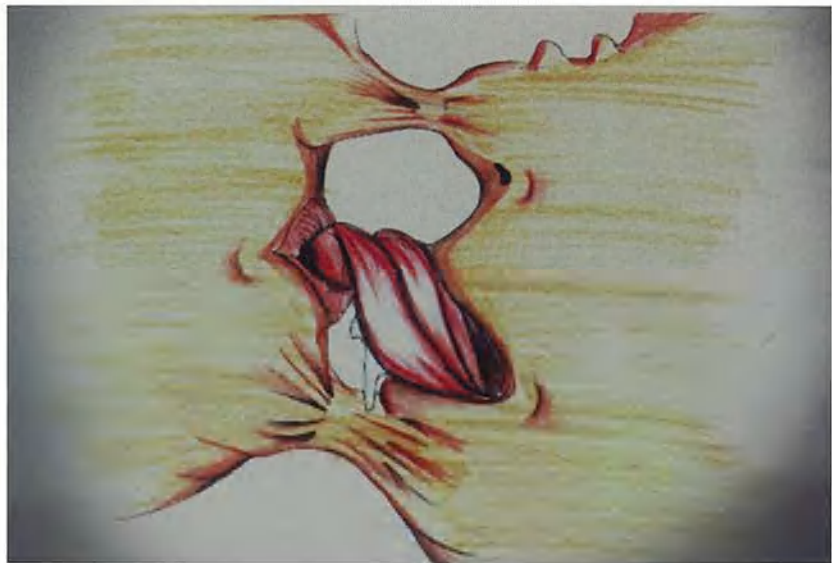
謝大立

競賽名稱

澳洲墨爾本國際動畫比賽  
Melbourne International  
Animation Festival

獲得獎項

Melbourne International  
Animation Festival-The  
Future of Animation  
Student Program



其實一直以平常心看待這次影展的入圍，對我而言，不管有沒有得獎都是種肯定，而這次的入圍對我而言，只讓我更加相信自己，也付給我更大的動力堅持在我的目標中，一直以來，作品通常都太過自我風格，不受大眾青睞，也常在比賽中挫敗，更我非常沮喪，更開始會懷疑自己是否適合在這領域？還是我太天真了！心中充滿許多悲觀的想法，但倔強的我，很不喜歡退出和認輸，寧願遍體鱗傷也不要棄械投降，硬著頭皮堅持到現在，不

放棄自己的選擇，我慢慢可以掌控自己的風格，也漸漸取得跟大眾認知上的平衡點，而也很感謝身邊同學和老師的指導和指教，雖然我跟你們的話不多，可是我還是很在乎你們的，更要感謝家人的鼓勵和支持！從小到大，一直給家裡增添許多麻煩，也常出狀況，但有您們的鼓勵和支持，才讓我有更多的毅力，最後想跟大家說：台灣加油！



**蔡明祥**  
Tsai Ming-Shiang

實踐大學  
時尚與媒體設計研究所

**作品名稱**  
不可逆轉  
Irreversible

**指導老師**  
戴嘉明

**競賽名稱**  
澳洲墨爾本國際動畫比賽  
Melbourne International  
Animation Festival

**獲得獎項**  
Melbourne International  
Animation Festival-The  
Future of Animation  
Student Program



其實一直以平常心看待這次影展的入圍，對我而言，不管有沒有得獎都是種肯定，而這次的入圍對我而言，只讓我更加相信自己，也付給我更大的動力堅持在我的目標中，一直以來，作品通常都太過自我風格，不受大眾青睞，也常在比賽中挫敗，更我非常沮喪，更開始會懷疑自己是否適合在這領域？還是我太天真了！心中充滿許多悲觀的想法，但倔強的我，很不喜歡退出和認輸，寧願遍體琳傷也不要棄械投降，硬著頭皮堅持到現在，不

放棄自己的選擇，我慢慢可以掌控自己的風格，也漸漸取得跟大眾認知上的平衡點，而也很感謝身邊同學和老師的指導和指教，雖然我跟你們的話不多，可是我還是很在乎你們的，更要感謝家人的鼓勵和支持！從小到大，一直給家裡增添許多麻煩，也常出狀況，但有您們的鼓勵和支持，才讓我有更多的毅力，最後想跟大家說：台灣加油！



**蔡依珊**  
Tsai Ming-Shiang

國立台南藝術大學  
應用藝術研究所  
金工與首飾創作組

**作品名稱**

飾盤1、2、3  
Appointed plate 1、2、3

**指導老師**

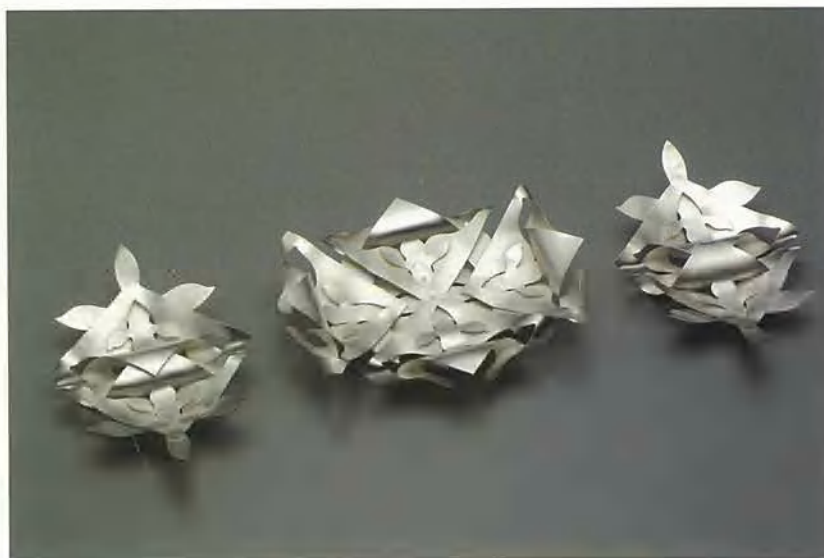
徐玫瑩

**競賽名稱**

TALENTE 國際競賽特展  
/TALENTE 2007

**獲得獎項**

be exhibited at TALENTE  
2007



非常榮幸的，能夠入選德國慕尼黑「2007TALENTE 國際競賽特展」。舉辦二十餘年的「TALENTE」德國工藝競賽，為一國際性的比賽，其參賽要求，主要限制參賽的作者年齡為三十至三十五歲以下，為的就是要鼓勵新一輩的年輕藝術家。

作品經由各國初步審理後，統一送件至德國，作品形式在技法和經驗的考慮下，表現出新的、與眾不同的獨特性，並且是由藝術家親手製作的，是一大特色。

由於我學習金工的時間並不長，能夠初次參加就能入選，也是對自己的一項肯定與鼓舞，金屬工藝在台灣的整個大環境裡，並不是主流，作品除了非常花時間外，

也是相當要求技法與精細度的，然而這些常常是觀者很難體會到的。目前當代的金屬工藝創作，呈現出更為活潑的特性，這次入選TALENTE的作品，我便是用很簡單的概念出發，使用金工的基本技法-鋸與彎折，製作而成。簡單的技法便可製作出有趣的作品，便是當代金工的多樣面相。

金屬工藝並不為一般大眾所熟悉，但其作品產生的魅力則是非凡的，在這條漫長的金工之路，我想我還需要花更多的時間與努力，期待能做出代表台灣當代金工的作品。



**吳芳義**  
Wu, fang-yi

台南藝術大學  
應用藝術研究所

**作品名稱**

後model系列之小篆/  
post model#1

**指導老師**

黃文英

**競賽名稱**

TALENTE2007設計與工  
藝大賽  
TALENTE2007-special  
exhibition and award

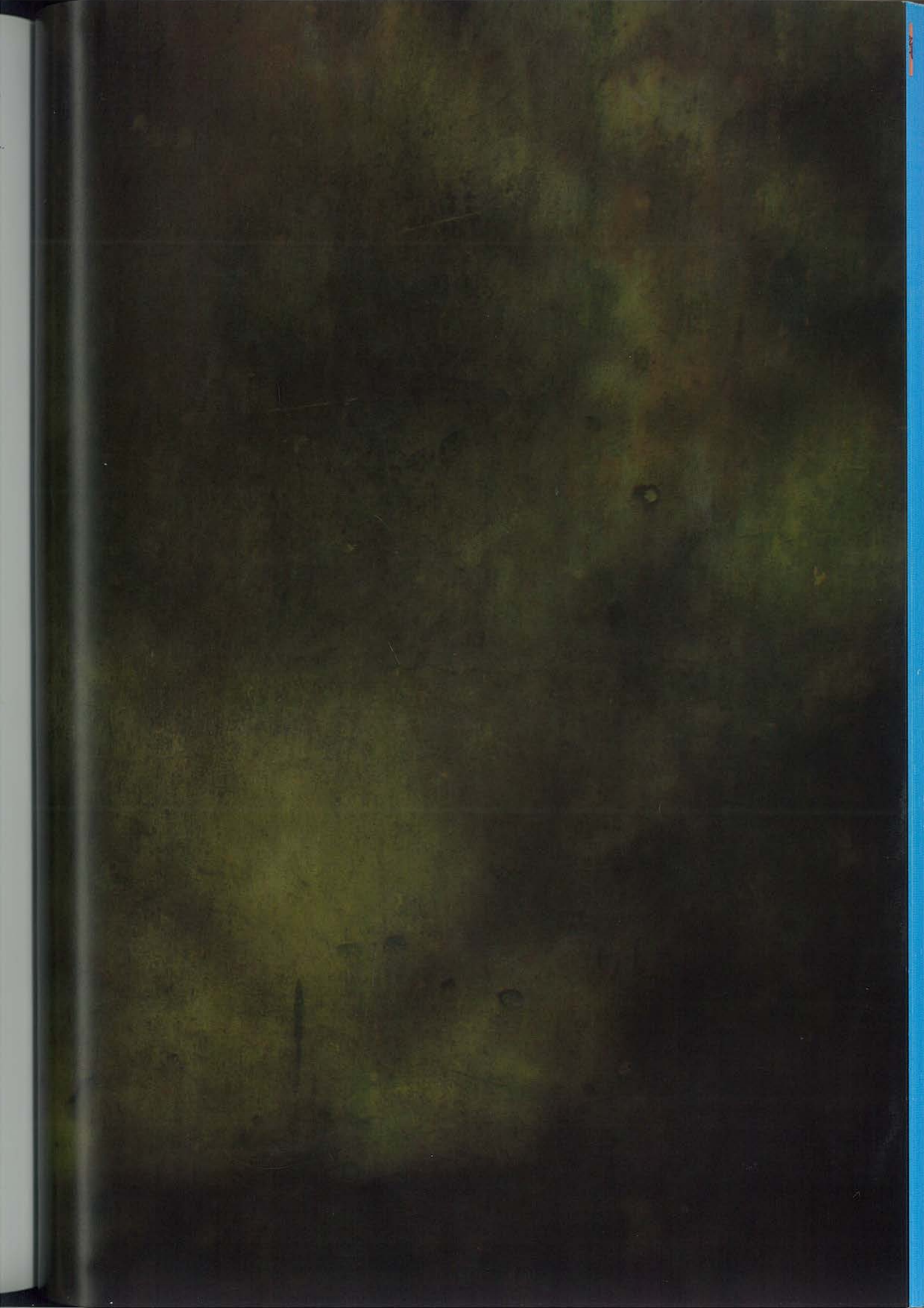
**獲得獎項**

入選/to be exhibited at  
TALENTE 2007



談到入選TALETE2007對我真的是個鼓勵與驚喜!入選對我在研究所起起伏伏4年的研究生涯中該是個不錯的"逗號"吧!初次送國際性的藝術類比賽幸運的收到肯定,我的興奮是可想而知的!特別在獲知入選的消息是在我畢業後,正在成功嶺替代役訓練中心受訓的苦悶生活中,分外喜悅!TALETE2007的入選是我當兵的1年2個月中好運的開始,之後我陸續入選2007桃園獎-獲選2007綠島人權藝術季駐村藝術家以及獲台灣美術館2007九九峰生態與藝術園區主辦之人才培訓計畫補

助!最終更獲教育部此獎學金補助,所有的一切好運全源自TALETE2007!無法言語的感動與珍惜這些努力付出創作後所獲得的鼓勵與榮耀!支持我每一步前行的內在力量!感謝我的朋友與同學與老師更感謝我的家人對我的包容!!謝謝你們的容忍!感謝教育部等公部門對台灣藝術發展的鼓勵與重視!有你們的支持,台灣的藝術領域相信會無限發揮!!





九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」  
教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點

---

International  
Design  
Competition

# IDC 08



## 九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

# 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點

民國95年5月29日教育部台高(一)字第0950075309C號令發布  
95.05.18教育部教育經費分配審議委員會第1分組第1次會議審議通過  
民國97年1月31日教育部台高(一)字第0970004084C號令修正

### 依據

教育部(以下簡稱本部)為執行鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽分項計畫,特訂定本要點。

### 目的

為落實我國藝術與設計領域人才培育之目標,加強藝術與設計領域人才培育國際化,規劃國內教育與國際比賽接軌,促使全國高級中等以上學校學生踴躍參加國際比賽,藉由參與競賽作品之準備,提升學生創作國際水準,並透過參賽作品之觀摩學習,擴展學生視野及提昇相關人力素質。

### 申請條件

國內公私立高級中等以上學校在學學生,並具有中華民國國籍者。

### 獎勵基準

(一) 競賽獎金:參加本部公告之國際比賽且成績優異者,依下列規定核發獎金:

項目 等級	全場大獎	金獎 (第一名)	銀獎 (第二名)	銅獎 (第三名)	優選	入選
第一等	一百五十萬元	一百萬元	八十萬元	五十萬元	十五萬元	二萬五千元
第二等	一百萬元	八十萬元	五十萬元	三十萬元	五萬元	一萬五千元
第三等	五十萬元	三十萬元	二十萬元	十萬元	二萬五千元	一萬元

備註 1.該項比賽如無全場大獎、金獎、銀獎、銅獎之區分,則以當年度審查委員會決議額度頒發獎金。  
2.本表獎金額度自九十八年度起適用,九十七年度仍依本要點修正生效前之獎勵基準核發。  
以上金額為新臺幣

(二) 差旅費補助:參加第一等至第三等藝術與設計類國際比賽,獲銅獎以上之獎項者,依下列規定核發補助國外差旅費:

項目 等級	補助金額
第一等	艙等:經濟艙
第二等	補助往返機票費上限(檢據核實報銷):
第三等	歐洲地區每名四萬五千元 美洲地區每名三萬五千元 亞洲地區每名二萬元

備註 參加第一等至第三等藝術與設計類國際比賽獲得全場大獎、金獎、銀獎及銅獎,出國領獎須由指導老師(以一位為限)陪同參加者,指導老師並核發等額之差旅費補助。

### 申請及審查作業

- (一) 各校於本部規定期程內,有學生參加本部公告之國際比賽且成績優異者,得於每年九月三十日前,檢附執行成果向本部提出申請。
- (二) 申請者如同一作品獲得多項競賽之獎勵,僅擇最優之成績獎項,核予獎金。
- (三) 為多人共同參賽且老師具名為共同創作者之申請案,一律不予受理。
- (四) 申請者須備妥二種以上兼具得獎者姓名及作品名稱之得獎相關證明文件。
- (五) 本部原則於每年十一月十五日前召開評選會議,核定獲獎勵學校名單及獎勵額度,並得依實際需要,彈性調整作業時程。

## 96年度教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽一覽表

### 綜合設計類：

1. 德國紅點設計獎 red dot design award .....	第一等
2. 日本大阪國際設計競賽 International Design Competition Osaka .....	第一等
3. 日本名古屋國際設計競賽 NAGOYA DESIGN DO I .....	第一等
4. 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award (IDEA) .....	第一等
5. 德國iF獎 iF award .....	第一等
6. 英國設計與藝術指導協會學生獎 D&AD Student Awards .....	第一等
7. 奧地利國際電子藝術競賽 Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts .....	第一等
8. 英國倫敦國際獎 London International Awards .....	第一等
9. 荷蘭:Output國際學生大賞: output international student award .....	第二等

### 產品設計類：

1. 德國iF獎 iF award .....	第一等
2. 德國百靈國際設計大賽 Braun Prize International Design Award .....	第一等
3. 義大利資訊與通訊技術獎 SMAU Information and Communication Technology Award .....	第一等
4. 德國紅點設計獎 red dot design award .....	第一等

### 平面設計類：

1. 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw .....	第一等
2. 捷克布魯諾國際平面設計雙年展 International Biennale of Graphic Design in Brno .....	第一等
3. 日本富山國際海報三年展 International Poster Triennial in Toyama .....	第一等
4. 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 Students, All to Chaumont <sup>1</sup> Poster Competition .....	第一等
5. 義大利波隆那國際兒童插畫展 Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition .....	第一等
6. 墨西哥國際海報雙年展 The International Biennale of Poster in Mexico .....	第一等
7. 紐約藝術指導協會年度獎 New York Art Directors Club Annual Awards .....	第一等
8. 英國設計與藝術指導協會學生獎 D&AD Student Awards .....	第一等
9. 英國倫敦國際獎 London International Awards .....	第一等
10. 美國傳達藝術年度設計及廣告獎 Communication Arts Design and Advertising Annual Competition .....	第一等
11. 日本名古屋國際設計競賽 NAGOYA DESIGN DO I .....	第一等
12. 芬蘭拉赫蒂國際海報雙年展 Lahti Poster Biennial .....	第一等
13. 美國One Show Interactive廣告創意獎 One Show Interactive .....	第一等
14. 東京TOKYO TDC字體設計競賽 Tokyo Type Directors Club Annual Award .....	第一等
15. NY TDC紐約字體設計競賽 NY TDC Awards .....	第一等
16. 韓國國際海報雙年展 Korea International Poster Biennale .....	第二等

### 數位動畫類：

1. 美國ACM SIGGRAPH電腦動畫展 ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival .....	第一等
2. 荷蘭動畫展 Holland Animation Film Festival .....	第一等
3. 加拿大渥太華國際動畫影展 Ottawa International Animation Festival .....	第一等
4. 法國安錫動畫影展 Annecy International Animated Film Festival .....	第一等
5. 德國柏林短片影展 International Short Film Festival Berlin .....	第一等
6. 奧地利國際電子藝術競賽 Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts .....	第一等
7. 英國倫敦國際獎 London International Awards .....	第一等
8. 韓國富川國際學生動畫影展 Puchon International Student Animation Festival .....	第二等
9. 義大利I CASTELLI 動畫影展 I Castelli Animati Festival .....	第二等
10. 日本廣島國際動畫影展 International Animation Festival Hiroshima .....	第二等
11. 澳洲墨爾本國際動畫影展 Melbourne International Animation Festival .....	第三等

### 工藝設計類：

1. 德國TALENTE國際競賽特展 TALENTE .....	第一等
----------------------------------	-----

九十六學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

## 競賽資料簡介

綜合設計類01：第一等

產品設計類04：第一等

### 德國紅點設計獎 red dot design award red dot award: product design

官方網站	<a href="http://en.red-dot.org/product-design.html">http://en.red-dot.org/product-design.html</a>
主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen(DZ-NW), Essen, Germany 主辦單位DZ-NW認為，設計不是只為了設計，而是經濟和科技促銷整體的一部份，也是極力創新和鼓勵競爭的重要部分。 德國紅點設計獎 red dot design award分為三項競賽： -產品設計獎red dot award: product design -傳達設計獎red dot award: communication design -設計概念獎red dot award: design concept
參考資料	官方網站、red dot award: product design 2008簡章 (其餘比賽請參閱相關網頁)
參賽資格	開放給所有德國和外國製造商和設計師，設計之工業產品必須從2005年1月1日起開始進入市場，或是將在2007年7月1日前開始量產。單次手工製作的物品不具有參賽資格。每一位參賽者可以繳交多件作品參賽。得獎名單，由評審委員在評審期間直接依據產品原件評分而來。
收件期限	較早報名- 2007年12月7日，170歐元 (含附加價值稅)
參賽費用	標準報名- 2008年1月18日，190歐元 (含附加價值稅) 較晚報名-2008年2月1日，220歐元 (含附加價值稅)
參賽類別	2008年的參賽類別(categories)有： 1 Living rooms and bedrooms 2 kitchens 3 Households 4 Bathrooms, heatings, sanitary installations and air-conditioning 5 Lighting and lamps 6 Gardens 7 Sport, games and leisure 8 Jewellery, fashion and lifestyle 9 Architecture and interior design 10 Offices 11 Industry and crafts 12 Life science and medicine 13 Automobiles, transport and caravans 14 Entertainment technology 15 Communication 16 Computers
評分標準	(各項詳細說明請見 <a href="http://www.registration.pd.red-dot.de/45.html">http://www.registration.pd.red-dot.de/45.html</a> ) 創新程度 (Degree of innovation)、功能性 (Functionality)、人體工學 (Ergonomics)、易理解度 (self-explanatory quality)、形式品質 (formal quality)、環保性 (ecological compatibility)、持久性 (durability)、象徵與情感 (symbolic and emotional content)、與系統的整合度 (product periphery)

綜合設計類02：第一等

## 日本大阪國際設計競賽 International Design Competition Osaka

官方網站	<a href="http://www.jdf.or.jp/eng/index.html">http://www.jdf.or.jp/eng/index.html</a>
主辦單位	Japan Design Foundation (JDF), Osaka, Japan JDF的特色是「傳達與未來人類相關的展望與訊息」(conveying visions and messages concerning the future of humankind)。JDF所舉辦的大阪國際設計競賽，其目標在為設計提案者和製造與發行產業提供更多媒合機會，並且建立將設計提案商業化的系統。藉由這樣的動作，我們不只是舉辦一個設計競賽，而是持續聚焦在：如何支援具有可行設計點子的人建立新公司。
參考資料	官方網站、2007年參賽簡章 ( <a href="http://www.jdf.or.jp/robot2/en/index.html">http://www.jdf.or.jp/robot2/en/index.html</a> )
參賽資格	世界任何地方、任何領域的任何個人或團體皆可參加。請注意：贊助人、評審、其家庭成員，與贊助人或任一評審合作的創作者，不具參賽資格。每一位申請者或申請單位，在每一個主題中只能送一件作品參賽。相似的作品不能參加多個主題。 所有參賽作品必須是為競賽所新作的，而且必須未曾發表過。「未發表」的定義為：並未商業化，成為可行銷之產品；並未公開展售；並未在報紙、雜誌、網站等宣布過（作品被張貼在公開布告欄以確保作者智慧財產權者，視為「未發表」）。直到JDF公開宣布獲獎者前，參賽作品都必須保持「未發表」狀態。
收件期限	2007年10月22日
參賽費用	免費報名
參賽類別	大阪國際設計競賽2006年的主題，是"ROBOT"（機器人），其下分為三個子題： 1. Communication (溝通)：透過各種管道的有效溝通能讓社會運作的更順當，例如災害預防和急救，以及日常生活的溝通聯繫。許多種類的機器人可以幫助我們解決這樣的問題。我們期待能見到整合不同功能面向的設計點子。 2. Transportation (運輸)：許多機器人有助於人類和貨物的交通運輸；這些機器人必須既安全又穩定。我們歡迎關於大眾運輸和其他相關服務系統的提案。 3. Support (支援)：透過能夠增進身體功能或執行人類動作的裝置，來支援社會弱勢族群，已經變得越來越重要；為了面對這項挑戰，人們需要更多先進的人性介面。同時，關於能夠支援人類活動的資訊媒體的新點子，可以使得他們的生活更加活躍。為了商業和公益目的所製作的機器人也有資格參賽。 對創造新商機而言，是否有效可行 (Usefulness and feasibility for creating new businesses)、
評分標準	對當代社會需求的理解是否精確 (Accurate understanding of contemporary social demands)、原創性/新奇度/美學品質 (Originality, novelty and aesthetic quality)、對運用適當技術與材料的新想法 (New ideas of using feasible technologies and materials)

綜合設計類03：第一等  
平面設計類11：第一等

## 日本名古屋國際設計競賽 NAGOYA DESIGN DO !

---

官方網站	<a href="http://www.idcn.jp/compe/index.html">http://www.idcn.jp/compe/index.html</a>
主辦單位	International Design Center Nagoya (IdcN), Nagoya, Japan 日本名古屋國際設計競賽的目的，是為了提供年輕有天分的設計師發展技巧和彼此交換想法的機會。它的對象是全球青年，採用的是形式則是每兩年舉辦一場國際競賽。得獎的設計師將會被授與獎項，並受邀參加工作坊。在特殊設計的工作坊中，得獎者可以彼此互動，分享許多不同的看法。
參考資料	官方網站、2008年參賽簡章
參賽資格	任何年齡在40歲以下的個人或團體，都可以參賽。只有沒有發表過的作品可以參賽。每位參賽者或團體只能送一件作品參賽。沒有任何設計類別或專業的限制，所有的設計領域都可以參賽。
收件期限	2008年4月30日
參賽費用	免費報名
參賽主題	The Act of Eating Who are your eating with right now and what are you eating? When and where are you eating? What kind of utensils are you using to eat this meal? Eating is Living. Show us your ideas concerning eating through designs with new perspectives.
評分標準	查無資料

綜合設計類04：第一等

## 美國傑出工業設計獎

### Industrial Design Excellence Award (IDEA)

官方網站	<a href="http://www.idsa.org/">http://www.idsa.org/</a>
主辦單位	The Industrial Designers Society of America (IDSA), Dulles, VA, USA
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	<p><b>參賽者：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全世界各地的設計作品與設計者皆可參加。不論獲得藝術與設計學校組織 (NASAD) 認可與否的學校，以及國際工業設計課程的學生都可以參加。學生作品只能參加學生組，即使該設計作品已在研究中、生產中或已經取得廠商贊助。概念只能參加概念組。</li> <li>2. 如果去年參賽並未得獎，而作品仍然符合其他所有條件，可以再參賽一次。</li> <li>3. 2007評審團中列名公司之旗下雇員，或替評審任教學校工作之學生，沒有資格參加這一次的比賽。請查閱評審名單確認自己是否具有參賽資格！</li> <li>4. 參賽者可以送多件作品參賽，但每一件作品都必須分開付費與遞送，使用一個獨立的參賽編號。</li> </ol> <p><b>作品：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計作品必須在2005年2月9日至2007年2月9日間開始販售。這指的是，在這段期間中，設計作品必須以完成的形式在各零售通路上銷售。設計概念類作品與學生類作品，必須在2005年2月9日至2007年2月9日間交件給客戶或學校。研究設計類作品必須已經在2002年2月9日至2007年2月9日間交件給客戶。</li> <li>2. 設計概念類參賽作品必須尚未量產。</li> </ol>
收件期限	標準送件期限：2008年2月29日11:59 PM PST
參賽費用	較晚送件期限：2008年3月07日11:59 PM PST IDSA 會員—每件\$235；非會員—每件\$335；學生(附學生證)—每件\$60；晚送件費用—每件\$110
參賽類別 (categories)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Commercial &amp; Industrial Products</li> <li>2. Communication Tools</li> <li>3. Computer Equipment</li> <li>4. Design Strategy</li> <li>5. Design Strategy &amp; Management</li> <li>6. Ecodesign</li> <li>7. Entertainment</li> <li>8. Environments</li> <li>9. Home Living</li> <li>10. Interactive Product Experiences</li> <li>11. Leisure &amp; Recreation</li> <li>12. Medical &amp; Scientific Products</li> <li>13. Office &amp; Productivity</li> <li>14. Packaging &amp; Graphics</li> <li>15. Personal Accessories</li> <li>16. Research</li> <li>17. Student Designs</li> <li>18. Transportation</li> </ol> <p>(各項詳細說明請見 <a href="http://www.idsa.org/IDEA2008/Categories&amp;Rules.htm">http://www.idsa.org/IDEA2008/Categories&amp;Rules.htm</a>)</p>
評分標準	<p>創新(Innovation)、美感(Aesthetics)、使用者(User)、環境(Environment)、商業(Business)、設計研究(Design Research)。</p> <p>針對研究：嚴謹度/相關性/可信度(Rigor/relevance/reliability)。</p> <p>針對設計策略：內部因素與方法，完成度 (Internal Factors &amp; Methods, Implementation)。</p>



綜合設計類05：第一等  
產品設計類01：第一等

## 德國iF獎 iF award

官方網站	<a href="http://www.ifdesign.de/awards_index_e">http://www.ifdesign.de/awards_index_e</a>
主辦單位	iF International Forum Design GmbH, Hannover, Germany 1953年成立，2001年擴大為iF International Forum Design GmbH。這項擴編，表現了iF逐漸從經典的設計推廣機構，轉型為一個能夠在設計與企業間執行批判功能的當代服務企業。這意味iF在幫助設計服務獲得商業成功和促進大眾注意對設計認知方面，扮演重要角色。 iF獎/The iF awards，以下分為： - iF產品設計獎 (iF product design award) - iF傳達設計獎 (iF communication design award) - iF中國設計獎 (iF design award china) - iF材料獎 (iF material award) - iF品牌獎 (iF brand award) iF概念獎/ iF concept award，專為學生所設，以下分為： - iF產品概念獎 (iF concept award product) - iF傳達概念獎 (iF concept award communication) - iF材料概念獎 (iF concept award material)
參考資料	官方網站、iF concept award 2008年簡章 (其餘比賽請參閱相關網頁)
參賽資格	任何設計與建築領域的學生都可以參加。送來的計畫必須是在兩年內開始進行，進行期間必須具有註冊學生的身份。每位參賽者最多能送三件計畫參賽。
收件期限	Jan. 15, 2008
參賽費用	iF概念獎皆為免費報名
參賽類別	1. time to market 2. Industrial design 3. Fashion 4. Communication/multimedia design 5. Communication/multimedia design 6. Architecture & public spaces 7. Interior design 8. universal design
評分標準	(各項詳細說明請見 <a href="http://www.ifdesign.de/awards_concept_teilnahme_e">http://www.ifdesign.de/awards_concept_teilnahme_e</a> ) 設計(Design)、科技(Technology)、創新與構思能力(Innovation and conception)、先決條件分析(Analysis of prerequisites)、製作過程與成本方面的可行性(Feasibility in terms of processes and costs)

綜合設計類06：第一等  
平面設計類08：第一等

## 英國設計與藝術指導協會學生獎 D&AD Student Awards

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.dandad.org/education/student-awards/">http://www.dandad.org/education/student-awards/</a>
<b>主辦單位</b>	D&AD, London, UK D&AD是一個教育公益組織，其目標為設立創意標準，教育、啟發並促進優秀設計和廣告的發展。其特色為追求卓越(for excellence)、為教育(for education)、為企業(for enterprise)、非營利導向(not for profit)。
<b>參考資料</b>	官方網站、D & AD Global Student Awards 2008簡章
<b>參賽資格</b>	全球在高等教育學程(HND, BTEC, BA, BSc, MA, MSc, MD or equivalent)註冊的所有全職與在職學生皆可參加。不必為創意科系學生。可以以個人或三人以下之團體身份參加。可以送多件作品參賽。
<b>收件期限</b>	2008年1月16日
<b>參賽費用</b>	每件參賽作品繳交 £ 15.00 (英鎊)或\$29 (美金)或€25 (歐元)，含VAT (附加價值稅)。 D&AD University Network註冊會員、D&AD學生會員，享有每件作品 £ 12.00 (英鎊)、\$23 (美金)、€20 (歐元)的優惠。 計32筆設計案，分為以下11類：
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Advertising</li> <li>2. Animation</li> <li>3. Furniture Design</li> <li>4. Graphic Design</li> <li>5. Illustration</li> <li>6. Integrated Communication</li> <li>7. Music Videos</li> <li>8. Open Briefs</li> <li>9. Photography</li> <li>10. Product Design</li> <li>11. Social Design</li> <li>12. What else do you do? / Challenge set by D&amp;AD</li> </ol>
<b>評分標準</b>	(各項詳細說明請見 <a href="http://www.dandad.org/studentawards08/briefs/">http://www.dandad.org/studentawards08/briefs/</a> ) 每個參賽類別的評審由D&AD精心挑選，包含贊助廠商和設計案的撰寫者，加上該領域高知名度與資深的專業人士。

綜合設計類07：第一等  
數位動畫類06：第一等

## 奧地利國際電子藝術競賽

### Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts

官方網站	<a href="http://www.aec.at/en/prix/entryregulations.asp?nocache=539781">http://www.aec.at/en/prix/entryregulations.asp?nocache=539781</a>
主辦單位	Ars Electronica Center, Linz, Austria 此競賽在數位領域內，有達成重要成就的譽稱。此競賽專注於廣泛的網際網路對社會衝擊，並且關注一般軟體、通信傳播和無線網路領域的最新發展；此競賽的特色為配合研討會的發表行程。
參考資料	官方網站、2007簡章
參賽資格	Prix Ars Electronica的籌畫人、贊助廠商和客戶的雇員，以及競賽的評審沒有資格加入。 一項作品只能參加一個競賽類別；沒有附上必備文件的作品不會被接受。請勿送上無可取代的原本，因為送來的資料無法退還。除一般規則外，各領域也有不同的規範。
收件期限	2007年3月16日
參賽費用	未註明是否收費
參賽類別	1. COMPUTER ANIMATION / FILM / VF 2. INTERACTIVE ART 3. DIGITAL MUSICS 4. HYBRID ART 5. DIGITAL COMMUNITIES 6. u19 – FREESTYLE COMPUTING 7. [THE NEXT IDEA] ART AND TECHNOLOGY GRANT 8. MEDIA.ART.RESEARCH AWARD (各項詳細說明請見 <a href="http://www.aec.at/en/prix/cat_overview.asp">http://www.aec.at/en/prix/cat_overview.asp</a> )
評分標準	1. Computer Animation / Visual Effects的標準為： 美感(Aesthetics)、原創性(Originality)、執行表現是否優異度(Excellence of execution)、概念是否具有說服力(Compelling conception)、呈現技術的創新程度(Innovation in technique of the presentation)。 2. Digital Musics的標準為： 美感與原創性(Aesthetics, originality)、概念是否具有說服力(Compelling conception)、聲音想像力的特殊表現是否創新(Innovation in the special expression of sonic imagination)、呈現的技術和品質(Technique and quality of the presentation)。

綜合設計類08：第一等  
平面設計類09：第一等  
數位動畫類07：第一等

## 英國倫敦國際獎 London International Awards

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.liaawards.com/entrykit.shtml">http://www.liaawards.com/entrykit.shtml</a>
<b>主辦單位</b>	London International Awards, London, UK 倫敦國際獎為國際型設計大賽，往年以平面設計、廣告設計與包裝為主。二〇〇五年增加了互動媒體的設計，這項國際大獎，每年有近百個國家和地區參加，近年來報名作品均在萬件以上，所有的獲獎者將得到一座銅像。銅像為一個展翅欲飛、企圖飛躍自我的超現實主義的人類外型。 雖然頒獎安排在每年的十一月，但所有參賽作品在六月即被要求送達審委會，再由審委會送往每一個評委手中獨立評審。評委亦來自世界各地，不同的文化，不同的背景（包括創意大師、電視/電影導演、錄音編導及製作專家等），但創意為共同且唯一的評獎標準。 該比賽同時也為不同媒介的作品設立一項大獎，從獲獎者中主席將決定最終大獎。 倫敦廣告獎的分類最具特色，不僅在三大媒介（平面、影視、廣播）專案上分類細緻，而且在設計包裝、技術製作上也劃分詳盡，充分表現該項評獎在創意概念、設計手法、技術製作等幾方面齊頭並重的特色。另有專為年輕人和學生所舉辦的競賽Young Creatives and Student Competition，詳見 <a href="http://www.liaawards.com/competition.shtml">http://www.liaawards.com/competition.shtml</a> 。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008簡章
<b>參賽資格</b>	參賽作品必須在2007年7月1日到2008年6月30日間廣播、出版或發行；所有和創意過程相關的公司或個人均有資格參加。
<b>收件期限</b>	尚未公佈（將於2008年一月公佈參加系統）
<b>參賽費用</b>	2008年6月30日後恕不接受退款，以下為亞洲地區報名費用： 1. DESIGN 每件：£160（英鎊） 2. DIGITAL MEDIA 每件：£170 3. INTEGRATED MEDIA Per Campaign: £245 4. PACKAGE DESIGN 每件：£160 5. POSTER & OUTDOOR 單件：£170 Campaign Entry: £190 6. PRINT 單件：£170 Campaign Entry: £190 7. RADIO 單件：£170 Campaign Entry: £190 8. TELEVISION/CINEMA 單件：£170 Campaign Entry: £195
<b>參賽類別</b>	1. DESIGN 2. DIGITAL MEDIA 3. INTEGRATED MEDIA 4. PACKAGE DESIGN 5. POSTER & OUTDOOR 6. PRINT 7. RADIO 8. TELEVISION/CINEMA (各項詳細說明請見 <a href="http://www.liaawards.com/entrykit.php">http://www.liaawards.com/entrykit.php</a> )
<b>評分標準</b>	查無資料

綜合設計類09：第二等

## 荷蘭:output國際學生大賞 :output international student award

---

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.inputoutput.de/en/award.html">http://www.inputoutput.de/en/award.html</a>
<b>主辦單位</b>	The :output Foundation, Amsterdam, Holland 位於荷蘭阿姆斯特單的非營利組織，其目標，是替全球有才華的青年提供一個交換想法的平台。該組織除了舉辦 :output競賽與製作年鑑外，也舉辦工作坊與展覽，並建立了一個全球學生、設計學校與專業設計師的網絡。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008簡章
<b>參賽資格</b>	任何現在就讀大學平面設計或視覺傳達科系就讀的學生均有資格參加。在過去12個月內畢業的學生，也可以繳交他們的畢業作品(final degree work)。任何學生計畫均有資格參加。作品必須是一年內製作完成的。作品不一定要發表過。
<b>收件期限</b>	開始報名：2007年11月
<b>參賽費用</b>	交件期限：2008年2月15日 每件作品 € 22 (歐元)，如果在網路登記，可以節省10 %的報名費，每件只需支付20歐元。每位入選年鑑的作者能獲得一本免費的年鑑。加入:output之友可以免費參賽，並能獲得一本當期年鑑做為禮物。(詳細請見： <a href="http://www.inputoutput.de/index.php?m=Terms%20and%20conditions_1_5_2_41_en">http://www.inputoutput.de/index.php?m=Terms%20and%20conditions_1_5_2_41_en</a> )
<b>參賽類別</b>	任何有關視覺傳達各領域的相關作品，例如Graphic Design / Typography / Photography / Illustration / Typeface Design / Multimedia, Moving Image and Television Graphics，均有資格參賽。
<b>評分標準</b>	查無資料

產品設計類02：第一等

## 德國百靈國際設計大賽 Braun Prize International Design Award

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.braunprize.com/international/braunprize_1.html">http://www.braunprize.com/international/braunprize_1.html</a>
<b>主辦單位</b>	Braun GmbH, Taunus, Germany 於1968年設立的BraunPrize是德國第一個推廣青年設計師作品的國際競賽。百靈的這項理念受到設計界的一致推崇。藉由贊助這項競賽，百靈公司嘗試強調工業設計與創新產品的重要性，以推廣消費產品應該幫助人們解決日常生活各項問題的理念。
<b>參考資料</b>	官方網站、2009簡章
<b>參賽資格</b>	1. 產品設計師 2. 在學學生或於2006年3月之後畢業之畢業生。
<b>收件期限</b>	2009年1月31日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	參賽者可以為他們的設計概念選擇任何主題。BraunPrize一直都獨立於百靈的產品範圍，並不侷限在消費產品。參賽的產品概念應該在設計與技術方面表現真正的創新，這些設計和技術必須在考量使用者需求的情況下被發展出來，同時能夠在日常生活中幫助使用者，無論是在家、辦公室或學校、在運動或休閒中或在健康與個人照護的脈絡中。
<b>評分標準</b>	評審依據下列標準評估所有作品： 設計(Design)、技術(Technology)、可用性(Usability)。 以下的因素也會列入考量： 對產品概念的詳細分析(a thorough analysis of the assumptions on which the product is based)、產品概念與否與社會密切結合(the social relevance of the product idea)、產品概念是否環保(the environmental compatibility of the product concept)、製作過程和成本的可行程度(its feasibility with regard to processes and costs)。 由於最好的作品將會以展覽方式呈現，設計模型的品質、呈現是否清楚以及其表達的方式，也都會是考量重點。

產品設計類03：第一等

## 義大利資訊與通訊技術獎

### SMAU Information and Communication Technology Award

---

**官方網站** <http://www.smau.it/english/>

**主辦單位** SMAU, Milan, Italy

國際資訊通訊技術及消費電子博覽會是資訊產業、通訊和消費類電子產品的國際性博覽會，是義大利資訊通訊技術業最主要的活動，是義大利最大的IT盛會。大約有四成左右的參觀人潮為南歐的買主，也是該行業中全球第二大博覽會。

參展商在Smau可以接觸到來自義大利國內以及國外的買家，作為一個全面展示資訊通訊產業最新產品和發展趨勢的舞臺，Smau是通往義大利市場的主要入口，同時也提供了一個獨一無二開發南歐和地中海國家潛在市場的機會。Smau獎項是頒發給在外形、功能和技術等方面組合中，具有傑出表現的參展公司，以及表揚全球最具創意的資訊技術產品。

---

**參考資料** 官方網站

**參賽資格** 不拘

**收件期限** 9月底前

**參賽費用**

**參賽類別** 以2005年為例，此年參賽送件要求分類如下：

1. e-Business
2. e-Life
3. e-Government

---

**評分標準** 查無資料

平面設計類01：第一等

## 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.postermuseum.pl/english/biennale20/informacje.htm">http://www.postermuseum.pl/english/biennale20/informacje.htm</a>
<b>主辦單位</b>	Poster Museum at Wilan 6 w (維拉努宮海報博物館), Department of the National Museum in Warsaw, Warsaw, Poland 其他主辦單位：Polish Poster Foundation (波蘭海報基金會)； 贊助單位：ICOGRADA。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008簡章
<b>參賽資格</b>	華沙海報雙年展的目標，是在評論並比較當代最重要的作品。 1. 第20屆華沙國際海報雙年展將會展出個人藝術家、藝術工作室和藝術經紀公司的作品。 2. 每位參賽者最多送3件2004-2005年間的作品，每件2份。參賽作品必須是完成的作品，採用平版印刷(offset)或網版印刷(silk-screen printing)。
<b>收件期限</b>	2008年9月7日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. 觀念海報(Ideological posters)：關心普世價值議題的作品；人類的身心社經狀況(condition)和存在(existence)、現代社會問題、社會和政治行動 2. 文化海報(culture posters)：促進文化、藝術、教育與運動方面的探索。 3. 廣告海報(Advertising posters)：商品和企業促銷 4. 入行金獎(The Henryk Tomaszewski Golden Debut)：藝術學院學生或畢業兩年內之青年所遞送之作品。以數位方式印刷的畢業作品，可以在學校同意下送件。
<b>評分標準</b>	所有參賽作品將有委員會嚴格審核評選，入選、獲獎者委員會將直接通報。



平面設計類02：第一等

## 捷克布魯諾國際平面設計雙年展 International Biennale of Graphic Design Brno

---

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.moravska-galerie.cz/en/biennale/">http://www.moravska-galerie.cz/en/biennale/</a>
<b>主辦單位</b>	Moravian Gallery (布魯諾摩拉維亞美術館), Brno, Czech Republic 協辦單位有：布魯諾市(City of Brno)、南摩拉維亞(Southern Moravia Region)、捷克共和國設計中心(Design Centre of the Czech Republic)、布魯諾雙年展協會(Brno Biennale Association)、捷克共和國視覺藝術家工會(Union of Visual Artists of the Czech Republic)、布魯諾藝術之家(Brno House of Arts)、ICOGRADA (International Council of Graphic Design Associations)支援。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008簡章
<b>參賽資格</b>	希望參加的參賽者應該直接向策展人申請參賽表。參賽者應該代表自己，代表他們隸屬的組織，或透過他們工作的出版社、代理商或公司提出申請。每位參賽者最多可以送4件作品參賽。類別2的一組作品會被當成一件。
<b>收件期限</b>	2007年11月30日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	2008的參賽類別如下： 1.books and exhibition catalogues 2.digital and audiovisual media covers - 3.magazines and newspapers 4.type design 5.digital media <a href="http://www.moravska-galerie.cz/en/biennale/23rd-international-biennale-of-graphic-design-brno-2008/">http://www.moravska-galerie.cz/en/biennale/23rd-international-biennale-of-graphic-design-brno-2008/</a>
<b>評分標準</b>	查無資料

平面設計類03：第一等

## 日本富山國際海報三年展 International Poster Triennial in Toyama

---

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/3/e ipt_r.htm">http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/3/e ipt_r.htm</a>
<b>主辦單位</b>	富山縣立近代美術館，富山，日本 這個展覽是為了概觀世界海報設計的現況跟成果所舉辦，對全世界招募、選拔並公開展示得獎作品。
<b>參考資料</b>	官方網站、2006簡章
<b>參賽資格</b>	沒有限制 作品應該是參加者本人創作的、以平面表現的海報。 個人或團體（A）、（B）類各3件以內。 如果系列海報，3張以內算1件。 但系列海報有時候可能3張中只入選1或2張。
<b>收件期限</b>	2006年3月20日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	參加作品分二類 （A）類：印刷發表過的海報（2003年4月以後創作） （B）類：獨創海報（無限定的主題，需將‘IPT2006’這幾個文字放入海報裏面。）
<b>評分標準</b>	查無資料

平面設計類04：第一等

## 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 “Students, all to Chaumont!”

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.ville-chaumont.fr/festival-affiches/index.html">http://www.ville-chaumont.fr/festival-affiches/index.html</a>
<b>主辦單位</b>	Festival International de l' Affiche et des Arts Graphiques de Chaumont, France 蕭蒙國際海報節國際競賽主辦單位，自1994年開始針對全球學生設計作品首創學生組展覽。此競賽目前已成為法國首屈一指的重要國際級競賽，迄今已超過六十多個國家參與競賽，為集合展演全球優秀學生海報設計作品，大會同時舉辦設計工坊，提供全球學生報名參加。
<b>參考資料</b>	官方網站/2008參賽規則
<b>參賽資格</b>	1. 學生展參賽資格限定為設計、藝術相關院校科系在校生，不限個人或集體創作。 2. 大會指定海報作品內容分類項目，每位參賽學生只能針對其中一類提出一至五件，作品可為單幅或系列作品（必須在報名表上註明），作品內容不得涉及褻瀆公眾、宗教或國家。 3. 競賽分兩階段評選，初選評審團為法國籍傑出設計師組成，決選則為受邀之國際評審團。
<b>收件期限</b>	2008年1月18日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	主題：“We, men and women” The 15th “Students, all to Chaumont!” Competition will be looking at the universal and social topic of relations between men and women.
<b>評分標準</b>	查無資料

平面設計類05：第一等

## 義大利波隆那國際兒童書插畫展 Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.bookfair.bolognafiore.it/page.asp?m=52&amp;l=2&amp;a=&amp;ma=6&amp;c=1153&amp;p=52Howtotatepart">http://www.bookfair.bolognafiore.it/page.asp?m=52&amp;l=2&amp;a=&amp;ma=6&amp;c=1153&amp;p=52Howtotatepart</a>
<b>主辦單位</b>	Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy <p>插畫展提供了對兒童插畫界最新潮流的概觀。由波隆那兒童書展在1967年創立，波隆那童書插畫展提供全球藝術家一個獨特的機會，讓他們在童書貿易界最具威信的專家面前，展顯自己的才能。這些專家們每年都會參加波隆那童書版權交換的貿易展。</p> <p>「波隆那國際兒童書插畫展」於每年一月間在義大利北部的波隆那選出入選作品，在四月初書展期間展出，隨後會到日本、美國及台灣巡迴展出；波隆那國際兒童書插畫展是全世界級的兒童書插畫展，自創辦以來，已經成為國際的「旗艦畫展」，從每年入選的作品裡可以看到插畫家們新的想法。創意與技巧，並且了解整個世界的畫風及走向。每年的波隆那國際兒童書插畫展，更是全球童書出版界心中最矚目的焦點。</p> <p>每年參選的人數約在一千五百至二千人左右，入選人數則約八十至一百人。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，舉辦之目的為讓插畫者與出版人士共聚一堂，促進插畫作者及其作品與出版界之交流機會。</p>
<b>參考資料</b>	官方網站
<b>參賽資格</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 插畫家，包含專業人士與新入行者，遞送未出版或過去兩年內出版的作品</li> <li>2. 藝術學院，遞送過去兩年內在學學生作品</li> <li>3. 出版商，想正式介紹旗下插畫家</li> </ol>
<b>收件期限</b>	2007年10月19日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 文學類/Fiction：想像類 (imagination)</li> <li>2. 非文學類/Non Fiction：教育類 (educational)</li> </ol> <p>委員會保留更動類別之權利。</p>
<b>評分標準</b>	所有在2007年10月19日前收到，並且合於規範的作品，將被國際評審團檢視和評選。國際評審團由5名波隆那童書展所提名的評審組成，來自出版界、藝術界、博物館界和藝術學校，其決議即為最後得獎結果。

平面設計類06：第一等

## 墨西哥國際海報雙年展

### The International Biennale of Poster in Mexico

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.bienalcartel.org.mx/">http://www.bienalcartel.org.mx/</a>
<b>主辦單位</b>	TRAMA VISUAL, A.C., Mexico City, Mexico 第九屆墨西哥國際海報雙年展的主要目的，是提升墨西哥平面設計品質，同時為全世界同業提供觀摩與聚會的場合。我們希望能以下列方式達成我們的目標：鼓勵對社會議題進行的深度思考，以及將思考所得廣為宣傳。
<b>參考資料</b>	官方網站、中國平面設計在線轉錄之2006年簡章( <a href="http://www.dolcn.com/data/cns_1/news_21/icn_211/cgra_2112/2005-11/1130812340.html">http://www.dolcn.com/data/cns_1/news_21/icn_211/cgra_2112/2005-11/1130812340.html</a> )
<b>參賽資格</b>	任何年齡和國籍的設計學生、平面設計師、雕塑家、攝影師、圖像設計師。參賽海報必須是在2006年5月至2008年5月間；D類參賽作品例外。每位參賽者最多可以送4件海報或海報系列。不限技法和形式；D類參賽作品例外，其尺寸必須為73*103公分。
<b>收件期限</b>	2008年5月31日
<b>參賽費用</b>	墨西哥居民：150 pesos。 Trama Visual, A.C.之友與會員：免費。無論參賽海報件數，平面設計師可以捐贈一本以設計主題之書籍作為報名費，所贈書籍將會成為Trama Visual, A.C.圖書館館藏的一部份。
<b>參賽類別</b>	1.文化議題或文化活動 (Posters on cultural topics and activities) 2.政治或社會問題 (Posters on political and social issues) 3.商業活動、商品或服務 (Posters advertising commercial events, products or services) 4.未出版的海報：以『沙漠化』為主題(Unpublished posters on the topic: DESERTIFICATION) 5.EUMEX PRIZE TO CREATIVITY: 公車亭廣告海報(Posters for advertising bus-stop shelters) 第4類參賽者應對沙漠化現象對造成地球何種影響和嚴重後果，提出自己的看法，並提出解決方案。參賽海報必須以繪圖機(plotter)或網版印刷(silk screen printing)方式製作，73*103公分尺寸，未裱框。參與本類競賽的學生，必須將作品燒錄成光碟，附上一張printed-letter大小的輸出圖稿，以郵寄方式寄達。只有入選學生會在2008年7月間被要求寄送印刷海報成品。印刷前請注意相關說明。
<b>評分標準</b>	由平面設計領域的傑出設計師與專家組成的委員會，以及國際設計組織代表團評審。評審團將由一位國際評審來擔任主席。

平面設計類07：第一等

## 美國紐約藝術指導協會年度獎 New York Art Directors Club Annual Awards

**官方網站** <http://www.adcawards.org/> (需先註冊)

**主辦單位** The Art Directors Club, New York, USA

紐約藝術指導協會年度獎是國際上最為久遠、最為盛大的設計與廣告賽事，每年都吸引全世界數萬名優秀設計師的參與。展覽項目包括影視廣告、平面廣告、海報設計、企業形象設計、書籍設計、包裝設計、攝影、插畫設計、網頁與多媒體設計等，每件作品應附有中文或英文的創意說明，對所有非英語類作品，需要列印一份英語或中文譯文，展品將以平面作品展示、實物陳列、現場多媒體展示等多種形式展現，授予金獎和銀獎獲獎者的紐約藝術指導協會獎盃是創造性成就的真正標誌；它們並非輕易可得，由於評判委員會由最具鑑賞力的評委組成，因此贏取金獎或銀獎獎盃是一項真正的成就。

紐約藝術指導協會年度獎獲獎作品每年從紐約出發，在北美、南美、歐洲和亞洲各國的一些著名的藝術院校、畫廊做巡迴展出。學生作品將單獨評選，但評選標準及評判委員會與專業作品相同。所有獲獎學生將收錄到《藝術總監年鑑》(Art Directors Annual)中，較高級別的獲獎者(金獎、銀獎和優秀獎)將參加紐約及巡迴展，並收錄至相關的廣告和推薦當中。

**參考資料** 官方網站、2008年簡體中文簡章：[http://www.adcawards.org/downloads/ADC87th\\_SCH.pdf](http://www.adcawards.org/downloads/ADC87th_SCH.pdf)

**參賽資格** 1. 專業設計師：所有參賽作品(Playground除外)均須是在2007年1月1日至2008年12月31日間，於任何國家首次印刷、出版、播出或在網路上發佈。任何參與作品創作或製作的公司或個人均有資格參賽。

2. 學生：目前就讀廣告、平面設計、攝影、插畫和新媒體科系的大學生或研究生均有參賽資格，歡迎遞送交任何類別(Playground除外)的未出版作品。學生作品和專業作品將會由同樣的評審用同樣標準分組評審。86屆年鑑會包含所有得獎學生；紐約和各地巡迴展、相關廣告和文宣將會包含金、銀和傑出獎得主。

**收件期限** 2008年1月31日(學生)

**參賽費用** 每件 35 美元。10 名或更多學生的學校參賽作品每件將支付 25 美元。超過截止日期之後，每件參賽作品加收 20 美元的滯納金。

**參賽類別**

1. ADC Hybrid
2. ADC Sphere
3. Advertising
4. Playground
5. Interactive
6. Design
7. Photography
8. Illustration
9. Corbis Creative

詳細請見：<http://www.adcawards.org/categories/hybrid/>

**評分標準** 查無資料

平面設計類10：第一等

## 美國傳達藝術年度設計及廣告獎

### Communication Arts Design and Advertising Annual Competition

官方網站	<a href="http://www.commarts.com/CA/magazine/comp">http://www.commarts.com/CA/magazine/comp</a>
主辦單位	Communication Arts Magazine, Menlo Park, CA, USA 所有的得獎作品都會於十一月份的專刊內出版，並銷售於全世界。能使作品名揚國際，也是全球設計界年度重要比賽之一。
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	身份不拘。各類別作品有不同限制，請查閱相關網頁。
收件期限	1. Interactive Media：2008年1月11日；線上申請每件100美金，光碟申請125美金
參賽費用	2. Illustration：2008年3月11日；單件30美金，系列作品60美金 3. Photography：2008年3月11日；單件30美金，系列作品60美金 4. Advertising：2008年6月2日；依子類別有不同收費，\$35-\$250 5. Design：2008年6月2日；單件35美金，系列作品70美金
參賽類別	美國傳達藝術年度設計及廣告獎分為5個子競賽，每個子競賽另有細部規範： 1. 媒體互動類 (Interactive Media)：任何互動的設計作品。例如：網頁設計、互動多媒體、互動查詢系統及任何相關作品。 2. 插畫類 (Illustration)：2D/3D 插畫作品。 3. 攝影類 (Photography)：任何使用在商業設計行為的攝影作品。 4. 廣告類 (Advertising)：平面與電視、電台廣告。 5. 設計類 (Design)：海報、包裝、企業識別。 各大類下還有分子類，請上網查詢。
評分標準	查無資料

平面設計類12:第一等

芬蘭拉赫第國際海報雙年展  
Lahti Poster Biennial

---

官方網站	<a href="http://www.lahdenmuseot.fi">http://www.lahdenmuseot.fi</a>
主辦單位	Lahti Poster Museum Vesij rvenkatu 11 A Box 113 FIN-15111 Lahti Tel.+358 (0)3 814 4547 Fax.+358 (0)3 814 4545
參考資料	2007參賽簡章
參賽資格	僅限2005年1月1日以後設計之海報才得參賽
收件期限	31 December 2006
參賽費用	免費
參賽類別	1.文化、社會及商業海報 2.環保議題相關海報(Tarasti prize)
評分標準	查無資料



## 美國One Show Interactive廣告創意獎 One Show Interactive

**官方網站** <http://www.oneshow.com.cn/>

**主辦單位**

One Show廣告獎是由美國One Club于1975年創立和主辦的廣告大獎，One Show廣告獎的評委都是在國際享有盛譽的精英創意總監，他們組成的強大評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，它賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。今天，獲得One Show 金鉛筆已經成為廣告創意人員職業生涯的終極成就，甚至成為他們畢生的追求，而他們的作品更成為全世界靈感的源泉。在One Show獎項設立前，廣告獎項一般都把重點放在視覺與文案上，但One Club向廣告界宣稱，將把創意作為一個作品是否有機會贏取One Show金鉛筆的主要標準。這種新穎的主張使One Show迅速從紐約最佳廣告獎一躍成為全美乃至全球最佳廣告獎項。如今，One Show獎項設置分為3個類別：The One Show（平面、電臺和電視廣告獎）、One Show Interactive(互動廣告獎)及One Show Design(設計獎)。同時還設有One Show短片獎，One Show RX醫療廣告獎，院校競賽等。

**參考資料**

2008參賽簡章、官方網站

**參賽資格**

所有參賽的作品必需在2007年1月至2008年1月31日之間第一次被刊登或播出。為2008年2月3日玫瑰碗決賽所作的廣告可以參賽。刊登的定義是廣告投放於有特定讀者群的大眾媒體上。所有為One Club或者One Show創作的廣告不在參評範圍。參賽作品可以由任何業內人士遞交。

**收件期限**

截止日期：2008年1月31日

**參賽費用**

單件 ..... \$200.00  
系列 ..... \$250.00  
整合類互動系列 ..... \$600.00

**參賽類別**

**THE ONE SHOW**

One Show評委都是業內的精英創意總監，每年一度的The One Show大賽旨在獎勵在廣播電視、報紙雜誌、戶外看板和公共服務佈告當中湧現出的優秀作品。One Show評審團的強大陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，它賦予廣告人非凡創意的最高榮譽，其獎項設置分為電視、廣播、報紙、雜誌、戶外、公益廣告等類別。

**ONE SHOW DESIGN**

One show design(設計獎)至今已三年的歷史，旨在為業界展現年度內最富創新精神的設計，包括從產品包裝設計到海報設計的廣泛作品。

**ONE SHOW INTERACTIVE**

One Show interactive(互動獎)至今已舉辦了八年，今年的參賽作品比去年增加了15%。最突出的是整體品牌設計類的作品，雖然它一直是萬秀互動獎的一個傳統參賽專案，但今年的不同之處在於，參賽者為客戶提供了整合的互動設計，而並不僅僅停留在解決新興媒體的問題上面。

**評分標準**

查無資料

平面設計類14：第一等

## 東京TOKYO TDC字體設計競賽 Tokyo Type Directors Club Annual Award

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.tdctokyo.org/index_e.html">http://www.tdctokyo.org/index_e.html</a>
<b>主辦單位</b>	Tokyo Type Directors Club(簡稱為Tokyo TDC)這一個組織在1987年12月成立，這個組織成立的用意是希望以獎項跟結社的方式，歸結出平面設計應用的發展成就與未來性。Tokyo TDC annual award年度獎則是每一年舉辦一次，除了獎項的頒布之外，也同時會有年刊的發行，年度獎項的作品會在銀座的ggg藝廊展出。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008參賽簡章
<b>參賽資格</b>	<p>參賽資格、參賽作品及件數限制</p> <p>設計師無須取得任何形式之資格，均可參賽。TDC 僅要求申請人須為該作品之字體設計。2006年9月起至申請截止日前完成之作品始得參賽。</p> <p>唯報名參加「互動式設計」(Interactive design)及「字體—設計」(Type-design)類比賽，得為過去2年內之設計作品。</p> <p>參賽件數：因國外設計師參賽無須繳納報名費，故申請人(字體設計師)報名時以不超過三件作品為限。(設計公司/團體/公司行號內無報名人數之限制；所有系列作品均以單一件計算)</p>
<b>收件期限</b>	收件與截止日期
<b>參賽費用</b>	<p>欲報名參加互動式設計類，請務必於2007年10月1日(五)前將作品寄到。欲報名參加其他設計類別者，請務必於10月15日(一)前將作品寄到。主辦單位於截止日後才收到之作品，恕無法參賽。</p> <p>報名費用</p> <p>國外設計師參賽無須繳納報名費</p>
<b>參賽類別</b>	為字體設計注入新思維、或打破舊框架的藝作均可
<b>評分標準</b>	查無資料

平面設計類15：第一等

## NY TDC紐約字體設計競賽 NY TDC Awards

官方網站	<a href="http://www.tdc.org">http://www.tdc.org</a>
主辦單位	Type Directors Club 成立於西元1964年，係一跨國際性機構，成員有專業設計師、字體設計師、及字體設計愛好者。
參考資料	官方網站、2008簡章
參賽資格	<p>TDC54 :: <i>Typography</i> 參賽作品須為2007年製作或刊出張貼之設計。參賽作品可以由任何業內人士遞交。針對TDC設計之作品、由委員或評審設計之作品均不得參賽。 除正式報名表格之外，參賽作品之正反面不得黏貼有任何可供識別設計師/申請人身份之文件(例：名片)。不得使用幻燈片/投影片報名參加任何設計領域或類別。 不得使用草稿/未出品之創作報名參加任何設計領域或類別，學生作品則不在此限。</p> <p>TDC2 2008 :: <i>Type Design</i> 自2007年1月1日至2007年12月31日間製作或刊出張貼之字體均可參賽。參與設計、製作、或行銷該字體設計之相關人士始得遞交作品參賽。針對/委由大會主席、比賽評審、委員所創作之字體不得參賽。 禁止沿用或修改已刊出張貼之字體報名參賽—包括使用新版擴充字體(例：新增之拉丁字體次型、變形轉化設計、小寫字母、連音符號、以數字形式表現、術語行話、區域性或是歷史性型式、加以裝飾等方式)。設計時在原本的字母當中加上其他正式的書寫體(例：從拉丁文轉為西里爾字、希臘字、阿拉伯字、亞美尼亞字、泰文、漢字等寫法)則是可行的方法。 不得使用2007年1月1日前的作品參賽。</p>
收件期限	<i>Typography</i> 2008年1月11日(五); <i>Type Design</i> 2008年1月4日(五)
參賽費用	<p><i>Typography:</i> 單一參賽作品 會員價US\$30; 非會員US\$40 系列作品 會員價US\$60; 非會員US \$75</p> <p><i>Type Design:</i> 單一參賽作品(一種字體) TDC會員\$30 (PDF電子檔\$35);非TDC會員\$35 (PDF電子檔\$40) 群組字體(Type Families) (3 至 8 種字型) TDC會員\$60 (PDF電子檔\$65);非TDC會員\$70 (PDF電子檔\$75) 超級群組(Superfamilies) (9 種字型以上) TDC會員\$120 (PDF電子檔\$125);非TDC會員\$140 (PDF電子檔\$145)</p>
參賽類別	<p><i>Typography</i>(應用於海報、識別證、圖書、媒體、文具等之印刷字體設計) <i>Type Design</i>(應用於文本、展示品、字樣系統之字體設計)</p>
評分標準	<p><i>Typography</i> 採不記名投票制，評審間不得相互討論。若遇有意見分歧，將以代議決。</p> <p><i>Type Design</i> 決選過程中評審得相互討論。若遇有同票數情況發生，由主席決議之。 評選「字體設計—舊字新用及延伸擴張」(Revivals and Extension typeface design)時可使用參考資料；若遇有非拉丁語系之字母則可像專業人士請益。 評選作業將於2008年1月開始。</p>

平面設計類16：第二等

## 韓國國際海報雙年展 Korea International Poster Biennale

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.designdb.com/">http://www.designdb.com/</a>
<b>主辦單位</b>	Korea Institute of Design Promotion (KIDP), Seongnam City, Korea 韓國國際海報雙年展是由韓國設計交流學會（KIDP）主辦，目的是透過展示和交流，在二十一世紀這個屬於資訊和數碼化時代的設計舞台中，啟發平面設計產業的發展路向。本活動為ICOGRADA所認可，是一項具有國際水準的海報設計競賽。
<b>參考資料</b>	官方網站、2004年簡章
<b>參賽資格</b>	專業設計師或學生(只有大學生和研究生能參加)。每位參賽者沒有件數限制。 參賽作品必須是完成作品，採用平版印刷(offset)或網版印刷(silk screen printing)，並在2002年10月19日之後印刷。
<b>收件期限</b>	2004年10月3日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1.商業海報(Commercial Posters) 2.文化海報(Cultural Posters): 關於體育、旅遊、娛樂、展覽會、藝術等領域 3.公共議題海報(Public Campaign Posters)
<b>評分標準</b>	查無資料

## 美國ACM SIGGRAPH電腦動畫展 ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival

---

官方網站	<a href="http://www.siggraph.org/">http://www.siggraph.org/</a>
主辦單位	ACM SIGGRAPH, USA 在這30年中，當SIGGRAPH的參加者第一次聚集在一起，彼此展示自己的16釐米影片開始，這個電腦動畫影展就慢慢成長為一個主要的活動，提供給世上最創新、技術高超的、用電腦製作的影片參與。橫跨藝術、科學、視覺效果、real-time graphics和紀錄短片等不同領域，這個影展持續不斷地將先鋒術家和科學家的獨特創見帶到世人面前。
參考資料	官方網站、2008年申請辦法： <a href="http://www.siggraph.org/s2008/submissions/juried/then-now.php">http://www.siggraph.org/s2008/submissions/juried/then-now.php</a>
參賽資格	資格方面無限制，歡迎學生作品參賽。
收件期限	申請期限：2008年1月30日
參賽費用	交件期限：2008年2月27日（22:00 UTC/GMT） 收費
參賽類別	2008年的7個類別： 1.Animation and Visual Effects (Production solutions and a look behind the scenes) 2.Best Practices, Case Studies, Tips & Tricks (Impressive, inspiring, instructive sharing) 3.Creative Expression (Artistic and design challenges, motivations, and results) 4.Crossing Boundaries (Creations from seemingly unrelated domains, deftly combined) 5.Evolving Concepts (Fresh, half-baked, unusual, and inspirational work) 6.Methods & Systems (New tools, processes, and work-flows) 7.Research (Timely and unpublished insights and results)
評分標準	所有的參賽作品將一起被評審的，並沒有嚴格的評審規則存在。評審主要看重的是創新(innovation)和藝術卓越(excellence)的結合。如果要加長清單的話，評審會注意的特徵還包括：原創性(originality)、藝術成就(artistic achievement)、技術成就(technical accomplishment)、技術創新(technical innovation)、產品價值(production value)、創意(creativity)、情節解釋(resolution)、敘事品質(narrative quality)、設計(design)、娛樂價值(entertainment value)和數位科技中藝術和科學領域的視覺呈現是否有所進步(advancement of visualization in the artistic and scientific fields of digital technologies)。

數位動畫類02：第一等

## 荷蘭動畫展 Holland Animation Film Festival

<b>官方網站</b>	<a href="http://haff.awn.com/?page=home&amp;id=0&amp;lang=en&amp;sub=&amp;anim=&amp;film=&amp;letter=">http://haff.awn.com/?page=home&amp;id=0&amp;lang=en&amp;sub=&amp;anim=&amp;film=&amp;letter=</a>
<b>主辦單位</b>	Holland Animation Film Festival, Utrecht, the Netherlands 荷蘭動畫展為兩年一次的雙年展，旨在介紹高品質動畫給成年人欣賞，同時提升這些影片在劇院和電視上的播放頻率。此外，影展也希望讓商業界注意到獨立和委託動畫作品。影展打算藉由放映不同類型的動畫、舉辦應用動畫和獨立動畫製片競賽，以及提升動畫知名度，來達到這樣的目的。荷蘭動畫展舉辦之競賽種類如下： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. International Competition for independent animated shorts (non-narrative, narrative)</li> <li>2. International Competition for applied animation (clip, commercial, educational, leader)</li> <li>3. Competition for student films from the Netherlands and Belgium</li> <li>4. MovieSquad HAFF (之前的AnyZone，邀請15-18歲評審)</li> <li>5. MovieSquad HAFF Junior competition for independent animated shorts (邀請8-10歲評審)</li> </ol>
<b>參考資料</b>	官方網站、2006年簡章
<b>參賽資格</b>	參賽影片必須是在2004年1月後才首度公開放映。參賽者可以遞送多件作品參賽，但每件作品都必須另外填寫報名表。
<b>收件期限</b>	2006年7月1日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 獨立動畫短片國際競賽(International Competition for independent animated shorts)： <ul style="list-style-type: none"> <li>- 非敘事non-narrative</li> <li>- 敘事narrative</li> </ul> </li> <li>2. 應用動畫國際競賽(International Competition for applied animation) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 音樂錄影帶music videos</li> <li>- 宣傳促銷影片publicity and promotional films</li> <li>- 教育資訊影片educational and information films</li> <li>- 片頭station calls and film leaders</li> </ul> </li> </ol>
<b>評分標準</b>	獨立動畫短片國際競賽評審團由5人組成，應用動畫國際競賽則為3人；評審分別代表視聽界的不同領域。和參賽影片製作或利用有關者，不得擔任評審。影展組織會在評審團審核前，先進行初步篩選。

數位動畫類03：第一等

## 加拿大渥太華國際動畫影展 Ottawa International Animation Festival

官方網站	<a href="http://ottawa.awn.com/index.php?option=com_frontpage&amp;Itemid=1">http://ottawa.awn.com/index.php?option=com_frontpage&amp;Itemid=1</a>
主辦單位	Ottawa International Animation Festival, Ottawa, Canada 渥太華動畫影展是加拿大電影協會在1975年所創立的，主要目的為宣揚動畫藝術。渥太華動畫節是北美最大的、全球第二大動畫節。從2005年起，由原來的每兩年舉辦一次改為一年一次。
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	只要你運用多種媒體，不管你是獨立、商業還是在學的動畫人，都歡迎在收件期限前遞送參賽作品。一部影規只能參加一個類別；唯一的例外是B類和E類，一部影片可以同時參加兩者。
收件期限	2008年6月1日
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 劇情片(Feature Film) : Mercury Filmmworks Prize for Best Animated Feature 2. 學校競賽(School Competition) : Animation School Showreel 3. 新媒體競賽(New Media Competition) : Animation Short Made for the Internet 4. 獨立動畫短片競賽(Independent Short Animation Competition) : Narrative Short Animation under 35 minutes ; Experimental / Abstract Animation under 35 minutes 5. 學生動畫競賽(Student Animation Competition) : Adobe Prize for Best High School Animation ; Undergraduate Animation ; Graduate Animation 6. 商業動畫競賽(Commissioned Animation Competition) : Promotional Animation ; Music Video ; Television Animation for Adults 7. 兒童動畫獎(Animation Made for Children) : Kutoka Prize for Best Short Animation Made for Children ; Television Animation for Children
評分標準	參賽作品不是被放在一起評審，而是依據各類別（例如音樂錄影帶、廣告、電視節目等等）分類評審。在各領域中，評審看重的是技術、概念或美學上的創新和卓越(technical, conceptual or aesthetic innovation and excellence)。電影工作者是否達到她們當初設立的目標呢？這樣的想法和作法，是具有原創性的，或只是老生常談？我們希望看到誠懇(honest)、原創(original)並具有獨特個人風格(have a distinct personality)的作品。

數位動畫類04：第一等

## 法國安錫動畫影展 Annecy International Animated Film Festival

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.annecy.org/home/index.php?Page_ID=2&amp;PHPSESSID=92db74e0660c7a7e7b103d0cce1bf8bb">http://www.annecy.org/home/index.php?Page_ID=2&amp;PHPSESSID=92db74e0660c7a7e7b103d0cce1bf8bb</a>
<b>主辦單位</b>	CITIA (city of moving images), Annecy, France 每年舉辦的安錫動畫影展，活動包含： 1. 影展：競賽、放映、以及主題式展覽。 2. 動畫市場：提供製作人、廣播業者、買家、服務提供者、發行商、創作者和訓練機構討論的場域。 3. 創意焦點和徵才博覽會：提供所有希望呈現或推廣作品的決策者、教師、學生和創意工作者。 4. 研討會：討論重要議題及未來的展望。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008年簡章
<b>參賽資格</b>	任何為劇院、電視和/或網路播映而製作、逐格製作 (frame-by-frame) 的動畫錄影帶或影片，都可以參加。只有2005年9月30日後完成，並且之前從未參加安錫影展的作品，才可以加入。作品一定要選取一個參賽類別。
<b>收件期限</b>	免費報名。繳交報名表截止日期：
<b>參賽費用</b>	2008年1月15日：1.shorts, 3.TV, 4.commissioned films, 5.graduation films 2008年3月15日：2.feature films
<b>參賽類別</b>	1. 短片short films 2. 劇情片feature films (made for the cinema with a running time of over 60 mins) 3. 電視影片TV films (video print) : TV series (episodes from a series previously selected in the last edition will not be accepted) ; TV specials 4. 委託製作commissioned films (video print) : educational, scientific or industrial films ; advertising or promotional films ; music videos 5. 畢業製作graduation films
<b>評分標準</b>	評選委員會有60%是國際評審。60%的評審委員必須是動畫專業人士。沒有委員可以用任何一種方式下參與參賽影片的製作或發行。委員將會依據影片的品質和趣味性來評選，尤其會注意影片之前是不是從未公開放映過。



數位動畫類05：第一等

## 德國柏林短片影展 International Short Film Festival Berlin

---

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.interfilm.de/festival-aktuelles_eng.php">http://www.interfilm.de/festival-aktuelles_eng.php</a>
<b>主辦單位</b>	Interfilm Berlin, Berlin, Germany Interfilm Berlin舉辦柏林短片影展，同時代為處理發行影展得獎短片。Interfilm的目標，是尋找創意人才，並引導他們進一步發揮創意。Interfilm藉由一個國際的場合，將創意人才聚集在一起，正式對外介紹他們；同時，讓這些人才能輕易交流天馬行空的概念。每年有超過4000部20分鐘以內的短片送件參賽，大約有400件作品被選出來在不同的系列節目(programme)中播映。
<b>參考資料</b>	官方網站、2006年International Competition簡章 ( <a href="http://interfilm.de/interfilm/download/if22_entry_form.pdf">http://interfilm.de/interfilm/download/if22_entry_form.pdf</a> )超連結已移除
<b>參賽資格</b>	參賽短片片長不能超過二十分鐘，最短不能少於九十秒。已參選國內或其他國際競賽亦可參加。影片內容避免不雅鏡頭或極端暴力。
<b>收件期限</b>	2007年10月26日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	2007年影展競賽分為： 1.International Competition 2.German Competition 3.Documentary 4.Confrontations (主題: against violence and intolerance) 5.Children' s Competition KUKI
<b>評分標準</b>	查無資料

數位動畫類08：第二等

## 韓國富川國際學生動畫影展 Puchon International Student Animation Festival

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.pisaf.or.kr/">http://www.pisaf.or.kr/</a> Puchon International Student Animation Festival Organizing Committee, Puchon, South
<b>主辦單位</b>	Korea 富川(釜山)國際學生動畫影展是由富川國際學生動畫組織會組成，並由南韓卡通及動畫研究社(Korean Society of Cartoon and Animation Studies)授權，是世界最大的學生動畫影展之一。富川國際學生動畫影展2006年的標語是：「新世代、新趨勢、新創意與新數位典範」(New generation, new trend, new creativity, and new digital paradigm)。 官方網站、2007年簡章 ( <a href="http://www.pisaf.or.kr/2007/dmlee/film/img/2007Regulation(Chinese).pdf">http://www.pisaf.or.kr/2007/dmlee/film/img/2007Regulation(Chinese).pdf</a> )
<b>參考資料</b>	
<b>參賽資格</b>	參賽作品只限於2005年11月以後使用膠片或者電腦、以frame-by-frame方式制作完成的作品。但，在此之前曾參加過PISAF電影節的參賽作品不允許再次參賽。 參賽者還可以參加不滿30分鐘的短篇動畫部門，以及2分鐘左右的Spot動畫部門。
<b>收件期限</b>	2007年9月14日
<b>參賽費用</b>	免費報名 類別分為：
<b>參賽類別</b>	短篇動畫: 不滿30分鐘的短篇學生動畫作品。 Spot animation: 不滿2分鐘的web, spot, mobile, motion graphic動畫(學生作品) 第一階段：初選委員會(pre-selection committee)，由PISAF主席任命。 第二階段：國際評審(international jury)，皆為動畫專家，由PISAF主席任命。評審委員不得介入參賽作品的製作和發行。國際評審的決議會被視為最後決議，不接受對評審結果的質疑。
<b>評分標準</b>	查無資料

數位動畫類09：第二等

## 義大利I Castelli 動畫影展 I Castelli Animati Festival

---

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.castellianimati.it/DefaultEnglish.htm">http://www.castellianimati.it/DefaultEnglish.htm</a>
<b>主辦單位</b>	Consorzio Imprese Castelli Romani, Rome, Italy Consorzio Imprese Castelli Romani 是一個非營利組織，旨在提升羅馬Castelli地區品質，並將其推銷至義大利和世界其他地方。義大利I Castelli 動畫影展的目標，則是獎勵和推展參加該影展的優秀動畫短片。
<b>參考資料</b>	官方網站、2007年簡章
<b>參賽資格</b>	在2005年9月1日後製作的動畫短片，其長度不超過四十分鐘，只要符合Association International du Film d'Animation (ASIFA，國際電影動畫協會)之定義，可以使用各種元素。已參加其他影展的作品可以參賽，但電視影集、廣告短片、動畫標誌及類似作品則不可參賽。未完成的作品無法參賽。
<b>收件期限</b>	2007年7月15日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	競賽與獎項分為： 1.International Competition 2.Italian Competition 3.Web Competition 4.Music Video clips competition 5.Short Advertisement Competition 6.Castelli Animati Digital Competition - Special Effects for Film 7.Castelli Animati/Tutto Digitale Competition for Home Video
<b>評分標準</b>	影展組織會出初步挑選短片參加競賽，由國際評審(該領域知名創作者)評審並授與獎項。

數位動畫類10：第二等

## 日本廣島國際動畫影展 International Animation Festival Hiroshima

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.urban.ne.jp/home/hiroanim/e/menu/Efront.html">http://www.urban.ne.jp/home/hiroanim/e/menu/Efront.html</a>
<b>主辦單位</b>	International Animation Festival Hiroshima, Hiroshima, Japan 接受International Animated Film Association(ASIFA)贊助，廣島國際動畫影展是一個非營利組織，由廣島市政府、廣島市文化基金會、ASIFAJapan以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008年簡章( <a href="http://hiroanim.org/pdf/Regulations08E.pdf">http://hiroanim.org/pdf/Regulations08E.pdf</a> )
<b>參賽資格</b>	在2006年4月1日後完成的作品。包含電腦動畫在內，都必須是逐格製作(frame by frame)，長度在30分鐘以內。動畫所有元素必須符合智慧財產權規範。已經在其他影展獲獎者，仍然可以參賽，但要在報名表上詳列得獎清單。
<b>收件期限</b>	2008年4月1日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	沒有類別規範。但參賽者必須在報名表上填列動畫內容說明。
<b>評分標準</b>	組織委員會將會依ASIFA的規範，選出國際評選委員會(International Selection Committee)和國際評審團(International Jury)。其決議會被視為最後決議，不接受對評審結果的質疑。

數位動畫類11：第三等

## 澳洲墨爾本國際動畫影展 Melbourne International Animation Festival

---

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.miaf.net/2007/home.html">http://www.miaf.net/2007/home.html</a>
<b>主辦單位</b>	Melbourne International Animation Festival, Melbourne, Australia 墨爾本國際動畫影展是和澳洲動像中心(Australian Centre for the Moving Image)以及澳洲電影委員會(Australian Film Commission)合作的年度活動，目的在維持動畫在墨爾本、在澳洲和國際上的曝光度。 通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，共計放映300-400部影片。同時，得獎影片會在澳洲做小型巡迴展演，稱為Australian International Animation Festival (AIAF)，接著會移師倫敦，辦理London International Animation Festival (LIAF)，並在紐西蘭電影節(New Zealand Film Festival)中，提供部分特別企劃節目。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008年簡章( <a href="http://www.miaf.net/2007/entries.html">http://www.miaf.net/2007/entries.html</a> )
<b>參賽資格</b>	在2006年1月1日後製作完成的影片。影展主席保留權利，在特殊情形下允許例外。
<b>收件期限</b>	2008年1月17日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. International Entry (including Australian entries) 2. Student Entry
<b>評分標準</b>	初選階段，由影展主席、相關專家和初選委員會(pre-selection committee) 就所有參賽影片進行篩選。

工藝設計類01：第一等

## 德國TALENTE國際競賽特展

<b>官方網站</b>	<a href="http://www.hwk-muenchen.de/webview74/view?onr=74&amp;pnr=1115">http://www.hwk-muenchen.de/webview74/view?onr=74&amp;pnr=1115</a>
<b>主辦單位</b>	Chamber of Skilled Trades for Munich and Upper Bavaria & Society for Encouragement of Skilled Trades (Verein zur Förderung des Handwerks), München, Germany Talente是一個年度國際競賽，專為從事高度技巧行業的青年，包括手工藝(crafts)、設計(design)或科技(technology)。它是慕尼黑國際技術大展(International Trade Fair for the Skilled Trades in Munich)的一部份，其目的在找出和展示具有超凡技術的作品。
<b>參考資料</b>	官方網站、2008年簡章
<b>參賽資格</b>	我們歡迎任何教育程度與背景的青年創作者、設計師、技術人員和工程師。任何以手工製作的技術工業領域均可參加。在造形設計類方面，2008年3月1日前，未滿30歲；科技類方面，則是未滿35歲。數年前參與過Talente的朋友不能再度參賽。
<b>收件期限</b>	2007年08月15日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1.造形設計類(design) 2.科技類(technology)
<b>評分標準</b>	1.為鼓勵新生代創作並發掘具原創性與年輕特質之作品，本競賽僅要求參賽者的年齡上限，對於參賽作品並無太多限制，意即在於不使參賽者的創意與技巧受到局限。 2.不論是在原創性、技法的純熟度與造形，皆是以「極限」為出發點，以尋求新的趨勢與可以將其作品發揮至極至的創作者，俾展現年輕人令人驚奇且出乎意料之外的創意與設計。 國際評審將會頒發獎項給設計類與科技類的最佳作品。得獎者將會得到Talente頒發的證書，並收錄在下一年度出版的年鑑中。

International  
Design  
Competition

IDC  
'08

設計戰國策

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

主辦單位：教育部

執行單位：國立台灣師範大學 美術系暨研究所