



2009

IDC

International
Design
Competition

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

設計戰國策



IDC 2009

CONTENT 目錄

- 02 專案主持人 林磐聳教授 序
- 06 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫介紹
- 12 97年度設計戰國策國際競賽研討會
- 16 97年度成果發表記者會暨頒獎典禮
- 18 97年度學生參加國際競賽心得分享座談會
- 26 獲獎學生海外成果展 - 義大利米蘭設計週

- 水古孝次 國際競賽綜合設計類專文

Rene Wanner 國際競賽平面設計類專文

林東龍 國際競賽產品設計類專文

李根在 國際競賽平面設計類專文

許峻誠 國際競賽數位動畫類專文

徐玟瑩 國際競賽工藝設計類專文

97年度設計戰國冊電子報

97年度獲獎學生作品簡介

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」獎勵要點

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」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」專案主持人

設計發光 看見希望

國立台灣師範大學文化創藝產學中心主任 林磐聳

自2005年教育部開始委託本校辦理「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」以來，本校即以「設計戰國策」作為專案計畫的推廣名稱，明確地表達藉由此項具有策略性的規劃與競爭性的活動，要讓台灣藝術與設計院校學生未來在國際設計舞台發光發熱。因此本項計畫執行以來，首先訂定藝術與設計類國際競賽的40筆標的，以及各個獎項獲獎的獎助標準與激勵機制，提高學生積極參與競賽的誘因；另外積極引進國際主要設計競賽的主席與評審來台舉辦研討會，介紹各個設計競賽的作業程序與評審標準，並且分析獲獎作品的創意表現，促使台灣設計院校師生得以了解國際競賽的評估標準，進而可以充分準備以利來年之競爭。

本項計畫執行五年以來所獲得的成果，從民國95年度22件獲獎、民國96年度45件獲獎、民國97年度64件在國際獲獎的得獎數量逐年攀升，反映出台灣學生在國際藝術與設計的舞台能量迅速地成長。另外從過去以優選與入選為主，進而提升至榮獲銀獎、銅獎的佳績，展現出台灣藝術與設計教育在「質」與「量」同步成長的堅實成果。另外在參與國際藝術與設計競賽的學校數量，也從95年度8個院校、民國96年度10個院校、民國97年度18個院校在國際獲獎的佳績，落實推動台灣大學院校積極參與國際競爭，具體展現出台灣立足在國際藝術與設計版圖的成果，可由下列成果一覽表窺見一斑：

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫2006～2008年成果比較表：

	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學校名單	
95年度 執行 成果	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22	台北科技大學 實踐大學 交通大學 嶺東科技大學	高雄師範大學 臺灣師範大學 雲林科技大學 東方技術學院
	獎金 150萬	獎金 1000萬	獎金 80萬	獎金 50萬	獎金 30萬	獎金 30萬	獎金 5萬	獎金 3萬	獎金 2萬	獎金 221萬		
96年度 執行 成果	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	明志科技大學 臺灣師範大學 實踐大學 臺灣科技大學 成功大學	嶺東科技大學 高雄師範大學 台南科技大學 雲林科技大學 台南藝術大學
	獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 50萬	獎金 30萬	獎金 30萬	獎金 5萬	獎金 3萬	獎金 2萬	獎金 623萬		
97年度 執行 成果	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	臺灣科技大學 嶺東科技大學 實踐大學 臺灣師範大學 成功大學 長庚大學 朝陽科技大學 台南藝術大學 高雄師範大學	交通大學 台南科技大學 雲林科技大學 明志科技大學 臺灣藝術大學 樹德科技大學 台北科技大學 輔仁大學 大葉大學
	獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 50萬	獎金 30萬	獎金 20萬	獎金 10萬 7件	獎金 3萬	獎金 2萬	獎金 765萬		
							獎金 5萬 47件					

2008年本人受邀擔任日本名古屋「Design DO! Nagoya」國際設計競賽的決選評審，面對來自全球50個國家、1,352件作品的激烈競爭，台灣的學生在本次比賽決選入圍的30件作品之中榮獲一名金獎、一名銀獎以及優選的傲人佳績，其中一名榮獲優選的竟然是在台灣就讀復興商工的高職學生作品脫穎而出，讓台灣設計教育的成果大放異彩。同年墨西哥海報雙年展邀請本人前往擔任活動貴賓，在這個全球最美麗的海報競賽殿堂，來自台灣的學生也在本次比賽榮獲一名金獎、一名銀獎的優異成果，這讓來自全球設計界的人士刮目相看，當時在現場的本人代表台灣的學生上台領獎而與有榮焉。上述兩項國際設計競賽的競爭激烈程度都是名列世界的頂端，但是台灣的學生能夠在逐年攻堅、攀登頂峰，讓本人對於執行本項活動的成果倍感欣慰。

2011年由ICSID國際工業設計社團協會、ICOGRADA國際平面設計社團協會、IFI國際建築與室內設計社團協會所共同組成的「IDA國際設計聯盟」，即將在台北「Design Congress

世界設計大會」，屆時將有來自全球60餘國、3,000多名設計師齊聚一堂，正是展現台灣設計界總體能量的最佳機會，更是政府推動「文化創意產業」的關鍵性階段。本人有幸五年來持續執行「設計戰國策 / 鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，在這段過程之中不僅親眼目睹台灣設計在國際舞台發光，也看見了台灣設計教育未來的希望，期盼台灣這批優秀的學子未來投入職場，繼續讓台灣設計的能量擴大。最後要感謝教育部長期支持推動本項計畫，讓「設計」成為台灣社會具有聲望的學術領域，更為未來台灣經濟轉型與社會發展培育了優秀的人才資源；另外也要感謝多年來國際設計界許多知名設計家對於本項活動的指導，不辭辛勞前來台灣北中南部巡迴演講推廣，讓台灣設計的種子落地生根、開花結果；最後特別向所有鼓勵學生參與國際競賽的大專院校，以及在國際參與競賽獲獎的師生，由於你們的努力成果讓台灣的設計如同美麗的彩蝶，得以在全球設計的花園破繭而出、舞動斑斕。



藝術與設計類國際競賽獲獎師生共同合影

Shine Design with Hope Inside

By Program Manager, Prof. Apex Lin Pang-Soong

Director of National Taiwan Normal University Culture & Creative Industries Center

Under the authority given by the Ministry of Education since 2005, our school has been conducting "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions". With "International Design Competition" as the subordinate name for the use of promoting this program, the determination of making this program function smoothly with well-organized plans and diverse competitions so as to effectively enhance the opportunities for the students to participate the international contests and thus be awarded for the prize, is clearly to be seen. This program, from the very beginning, has been carefully carried out with forty budgets for the arts and Design related international competitions; and together with the distinct criteria for prize and a lot more award regulations with the aim at inspiring students, we have also managed to have hosts and judges from the international competitions to attend the symposiums here in Taiwan. By having the presences of the experts who generously share their expertise and also to explain how they make judgments in the completions; the students and instructors in Taiwan are wherefore more aware of the standards and rules for the competitions to come.

Over the five years, the achievement of this program is brilliant. In 2006, twenty-two students were awarded, and in 2007, forty-five students were awarded. The number of award-winning students leapt to sixty-four in the year of 2008. All these numbers reveals one factor that the power

and ability of the Taiwanese students is growing than ever with rapid speed. The other factor is that the prizes the students have own in the competitions have advanced and moved from selected up to bronze medal and silver medal. These two factors come to prove that the accomplishment of the education on art and design at home has developed both on quality and quantity. Colleges and institutions that put themselves into this historical movement have also increased. In 2006, students from eight schools were awarded in international competitions, and the number of schools rose to ten in 2007. In 2008, the total number of the schools sprang to eighteen. The detailed statistics for this achievement could be found as below,

In 2008, I was invited to be the guest judge for the international competition "Design Do! Nagoya" in Nagoya, Japan. It indeed was a severe competition with 1,350 works from fifty countries around the world, and to my delight, thirty works from Taiwan were selected to the final run among which two of the students were awarded with the golden and silver medals. The golden medal, to many of people's surprise, went to a young student from Fu-Hsin Trade and Arts School, a vocational school in Taipei, Taiwan. I was also invited to be the guest at the International Biennale of Poster in Mexico in the very same year, and in the city, which is deemed as one of the most beautiful places in the world, two of the Taiwanese students were also awarded with the golden and silver medals. This stunning glory impressed all

	Best Winner	First level Golden Medal	First level Silver Medal	First level Bronze Medal	Second level Bronze Medal	First level Special Selected	First level Selected	Second level Selected	Third level Selected	Total amount	Schools of the award-winning Students
Achievements of 2006	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22	1)National Taiwan University of Technology 2)Shih Chien University 3)National Chino Tung University 4)Ling Tung University 5)National Kaohsiung Normal University 6)National Taiwan Normal University 7)National Yunlin University of Science and Technology 8)Tung Fang Institute of Technology
	Prize 1.5 million NT dollars	Prize 1 million NT dollars	Prize 800,000 NT dollars	Prize 500,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 50,000 NT dollars	Prize 30,000 NT dollars	Prize 20,000 NT dollars	Prize 2 million and 210,000 NT dollars	
Achievements of 2007	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	1)Ming Chi University of Technology 2)National Taiwan Normal University 3)Shih Chien University 4)National Taiwan University of Technology 5)National Cheng Kung University 6)Ling Tung University 7)National Kaohsiung Normal University 8)Tainan University of Technology 9)National Yunlin University of Science and Technology 10)Tainan National University of the Arts
	Prize 1.5 million NT dollars	Prize 1 million NT dollars	Prize 800,000 NT dollars	Prize 500,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 50,000 NT dollars	Prize 30,000 NT dollars	Prize 20,000 NT dollars	Prize 6 million and 230,000 NT dollars	
Achievements of 2008	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	1)National Taiwan University of Technology 2)Ling Tung University 3)Shih Chien University 4)National Taiwan Normal University 5)National Cheng Kung University 6)Chang Gung University 7)Chaoyang University of Technology 8)Tainan National University of the Arts 9)National Kaohsiung Normal University 10)National Chino Tung University 11)Tainan University of Technology 12)National Yunlin University of Science and Technology 13)Ming Chi University of Technology 14)National Taiwan University of Arts 15)Shu-Te University 16)National Taipei University of Technology 17)Fu Jen Catholic University
	Prize 1.5 million NT dollars	Prize 1 million NT dollars	Prize 800,000 NT dollars	Prize 500,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 100,000 NT dollars for 7 pieces of woks. Prize 50,000 NT dollars for 47 pieces of works	Prize 30,000 NT dollars	Prize 20,000 NT dollars	Prize 7 million and 650,000 NT dollars	

the people in the competition and I was blessed to be the representative for the award-winning students and to receive the prizes for our beloved Taiwan. These two competitions that I just mentioned above are reckoned as world-class and are famous for its competitive and severe criteria. The Taiwanese students however were able to win the prizes and I truly and deeply appreciate the accomplishment that the program has brought thus far.

In the coming 2011, the IDA- International Design Alliance, the combination of the ICSID- The Industrial Council of Societies of Industrial Design, the ICOGRADA-The International Council of Graphic Design, and the IFI- the International Federation of Interior Architects/Designers, will hold the "Design Congress" in Taipei, Taiwan, and by the time, there will be more than 3,000 designers from over sixty countries, joining together to witness this great event. The design congress to be held definitely will be a great opportunity for Taiwan to show our capacity and competence to this world. This event surely is also a crucial point for the authority in Taiwan to promote the industry of culture and creativity. For the past five years, I have the honor to be in charge of the "International Design Competition", under the program "The Program for Inspiring the Taiwanese

Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions", and during this period of time, I have witnessed the power of Taiwanese design and its glory. I have also seen the hope inside the educational system on Taiwanese design. With this power, I sincerely hope that the students in this field will keep shining in their career life. Finally, I am much obliged to the support of the Minister of the Ministry of Education for all these years. The great support from the Ministry of Education has made "Design" become one of the most prestigious subjects in the academic field; and it has also helped to cultivate countless talents in the preparation for the changing industry. I also feel an immense gratitude for the designers both at home and abroad. Thank you for putting so many efforts on this program. Thank you for coming all the way to Taiwan and travel around the campuses to promote this program. Your contributions have helped the seed of design sprouted from the dark and come to its full blossom. Last but not least, I would like to say thanks to all the students and instructors that took part in these international competitions. If it had not been for your endeavors to this program, the Taiwanese design wouldn't be able to break out of the cocoon, and fly like the butterfly with its beautiful glitter on the stage of the world.



教育部呂木琳政務次長親自頒獎給獲獎學生及指導老師們

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畫」，為此設有「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」。此專案計畫為落實我國「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與國際競賽接軌，擬訂獎勵辦法鼓勵全國大專校院藝術與設計科系學生積極參與國際競賽，並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，並且透過國際參賽之經驗與觀摩學習，擴展國際視野、提昇專業素質。

計畫目的與緣起

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與國際競賽接軌，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。

自2002政府提出「挑戰2008／國家重點發展計畫」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；教育部在此計畫下另行規劃「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，得以了解長期以來臺灣藝術與設計教育的成果。



計畫目的與成果

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」本年度具體實施項目，分述如下：

1.國際藝術與設計競賽資料庫網站功能維護

透過網站推廣國際藝術與設計競賽是資訊推廣最即時的管道，本年度除維護原有國際競賽資料庫網站外，並加強電子報功能提供會員訂閱，定期寄送國際競賽最新訊息至訂閱者信箱，提醒國際競賽的報名時程。此外，電子報亦收錄即時且具參考價值的相關資訊。每月寄送電子報1,800份，預計全年達21,600人次。

藉由蒐集電子報訂閱者的個人資訊，以利各項活動宣傳。另外亦將國內藝術設計院校之聯絡方式建立於使用者資料庫，於研討會報名時同時將個人資料加入資料

庫之功能擴增訂閱電子報人數。利用即時電子郵件發送，主動提供各院校級及個人即時國際競賽資訊。

2.辦理國際藝術與設計競賽獎金審查行政作業

每年度7月開始辦理獎金申請案收件，9月30日申請截止，97年10月1日書面行政審查開始，並通知學生補件；10月中旬寄發書面專業審查資料；11月中旬於教育部辦理決審會議，於11月30日前將審核結果函知學校；12月31日前獲獎學生就可透過學校轉知辦理請領獎金事宜。自2005年實施以來，95年度已有22名學生參加國際競賽榮獲佳績，96年度則增加至45名學生，97年度更增至64人，對於提升臺灣藝術設計與文化創意具有明顯的推進作用。期望臺灣的學生能在國際競賽之中發光發熱，進而提昇臺灣藝術與設計人才的競爭力。



3.舉辦國際藝術與設計競賽成果發表會

結合國際競賽研討會，邀請國外專家學者與獲獎師生共同參與頒獎典禮，給予學生最直接的鼓勵。邀請教育部呂木琳政務次長、本計畫諮詢委員、國外專家學者水谷孝次先生、Rene Wanner(產品設計、平面設計、

數位動畫共三位)、得獎學生、指導老師、台灣設計社團協會與產業代表，及當年度學生已獲獎國際競賽之主席或評審前來擔任嘉賓及頒獎人。透過大眾媒體宣傳得獎榮耀，鼓勵更多的學生參賽並且建立藝術與設計之社會價值，促進國際間專業知識交流。

4.舉辦藝術與設計類國際競賽研討會

結合頒獎典禮以及獲獎師生前來領獎之時機，邀請國外專家學者(平面設計類、產品設計類、數位動畫類各1名)一同參與頒獎典禮，典禮結束後於北、中、南三地辦理各為期半日之專題設計巡迴研討會，共有平面設計類、產品設計類、數位動畫類，計三場次研討會。97年度邀請代表綜合設計類的水谷孝次先生（日本NAGOYA DESIGN DO！評審）、平面設計類的Rene Wanner（瑞士國際海報網站Poster Page主持人）、數位動畫類的Eric Olivares先生（西班牙BAUEScola Superior de Disseny 教授），三場累計達1300人次，歷年演講嘉賓如下：

	94年度	95年度	96年度	97年度
綜合設計		Prof. Dr. Pter Zec先生 德國red dot評審團主席	水谷孝次先生日本 NAGOYA DESIGN DO！評審	
產品設計	王千睿先生 BenQ明碁電通數位時尚設計中心總監	內田邦博先生 日本IdoN名古屋國際設計中心資深執行總監		國本桂史 公立大學法人名古屋市立大學學院教授
平面設計	劉小康先生 香港設計中心董事會主席	福田繁雄先生 日本富山國際海報雙年展評審	福田繁雄先生 日本富山國際海報參年展評審	Rene Wanner先生 瑞士國際海報網站Poster Page主持人
			Maria Kurpik先生 IPB波蘭華沙國際海報雙年展主辦人	
			淺葉克己先生 東京字體設計俱樂部會長	
			照沼太佳子女士 東京字體設計指導俱樂部執行長	
數位設計		Malcolm Turner先生 墨爾本國際動畫影展MAIF主席	Alexander Stein先生 柏林短片影展策劃公司執行長	Eric Olivares先生 西班牙BAUEScola Superior de Disseny 教授
		John Finnegan先生 2006 ACM Siggraph大會主席		

5.舉辦得獎學生作品海外成果展覽促進國際交流

本計畫獲2009義大利米蘭設計週-數字娛樂節邀請，於義大利國立達芬奇博物館展出97年度國際獲獎學生作品。該展主辦單位與義大利網路電視台合作推廣，為期兩週的展出吸引50,000人次觀展。透過海外展出強力宣傳，使得本計畫得獎學生作品得到了國際化的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

6.辦理得獎師生座談會一場

自本年度開始舉辦師生座談會，於2009年4月29日星期三舉辦「2009獲獎師生心得分享座談會」，讓實際參與競賽並得到獎項的學生，與全國藝術與設計類相關科系學生面對面的對談，希望經由得獎個案的激勵與分享，提供全國高中職以上學生最新的參賽注意事項，並藉此延續研討會及成果發表會的宣傳效益，持續推廣保持學生的參賽熱情，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。

7.發行12期電子報

自97年度起，為將獲獎學生成果及寶貴的參賽經驗分享給更多人士，邀請獲獎師生分享參賽心得，並製作成電子報發送給設計戰國策網站www.idc.ntnu.edu.tw/的會員，以期達到更高推廣效益。

8.編輯出版國際競賽專輯一冊

於期末編輯出版國際競賽專書一冊，主要蒐集國際平面設計、產品設計、數位動畫、工藝設計等類競賽相關資訊，並且邀請專家學者撰寫國際競賽準備及分析。

專刊內容包含計畫簡介、年度活動紀錄、國內外專家之國際競賽分析、台灣獲獎學生作品欣賞、本計畫鼓勵競賽簡介、獎勵規章等。



北區研討會與會師生達500人次

“Procedures of Ministry of Education on Incentives for Taiwanese Students Participating in Fine Arts and Design Related International Competitions.

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 forum

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. Kunihiro 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 Kunimoto 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 Yunling University, Prof. Chen jun-hong, Dean of Creative Design College, Asia University, Prof. Wong ying-huei, 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. Publics 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.



2009設計戰國策

藝術與設計類國際競賽研討會

時間：2009年12月12-15日

地點：北區/ 國立臺灣師範大學

中區/ 亞洲大學

南區/ 台南科技大學

講者：綜合設計類/ 水谷孝次

平面設計類/ Rene Wanner

數位動畫類/ Eric Olivares

時程規劃：

8：20-8：30 報到

8：30-8：35 貴賓致詞

8：35-8：40 引言人：林磐聳 教授

8：40-9：40 綜合設計類/ 水谷孝次

9：40-9：55 茶點時間

9：55-10：55 平面設計類/ Rene Wanner

10：55-11：55 數位動畫類/ Eric Olivares

11：55-12：10 Q&A時間

12：10-12：15 主持人總結



國內外設計領域專家學者於北區研討會場合影

綜合設計類講綱- 第六屆名古屋國際設計競賽 水谷孝次 / 日本名古屋國際設計競賽評審團主席

名古屋國際設計競賽"NAGOYA DESIGN DO!"提供年輕有能力的設計師增長經驗及交流的機會。以世界各地的年輕人為目標族群，每兩年舉辦一次競賽。得獎者除了獲得獎賞，還會受邀參加研討會。研討會模擬實際工作狀況，讓設計師能夠互相交流學習、聽聽各種不同的想法聲音。

主題：食的方式

參賽項目：

作品不限設計領域或用途，所有類型的設計皆可參賽。

作品限制：

只限從未公開發表的作品，每位參賽者或參賽團體限繳交一件參賽作品。

參賽資格：四十歲以下的個人或團體皆可參賽。

收件時間：

初選- 2008 年4月1日至2008年5月12日

決選- 2008年8月26日至2008年9月9日

評選及評審委員：

初選-

評審長：Koji Mizutani(藝術總監/日本)

評審：Michio Akita(產品設計師/日本)、Yasuyuki Ito(建築師/名古屋市立大學副教授/日本)、Oki Sato(設計師/nendo/日本)、Astrid Klein(總監/ Klein-Dytham建築事務所/義大利)

決選-

評審長：Koji Mizutani(藝術總監/日本)

評審：Michio Akita(產品設計師/日本)、Tomoko Azumi (設計師/日本)、Astrid Klein(總監/Klein-Dytham建築事務所/義大利)、林磐聳(平面設計師/國立台灣師範大學美術系所教授/臺灣)

獎賞：

年度大獎（一位）：2,000,000日圓

金賞（兩位）：500,000日圓/ 位

銀賞（五位）：100,000日圓/位

入選（二十二位）：紀念品一份

年度大獎、金賞及銀賞得主受邀至名古屋參加研討會。

結果：

總參賽作品1,352 件，共52國或區域得獎件數8件，入選22件

2008名古屋國際設計大賽網羅1352件作品，包含社會人文關懷到詩意文化設計各個層面。就連初選到決選期間，社會都已經歷一連串的轉變，世界經濟衰退、食糧安全問題逐一浮上檯面。設計師應謹慎檢視這些社會議題，考量設計與商業及社會之間的關連性，作為設計的基礎。

今年的參賽作品多能體現社會人文關懷。不管是平面或是工業設計，設計者能否透過作品傳達意念、達到交流的目的十分重要。作品為何值得入選和設計師的觀點都是評選要素。此外，我們也希望作品能忠實反映設計師的情感。

如果有人問我藝術是什麼，我會說藝術就是能帶給人們、社會和整個世界歡樂的東西。所以作品能帶給人們多少快樂是評選的首要標準。這是我們給年輕一代的設計師的挑戰，希望他們能明白，設計的目的在使人活得更加美好。



中區研討會與會師生達400人次



國內外設計領域專家學者於中區研討會場合合影

平面設計類講綱- 國際平面設計競賽

Rene Wanner/ 瑞士國際海報網站Poster Page主持人

一、引言

國際海報雙年展統籌委員會(International Poster Biennial Coordinating Committee)在全球籌辦的地點約有30個之多。我曾擔任烏克蘭哈爾科夫、莫斯科、伊朗德黑蘭與中國杭州等競賽評審委員，並觀摩過約30處的競賽。有些地方不只去過一次，例如1992年起，我每年都造訪在法國肖蒙(Chaumont)舉辦的賽事。1998年起，雙年展的活動訊息均公佈在Posterpage上，有「徵召參賽者」和「得獎作品」的資訊，亦有較長的文章提供雙年展和訪客的相關報導。所有參賽者均納入「海報參考資料庫」；我將多加介紹這項長程的海報建檔計劃。

二、海報競賽的運作

討論海報競賽的典型執行步驟，從公佈賽程、評審到頒獎典禮。

三、年度、雙年和三年海報競賽的歷史與特色

一覽世界各地的海報競賽項目，包括比利時蒙斯(Mons)、法國肖蒙、俄國哈爾科夫和莫斯科、捷克布魯諾(Brno)、波蘭華沙、克拉科夫(Cracow)與熱舒夫(Rzeszow)、中國杭州、寧波和香港、德國柏林、斯洛伐克特爾納瓦(Trnava)和伊朗德黑蘭的競賽。

四、如何贏得國際海報競賽：門外漢的觀點

我不是平面設計者，無法建議如何設計出卓越的海報，

甚至無法定義何為好的海報。然而要得獎，海報做得好是不夠的，因為通過初選的海報通常已是好設計。

五、個案研究

「2007台灣國際海報設計獎」全場大獎得獎人Mehdi Saeedi Mehdi Saeedi的成功奠基於世界對伊朗平面設計的矚目。伊朗平面設計大放異彩導因於90年代末期傳奇人物Morteza Momayez的一次決定，而此決定則可能是受到40年前華沙國際海報雙年展創立的影響。將分析伊朗青年設計家背後的成功故事。

六、海報競賽的展望

國際海報競賽近來飽受抨擊，被喻為名不符實的馬戲團，僅為娛樂內行人而存在。甚至，未來海報所扮演的角色也多受質疑。這段將陳列這些觀點的正反論述。



會場外學生紛紛圍繞與會專家索取簽名



國內外設計領域專家學者於南區研討會場合影

數位動畫類講綱- 歐洲設計教育發展現況

Eric Olivares / 西班牙IED巴塞隆納設計學院教授

我是一位定居西班牙的墨西哥平面設計師，首先跟大家分享我的學習背景，我在墨西哥完成設計學士學位之後，1996年申請獎學金到歐洲進修。獎學金對留學生來說非常重要，它可以幫你支付大半的學費，有意到歐洲唸書的同學，必須多注意獎學金申請問題。但當然最重要的，還是你的努力和作品品質，以及外語能力。留學前可到你欲前往的國家大使館或辦事處諮詢，了解國情及細節後再進行申請。一開始申請不見得就能通過，但不要被挫折和費時，三年、五年持續的嘗試，只要努力就有機會成功。

我在歐洲留學時，異鄉的文化衝擊對我產生莫大影響，成為我這一生最重要的轉捩點。留學期間，我除了將獎學金使用在學費上，也有一部分用在旅遊，造訪了許多歐洲城市。這些旅遊帶給我很多美感經驗，但也使當時的我因此經濟拮据。在中歐旅行這段時間，我思考著碩士要進修些什麼，後來決定到巴塞隆納IED歐洲設計學院學習數位藝術，再攻讀平面設計博士學位。那段留學生活非常忙碌，除了學業，我還必須一邊工作一邊學英文。在巴塞隆納完成學業後，我進入IED任職，並在那邊認識許多專業人士，這就是我大致的學習生涯。

IED創始於1966年米蘭，1973年創羅馬分校，1994創馬德里分校，2002年創巴塞隆納分校，涉獵各種設計領域，如服裝設計、平面設計、工業設計、數位設計等四百多種課程，並持續不斷的擴展修正，力求與時共進，除了提供各種教育與設計研究課程、暑期課程和專門進修課程，並與企業合作，舉薦優秀人才為企業進行設計服務，是中歐一所相當重要的設計學院。

IED提倡的價值在於溝通、網絡、創意、精進、文化尊重、團隊、媒材應用和整合，結合設計和教育，致力讓這些分校所在國家的居民，對藝術設計更有想法和熱情。我的啟蒙恩師便是在義大利分校開始他的事業。而我所在的巴塞隆納分校，原是一座古老的巧克力工廠，成立六年來因學生不斷增加，2008年10月又擴建了新畫廊和校舍。

IED在各種設計領域的核心理念，以義大利優秀的工業設計傳統為例，文化、科技、創新都非常重要，但一切源頭還是設計師的理想和概念，IED引導學生如何以各種不同技術和材料將這些概念表現出來。時裝方面，IED Moda Lab與許多時尚業界的專家共同進行服裝和紡織產業的設計、行銷研究，IED發源地米蘭也正是世界知名的時裝重鎮。而在視覺藝術的部份，也是我的專長領域，我的想法是透過最簡單的元素融合各種文化，創造出新的設計概念。視覺傳達則致力於溝通人與人、人與群體之間的關係。IED現在的合作企業來自世界各地，包括BMW、3M、Philips、L'oreal、Prada、MTV、Levi's、Honda、Nokia、Lego...等知名企業，這些重要的合作經驗帶給我們來自消費者的聲音，也刺激了年輕設計師們的創意，並給他們發揮創意和實力的舞台。

IED是歐洲相當具代表性的設計學院之一，它的授課理念、企業合作模式，也堪稱為歐洲設計教育現況的微縮，今天和大家分享我在IED求學及任教的經驗，希望能幫助嚮往到歐洲進修的同學更進一步認識歐洲設計教育。IED最新的消息與相關資訊，可上官網<http://www.ied.edu>查詢，謝謝大家。



計畫主持人致贈研討會感謝狀給國外講者



中區研討會會場佈置以三為講者頭像剪影做為設計

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：2008年12月12日(五)

地點：國立中央圖書館台灣分館- B2沙龍區

台灣學生的設計近年來在國際競賽舞台上表現亮眼，其中教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」於今(97)年共計有18校86件作品提出獎勵金申請，審查結果64件通過，22件不通過，總獎勵金額為新台幣765萬元。2008年12月12日(星期五)下午14時30分假國立中央圖書館台灣分館B2沙龍區舉辦的「台灣振翅 舞動斑斕 設計發光—97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」，當天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。

教育部為更落實「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，自94年度起開始辦理「鼓勵學生參加國際競賽」辦法，並訂頒「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，期藉由規劃國內教育與國際比賽接軌，促使全國大專校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽；藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作之國際水準；透過參賽作品的觀摩學習，擴展學生視野及提升相關的人力素質。

今年與以往不同的，除了獲獎人數增加外，學生的表現、獎次及參與的競賽也愈來愈優異與多元，無論是德國的IF concept Award、Red dot design award;美國的ACM SIGGRAPH、傑出工業設計獎(Industrial design excellence awards);英國D&AD設計與藝術指導協會學生獎及義大利波塞隆那國際兒童插畫展...等各類國際知名競賽，都出現台灣學生作品的蹤跡。今年的獲獎最多的學生為國立臺灣科技大學的陳彥廷，他個人以6件作品獲得13個競賽的獎次，並獲得本計畫共80萬元的獎勵。此外，今年表現最亮眼的學校為國立高雄師範大學，該校學生總計囊括195萬元獎金，其中陳盈志和邱聖祐分別獲得日本大阪國際設計競賽(International Design Competition Osaka)銀獎及第10屆墨西哥國際海報雙年展(The International Biennale of Poster in Mexico)銀獎，2人亦分別獲得本計畫各80萬元的獎勵，實屬不易。

最後，為將學生努力的成果及作品推薦給社會大眾，使設計創意內容能讓更多人士瞭解與分享，將於12月12日假國立中央圖書館台灣分館B2沙龍區舉行頒獎典禮，並接續於北、中、南舉辦「2008設計戰國策研討會」，希望藉由得獎個案的激勵及國外大師的經驗分享，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。



教育部呂政務次長、計劃主持人林磐聳教授共同與獲獎學生合影



頒獎典禮會場國內外賓客雲集



2009國際競賽研討會

2009設計戰國策

國際獲獎師生心得分享座談會

邀請97年度得獎師生分享參加國際競賽心得，讓與會學生能夠從已獲獎學生中，得到第一手實戰經驗。座談會中，得獎者和與會學生透過分享與提問，立即給予指導提升學生參與度。延續研討會及成果發表會的宣傳效益，持續推廣保持學生的參賽熱情，並透過與會的師生將國際競賽資料及宣傳摺頁帶回校園，讓本專案資訊能推廣至全國大專院校相關科系，並落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

時間：2009年4月29日（三）

地點：國立台灣師範大學



師生心得分享座談會-獲獎學生

97年度獲獎學生代表：

產品設計-

1.陳盈志/ 高雄師範大學工業設計系工業設計研究所

指導老師：林東龍

平面設計-

1.林品青/ 臺灣師範大學美術研究所

指導老師：林磐聳

2.劉文祥/ 朝陽科技大學設計研究所

指導老師：王桂汭

3.蔡達源/ 高雄師範大學視覺設計研究所

指導老師：陳立民、李億勳

工藝設計-

1.王安琪/ 台南藝術大學應用藝術研究所

指導老師：徐玟瑩老師

數位動畫-

1.陳彥廷/ 臺灣科技大學設計研究所

指導老師：王韋堯、劉驊、姚瑞中、吳岳剛

2.胡淑婷、范姜小芳/

臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系

指導老師：張維忠、陳建宏、林珮淳



師生心得分享座談會-與會老師

產品設計- 陳盈志/

高雄師範大學工業設計系工業設計研究所

指導老師：林東龍老師

大阪國際設計競賽並沒有另設學生組，所以參加的人也可能是專業的設計師，或是廠商，所以比較重視實際面。在日本決選發表的時候，會請一些日本的廠商或參加的學生去作一些對談，希望從作品中找到商品化的可能性。

20元美金的報名費。但提供最後決賽的參賽者免費的機票，還有飯店的住宿及伙食費還外加零用金，從入圍，決賽到結束，可以發現日本人在每個環節上都非常認真且細心，讓參賽者有倍受呵護的感覺。

一、評選標準與創作理念：

構想是否能創造新的商機；對社會需求的理解；原創性與設計品質；新科技的應用。作品的發想方向是針對高度自動化的輔助設備作為我的發想，我尋找的切入點為改善賣場中的手推購物車給使用者的不愉快的經驗。像是在逛家樂福的時候，手推車會被別人偷走，因太大而與別的手推車相撞等.....。設計自動化工手推車，將被動化為主動，去協助消費者完成購物行為。設計特點為觸控式互動螢幕，RFID技術應用，新的結帳方式（結帳方式時不用將物品放置在收銀台上面結帳就可以結帳）。內部所使用的技術也有超音波感測器（可避免與其他購物車碰撞），環狀紅外線測距模組，機構是像segway移動平台的原理。

二、國內外競賽的觀察及建議

1.國際設計比賽在規模上及整個比賽制度上，都較台灣來的成熟完整。國外學生在3d的技巧層面上相當的精湛，最後的發表簡報，更多都是用動畫的方式去呈現，讓評審在第一時間內就可以抓到產品設計概念的重點。

2.掌握競賽的規則及背景，參考歷屆得獎作品。

三、擬定比賽的計畫：

1.做好時間管理。

2.發想的時間可以分配較長，產出作品以及處理瑣碎比賽程序的時間可以分配較少，因為產品設想的周到，會讓你在最後決賽時，讓評審較不易找到問題點。

四、指導老師林東龍建議：

產品設計類需要做到模型，或是平面的輸出，或動畫輔助發表，所以需要規劃的更為周詳，產品算是最為接近消費者，不只解決人類生活，更創造人類的生活。不同的比賽有不同的取向，有些比賽較為概念，有些則必須注意到落實的部份，參賽學生要注意。



Hercules 海克力斯



平面設計- 林品青/台灣師範大學美術研究所

指導老師：林磐聳老師

「Sexual Issue」這件作品原先投稿台灣國際海報獎，不幸沈船後，與指導老師討論作品缺失，老師建議保留概念但調整layout，之後便幸運在蕭蒙獲獎。建議同學們別輕易放棄自己喜歡的作品，比賽失利後仍可以繼續做調整，說不定就會再下一次比賽得到好成績

「Less Beef, More Improve」創作理念源自我的飲食習慣，我很喜歡吃漢堡，卻在一則報導中讀到：八零年代起，中南美為了養殖肉牛大量砍伐雨林擴建農場，科學家計算，每養一塊漢堡牛肉需付出的環境成本等於4.65平方公尺雨林。數以萬計的物種隨著雨林一起消失，有些甚至未被發掘命名。拯救地球很簡單，就從少吃牛肉開始。

一、參加「法國蕭蒙國際海報節學生展」注意事項：

- 1.每年甄選一次，2月底-3月中旬收件。
- 2.免報名費，報名需檢附身分證及學生證影本。
- 3.作品中需置入12級字(不限字型)之簽名如下：

"Étudiants, tous à Chaumont !"

二、對「法國蕭蒙國際海報節學生展」的觀察

- 1.對各種風格、技巧接受度極高，只要概念清楚、切合主題，可大膽表現自己拿手的繪圖技術和構圖風格。
- 2.入圍寄送十本畫冊，亦可寫信請協會開立入圍證。

三、參加「墨西哥國際海報雙年展」注意事項：

- 1.兩年甄選一次，5月初賽收件，6月中上旬複賽。
- 2.免報名費，初賽寄繳A4輸出稿和作品光碟，入圍再繳輸出費用。
- 3.評委會認定之系列作無論件數僅視為一件作品。

四、對「墨西哥國際海報雙年展」的觀察：

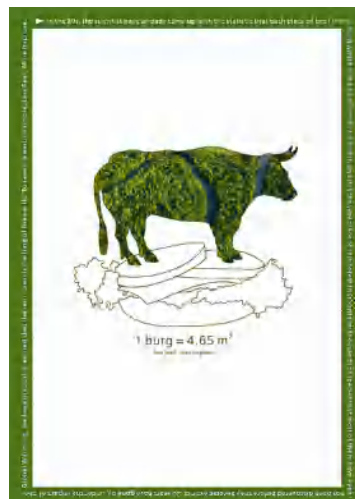
- 1.D類組徵稿的指定題目，大多為公益性議題，平常可多注意公益報導，累積知識廣度和敏感度、培養身為視覺設計師的社會責任感。
- 2.屬於不限參賽身分（業餘，專業設計師都可）、全球徵稿的大型競賽，要多注意視覺語彙的國際性，讓不同國家、文化的閱聽眾都能清楚了解海報概念。

五、最後給大家的建議是：

不管你是被逼去比賽的或是自己自發性的，都要回歸到創作的熱誠。無論作品是什麼風格或使用什麼樣的技法都沒有關係，在這麼多國際競賽中，存在著許多不同審美觀點，只要多參賽就有機會得到欣賞。



Sexual Issue



Less beef, More Improve

平面設計：劉文祥/朝陽科技大學設計研究所

指導老師：王桂沔老師

我是朝陽科大的劉文祥同學。

一、波蘭華沙國際海報雙年展競賽報名應該注意的事項及特殊規則：

1.每兩年一次甄選，收件約在2月底至5月中旬（要注意官方所指時間是以郵戳為主還是指作品到達時間）。

2.免報名費。

3.參賽類型：

A.意識形態類

B.文化類

C.商業類（A-C類一定要印刷品）

D.亨利·托馬耶夫斯基獎學金（即學生類組）

4.近幾年平均投稿件數，每年3000多件(年輕設計師約700多件)，入選件數500件。

5.作品規格：作品尺寸要求為40cm到180cm之間(不建議尺寸太小，國外設計師都印很大張)。

二、對波蘭華沙海報競賽的觀察：

1.多注意各種國際型比賽主題類型與趨勢（不一定是平面類）。

2.多關注國際間的議題（ex：救援，全球暖化）。

3.多嘗試展現地區文化風格（其他國家的作品除了創意，還能看到他們當地的風格及文化）。

4.多嘗試用不同媒材當作創作元素度。

5.完整的精緻度（畫面的編排，細節的處理等...）。

三、給想參加國際競賽學生的建議：

多注意國際資訊、多嘗試、同學之間多交流、多畫草圖（可以比電腦前作稿專心）、多投稿。輸出店的配合也很重要，寄件時可先多要填寫的單子，這樣就可以在家先寫完，不用去郵局等。送件時最好用大口徑的塑膠筒（以防寄件時無法預測的意外。）



台灣嶺東科大第六屆畢業展



設計雜誌

平面設計- 蔡達源/高雄師範大學視覺設計研究所

指導老師：陳立民、李億勳老師

我是來自高雄師範大學進修部的學生。今天要分享參加兩次義大利波隆那國際兒童書插畫展的心得。2007年的作品，主題是廖添丁，是個研二時上課的作品，同時因為老師當時有鼓勵及宣導戰國策的資訊，看到時就下定決心一定要得獎。這個作品想以最熟悉的台灣傳奇人物去作表達，廖添丁劫富濟貧的經過。2008年的作品架構延續2007，是發生在高雄哈馬星的愛情故事。作品希望呈現台灣古早的味道所以用色較為單一復古。

一、參加波隆那童書插畫展競賽報名應該注意的事項：

1. 每年一次甄選，收件約在9月底至10月中旬，必須原稿寄出（電腦作品一樣輸出）。
2. 免報名費，參加2010年甄選者必須在1993年12月31日以前出生。
3. 不曾發表、或者過去二年內已出版的作品，五件作品必須同一的題目（同一個故事）。
4. 文學類／Fiction（具有故事性內容的作品，文學類參加的件數比較多），或非文學類／Non Fiction（圖鑑、科學等具有教育目的的作品）。

5. 近幾年平均投稿件數，每年2700多件，入選件數80至100件。（台灣每年平均參加80件左右，2009年台灣入選的為1件）。

波隆那童書展官方網站：<http://www.bookfair.bolognafiere.it/>

二、對波隆那童書插畫展競賽的觀察：

1. 提出新的視覺效果（構圖、色彩、素材等...今年台灣入圍的那件作品就是用繡的繡出圖案）。
2. 五幅畫作的串連性（必須為一個故事）。
3. 展現地區性文化風格。
4. 畫幅不要太大，會影響到視覺精緻度。

三、參加其他國際競賽的經驗：

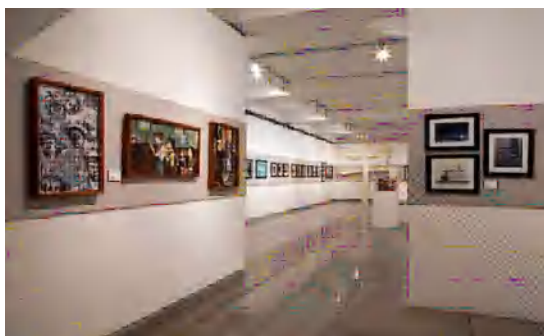
1. 參加2008伊朗第二屆世界一神論宗教插畫競賽World Award of Monotheistic Religions，進入決選50名，約900多件參賽。
2. 參加2009韓國CJ Picture Book Festival Award for Illustration 插畫甄選，進入決選50名。

四、給想參加國際競賽學生的建議：

多觀察、多分析、多與老師討論、多畫草圖多投稿。



廖添丁



義大利波隆那童書插畫展會場

工藝設計- 王安琪/台南藝術大學應用藝術研究所

指導老師：徐玟瑩老師

我來自國立台南藝術大學應用藝術所金工與手飾創作組的同學。相較其他類別的設計，工藝類的競賽，通常必須將創作實際製作並立體化的呈現在別人眼前，因此在創作的時間及難度上，都必須更加投入。我很喜歡我的作品裡面有些許的小幽默，我做的這個心臟後面有一片紅色的橡皮，他是可以跳的。我的創作理念不喜歡寫得太為做作，所以我喜歡寫得比較像是寫一段日記，或是像是首簡單的詩。

一、參加TALENTE國際工藝競賽報名應該注意的事項：

由德國慕尼黑黑與上巴伐利亞工藝協會主辦之「TALENTE國際競賽特展」乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，舉辦至今已有二十多年的歷史。此項競賽不僅肩負發掘新人的任務，也是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的重要跳板。

二、評選標準及過程：

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30歲，每個人限定一生只能入選一次，所以在30歲還沒入選的話這一生就跟這個比賽無緣了。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。不論是在原創、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，將其作品發揮至極致，

並展現年輕人令人驚奇且出乎意料之外的創意與設計。

三、作品類別(分為兩大類)：

1.造形設計類：包含玻璃（glass）、陶瓷（ceramics）、塑膠（plastics）、金屬（metal）、傢俱（furniture）、首飾（Jewelry）、編織（textile）、排版印刷+書籍裝訂（typography and bookbinding）、木器（wood）、漆器（lacquerworks）、皮（leather）等類。

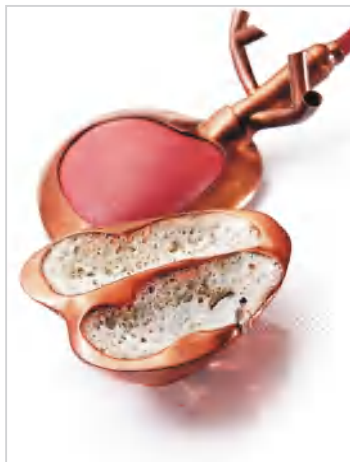
2.科技類（Technology）：電器機械用品。

四、對TALENTE國際工藝競賽的觀察：

- 1.對於工藝的自我見解。
- 2.對於材質的創意發揮。
- 3.觀念與創意的表現。
- 4.作品大小、材質、技法都不是首要，重要的是如何表現自己的觀念詮釋。

五、給想參加國際競賽學生的建議：

準備好就大膽跨出去，給你自已一個機會，也給別人肯定你的機會。



我努力活著



豬嗜大桔

數位動畫- 陳彥廷/台灣科技大學設計研究所

指導老師：王章堯、劉驊、姚瑞中、吳岳剛老師

今天一開始我先播放一段得過最多獎的影片給大家作分享。這部片叫做『剪刀』是我大學四年級的畢業製作。還記得我在三重拜訪過一位台灣國寶級的剪紙大師『李煥章師傅』，到他家馬上映入眼簾的是他從民國就開始，蒐集的千萬張剪紙作品，因為他從退休之後便開始作剪紙精緻文化的保存及蒐集，幾乎他將能保留的就全部保留，他深怕這樣的文化被遺忘，我當時被他的精神給感動到，希望拍部影片幫他作宣傳，也藉由這部影片的完成能讓我順利的畢業，這是我當時創作這部影片的動機。

參賽過程中，2009年線上報名1月5、收件1月9日，報名後要印書、名片，寄海報。3月7日頒獎因此作業時程很趕，是個很有效率的比賽。此作品最後得獎拿到五百歐元，在戰國策這邊是歸類為銅獎，也獲得很多獎金，非常感謝！

一、iF Concept Awards競賽注意事項：

1. 每年一次，採線上報名。
2. 免報名費，參加者須為學生且是兩年內創作的作品。
3. 作品繳交:A1展版、CD(學生證影本、展版PDF、2-3 images)

二、如何在iF Concept Awards得獎：

1. 了解問題，提出解決辦法。Ex：今年台科的得獎作品：把矽膠與手機結合，讓他在乘車時把手機放在擋風玻璃那邊，便可以同時的充電。
2. 創造新的視覺經驗。

三、給想參加國際競賽學生的建議：

1. 專心完成一件好作品。
2. 完善地處理繁雜的報名程序
3. 了解每年度國際上重大的設計比賽並定出Schedule
4. 妥善包裝與郵寄

四、我參加其他國際競賽的觀察：

1. 平面設計類

德國iF最講求效率，英國D&AD最細心與體貼，美國ADC則是最為盛大。

2. 影片動畫類

1. 美國SIGGRAPH影展中得獎的作品，除了要有好的腳本外，常常還要具備一定程度的技術，甚至創新的技術，作品較為商業化;相較之下，義大利影展中，反而大膽且實驗性的做法容易得獎，作品較為不商業化。



剪刀



iF 官方網站

數位動畫- 胡淑婷、范姜小芳/
台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系
指導老師：張維忠、陳建宏、林珮淳老師

我們是來自於台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系的畢業生。這次是來報告美國SIGGRAPH的比賽經驗。得獎作品是五分鐘的動畫，透過2D動畫以及復合媒材呈現的。「Möbius band」為英文名稱，數學結構上是個模寫的8，是無限的無限迴圈之意來探討一個人的一生。我有個同學常常夢到夢中夢，就一直醒不來的感覺，本片就結合夢中夢與無限迴旋的原理，以黑色幽默的手法來呈現男主角一生起落的過程。很幸運的參加了Space Time學生競賽，也在那邊得到了第三名。

一、參加Space Time學生競賽報名應該注意事項：

1. 每年一次甄選，收件截止約在五月初，可線上報名。
2. 免報名費。
3. 作品類別有三類：
 1. 平面類
 2. 電腦動畫
 3. 互動作品
4. 每項目分別各取前三名，但入圍件數多達二十幾件

二、對SIGGRAPH Space Time學生競賽的觀察：

1. 作品要表達的理念
2. 作品的獨創性（理念要特別）
3. 世界各地學生作品不容小覷（到了比賽場地才可以感受到其他國家同年紀的厲害）

三、給想參加國際競賽學生的建議：

真的要多多投稿!有比賽就積極去報名，別錯過任何機會，機會永遠是留給有準備的人。

范姜小芳：我剛從韓國參加比賽回來，當地的韓國專家認為韓國的學生技術很強，但是理念及對於故事的發想則較弱，但對於韓國以外的學生技術不是那麼好，卻很有創意。因此台灣的學生不要妄自菲薄，要更有信心的參加國際競賽。

四、指導老師張維忠建議：

1. 提升英文程度，這是目前台灣大學生的一大問題。
2. 數位動畫的進步是發展迅速的，無論如何，今年的作品一定要趕在今年dead line完成，今年做的東西換到明年去之後，整個作品水準就會和新年度的比賽水準有所落差。



夢打牆



Space Time學生競賽展覽會場

2009設計戰國策海外成果展

義大利米蘭設計週-數字娛樂節

北京服裝學院丁肇辰博士

時間：2009年4月17日~22日

地點：義大利國立列奧納多·達·芬奇科技博物館

本計畫獲2009義大利米蘭設計週-數字娛樂節邀請，於義大利國立達芬奇博物館展出97年度國際獲獎學生作品。該展主辦單位與義大利網路電視台（TVN）合作推廣，為期兩週的展出吸引50,000人次觀展。

關於2009米蘭設計週-數字娛樂節

全球三大設計盛會「米蘭設計周」，是全世界新媒介、家居、建築、服裝、時尚等專業人士每年一度「朝聖」的設計大事。此次主展場之一的國立列奧納多·達·芬奇科技博物館所展出的內容，是由北京服裝學院丁肇辰博士所帶領的專業團隊，聯合義大利最大的網路電視頻道（TVN）連袂打造，這場融合了數位藝術、電腦圖形圖像和動畫電影的多元節慶，落戶在米蘭達芬奇科學博物館，並在米蘭設計周期間成為其分會場。在這個全球關注的設計盛會中，2009年米蘭設計週-數字娛樂節給了來自世界五萬名參觀者一次震撼人心的新媒體藝術、動畫和數字娛樂的交互展示，其特色包括：

1. 百分百純粹歐洲精英團隊的聯合主辦方

米蘭數字娛樂節的歐洲聯合主辦方是總部位於米蘭的多媒體與文化交流先鋒 義大利網路電視頻道（TVN），作為歐洲主辦方，TVN以其廣泛的受眾面，強有力的宣傳力度，以及大量的合作媒體資源使得本次活動得到了國際化媒體的關注，全面定義活動的國際化程度。

2. 活動時間的特殊意義

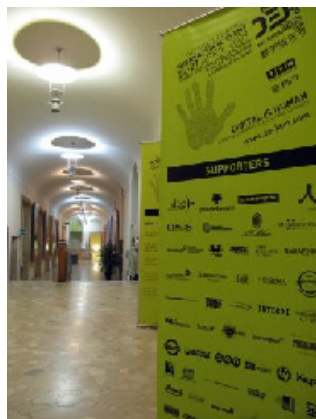
本次活動將於米蘭設計周（2009年4月17號22號）舉行，在這一週，世界知名的各大設計名家都將彙集在米蘭，參加當地的各種展覽活動，並且有大量的記者、資深編輯、設計師、世界各地的代理商和整個歐洲和設計有關的學生及相關人士參與其中。這是屬於國際頂級設計產業的市場，也是學術研究的宣講堂。

3. 展覽場地的影響力

國立列奧納多·達·芬奇科技博物館是以藝術家、科學家達·芬奇命名的。位於義大利米蘭市。建築物原是16世紀的修道院，第二次世界大戰期間毀於炮火，戰後進行修建，於1953年完成。此次數位娛樂節的展品將與該館主要收藏達·芬奇的遺物以及與他有關的模型和設計一同展出，也體現了數位娛樂節對於數位藝術、電腦圖形圖像和動畫電影的多元、動感的新媒體藝術的重大貢獻與超越。

4. 展品的全面升級

米蘭數位娛樂節除了包含以往的概念設計、遊戲設計、音樂、動畫與短片、交互藝術、幻想建築之外，還增加了一些知名企業的設計作品，以及獲得過國際大獎的學生作品的首次公開展示。



達芬奇博物館展覽入口



米蘭設計週-數字娛樂節展覽會場

關於數字娛樂節

數位娛樂節由數位娛樂學盟專家以及所屬的學校發起，它是個年度大型國際學術活動，主體內容包含了論壇、工作營、與展覽三部分。數位娛樂節的終極目標，是搭建一個沒有地域差距，沒有教學資源隔閡的思想互換空間。透過物理活動平臺以及網路交流平臺的搭建，縮短不同地區間教學資源的差距，讓所有從事娛樂創意工作的專家、老師、學生等相聚一堂，在自由且沒有階級差距的基礎上碰撞出更多的創意火花，並在“資源分享”的基礎上以更具彈性更為開放的態度面對瞬息萬變的數字娛樂產界。數位娛樂節的目標是：

1. 提供共用的教育資源：

使各校的國外教育資源達到有效共用。

2. 舉辦寓教於樂的國際活動：

讓學生與老師們在輕鬆的氛圍中學習與成長

3. 建立集中化的成果展示平臺：

將娛樂設計的研究與教學成果在此交流

關於數字娛樂學盟

數字娛樂學盟是一個基於學術教學資源分享的學者聯盟，2007年初由北京服裝學院新媒體與動畫專業、清華大學美術學院資訊藝術設計系、中央美術學院數碼媒體工作室、北京大學軟體學院數位藝術系等校的专业老師們共同發起，並且正隨著國內外多所學校的教授與老師們的積極參與逐步壯大。數位娛樂學盟的目標在於：

1. 開創一個基於教學資源分享的年度性大型教育活動。

2. 與國際前沿教育機構合作發展娛樂設計教案。

3. 探索符合時代的創新數字娛樂教育方法。

4. 產生良好的娛樂設計教育產學合作模式。

5. 獲得具有指導意義的娛樂設計教學評估回饋。

6. 研究新娛樂產品與新娛樂活動。

7. 發掘基於未來5-10年的娛樂生活方式。



米蘭設計週-數字於樂節宣傳海報



義大利網路電視頻道TVN米蘭設計週-數字娛樂節宣傳短片



IDC 2009

Articles about competitions 專文

- 30 水古孝次 國際競賽綜合設計類專文
- 46 Rene Wanner 國際競賽平面設計類專文
- 58 林東龍 國際競賽產品設計類專文
- 62 李根在 國際競賽平面設計類專文
- 70 許峻誠 國際競賽數位動畫類專文
- 76 徐玫瑩 國際競賽工藝設計類專文

設計讓地球與人類更加快樂！

2008日本名古屋國際設計競賽評審團主席 水谷孝次

1972年起，我在東京擔任藝術指導和平面設計師工作；1983年，我開始自己創立水谷孝次事務所(Mizutani Studio)，主要負責廣告設計及傳播設計，也開始進行目前大家所熟知的「微笑計畫」(Merry Project)。日本的經濟在歷經了一場急速繁榮後面臨全球經濟泡沫化，當1991年日本經濟持續衰退時，我們仍持續進行我們的「微笑計畫」，並把它視為能夠參與時代的社會運動。我很幸運能在東京興起廣告和平面設計的嶄新時代，在20世紀末參與其中以迎接新世紀到來。

面對21世紀是一個全新的世紀，「社會設計」(Social Design)其目的是要讓整個世界、社會和人類感到幸福。因此，我想要和大家分享的下列主題，這需要從我在東京這個階段開始談起，以及我在歷經37年設計和藝術指導的生涯，分別為：「作為設計師的必備條件」、「我作為設計師的回憶」、「我的設計經歷」、「設計理論」。

第一章：作為設計師的必備條件

1) 要成為頂尖的藝術指導必須具備三項重要特質：「個人特色」、「智慧」、「洞悉事情全貌的能力」。這裡指的「洞悉事情全貌的能力」，乃不論在任何情況下都能具體客觀的看待事物。其實不一定要成為藝術指導，只要具備上述條件的人，在任何領域都能成功。

不論任何情況，盡可能地尋找美好的事物。這個關鍵就在於是否能遇到好的人、品嘗可口的食物、聆聽悅耳的音樂、收看優

秀的節目、參觀好的展覽、欣賞有才華的作品、閱讀優良的書籍。尤其當你還年輕時，除了參觀好的展覽，還要能夠發展自己的創意。因此，必須要能夠捨得投資自己。

2) 第二個重點是，知道如何能讓自己的設計被時代所接受，或是知道社會大眾會如何回應自己的作品。因為如何透過設計作品傳遞設計師的想法和感情，這是很重要的一點。

3) 擁有創新的想法和發現其它人不曾發現的事物，也是相當重要的。此外，作品也需要取得學術和娛樂之間的平衡。大家也許都知道，設計是具有視覺吸引力的，它不只應該要漂亮，也應該是有趣的。

4) 日本的設計很注重美學要求。但到了國外，卻發現能夠被人理解和溝通的作品其實更有價值。因此對於設計來說，溝通就是關鍵。

5) 曾經有一段時間，我非常投入參加國際海報設計競賽。我認真設計海報的程度，甚至可以犧牲吃飯和休息時間。我把海報設計當成我生命中最重要事情，希望有人能欣賞我的作品，了解我海報中所要傳達的想法。

我已經在海報設計領域工作37年了，但我仍然持續挑戰自己希望創造出新的作品。因此，身為一位設計師，不論是身體或心靈層面都必須要非常強壯。重要的是，要能夠保有一個持續讓你保持活力的驅動力。



水谷孝次平面廣告作品



水谷孝次平面廣告作品

第二章：我作為設計師的回憶

1) 開始身為一位藝術指導

進入日本設計中心(NDC:Nippon Design Center)進行華歌爾專案(The project of Wacoal)是我身為藝術指導的開端。但在這之前我要先談一下我和田中一光先生(Tanaka Ikko)之間的故事。

在我離開名古屋前往東京的時候，我晚上修習設計課程，其餘時間就在田中先生的工作室打工。儘管我常常犯錯，可是我從來沒有因此而放棄，反而更加倍認真的工作。但有一天，田中先生把我叫過去，然後告訴我下面一段話。

「你知道你的設計有哪裡不對嗎？你必須要看到還有觀察到更多好的事物。如果你發現了，那麼你就會知道什麼是好的設計。所以，從現在起，請你辭職。明天開始，你不需要再到這裡上班了。」

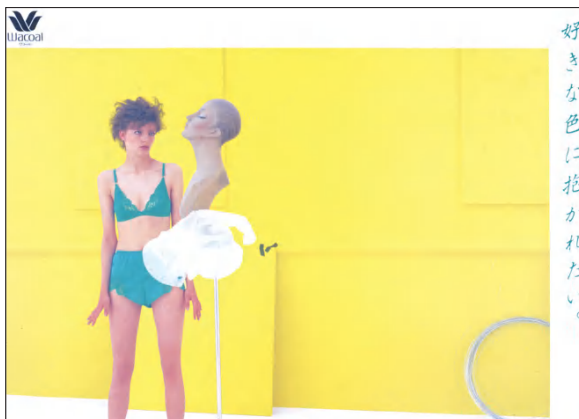
一時之間，我完全沒有頭緒只好接受這個事實。但這也成了我開始藝術指導的原因。在那個時候，到處都是田中一光先生的海報，所以雖然沒有到他工作室上班，我仍然可以在任何地方學習。我雖然有點不安全感和擔心，但是我開始改變自己的想法。我從田中先生對我說的那一段話中，激勵自己去培養的自信心。「個人特色」、「智慧」、「洞悉事情全貌的能力」是田中先生常常告訴我的。

當我在為田中先生工作時，我常常做最後的清潔工作，當然我也負責收拾田中先生的桌子。我常常把田中先生的「廢紙垃圾」帶回家，然後分析並且仔細研究。或許有人可能會覺得我對田中先生太過於偶像崇拜，但這些經驗卻著實影響我之後的設計生涯。

在我到東京的前五年，我在商業設計的領域打工過一段時間。接著，感謝華沙國際海報雙年展和永井一正先生(Nagai Kazumasa)，我才得以進入日本設計中心(NDC)工作。當時，我非常希望能夠參與華歌爾月曆專案("Wacoal Calendar" project)。在當時的公司，只有少數幾個案子是專門以女性作為目標族群的。我真的非常想要參與這個計畫，接下來的三四年，我不斷的告訴公司我有多想接這個案子。

當我進入NDC時，同時還有250位設計師。為了能實現夢想，我努力不落人後。幾年後，我得到夢寐以求的華歌爾專案。在當時，華歌爾計畫以一種高貴嫵媚的形象引領潮流。大約有150位設計師參與這個專案競爭。

之後，我參加華歌爾專案競爭，並且獨自完成專案簡報。我成功的得到這個專案。跟其它廣告公司提案相比，我的提案是使用不透明油墨印製印刷品，這個構想獲得決選時評審的青睞。我以一種全新的概念贏得這次華歌爾設計提案的競爭。



水谷孝次華歌爾專案作品

恰巧在此時，我的母親去世，我必須要處理許多家庭的問題。在背負這些家庭壓力之下，這次競賽的成功，成為我最開心的一件事。雖然乍聽起來有點誇大，但我認為這就是命運。我有許多使用不透明油墨設計海報的經驗，所以這次的華歌爾專案成為一個絕佳表現這些經驗的機會。1982年，我設計第一款為了表現現代情愛的華歌爾月曆，我們拍攝了沒有任何陰影和打印白色不透明油墨的照片，塑造一種照片覆蓋著描圖紙的印象。

在這項新嘗試獲得大家認可前，我們不斷地挑戰以往傳統的設計概念。我試著說明這項嘗試的優勢與劣勢。在火車站或是街道上的海報通常都非常生動活潑而且色彩鮮艷，而白色海報在這些色彩鮮豔的海報中，雖然看起來較弱，但反而卻會較為搶眼。

華歌爾專案贏得許多獎項並且開始在設計界獲得重視。基於「不論發生什麼事，我就是要做到這個專案」這個信念，我能夠得到這個專案就是因為我不斷告訴自己我可以做到。

剛嶄露頭角的這幾年，日本經濟開始面臨泡沫化。即使如此，我仍然不斷鼓勵自己並且照著自己的步調往前走。我將自己全心投入於工作，並且一步步地打破阻攔我事業的障礙。

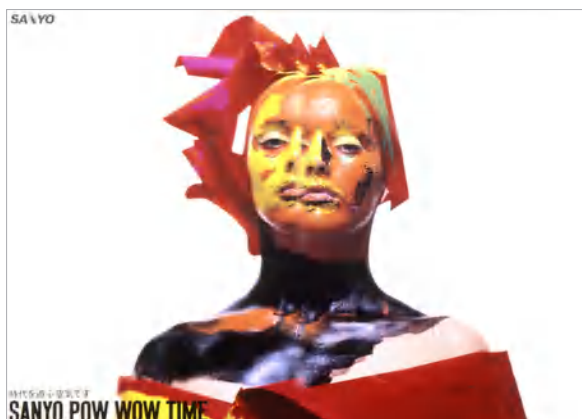
2) 20世紀結束前的東京設計

自從我離開原本公司開始創立自己的事務所後，我陸續接了一些航空公司的案子，而這些經驗也改變我對設計的觀點。我觀察到在經濟泡沫化的這幾年，大量的金錢如何被浪費在廣告和娛樂中，我也開始突然驚覺自己到底在做些什麼。當日本在短時間內浪費大量金錢的同時，波斯灣戰爭開打。我小時候需要常常幫我父親做事，因為我的父親在戰爭中失去了聽力。這也是我為何想要透過設計帶給大家歡樂。因此，我做了一個決定希望能漸漸改變自己承接的設計案。

從那時候開始，我決定多接一些社會訴求的專案計畫。我執行了由「每日新聞The Mainichi Newspaper」贊助的「寫樂Sharaku」200周年紀念會(The 200th anniversary of Sharaku)，並且為1997年阪神大地震設計公益海報，海報的宣傳標語是「一起來神戶」(Come Together for Kobe)，藉由大阪神戶的風景以及邀請大家一同來幫助當地居民為主題。當時將海報免費陳列在車站內，所募集的錢則捐給神戶當地。在承接了這些具有社會議題的專案後，我決定改變自己的設計方向。

3) 21世紀的傳達設計

我開始思考下列問題：什麼樣的海報我設計出來之後可以命名為具有「社會性質」呢？如果每個人代表一種顏色，我該使用哪一種顏色、該如何安排他們呢？我該如何透過我的設計讓人們快樂？



水谷孝次平面廣告案作品



水谷孝次平面廣告案作品

我認為21世紀是一個微笑和溝通的世紀，所以我在1999年開始「微笑計畫」(Merry Project)。今年是從我開始蒐集世界各地微笑的第十年。超過25個國家30,000個人的笑臉參與了這個計畫。

所以當我說「微笑計畫」其實是一個世界級的計畫時，是一點也不誇張的。參與2008年北京奧運舞台設計的張藝謀導演認同我「微笑計畫」的概念，所以使用「微笑計畫」中來自世界各地小孩子們的笑臉作為北京奧運開幕式的主要內容。

當我們想為了社會、想法或行動完成某些事時，設計的品質是非常重要的。當我們強烈的希望能傳遞某些訊息給大家時，藝術和設計的能力是相當重要的。即使是傳遞訊息中設計的一小部分，品質都必須十分看重，因此我們非常的注意和小心。

第三章：我的設計經歷

我在日本從事藝術指導和平面設計師工作長達37年，對我來說，這是一個非常棒、非常有趣的工作。

我曾參加許多競賽並獲得大獎，例如在華沙海報雙年展(International Poster Biennale in Warsaw)和科羅拉多海報展(Colorado Poster Exhibition)獲得大獎，在紐約ADC獲得金獎和銀獎。我從20幾歲時就參加許多設計競賽。雖然當時我每個月收入只有7萬日幣，但是當我設計要參加華沙海報競賽的作品時，花費就高達一百萬日幣。這件作品讓我贏得了大獎，並且讓我有機會到日本最大的設計公司日本設計中心(NDC)工作。這項競賽對我影響非常深遠，參加競賽通常也是一個挑戰自己能力的機會。如果大家都能透過競賽挑戰自己，那會是一件非常棒的事情。

1)廣告較貼近社會

80年代的日本處於一個緊張的環境之下，開始經歷經濟泡沫化，連我也不例外身受其害。以前的我幫好萊塢明星製作廣告，花上百萬元日幣製作一個計畫。我從上一個公司離職並且自己建立一個事務所，不眠不休投入於工作，雖然接了許多大案子還有世界級的計畫，但是我的內心一直無法獲得滿足。



水谷孝次平面廣告案作品

盡管我賺了許多錢，卻無法享受金錢帶來的快樂。我發現如果我沒有重新開始那麼我會發瘋。我覺得日本的情況不會好轉，而事後也證明我的預測是準確的。

我回想當初想要成為設計師的目的並且重新開始。我喜歡平面設計，而且我也希望能透過作品帶給大家快樂。回想起了這些重要的事物，我決定把自己重新歸零，減少我的工作量並且開始一些小型的計畫。

90年代，我開始接觸一些社會、文化、環境相關廣告設計。我認為我必須要面對社會，並且透過設計傳達出我對這個社會的想法。這對我來說是很重要的一步。

經濟泡沫化到了尾聲，日本人也逐漸覺醒。廣告變得不再只是要讓事物有名、不再只強調戲劇效果，人類終究還是需要面對現實。設計不只關注於社會和經濟問題，也應該關心環境、自然災害還有戰爭…等議題。不可否認的，身為一位藝術指導或設計總監必需要能夠體認到時代的氛圍並且設計出符合時代的作品。

我們期望這些作品也能應用在流行時尚廣告中。在流行時尚廣告中，我們只看到模特兒身上穿著漂亮的衣服。但由於體認到時代的氛圍，我把這個概念應用到INFAS 出版社的一系列廣告中。我改變了看待事情的角度，使用一些圍繞在周遭的熟悉事物作為廣告的元素。

2) 現實需求!

當我和人們談話時，我相當尊敬那些認真工作而且認真生活的人。我也希望這些人能夠穿著好的衣服。當我了解一個人的生活方式和穿著有關連時，我可以看到一件「真實的」衣服。我想要珍惜當這些充滿活力又快樂的人們穿著這些衣服時的感受。

我在使用專業模特兒時，我會把他們的生活背景和生活方式也考慮進去，這就是所謂的「上相」(photogenic)。如果我們真的想要有創意，我們就必須把這些事情也考慮進去。客戶可以透過我們的廣告看到這些事物。

3) The Ability To Art Directing An Era And The Feeling Behind It 做為一個藝術指導，最重要的就是能夠看到事情的全貌，能夠分析世界的趨勢以及掌握市場。設計師能夠創造表情，重要的是我們要跟著時代的腳步走，不能在只是回頭看我們曾經使用過的相同圖案。

曾經有一段時間，我只關心漂亮的、時髦的事物。但現在我改變自己的觀念。我現在想要在我的廣告中表現活力和生命力。我也想告訴大家，我們應該更關注環境議題，就像時尚其實和環境是環環相扣的。最重要的是我們如何生活、我們如何感受、和我們如何創造。有一件大家都不應該忘記問自己的事就是自己對於設計的熱情。如果我們沒有對設計的熱情，人們就會忽視我們的作品並且不把它們當作一回事。這也就是「設計」為何會那麼有趣。



微笑計劃

4) 設計讓人 and 世界感到快樂

股價下跌和食物安全問題顯現了世界正在劇烈改變著。在觀察眾多的社會問題並且思考這些問題與社會、工業、設計之間的關聯後，我重新開始思考「何謂設計?」。用社會問題角度切入作為設計發想，是相當重要的。這類設計可以包括平面和工業設計，設計師的想法可以透過作品表現出來，但更重要的是能夠清楚的傳遞訊息給大眾。

我真的非常希望所有設計師都能誠實的面對自己的情感並且發揮在自己的作品上。設計的本質有一個目的就是讓人快樂，創造一個快樂的社會和世界。我強烈的希望當今的年輕設計師能夠挑戰自己並且設定目標：「設計是為了讓人快樂」。

第四章：設計理論

1) 溝通設計建立在微笑之上

「對你來說，什麼是快樂(有趣的事情、快樂的時光…等)」?

我到世界各地旅行並問當地人這個問題，我得到的答案包括：「讓世界變得更美好」、「和平至上」。

我拍下人們的笑臉，並且讓他們寫下對快樂的感受，將他們的照片和感受傳遞給整個世界，然後我在他們家鄉舉辦展覽。基本上，這就是我從1991年開始的「微笑計畫」(Merry Project)。

為了符合2008北京奧運會開幕式的主題「同一個世界，同一個夢想」(One world, one dream)，2008名義工張開來自五大洲小孩笑臉照片的大傘，讓整個體育館充滿一朵朵小孩純真笑臉的花朵。

我曾經造訪歷經阪神大地震後的神戶、911恐怖攻擊後的紐約以及其他發展中的國家，並且拍出30,000張人們的笑臉。其中我印象最深刻的城市是南非，這裡除了有惡名昭彰的種族隔離制度，還有嚴重的貧富差距問題。我造訪南非的第一個城市是開普敦的貧民區，這個地區充斥著AIDS和其他嚴重的問題，使得這個地方很少有外國觀光客造訪。

但當我踏進這個地區時，小孩子一窩蜂的向我跑來。他們雖然貧窮匱乏，可是卻非常正向積極。我們參觀的小學就在街道的兩旁，40位附近的小孩到這裡求學，這裡沒有任何一位



微笑計畫

學生負擔得起書本費，而老師其實只是一名義工。當我開始拍下他們的照片，微笑就像轉動的渦輪般展開，每一個人都是如此充滿朝氣。一位陪同我們參觀的政府官員表示，微笑就是自由的象徵。也許因為種族隔離的黑暗如此深厚，比較起來我們現在能看到的光反而如此明亮，只要有黑暗的地方就有光，如同快樂(Merry)也能存在那種地方一樣。當我繼續旅行以尋求人民的笑臉時，我得到一個結論：「承受貧窮和苦難孩子的微笑，比起其他孩子的微笑更加光芒閃耀」。

每當我遇見這種笑容時，我就會回頭看看自己的笑臉，然後也看看日本人們的笑臉。我們笑了嗎？

2) 讓世界快樂

「對你來說，快樂是什麼？」當我在肯亞奈諾比(Nairobi)一個貧民區問一個小女孩這個問題時，她給我的回答是：「你！」當我們持續問她理由時，她的眼眶充滿淚水。「快樂？我沒有任何可以稱得上快樂的事。但是今天我感到快樂(Merry)。因為你來到這裡。我從沒有想過自己可以笑得這麼開心。」當我在做這個「微笑計畫」時，其實我才是獲得最多快樂的人。

2004年9月1日，我到莫斯科一所小學的開學典禮上拍攝小孩入學的笑臉。這所小學位於俄羅斯聯邦的北奧賽提亞(North Ossetia)，有許多民兵圍困在這裡，許多人因此意外喪失生命。其中一起在車站的恐怖炸彈攻擊事件也在八月底我們拍照時發生。

在這個艱難的時刻，微笑似乎顯得更為重要。我決定在這裡進行我的「微笑計畫」。

我們到靠克林姆林宮(Kremlin)附近的一所小學拍攝一年級新生入學時的照片。包括新生和家人，每一個人都展露出漂亮的笑臉。

接著，我們在公園遇到一位帶著患有唐氏症孩子的老婦人。當我們拍照時，這個小孩向我們顯露微笑。這名老婦人很開心的告訴我們：「這個小孩不常笑，但是現在他卻笑了！這對我來說就是最大的快樂！」。儘管在俄羅斯有許多因為種族衝突引發的問題，我仍然在此地找到許多閃閃發亮的快樂。



微笑計畫



微笑計畫

另外一個難忘的例子是在古巴的哈瓦那，哈瓦那是一個貧窮的小鎮而且經濟受到美國控制，配給制度至今仍存在。但不論目前狀況如何，這裡還是有許多樂觀快樂的人。在每次拍照前，我們都會與拍照的孩童進行環境清潔的工作(Clean Up)，某次當我們正在做環境清潔時，有一些旁觀的小孩跑來跟我們說：「我們也想要幫忙」。然後開始動手幫我們作環境清潔工作，這是一個印象很深刻的經驗。

有一次，我問當地一位居民：「對你來說，快樂是什麼？」他回答：「讓孩子能接受好的教育，然後他們能夠創造一個更好的社會」。在古巴，大多數的人都把未來的希望交託在孩子身上，而孩子們也渴望能回應這些期望。他們有強烈的學習意願，要讓這個社會變得更為美好。

2005年愛知博覽會，我有機會能在「愛與地球廣場」(Love and Earth Square)的大螢幕上展出這些笑臉和快樂訊息。當人們從下往上觀看時，一張張笑臉也展現在他們的臉上。

2009年6月至7月，我們到中國四川大地震災區還有印尼海嘯災區參觀並蒐集當地孩子們在經歷大自然浩劫後正面積極的笑臉。這兩個地區孩子們的笑臉是如此純真和美好，就彷彿

可以撼動這個世界一般。整個地球因為他們的愛和微笑而轉動著。

我希望有一天我能夠蒐集到6、7百萬人的笑臉並且讓這個世界充滿快樂。我深信微笑擁有讓人快樂的力量。對你來說，什麼是「快樂」呢？

21世紀是溝通傳播的世紀。我從1999年就開始做「微笑計畫」，並把這個計畫當成是一種能夠讓人快樂的溝通方式。快樂有許多不同定義，例如有趣的事情、快樂的時光…等。我曾經問過世界上許多人「對你來說什麼是快樂？」，也拍下他們的笑臉，蒐集他們的快樂訊息。藉由這個計畫，我才能在2008年夏天北京奧林匹克運動會開幕式上展現孩子們一朵朵的笑臉，我同時也在日本東京六本木之丘主持一項微笑與生態的活動。溝通對於未來的設計發展來說是相當重要的一環。希望大家都能瞭解這點，創造一個快樂的世界，並且提供設計做為溝通管道。請大家將最好的設計發揮出來。



微笑計劃

Designs That Can Make The Earth And Its People Happy

Judge of [Nagoya Design Do !] Koji Mizutani

I have been working as an Art Director, as a Graphic Designer in Tokyo since 1972. I started working independently in 1983, through the establishing of Mizutani Studio that focuses on design and advertisement, as well as communication design which is now known as MERRY PROJECT. The global economic bubble came just when Japan was experiencing high growth in economy resulting in an extremely busy and exciting period. As the economy worsened along with the bubble burst in 1991 we continued our work, adjusting it with the times and the movement of the society. In Tokyo, the age of advertisement and graphic design blossoms, ushering the end of the 20th century.

In the present 21st century, all that is over, signaling the start of a new era. Making the world, community and people happy: the era of social design.

From Tokyo I would like to share with you now, an essay about the "Essential Things for A Designer", "My Episodic Memory As A Designer", "My Experiences In Designing", and "The Theory Of Design" based on my 37 years of designing and art directing.

Chapter 1. Essentials Things for A Designer

1) In order to be a first-class art director you will need these 3 very important, very irreplaceable traits: character, intelligence, and the ability to see the whole picture of things. When I say the ability to see the whole picture of things, it means the ability to see things objectively no matter what circumstance you are in. Not only as art directors, people who have that ability can most certainly succeed in any field of profession.

In any case, try to get to know things with good quality as much as you can. It is crucial to meet good people, eat good food, listen to good music, watch good movies, go to exhibitions often to see the works of the talented, and read a lot of books. Especially when you are still young, aside from going to exhibitions, it is important to also make your own creations. For these reasons, you must not hold back investing on yourself.

2) The important thing is to understand how to cleanly crop the era to serve as a base for your design, how will the general community react to it. In other words, the community's traits toward design.

How to express the designer's thought and feelings through the design, flexibility towards the design is also important.

3) Then of course, the importance of having fresh ideas and finding openings that nobody's ever noticed before. It is important to find the balance between the academic side and entertainment side. As everyone should probably know, design has to be visually attractive, it has to be beautiful, it has to be FUN.

4) In Japan, designs are valued by their artistic quality but when you go overseas, easy to understand and communicable works are more valued. It's easy to see that in designing, communication is critical.



5) There was a time when I participated in poster-designing contest. I worked on that poster earnestly, ignoring my need for food and sleep. I literally coated that poster with my heart. I continue making it with the belief that someone will look at it and that my hard work will certainly bear fruit. I have been doing this for 37 years but I still continue to challenge myself on whether or not I could propound plans for this new era, whether or not I could come up with even newer designs, and whether or not there are new design concepts out there that nobody has ever seen. In that sense, you have to be tough, physically and mentally. The drive to continue being active throughout your life is important.

Chapter 2. My Episodic Memories As A Designer

1) The Starting Point as An Art Director

The project of Wacoal that I worked on after I entered NDC (Nippon Design Center) was my starting point. But before that there is another story I should tell about what happened between me and Mr. Tanaka Ikkou. This is an important thing I will not forget.

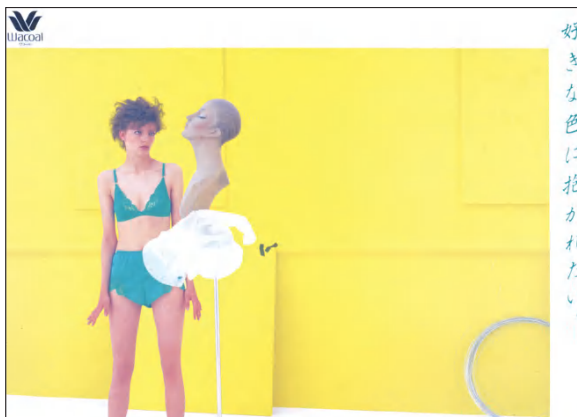
After I left Nagoya and came to Tokyo, I asked Mr. Tanaka Ikkou to let me work as a part timer in his place while I was attending evening classes to study design. I did not give up and worked as hard as I could although I repeated some failures. But one day, Mr. Tanaka called me and told me these words.

"Do you understand what's wrong with your design? You MUST see and observe more good things. If you do that then you will understand what a good design really is. But for now, please quit your job. You don't have to come anylonger from tomorrow."

I had no choice instead of accepting that harsh reality. That was when I started to reason. Back in those days, the city was full of Mr. Tanaka's posters. So, instead of working in his office I can actually learn anywhere throughout the city. I was unsure and felt anxious but I changed my way of thinking. But the assuring words I received from Mr. Tanaka pushed away my anxiety and built my confidence. Character, intelligence, and the ability to see the whole picture of things. Those were the three things that Mr. Tanaka always considered a lot. There was a reason behind my confidence. When I was still working for Mr. Tanaka, I used to do cleaning works. I also often cleaned the desk of Mr. Tanaka and I used to took home his "trashses" of papers and analyzed and studied them carefully. People might think that I was obsessed to him, but those experiences were indeed what have led me to my way of life, to be an art director.

The first five years since I came to Tokyo, I was working as a part-timer in design business world. After that, thanks to the grand prize of International Poster Biennale in Warsaw and also to Mr. Nagai Kazumasa, I was able to work for NDC. At that time I really wanted to work for "Wacoal Calendar" project. In my company there were only a few cool and stylish projects which set woman as the target. I really wanted to handle that project, so for 3 or 4 years I kept telling them that I wanted to work for the project.

The total of 250 designers were awaiting me when I entered NDC. In order to make my dreams come true, I just could not be content to be in the bottom of 250.



Few years later, I gained my success through Wacoal's projects, the projects I have been dreaming to work on. Around that time, Wacoal's project set the trend of the era with its glamorous image. More than 150 designers participated in the competition back then.

Later I decided to join the Wacoal company competition and do the presentation project on my own. I was proved to surpass others and my proposal was chosen. Among about 150 proposals released by the advertising agency, my proposal with an idea to print publications using opaque ink was chosen in the final selection. It was a surprising fresh idea for people around me.

At the same time my mother passed away and I had to face many problems in the family. During all those hardships, my being chosen for the project was a happy thing that saved me. It may sound that I exaggerated it, but I think it was a fate.

I had some experiences using opaque ink in making posters, so the "Wacoal Calendar" project was a good chance to make the best of those experiences. To express modern eroticism in the first calendar I made for Wacoal in 1982, we took a photograph without any shadows and print white opaque ink all over the poster to give an impression of covering the photograph with tracing paper.

The experiences of challenging many types of designs before were proved to bear their fruits. I was able to express "strength and weakness". Posters in train station or on the street are usually lively and full of colours. Among those lively coloured posters, fluffy white poster looks "weak", but that is why it is "strong".

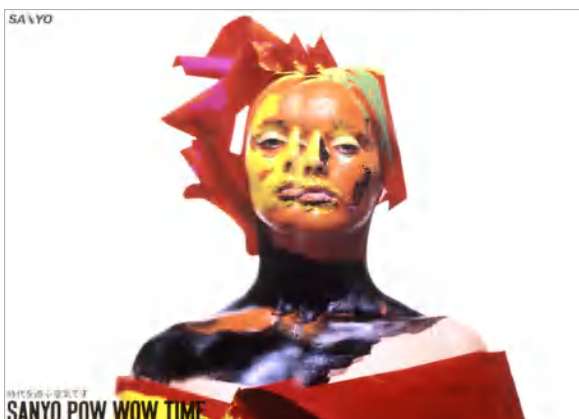
These Wacoal posters won many prizes and were in the spotlight of the stage of design world. "I want to work for this project no matter what." I was able to make it because I kept pushing forward with that strong will.

Those shining years were the beginning of economic bubble years. Even in the following years I courageously walked my way and kept my pace with the time. I devoted myself to my job and broke through many barriers in my career.

2) Designing in Tokyo Before the 20th Century

After I left the company and established my own design office, I started to receive projects from airlines company and that changed my view of design. I observed how a large amount of money was wasted for advertisement and entertainment during the economic bubble years, and suddenly I started to doubt what I was doing. While Japan spent so much money in such a showy way, the Gulf War broke out. In my childhood I had to help my father a lot because he lost his hearing due to the war. That is the reason why I wanted to bring happiness to the world through design, but I started to wonder what I was really doing right then. Therefore, I made a decision to change the kind of projects I work on little by little.

Since that time, I decided to work more on social projects. I handled the exhibition project of "The 200th anniversary of SHARAKU" which was sponsored by The Mainichi Newspaper and made social poster of The Great Hanshin-Awaji Earthquake in 1997. The poster which used a scenery of the Hanshin-Awaji earthquake invited people to help the victim of the earthquake with slogan "Come Together



for Kobe". This poster was hanged in stations for free and the money collected was sent as a contribution to Kobe. After doing this kind of social work for sometime, I was determined to deal with this new theme.

3) Communication Design of the 21st Century

What kind of design should I make on a paper named "society"? If each person is a colour, what colour should I use and how should I arrange them? How can I make the world happy with my design? I started to think about these things.

I thought that the 21st century is the age of smile and communication, so I started "MERRY PROJECT" in 1999.

It is the 10th year since I started collecting smiles and messages of people all around the world. More than 30,000 people from around 25 countries have participated in this project, so it is not an exaggeration if I say this Merry Project is a world-scale project. Mr. Zhang Yimou, the film director who worked on stage direction of Beijing Olympic, approved Merry Project and the idea of using smiling faces of children all over the world in the opening ceremony of the Olympic.

When we are trying to accomplish something for the society, ideas, acts, and design quality are important. When we strongly wish to send messages to people, art and design ability are needed. The quality of even the smallest part of the design composes the messages, so we have to pay close attention to it.

Chapter 3. Experience in Designing

I have been working as an art director and graphic designer for 37 years in Japan. My job is a very enjoyable and wonderful job.

I got many prizes and award, for example grand prize in the International Poster Biennale in Warsaw, grand prize in the Colorado Poster Exhibition, grand prize and silver prize of NY ADC, etc. I joined many design competitions when I was in my 20's. Once I made a poster costs 1 million yen when my salary was only 70,000 yen a month. That was the poster I submit to International Poster Biennale in Warsaw. That poster won the grand prize and led me to a chance to work for NDC (Nippon Design Center), the best design company in Japan. The competition led to a big improvement for me. Competition is a chance to test your ability. It would be good if everyone challenges themselves through competition.

1) Advertisement that related closely to society

In the late 80's Japan was in a state of excitement. Japan was spoiling itself in midst of economic bubble. I was not an exception, influenced by the spirit of my surrounding. I used to go abroad for shooting and work with Hollywood stars in an advertisement production, spending hundred millions yen on making a single project. I already quitted my previous company and built my own company. I devoted my self to my job, ignoring my need of sleep and food. Although I was dealing with grand projects and large-scaled works, I did not feel the real satisfaction in my heart.



I made a lot of money for my self, but I found that money does not bring happiness. I felt like I was going to go insane if I did not return to the starting point. I felt that at that rate, Japan's condition would definitely not turn to a better situation. Later my prediction was proved to be true.

I looked back to my starting point and that was when I remembered my reason starting my job as a graphic designer. I loved graphic design, and I wished to make people happy by making things. Reminding myself of these important things, I decided to return to the starting point, go back to zero. I decided to reduce my jobs and tried to work on smaller projects.

In the 90's, I started to pick social problems, culture, and environment as the theme of my advertising works. I felt that I should face the society properly and convey my thought through design. That was an important step for me.

Bubble economic years came to an end and Japanese started to think seriously. It came to an era where advertising is not only making something known publicly. It should be more than mere dramatic. People require reality. Design does not concern only with social and economic problems, but also to environmental issues, natural disaster, and also wars. Undoubtedly, an art director should have the ability to sense the atmosphere of the world and make a design that fits its era.

We can expect that it applied to fashion advertising as well. The fashion advertisement we found until then was only showing the picture of a model wearing fashionable clothes. But the ability to sense the atmosphere of the world, to grasp

the whole picture of the era, and express that atmosphere became important more than ever. I applied that concept when I made a series of advertisement for INFAS Publication. I reflected and change my view toward the things around me. I used things I already had, things around me, and familiar places as the material for the advertisement. The air of the era and the breath of people of the era indeed exist and were reflected in those things.

2) Demand Reality!

When I talk to people, I found that there are people I really admire. They are people who work hard and live their lives honestly. I want those kind of people wear good clothes as well. When I realized the relation between someone's way of life and his clothing, I could see a "reality" in clothing. I want to treasure the vitality and the joy people feel when they wear good clothing.

When I use a professional model, I take into account things such as his or her background and what kind of life that model leads. That is what the real photogenic means. If we really want to be creative, we should also take into account those things. The time has come when the costumers are able to see through our advertisement.

3) The Ability To Art Directing An Era And The Feeling Behind It

The most important thing in art direction is the ability to see the whole picture of an era, to analyze the condition of the world, and to control the market. Designers are the ones who create expressions. It is important that we keep our pace with the time and not only tracing back what we have done before to use a same pattern. There was a time when I was only concerned with beautiful fashion, but I changed my mind. Now



I feel like to show vitality, the sense of being alive, in my advertisements. I should also say that we should think more about environmental issues, as fashion and environment are actually closely linked to each other. The main concern is about how we live our time, how we feel, and how we create. One thing that everyone should not forget to ask himself is whether or not he has a passion toward design. If we do not have a passion toward design, people may ignore our works and not take them seriously. That is why design is interesting.

4) A Design That Makes People and The World Happy

The falling of stocks value, problems with the security of food shows that the world is changing dramatically. After observing those kind of social problems and thinking of the relation between society, industry, and design, we are demanded to think of what kind of opening should use in designing. Working on design in the view of social problems is important. This kind of designing can be viewed as both graphic and industrial design. Designer's way of thinking is expressed in his works, but the most important thing is to send the message clearly to people. I really hope all can be honest to themselves about their own feeling toward design and express it in their works. The essence of design has a purpose to make people happy, to create a happy society, and to make the world happy. I strongly hope that young people nowadays challenge themselves and aim for "the design to make people happy".

Chapter 4. The Theory of Design

1) Communication Design Based on Smiles

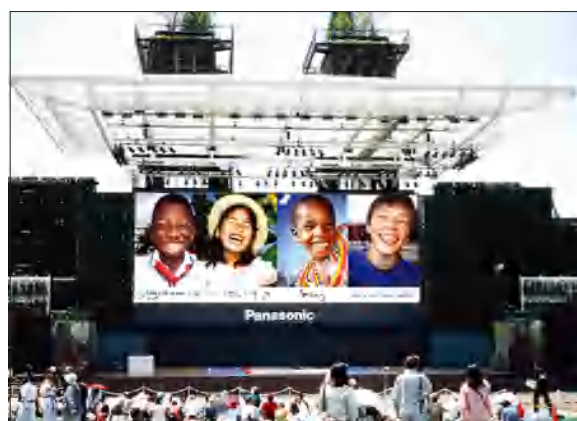
"What is Merry (fun things, happy times, etc.) to you?"

I have journeyed each country of the world and ask the people there this question. I received in return these answers: "My dream is to make this world bright", "peace is the best", along with other different views of "MERRY".

I take pictures of people's smiles, have them to write down their perception of MERRY in their handwriting and then I convey those pictures and messages to the world. Afterwards, I exhibit them in their own respective countries. Essentially this is what the communication design that has continued since 1991 「MERRY PROJECT」 is all about.

Going along with the Olympic theme "One world, one dream", we designed so that in the climax of the Beijing Olympics' opening ceremony in 2008, 2008 volunteers would simultaneously open their umbrellas imprinted with the pictures of the smiles of children from the 5 continents, making the stadium seem like it is filled with the blooming smiles of children.

I have visited countries, including Kobe after the Great Hanshin Earthquake, New York after the 911 terror act, and developing countries among others and I have captured the smiles of 30,000 people's smiles on film. One of the countries that made the most impression on me was South Africa. Infamous for its apartheid, it is also a country with a terrible gap between the rich and the poor. The first place I visited in this country was the Township of Capetown, a slum area.



Orphans, AIDS and other serious problems ravage the area making it an area rarely visited by foreigners.

But the moment I stepped in, the children came swarming. Despite of being poor, they were very cheerful. Crude huts lined the streets to the elementary school which we visited. 40 studying children from the neighborhood were crammed inside the school's classroom, tailored out of an unused container. None of them could afford textbooks and the teacher was a volunteer worker. As soon as I started taking their pictures, smiles came rolling in swirls. Everyone was so lively. The lady from the government that was accompanying us said, smiles are the symbol of freedom. Maybe since the darkness of apartheid were so thick, the light we see now grows brighter in comparison. Where the darkness is strong, so is the light that accompanies it. I sensed that the feeling of MERRY is also strong in such places. As I continue to travel in search of people's smiles, I've come to the conclusion that the smiles of the children that inherit poverty and suffering shines brighter than the rest. Every time I encounter such a smile, I reflect on my own smile and the smile of the Japanese. Are we smiling?

2) To make the world happy

"What is MERRY to you?" When I asked this question to a girl we met in a slum area in Nairobi, Kenya, she answered: "You!" When we further asked the reason, she told us in tears, "MERRY? I don't have any pleasant thing I can call it merry. But today I found 'MERRY'. Why? Because you came here. I've never laughed like this before." I feel that I am the one who received so many "MERRY" while I am doing this project.

September 1, 2004, on the very day I went to Moscow to take pictures of smiling faces at an entrance ceremony of an elementary school, a militia group besieged an elementary school in the Republic of North Ossetia, a federation of Russia and many lost their lives in the incident. Another incident of terrorist bombing occurred next to the station of our photo session at the end of August, just sometime before the incident mentioned previously.

Smile is important even more in that kind of depressed time. I decided to do MERRY PROJECT there. We went to a school near Kremlin and took pictures of first year students of an elementary school and their family. They showed us really beautiful smiles. Next, we met an old lady in a park. She was accompanying her child who suffered from Down Syndrome. As I took their pictures, the child's face turn into smile.

"This child doesn't usually smile, but now she smiled! It is the best MERRY for me," the old lady told us happily. Although there are so many problems caused by racial clash in Russia, I met a lot of glittering MERRY there.

The other example is Havana, Cuba. Havana is a poor country under economic restriction by USA. Rationing system is still remaining there even now. But despite their condition, there are a lot of cheerful and merry people. We always did a Clean Up by picking up garbage before we started our photo session. When we were doing the Clean Up, children approached us and said, "We want to do it too." They helped us to do the Clean Up. It was a comforting and impressive experience.



Once I asked a man, "What is MERRY to you?" and he answered, "Children are able to receive a good education, so that they can build a good society." In Cuba, people put their future hopes on children and children are eager to answer the expectations. They have a strong will to learn more, to make a better society.

In 2005 of Aichi Exhibition, I had a chance to exhibit the smiles and messages I have collected until that year in a super big screen in a place called "Love and earth square". Smile came up to the faces of people who looked up and saw the screen.

During June and July of 2009, we visited the disaster area of the earthquake of Shichuan, China and the tsunami of Sumatra, Indonesia to collect smiles and message of children who live with positive thinking even after the disaster. Smiles of the children of both two cities suffered from disaster were so pure and beautiful, so full of love as if it would shake the world. The world is rotating because of love and smiles.

"MERRY" to myself means 「和顔愛語」 (wa-gan-ai-go). These were words said by Buddha about 2,500 years ago. I think this is the real "MERRY". Even if you don't have anything to give to others, you can give smiles and kind

words to them. Those smile and kind words would certainly come back to you. This is a "Merry go round". Design is something to make people and the world happy.

I dream that someday I will be able to collect the smiles of all 6,7 billion of people and make this world full of "MERRY". I believe that smile have a power to make people happy. So, what is "MERRY" to you?

The 21st century is the age of communication. I have been doing MERRY PROJECT as communication that makes people happy since 1999. MERRY has a wide meaning, such as "funny thing, happiness, dream", etc. I have been asking the question "What is MERRY to you?" to people all over the world, taking picture of their smiling faces, and collecting their handwriting messages. Through this project I contributed to the opening ceremony of Beijing Olympic in summer 2008 by providing pictures of children's smiles. I also held an event of Smile and Ecology in Roppongi Hills, Tokyo. Communication is very important for future design. I want you to understand this, create a happy world and provide design as a communication for people. Please do your best.



國際海報設計競賽發展動向

瑞士國際海報網站Poster Page主持人 Rena Wanner

引言

國際海報雙年展統籌委員會(The International Poster Biennial Coordinating Committee)列出全世界30多個地方的海報年展、雙年展及三年展，其中大部分都是國際級的競賽。此外，也有越來越多單次性海報競賽的舉辦，包括具有地方意義的競賽，例如藝術院校間的學生競賽；也有許多競賽是針對國際的參賽者，通常徵件訊息都會在網路上公布。接下來是我長期以來對國際海報競賽觀察出的心得。

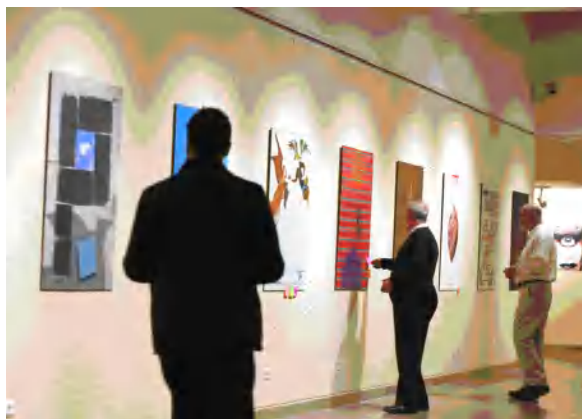
我曾在下列四個國際性海報競賽中擔任評審，包括：烏克蘭哈爾科夫、莫斯科、伊朗德黑蘭與中國杭州，並且也參與了大約30個國際性海報競賽與展覽活動。自1992年起，我更是每年都會到法國蕭蒙(Chaumont)參觀海報競賽活動。上述這些競賽資訊都可在我所經營的海報專業網站www.posterpage.cn中查閱。自1998年起，這個網站也提供「徵件訊息」以及「得獎作品」資訊給想要參與競賽的參賽者和想參觀展覽的民眾。參賽者和他們的海報作品都會被收錄在「海報參考資料庫」中，裡面還包括了海報設計的相關資訊，例如海報設計書籍、雜誌、目錄、論文、網頁以及海報設計師的相互交流討論。在這個資料庫中，可以找到諸如「哪位設計師有參加第5屆墨西哥國際海報雙年展？」、「Uwe Loesch的海報作品在哪一個國際競賽獲選？」等問題。

作品本身是否優秀，在國際平面設計及海報競賽中的確佔有很大的相關性；但由於我個人並沒有從事平面設計的背景及專業訓練，因此我無法從藝術家角度針對競賽中該如何設計出良好作品做出評論。

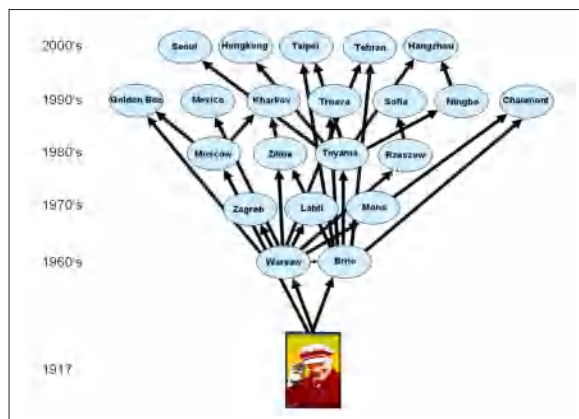
國際海報競賽的運作

大型的國際賽事通常會收到上千件參賽作品，而如何從眾多海報中挑選出優秀作品，就是評審團們的任務。國內評審團們負責先從眾多參賽作品中選出幾百件優秀的作品，國際評審團則會從中再選出最後得獎的作品。評審團們由主辦單位指派，但這並不表示評審們是隨意找來的。由於評審團的組成通常也代表著該競賽的聲譽，因此評審們大多和主辦單位有不錯的交情、有相同的理念想法或是曾經是該競賽的得獎者。評審和競賽之間的互動關係通常會持續多年，這也正好解釋為何華沙海報雙年展(Warsaw Biennial)和日本富山海報三年展(Toyama Triennial)都享有極高評價。

另一項特點是區位優勢(location specific)，例如外國作品入選比例、其它地區文化(中國、伊朗、拉丁美洲)的海報參賽比例、其他領域海報(電影海報、政治海報、音樂海報、商業海報)的得獎比例。某些曾得獎的主流海報可能在某些競賽中較受到歡迎也可能受到排斥，畢竟數據顯示，在四個國際級海報設計競賽中，知名設計師和名不見經傳的設計師得獎比率大相逕庭。



2007年在德黑蘭舉行的國際海報競賽評審過程



海報競賽的家譜

現今海報競賽的評審們大多都是海報設計師，但以往並非如此。**1966**第**1**屆華沙海報雙年展的**11**位評審們，就包括了出版商、博物館管理者、兩位畫家、藝術學院院長以及畫廊老闆。

作品評選通常進行一至兩天，大多都在很短的時間內完成，因此每件作品只有幾分鐘甚至幾秒鐘的時間能夠被評審們注意到。通常評審們會先單獨審查作品，然後在自己喜歡的作品上貼上記號；接著第二輪，評審們會一起審查這些被貼有記號的作品，經由一番討論後，再挑選出評審團認為優秀的作品，經由不斷的討論後達成獲獎共識。另一種評選方式則是將不優秀的作品逐一淘汰，這種方式可以更簡便的針對優秀作品進行評選。評審團之間的辯論和不斷溝通在海報競賽中是相當常見的，這對競賽來說也是一段珍貴的時間。這也意味著具有較好溝通能力及社交經驗的評審，常會左右接下來的評審結果。由評審團們簽名同意的結果審定書會由評審團主席在頒獎典禮上宣讀。

得獎人數和總獎金從美金**0**元到**10**萬美金都有。獎項包括金牌、立體雕塑獎座、個人作品被刊在展覽專輯中、擔任下屆競賽評審、或應聘到知名工作室...等。

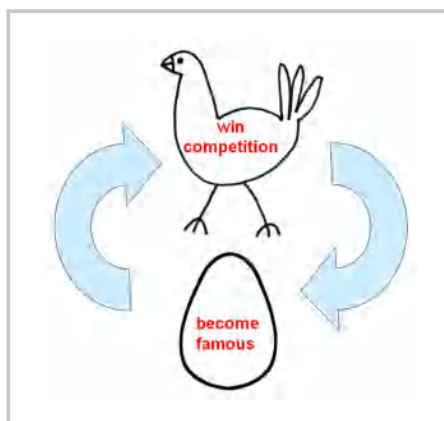
參加國際競賽並且獲得獎項，能夠增加自己自信心，提升在同儕和同事之間的名望，也能讓履歷表更加出色，但不保證對未來事業有一定幫助。顧客們會更希望看到為他們量身製作的作品，而不是只為比賽而創作的作品。

國際海報競賽簡史

科技的進步，讓海報開始大量出現在世界各地；平版印刷的進步，使得便宜快速的大量大尺寸彩色圖像印刷成為可能。然而，卻一直要到**70**年代後期，第一屆的**(1966年)**國際海報競賽才在波蘭華沙舉行。

然而為何是在華沙，而不是在其它經典海報國家，例如法國或瑞士？這可就要追溯到列寧(Lenin)，他意識到在一個大多數人民都是文盲的國家中，視覺宣傳在蘇聯革命是非常重要的。因此，在**1920**年代初期，成千上萬的海報在俄羅斯政府幫助下設計印製，這在以往是不曾發生的。海報設計師在社會階層中具有較高的社會地位，在莫斯科中心擁有較大的房子，而且有許多的展覽和權力。

當蘇聯帝國在二次世界大戰後的東歐進行革命性改造時，他們發現了波蘭這塊肥沃的土地。追溯至**19**世紀，這個國家擁有生氣蓬勃的海報傳統，而且有著完全不一樣的海報風格和內容，比較注重商業及文化應用，而非政治。許多經驗豐富的海報設計大師如Tadeusz Trepcowski, Tadeusz Gronowski 和年輕的設計師Henryk Tomaszewski都希望能繼續戰前的設計生涯，他們以作品審查(確保沒有觸及共產黨利益)幸運地說服政治監督者給予他們藝術創作的自由；由國家支持海報發展，也是協議的一部分。基於這個原因，**1950**年到**1990**年這段期間波蘭的海報設計不論在質量上都蓬勃發展，不但在**1966**年於華沙成立專門的海報博物館，也獲得舉辦國際海報競賽的許



雞和雞蛋的矛盾



Morteza Momayez 2001動員"Call to arms"

可。但到底這是一個波蘭藝術家可以打破國際政治孤立的機會，還是對政府來說是一個宣傳的機會，這倒是一個值得討論的問題。

這次的競賽帶來很大的成功，包括第一次集結了來自世界各地的海報設計大師，如永井一正Kazumasa Nagai, 霍夫曼Armin Hofmann, 雷尼卡Jan Lenica, 西爾曼Hans Hillmann, 賈庫斯Juozas Galkus, 格里納尼Franco Grignani, 塞斯萊維茲Roman Cieslewicz, 也讓成立於1964年的捷克布魯諾國內海報競賽朝向國際級競賽發展。許多設計師也認為，這次的競賽使他們開拓視野並且對往後的自我發展有很深的影響。

其它國家的平面設計也緊接著蓬勃發展，由歐洲率先發展，其次亞洲、拉丁美洲等國家的平面設計也接著跟著。

如何贏得國際性海報競賽：從一個旁觀者觀點來說

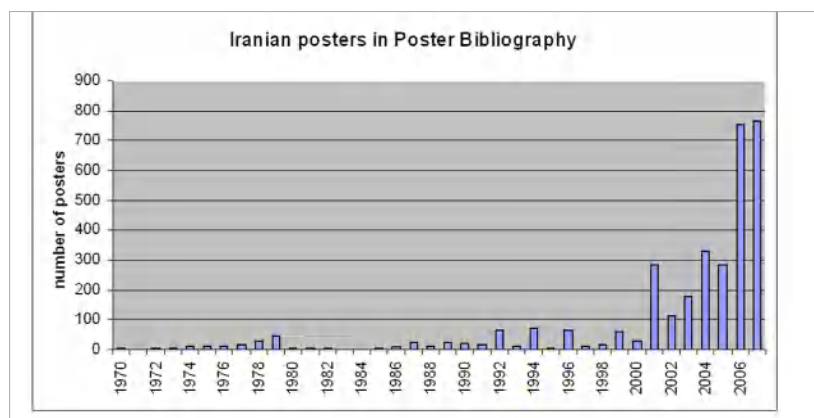
我並不是一個平面設計師，所以我無法對如何設計出一個好的海報提供建議，也無法定義什麼是好的海報設計作品。但身為一名評審，我試著去尋找作品的色彩、形式、構圖、版式、技術、執行力、想法、影響力、以及比較和其他作品間的相異處。在某些情況下，我試著去接受我所不喜歡的海報內容，假使我不認得這位設計師，那麼至少他的作品必須非常優秀，也就是之前要擁有很高的評價。但如果某件作品讓我不自覺的被吸引或感動，那麼我會樂於捨棄所有傳統理性評分標準。

通常評審們沒有太多時間去深入了解作品背後的设计脈絡。因此，如果你希望能在國際性的競賽中脫穎而出，那麼請不要奢望評審們會認識或了解你的故鄉或個人狀況。請試著以外國人、其他年齡層、其他社會階層的角度來看作品。一件海報很可能在當地是很優秀受歡迎的作品，但卻無法獲得國際觀眾認同而一敗塗地。

能夠晉級被評審們評選的作品通常都是很優秀的。因為這上百件作品都是從2000多件參賽海報中脫穎而出，所以光是「好」是不夠的。

那麼，該如何能讓作品在國際競賽中脫穎而出呢？

一項透過Poster Bibliography資料庫針對過去十年海報得獎者的調查指出，大多數的得獎者和海報作品都相當有名。試



伊朗1970~2007年間海報數量

著解釋這有趣的現象可以發現，評審們通常宣稱他們不知情，並強調他們只是單純選出優秀的海報作品，並不管參賽者的姓名、名聲、國籍，而且確實某些作品真的是很好，以至於他們一定會得獎。而那些沒有被選上的作品，通常隱身在眾多作品後，或者是隱身在評審喜好和「尊重主席決定」的習慣中。

無論任何原因，一個年輕設計師都會面臨到一個問題：該如何贏得競賽讓自己變得有名或是藉著名氣贏得競賽？到底應該如何打破這個循環呢？那一項應該先出現，究竟是先有雞還是先有蛋呢？

一個好的平面設計教師會告訴你如何設計出好的海報，這就打破了這個循環「雞」的這一邊，例如設計一個非常棒、非常完美的海報，讓這件作品一定會得獎(即使你自己完全沒有得獎的頭緒)。

另一方面，我則是要從「雞蛋」這一邊來說明。也就是針對「如何變得國際知名」來提供一些具體的建議。我個人的建議如下：

- 1.學習英文說寫，學習能透過英文溝通。
- 2.用自己的作品設計名片，並隨身攜帶足夠的名片使用自己的名字，讓名字成為自己的品牌。
- 3.將自己優秀的作品印製成小冊子，並且發送出去。
- 4.設置一個生動有趣的英語Blog，並隨時更新作品。
- 5.使用網路社群(flickr, delicious, facebook, twitter...)
- 6.建立自己的專屬網站，並且附上個人履歷及作品，多參加競

賽。

- 7.參觀展覽，並且與他人聊天。
- 8.參加工作坊，和優秀的設計師交流或認識將來會成為優秀設計師的學生。
- 9.對人友善、守信用、回覆email、隨時檢查競賽截止日期、提早動作。
- 10.和他人分享自己所知道的，這將帶來更多的回報。
- 11.多旅行。
- 12.多瀏覽網路、使用自動翻譯系統。
- 13.分享自己成功的訊息、運用媒體。

身為Posterpage的編輯，我每天都會接觸到大量的海報消息，有些是已經有固定連繫管道和老朋友的，有些則是有著奇怪格式不知名的作品(雖然很漂亮可是卻無法了解作品意義)。大家可以試著猜想哪些海報作品會被選擇刊登報導。「行銷」通常比產品品質更重要，因為行銷重視的是接收者而非創作者。聽起來可能有點諷刺，但這確實也適用在海報競賽上。



Mehdi Saeedi參加2007台灣國際海報競賽的得獎作品



2008年最有影響力的海報由Shepard Fairey設計

個案研究

Mehdi Saeedi是一位1979年於德黑蘭出生的年輕海報設計師。他所居住的城市是一個在大多數人的地圖上十年前才出現的地方，但今天卻成為一個可以和波蘭、日本、瑞士海報發展相抗衡的海報重鎮。他在德黑蘭的藝術學校**Maleke Ashtar**就讀，念了一所完全沒有名氣的大學，老師也都是默默無聞。雖然**Saeedi**很有天分，但其實在全世界還有上百名和他一樣等著被發掘的設計師。為什麼他能成功並在短時間內獲得這麼高的國際成就呢？

我目睹了他的發跡過程，也認為他努力、具有長期規劃遠見的經歷可以作為一個很好的範例。無庸置疑的，**Saeedi**如果沒有老師**Morteza Momayez**(1936 - 2005)的支持與幫忙，一定無法成功。**Morteza Momayez**長期致力於伊朗的平面設計教育，在他人生的最後十年終於獲得國際認同。

當**Morteza Momayez**還年輕的時候就已經了解到國際交流的重要性，並且還曾經到德國與法國留學。他也很注意波蘭的海報，尤其是**Jan Lenica**，並且發現波蘭透過華沙雙年展打破了在國際上的孤立地位。伊朗的政治很不幸的一直阻礙伊朗與國際海報接軌，一直要到2001年才因為**Morteza Momayez**在德黑蘭一個海報展的「動員」(call to arms)宣言，才集合了伊朗的平面設計師，讓他們一同為目標努力。在外界看來，伊

朗的海報設計發展可能是短時間興起的，但其實它卻是經歷舉步維艱而又長期籌畫的，最後終於在2004年舉辦了德黑蘭海報雙年展。

Mehdi Saeedi就是在這樣的情況下從一個謙虛的學生變成2007台灣國際海報獎大獎得獎人。他不只是第一個完美結合傳統書法和電腦科技的人，也是一個努力讓全世界認識他的人。從2003年起，**Saeedi**平均每年參加8個國際級競賽。



How to conquer the poster world : General Morteza Momayez's strategy

- 2001 Call to arms: exhibition of 100 top iranian designers in Tehran
- 2001 First contact with Posterpage
- 2001 Momayez proposes 3 more members at AGI meeting in Paris
- 2002 Exhibition of Jan Lenica and Ralph Schraivogel in Tehran
- 2002 Abedini and Abbasi scouting in Warsaw and Erno
- 2003 First Iranian poster exhibition in Echirrolles, curated by Le Querneq
- 2003 Momayez visit to Chaumont and Switzerland
- 2003 Many email contacts with poster specialist and designers in Europe
- 2004 First **International** Poster Biennial in Tehran
- 2004 Exhibition of An Sang-Soo, Seymour Chwast, Anton Beeke in Tehran

國際海報競賽未來展望

過去十幾二十年，國際海報活動不論在競賽數量或參加件數上都史無前例的增加。增加的原因包括網路的興起、便宜的機票、便宜的印刷費用、電腦硬體軟體設備改善以及數位相機的使用。新的海報形式出現，許多作品在競賽時都只繳交海報的圖檔，評審們在線上討論，而所謂的「海報」都沒有印製出來。越來越多學生競賽和主題式競賽的舉辦，而且主題大多都是為了要拯救地球。我們已經從當初華沙海報雙年展的概念轉變到選出最好的印刷廣告，而這種情況會持續改變下去。

然而，國際競賽也有越來越多的批評，例如許多無關痛癢的內在滿足感，許多藝術院校的教授和老師越來越不注重現實生活。此外，許多海報的意義也不再清楚明確。我不只一次被問到：「當海報所傳遞的訊息不明顯時，海報的意義是什麼？」。這個問題不只一般社會大眾問我，也有許多設計師甚至在頒獎典禮上問我這個問題。

另一個延伸的問題，當沒有評審或觀眾可以理解海報作品語言和特色，甚至不能了解海報作品背景時，該如何界定和評選這些來自不同文化地區的作品呢？基本的問題包括：「海報的定義為何？」、「設計與藝術的不同點為何？」這些問題通常被掩蓋在認為視覺傳達設計是一種全球通用語言的迷思之下。

下面的表格有一些贊成和反對國際海報競賽的論點。在這個時刻，當政客們在比較蓋劇院還是蓋體育館好時，我們最好需要找出繼續支持海報競賽的原因。

結語

最後我想引用一句話作為結尾「沒有任何海報是只為了贏得海報比賽而設計的」。的確，海報應該是為了客戶、為了樂趣或是為了傳遞某項訊息而設計。2008年最具有影響力而且全球知名的海報是美國總統歐巴馬的競選海報，出自一位名不見經傳的設計師Shepard Fairey之手，而他卻從未獲得任何海報競賽獎項。

註1：由於Morteza Momayez和Mehdi Saeedi之間深厚的師生情誼以及願意共同為海報奮鬥的精神，因此兩人互相以「將軍」和「大兵」相稱。

Pros and cons for poster competitions

PROS

- Everybody likes competitions (football, tennis, Olympics)
- It is a good way to get a lot of posters for your poster collection
- International exchange of people and ideas
- Tourism (Chaumont!)
- A way to evaluate and compare schools and teachers

CONS

- Expensive, inefficient
- Lost touch with reality, does not lead to better publicity
- Irrelevant
- An academic insider game

**How to conquer the poster world :
Soldier Mehdi Saeedi's fight on the competition battlefield**



- 2002 Sends posters to Taipei, Beijing, Mexico
- 2003 Sends posters to Kharkov, Trnava, Toyama
- 2004 Shows René Wanner his studio in Tehran
- 2004 From now on sends posters to about 10 exhibitions every year
- 2005 Publishes selfpromotional poster book
- 2006 Learns english
- 2006 Wins 3. prize in Kharkov
- 2006 „Symbol of peace“ shown on Posterpage, 2500 visitors
- 2007 Gives workshop in Paris
- 2007 Wins Grand Prix in Taipei
- 2008 Is Jury Member in Mexico

如何對抗海報世界：Mehdi Saeedi大兵參與國際海報設計競賽戰役

The Future of International Poster Competitions

Host of Poster Page Rene Wanner

1) Introduction

The International Poster Biennial Coordinating Committee lists about 30 annual, biennial or triennial poster events worldwide, which are usually accompanied by international competitions. In addition, there is an increasing number of one-time poster competitions, some of only local significance, for example among the students of an art school, but some also addressed to an international audience, usually announced on the internet.

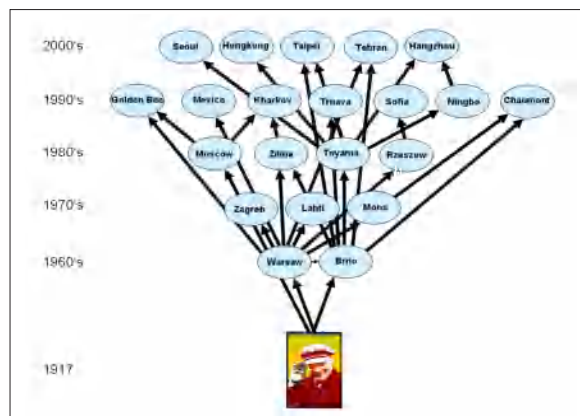
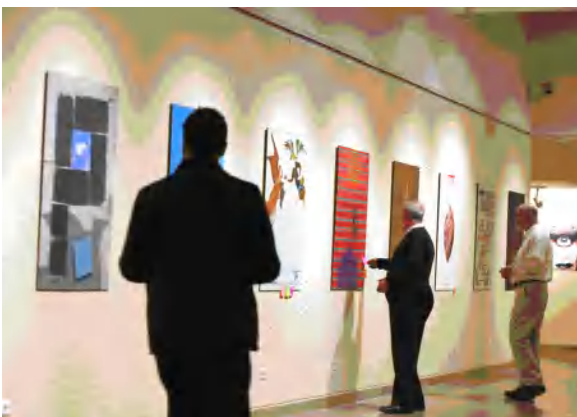
The following survey of international poster competitions is based on my longtime interested in posters. I have participated in 4 international poster competitions as a jury member (Kharkov (UA), Moscow (RU), Tehran (IR) and Hangzhou (CN)) and have visited about 30 international poster events, some of them repeatedly, like the Festival d'affiches et du graphisme in Chaumont, France, every year since 1992. They are listed on Rene Wanner's Poster page (www.posterpage.ch) since 1998, with "Call for entries", winners and sometimes more detailed reports about exhibitions and visitors. The participants and their posters are also documented in the Poster Bibliography database, a poster documentation project started in 1985 with the aim to collect all published information about posters, including books, magazines, auction catalogues, dissertations, web pages and personal communications from poster designers. The database can answer questions like "Which graphic designer participated in the "5. Bienal Internacional del Cartel en Mexico 1998?" or "In which international poster competition have posters by Uwe Loesch been selected?".

As I have no background nor training or experience in graphic design, I will not attempt to present the artistic side of the competitions, although it is clear that international graphic design and poster competitions interact strongly.

2) How the judging in an international poster competition works

A large international competition will typically receive a few thousand entries, and the task of selecting the best from them is usually divided between a preselection jury, often made up from local jurors who select a few hundred posters, and an international jury who makes the final choice. Both are chosen by the organizers of the competition. The composition of the jury determines the flavor and the prestige of a competition, even more so than the prize amounts. It is not a random process, as the jury members are often related in some way to the organizing committee members, by personal friendship, a common view on graphic design or philosophy, or because the organization is interested in the posters of a jury exhibition, or the jury member has won a previous competition. These relationships are often stable over many years and explain why the Warsaw Biennial or the Toyama Triennial, to mention just two examples, enjoy a very high esteem compared to other events, although the jury is different from year to year.

Other characteristics are also location specific, like the proportion of foreign posters selected, or the fraction of posters from other cultures (China, Iran, Latin America) or other fields (movie posters, political posters, music posters, advertising posters) that are selected or awarded, whether mainstream posters that have already won other competitions are preferred or excluded, and so on. A quantitative example is given below where it is shown that the proportion of unknown to well known designers among the prize winners varies widely between four different international competitions.



Today, the jury members are almost exclusively poster designers, and rarely include anybody from the target audience of the posters or the general public. This was not always so, the 11 member jury of the first Warsaw Poster Biennial 1966, for example, included a publisher, a museum custodian, two painters, the rector of an art school, and the director of a gallery.

Judging is usually done in a short time, in one or two days, which means that a poster has only a few minutes or even seconds to call attention to itself. In a typical scenario, each jury member looks at the exhibition individually and attaches a sticker to the posters he likes. In a second round, the whole group looks at those posters with stickers, and after some discussion, removes progressively those with only one, two and then three stickers. When about a dozen posters are left, the discussion intensifies until a consensus is reached. Other variants of the selection process physically remove posters that do not find broad approval from view, to make it easier to concentrate on the best candidates. Discussion and explanation among the jury members is common to all judging in poster competitions, and is a cherished part, and considered indispensable. By implication, those jury members with better language skills, and more experience in social group dynamics, can sometimes sweep the decisions of the rest of the group.

The judging concludes with a signed jury protocol which is read by the jury chairman at the award ceremony. The number and amount of prizes vary from zero US\$ (Golden Bee Moscow) to 100'000 US\$ (total prize sum, Taiwan design competition 2009). Prizes can also be given in the form of gold medals, glass sculptures, the right to have a personal exhibition with a catalog, an invitation to be in the jury for the next competition or, for students, a stage in a famous advertising studio.

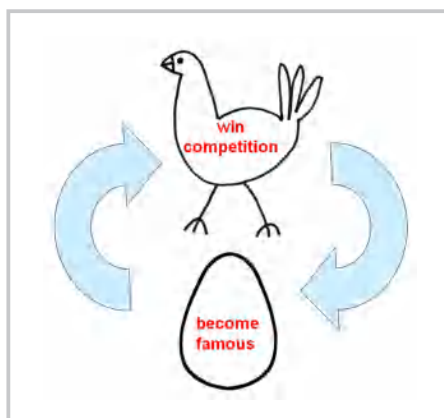
While an award in an international competition will certainly increase your standing among colleagues, students or professors, and look good in your curriculum vitae, and may do wonders for your self-confidence, it is generally agreed that it has no direct effect on your business. Clients seem to be more interested in the actual work you do for them than in the work you do to impress your peers.

3) History of poster competitions

Posters began to appear world wide in large numbers around 1890 as a consequence of a technical innovation, the development of color lithography, that made cheap and quick reproduction of great numbers of large size color pictures possible. It took more than 70 years however before the first international poster competition took place in Warsaw, Poland, in 1966.

Why in Warsaw, and not in one of the classic poster countries, like France or Switzerland? The roots of that competition can be traced back to Lenin, who realized at the beginning of the soviet revolution the importance of visual propaganda, in a country where the majority of the population was illiterate. As a consequence, thousands of posters were designed, and millions were printed and distributed by the russian government as early as 1920. This had never happened before, anywhere. Poster designers had a high position in the social hierarchy, lived in big apartments in the center of Moscow and had plenty of exhibitions and commissions.

When the soviet empire imposed its revolutionary rules and customs on the east european countries after World War 2, they found fertile ground in Poland. This country had it's own lively poster tradition, also going back to the end of the 19. century, but of course of a completely different nature in style and content, as the polish pre-war posters served commerce and culture, not politics. First class experienced



poster designers like Tadeusz Trepkowski, Tadeusz Gronowski and young Henryk Tomaszewski were ready to continue the work that had been interrupted by the war. They fortunately managed to convince their political supervisors to grant them artistic freedom in exchange for censorship that made sure that the interests of the communist party were not touched. Generous state support of poster work, as in Russia, was part of the deal. As a result of this fortunate constellation, posters blossomed in Poland between 1950 and 1990, in quantity and quality, like in no other country, and by 1966, a poster museum was founded in Warsaw, and permission to hold an international poster competition was obtained. Whether the Polish artists saw in the event a possibility to break out of their international political isolation, and the government thought of it as a propaganda showpiece, is an open question.

The competition was a huge success: It brought together, for the first time, posters from international masters like Kazumasa Nagai, Armin Hofmann, Jan Lenica, Hans Hillmann, Juozas Galkus, Franco Grignani, Roman Cieslewicz. It encouraged the Graphic Design Biennial in Brno, Czech Republic, which had been founded as a national competition in 1964 already, to go international as well. Many poster designers later described these events as a true eye opener that brought them in contact with poster styles that they were unaware of, and which had a profound influence on their own development.

Other countries soon followed, first in Europe, and, in parallel with the awakening of graphic design, also in Asia and Latin America.

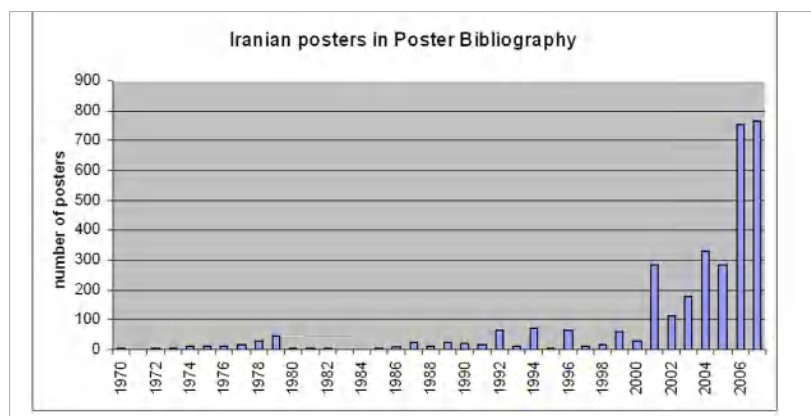
4) How to win an international poster competition: The view from an outsider

Not being a graphic designer, I can not give any advice on how to make a good poster, or even define what a good poster is. As a jury member, I am looking for color, form, composition, typography, technique, execution, idea, impact, and compare with other posters in the exhibition, or in my memory. I try to be tolerant with posters whose content I dislike, but only up to a certain point. If I don't understand a poster, then at least it has to look very good, i.e. score high on the previous points. If however a poster spontaneously grabs and shakes me, I am willing to give up all rational criteria in its favor.

There is usually not enough time to dig into the cultural context of a design, but if another jury member is present who knows more, I am eager to learn. The last point is important if you are trying to succeed in an international competition: Don't expect the jurors to know and understand your local or personal conditions and references to them. Try to look at your work through the eyes of somebody from another country, another age group, another social class. The poster might be truly outstanding when directed to a given local target group, but fail miserably before an international audience.

The posters that the jury sees already are the top of the crop. All of the hundred posters professionally selected from the 2000 entries are very good, so to be good is not enough.

What else contributes to success in a poster competition?



A study of the winning posters over the last ten years, using the Poster Bibliography database, shows that most prizes go to well known designers and also to well known posters. Ask to explain this surprising observation, juries regularly proclaim their innocence, and claim that they simply pick out the best work from the material presented to them, irrespective of name, fame or nationality, and that some designers are indeed so good that their works will win any competition. Others, usually those not selected, hint at hidden insider networks and dependencies, inbreeding, favors, pressure groups, "follow the leader" behavior.

Whatever the reasons may be, a young designer is confronted with the fact that to win a poster competition it helps to be famous, and you become famous by winning poster competitions. What can be done to break this vicious circle? What comes first, the chicken or the egg?

A good graphic design teacher can tell you how to make a good poster, thus breaking the circle on the side of the chicken, i.e. by making a poster that is so good that it wins competitions even if you are completely unknown.

On the other hand, I suggest below some practical tricks to become well known internationally, irrespective of the design quality of your work, and breaking the circle on the side of the egg:

- learn to write and speak english, learn to communicate
- print a business card with your picture, have a good supply always with you
- spell your name consistently, use it like a brand name
- print small booklets with your best work, give it away
- make an active blog in english, show your recent work
- use and make social web sites (flickr, delicious, facebook, twitter, ...)
- make a personal web site with your portfolio
- participate in many real and virtual competitions, share

mailing costs

- go to exhibitions, talk to people
- take workshops to meet famous designers and other students who may become famous one day
- be nice, keep promises, answer email, observe deadlines, be quick
- share what you know with others, it comes back manyfold
- travel
- surf the web, use automatic translation
- spread the news about your success, use the press

As an editor of Posterpage, I am exposed to a daily stream of news about posters, some from established channels or longtime friends that I can publish without hesitation, some from obscure sources in strange formats, beautiful but difficult to understand and handle. You can guess which type of material gets preference. Marketing is often more important than product quality, because marketing cares more about the receiver than about the sender. It may sound cynical but this applies, to some extent, also to poster competitions.



5) A Case study: How young Iranian designer Mehdi Saeedi won the Grand Prix at the Taiwan International Poster Biennial 2007

Mehdi Saeedi is a young poster designer, born in 1979 in Iran, a country which was a blank spot on anybody's world map of graphic design only ten years ago and which today is a major force in posters, comparable to Poland, Japan, Switzerland. He was educated at Maleke Ashtar art school in Tehran, a college completely unknown abroad, by equally unknown teachers. Although Saeedi is exceptionally talented, there must be hundreds like him worldwide, waiting to be discovered. Why did he succeed and reach such a high level of international recognition in such a short time?

I was privileged to witness this development from an early stage and think it is a good example of what can be achieved by a cooperation between hardworking, determined individuals with a long range vision. It is clear to me that Saeedi alone could not have done it without the institutional support initiated by another great graphic designer, Morteza Momayez (1936 - 2005) who fought long and hard for graphic design education in Iran, and ultimately, during the last years of his life, for international recognition.

Morteza Momayez realized as a young man already the importance of international exchange, and went to work in Germany and France to advance his education. He was always interested in Polish posters, Jan Lenica in particular, and aware of how Poland broke its isolation with the Warsaw Biennials. Political developments in Iran unfortunately interrupted further direct contact with international graphic design until about 2001 when Momayez issued a "call to arms" with a programmatic declaration in the preface to a poster exhibition in Tehran, that he himself described as "making an inventory of the forces we have at

our disposition". The move also rallied the Iranian graphic designers behind him and made them work together towards a common goal. What looks from the outside like a sudden unexpected blossoming of poster design in Iran, was in fact, and seen in retrospect, the result of meticulous, step by step, long range, high-level planning, that reached its target in the International Tehran Poster Biennial in 2004.

It is in this framework that Mehdi Saeedi's journey from a humble student towards the Grand Prix in Taiwan has to be seen. He was not only one of the first artists who fully integrated traditional calligraphy with computer techniques, but also working hard to let the world know about his designs, submitting posters to an average of 8 international competitions per year since 2003.



How to conquer the poster world : General Morteza Momayez's strategy

- 2001 Call to arms: exhibition of 100 top Iranian designers in Tehran
- 2001 First contact with Posterpage
- 2001 Momayez proposes 3 more members at AGI meeting in Paris
- 2002 Exhibition of Jan Lenica and Ralph Schraivogel in Tehran
- 2002 Abedini and Abbasi scouting in Warsaw and Brno
- 2003 First Iranian poster exhibition in Echirrolles, curated by Le Querrec
- 2003 Momayez visit to Chaumont and Switzerland
- 2003 Many email contacts with poster specialist and designers in Europe
- 2004 First **International** Poster Biennial in Tehran
- 2004 Exhibition of An Sang-Soo, Seymour Chwast, Anton Beeke in Tehran

6) The future of poster competitions

During the last ten or twenty years, international poster events have enjoyed an unprecedented boom, in number of competitions but also in number of entries. The rising trend is probably fueled by the internet, cheap air travel, cheap poster printing, computer hardware and software and digital photography. New forms have appeared, and we observe a growing number of virtual competitions where only pictures of posters are submitted, the judging occurs online, and most or all "posters" may never be printed. Student competitions and thematic competitions have become more frequent, in particular those who attempt to save the world. We are now as far removed from the original idea of the Warsaw Biennial to present and compare exemplary works of printed advertising, as the olympic games are from promoting a healthy balance between body and spirit. Both transformations remain very popular however, there is no immediate end in sight, and undoubtedly both will move even further away from their roots.

However, international poster competitions are increasingly criticized, as being an irrelevant circus run mostly for the pleasure of insiders, especially professors and students of art schools, having lost touch with reality. Also, the meaning of many posters is no longer clear. I am being asked more and more what the purpose of a poster is when the message is not understood, not only by the general public and old poster painters but also by young designers, even during award ceremonies.

A related question is what sense it makes to rank or even to compare posters from widely differing cultures when almost nobody in the jury or the audience can read their language, their characters, let alone understands the poster's context. Basic questions that depend on culture, for example

the definition of "poster" or the difference between "design" and "art" are usually swept under the rug using the myth that visual communication is an universally understood language.

The table below lists some arguments for and against international poster competitions. At a time when politicians compare the prize and the value of a theater with that of a football stadium, we better come up with some good answers to the questions above to keep poster competitions alive:

7) Conclusion

I would like to end with the often quoted statement that "no poster should ever be designed with the sole purpose of winning a poster competition". Rather, it should be designed for a client, or maybe for fun, or when the designer needs to spread an urgent message. The most important, most influential and most widely known poster of the year 2008, a poster for the american presidential campaign of Barack Obama, is a perfect example. Designed by a relatively unknown designer working outside the american graphic design establishment, it had never won a poster competition.

Pros and cons for poster competitions

PROS

- Everybody likes competitions (football, tennis, Olympics)
- It is a good way to get a lot of posters for your poster collection
- International exchange of people and ideas
- Tourism (Chaumont!)
- A way to evaluate and compare schools and teachers

CONS

- Expensive, inefficient
- Lost touch with reality, does not lead to better publicity
- Irrelevant
- An academic insider game



How to conquer the poster world : Soldier Mehdi Saeedi's fight on the competition battlefield

- 2002 Sends posters to Taipei, Beijing, Mexico
- 2003 Sends posters to Kharkov, Trnava, Toyama
- 2004 Shows René Wanner his studio in Tehran
- 2004 From now on sends posters to about 10 exhibitions every year
- 2005 Publishes selfpromotional poster book
- 2006 Learns english
- 2006 Wins 3. prize in Kharkov
- 2006 „Symbol of peace“ shown on Posterpage, 2500 visitors
- 2007 Gives workshop in Paris
- 2007 Wins Grand Prix in Taipei
- 2008 Is Jury Member in Mexico

產品設計人才培訓與課程規劃之建議

高雄師範大學工業設計系主任 林東龍

前言

工業設計是結合科學技術與文化藝術的一門學科。它吸收了社會、人文、經濟等方面的成果，涉及創造學、市場學、生態學、應用技術及人機工學等領域。現今高科技的迅猛發展與源遠流長的文化藝術的開拓，都極為明顯地表現在產品的市場競爭中，工業設計地位也就愈顯重要。楊振寧博士曾預測："21世紀將是工業設計的世紀"，同時他指出："一個不重視工業設計的國家將成為明日的落伍者"。而日本就是懂得及時用自己的工業設計思想開發新產品，佔領市場，取得競爭的優勢。未來的市場競爭，設計是成敗的關鍵，設計力就是競爭力。

工業設計必須是一項「創造性活動」。所以在工業設計人才教育訓練內容中最重要的課題—「創新能力培養」。創意的來源是來自生活體驗，而生活體驗是需要個人生活經驗的累積和敏銳的觀察力。也就是能瞭解生活型態，才能創意出好的設計。隨著知識經濟時代的到來，文化與企業、文化與經濟的互動關係越來越密切，文化色彩也出現在企業的產品上。就是說，企業生產的產品除了強調某種使用價值，滿足人們的某種物質生活需要，也考慮人們的精神生活需要，為人們提供實用的、情感的、心理的等多方面的享受，而且重視產品文化附加值的開發，努力把使用價值、文化價值和審美價值合而為一。

工業設計教育

我國從早期OEM時代，學校的設計教育都重視圖面表達能力和模型製作技巧之訓練，產品的設計都取決於製造生產的可能性與否。而到了ODM和OBM的時代，學校的設計教育除了技

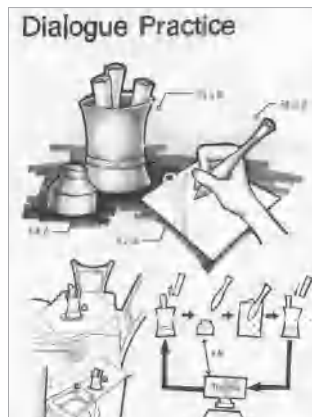
巧技術等基本設計能力訓練外，又結合了創意能力的培養。從Design字眼上我們可以歸納Design=設計、意匠、計劃、草圖、素描、結構、構想、樣本。所以，設計可以說是一種構想、計劃。它是一種思考的過程，一種精神上的步驟，由外界是無法用眼睛看見的。隨之而來，則是此種構想的轉化，利用適當的輔助物將它表達出來。因為構想很難單獨地以言語說明清楚，故必須配合草圖、圖面、樣本或模型，將它視覺化。因此，我們從一般工業設計科系的課程設計中，不難發現整體的課程設計架構系統，可分設計基礎課程（色彩學、設計素描、模型製作、圖學…）、設計核心課程（產品企劃、電腦輔助設計、創意思考、市場行銷…）、設計專業課程（產品設計、交通工具設計、燈具設計…）和製造相關（模具設計、材料加工、機構學…）等課程。又近年國內舉辦相當多的設計競賽活動，使學生有更多的機會參加競賽磨練設計，而且從近年我國在「德國IF Award」、「Reddot Award」、「日本大阪國際競賽」…等國際設計競賽的成果上，獲得的眾多獎項便可知，各個學校在課程設計上都有加入創意思考課程，使學生在這一方面的能力有所提升。

創意思考與sketch

設計過程是一種感性和理性的交合，也就是初階感性的發想基於理性，當確立設計提案時，理性因各層次的思考而漸凌駕於感性層面。創意思考是很重要的課程。創意思考需要與老師在設計檢討的過程中慢慢培養的，而目的是要培養學生獨立的思考能力。而在訓練學生設計的層面上，還有一個是設計師必備的技能—「sketch」。Sketch的能力也正代表一個設計師的能力。有些學生會認為我只要會電腦數位3D建構就可以



學生作品



學生作品



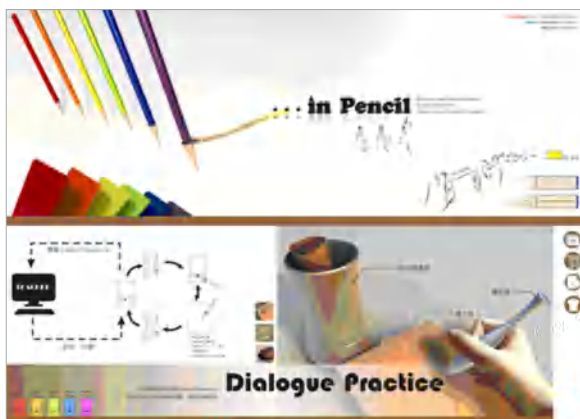
學生作品

不用學好sketch，這是一個錯誤的觀念。因為當你在思考某一創意時，而不能即時的以sketch呈現出產品存在的狀態、使用情境，便無法及時溝通和修正設計的錯誤點。若在設計的開始就使用數位設計，發生錯誤時又回來修正，在設計過程上會產生許多浪費的時間。所以最好還是先用sketch方式溝通設計，等定案時再使用3D數位設計建構3D模型，確立後再進行模型製作，才能真正節省產品開發時間。所以，在工業設計人才培訓課程規劃上「創意思考」課程可以和「設計素描」或「數位設計素描」結合成為創意設計模組課程之一。

產品價值的判斷

產品可以分三的層面來看，分別是技術、美觀和適用性。技術常是科技業追求的第一目標，而通常也是：我能達到，你不能達到，所以我通吃市場。技術的藍海是科技業正確的方向，但是長久看來，技術的藍海是短暫的。因為今天你可以達到的技術，在一段時間內，你的對手也達到了。技術不能感動人心，因為感動人心的往往不是技術，所以創造技術藍海通常並不容易創造使用者的忠誠度。若產品僅僅只是達到能夠使用，似乎還不夠。這時，我們就需要設計我們的產品的外觀，讓整個產品看起來非常“迷人”，美的產品是可以讓整個產品增值不少。針對美的形式和內容，哲學家黑格爾曾說：「任何內容都有它自己的形式，內容即具有形式於自身內，」“形式又是一種外在於內容的東西”。又認為，“形式與內容的絕對關係的本來面目”，就是“形式與內容的相互轉化”。對於構成形式美的質感，有色彩、形狀和聲音，而這三者用整齊、秩序、比例、對稱、均衡、對比、調合、節奏、變化、多樣、統一、和諧等規律去組合便形成了美。這啟示我們產品的外觀與意

涵是一致的，例如ALESSI的餅乾盒設計。所以當設計師在處理產品外觀時是要很注意的。在現今的知名品牌中，產品美觀上的提升，也可能跟適用性的提高一點關係也沒有。我們都看過看起來非常漂亮的設計，但是卻是一點也不實用，例如ALESSI的外星人壓汁機。因此，當一個產品開始面對大眾的時候，我們就必須要認真考慮適用性的問題。而適用度的問題是比技術以及美觀更加複雜的問題，它的難處在於，它牽扯的層面更加“複雜模糊”，可能牽扯到使用者的社會認知和環境、使用者心理、所在文化、人體工學…等等。而當真正體會到適用性的重要的時候，也才是真正體會到一個產品的真正價值的時候。楊裕富教授也提出在產品功能層次中，可區分使用者層次的機能價值（理性價值）、觀察者層次的欣賞價值（感性價值）和擁有者層次的奢華價值（知性價值）三種，這也是值得設計師參考如何分析產品價值的方法之一。結合以上敘述的創意設計模組課程「創意思考」和「設計素描」，並可以結合文化的「產品價值」、「生活型態」和「設計心理」等課程，組合成創意設計模組課程。



學生作品



光寶特別獎 WE CARE

提升設計表現能力

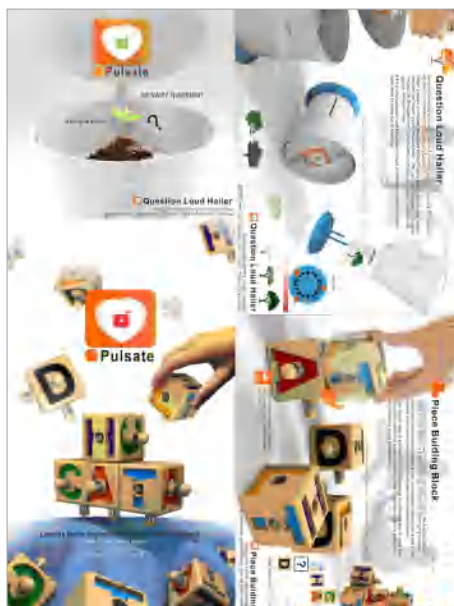
在設計人才培訓中，除了以上提及的創意思考、sketch、產品價值的養成之外，鼓勵學生參加設計競賽，也是一種增加學生設計表現能力的好方法，也是可以增加學生未來的競爭力。現在國內外幾乎每年都至少好幾十個競賽活動，教育部也為了提升我國學生的國際設計競爭力，在此計劃「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」中給予學生充分的鼓舞。本人在指導學生參加國際設計競賽中，發現在現場發表的時候，參賽者幾乎都是用動畫來說明產品設計，也因此我指導學生陳盈志同學獲得「日本大阪國際設計競賽（銀獎）」，動畫是一個可以充分表現出設計師設計產品意圖的一種工具，所以個人強烈建議工業設計的學生可以加強此一工具的技术能力。

設計未來趨勢

工業設計師的人才培訓除了以上的創意設計模組課程的規畫外，必須還要注意一件事。就是，一位工業設計師常在開發產品的同時也製造了一些社會成本，社會成本=外在成本+私人成本；外在成本：不承擔部分叫做外在成本，私人成本：承擔的部分叫作私人成本。考量環境、設計與人之間的關係，人也是自然的一部份。所以，工業設計師也應該考慮對社會成本付出的責任，例如，一張座椅的設計，本可利用木材本身的彈性去營造彈力功能，不用卻使用替代物彈簧…等，造成了社會成本的負擔，不應該是工業設計師做出的設計行為。像尋找自我存在的北歐之美；北歐缺乏像西歐的物質文明，且缺乏物資與惡劣天候，而北歐人不覺得人定勝天，反而認為需順應自然，並在自然中找尋自我存在的價值。如此的設計思維價值才是正確的。所以，在未來的設計趨勢中，工業設計師必須以 LIFESTYLES OF HEALTH AND SUSTAINABILITY (LOHAS) 的以健康與永續性的生活型態為考量，對於產品開發有耐久性 (Durability)、廢棄物減低 (Emission)、安全和安心 (Safety)、創新性 (Innovation)、寬容和體貼 (Generosity) 和懷舊的未來 (Nostalgic future) 等設計思維，為人類改善和創造一個永續性的未來生活環境。



學生作品



學生作品



ALESS 壓汁機

學生獲獎名單

2006年

- 溫千慧、丘增平- 2006第四屆技嘉設計大賽銅賞獎
古潔倫、盧麗帆- 2006玩具暨兒童用品創意競賽合紀獎
林玟妤 - 2006社教館所商品創意設計競賽獲獎
- 科學工藝博物館優等
洪僊芸 - 2006社教館所商品創意設計競賽獲獎
- 科學工藝博物館優等
莊青遠 - 2006社教館所商品創意設計競賽獲獎
- 台灣史前文化博物館優選
蔡長宏 - 2006社教館所商品創意設計競賽獲獎
- 台灣史前文化博物館優選佳作
孫祈全 - 2006社教館所商品創意設計競賽獲獎
- 台灣史前文化博物館優選
蔡長宏 - 2006財團法人自由空間教育基金會
- 第一屆通用設計獎佳作

2007年

- 游勝博 - 2007第五屆技嘉設計大賽銅賞獎
溫千慧 - 2006壓克力創意設計競賽佳作
洪僊芸 - 2007水五金創新設計競賽銀獎
莊青遠 - 2007水五金創新設計競賽優等
蔡佳蓁 - 2007水五金創新設計競賽佳作
林于升 - 2007水五金創新設計競賽佳作
羅之伶 - 2007水五金創新設計競賽特別獎
周加培、劉怡婷 - 引領新生活設計競賽優選獎

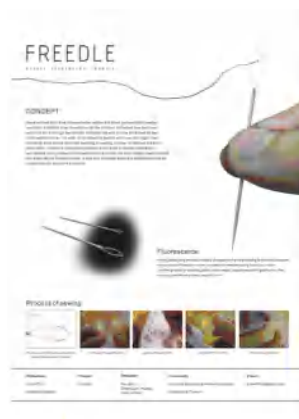
- 蔡佳臻、余佳穎、劉怡婷 - 引領新生活設計競賽銅賞獎
劉孟豪、林玟妤、李依潔 - 引領新生活設計競賽特別獎
溫千慧、呂易達、莊青遠 - 2007光寶設計競賽特別獎
謝昇達、黃湘喻 - 2007壓克力設計競賽銀獎
黃晟嘉、毛迦霖 - 2007壓克力設計競賽佳作

2008年

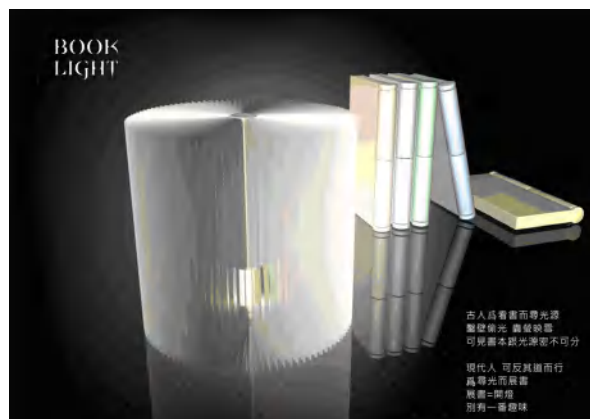
- 陳慧慈、王泰富 - 新一代設計競賽產品設計類銅獎
龔郁棻 - 2008年燈具設計競賽銀獎
賴雲慧、鍾榮典 - 光寶設計競賽光寶創新獎特別獎
廖秀鈺 - 2008年燈具設計競賽銅獎
陳柏文 - 2008年燈具設計競賽佳作
陳盈志 - 日本大阪國際設計競賽銀獎

2009年

- 黃鈺雯、張家綺、王姿文- 2009光寶設計競賽特別獎
葉文軒、黃弘毅 - 2009花蓮縣觀光局紀念品創意賽
潛力組第一名



IF入圍作品



燈具設計競賽銅獎

國際海報設計發展動向

旅美知名設計師 李根在

創作海報設計的源起

1990年當時上實踐專校應用美術科三年級王行恭老師課時，老師提及很多設計師其實做了很多年設計卻沒有機會設計一張海報，因為海報在設計師日常工作中所佔有的份量很輕，但卻又是平面設計師最喜歡的工作項目，大尺幅的畫面，視覺與想法肆意的表現在畫面上，可為商品代言，也可以對政治喉舌，更可以為公益發聲，當然也可以作為個人藝術表達的一種媒介。

而我生平的第一張幫客戶設計的海報卻發生於當兵時，原因是因為當兵原在野戰部隊，某日在陸軍報紙上看到陸光藝工大隊招考美工兵的廣告，當時看到這則新聞一則以喜，一則以憂，當兵前原以為以個人經歷來論，在總部當個美工兵是游刃有餘，然而新兵訓練選兵時卻錯失機會被分發到野戰部隊，憂的是，如何在野戰部隊擔任政戰工作時藉由出外洽公的機會去應試，而如果再沒被選上，就要在野戰部隊當完兩年兵而與社會脫節，與自己的專業技能脫節，喜的是終於找到可以鹹魚翻身的機會。

幸運的是考上陸光藝工大隊，在排除一陣阻擾成功的被借調出來，在離開軍營往承德陸藝工大隊出發時，突然覺得一下子原有的美學，靈感等全部回來了。而人生中的第一張幫客戶設計的海報便誕生於此時，因為也只有這樣的單位能夠延續原先的專業，甚至有機會外接稿子，這張海報讓我獲得台灣第一個業界的獎項和設計界前輩及朋友的關注，也加深我對海報創作的熱愛。

對海報創作的想法

以前在學校的訓練總認為設計的最後目的為實用，所謂的創作只存在於學生的習作而已，大部分設計科系的學生畢業後便停止像是習作般的創作投入實務工作中。而個人對創作觀點的改變則是受到台灣印象海報協會的影響開始認同創作海報這件事。的確，在現實的商業環境中，台灣的海報空間不斷的萎縮，設計者的空間也被壓縮中，設計師在為商業服務的過程中往往失去自我意識，無法提出一個完整的看法，設計者的思惟也在客戶的主導下喪失個人的思考讓作品越來越缺乏想法。

曾在網路上看過一篇文章是關於一個跳蚤的實驗，跳蚤可以跳三公尺的高度，當放一塊板子在一公尺高處擋住跳蚤跳躍之處，因為板子擋住，所以跳蚤只能跳一公尺的高度，久而久之當跳蚤已經習慣一公尺處有個板子的情況下，即便有一天，當板子移開時，跳蚤還是只能跳一公尺的高度。

創作對我而言就像保持處於最盡力的狀態把自己的設計發揮到最大的極限。從事設計工作一陣子後就發現，當面對習慣的客戶，慣性的創意思惟等問題，一旦面對新的案子時，往往這慣性就會出現，甚至因為已經了解客戶的習性，因此即便不同的案子，但會以最安全的想法呈現出，而這最安全的想法卻也是設計者致命的傷害，就如同之前所提的跳蚤實驗般，因為已經習慣在安全區域，想法便會缺乏新意。當這種慣性成習慣後，即便有一天面對一個自由度十分大的案子，設計者仍不自覺的出現慣有的想法，這或可說是自我設限，設計者自我已經設置了限制。



Type Faces型錄獲
D&AD獎inbook,[Design and Art Direction
Award]，
紐約TDC[Type Directors Club]優異獎，
AIGA 365 年度展優異獎，
Graphis 海報年鑑2010金獎，
Graphis 設計年鑑2010金獎，

在各種類型設計中，海報無疑是讓平面設計師有最大創作空間，當年林磐聳老老師，游明龍老師等五位師大的同學發起創作海報這個組織，其宗旨便是讓設計師在日常設計工作之餘，藉由創作釋放設計者長期被禁錮的創作想法，創作的目的是希望不斷的在創作中對視覺語言的練習，甚至對個人視覺語言風格的成形等有極大的助益，而這些都是未來在面對實際設計案例時可以用上，我是這樣相信的。

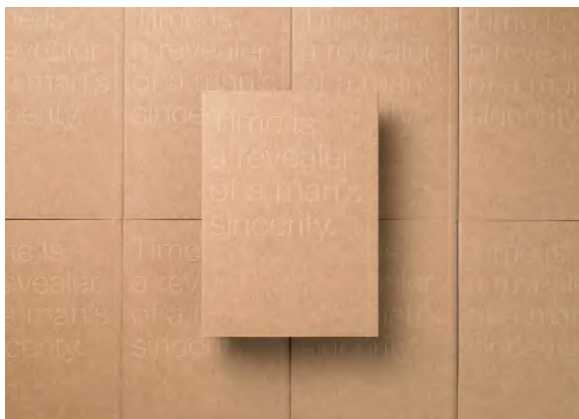
當然，在創作過程中因得到百分之百創作空間，因此對設計也產生極大的熱情。在幾年的工作經驗後發現，或許在這個以客戶導向的台灣工作環境下工作，設計者往往因為過多的失去對設計創意的主導性，在客戶指導下進行設計，久而久之便喪失對創作的熱誠，而透過自我創作中得到成就感，這對設計者是極重要的一環。

但另一個面的反思是，當創作進行到一個階段時便思考，創作的能量是否真的在實際案例中發揮能量。畢竟設計不是只有創作而已，十多年前加入海報協會後，在每年固定的主題創作之外，只要找到任何可以設計海報的機會始終緊捉住不放，從文藝展覽活動，公益海報到商品推廣海報。如希望工作坊【愛滋防治單位】的文宣，首和企業【化妝品配件設計】到現在引進國際設計展在台灣展的文宣都是不放過的機會，希望海報能真正回歸到他回來該有的功能，這些實際的海報案例也獲得過大大小小國內外的設計獎項，這些都歸功於創作過程中因為創意的釋放而在實際案例中發揮其累積的視覺能量，因為我始終定位創作就像是練習一般，而最終的目的是在實戰中發揮其力量。

參加比賽緣起

第一次參加設計比賽還記得是1986年，那年讀高三準備畢業展時，當時學校規定平面設計組的同學一定要在外面整組租房住在一起。那時因為全國美展即將來臨，老師詢問每組同學對參賽的意願，還記得將自己將參賽意願透露給同組的同學知道時，著實的被嘲笑了一番，因為高中三年我的術科在班上並不是很理想的。也許就是因為術科的不理想，更有著被肯定的慾望，而這個耐力居然讓自己的這個領域裡已經二十多年，當年的同學大多已經在別的領域中，而我仍堅持著這一塊自己能做得比較好的工作。

1996年香港設計師協會正式開放亞洲區設計比賽和第二屆平面設計在中國展則是我第一次參加台灣以外的設計競賽，雖念實踐專科時，學校提供很多國際展覽與競賽訊息，但因為英文能力不佳當時的我，想都沒想過參加國際競賽，而親自到香港參加頒獎典禮更是大開眼界的經驗，數百位來自亞太地區的設計師共聚一堂，加上整個典禮慎重程度讓自己在心中大呼過癮之外，也立下拿座獎盃的心願，而這樣的心願在下一屆，1998年的比賽中意外的獲得評審獎或搬回一座獎盃回台灣，在下一屆2000年更獲得兩個金獎，這不只是給自己很大的信心，也讓自己有更大的動力看外面的世界。



日久見人心 日誌本-封面



日久見人心 日誌本-內頁

設計比賽的分類

第一種是以命題為主的設計比賽，這樣的比賽通常是由主辦單位提出主題，參賽者以題目發想創作參加比賽，通常會有獎金來獎勵得獎者，其最主要的意義便是希望參賽者藉由對題目的理解提出創新的看法，這種類型的比賽以日本大阪國際設計競賽與日本明古屋設計中心主辦的NAGOYA Design Do!

第二種是以現有作品參賽的比賽，這類型的比賽通常不會有獎金，比賽是主辦單位架起舞台為已經設計好的設計作品展現的場合。不僅獲獎不會有獎金，通常都需要報名費參加比賽，這類型的比賽多是專業設計公司或獨立設計師以為客戶設計好的成品為參賽，希望作品獲獎可以獲得業內專家的名聲，種種類型的比賽可以紐約藝術指導俱樂部年度獎【ADCNY】，英國設計與藝術指導獎【D&AD】為代表。

另外必須提及的是海報作品參賽可分為兩種類型。

第一種是以單一海報項目為競賽的國際海報比賽，此種類型的海報比賽可說是從波蘭華沙國際海報雙年展開始，這類型的國際海報比賽主辦單位通常以非營利設計單位為主，少數是由政府單位出資主辦，如台灣國際海報展與香港國際海報三年展。

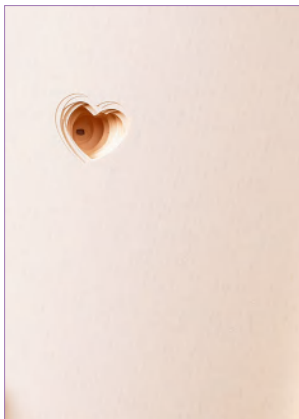
國際海報比賽在早些年會有幾個類別的分類比賽，如商業海報，文化社會海報，但由於電腦的發明，新的印刷技術發明，印製一張海報已經不是傳統海報以量為計算單位，可以透

過輸出的方式參賽，再加上很多海報是設計師對社會，文化或是政治議題看法的表達工具，印刷數量也不像以往多，或是設計師純為展覽而設計的海報，有些國際海報競賽便隨著時代潮流改變分類方式，如日本富山國際海報競賽便把原先的分類簡化成已發表【印刷】類及未發表【非印刷】類，其中非印刷類要有富山三年展IPT的字放在作品上。

當然還有維持傳統分類方式的國際海報競賽，如波蘭華沙或香港國際海報競賽等。

由於海報經過新媒體的衝擊，海報原先所具備的功能性早已不乏與新媒體抗衡，因為海報本身所具備的特質也隨之改變，真正具備商業價值的海報已經式微，這也是有些海報比賽已經取消商業海報類別的原因，也因為設計者自發性創作的行為產生，海報並非原先廣而告知的功能，因為走向越屬於設計者自我表達，甚至有些藝術家也加入創作海報的行列，

第二種是包含眾多類別的設計比賽，而國際設計比賽中，海報僅是其中一個類別，這些比賽多被歸類在各種設計類型兼具的設計競賽，通常參賽者必須付出高額的報名費參賽，當然，獲獎也不會有任何獎金，也許你會問，沒有獎金的比賽誰會參加？其實情況正好相反，因為這類型的設計比賽所強調的是當你為客戶設計好的設計作品時，透過一個具公平和公開的競賽讓優良設計在設計舞台上被看見，得到權威專業人士認同，建立在專業領域的權威，甚至因此得到客戶的親徇。這種狀況尤其在日本最為明顯，所以日本幾個重要的設計競賽，如東



日久見人心 日誌本

客戶-Fonso Enterprise Co., Ltd.，獲：

Graphis 設計年鑑2009金獎，

Graphis 型錄設計年鑑6金獎，

How國際設計競賽優異獎，

How自我推廣設計競賽優異獎，

香港設計師協會亞太設計雙年展07銅獎，

應用藝術雜誌設計與廣告年獎優異獎【加拿大】

Print雜誌美國地區設計競賽優異獎，

Step 100設計獎

京藝術指導俱樂部年度獎，東京字體藝術指導俱樂部年度獎等被認為是年輕設計師躍龍門的一個機會，不只是在公司內上班會被加薪，設計公司獲獎甚至贏得客戶的青睞，而原因歸結於除了日本人對專業的專重外，重要的是這幾個比賽具有其權威性，而客戶選擇設計師或設計公司時便會以這些比賽當作選擇標準。

這種類型的比賽一次的收件甚至上萬件，有些比賽甚至來自全球數十個國家，當然建立權威的方法是多樣的，比賽規則的建立，評審的選擇，獲獎後媒體宣傳的廣度等均是參賽者極為重視的。而這類型比賽的海報項目多是以具有實際溝通導向，或具商業訊息告知的海報為評審重點，不同於國際海報競賽有較藝術性方向的選擇。這類型的比賽代表為紐約藝術指導俱樂部年度獎和英國設計與藝術指導年度獎。這個類型的設計比賽往往也是全球設計師矚目的焦點，因為不論是比賽規則，評審選擇，年鑑發行等都十分具有公信力，因此成了全球設計師競技的場合。

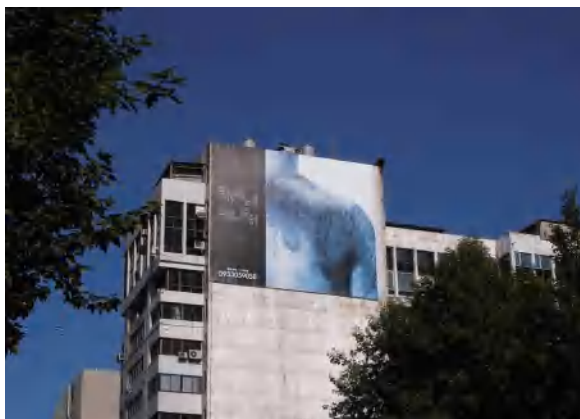
相較於紐約藝術指導俱樂部年度展，英國的D&AD有著對創作更大的包容，或可說相對美國的設計是十分商業化，英國的設計較之更具有實驗精神。

所謂的國際水準【個人參加比賽的心得】

獲得一個國際獎項不代表就是國際級的設計師。1996年第一次跨海參加香港亞太設計競賽，這是生平第一次參加台灣以外地區的設計比賽，原本是信心滿滿的，因為從念大學時就十分關注香港設計師協會雙年展，而九六年是這個展覽第一次擴及亞太地區的設計者參與競賽，而在那幾年也創作了幾件不錯的實務案例，也僥倖的獲台灣幾個業界的獎項，也得到一些設計前輩與同行的關注及讚賞，自我感覺良好，也因為長期關注香港設計師協會比賽，自認當年那幾件作品獲獎應不意外，然而當時卻只有一本書獲得入圍。這個結果讓我體會到，創作者常用自己的角度在檢視作品，比賽是一個機會讓自己的作品來被檢視，而當下原本對自我作品有些高於評審對我作品的看法有著深切的感觸，也是第一次發現嘗試用不同的角度來觀看自己的作品的經驗。

透過比賽去看到自己作品存在的問題，這十多年來參加各種比賽，讓自己更清楚在眾多好手中，自己還有很大的成長空間，也不會因為一件作品的得與不得獎來肯定或否定自己。

因為希望能不斷的成長，因此選擇比賽也是十分重要的。通常所謂難度高的比賽是指報名件數多但入選率卻低的，且其公信力在專業設計人士中所被認同的。也許你會問，如何得知什麼樣的比賽是被認同的？簡單的說，全世界重要的設計比賽必不可少日本設計師的參與，因為對日本設計師而言，獲得獎項可說為躍龍門的方式之一，而重要的比賽不是僅得到設計



城市是座美術館活動系列

業內人士的認同，更是大企業選擇設計師設計的重要指標之一。國際比賽眾多怎麼看出那些比賽是日本設計師中心中重量級的比賽？其實可以從日本設計師個人的簡歷中發現，一個知名設計師在長達數十年的設計生涯中必獲得不少獎項，簡歷通常可以放的獲獎項目有限，這時候只要仔細觀察這些設計師的簡歷就可以睇之那些獎項是他們所在乎的。



台灣設計師週09徵選海報
香港設計師協會亞太設計雙年展09獲獎

參加設計比賽的目的

參加比賽的目的隨著年紀不同而有所差異，二十多年前還在唸書時參加比賽的目的是希望能對自己的專業能力得到肯定外，台灣比賽多有豐厚的獎金，獲獎後這些獎金可用來支付自己的補習費與學雜費，讓當時經濟不佳的家庭狀況可以得以在高職畢業後到補習班補習考試升大學，而大一學期瘋狂的參加比賽獲獎的獎金不只三年的學費全解決且得以自費參與學校舉辦的日本參觀教學與新加坡的交換學生。

記得唸實踐時老師鼓勵同學在專業上與鄰近國家相比較與學習，香港，日本都是設計發展較之台灣前進許多，而真正開始有作品可以參加海外比賽則是實踐畢業五年後開始，當時以亞洲比賽為主。

七年前赴美才真正釐清參加比賽的最終意義。比賽除了考驗自己設計作品在專業評審眼光下是如何外，重要的是透過比賽來檢視自己的成長。從96年到2000年，陸續在亞洲幾個重要比賽獲得不錯的成績，因此對自己的能力有了肯定，這些肯定在赴美後才真正發現，與歐，美國家的設計水準相較，自己的設計還有很長的路要走，自覺與自省是多年來參加比賽的最大心得。

比賽獲獎只是起點，大多數比賽在賽後都會印刷比賽專刊或年鑑，尤其是美國的幾個大型設計比賽的年鑑會發行全球，而當作品獲獎後被刊登在年鑑上，作品便隨著發行通路在全球被看見。越是有公信力的比賽所吸引的參賽者越多，當然報名費也是參賽者考量之一。

或因為多次的獲獎被西方媒體看見而進行專訪，這則是另一個階段。不像獲獎只有一件作品被刊登在年鑑專刊上，因為訪問中有更多的作品被呈現，訪談中能把自己的設計理念與觀點被看見，因為英文是國際共通語言，所以更多人能從被報導中看見自己的設計觀點與想法。報導一次，兩次……，當多次被報導後便有機會讓更多人了解自己的想法，甚至影響別人。

整個世界舞台重心在西方國家是不需要多解釋，這幾百年來西方國家制定很多世界運行的標準，亞洲人長久存在著希望被西方人理解的心結始終未變，雖說中國隨著國力的增加而讓中文世界隨之影響力增大許多，但畢竟中文成為國際語言仍有很長的一走路要走，台灣人的英文能力並不十分理想，語言是開啟眼界一個重要的工具，尤其是英文。

這幾年來多次被台灣朋友問及當年為何辭掉安定的教職，我總開玩笑說，因為知道有一天會被邀請在大型的國際研討會上用英文演講，因此英文對我十分重要。從小英文早已放棄，【或說它放棄我？】學校畢業後多次到英語補習班補習，可惜實在是底子太糟了，加上工作上的種種問題始終沒法真正專心在學習語言上。而真正下決心到紐約從頭開始學習英文則歸功於學校畢業後多次的參加國際比賽時，發現即使簡單如英文比賽簡單我都無法理解而須藉助朋友的幫忙，再加上出國與國外設計師交流的機會增加，每次都處於有口無言的狀況，從唸書學設計開始，我跟所有在台灣念設計的人有一樣的過程，都是看國外設計年鑑長大的，漸漸的除了看別人外，企圖想要透過設計發出一些聲音讓人知道在東方太平洋一個小島上有著一

個人孜孜不倦的在設計裡探索與思考，看人與被看成了自己渴望的想法，而語言絕對是一個十分重要的關鍵。

旅美七年，每次回國驚訝於談論設計的雜誌媒體與日俱增，設計環境趨於成熟，而設計科系在教育政策改變下暴漲的增加著，一方面憂心著就業市場與就學人口的不均等，應以就業為導向的技職體系似乎與綜合大學的教育目標並無太大的差別。而設計科系學生的第二外語能力與全球視野上仍有很大的進步空間，重點是台灣設計學子對國際上一手的資料與資訊仍十分缺乏，什麼樣的競賽被國際上的設計人士所共同認可的，什麼樣的設計競賽真正的同樣被國際上的設計師重視似乎始終不清楚，在國際舞台上誰是具有影響力的設計師等對很多學子仍像墜入五里雲霧般的看不清楚。而台灣媒體在不知所以然一窩瘋的炒作，於是很多比賽在媒體宣傳上都冠了設計界的奧斯卡獎的稱號，也讓一些獲獎者對自己開始有了美麗的誤會。

前一陣子，日本知名設計師深澤直人應邀來台，提及對台灣設計師的看法時直言並不清楚有那些人，也許台灣的設計師應在媒體的大肆宣傳甚至是誇大一些設計獎項時真正要好好思考，所謂【國際】的定義是什麼？

紐約藝術指導俱樂部介紹

成立於1920年的紐約藝術指導俱樂部是全世界第一個以廣告，設計為主的專業團體。俱樂部當初成立之時是兩個相對應的廣告組織，紐約藝術指導俱樂部與文案俱樂部，後來兩個組織分道揚鑣有了各自的協會，文案俱樂部就是現在世界頂級的廣告俱樂部 One Show 廣告俱樂部，而以設計為導向的就是藝術指導俱樂部。

西方國家對於廣告與設計的概念一直到有組織協會的成立相對於中國當時正是五四運動之始，由此可知整個廣告與設計行業在西方國家已經有十分悠久的歷史。紐約藝術指導俱樂部的成立影響了後續如東京藝術指導俱樂部，德國藝術指導俱樂部等成立。

而在歐洲方面，設計領域能與紐約藝術指導俱樂部能分庭抗禮的只有英國的設計與藝術指導協會，英文全名為Design and Art Direction Club,簡稱為D&AD，兩者皆設計獎項來鼓勵優秀的設計作品，而與藝術指導俱樂部不同的是D&AD每年僅有極少數作品可獲得最高榮譽的黑鉛筆，但也不是每年都會有作品可獲得黑鉛筆，曾有數年D&AD並沒有頒出黑鉛筆。

設計獎項與分類是紐約藝術指導俱樂部隨著時間而改變

的另一種風向球，與時俱進大概可解釋其分類上的改進，從原本已有的廣告，設計，攝影，插畫，到十幾年前開始成立的互動媒體類部份，近年又增加對單一客戶長時間的設計服務鼓勵，這個類別則是針對設計師對同一客戶多年來的設計服務，而非單指針對一件作品來評獎，如2009年的獲獎者是五角星設計公司的合夥人賈拉，薛兒為公眾戲院設計的文宣，長達十多年的設計服務，賈拉·薛兒幫公眾戲院眾多戲劇，音樂劇設計眾多膾炙人口的海報文宣，獲獎實至名歸。這個獎項的設計也代表著藝術指導俱樂部對作品的觀點已經不是針對一件作品來論斷，而是透過設計師對單一客戶的服務能夠維持一定的水平設計，對設計師與企業主都是一種極大的肯定，這些設計比賽的分類在在說明了時代的改變，因為媒體工具的增加，各種類型的設計形態的設計手法與廣告方式的演進等，藝術指導俱樂部都在當下做了最快速的改變與反應。

到目前為主，台灣設計作品在ADC獲獎的出現率是非常低的，尤其是專業組的作品，這二十年來，除了台灣一流設計公司JRV曾以兩件國巨企業的文宣品獲得優異獎外，再也沒有台灣設計師的作品獲獎，鄰國日本是獲獎常客，每屆少不了金銀獎，韓國也曾獲得金獎的記錄，連現代設計起步晚於台灣的大陸，近幾年年輕設計師也有不少斬獲，而得到國際上的注目。



藝術指導俱樂部展場外觀

推廣設計，讓台灣設計在國際設計舞台上被看見

出國前，對所謂【國外】的定義是很模糊的，台灣以外的地方都是國外是被成立的，但往往我們稱之為國外大多指歐，美，日等先進國家，但或許是台灣媒體長期至關注島內的新聞，對海外的報導較缺乏，導致一般人對國外定義的狹隘，再加上往往媒體在報導時過度使用單一語言，國際知名成了一個被濫用的字眼，其實台灣設計在海外被認知是非常貧瘠的，往往台灣設計對外的認知與國外人士對設計認知產生一些歧異。

旅居美國這幾年，住在紐約最大的好處便是有看不完的設計展覽，幾個重量級的國際廣告獎與設計獎也是以紐約為基地，如紐約藝術指導俱樂部，紐約字體藝術指導俱樂部，One Show,再加上美國平面設計協會總部即在紐約，年度競賽365和50本書50個封面年度展，在平面設計領域有極大權威的Graphis也早由原始發源地瑞士搬到紐約等……

每年最期待的便是這幾個比賽的獲獎作品展，第一年到紐約時碰到紐約ADC和TDC展覽，那時每天上完課後就泡在展覽場中，細細的觀看每一件獲獎作品，而這樣的機會是年輕時根本想都沒想到的，想想十多年前，不惜花兩個多小時搭公車來回去看一個只有幾件設計作品的美展，而設計展幾乎是少之又少。

只有親炙展場才能體會到設計作品的質感，量感與觸感，看到一本書整體編輯的流程是如何展開，一件海報作品巨幅的尺寸而不是只能從年鑑中看到小小的一個圖片，這些感觸只

有親自看過展覽的人才能感受到，甚至是多年前開始參加國際競賽時，總是不知道有些平面作品如何呈現在版面上而傷透腦筋，這些問題都是在實地觀摩展覽後得到解答，也因此有了引進展覽到台灣的念頭，而能夢想實現將這些作品引進到台灣則是數年來參加紐約比賽獲獎和參加頒獎典禮認識主事者得到信任而得以成行。

今年年初受到亞洲大學陳俊宏院長的大力支持得以引進紐約字體指導俱樂部到亞洲大學展出，而沒多久收到師範大學文化創意中心主任林磐聳教授的指示引進紐約藝術指導俱樂部年度展，今年十月展覽將在台灣展出，再加上ADC主辦的Young Guns全球最佳年輕設計師展今年十月會在崑山大學展出，往後台灣學子能夠不用花大錢到紐約看這幾個世界頂級的設計展。

因為這些機緣與被信任，被ADC的朋友推薦成為台灣代表，再加上去年開始被任命為TDC的大中華地區的代表，很高興今年開始可以將這兩個台灣重量級的國際設計競賽推廣到台灣。

台灣設計在國際上發聲，教育部的戰國策計畫是個非常好的開始，透過國際比賽讓台灣學生可以實際參與國際活動，不管得獎與否都是一個好的觀摩機會。但對獲獎學生而言，千萬不要以為獲得幾個國外的獎項就以為自己是國際設計師，設計這條路並不是只是獲得一個獎或做一件好作品的問題而已，而是一段時期作品的觀看，是一個馬拉松的賽跑。



藝術指導俱樂部展覽

給學生參加國際動畫影展之備忘錄

安錫動畫影展、SIGGRAPH動畫影展與SpaceTime學生競賽

國立交通大學傳播與科技學系專任助理教授、應用藝術研究所合聘助理教授 許峻誠

前言

最近幾年台灣學子在大型國際動畫影展競賽屢獲佳績，新聞媒體更以頭版頭條的篇幅報導，相當鼓舞人心。能有這樣傑出的成果，一方面因網路資訊發達，創作者可輕易與國際動態接軌，獲得大量刺激與靈感；另一方面也與教育部鼓勵學生參加藝術與設計國際競賽的「設計戰國策」計劃推動息息相關，有了政府的肯定與經費支持，讓國內相關科系開始重視國際競賽的參與。

受到全球經濟衰退的影響，使得在家上網、玩遊戲、看電視的人變多；當工作與生活越來越苦悶，到電影院休閒的人也變多。2009年全球暑期的電影票房，變形金剛續集和冰原歷險記第三集勇奪排行榜前兩名，這兩部電影皆運用大量的電腦動畫技術製作。這些現況條件正是文化創意產業可以發揮的大好契機，電腦動畫更是其中最具潛力的領域之一。

目前國內學生可以參加的國際動畫競賽很多，想進一步瞭解各競賽參賽細節可以上設計戰國網站查詢（<http://www.idc.ezdesign.tw>），或參閱過去幾年設計戰國策專刊針對各影展所做的介紹。最近兩個月來，台灣同學在ACM SIGGRAPH與Annecy動畫影展競賽發光發熱，因此本文將針對這幾個動畫競賽做說明與相關作品介紹。另外，有很多人常在問SIGGRAPH電腦動畫影展（SIGGRAPH Computer Animation Festival）與ACM SIGGRAPH教育委員會（Education Committee）所成立的Space Time學生競賽（SpaceTime Student Competition）有什麼不同？本文也將針對其特色與定位做比較。

安錫國際動畫影展

Annecy International Animated Film Festival

安錫國際動畫影展是在法國安錫（Annecy）所舉辦的活動，也是國際動畫協會認可的指標性動畫影展之一。該影展成立於1960年代初，早期隸屬於坎城（Cannes）影展，之後漸漸將動畫類作品單獨區隔出來，並移至法國和瑞士邊界的安錫舉辦。知名的日本宮崎駿的《紅豬》、高畑勳《平成狸合戰》、香港的《麥兜故事》以及法國《嚙哩咕與女巫》等動畫作品，皆曾獲該影展大獎肯定。

今年（2009年）的安錫動畫影展於當地時間六月八日正式開幕，今年共有來自40個國家的1855部影片送件，525部影片進入初選，239部影片正式入圍。其中學生畢業影片類（Graduation Films）共入選60部，也包括幾部台灣的優秀作品入選學生畢業影片類，像是台灣的學生許竹伶《珍重再見（Farewell）》、李惠珊《（Happy Birthday to Me）》祝我生日快樂、以及馬匡霈《「我說啊，」我說（The Soliloquist）》等。最後，由台南藝術大學音像動畫研究所學生馬匡霈，以六分鐘動畫《「我說啊，」我說（The Soliloquist）》獲得安錫動畫影展學生畢業影片類「特別榮譽獎」（Special Distinction），讓台灣動畫揚名國際。

安錫動畫影展的競賽類別分為：短篇或主題式影片、商業廣告影片、電視影片、畢業影片及網路影片等類別。其中畢業影片又分成：最佳畢業影片獎、特別榮譽獎（Special Distinction）、特殊評審獎（Jury's special award）以及優異獎等獎項。評審標準重創意、藝術性及原創性，以往較少見或未曾見過的作品主題、形式可能較被看好。



「我說啊，」我說

影展的收件時間依類別有所不同，如果是短篇式主題影片、電視影片、商業影片和畢業影片大約在一月中旬前截止；若是網路影片則大約在二月底前截止。頒獎時間在六月，目前參賽並不收費。其他安錫動畫影展相關細節可上官網(www.annecy.org/)查詢。

安錫影展近期得獎作品介紹

片名：回憶積木小屋 (La maison en petits cubes)

導演：Kunio Kato／片長：12:03

這部短片獲2008安錫影展最高榮譽水晶獎。導演Kunio Kato是一位優秀的日本插畫家，他的作品總是在安靜中帶點憂鬱，並充滿濃濃的歐式風格。導演以強烈的手繪插畫風格在眾多電腦動畫中脫穎而出。片中的一層層往上堆疊的奇特建築、被海水包圍的遼闊景致、空無一人的狹窄室內，都以泛黃色調象徵主角對回憶的緬懷與心中的寂寞。導演以海洋隱喻時間，美好的過去不斷被淹沒。故事從孤獨的老人為了拾回煙斗潛到

水底開始，當他下潛越深，過世妻子和家人的記憶越鮮明。在節奏平緩的十二分鐘裡，沒有任何旁白，卻道盡了老人的孤獨、對回憶的眷戀與現實的無奈，讓人不禁也跟著長長的嘆了一口氣。（官方網站-<http://kiteretsurobot.co.jp/kunio>）

片名：「我說啊，」我說 (The Soliloquist)

導演：馬匡霈／片長：6:05

南藝大研究生馬匡霈令人驚艷的作品，且為台灣獲得安錫影展大獎第一人。影片以主角掉著淚鋸開紅心為開頭，伴隨著一旁「工事中」的意象，象徵失戀後仍未復原的傷口。故事以他不斷收到收件人為Michael的郵件為主軸，不去交代誰是Michael，反而多了更多想像空間。這部作品充份展現手繪插畫的趣味，視覺表現融合中西方風格，並加入富有台灣風格意象的霓虹燈、水果紙箱以及命相臉譜為元素，使作品更具特色；一鏡到底的手法透過巧妙的轉場使故事更精緻流暢。



回憶積木小木屋

SIGGRAPH電腦動畫影展

SIGGRAPH Computer Animation Festival

SIGGRAPH由美國電腦協會（Association for Computer Machinery, ACM）所舉辦，是目前全球規模最大、最具影響力的電腦圖像展示與學術研討會。

每年SIGGRAPH電腦動畫影展參賽規則都會有一點不同，所以建議要參賽的同學一定要提早上網去瞭解。例如過去影片依等級分為Animation Theater 和 Electronic Theater 兩部分，但是2008年以及2009年則變成只有一個「Computer Animation Festival」。此外，今年（2009年）的徵件分成了以下幾類：動畫短片、建築與規劃的視覺化、新技術、音樂相關的動畫、研究/教育或者紀錄片性質的短片（Research, Educational, and Documentary Shorts）、小螢幕短片（Small-Format Films）、學生類別等。其收件時間約在每年三月，頒獎時間約在八月初。

SIGGRAPH大會指出，得獎影片皆為該年度最優秀，同時在視覺特效（visual effects）動態短片（animated shorts）、學生動畫（student animations）、科學與音樂的資訊視覺化（scientific and musical visualizations）以及實驗主題（experimental subjects）各類別最具代表性的作品。參賽影片都是一起接受評審，評審的重點包括：原創性、藝術成就、技術成就、技術創新、產品價值（production value）、娛樂價值以及藝術和科技在數位技術上的結合和進展等項目。

近期入選SIGGRAPH的台灣作品有2006年張志明的《In Search of the Puppeteer》、2008年太極影音公司的《Heavy Duty》等作品。值得一提的是2005年國立台灣科技大學工商設計系學生全明遠的動畫創作《立體悲劇（Cubic Tragedy）》榮獲觀眾票選獎（People's Choice Award），2006年設計戰國策的專刊中曾經介紹此作品。關於2009年SIGGRAPH電腦動畫展的參賽訊息如下：http://www.SIGGRAPH.org/s2009/submissions/caf_films/index.php



在你的懷抱中

SIGGRAPH影展近期得獎作品介紹

片名：在你的懷抱中（En Tus Brazos）

導演：Fx Goby、Matthieu Landour、Edouard Jouret片長：5:20

這是由三名法國Supinfocom學院學生所創作的動畫作品。故事描述一位曾經叱吒舞壇的探戈舞者，淪為必須依賴輪椅的落寞。以經典黑白電影的為主視覺風格，雖然全片以單一色調呈現，精采的分鏡與戲劇性的光影安排，使影片毫無冷場之處。影片的高潮是主角倚在妻子溫柔的懷抱中幻想輝煌過往的片段，兩人在唱盤上忘情共舞，場景也模仿手翻書及舞臺道具形式翻轉出入。片尾回到現實時的驟然靜默，將主角的無奈之情推到最高點，這部作品獲2007 SIGGRAPH競賽傑出獎（Award of Excellence）。（官方網站：<http://www.entusbrazos.fr/>）

片名：章魚（Oktapodi）

導演：Emud Mokheri、Thierry Marchand

片長：2:27

故事結構非常單純，描述一對相愛的章魚因其中一隻被廚師帶走，所展開的超現實救援行動。以簡潔明快的視覺風格，誇張化的主角造型、肢體動作與背景配樂，增加了鬧劇般的戲劇張力，尤其街頭飛車追逐的動作設計緊湊精采，透過變形手法強調了速度與力量，詼諧逗趣的手法讓觀眾隨著劇情開懷大笑，這部動畫獲2008 SIGGRAPH競賽最佳影片（Best of Show）與觀眾票選獎。（官方網站：<http://www.oktapodi.com>）

SpaceTime學生競賽

SpaceTime Student Competition

SpaceTime學生獎是由ACM SIGGRAPH下所屬之教育委員會（Education Committee）特別設置的競賽，目的在推廣學生電腦圖像教育，因此必須具有學生身份才能參賽。SpaceTime學生競賽大致上分成三大類，分別是「平面類」、「互動類」以及「動畫類」，依過去兩年的經驗，獲獎人數通常第一名一位；第二名兩位；第三名有三位。此三類的細節分述如下：

- 「平面類」又分成大專院校組「數位印刷」競賽、大專院校組「海報設計（Poster Design）」競賽、國小與國中組「海報設計Poster Design」競賽。

- 「互動類」又分成「螢幕作品組（Screen Based Works）」和「裝置作品組（Installation Works）」競賽。

- 「動畫類」又分成「概念動畫組（Conceptual: fine arts, experimental）」和「產業動畫組（Industry: character, VFX, industrial）」競賽。

2008年台灣藝術大學多媒體動畫藝術系所共有5件作品入圍。分別在「實驗動畫組」入選2件，「產業動畫組」入選1件，「互動裝置組」入選2件。其中動畫作品《夢打牆（Mobius Band）》（由范姜小芳、鄭岫虹、胡淑婷共同創作），獲大會動畫類概念組的第三名（3rd Place）。



章魚

2009年「SIGGRAPH SpaceTime」競賽在今年6月公佈創作得獎名單，實踐大學媒體傳達設計學系共有10件入圍，其中趙華軍的《瘋狂進化論》遊戲獲得互動作品的第三名。此外，李倚諾以作品《For The Record》獲平面類海報設計入選；林韋達以《The Lemon Tree》獲動畫類入選。台灣藝術大學多媒體動畫藝術系所則有10件作品入圍，其中3D動畫短片《臭屁電梯（Fart in Elevator）》（由王尉修、張閔傑共同創作），獲得今年「產業動畫組」第三名。本年度入圍與得獎作品，將在2009年8月於美國紐奧良的ACM SIGGRAPH 大會中展出。

在此特別說明，SpaceTime學生競賽官方網站提到，雖然該比賽與SIGGRAPH電腦動畫影展皆由ACM SIGGRAPH主辦，但是學生仍可以同時參加兩個競賽。以近兩年的趨勢觀察，「SpaceTime學生競賽」的難度沒有沒有SIGGRAPH影展或者安錫影展來的高，所以鼓勵同學們要多把握參賽機會。特別要提醒的是，SpaceTime學生競賽除了動畫影片類之外，還有平面類以及互動類的項目可以參加。（參考網址：<http://education.siggraph.org/students>）

作者為台科大設計研究所學生陳彥廷，此作品獲2008年SpaceTime大專組海報設計類首獎。他以中國傳統剪紙藝術為表現形式，結合西方的英文字母、阿拉伯數字以及標點符號等視覺元素，將中西兩種不同文化和諧的融為一體，使作品在乍看與細看之下各有不同趣味，也為傳統的手工藝術注入現代的氣息。

互動類 - 瘋狂進化論

這是實踐大學媒傳系學生趙華軍的互動創作，他將個人對自然科學的熱愛轉化為有趣的互動性遊戲，以時間軸為概念貫穿地球生物的進化史，透過各時期代表生物可愛的公仔造型設計，將自然科學的題材變的活潑有趣，希望使用者能從遊戲中獲得娛樂也學到知識。

動畫類 - 臭屁，電梯（Fart in Elevator）

這部短片是台藝大學生王尉修、張閔傑的創作。故事以擬人手法描述愛放屁的獅子與老虎進入一個專門收集臭屁的電梯，因電梯收集的臭屁已飽和，所發生的一段搞笑情節。

S

Σ



結論

參加設計或動畫類競賽最有效的策略就是鎖定幾個特定影展，從歷屆獲獎作品中的分析影展特質，通常知道影片名稱或者導演名字，大部分的動畫影片，都能在Youtube網站欣賞到。此外，多聽聽前人的經驗分享，並主動上官網獲取最新動態，先瞭解各競賽定位及屬性，才能將自己的作品投件到最適合的競賽。

SIGGRAPH影展和安錫影展都很重視原創性，但仍各自偏好不同的作品類型與風格。大家常比喻SIGGRAPH影展為動畫界的奧斯卡，那麼安錫影展便可稱為動畫界的坎城影展，巧合的是前者較重視商業、技術的成就；而後者則較偏好藝術性的發揮。當然也有些作品同時能獲得多項影展的肯定，例如《拯救雷恩大師（Ryan）》2004年得到SIGGRAPH肯定後，隔年又獲得第77屆的奧斯卡金像獎佳動畫短片獎；另外，前面提過的《回憶積木小屋》在奪得2008年安錫影展最高榮譽水晶獎後，也於2009年獲得第81屆奧斯卡金像獎佳動畫短片獎殊榮。許多影展並無一件多投的限制，因此大家可以將好的作品多投幾個國際影展，如此可以提高得獎機率，也能因此增加作品在國際上的曝光率。

美國哈佛大學教授Joseph Nye曾提到柔性國力（soft power）概念，即利用文化上的優越性展現國家的實力。這幾年國際競賽參加與得獎的人數越來越多，有了好的參與經驗與產官學界全面的支持，相信能醞釀出更具爆發性的創作能量。

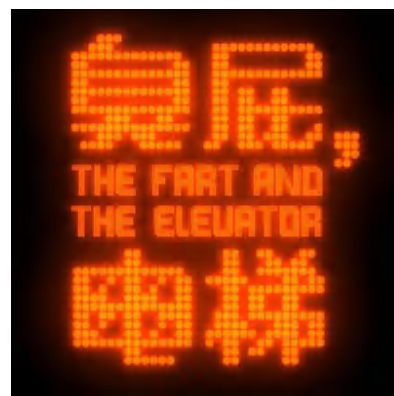
政府鼓勵學生參與國際競賽以增加在國際的能見度，藉此展現台灣的柔性國力，同時能有效提昇國家形象與特色。從逐年增加的得獎作品數量與水準，我們已經看見其效益正在發酵與壯大！

備註：

- 1.由於篇幅有限，本文提及之作品相關細節請至各官網查詢或上Youtube網站欣賞動畫。
- 2.教育部鼓勵學生參加藝術與設計國際競賽專案獎助標準，依每年教育部評選會議審核而定。■



臭屁，電梯
FART IN ELEVATOR
NATIONAL TAIWAN UNIVERSITY OF ARTS
THE PRESIDENT OF ANIMATION AND ANIMATION AND MUSIC
DIRECTOR: HUI-KU WANG PROJECT ASSISTANT: WU-CHUNG CHANG
SCREENPLAY: HUI-KU WANG MUSIC: ANIMATION: HUI-KU WANG
ANIMATION: HUI-KU WANG ANIMATION: HUI-KU WANG



臭屁，電梯

工藝設計人才培訓與國際交流

國立台南藝術大學應用藝術研究所金工與首飾創作組之經驗

國立台南藝術大學應用藝術研究所副教授 徐玫瑩

台灣金工教育相較於其他視覺領域教育起步甚晚。一九九七年國立台南藝術學院（二〇〇四年改制大學，以下簡稱南藝）應用藝術研究所成立，是台灣第一所以培養工藝創作（分金工、纖維、陶瓷三組）人才為宗旨的研究所。此前，金工領域不僅研究所付之闕如；在大學階段開設金工主修的科系，僅有成立於一九八五年的私立輔仁大學應用美術系金工產品組，即使提供選修金工課程的大學也不到十所。個人在一九九四年自美國愛荷華大學（The University of Iowa）金工與首飾藝術系研究所畢業時，全美即有超過一百所大學提供金工主修課程；這個對比數據顯示了台灣金工教育亟待努力的遙遙路途。

本文謹以國立台南藝術大學應用藝術研究所金工與首飾創作組（註）為例，說明個人在南藝應藝所任教培養金工人才的經驗與做法供參考。

一、金工教育與人才培育

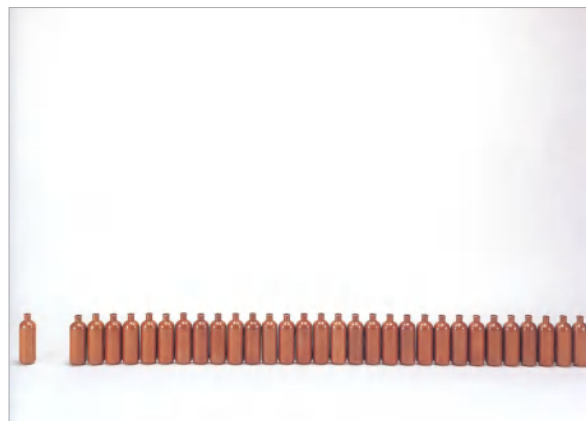
金工領域涵蓋甚廣，二十世紀後—尤其二次大戰後—無論在材質、技法、類型或觀念上都開拓許多新的可能。技法上除沿用傳統技術，隨著科技的發達，在不同時間點相繼引入工業、科技新技術；觀念上更跨出傳統思惟，橫向延伸進而與設計、純藝術領域交集形成新的格局。此發展背景使得當代的金工教育肩負極大挑戰。

研究所的教育首重專業養成。個人認為優質當代工藝人才須兼具創意、技藝、專業知識、人文素養與國際視野，課程規劃希望能兼顧創意啟發、技藝學習及學識思考，同時還要具備獨立自主的研究創作精神和態度。發掘潛藏能力、尊重個體的獨特性、引導其揮灑展現所長，是藝術教育的基本共識。南藝應藝所師生關係近乎師徒，加上客觀地理因素，一對一的教學與長時間的相處，更有條件實踐此精神。然而所有教學理念還須適當環境配合，包括硬體與軟體。

工作室課程(Studio course)是工藝教育的重要主軸，因此建立完善的工作室是應藝所成立之初的首要工作。由於金工牽涉技法龐雜所需設備繁多，加上須重視相關安全衛生措施，在經費與空間的雙重侷限下，經過多年努力雖未臻理想，目前已是公認國內最佳工作室。學生在齊全整備的工作室無論學習或創作，都有較佳的起跑點。然而學校體制內的工作室管理一向是難題，國外多倚重專業技士(Lab technician)的協助，然至今



Lynn Whitford鍛敲研習，1998



康立穎《三十三個瓶子I》，紅銅、化學染色，2000

Lynn Whitford 收藏

國內高等教育仍無此正式編制。這使得我們必須賦予每位研究生分擔管理維護工作室的責任。對研究生而言，這種訓練可以令其深入了解專業工具、設備與工作室相關問題，另外還可培養應變問題的能力、溝通合作的技巧以及任事負責、珍惜資源的態度；畢業後一旦有建置、管理工作室需求也較易上手。

在教學方面，以學校有限的師資與資源，勢必難以滿足理念與目標。因此須藉助校外包括國內與國際的師資支援，有鑒於國內金工教育尚在起步，仍以延聘國外師資為主。邀請對象考量階段性不同需求，初期以傳授不同金工技法（尤其在國內較陌生或被忽略者）和協助工作室建置為重，同時融入觀念、方法及作品理念等創作面向的啟發，近期則思索涵蓋創作觀和異文化背景的多元性。這種國際藝術家的進駐研習與交流，已成為本組的特色。

南藝地處台南鄉壤，學生若非住校也多賃居鄰近，學生與工作室的關係近乎唇齒。客觀的地理因素，反而變成就學上的利基—多數學生能安然以工作室為家，久而養成長時在工作室創作，連帶也傳承了同儕相互討論、學習、評圖的學風。然為免落入封閉裹足的後遺症，除了經常有國內外藝術家來訪注入活水外，鼓勵學生積極參加國內外相關展演、競賽等活動或出國進修、自助旅行，也成為重要課題。

二、國際金工藝術家來訪教學

南藝創校開始即立下與國際接軌之標竿，鼓勵各系所積極開展國際交流，校園中隨時進行著不同國籍、文化的交集、碰撞與學習。由於台灣金工教育的晚發，須借鏡於國外先行者眾，個人遂在本所成立之初，即擬定廣邀國際金工藝術家來校教學之方向。一九九八年所成立後第二年，金工工作室空間與設施初備，個人赴美參加北美金工協會年會(SNAG Conference)，邀請美國以鍛敲作品著名的藝術家Lynn Whitford於同年十一月來校教授鍛敲技法。

為期一個月的密集教學，兩屆共十位研究生跟隨Whitford教授每天一起上課、作息、討論、出遊。這種學習方式對學生而言是前所未有的經驗，學習興致高昂，成效也立竿見影；其中幾位如楊夕霞、康立穎與周金團持續投注此技法並融入其作品中，日後也成為在台灣推展傳承鍛敲技法的重要師資。

由於效果顯著，開啟了往後邀請更多國際金工藝術家相繼來訪的契機。至今十二年間，陸續邀請了來自歐、美、亞共十三位藝術家，其中有四位還先後來訪兩次。來訪教學時間不一，短則三、五天，長可達兩個月。教學內容因藝術家專長、學生所需或階段性需求而異，涵括了技法傳授、創作觀念、主題式創作、評圖、專題演講、座談等，而不可或缺的是藝術家個人作品與創作理念講解。學生除了專業上的具體學習，更重要的是透過近身觀察，親炙每個藝術家的獨特創作方式與態度，這些都是無可替代的第一手經驗。



美國芝加哥Artemisia藝廊佈展，2000



楊夕霞《耳腔》，紅銅、化學染色，2000；
入選2005 Metalsmith- Exhibition in Print

站在台灣金工發展脈絡來看，除了前述Lynn Whitford在一九九八年導入系統化的鍛敲課程外，以下幾位也特別為台灣金工教育帶來了重要貢獻：二〇〇二年Sarah Perkins的琺瑯研習課程，在台灣開啟了迥異傳統的琺瑯技法與藝術的新觀念，培養了洪佩琦與曹婷婷（二人畢業後共創「爆炸毛頭與油炸朱利」品牌）等琺瑯創作者。二〇〇四年來自英國的Jane Adam傾囊教授其舉世著稱的鋁陽極氧化與染色技法，王意婷、江枚芳、洪秀慧等日後也在作品中具體展現了此技法的多重風貌。同年來自美國資深名師Fred Fenster前來傳授錫藝，期間師生還到鹿港與傳統錫器師傅交流東西方製作差異，雙方皆留下難以磨滅的印象；這也讓台灣當代金工踏出錫藝創作的新氣象。

邀請國際藝術家來訪教學涉及可觀經費，非個別教學單位常態預算所能支應。即使竭盡心力向學校和其他相關單位申請補助，也遠不足以解決意欲邀請人選、密度和執行彈性所需經費。因此從創所起，私人募款便是籌募經費的重要來源。個人效法在美就學時指導教授Chunghi Choo的募款精神，多年來幸運獲得多位私人贊助，尤其來自一對企業家夫婦長期持續慨然襄助，這在台灣藝術教育單位中尤顯難得，深具意義。

歷年受邀來訪國際金工藝藝術家，分別在不同時間點以不同面向，在南藝留下深刻的痕跡，不僅僅嘉惠在校師生，畢業校友也有機會返校進修，甚至也曾邀請校外專業參與研習。經過後續枝繁葉茂延伸授課展演，讓當代台灣金工藝呈現了前所未有的爆發力。

三、國際競賽與展演

台灣學生的國際觀普遍不足，網路世界縱然任其馳騁，然而虛擬世界終究無法代替實境。鼓勵學生參加競賽—尤其國際競賽—是教學中的重要輔助利器。透過參加競賽，學生自然將觸角外伸，開闊視野，並可養成包容多元的態度。

本組學生最早獲得的國際競賽獎項，是鄭景勻二〇〇〇年榮獲瑞士的「CK首飾競賽」第二名。二〇〇四年台灣首度獲邀參加國際重要工藝賽事—德國TALENTE工藝競賽。該競賽採邀請國家參賽制，宗旨為發掘運用工藝媒材展現創意具前瞻性思惟之年輕藝術家。過去在亞洲僅有日、韓等少數國家獲邀。台灣由國立台灣工藝研究所承辦初選賽事，本組學生參賽有數位通過初賽代表台灣進入決賽，最後有兩位（洪佩琦、曹婷婷）榮獲入選參加二〇〇五年在德國慕尼黑之年度大展。該展覽圖錄之序文中還特別讚譽首度參賽的台灣，表現「令人驚喜」（a great surprise）。此後本組學生連年（二〇〇六年王意婷、二〇〇七年蔡依珊、二〇〇八年紀宇芳、王安琪、陳郁璇）獲入選參展殊榮。二〇〇九年校友紀宇芳繼前一年入選TALENTE後，更一舉入選國際公認金工競賽展覽專業「最高榮譽」之一的SCHMUCK大展。至今這兩項重要競賽歷年所有金工項目台灣得獎者皆來自本組學生。

除了傳統以實際作品為主之競賽，近年肇因印刷形式與展覽觀念之突破，出現了「紙上展覽」（Exhibition in Print）



王意婷《綻放》，鋁陽極氧化與染色、925銀，2003

日期	藝術家	內容
1998/11	Lynn Whitford- 美國	鍛敲及化學染色技法研習、個人作品演講、當代美國金工藝術
1999/1	Kee-Ho Yuen - 美國	離心鑄造技法研習、個人作品演講、評圖
1999/4	Haichi Jihn- 美國	轉印腐蝕及金屬熔接技法研習、個人作品演講
2000/3	Margareta Niel- 義大利	銀粉施畫及薄銀材建構技法研習、個人作品演講、當代歐洲金工藝術
2002/12	Sarah Perkins- 美國	珐瑯創作與技法研習、個人作品演講、美國珐瑯藝術家
2004/3	Jane Adam- 英國	鋁陽極氧化與染色技法研習、個人作品演講、鋁陽極氧化與染色藝術
2004/4	Cynthia Cousens- 英國	主題首飾創作研習、個人作品演講、當代英國首飾藝術
2004/5	Fred Fenster- 美國	錫藝技法研習、個人作品演講、美國錫藝介紹
2005/3	Lynn Whitford- 美國	鍛敲技法研習、個人作品演講、鍛敲藝術
2006/5	Kee-Ho Yuen- 美國	電腦輔助設計軟體研習、金屬車床技法研習、容器創作研習、個人作品演講
2006/12	Tomoyo Hiraiwa- 日本	日本合金技法研習、個人作品演講、當代日本首飾藝術
2007/5	Don Friedlich- 美國	工業技術輔助金工創作研習、金屬與玻璃技法研習、當代美國金工藝術家
2007/11~ 2008/1	Sarah Perkins- 美國	珐瑯技法研習、個人作品演講、當代珐瑯藝術
2007/11	Karen Flindeis- 澳洲	個人作品演講、座談、評圖
2007/11	Kathleen Browne- 美國	論文發表、個人作品演講、評圖
2008/12	Felieke van der Leest - 荷蘭	塑膠玩具首飾創作研習、個人作品演講、當代荷蘭首飾藝術
2009/1	Haichi Jihn- 美國	油壓衝型壓模技法研習、個人作品演講、評圖

歷年來訪學者名單



洪佩琦與作品《歌詞》，紅銅、掐絲珐瑯，2004；
入選2005 TALENTE



曹婷婷《備忘II》，N次貼，2004；
入選500 Bracelets, 2005

之概念，而衍生出另類競賽展演。「紙上展覽」利用印刷出版品（通常以書籍、專刊或期刊雜誌為主）無遠弗屆的傳播功能，相較於傳統定點定時的展覽方式，無論在時間或空間上的延伸效益都另具優勢。鼓勵學生參與此類競賽一方面可將其作品置於國際間水平比較，倘若入選除獲肯定也有助自信之提升；另一方面透過參與，學生自然會持續關注相關出版品，了解國外同專業之最新發展，從而開拓視野、積累專業能力。

當今國際間發行最廣、影響力最大之專業金工季刊雜誌METALSMITH自一九九七年始，每年固定於年初以不同主題公開國際徵件，經評審選出四十位金工藝術家之作品，於秋季刊出版特刊名為「金工紙上展覽」（Metalsmith - Exhibition in Print），是為此類展覽最獲矚目者。二〇〇五年本組楊夕霞便曾入選。近年金工徵件出版品最富盛名的應屬美國Sterling 出版公司旗下分支LARK BOOKS出版的系列叢書。此系列之金工徵件叢書出版計畫始於二〇〇四年，以單一金工創作類型如戒指、胸飾、項飾、容器、琺瑯等公開徵件，由於其發行遍及全球，每每能吸引來世界各國之藝術家投件，有時數量可高達六、七千件，最後從中評選出五百件作品，印製成書並輔以評審專文論述。此系列叢書金工部份至今已出版十本，除了一本，本組學生作品皆未缺席。叢書在圖書館與同業間的流傳極廣，也是提高台灣金工在國際能見度的最有效途徑之一。

四、國外參訪

上述競賽與展覽屬於靜態活動，至於動態的實地參訪則有不同的意義。

二〇〇〇年本組應邀至美國芝加哥Artemisia藝廊舉行展覽。展覽檔期特別訂在十一月，是為順道參加每年十一月初美國芝加哥工藝界年度盛會SOFA (Sculptural Objects and Functional Arts)展覽。因應國外專業藝廊行政程序，展前一年多即須展開相關作業，由老師帶領全組學生分職司事，從展前文件聯繫、展品資料彙整、展覽相關事務、行前旅訊蒐集、旅程接洽安排，一直到實際旅行、展覽會場佈展、開幕茶會等，許多環節對多數學生來說都是初體驗，然而透過如此長時間卻緊湊的執行參與，學生得以迅速累積經驗，對日後的展演學習和溝通處事都有深遠助益。

行此還安排參訪時任教於威斯康辛州立大學Milwaukee分校金工系，曾造訪南藝的陳海琪老師，以及定居鄰近Madison大學城一九九八年來南藝教授鍛敲課程的Lynn Whitford老師，並由其引介拜訪威斯康辛州立大學Madison分校金工系，參觀工作室並與其研究生交流。更重要的蒙該系資深著名教授Fred Fenster邀請至其家中作客，詳介其私人工作室，更促成四年後Fenster 教授來南藝客座教學的因緣。



洪秀慧《身體不在了》局部，錫、現成物，2006



江枚芳《途中》，黃銅、漆包線，2005；
入選500 Necklaces, 2006

二〇〇五年欣逢本組學生代表台灣首度入選德國TALENTE競賽，遂有德國金工之旅。德國在金工領域素來享有盛名，一方面坐擁傲人的金工歷史傳統，另一方面在當代金工藝術發展脈絡也有執牛耳的象徵地位。散佈於德境著名金工相關重鎮頗多，經篩選擇訂幾處各具意義的參訪重點如：位於法蘭克福的金工博物館Goldschmiedehaus、歷史悠久的金工院校Staatliche Zeichenakademie Hanau、位於紐倫堡日爾曼民族博物館，著名金工城鎮Pforzeim聞名的首飾美術館Schmuck Museum以及金工工具名店Fischer，最後來到慕尼黑參加TALENTE展覽以及SCHMUCK展覽、Pinakothek der Moderne美術館。此行完全採自助式旅行，延續本組多年分工組織及經驗傳承，從前置作業到行程中，一切皆有分責制度，學生除了從參訪中獲得知識、眼界，同時也在旅行中學習應變、面對與處理問題，這些經驗遠非安坐課室或電腦前所能比擬。



Fred Fenster 錫藝研習示範

五、交換學生、駐校創作與旅行

經過多年國際藝術交流，逐漸與來訪藝術家建立起網絡，其中在學院任教者尤其因為環境同質，開始思索雙方進一步交流之可能性。對學院而言，交換學生無疑是深層交流的具體實踐。以藝術創作類學生而言，到一個異國陌生的環境，可以突破許多慣性思維；接觸異文化之衝擊，往往可以激起自我認同、文化差異等命題之深思。在創作上觀摩浸淫於異地他鄉後，總可以帶來一番新象，有所突破。反之，對一個特定學習環境而言，團體中若出現一個非常態的同儕，其功效猶如一池靜水落下小石，激起的漣漪不容小覷。

二〇〇七年本組與美國Southwest Missouri State University金工系達成協議，雙方不定期交換在學研究生或畢業校友互訪駐校創作。同年二月本組第一位交換駐校研究生陳逸出訪，為期一學期。其後證明此一異國駐校經驗，對學生除在專業高度、視野之助益，在個人獨立與心智之成長也很鮮明。同年九月工作室則迎來對方第一位來訪駐校創作者Lauren Marshall，由於其深感來訪收穫良多，返國後又促成今年三月第二位交換駐校者Laurie Abram來訪。她們來此駐校時間約三、四個月，在工作室與研究生共同生活、創作、休閒，彼此互相交流學習，在創作專業、語文溝通、異文化包容等都有實質的收穫。今年本組與美國愛荷華大學金工與首飾藝術系也達成交換協議，九月即將有本組畢業校友鄭景勻首先受邀赴該校進行一學期駐校

藝術家創作計畫。另外本所與澳洲Sydney College of Arts也正在擬定交換計畫，預計本組下學年將有一位在學生交換至該校修習創作。

另一個年輕人成長途徑是出國自助旅行。為鼓勵之計，衡量學生經濟能力，個人曾多次向私人募款贊助學生自助旅行部份費用。此外，更鼓勵學生運用各種管道實踐行萬里路的夢想。二〇〇七年邱惠愉相繼獲得客家委員會「築夢計畫」補助赴中國進行為期近三個月的傳統金工探索之旅，以及美國Haystack Mountain School of Crafts補助赴該校進修研習三週。將專業與自助旅行結合，無疑有相乘的效益，衡諸日後的表現，這種學生主動走向異地體驗文化差異的學習模式，常有出乎預期的深遠影響。



紀宇芳《簇擁系列－臂飾》，不銹鋼線，2006；
入選2009 SCHMUCK

六、結語

據統計今年（二〇〇九）全國大學院校可選擇金工為主修的研究所至少已有六所，提供金工選修課程者更已擴及三十六校三十九科系。此外透過國立台灣工藝研究所、個人工作室、社區大學、藝術市集和其他民間單位的各種教學與推展，金工已成為台灣工藝頗受矚目的一環。這種景象在幾年前實難以想像，這是許多同行者多年共同累積的成果。作為高等教育單位的工作者，在參與打造台灣當代金工歷史之餘，自然也有著更沈重的壓力與期許，因為相較其他金工發展成熟的國家，台灣的金工之路才剛起跑。

備註：

南藝應藝所一九九七年成立之初依材質分為三組主修：金工、纖維與陶瓷；二〇〇〇年金工組分為金屬工藝創作組與金屬產品創作組，分別由本人與王梅珍老師指導。二〇〇七年金屬工藝創作組因應國際金工領域發展趨勢更名為金工與首飾創作組，次年金屬產品創作組改為金屬產品與珠寶設計組。



賴永清《複體》，紅銅、琺瑯，2006；入選500 Enameled Objects, 2009



美國交換學生Laurie Abram與本組研究生，2009



Jane Adam 鋁陽極氧化與染色研習示範



Felieke van der Leest 於台北工藝設計中心演講



Don Friedlich工業技術輔助金工創作研習，2007



IDC 2009

E-PAPER 電子報

- 86 設計戰國電子報第一期- 計畫主持人林磐聳教授
生生不息的拉丁美洲設計-墨西哥國際海報雙年展

- 88 設計戰國電子報第二期- 謝佳晏
2008波隆那國際兒童書插畫展-Where Are You,Danny?

- 90 設計戰國電子報第三期- 邱聖祐
10th墨西哥國際海報雙年展

- 92 設計戰國電子報第四期- 陳彥廷
2008數位動畫類國際競賽

- 94 設計戰國電子報第五期- 陳郁璇
2008 Talente國際競賽特展

- 96 設計戰國電子報第六期- 唐瑄
2008 Talente國際競賽特展

98 設計戰國電子報第七期- 胡淑婷
Mobius Band 夢打牆

100 設計戰國電子報第八期- 柯雅娟
2008德國iF概念獎

102 設計戰國電子報第九期- 林宜賢
2008德國紅點概念設計獎

104 設計戰國電子報第十期- 王安琪
2008 Talente國際競賽特展

106 設計戰國電子報第十一期- 洪瑞鴻
2008日本名古屋國際設計競賽/紅點概念設計競賽

108 設計戰國電子報第十二期- 許峻嘉
2008德國iF概念獎

設計戰國電子報第一期- 計畫主持人林磐聳教授

生生不息的拉丁美洲設計-墨西哥國際海報雙年展

多年來台灣對於拉丁美洲的設計知之甚少，成為台灣邁向國際化的極大缺憾；墨西哥在1968年成功地舉辦奧運會，當年引進美國設計家共同參與視覺形象及建築景觀整體設計，至今仍是全球設計界的典範；國際海報雙年展是全球設計界矚目的重要盛事，墨西哥也引進此一模式在國際設計版圖豎立標竿，成為台灣設計學習精進與向上發展的目標。

墨西哥國際海報雙年展為教育部所列的40項獎勵標地之一，本次考察該項競賽與蒐集資料將有利於未來在台灣推廣宣導該項競賽，本屆競賽亦有台灣多位學生入圍，成果豐碩，能在世界得舞台良性較競，是台灣新生代設計師的幸福。墨西哥國際海報雙年展為國際知名設計競賽，筆者與來自世界各地的設計名家與評審交流，建立未來在台灣舉辦國際設計競賽的合作機會。參訪行程中參觀墨西哥國立文化藝術中心Consejo Nacional para la Cultura las Artes，整個文化藝術中心由音樂、美術、劇場等多棟不同功能建築物組成，建築豐富多彩極具個性。並由來自巴西、哥倫比亞、西班牙等國的設計師介紹不同地區的設計發展及個人作品設計理念。

參觀墨西哥現代美術館舉辦「1968年墨西哥奧運40周年視覺形象設計展」，將40年前墨西哥奧運視覺形象與景觀設計完整記錄，展現當時領先群倫的設計風貌。

來自美國哥倫比亞大學任教的建築師Eduardo Terrazas參與墨西哥奧運設計，為來自芬蘭、捷克、波蘭、法國、美國、加拿大、哥倫比亞、伊朗、日本、台灣等世界各國的設計師介紹設計理念；下圖為來自全球的設計師在現代博物館前合影。

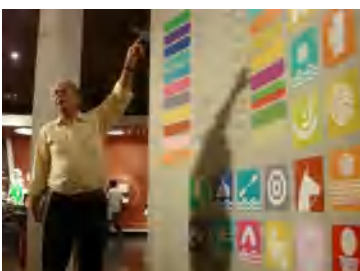
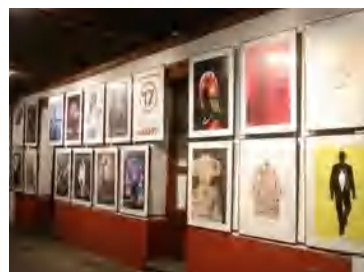
第十屆墨西哥國際海報雙年展10th International Biennial of the Poster in Mexico開幕及頒獎典禮在墨西哥市Museo Franz Mayer博物館展覽，本館由西班牙殖民時期建築改建，整個展覽會場氣氛與展示效果極佳。

第十屆墨西哥國際海報雙年展嶺東科技大學視覺傳達設計系學生李函穎(Lee Han-Ying)作品以全球暖化北極熊失去家園危機的「拯救家園Save Home」榮獲本屆D類全球暖化議題競賽第一等獎作品，由聯合國環境計畫總署中南美洲區域辦公室代表Rody Onate Zuniga頒獎，另，國立高雄師範大學視覺傳達設計研究所研究生邱聖佑(Chiu Sheng-Yu)作品「鯨魚到哪去?Where is the Whale?」榮獲本屆B類社會及政治議題競賽第二等獎作品，林磐聳教授在現場代表台灣領獎。

第十屆墨西哥國際海報雙年展除了在墨西哥市Museo Franz Mayer舉辦開幕及頒獎典禮之外，另外將國際設計研討會及學生設計研習營移至距離墨西哥市車程約四小時的哈拉帕市Xalapa，為來自世界各國設計師在Xalapa考古博物館前合影。

國際設計雙年展提供來自世界各國設計師極好的交流機會，捷克布魯諾雙年展協會主席Jan Rajlich Jr.（左一）、波蘭Wilanow海報博物館館長Maria Kurpic（左二）、國際特赦組織與綠色組織標誌設計家以色列的Yossi Lemel（左三）、德國知名海報設計家Holger Matthies（右四）。

10月28日在Xalapa哈拉帕市舉辦「A Tribute to Poster and their Authors/向海報及設計師致敬」展覽，挑選從16世紀至21世紀海報設計史上最經典的60幅海報，由HP公司重新整理為同一尺寸輸出展覽。



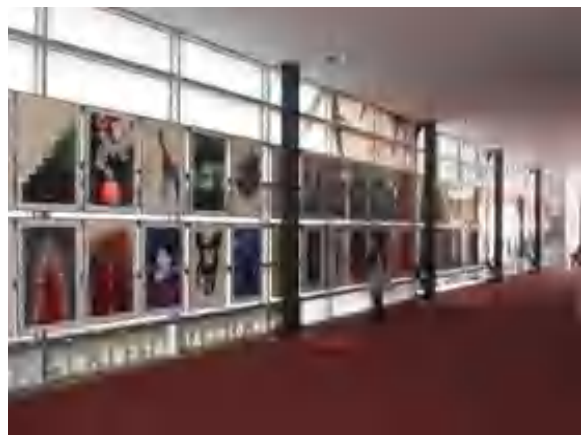
哈拉帕市Teatro del Estado劇院舉辦國際設計研討會，總計邀請全球33為設計名家專題演講，下圖為Teatro del Estado劇院外觀及國際設計研討會聽眾爆滿情形。

海報雙年展以日本作為特別邀請展出國，展出日本形象相關的主視覺設計；Teatro del Estado劇院展出77幅日本經典的海報作品。另外配合聯合國以「愛滋」和「兒童」為主題，由日本和墨西哥兩國各自挑選50件海報作品於會場共同展出。

當地RTV:rediotelevisión de veracruz邀請設計家進行電視訪問，有日本武藏野藝術大學名譽教授勝井三雄，以及來自台灣的林磐聳教授接受電視訪問，介紹台灣與墨西哥未來發展設計合作關係，現場以展現日本文化意象的座墊及竹子裝飾，並與墨西哥傳統慶典的剪紙圖案為背景。



墨西哥國際海報雙年展恰逢11月1日與2日「死者日El Día los Muertos」傳統民俗慶典活動，到處均可見到以色彩鮮艷的剪紙裝飾，並有紙漿製作成立體的動物造型，展現出墨西哥傳統文化融合拉丁民族無限豐富的想像力。



墨西哥 Veracruzana大學的Xavier Bermudez教授於1988年創立墨西哥國際海報雙年展，是整個海報雙年展的靈魂人物，更是將墨西哥平面設計豎立起在國際設計版圖的旗手；Xavier Bermudez教授主持「A Tribute to Poster and their Authors/向海報及設計師致敬」展覽致詞與引導觀眾介紹海報展品。

國際海報雙年展主視覺及其應用展開設計，雙年展標誌應用在服務人員服裝，本屆海報展覽專輯封面，強調設計紮根的重要性。



設計戰國電子報第二期- 謝佳晏

2008波隆那國際兒童書插畫展-Where Are You,Danny?

創作理念及創意發想過程

創作的理念的發想來源是想藉由機器人這個角色，來暗喻現代人每天制式化忙碌於工作的生活，然而認識新朋友、接觸新事物…等等，是忙碌生活中抒發壓力的潤滑劑及必需品。

作品的創作技法

我記得老師曾說過，若要吸引眾人的注意，一定要使用異於其他人的技法或內容。我的創作技法大都將大學老師所教導技法，透過水彩的方式採取水洗的技法所創作而來。雖然這技法運用於許多創作上還蠻多見，但若用在插畫上確實比較少見，故從大學的畢業展覽至今都運用此種方式創作，一方面自己很喜歡這種類似版畫兼樸拙色彩的畫面，另一方面想透過這種特殊的效果來豎立自己的風格。水洗一是將畫稿先塗上一層廣告顏料，把欲表現黑色輪廓線的地方先留白，最後把整幅圖畫塗上一層墨汁，待乾後再用水沖洗整張圖畫，完成的畫作中即會呈現一種退色的視覺效果。

參加波隆那國際兒童書插畫競賽動機及經驗分享

參加波隆那國際兒童書插畫競賽的機緣，是在就讀台南科技大學時候開始知道波隆納年鑑，常在學校中閱讀此一書籍，但一直以為波隆那國際兒童書插畫單位是邀請國際知名的插畫家所出版的畫冊，我真正知道大家都可以參加這個比賽是07年中時從朋友那裡得知的，當下就有想報名參賽的想法，剛好碰到暑假比較有空閒期間的時候，便開始準備資料籌備參賽。

在研究所在學期間就開始積極的參加比賽，動機是想了解自己的實力究竟為何？且每個比賽都是一個認識自己並洞悉評審風格的機會，所以也沒有設限一定要參加大型的比賽，當時大大小小的比賽若有時間的話我都會參加，當然也沒有每一次都那麼幸運可以獲得評審們的肯定，在這其中慢慢學會如何用心準備創作與如何用平常心去看待比賽結果，偶爾會有意想不到的結果。例如這次的波隆那國際兒童書插畫競賽，在這之前從未參加過國際競賽，所以給自己一個測試實力的機會，前提在國際競賽之下，因此抱著石沉大海的心情參賽的，所以我覺得參加比賽得失心不要太重，努力完成作品才是最重要的，不管得獎與否，都可以累積很多的作品及經驗實力。

此外，在參加比賽之前，通常我會先觀察該比賽之前得獎的作品，以作為輔助創作之參考，這樣比較能了解評審喜愛的風格走向，運用一些策略來參加比賽；就波隆那插畫的比賽來說，在參賽之前就開始收集相關網站資訊以及先前台灣得獎的作品，發現這比賽評審滿重視透視的空間畫面，因此在我五張作品中安排了幾種視點的變化，每一張的透視角度都有些許的不同；或許這不是致勝的重要關鍵，但是在比賽前做些功課、蒐集資料是蠻重要的一件事。



Denny跌入到一個奇幻的世界



在路上看到一個很不尋常的盒子

義大利波隆那國際兒童書插畫展領獎經驗分享

真的感到很幸運也很榮幸，受到波隆納評審委員的肯定，也很感謝每一位指導過我的老師，對我來說這真是求學階段中所得到的最大支持與鼓勵，當然最重要的感謝一路栽培我支持我的父母，求學階段以來不斷給我在藝術創作領域上有一個發揮的良好環境；在此有著這麼樣的榮幸與機會能親自到義大利波隆那領獎，也能順便拓展自己的視野。

除了領獎的事宜外，在此分享我看到國外書展活動的另一面。每年的義大利波隆那國際兒童書插畫展是世界各國出版社的一大盛事，他們會群聚在此展示自家出版社的兒童書籍，並且透過這個展覽發掘每年入選作品的插畫家，或是親自到展場中毛遂自薦的插畫家。從展場的情況看來，因為各地的風俗民情不同，發現到國外的插畫家都很勇於表達自己，看見揹著一大本畫冊在展場走來走去是很稀鬆平常的事，他們向各國出版商攤位推薦自己的作品，尋求出版的機會，一點都不羞怯，即使不成功也會到下一個攤位嘗試，若和出版社達成共識便到展場的二樓立刻討論出版事宜，充滿了果決的行動力，這是台灣學生所缺乏的那份熱忱。

另外在展場中有設置一個空間，供各國插畫家佈告自己的小插圖及聯絡方式，即使波隆那插畫展是在義大利舉行，但這些小插圖及個人資訊都是由世界各國的人來親自貼上去的，這些空間到處都被貼得滿滿的，由此可見插畫家們都很踴躍地想在異地展露頭角，相當的佩服這樣的勇氣與自信，這些都是與國內書展相當不同的地方。

給想參加國際競賽學生的建議

希望藉此勉勵在校學弟妹，大膽去「嘗試」很重要，要相信自己的能力，千萬別妄自菲薄；除了多看國內的創作外，平常多吸收國外的作品或是比賽的資訊，那會使自己的視野更廣更大；建議在任何比賽當中都要想辦法使自己的作品突出，如此才能吸引評審的注意進而細細欣賞你的作品。

每個比賽都是一個非常可貴的機會，每個評審喜愛的風格並不一定相同，儘管去嘗試，不要怕失敗；即使失敗了，就當作是一個經驗，也可以累積自己的作品與創作風格；倘若幸運地得獎了，對自己無論在求學上或是求職上都是莫大的助益，並能接觸到更多以往無法接觸到的人事物。加油吧！■



波隆納插畫展展場



謝佳晏作品展出與領獎

設計戰國電子報第三期- 邱聖祐

10th墨西哥國際海報雙年展

創作動機

談到自己的創作，作者在一次偶然的電視新聞報導中，看到日本國大量捕殺鯨魚而把整條狹灣的海水染成鮮紅，衝擊性的畫面帶給其莫大的震撼，而後綠色和平組織在2008年5月15日公布日本走私鯨魚肉的影片亦再次於國際間引起波瀾，接二連三的事件讓作者萌發創作的想法，於是透過資料的蒐集，發現日本以科學研究之名躲過國際捕鯨協會(IWC)在1986年制定禁止商業捕鯨的禁令，行捕殺鯨魚之實，而日本之所以持續捕鯨，主要的原因只是為了滿足口腹之慾。假藉科學研究的藉口被公諸於世後，日本又再以保護捕鯨文化為由持續捕鯨，無視於國際間的撻伐，因此想藉由平面海報設計表現對於此事件的感慨。

另一幅作品則是以中國和西藏的政治議題為主，中共為了防止西藏獨立以血腥鎮壓的方式，迫害人權，缺乏國際聲援的西藏顯得無助又無奈，因此希望透過海報讓此議題在國際間彰顯，使更多人得以關注。

綜合二件作品，創作者引用諾貝爾和平獎得主Elie Wiesel名言「愛的相反不是恨，而是漠不關心」作為核心價值，認自己身為一位設計師，具備獨立思考以及言論自由的權利，同樣是世界公民的一份子，應該為社會盡一點棉薄之力。

創意發想過程

創作者考量目前仍有挪威、冰島以及西伯利亞等國持續捕鯨，但以日本為近來最大宗的捕鯨國，其明目張膽的程度更是不在話下，因此主要針對日本國加以譴責。創作者一想到日本，腦海浮現的印象如櫻花、藝伎、相撲等特有的文化符號，考慮藝伎朱唇配上純白的妝容，無非是日本旗幟與精神最好的象徵，故將兩者結合，而後加上鯨魚奄奄一息的尾巴，海洋巨人在這一刻顯得格外渺小，對比中突顯出整起事件的癥結點——貪圖口腹之慾，讓世人了解到稀鬆平常的飲食文化卻足以威脅其他生物的生存與否，值得所有人共同面對、省思。

另一則西藏議題海報，畫面以中國國旗象徵剝奪人權的紅色布幕，而布幕的另一端為被軟禁的一名西藏喇嘛，正以無聲的吶喊求救，表現出渴望自由的平等對待。以簡單強烈的畫面和色彩並置，將概念具體呈現。

參加墨西哥國際海報雙年展應該注意的事項

墨西哥國際海報雙年展為世界四大海報展之一，自1990年首次舉辦以來已邁入第十屆，是世界各國設計師互相交流的國際舞台，其參展內容有4種類別：

A.文化議題海報；此類海報針對每個國家特有的文化進行設計，以彰顯文化的多元與深度，具有高度藝術水平的海報較易受到評審青睞。

B.社會政治議題海報；著重探討現今人類社會的各種問題，例如：環境保護、和平反戰以及國際間的政治情勢等不同面向之議題。



教育部呂次長木琳親自代發

10th墨西哥國際海報雙年展silver Prize獎狀及獎牌



10th墨西哥國際海報雙年展-銀獎

C.商業性質海報；以具有廣告效益的活動、產品或服務所發表的海報皆可參加，具有高度創意，或是前所未有的突破性視覺設計之海報最有機會脫穎而出。

D.特定議題海報；每一屆的主題皆不相同，有較大的發揮空間，如2006年的主題為「土壤沙漠化」，2008年則為「全球暖化」。

E.綜合以上類別依據自己較有興趣的議題下去詮釋，海報內文盡量以英文為主，還有應注意報名截止的時間，一般國際競賽都是以作品寄達該單位的時間為準，並非郵戳的時間。

對國內外競賽的觀察

台灣的設計環境逐年進步，每年都會舉辦許多大大小小的比賽，大如權威指標，小至私人機構，提供給熱愛設計的人一個展現自我的平台，學習設計的學生應盡量多方嘗試參與競賽，從中獲得設計經驗，其效果並不亞於老師的指導或是作業的練習。而國內的設計競賽主要多以鼓勵性質為重，其優點為建立設計新秀的自信心，誘發熱忱，但缺點為注重創意忽略完稿的精緻度，如某競賽獲獎作品中竟有幾件文案出現嚴重的錯別字，如此的情況會讓那些努力達成精緻度卻沒獲獎的學生感到挫折，變相扼殺他們對設計的自信，反觀國外的比賽不管是創意或精緻度都有嚴格的把關，就算自己的作品敗給了它們，總能輸得心服口服，因此台灣的競賽如要能夠廣納優秀作品的話，評審的把關是一重要關鍵。

給想參加國際競賽學生的建議

由於資訊的發達，台灣接收國際設計潮流的管道增加，設計師與學生效法的對象源源不絕，加速了台灣內在的設計實力，而師長亦多方參與國際競賽，將自身經驗傳承予學生，使台灣學生的設計能力放諸國際毫不遜色，但是，由於學生對作品的自信仍稍嫌不足，怯於將創作投向國際舞台，且有多數作品在畢業後即被忽略，致使很多優秀作品無緣躍上國際，因此鼓勵學生多多參加國際間的競賽，無論得獎與否都是一次經驗的累積，勇於嘗試才能跳脫框架。



Where is whale



Silent Scream

設計戰國電子報第四期- 陳彥廷

2008數位動畫類國際競賽

創作動機

當初在發想階段時，我到三重請教了一位台灣國寶級的剪紙大師 李煥章老師，一進屋時見到的就是為數驚人的剪紙作品，從老師口中得知許多都是從早期悉心保存下來的，許多作品背後都隱含著動人的故事。當天老師也細心教導我們基本的剪紙技術，在教學的過程中，我看到的雖是已經八十多歲的老師傅，但他對於剪紙的熱誠以及談到剪紙時神采飛揚的面容，讓我深受感動；此外在談話的過程中，老師說到現代都市裡的人都不剪紙了，他覺得非常遺憾，並提到國內剪紙藝術可能面臨失傳，因此開啟了我構思這部作品的念頭，希望能藉由傳統藝術與新技術的創意結合，讓剪紙藝術重新被見識到；在作品中運用許多剪紙會使用的反覆摺疊的技巧，讓剪紙藝術在新的表現手法下，仍能保有人們心中對剪紙的印象，以喚起人們對剪紙的記憶，藉此為剪紙這項勢微的傳統藝術盡點心力。

創意發想過程

「新都市與舊剪紙的格格不入」是我發想的原點，整部短片是由剪紙魔術師為主軸，希望在視覺上讓剪紙與城市做一個結合，在影片中剪紙魔術師利用剪下的紙片，讓這座城市與剪紙再度融合；都市的街道變成剪紙綿延不斷的紋路，建築物之間的距離變成剪紙鏤空的圖案，魔術師每剪一刀，城市就多長出一部分的圖案，最後拼湊成對馬對猴〈註一〉的剪紙圖形，象徵剪紙藝術在這城市又再度萌芽，展現新的開始。

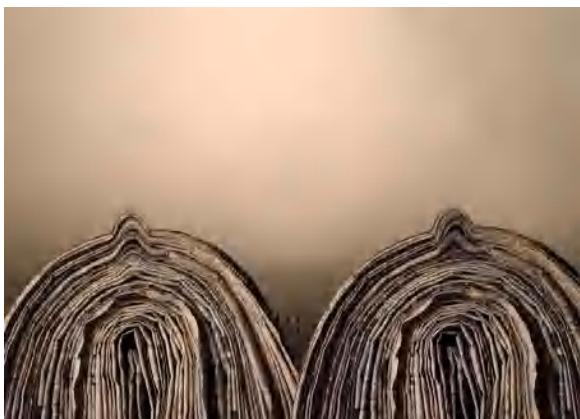
〈註一〉對馬對猴剪紙：此作品是第一件被發現的剪紙作品，距今約一千五百餘年前在新疆吐魯番的一座墓穴裡被挖掘出來，內容有對馬團花與對猴團花，總共有五幅系列。

作品的創作技法

整件作品在創作時遇到一些難題，分別是腳本的設計以及技術的克服，在腳本的設計上，除了要讓剪紙藝術在視覺上呈現出新的感受外，還要突顯動手剪的美感，藉此吸引觀者對剪紙產生新的印象及興趣。在技術上，為了保有剪紙帶給人的印象，除了要深入了解剪紙的構成方式，並且將手工的雪花剪紙在3D軟體中呈現，並在翻動時要模擬出紙張的感覺以及展開的方式，思考如何讓平面的剪紙作品富有生命力，讓新的技術與舊的元素兩者能合而為一；因此在影片剪輯後，需要大量的後製才能完成我心中所想的那個畫面，使用的軟體有3D Max、After Effect、Premiere、Boujou、HDRI。

參加其他國際競賽的經驗

在今年我參加了50多場的國際競賽，過了非常忙碌但充實的一年，這些國際競賽有德國的、美國的、英國的、法國的、波蘭的、俄國的…等，每一個對我而言都是新的體驗，每個國家有各自的參賽規則，我也因此體會到不同國家的民族性。對於各國舉辦比賽的方式，我覺得德國最講求效率，英國最細心與體貼，美國則是最為盛大；在平面設計的競賽內容方面，我覺得英國D&AD與荷蘭Output是所有比賽裡面最有創新力的



美體



鞋印

，因為它非常鼓勵實驗性的設計，對於有創意的或是有趣的呈現方式，這兩個比賽的包容性都很高，也因此常會在他們的得獎年鑑中許多很新穎的想法與做法；而在數位媒體競賽中作品的取向差異較大，例如：美國SIGGRAPH影展中得獎的作品，除了要有好的腳本外，常常還需具備一定程度的技術，甚至創新的技術，作品也比較商業化；但在歐洲的義大利影展中，反而大膽且實驗性的做法容易得獎，作品不趨向商業化，這是我觀察到一些現象，希望能對其他參賽者有幫助。

參加國際競賽特展應該注意的事項

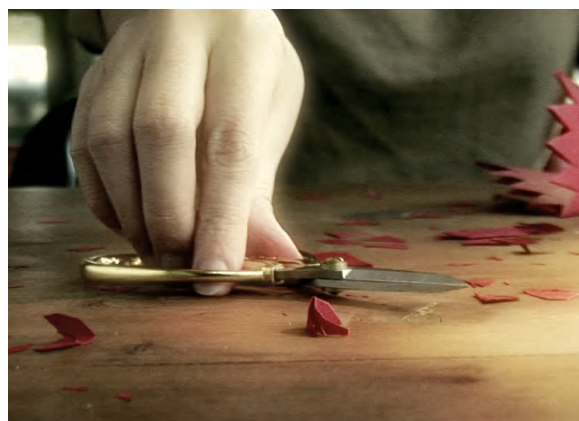
我覺得參加國際競賽最重要的事情就是要了解規則，要知道deadline是何時。因為先要知道何時要報名、何時要繳件、是否需要報名費用等問題，待通過了這些必須的過程，你的作品才有機會出現在評審面前。另外，幾乎所有國際型的設計競賽除了他們本國的語言外，第二個語言一定是英文，所以參賽者必須要有一定程度的英語能力，這樣當你在繳件有任何問題時，才能隨時詢問，這些該注意的事項我將其歸納成四點：1. 專心完成一件好作品、2. 完善地處理繁雜的報名程序、3. 了解每年度國際上重大的設計比賽並定出Schedule、4. 妥善包裝與郵寄(可用郵局的EMS)，如果這四點都有注意到，就可以有效率地參加國際競賽。

給想參加國際競賽學生的建議

參加國際競賽是一個很好的學習方法，藉由參賽能提升自己「內」、「外」的設計能力，「內」就是作品質的提升，因為國際級的比賽水平都比國內高出許多，想得獎就必須將作品的品質提升，所以參賽者在創作過程中就會自然的提升自己的設計功力。「外」則是擴展自己的國際視野，因為語言與文化的不同導致思考的方式也不同，對於同一個主題就會產生千百種不同的想法與做法，而這些不同的創意都是我們學習參考的方向，看其他參賽者用不同的思考角度，是一件很令人興奮的事。此外，幾年教育部與設計戰國策都在積極推動學生參加國際設計競賽，並提供優渥的獎學金給予勉勵，所以更應該要把握機會努力參賽，最後我以這句話與大家共勉之，「Nothing great was ever achieved without enthusiasm.」。



Cutting



Cutting

2008 Talente國際競賽特展

創作動機

我創作的靈感總是來自日常的各種物件，就好像我迷戀在各式各樣的容器裡。朋友送來的酒瓶、聚會留下的空瓶子、剛好在回收桶旁看見的酒瓶，或是在商店裡一眼就讓我看上的瓶子。它們就像是在我生活的週遭扮演著雕塑的角色，裝飾著每一個空間也正在擔任著載體的身分。不同的容器有著不同的表情與內在，它在日常生活中是一個很普通的功能，它裝載物體和保存物體，它安靜地在家中的每一個角落裡，但對於我來說，容器卻承載著我許多的回憶與某一段事件的記憶。

創意發想過程與創作技法

透過瓶子的形式與金屬材料，我經常使用一個技法去探索它的極限。這件作品利用一根根金屬線，植入金屬瓶胎體內，透過層次與光影變化，表現出有別於其他作品使用建構的方式或是敲擊後留下表面質感。相反的是利用金屬線，透過雙手彎折、成形。讓金屬有如毛髮般線條，產生律動效果，每一個線條都有方向性，彷彿這件作品有了生命力。簡單、重複不斷地從瓶子內部湧出、蔓延、溢滿的狀態，讓觀者的視覺產生了不同的感官，進而令人想碰觸、撫摸。作品形狀和紋理組合，創造出意想不到的觸感和質量，堅硬與柔軟產生對比，雖非常微妙，卻是我一直追求的視覺與觸覺的相互矛盾。

參加Talente國際競賽特展應該注意的事項

「TALENTE」指的是英文的「TALENT」是天才、天賦的意思。所以參賽的要求主要是以新生代工藝、設計創作者為訴求。分為兩大類：一.造形設計類：包含玻璃（glass）、陶瓷（ceramics）、塑膠（plastics）、金屬（metal）、傢俱（furniture）、首飾（Jewelry）、織品（textile）、排版印刷＋書籍裝訂（typography and bookbinding）、木器（wood）、漆器（lacquerworks）、皮（leather）等類。二.科技類：電器機械用品。參賽資格：造形設計類三十歲以下，科技類三十五歲以下。且一生只能參加展覽一次，目的是為了鼓勵新一代創作者在國際舞台展現自己的天賦。

展覽的目的在於提供一個國際性的比賽，提供新生代的工藝、設計創作者一個相互學習與觀摩的平台，藉由作品的技法與材質的創新，展現出每個工藝、設計創作者的獨特性，讓新生代工藝、設計創作者能夠在這樣的國際競賽中有機會發表他們的作品。

參加其他國際競賽的經驗

進入研究所後，我才開始參加金工相關的競賽。例如像Lark Books國際出版徵件。他們會在雜誌上或是網路上公開徵選影像的方式，創作者可以投遞適合的作品，若是作品入選，就會贈送一本出版的書籍。在幾次入選的經驗發現，金工創作在歐美地區著重於作品意念、獨創性與材質的表現，對於作品



2006一號毛瓶子，紅銅、化學上色



局部放大



TALENTE展覽會場作品

的表現沒有設限。另外，若想要參加作品影像的比賽，不單是作品本身能夠傳達創作者的意念，更重要是作品照片的品質也要很好。

對國內外競賽的觀察

這一趟參訪旅行讓我感受到歐洲除了對於文化的保存外，也鼓勵新生代的創作者創新、表現自己、展現自己。由於國家的鼓勵，新生代的創作者們常常能在國際舞台上發光，相對於台灣這樣的環境比較少，對於我們只能靠教授、網路、書籍或是學校請來外國創作者帶給我們新想法或是新視野。現在是一個國際化時代，我們一行人出國代表著TAIWAN，我們屬於台灣新生代工藝創作者，我們尊重傳統也努力地創新，吸收新的觀念，也學習新的技法。雖然許多的國際競賽得獎後並沒有獎金，但是能與世界各國的同好站在同一個舞台上就是一種榮譽，相信頂著TAIWAN的我們也會感到無比驕傲。

貴校在工藝領域的表現突出，對您在創作上有何的影響

我想學校的教育對我影響是非常大的。我目前就讀的應用藝術研究所，共有四組：金工與首飾創作組、纖維組、陶瓷組、金屬產品與珠寶設計組。主要的設備與課程是以工藝創作為主，分為金屬、纖維、陶瓷、產品四個領域，四個組別各有單獨的工作室，由於是研究所課程，所以人數相對的比大學來的少，也因為工作室幾乎是全天候開放的，而且設備很好，所以除了上課之外，大部分的時間都待在工作室裡創作作品。



入選 [500 Enamelled Objects]，在水之間
Water inside，紅銅、琺瑯、石墨、8.5x7.5x1.5cm

我們組以金屬為主要創作材質，運用傳統或結合當代新科技之技法，指導教授徐玫瑩教授，鼓勵我們個人志趣及性向，累積創作能量與經驗，發展個人風格作品，且同時針對特定的技法深入研究與實驗。組上也經常性邀請國內外金工創作領域的藝術家客座講習與教學。他們教授自己的擅長技法、創作概念、個人創作歷程與當代金工發展現況。同時也不定期邀請相關領域的創作者或學者，參與學生作品評圖，給予學生創作的建議。

對於我來說，除了休息時間，其餘都在工作室裡創作，雙手不停的創作，頭腦也不停的思考，全心投入在金工的世界裡。研究所這三年接觸到的外國金工藝術家不下十位，吸收藝術家個人的創作經驗與國外當代金工發展，也讓我省思對於在台灣的我們，如何將金工創作推向國際化。我會經常性的結合非金屬的材質，或是運用金屬以外的材質創作首飾，創作的方向也常變換，指導教授對於我的創作手法幾乎沒有設限，並且會於創作過程中提供寶貴的意見，幾乎就是給予我最大的鼓勵。

給想參加國際競賽學生的建議

展現自己、超越自己、突破框架。



2006入選「Lark Books-500 Metal Vessels」
容器Vessel II、鋁、21.6x17.8x13.3cm

設計戰國電子報第六期- 唐瑄

2008 Talente國際競賽特展

創作動機

我的創作關注在人類行為上，有的是來自於我與他者的互動，有的是自身對於生活的體悟跟感發，在作品處理的調性上，我都試圖以一種旁觀、第三者的冷靜角度切入，將創作者的情緒與作品做一個劃分，但是仔細觀察，其實還是回歸於自己本身價值跟想法的探詢。

創意發想過程

任何東西都可以是我發想的來源，可能是一個夢境、一個電影場景、一段閒聊對白或者是書中幾句話。當遇到能夠感動、震撼我的東西時，自然在腦海之中浮現出一些些模糊的影像跟畫面，這時卻還不能馬上變成作品，不過我會先把這個簡單的畫面或者是感動的事物用文字和插圖記錄下來。之後還需經反覆思考跟整理，將自己的片段感覺與思緒串連起來，一件作品才可能誕生。創作作品，從想法轉變到實物，是一種不斷趨近的過程，如何將那些感動用實體表達出來，又或著作出來之後會不會喪失事物原初純粹的本質，這些都是我目前仍在摸索與學習的部分。但是隨手記錄下自己的想法跟感覺，這一直是我製作一件作品前最重要的預備工作。

作品的創作技法

我的雕塑作品皆是土條空心盤置而成，先由作品的基底以盤築泥條的方式，一圈一圈的往上堆疊。圈築泥條的過程，是一種非常個人且封閉的狀態，有時一受到外在事物的干擾，做的速度就會停停頓頓，形體發展也偏移了方向，但是在集中注意力時，土條飛快地堆疊著形體，一個實體在我手中逐漸成形，這對於視覺上的刺激是非常大的，就像跨越夢中角色的幻想進入真實世界，慢慢展現在我的面前。時常覺得陶土在手中有自己的意志，剛開始著手新作品時，我只粗略的知道自己想要的圖像感覺，但是很多細部的發展卻是邊做邊想，像是不斷的跟陶土對話討論，最後作品似乎具有了自己的靈性，透過了我們的雙手跟陶土，最後展現了自己的樣貌。

我使用的材料是台灣出產的白色陶土，另外再添加25%左右的匣鉢砂和15%左右的紙漿，以加強陶土本身的強韌度與黏著性。最後用1200度以下的低溫釉藥與化妝土搭配燒製而成。



創作過程-土條成型，以盤築泥條的方式，一圈一圈的往上堆疊。

參加Talente國際競賽特展應該注意的事項

參加各類競賽最重要的工作是詳讀徵件簡章，特別是國外的比賽，因為語言的隔閡，更需要仔細確實的準備所需的書面文件，以免錯看而取消資格。

此外，在書寫創作理念部分，盡求簡單扼要，切入主題，不要使用過於抒情的口吻，當然字句的文法與拼音需避免錯誤。一張好的照片也是致勝的關鍵，通常初選多為參賽圖面篩選，一張好而專業的作品照片，除了完整展現作品質感外，同時也顯示創作者的專業程度。

參加其他國際競賽的經驗

至目前我並沒有太多參加國際競賽的經驗，但是如上題所說，完整的書面資料，一份好的作品照片，一件具有個人或地方文化甚至是世代特質的作品，都是在參賽時脫穎而出的關鍵。



總愛照鏡子的女孩

對國內外競賽的觀察

將國內外陶藝競賽的比較之下可以看出，國內陶藝競賽較注重於技巧與作品整體的完整度，而國外的競賽在此之外，更注重於創作者本身的想法與思考，作品樣貌的寬容度也更高更寬。經過多次國際競賽比賽結果的觀察比較，我發現台灣很多現在陶藝創作者的程度不亞於國外，但是大部分的作品表現還是會較為拘謹。歐美國家的陶藝作品，大都具備了鮮豔多彩，誇張華麗的視覺震撼感，這與它們的文化背景與個性有關，亞洲地區的作品相較之下顏色保守許多，但帶有一種東方禪意，寧靜的氛圍；歐美作品就像是刺激的可樂，亞洲作品則像回甘的茶。

給想參加國際競賽學生的建議

目前當代的陶藝發展已經具有很多不同的方式與面向，平日多閱讀國際陶藝相關書刊，如美國CERAMIC MONTHLY雜誌，澳洲CERAMIC雜誌…等，以充實自己的眼界。另外我個人認為，不要侷限在單一材料上，並試著用不同角度切入作品，避免被材料的性質侷限，陶瓷材料具有不同質感的面向，十分容易與其他材質作結合，善用陶瓷材料的特色將之發展，無論在藝術創作上或產品設計上都會有很大的可能與期待。

我認為目前的時代對於快速、輕薄、工業量產的材質與產業，已經慢慢厭倦。所以對於像陶瓷這種具有歷史性又具工藝性的材質，在重新思考設計之後，就具有很大的競爭性。我們更應該學習西方特色之長，並在作品中融入自身特有文化，就容易在競賽中嶄露頭角。



總愛照鏡子的女孩 -局部

設計戰國電子報第七期- 胡淑婷

Mobius Band 夢打牆

創作動機

翻開報紙、打開新聞，日復一日的社會事件：家暴、棄嬰、失業、去蔣化、拾荒老人…這些普遍的台灣社會現象就像電視連續劇般不停重演，讓人不禁思考起英國小說家 Thomas Hardy 在《黛絲姑娘》中所說的：「The best is not to remember that your nature and your past doings have been just like thousands' and thousands', and that your coming life and doings' ll be like thousands' and thousands'。」許多人遇到困難時，往往會哀嘆人生旅途荊棘遍布、險惡重重，但是換個角度來想，會不會其實我們當下所以為的big trouble不過是一場夢罷了？根本沒有什麼大不了的！？

於是，我們以「夢中夢」與「無限迴圈」的理論為基礎，結合我們所關心的時事，以黑色幽默的手法來闡述主角一生起落的過程。然而，與其說是主角個人的遭遇，不如說是全人類的縮影。直到最後，觀眾才赫然發現，這是自己曾經經歷或即將、可能發生的。

創意發想過程

我們看了不少國外的動畫短片，The Big Snit、On Land at Sea and in the Air、Little Things、The Village……等等，大部分是在大三的《動畫導演》課中，從有豐富策展經驗的珍妮琳老師那兒獲得許多寶貴的資源。



夢打牆

還有另外一部是我們三個都很喜歡的日本劇情動畫長片 <MIND GAME> 心靈遊戲(蠟筆小新導演湯淺政明的作品)，這部片實在太棒、太嗨了，我前後大概看了五遍了吧！尤其是最後逃出鯨魚肚那段快速流動的奔跑畫面，讓人不住驚嘆，深受吸引，我們甚至不怕死地想要諸仿，但是後來因為時間上來不及，只好忍痛刪掉了。好吧，說到此我得承認我們的確是“眼高手低”過頭了，學生嘛，有夢最美，只能期望自己盡量接近目標囉。

作品的創作技法

這部2D動畫主要在電腦上完成。以Macromedia Flash製作動畫，再進入Adobe Photoshop描線、上色，刻意營造手繪感的線條及水彩質感。特別的是，其中一幕是直接以蠟筆在紙上作畫而成的。

並沒有特別以哪一部作品的風格來做為我們的視覺基礎，純粹想做出手繪感，因為我們都很喜歡法國安錫影展的作品，安錫影展就是著重手繪。

參加國際競賽特展應該注意的事項

一定要詳讀比賽徵件規定，這是最基本的注意事項，因為徵件數量很多，大部分比賽單位沒有時間一一檢查作品格式正確與否，通常不符合的作品在第一階段就會直接被刪除了，少數會貼心地通知你補件，但大部分狀況是錯了也沒有人會告訴你，所以自我的細心檢查是必要的。



夢打牆

徵件截止日期也要謹記，以“郵戳”為憑還是以“寄件到達時間”為準要弄清楚。寄到國外還要記得換算時差，最保險的方法就是至少提早一週寄出，並請儘可能地在包裝上保護好你的作品，選擇帶有泡綿的牛皮紙袋是很方便的方法。有些比賽可以直接網上傳檔，非常便利又可省郵資，但同樣地，也請及早進行，不要過份信賴網路，拖到截止前一天才上傳很可能會遇上塞車，之前就曾遇過這種情況，整天課都不用上了，就光擔心電腦螢幕上的傳送進度bar跑完了沒有。若是有任何疑問的話，不用害羞，寫mail或打電話問吧，不然系上老師也很樂意幫助你的。

參加其他國際競賽的經驗

美國數位圖像協會 (ACM SIGGRAPH) 是全球歷史最久、組織最龐大的電腦圖像和互動技術組織，在2008年新設了專屬於學生的比賽「Space-Time Animation Competition」。《夢打牆》就是在這個比賽中獲得實驗動畫類第三名，大概是因為才第一屆，沒什麼人知道這個比賽吧(笑)。

在SIGGRAPH展覽中，可以遇到來自世界各地的同好，見識到最新的科技發展，許多我們耳熟能詳的動畫公司也會在會場攤位上展出最新的技術，動畫、音像、機器人……可謂是百家爭鳴哪，也讓參與了四年Siggraph Taipei研討會的我們有種很不一樣的感受，真正是大開眼界。雖然2008年受到不景氣影響，SIGGRAPH規模不如以往，但仍具有一定的指標性，演講

會場座無虛席，頒獎典禮也非常隆重，可以讓人感覺到這個獎項的重要性；另一方面，「Space-Time Animation Competition」學生專區因為是第一屆，相較之下氣氛較為輕鬆，鼓勵性質較大。

給想參加國際競賽學生的建議

「就像樂透彩一樣，有簽有希望。」報名比賽其實是一件很累人的事，每個比賽的要求格式不盡相同，影片轉檔、圖片解析度調整、或是中英文翻譯常常是不可或缺的。你需要準備很多資料、跑好多次郵局(尤其航空包裹又不便宜)，這些瑣碎的小事常會澆熄許多人參與國際競賽的熱情，甚至反過來唱衰自己的作品「反正報名了也不會上啦，只是多浪費錢罷了！」。■

但是轉念想想，你花了那麼多時間，看了無數個日出，好不容易熬出來的作品，只差那最後的一小步就有機會站上更寬廣的舞台，讓更多人看到你的努力。而你卻在終點線前，因為覺得好累、好麻煩，而自己放棄了讓作品發光的機會，回頭看看你辛苦生下來的小孩，你真的甘心？

不用去煩惱會不會得獎，得不得獎是評審該煩惱的，你只要沒有一絲懶惰、沒有一分藉口地push你的作品，即使沒有得獎也無憾了，告訴自己下次再來！連自己都不願意給自己機會，你還期待別人給你什麼機會呢？



領獎

2008德國iF概念獎

創作動機

一般的圖釘在拿取時容易刺傷使用者的手指，且造形缺乏趣味性。「Decorated safety tack」是由關懷人的角度做為出發點來設計的安全圖釘，以體驗生活與造形趣味性來提升產品的附加價值，期望能提供使用者一個安全又愉快的使用環境。

創意發想過程

在設計初期，我們首先考量安全性的問題，列舉出刺傷使用者的原因和可以防止刺傷使用者的方法，接著列出這些方法所能採用的材料種類，並同時思考這些材料對造形的發展有何影響、帶來哪些變化的可能性。設計中期，我們參考列出的「資訊」來發展具體構想，考量外觀呈現、生產成本、製程和市場性等問題，並且開始繪製草圖和3D圖。最後，進行模型打樣、拍照、製作競賽海報及設計包裝盒。整個過程中，我們與指導老師蕭世文教授共同討論安全圖釘的造形和材質的選用，得到許多新的想法和解決問題的方式，在此特別感謝他的建議和熱心協助。

參加國際競賽特展應該注意的事項

創意發想是一連串的思考活動，有時要很久才會討論出結果，有時卻只需短短幾十分鐘即可。但是要使構想實體化的過程都是很辛苦的，尤其是當設計的產品越複雜、要注意的條件限制越多時，所需花費的時間和金錢就越多。因此，在挑選參加的設計競賽之前，必須先了解參賽的方式、收取哪些費用（最初報名費、複賽費、得獎費、退件收費等）、是否需要製作模型、有無作品退件服務、郵寄作品的費用等。如果金費有限，就要盡可能避開一些做模型和繳費的競賽，因為模型寄送通常伴隨的是損壞的風險和龐大的郵寄費及保險金。而海報印刷和郵寄費，幾乎是只要參賽就無法避免的開銷。

針對學生所舉辦的iF concept award不需要繳交報名費，以下簡略介紹他的競賽類別：

1.準備上市類

此類別著重可行性以及易於執行的作品。除了優異的設計概念之外，這些作品亦必須提出特別的工程考慮說明以及一個基本的成功行銷概念。

2.工業設計類

- (1) 產品設計。(2) 運輸工具設計。
- (3) 包裝設計。(4) 材料。



2008 iF concept award通用設計類之得獎作品－「Decorated safety tack」

3.時尚類

時裝設計、織品設計、服裝設計、流行飾品。

4.傳達/多媒體設計類

(1) 數字媒體。(2) 平面媒體。

5.建築及公共空間類

- (1) 建築/環境設計。
- (2) 公共建築物－學校、醫院、行政機關建築、宿舍。
- (3) 私人建築－住宅空間、營業場所、工廠。
- (4) 暫時性建築物－展覽攤位、舞臺、展場。

6.室內設計類

- (1) 商店、旅館、酒吧、住宅空間。
- (2) 公共建築物－健身設施、學校及醫院等。

7.通用設計類

所有類型的作品，以通用設計的標準予以評分。

iF concept award每年都會舉辦，截稿時間大約在十二月底到一月初，海報格式則以當年次所要求的規定為依據。因此參賽前要詳細閱讀簡章內容並且隨時留意官方的更新訊息。

參加其他國際競賽的經驗

德國紅點設計概念獎是國際四大設計獎之一，在教育部的重點獎勵項目中被與iF concept award同列為一等獎。其報名等種種花費比參加iF concept award要多出五、六倍，甚至更多，因此建議各位參加前要稍微衡量一下荷包。

對國內外競賽的觀察

參加了幾次國際設計競賽後，我們發現國外競賽很重視環保和關懷弱勢方面的議題，例如產品的節能、省材、容易回收或是對人身的安全性、生活照護和容易操作等。此外，他們對於創新性或創意性的設計構想也頗具好評，例如產品結構的改良或新科技的結合運用。不過就算是同一設計競賽，每年也會因競賽評審的不同，而使參賽作品被評價的角度稍有差異，因此還是要多多嘗試才好。

給想參加國際競賽學生的建議

對學生來說，參加國際競賽所需花費的金錢一直是很大的問題，少則數千元，多則上萬元。我們除了勉勵想參與競賽的各位要「勇於嘗試，不要害怕失敗」之外，也強烈建議各位平日要縮衣節食，為自己儲存些參賽的費用，並且找些可以一起分擔金錢開銷的隊友，如此才可降低在失敗時所帶來的衝擊。而若幸運得獎，就要積極尋找金錢補助的各種管道(例如學校或設計戰國策)，儲存些下次參賽時的資金。



柯雅娟與共同創作者羅際鉉

設計戰國電子報第九期- 林宜賢

2008德國紅點概念設計獎

創作動機

做一個可以用的產品而不只是模型、懷念小時候、抓回1998的幻想、完成2008的感動。

創意發想過程

其實我們的創意發想過程，一切簡單隨性，不拐彎抹角，一開始我們懷念小時候，提出了一個看起來很玄的題目"抓回1998的幻想完成2008的感動"，不過當然也很直接的被老師拒絕，但我們沒有放棄地提煉幻想和感動，發現躲貓貓永遠是我們1998和2008的最愛。於是把躲放在最有爭議的辦公室裡，想讓它發揮不可思議的能力，讓這個有趣的動詞，配上乏味名詞，組成一個我們也不確定會是什麼的產品。因為我們都了解，我們躲老闆，躲流言，躲麻煩，更想躲著冥想，在一個需要創意的辦公室裡，躲，才可以製造無限想像。

作品的創作技法

一樣簡單隨性，我們想要這項產品一體成型，防水，隔音，通風，顏色多變化，還要舒適，我們發現了最近才在台灣紅起來的「羊毛氈」但我們是害怕的，羊毛有縮水的特性，況且現在市面上所見得的羊毛氈，都是飾品配件居多，一張可以容納人的椅子和佩帶在身上裝飾的配件大小相比，我們很直覺發現到它的困難度。大學的學習裡，產品的模型，我們大多選用木頭或塑膠，其他材質用可加工的方式處理，至少我們可以精準的掌握造型，因此羊毛氈對於我們只能說是一翹不通，因

此直到現在還是會佩服當下毅然決然開始拜師學藝，開始嘗試連老師都說沒有人用這材質做過如此大型作品，而且失敗率極高的方法，幸運的，我們成功了。

設計概念

辦公室的冥想區，一個越來越需要創意的空間，這款椅子讓大家在開放空間裡保有隱私，運用小時候躲貓貓有趣刺激的感覺，讓大家躲老闆、流言、麻煩，更可以躲著冥想，激發創意。用大量羊毛氈一體成型，達到舒適、隔音和通風效果。下回走進辦公室冥想區，一雙雙從椅子中外露的美腿，將會取代一張張的撲克臉。

參加國際競賽特展應該注意的事項

1.參賽時限：很多時候看似輕鬆，其實內藏玄機。以reddot為例有分三個時期，1.Early registration 2.Standard registration 3.Late registration要注意的是報名費分三種，它的取名滿有趣的第一時段報名的稱為Early bird或許是要告訴我們，早起的鳥兒有蟲吃這個道理吧，所以它比較便宜。

2.試試看：請試著點入報名網站，不入虎穴，焉得虎子。有時候以為參加競賽只要在報名前幾秒，上線登入上傳即可，可是往往上傳之中，會發生很多大大小小的問題，檔案大小，格式，有時檔案上傳不了是有補救辦法的，寄過去就是其中一個方法，但假如在前一秒才上傳失敗，下一秒或許也寄件截止了。



HIDE



HIDE



領獎

3.歷屆得獎作品：就跟歷屆考題一樣重要。有名的國際競賽，有很多的得獎作品資料，每個都是很重要的參考資料，從這些作品裡，不難發現比賽的性質與偏好，更可以從資料內，找出突顯自己作品價值的方式。

4.別讓表祿壞了你的設計：由於我們呈現在評審前的，一定是由祿版開始，因此學習祿版的呈現是非常重要的。有些祿版，雖然漂亮可是卻看不到重點，有些祿版雜亂，無法在第一眼就吸引評審。很多的好設計就是在祿版的呈現失敗了，這樣是很可惜的。

5.秀：有些國外競賽(ex:red dot)，會有影片上傳的部分，在產品做完之餘，可試試拍短片增加評審對作品的印象，想像在為自己的產品拍攝廣告，有趣又很有幫助！更可以藉此接觸多媒體，讓作品完整度更高。

對國內外競賽的觀察

「多參加多健康！」其實國內外大大小小的比賽很多，多嘗試可以激發思考，也可以慢慢從比賽中建立自信，讓設計更好更完善，不過可以確定的是，不管是國內或國外設計競賽設計的質感一定要好，才能讓作品突出，讓評審眼睛為之一亮。

給想參加國際競賽學生的建議

1.志在參加，不在得獎？志在得獎，不在參加？

把的作品包裝得漂漂亮亮出國比賽，並且保持好心情，更能在比賽之中學習很多，對於參加競賽，作品集的數量也是很有附加價值的一個部分。得獎，能拓展國際視野，認識更多的設計人，也讓大家來認識你，對於日後的工作將是一份漂亮的履歷。但不論得獎與否，得到什麼，看到什麼，都只有自己才明白，得失心放的太重，也不見得是件好事，設計，不就該開心的去創作。

2.勇氣！沒有不可能。

很多時候參加比賽或許是為了給老師看，但其實另一部分是不服氣吧，想用比賽證明自己，但這絕對是可行的方法，由於很多時候國情不同，大家對物件的解讀也會有很大的差異，很多設計只是還沒找到伯樂而已。

最後想告訴大家過程中真的不免有很多失敗，可是我們還是記得持續嘗試，也有很多質疑接踵而生，但我們努力地設計出屬於我們的設計，而且是快樂的。



羊毛氈的製作過程



林宜賢(右)與共同創作者黃全意

設計戰國電子報第十期- 王安琪

2008 Talente國際競賽特展

創作理念

在我創作脈絡當中，「有趣」一直是我創作的目標。在許多作品當中，我習慣加入許多不同的材質及手法，不斷的嘗試材質的可能性，或許，「玩」才是我創作的方式。「我努力活著」這件作品當中，所說的是當時的情緒狀態，當時面臨著工作與創作的抉擇，因而把這種心情加入於作品之中，其實這類的題目多半是沉重題目，所以做了一點小機關，讓心臟可以撲通撲通的跳。我喜歡看觀賞者所發出的莞爾一笑，如同是我預設好的情節，只待我按下開關便能達到效果，使人發笑。

TALENTE，我所應當面對的創作態度

工藝類的創作是一種艱辛的歷練過程，尤其金工領域，需要忍受長期孤獨與耐力，不斷和金屬搏鬥。說是搏鬥一點也不為過，金屬冷冽堅硬，不管是彎折焊接亦或是割鋸，在這些入門基本功當中，受傷早已是家常便飯，更遑論是進階的艱深技法。但對於金工創作人來說，完成的瞬間，金屬都是溫暖而富有感情的。也就是由無到有的喜悅，才能支持我們繼續創作。

TALENTE特展與SCHMUCK特展為每年世界工藝界年度盛事，總是為工藝界帶來了希望。TALENTE特展因為年齡限制，所以也就成了年輕工藝家入門夢想，每位工藝新生總希望能在三十歲之前獲得的肯定，是為階段性成績單，也是對自我努力

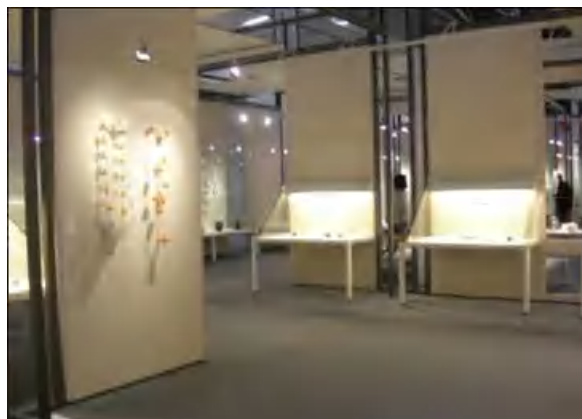
的一種慰藉。TALENTE工藝競賽，目前所分有金屬、首飾、陶瓷、纖維、木工、玻璃等，數種媒材的工藝創作，作品面向尺度非常寬廣，對於創作樣貌的容許更無邊界，因此，在這數十年內已經造就相當多不同國度之年輕工藝創作者，參賽國家目前更是已經到達80幾國，對於年輕創作者來說，可以獲得入選是何其大的肯定。2007年底的一封信，給了我這舞台的機會，收到信已是很遙遠的記憶，但確定的是自己當是興奮到睡不著的心情。

在台灣手工藝研究所的鼎力協助下，在2008年也踏上了德國的土地，感受國際肯定的喜悅，藉此吸收歐洲悠久歷史所累積的藝術素養，也可觀摩其它金工创作者的作品，畢竟在台灣可以看到金工類國際作品，機會是比其他創作媒材的還要少。在會場時，見到大家對於自己作品，侃侃而談的自信，當自己作品陳列當中時，的確是會有一種莫名的驕傲，就像多年的努力，瞬間呈現出。過程中的辛苦都已瞬間消失，留下是甜美結果。

在TALENTE競賽中，可以見到不同地域的人，於不同材質使用，及對自我思想詮釋，都有著相當大的差異性。其中不變的是大家對於工藝創作的熱情，大家都在嘗試材質更多的可能性，以締造作品想像空間，滿足自我創作慾望，這份熱情是一種力量，也就是支持大家繼續往前走的力量。



我努力活著



2008TALENTE會場

對國內外創作環境的觀察

台灣教育模式與歐洲是截然不同的。即使我受的是自由創作的藝術學院，仍可感受過去教育於我身上留下的枷鎖。身為當代金工創作，在大量觀念的顛覆，傳統已不再是單一面貌，而是我們應該思索何為當代性。工藝不是過時的創作，而是一種不斷存在的藝術，台灣仍有許多的工藝是令人驚艷的，但在驚艷的過後，應當持續下去的驚奇卻是在閉門自滿下所結束，實在是令人相當扼腕。

在德國時，適逢慕尼黑當代美術館舉行了金工展覽，在那時，慕尼黑處處可見金工首飾的大小展覽，見到的是一個城市的文化活力。這是令人稱羨的，也是創作者所其許的願景。在展覽中見到許多大師作品總是令人興奮而尊敬的，尊敬他們對於自我創作的堅持，也尊敬他們對於材質的喜愛。有的藝術家以畢生，來研究單一技法，使其發揮到淋漓盡致，也許這就是創作之於生命的意義，除專注還必須忍受寂寞，來成就完美的作品，雖然無法與大師對話，但是大師卻透過一件又一件的作品，在告訴我們，創作的意義，這些精神也正是應該銘記於心的，一趟的參展，讓我體會到自己目前的實力程度，還必須加強的部分有太多了，除了技法、思考模式、表現手法都有待加強，有時候當創作了一陣子，往往會迷失在自己的創作盲點，而流於自我滿足，我們總是習慣畫一個無形的創作框架，在框架的保護中安撫自己無能，當我省思這一切的時候，我也才

發現自己為自己畫下的框架有多大，有多高，我無法為自己定下時間表，脫去這個框架，但是，這是最急切掙脫的部份，藉由其他人的作品，來探視自己的不足，這不是比較，而是自我反省過程。不妄自菲薄，亦不過度自我，時時誠實看著自己，我想這才是創作者面對自我應有的態度，也是此次旅行所獲得最大的意義。

給想參加國際競賽學生的建議

面對國際競賽時，我們往往會妄自菲薄而裹足不前。總習慣放大許多的問題，擔心自己的語言問題、作品的面像，及許多的瑣事。當初報名時，我也曾經猶豫許多的問題，後來，因為TALENTE有年齡的限制，因而想說利用最後的機會，放手一搏，給自己一個機會也給作品一個機會。其實，當機會來到眼前時，只要作品狀態完整，無許多想奮力一擊，也許就會是下一個接受掌聲的人。機會永遠是留給準備好的人，所以隨時調整自己的狀態，保持在最佳的狀態。這樣，也許有一天機會來臨時，伸手一抓，就能蹬足乘著夢想而起飛。■



王安琪



我有很多個鼻子

設計戰國電子報第十一期- 洪瑞鴻

2008日本名古屋國際設計競賽/紅點概念設計競賽

創作動機

一開始會參加這個競賽主要是因為系上指導老師將競賽題目列為課程project的題目，所以就開始針對題目去做有關的發想和設計。

創意發想過程

在發想的過程裡，當然有許多跟"eating"有關的想法，在提proposal的時候也考慮了很多可能可以發展的題目，從吃的文化、習慣、器具、通用設計…等等可以延伸出的議題中，找可能可以發展的去試看看，過程中也和老師、同學們討論很多。過程中遇到很大的瓶頸，是因為資料很多，但是真正覺得可以作為發展的議題卻幾乎沒有。所以我又再重新看了一次競賽的說明，然後開始從"eating"以外的想法去想，想藉由"吃"這個動作去傳達我想傳達的想法。"隨即消失"的想法那時候就一直在我腦中揮散不去，之後就聯想到冰塊這個我們日常會飲食到的東西確實會隨著時間溫度很快的消失，而從冰塊這個東西又延伸聯想到"北極融化"這個議題。所以這個時候就幾乎將整個概念定了下來，「藉由冰塊隨即融化的特性去傳達北極融化溫室效應的議題，以最平常飲用到的食物去傳達息息相關的議題。」再來就剩下如何將概念實際以產品的方式呈現出來了。

作品的創作技法

一開始主要是以3D建模的方式去呈現作品，建模的過程因為要建出北極熊立體的造型，所以花了很多時間和心力。直到知道入圍第二階段的比賽之後，就需要把作品做出成品。不過因為在通過第一階段以後，評審會針對個別作品給予意見，所以在參考評審們的意見以後，修改了原本模型的樣子，把當初比較真實的北極熊樣貌改成比較可愛，小朋友比較能接受的造型。確定後的造型再拿去請木模師傅依照設計圖雕出立體的北極熊，接下來的步驟就更為麻煩，因為是製冰盒，所以最後呈現的是薄殼狀的北極熊，所以師傅必須花費兩倍的工，再用代木（人造木材）翻出做好北極熊的凹模，再從凹模的另一面去雕回去厚度一致的北極熊樣貌。終於完成木模以後，我再拿去請模型公司幫我翻成橡膠的材質，這個部份也是不容易完成，因為模型的細節頗多，容易有氣泡會產生，所以也失敗好幾個模以後才完成。

參加國際競賽特展應該注意的事項

1.詳細閱讀競賽說明：這個部份其實不管是國內競賽或是國際競賽都需要很仔細的把規則、競賽主題說明從頭到尾看清楚，有時候其實可以在這些說明裡面看到一些端倪，對於之後要創作思考的方向都很有幫助。比如說這次的名古屋國際設計競賽，它對於比賽題目的闡釋就舉了很多可能的例子，目的就是要讓參賽者了解可以發揮想像的空間其實是很大的，任何層面對於吃的想法都是可以去思考的方向。



比賽第一階段以設計圖面呈現

2.注意時間和安排進度：有時候當自己確定要參加比賽以後，就要真的認真看待這件事情，有些時候我們都會認為時間還早而導致在某個環節喪失了參賽的機會。所以這時候就要安排一下進度，從發想、定案、完稿到寄件每個步驟都需要為自己排一個deadline，不然通常都會一拖再拖，最後就放棄了。

3.寄件：國際競賽通常都需要寄送作品過去，不管是表板或是實體作品，通常這些都要注意寄送到當地的抵達日期時間。所以當要定模型完成的deadline的時候，要先去了解寄送的時間需要多少天，還要扣除掉快遞非工作日的時間，讓自己有多餘的時間可以寄送作品。這些都要親自去弄清楚，不然就算作品都完成了沒送達也是白費了。

參加其他國際競賽的經驗

那時候是得到2008年的Red-dot design award - design concept這個項目，繳件作品是上傳3張A3圖面說明就好，競賽結果是一個階段就出爐，所以也沒有將作品做出實體。不過這個競賽要注意的是它報名的時間有分三個梯次，依據日期有不一樣的報名費，越早繳交費用越少。所以建議大家確定以後要盡早報名。由於是第一次獲得國際競賽的得獎，所以就很高興的去參加了在新加坡的頒獎典禮，到場的獲獎者都來自世界各地，所以除了能夠親自領取這份殊榮以外，也可以結識到很多設計者做些交流，也是個不錯的經驗。

給想參加國際競賽學生的建議

有企圖心但是得失心不要太重。多參加這些國際性的比賽是好的，能夠藉由這些比賽訓練自己對於設計的觀點和思考方式，當然如果能夠得獎對於自己的Portfolio相信會加分不少，但是也不要讓自己的得失心太重，比賽的得獎與否不見得就代表了這個作品的好壞，有時候可能只是不合那些評審的胃口，再接再厲相信一定會有不錯的成績。■



翻成橡膠模型



與Reddot獎評審團主席Dr. Peter Zec合照

設計戰國電子報第十二期- 許峻嘉

2008德國iF概念獎

創作動機與過程

獲得2008德國iF概念獎的作品之前，我是從來不掃地的。在一次無聊時的掃地經驗中，體會到日常生活中的清潔用具使用上的問題，於是從這次難得的經驗中，嘗試想辦法去解決掃把使用上的問題，並增加一些打動人心的貼心設計，於是作品有了初步產出。

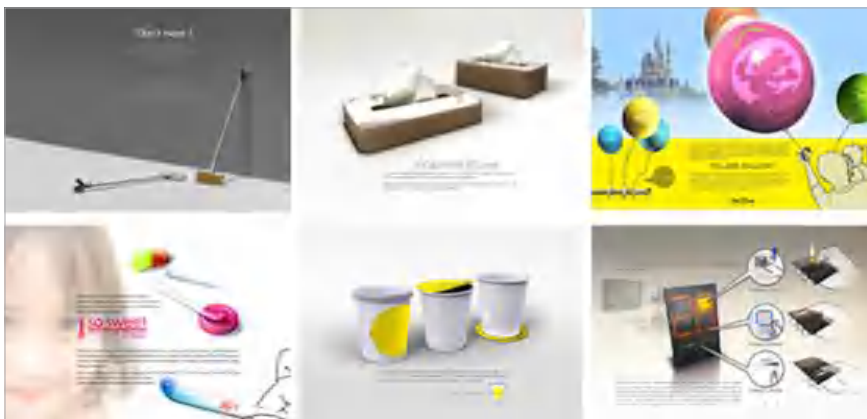
有了初步概念，經由和同學與老師的討論過程中，讓我更有不同的見解。在這階段之前，我腦中所思考的部分都侷限於一個框架之中，而和同學與老師討論之後，發現作品還有許多需要修正的地方，還有很多地方需要再加強的；在透過我個人的專長與修飾過後，使得作品更加完整，達到能夠參與設計競賽的階段。

團隊創作的組合上，我們兩位分別各有專長，對與不同意見時，創作過程中，難免會有爭執與自己的堅持，但這樣的方式，對我們的作品有加分的效果。合作方式的創作經驗中，除了可以互相成長之外，不同領域的結合，更能夠激發出更完美的作品。

參加其他國際競賽的經驗

在這幾年中，我們參加了多場國際性大大小小的設計競賽或設計展覽活動，過程中雖然忙碌，但是透過這樣的活動內容洗禮，讓我們自己也進步不少。參加國際競賽對我們在學習設計過程上，是一項重要的過程經驗，透過國際競賽的管道，與各國好手相互競爭，透過展覽形式與各國設計師相互的交流。而每次比賽後，不代表比賽就因此而結束，無論結果好壞，事後的檢討、分析，讓我們又再一次學習了解到該如何修正讓作品更好，透過這樣反覆的思考、設計、檢討，自主性的一次又一次的學習檢討，也透過國際競賽的方式觀察到更多時下設計的思維、走向、議題等。多半評審團也會參考一些時下議題為審查方向，所以對於競賽事後檢討是一個滿重要的過程。

每一個國際競賽會因國家有不同的屬性走向。在比賽前，要事先調查與分析競賽的屬性和風格，可以稍微從文化民族性上，先行知道初略。當設計創作時會更有明確的提供參考方向。對於各國競賽大略走向，如德國、美國、日本…等，德國與美國較為相近，在概念上較為接受創新性但作品完整度要高，則日本特別注重在細微的問題設計上。另外在思考問題時，需要注意到各國生活文化的差異，每個國家會有不同的生活方式習慣，也都會產生出自己生活中，不同的問題需要解決，而參加國際競賽時，需要提出一個較具國際性或是較多人遇到體會過的問題或議題，這樣不僅解決更多人生活中的煩惱，也比



許峻嘉2007~2009獲獎作品

較能夠獲得更多評審或使用者的共鳴，而在國際競賽中，量產的可能性也是很重要的因素之一。例如：2008年Don't move（掃把）與volume（面紙盒）兩件作品，掃把靠不住牆面，在地上不易拿取；面紙用量不易察覺，面紙即將用光時，抽取時越來越難抽；這兩件作品在問題上都屬於較通用性的，在設計上也具備容易量產的可能特性。

對國內外競賽的觀察

國內的設計競賽種類與數量相當豐富；從學校的專題設計課程中的老師指導開始，設計競賽已經是另外一個很好發揮設計能力的平台，與其他學校的參賽者接觸交流中，可以獲得更多不同同學的見解。另外一方面也因為國內競賽種類多，讓大家的選擇多更多，除了找機會和鼓勵參與競賽外，應該選擇適合自己的比賽，並在國內競賽的經驗資源取得，並更加的珍惜與應用。

國外設計競賽而言，除了希望能夠有國內競賽洗禮經驗之外；國外設計競賽的參賽者與思考面相也比較廣泛，在加上不同國家地域文化的差異，使得國際競賽上，對其他國家參賽者能夠入圍或獲獎上更加困難；曾經在國外設計競賽中的落榜的我或其他同學，希望不要因此而對國外設計競賽有所排斥。

給想參加國際競賽學生的建議

參與國際設計競賽之前，我想國內也有很多相關設計競賽可以參加，不仿先行透過國內的設計競賽中，獲取經驗，瞭解並體會設計競賽的基本流程與架構，最重要的，親身體驗競賽後，反省缺失與該補足的部分。畢竟國外設計競賽的體制與國內設計競賽還是以圖面方式競賽為主，先行多多參與國內競賽中，聆聽不同評審的建議，使得作品整體完整度更高。至於參與競賽後的結果面對，不論是否獲獎，可能已經失去了參與競賽的實質報名費用，但是部分經驗是看不到的，反而更加珍貴，希望想參與國際設計競賽的同學，能夠從中體會。

參加國際競賽特展應該注意的事項

在參加過幾次國際競賽特展的經驗後，除了了解基本比賽展覽規則之外，我們認為最重要是作品在展覽呈現時，以簡單清楚大方的呈現方式，比較能夠打動觀眾或評審，另外在整體（包含作品模型與展台）製作上需要有一定的專業水準，展台的設計上也要有一定的氣勢與巧思，在一場產品秀中，才能夠有機會與其他產品相互比較，吸引評審們的第一印象與焦點目光。而在產品模型與展示展台的設計上，需注意運送時間與到達現場組裝的配合程度，必須在事前就需要考量到運送時的碰撞問題和短時間內如何快速的組裝或拆解，增加工作效率一環，也是設計師必須考量的，這樣才能有一場完美的演出。



2008 lebens(t)raume 作品



IDC 2009

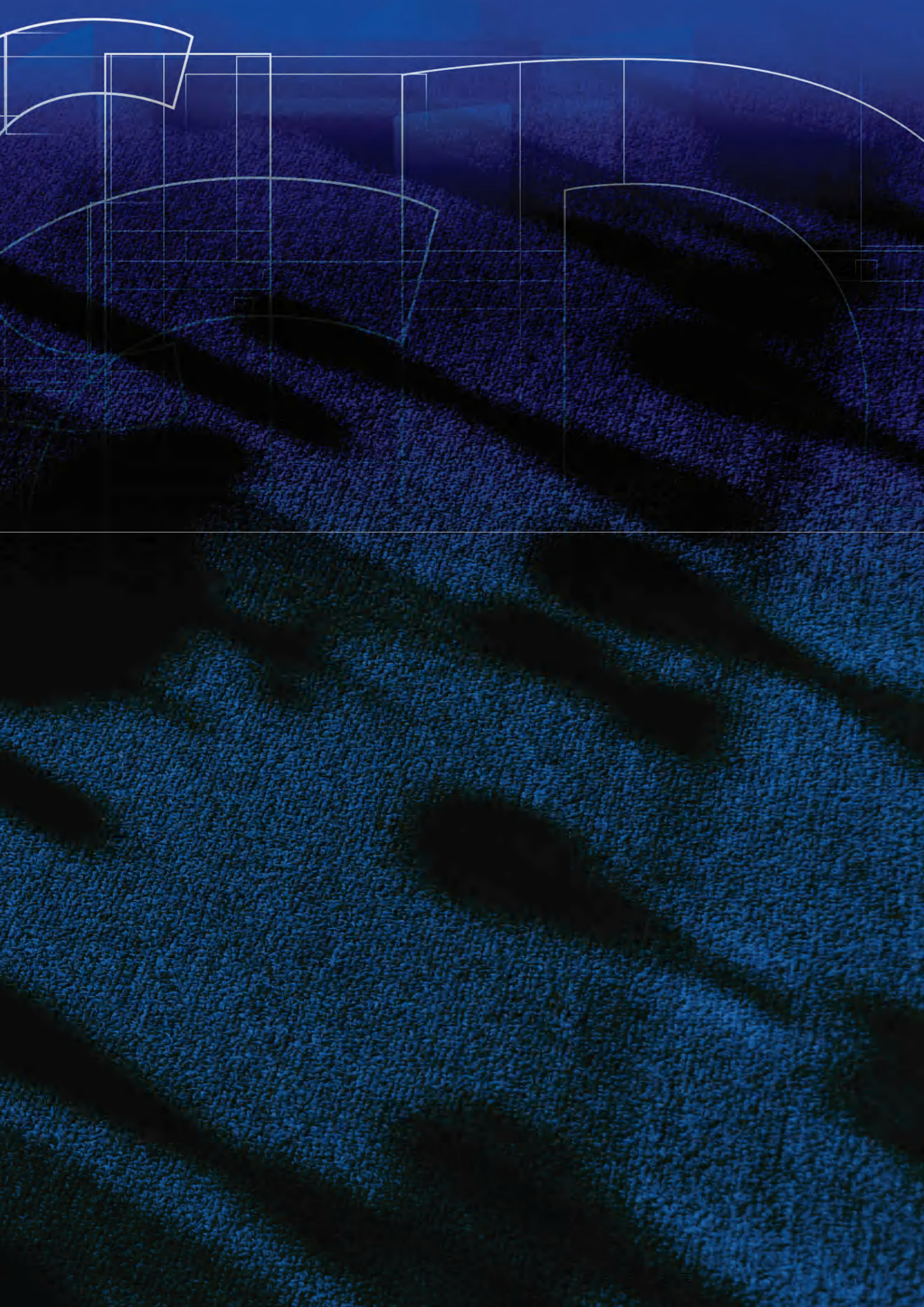
Work&Thoughts 得獎作品介紹

112 工業設計類

135 平面設計類

170 數位動畫類

172 工藝設計類



葉書宏 Yeh, Shu-Hung

王傑毅 Wang, Chien-I

樹德科技大學設計學院

應用設計研究所

作品名稱 Universal Scale

獲得獎項 第一等入選/ Honourable Recognition

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎 iF concept award



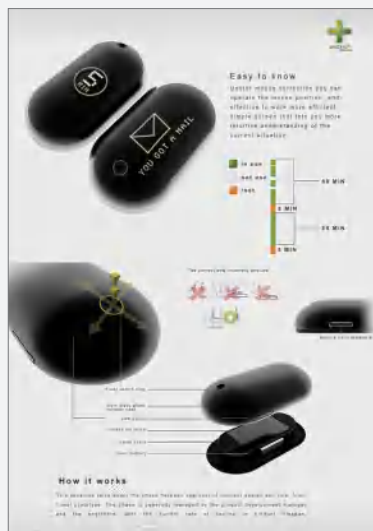
陳為平 Chen,Wei-Ping
楊榕喬 Yang, Jung-Chaio

實踐大學設計學院
工業產品設計研究所

作品名稱 Dr.mose滑鼠醫生/

獲得獎項 第一等入選/ Honourable Recognition

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎 iF concept award



許峻嘉 Hsu, Chun-Chia

陳宥任 Chen, Yu-Ren

交通大學人文社會學院

應用藝術研究所



作品名稱 Don't move

獲得獎項 第一等入選/ Honourable Recognition

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎 iF concept award



美好的生活是每個人追求的目標；得獎所獲得的肯定是一種榮譽，帶給好的創意更加具有設計力，也是不斷進步的原動力。但是最重要的是讓追求理想生活的人們去體會與感受，設計的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。



柯雅娟 Ko, Ya-Chuan

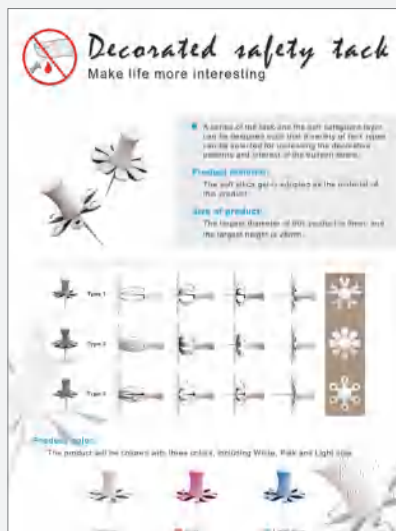
成功大學工業設計研究所

羅際鎰 Lo, Chi-Hung

作品名稱 Decorated safety tack

獲得獎項 第一等入選/ Honourable Recognition

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎 iF concept award



一般的圖釘在拿取時容易刺傷使用者的手指，且造形單調又缺乏趣味性。“Decorated safety tack”是由關懷人的角度做為出發點來設計的安全圖釘，並以體驗生活與造形趣味性來提升產品的附加價值，期望能提供使用者一個安全又愉快的使用環境。

“Decorated safety tack”的彈性外層可避免使用者拿取時刺傷手指，而在使用中，形狀會像一朵打開的花朵，讓人感到心情愉悅與驚奇，並達到點綴佈告欄的效果。

此外，非常感謝蕭老師在設計的過程中與我們一同討論安全圖釘的造形和材質的選用，讓我們得到許多新的想法和解決問題的方式，且在出國領獎與申請補助方面也提供許多的協助，讓我們減輕不少過程中高額費用的壓力。

葉紹雍 Yeh, Shao-Yung

成功大學規劃與設計
學院工業設計學系



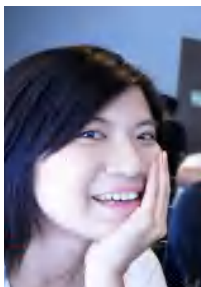
作品名稱 Zipper Speaker 拉鍊喇叭

獲得獎項 第一等入選 / Honourable Recognition

獲獎競賽名稱 德國 iF 概念獎 iF concept award



感謝教育部不吝補助獎金鼓勵學生參加藝術與設計國際競賽。在國際級的競爭水平上，更能夠激發出高水準的創意表現，增加我們對自己能力以及對國家的自信心。很榮幸我的ZIPPER SPEAKER作品能夠獲得2008年IF CONCEPT AWARD HONOURABLE RECOGNITION (TOP 100)獎項，更重要的是藉由得獎後的作品高曝光率得到更多寶貴的意見以及許多人的青睞。在3C產業十分發達的台灣學習設計，自然而然對電子用品產生許多興趣並醞釀許多想法。用拉鍊作為直覺式的喇叭音量控制這個概念在成大工設三年級時就已成形，隔年獲得教育部菁英計畫，赴德國柏林藝術學院修習時在課堂上發表，獲得教授與其他國際學生的好評，因此進一步落實與修正，並參加IF CONCEPT AWARD。得知入圍喜訊後，更前往德國HANNOVER CeBit展覽會場參加頒獎，與其他得獎學生交流並觀摩入圍作品展版。第一次投稿國際性的設計競賽可以獲得這樣的成績，已經十分滿意，回國後得知教育部另有補助計畫，更是為自己在設計生涯上注入更大的鼓舞與動力。



王鈺喬 Wang, Yu-Chiao

交通大學應用藝術研究所

作品名稱 Paper Table 紙餐桌/

獲得獎項 第一等入選/ Honourable Recognition

獲獎競賽名稱 德國 iF 概念獎 iF concept award



Paper Table的概念來自於台灣傳統「辦桌」筵席；台灣人的講求方便與效率個性反應在這樣傳統筵席中，「辦桌」時將桌子覆蓋數層紅色塑膠袋，杯盤碗筷與菜餚上桌後，飲酒作樂都在塑膠袋上完成；筵席散場後，將桌上最上層的塑膠袋提起一收，打包，杯盤狼藉全都成為袋中物丟棄！

Paper Table將這樣的觀念延伸，運用便條紙隨撕即丟的方式，設計一張餐桌，桌面由一疊約100張防水紙組成，若使用後桌面髒污，可隨時將最上層紙張撕除，而又得到一乾淨桌面。此概念以紙代替原來的塑膠袋桌巾，符合環保綠化意涵，因而桌子整體造型設計以「樹」的意象作為出發點，並賦予金屬結構多功能性如：椒鹽罐、掛勾等，使整體設計更完整。Paper Table適合於餐廳或咖啡館使用，紙桌面為可替換配件，提供不同圖案使桌面變化更活潑，並可依各種場合選擇使用！

龍姍玲 Lung, Shan-Ling

台南科技大學設計學院
視覺傳達設計系



作品名稱 Handmade Soap Packaging

獲得獎項 第一等入選/Entry

獲獎競賽名稱 iF 包裝獎 iF packaging award



很榮幸地，首次參予國際競賽就獲得不錯的成績，這都要歸功於林志鴻、廖坤鴻、蘇仙筆、楊雯雯老師日以繼夜辛苦的指導，以及視傳系的林文彥主任，積極的鼓勵及幫助我參予國際比賽。

還有努力給予青年學子學習機會的客戶-丁薇薇女士，我都稱呼她謝媽，也因為她給了我這麼好的一個案子，也給我賽前的幫忙及支持，讓我有更信心地參予國際比賽的機會，同時也有父母親默默地一路上支持我、陪伴著我，不眠不休的和我一起努力，才能有今天的我。

說真的，這場比賽對我來說，在我的設計路上只是剛開始，參加比賽後，發現我還有更多努力的空間。一路走來也發現，最辛苦的不是我，而是在身邊一直支持我、鼓勵我的人。



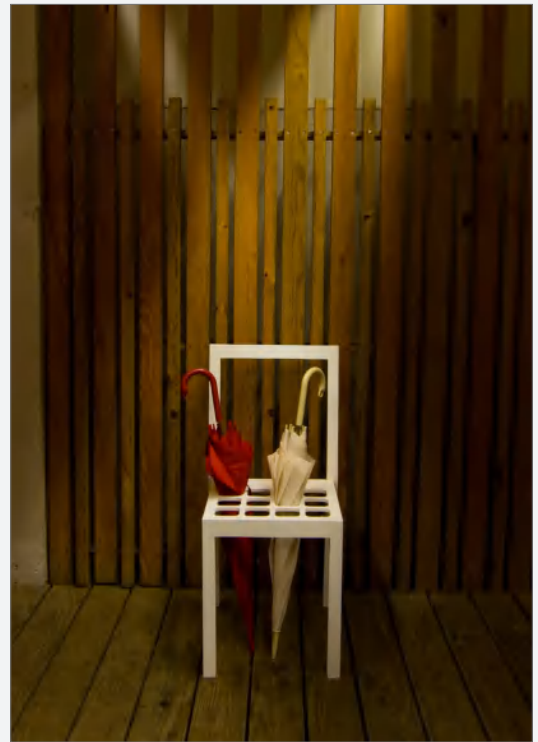
蕭舒駿 Hsiao, Shu-Chun

臺灣科技大學設計研究所

作品名稱 Waiting Chair/red dot award

獲得獎項 第一等入選/red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎 Reddot design award : design concept



國際比賽提供了台灣設計系的學生一個更大的舞臺，有時候隨著這些競賽的性質不同，評審在評選時的出發點也有所差異。將自己的作品曝光於國際上，是對於自己進步最快的方式之一，競賽的格局擴大之後，自己的設計作品也能夠在無形中獲得提升。我想要透過設計作品來傳達許多無形的情緒，是一種介於產品與使用者之間的語言，或者算是一種默契、一種已經存在已久的儀式：一把椅子停留在門前傳達出等待的情緒，下雨天在門口的儀式引起我對於Waiting Chair的概念，很高興能夠得到來自不同國家設計師的認同。

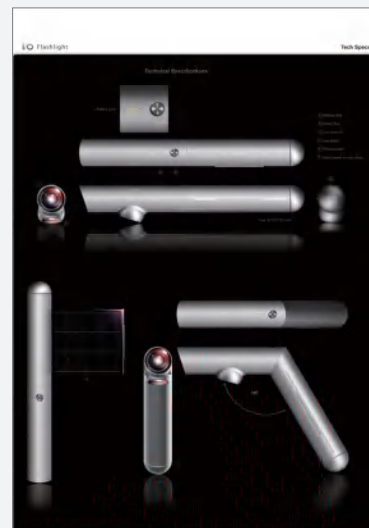
劉耀升 Liu, Yao-Sheng

實踐大學工業
產品設計研究所

作品名稱 I/O Flash Light自我供給手電筒

獲得獎項 第一等入選/ red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎Reddot design award : design concept



陳為平 Chen, Wei-Ping

實踐大學工業
產品設計研究所

作品名稱 I-ZOOM (The needle especially for blind people with diabetes mellitus)

電子輔助放大鏡注射器(糖尿病弱勢族群專用)

獲得獎項 第一等入選/ red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎Reddot design award : design concept



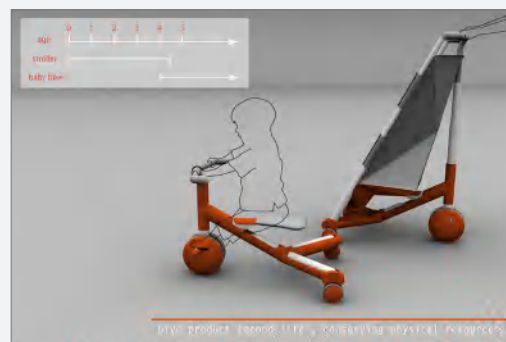
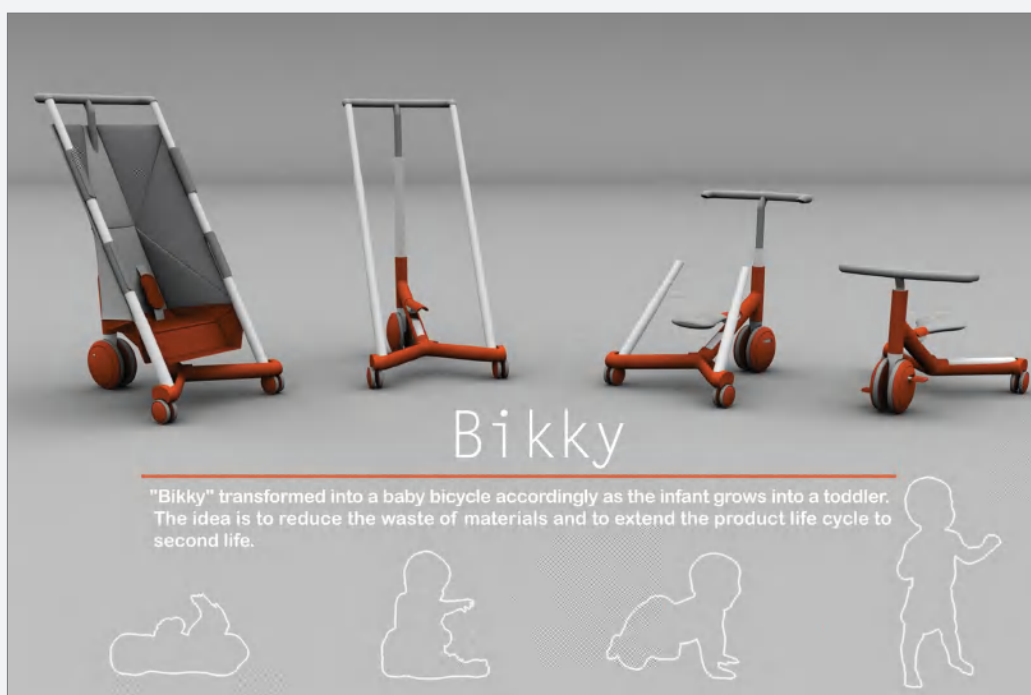
詹佳恩 Chan, Chia-An
洪瑞鴻 Hong, Ruei-Hong

長庚大學管理學院
工業設計系

作品名稱 Bikky

獲得獎項 第一等入選/ red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎 Reddot design award : design concept



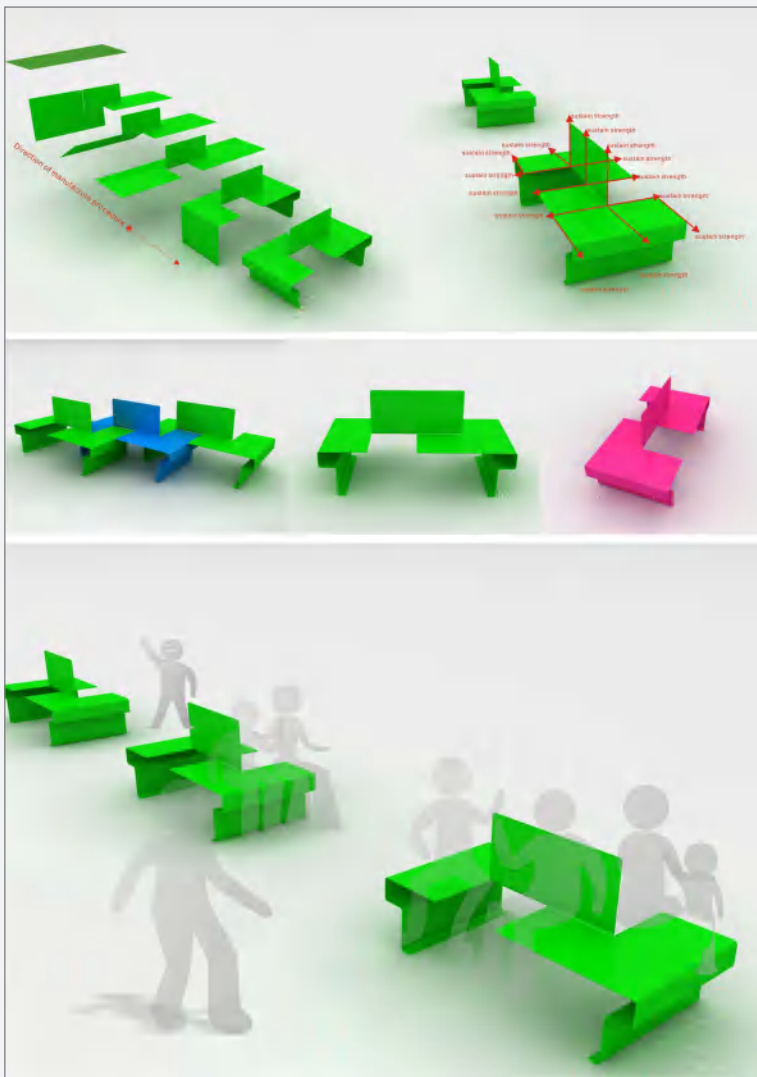
林佳駿 Lin, Chia-Chun

成功大學規劃與設計學院
工業設計系博士班

作品名稱 Together public chair

獲得獎項 第一等入選/ red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎Reddot design award : design concept



在空間中人的互動是多面向性和無法預期的，人之間的關係可以從陌生到熟悉，從無聊到有趣。所以在一個公共空間裡，對人來說是具有轉換的性質，在設計概念上能夠同時具有開放式和保有個人私密式的設計方式，兼具豐富人們的社群活動，增加空間的互動性與私密性，滿足生活的多面向。

此外公共用椅的設計重點也考量到材料的完全應用、減少浪費，以及最少的加工法，達到節省人力能源的設計方式，利用簡單的單一素材，降低物料管理與資源的浪費。

使用厚度2.5mm的單一金屬鋼板材料，只需在鋼板上切割三道切割線以及簡單的折彎加工方式，即可完成此公共用椅的成品。



柯雅娟 Ko, Ya-Chuan

成功大學工業設計研究所

羅際鉉 Lo, Chi-Hung

作品名稱 Station Guide System/ red dot award

獲得獎項 第一等入選/ red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎 Reddot design award : design concept



這個概念設計的產生是為了解決在車站中因陌生的環境和語言障礙所產生的不便問題。“Station Guide System”是提供多種語言選擇及引導使用者在車站中前往欲到達的位置所設計的導航器，使用者透過“Station Guide System”可以節省許多因迷路而花費的時間，在旅程中能較有安全感並保有愉快的旅遊心情。

透過觀察車站中旅客們的不同問題，我們與蕭老師討論解決的方式和這些概念在未來被實行的可能性，同時也考慮到環保、經營模式、材料選擇與製造等問題。

非常感謝蕭老師一路走來所提供給我們的建議與協助，使“Station Guide System”的概念能更加地完整和順暢。

趙士鑫 Chao,Shih-Hsin

雲林科技大學設計學院
工業設計研究所

作品名稱 It depends on you 馬桶刷？

獲得獎項 第一等入選 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎 Reddot design award design concept



我很感謝教育部藉由這樣的方式來鼓勵學生參加國際競賽。參加設計競賽的心態可能會一直在變，從一開始想試試自己的設計能不能“得獎”，想證明自己可以“得獎”，可能為了獎金，可能可以出名，不管目的是什麼，不要被競賽限制了自己的可能性。坦白說，我沒那麼喜歡“競賽”這件事，現今的臺灣社會，競賽似乎被哄抬的太過火了，多少也影響人們對設計的價值觀，似乎贏得設計競賽才等於好設計，不可否認，贏得設計競賽或許可以幫設計師背書，讓知名度提升一些，但那不是唯一，競賽只是少數人的主觀意見，並不代表百分之百的世界，若一味追求別人的標準，是否也忘了自己的目標？設計並不是一言堂，也不只是只有競賽，不只是滿足人們的需求，還可以是進一步擴展人們未來的可能性。設計還有很多可能和面向需要設計師們去發掘和耕耘。



林宜賢 Lin, Yi-Hsien
黃全意 Huang, Chun-I

長庚大學管理學院
工業設計系

作品名稱 Hide躲

獲得獎項 第一等銅獎/best of the best

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎Reddot design award design concept



一個作品從無到有，從不可能到完成，從被質疑到被國際肯定，我們相信只要有細微的觀察和不一樣的思考，一定可以快樂做出好設計。

我們試圖跳出窠臼，以創意工作者的身分替自己設計，從材質的選用到辦公室文化的考量，都是嶄新的考驗。羊毛氈在台灣並不普及，我們必須親自動手製作，並找尋專業老師的指導，過程中不免有許多失敗與不斷的嘗試，很多質疑也接踵而生，但經過了四個月，我們努力地設計出屬於我們的設計，並且是快樂的。

當我們得知得到red dot Best of the best的那一刻，那份激動是難以言喻的，我們感動我們歡呼我們替自己感到驕傲！

許峻嘉 Hsu, Chun-Chia

陳宥任 Chen, Yu-Ren

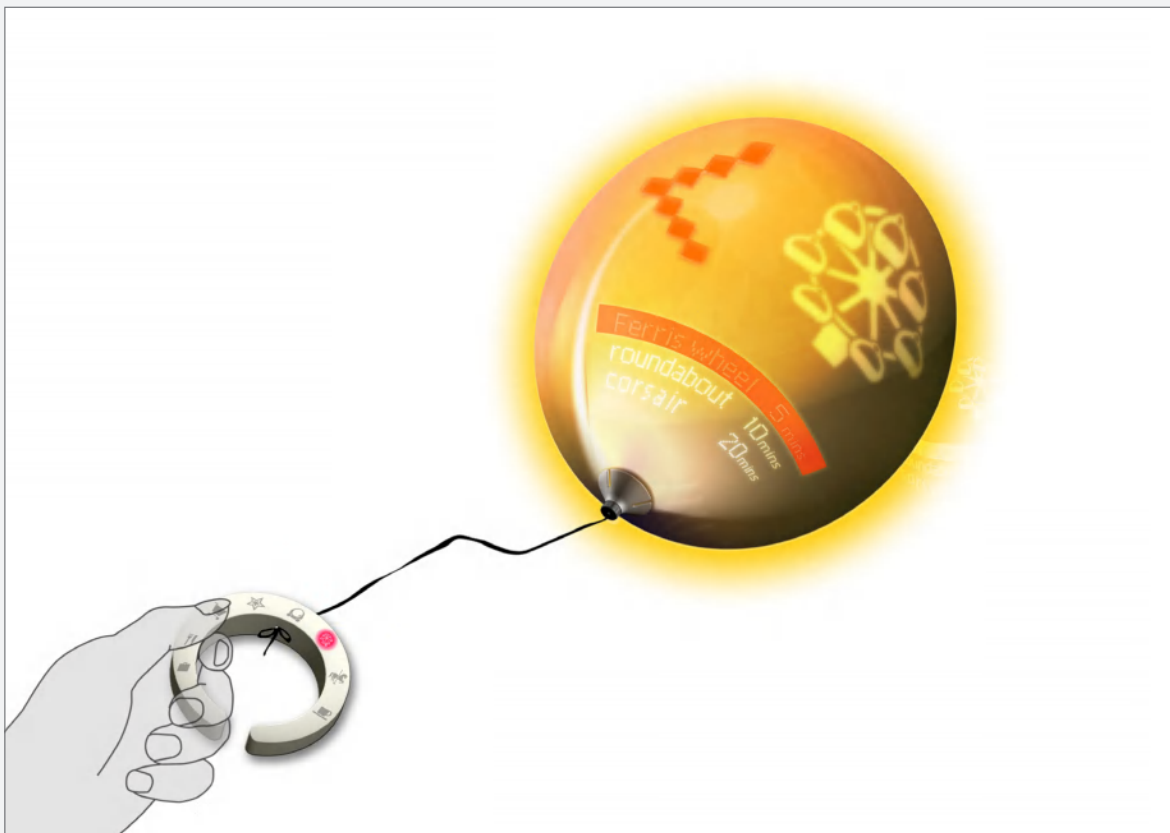
交通大學人文社會學院

應用藝術研究所

作品名稱 Walking balloon

獲得獎項 第一等入選 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎 Reddot design award : design concept



從體驗娛樂生活開始-由娛樂場所的環境觀察出發，讓我有了初步的設計發想與創作；能夠獲得獎項的肯定，是讓設計價值發酵的第一步，再藉由教育部與競賽的推廣宣傳，經過時間累積後帶給大家的感受又是一個不同的體會。從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持續不斷的創作原動力，增加作品曝光與國際交流的機會。最重要的是，台灣的設計在國際世界上不會有缺席的一天。



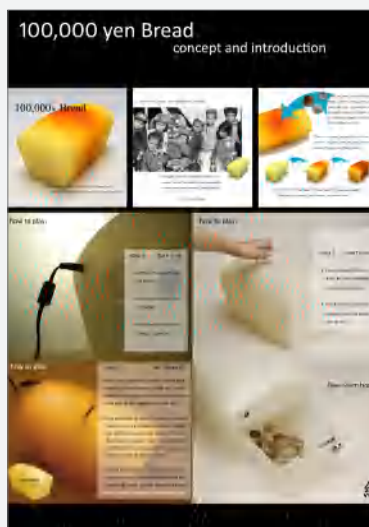
曾偉倫 Tseng,Wei-Lun

長庚大學管理學院
工業設計系

作品名稱 100000 yen bread十萬元麵包

獲得獎項 第一等優選/ Success in the first screening stage

獲獎競賽名稱 日本名古屋國際設計競賽NAGOYA DESIGN DO!



以“人”為思考原點的設計是我自己一直努力思考的方向，它並不只是單純以使用者角度去對物的功能進行設計，而是希望使用者在與設計接觸的過程中產生一些不一樣的體驗或感動，甚至更進一步創造出一種前所未有的新行為模式。談到吃，其中不免需要金錢的參與，而對於“捐獻”這種人類社會獨有的美德動作，我嘗試用另一種角度去把捐獻這樣的行為變得更加有趣，進而吸引更多人去參與這項意義非凡的活動。當這些麵包送到非洲或是其他飢荒的地區，帶給災民們的並不只是一個個烤上漂亮色澤的麵包，而是裡面滿滿的錢，能讓他們吃飽，分享滿滿的愛。Give them hope.

謝謝毛真、火雞、雞雞、阿財哥、還有ID98其他夥伴，Thank you all!

洪瑞鴻 Hong, Ruei-Hong

長庚大學管理學院
工業設計系

作品名稱 Melting Polar融化的北極 / Success in the first screening stage

獲得獎項 第一等優選 / Success in the first screening stage

獲獎競賽名稱 日本名古屋國際設計競賽NAGOYA DESIGN DO!

獲獎獎項: International competition NAGOYA DESIGN DO! 2008
名古屋國際設計競賽入圍 等待10月中旬公佈第二階段名次

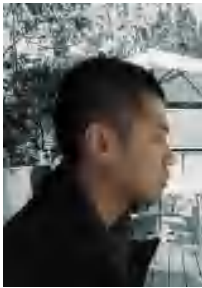
得獎作品名稱: 英文: Melting Polar
中文: 融化的北極
申請人中文名: 洪瑞鴻
Hong ruei hong

就讀學校: 長庚大學工業設計學系4年級
聯絡方式: 0912606342
jongs_kid@hotmail.com



第二階段Presentation images(Power point)審查資料





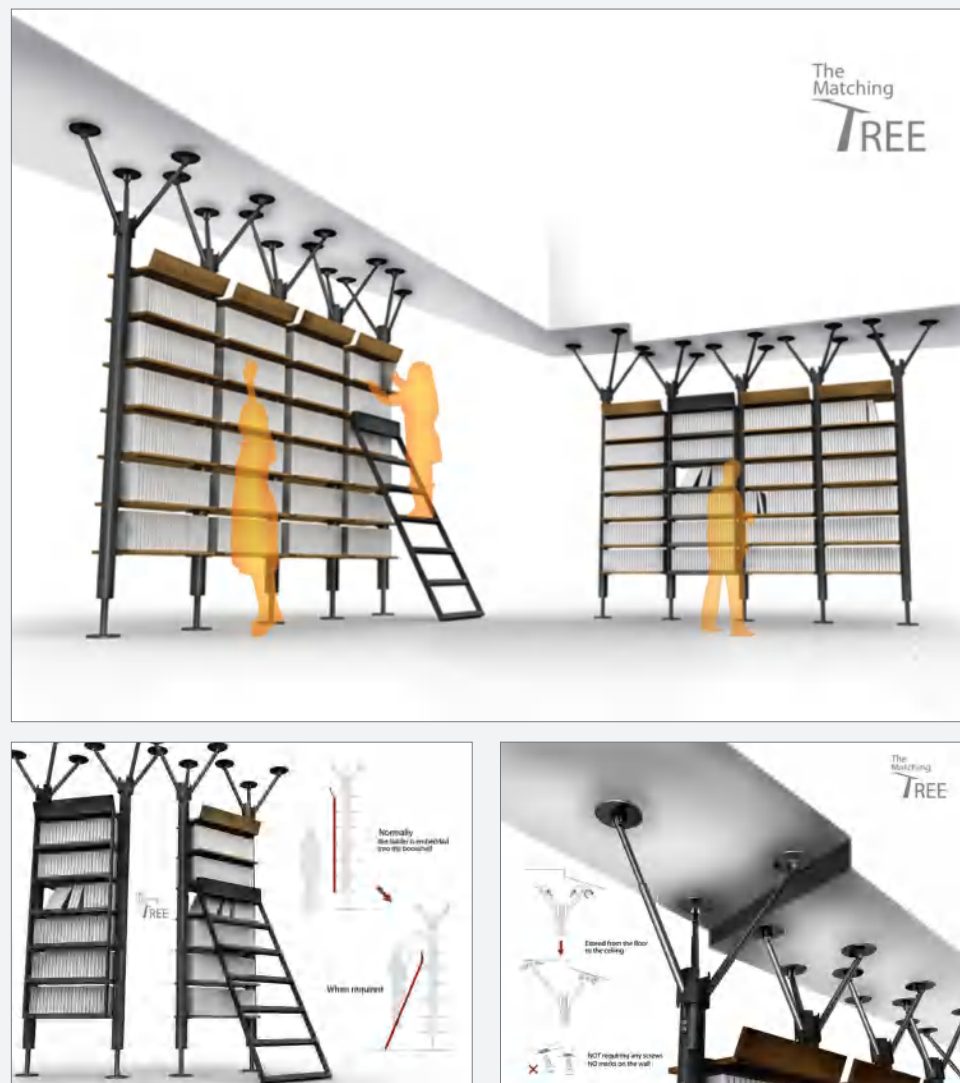
吳冠陞 Wu, Kuan-Sheng

實踐大學工業產品
設計學系

作品名稱 The Matching Tree

獲得獎項 第一等入選/ Entry

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award (IDEA)



參加這次的競賽與以往不同的是，競爭對手來自世界各地，設計的產品必須是能夠廣泛通用的，而不能只是地域性的設計，大部分獲獎的作品皆相當有趣，雖然未能與設計者實際的會面，卻也透過比賽達到了交流，見識到許多有趣的想法並激發靈感。

此外，教育部額外提供了如此平台給予我們獎勵，讓我們擁有信心與動力去參加各種國際競賽，這些皆是正面的互動，更使得台灣的設計能被看見。

陳為平 Chen, Wei-Ping

實踐大學工業
產品設計研究所

作品名稱 I-SELF保護性針頭/ Entry

獲得獎項 第一等入選/ Entry

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎Industrial Design Excellence Award(IDEA)





郭映廷 Kuo,Ying-Ting

實踐大學設計學院
建築與產品設計所

作品名稱 Another hand另一隻手

獲得獎項 第一等入選/ Entry

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎Industrial Design Excellence Award(IDEA)



首先感謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽。

白哲無瑕的圓形陶瓷餐盤，永遠是呈現美食擺盤的最好襯托。但是淺薄的形狀在用餐時，總是難以把盤中剩下的一點點食物吃乾淨。

這時...彷彿造物者伸出的手掌，給予我們一臂之力，幫助完成進食。同時也提醒著我們，造物者就在我們的身旁，不能浪費一絲一毫食物。

特點：

- 1.在不影響圓形餐盤的條件下，以造形的方式，製造出一個垂直面，用以輔助把最後的食物進食乾淨。
- 2.利用陶瓷的重量，即使盤中食物份量變少了，也能夠穩定使用者的操作。
- 3.考慮角度問題，依舊可堆疊收納。

陳盈志 Chen, Ying-Chih

高雄師範大學科技學院

劉圻憲 Liou, Ci-Sian

工業設計所



作品名稱 Hercules 海克力斯

獲得獎項 第一等銀獎/Mayor of Osaka Prize 大阪市長賞

獲獎競賽名稱 日本大阪國際設計競賽International Design Competition Osaka Silver Prize



非常感謝Japan Design Foundation對於舉辦國際設計比賽的用心，各國入圍決賽的頂尖設計好手齊聚一堂，讓我了解台灣與其它國家設計人材彼此之間程度的差異，所以在發表期間，總是抱持著謙卑的態度做學習與交流。

從比賽投稿一直到決賽發表，這個設計經過無數次的修改，所幸整個作品的發想仍維持初步的概念：就是提供消費者一個更便利的購物環境與體驗。在這個過程中發現到新的科技，新的趨勢不斷融入消費者所處的生活之中，但設計最終的目的仍是發現生活中的問題，並解決問題。

最後，我要感謝教育部提供這個平臺讓更多人接觸我的作品，感謝我的指導教授給予我設計上的啟發與鼓勵，也感謝我的家人在求學過程中一切的支援。



陳彥廷 Chen, Yan-Ting

臺灣科技大學設計研究所

黃子倫 Huang, Yzu-Lun

作品名稱 Number & Symbol Cutting 符號與數字

獲得獎項 第一等入選/iF communication Design Award

獲獎競賽名稱 德國iF傳達設計獎 iF communication design award



剪紙是中國最為流行的民間藝術之一，在過去，人們經常用紙做成不同型態的物像和人像，與死者一起下葬或在葬禮上燃燒等用途，而此海報目的為介紹外國人中國傳統剪紙的奧妙，當初在創意發想時，一直想說如何能夠藉由海報跟外國人溝通，進一步吸引外國人的注意，後來想出來的solution是，利用西方的元素展現東方的剪紙風格，三幅海報的名稱是Letter Cutting、Number Cutting、Symbol Cutting，分別用了西方羅馬字母、阿拉伯數字與符號作為剪紙的元素，在用東方的雪花剪紙作呈現，海報上英文羅馬字體與中國傳統剪紙的搭配，對稱又對折的剪法結合了古典或無襯線的字體，表現出一種新的視覺經驗，在紐約展出時就有一位外國人很興奮地跟我說，沒想到你能用西方的元素展現出東方的風格，這樣中西合併的視覺震撼，勾起他對於東方剪紙的興趣。

鄒家豪 Tzou,Brad

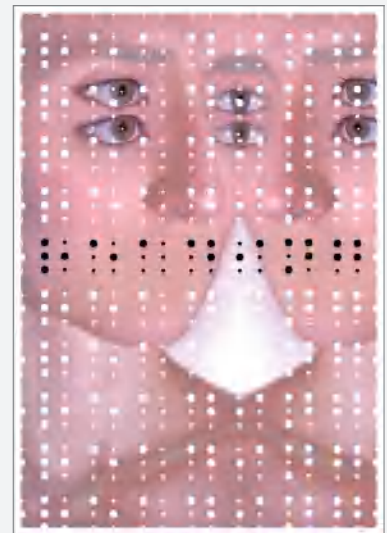
臺灣師範大學設計研究所



作品名稱 Reading 閱讀

獲得獎項 第一等入選/iF communication Design Award

獲獎競賽名稱 德國iF傳達設計獎iF communication design award



閱讀是人類在傳遞訊息、溝通情感、獲取知識的重要媒介之一，透過閱讀可以增加理解力及表達力。廣義的來說閱讀可以包含很多面向，包含：書籍、旅行、生活經驗…等等都是。以閱讀書籍來說，對於喜歡買書而不看書的人，書只是架上的收藏，對於不愛看書，只是嘴上說說的人，看書只是一種藉口。一本好書對於人的影響力是無遠弗屆的，她帶領讀者飛越文字的藩籬，創造出一個個專屬於自己的想像空間。

盲人由於眼睛無法看見文字，而以手代眼，以手摸點字的方式來獲取知識，是相當辛苦及緩慢的，這次的「閱讀（Reading）」海報系列作品在經過創意發想及查閱相關書籍後，決定以盲人的布拉耶點字（Braille）來切入呈現閱讀所帶給人們的真正意涵及精神。

布拉耶點字法（Braille） - Reading

設計方法 如圖所示，每一個點字都是由兩種不同大小的六個圓所組成，視覺上為了營造出點字的魅力，而將Reading組成的字由點、線、面的方式延伸畫面，並將人們平常隨口說說、看看的說法視覺化，將眼及口複製表現。人們應當「不只是說說」，「不只是看看」，應當用「心」來閱讀。



陳彥廷 Chen,Yan-Ting

臺灣科技大學設計研究所

作品名稱 Letter Cutting剪

獲得獎項 第一等入選/ Honorable Recognition

獲獎競賽名稱 德國iF傳達設計獎iF communication design award



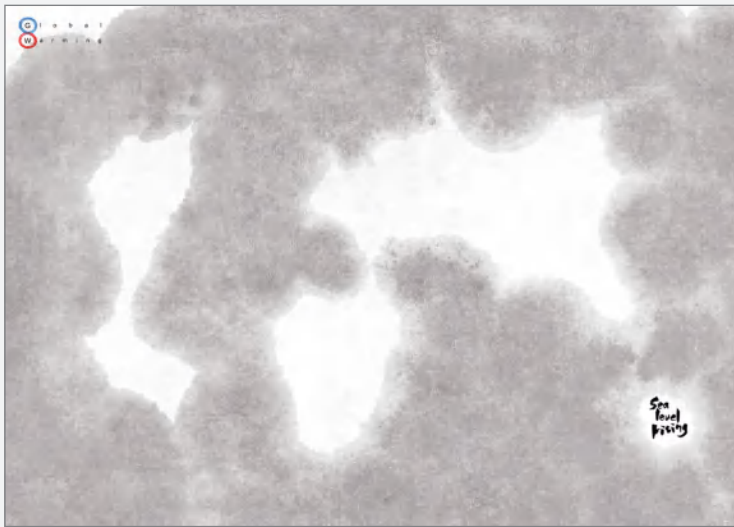
Letter Cutting其實是三幅系列的海報，但這邊為什麼只出現一張呢？那是因為這一張是最初的構想，也因為時間關係，完成後就趕快寄去比賽，後來才慢慢完成剩下兩張(Number & Symbol Cutting)。

剪紙是中國最為流行的民間藝術之一，在過去，人們經常用紙做成不同型態的物像和人像，與死者一起下葬或在葬禮上燃燒等用途，而此海報目的為介紹外國人中國傳統剪紙的奧妙，當初在創意發想時，一直想說如何能夠藉由海報跟外國人溝通，進一步吸引外國人的注意，後來想出來的solution是，利用西方的元素展現東方的剪紙風格，三幅海報的名稱是Letter Cutting、Number Cutting、Symbol Cutting，分別用了西方羅馬字母、阿拉伯數字與符號作為剪紙的元素，在用東方的雪花剪紙作呈現，海報上英文羅馬字體與中國傳統剪紙的搭配，對稱又對折的剪法結合了古典或無襯線的字體，表現出一種新的視覺經驗，在紐約展出時就有一位外國人很興奮地跟我說，沒想到你能用西方的元素展現出東方的風格，這樣中西合併的視覺震撼，勾起他對於東方剪紙的興趣。

作品名稱 Global Warming Solutions 地球暖化

獲得獎項 第一等銅獎/best of the best

獲獎競賽名稱 德國紅點傳達設計獎Red dot design award : Communication design





楊荷音 Yang, Ho-Ying

明志科技大學管理暨
設計學院視覺傳達設計系

作品名稱 Empty空

獲得獎項 第一等入選/red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點傳達設計獎Red dot design award : Communication design



把中國文化當做元素應會是這幾年國際比賽中的一項優勢，此次競賽就以書法的角度做切入，試圖用簡單隱意的抽象符號來表現出深沈的主體，有別於西方外放的表現手法；強調東方較含蓄的一面。以老和尚的表情來訴說內心空無的情操一臉上過去歲月累積的紋路，讓一個人有了一種超脫的情感，而這種情感的顯現就像是一種符號學般的出現在臉的表情上

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

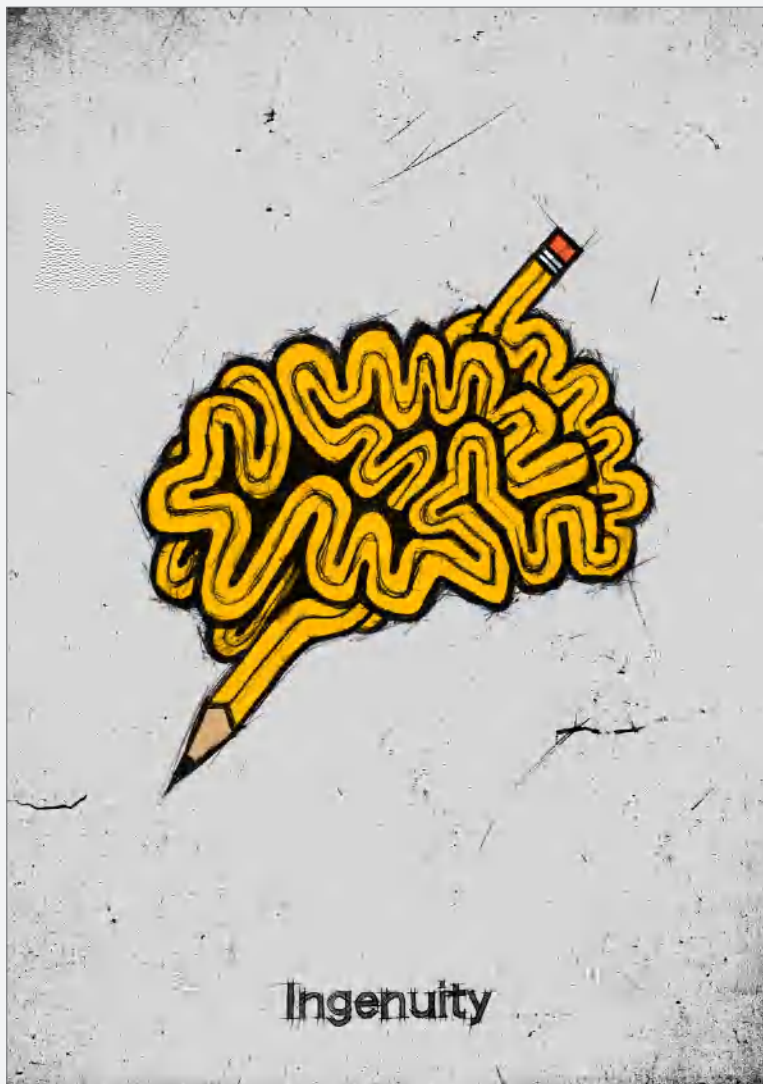
臺灣科技大學設計研究所



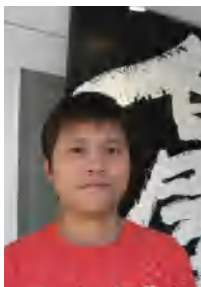
作品名稱 Creativity創造力

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



創意往往是解決問題最好的辦法，當初在構想這張海報時，沒有想很久，點子自己就浮了出來，有如一瞬間衝撞出的火花，構想時只是很純粹地思考創意這兩個字，思考它跟設計師的關係、跟腦袋瓜的連結，「筆」對於設計師來說是一項最基本的工具，它是單純的、細緻的、最簡單的、也最重要的，設計作品從筆為起點，描繪出扣人心弦的創意，就如同創意會找到出口一樣。



朱偉誠 Chu, Wei-Cheng

雲林科技大學

視覺傳達設計研究所

作品名稱 Growing a tree to breed many lives 一棵樹之外的意義

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



這個作品的概念很簡單，種樹的動作看似平凡，但在背後卻可能孕育無數的生命，當我們剷起一株幼苗，把它放進泥土裡，百年之後也許會有更多生命在周圍，鳥兒們會在上面築巢，隨著夕陽倦歸，孩童們的歡笑會在樹蔭繚繞，種樹也許是個小動作，背後可能有更多的意義值得我們去思考。

這次能入選波蘭華沙海報設計雙年展，實為僥倖，當初抱著參加國外比賽的心情投稿，得知獲獎又驚又喜，我從進入研究所才正式碰觸平面設計，稚嫩的可以，沒有華麗的技術或者多麼出色的想法，平平凡凡的誠實作品，沒有太多雜訊，簡單明瞭或許是我能幸運獲獎的原因。

最後我想感謝雲科的顧理、謝省民教授在研究所生涯不論是生活或者學業上的鼓勵，還有吳仁評老師在雲科短暫的一年教導，讓我認識平面設計還有參與國際比賽的建議。謝謝你們。

李函穎 Lee, Han-Yin

嶺東科技大學設計學院

李麗雅 Lee, Li -Ya

視覺傳達設計系



作品名稱 Save Home

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



能夠獲得這項殊榮是我從來沒有想過的，至今仍然感到非常榮幸，這件作品是我學習設計的一份成績單，這張海報所要表達的主題很直接，也就是近幾年大家所特別注意的地球暖化問題，利用冰塊溶解的意象，圖地反轉的手法，把北極熊的生存問題清楚的表達出來，地球因為我們的進步而受到傷害，我也希望能靠自己的設計讓更多人能注意到環境的問題，這次能參加波蘭華沙國際海報雙年展要感謝的人很多，首先是我的父母，沒有他們，我不會有今天的機會，是他們鼓勵我走設計這條路，也是因為他們的支持，我才能勇敢的堅持，再來要感謝的是指導老師吳仁評，在製作與討論的過程當中教導我許多，也讓我明白如何完成一張優秀的作品，最後還要感謝一個人，在我身邊默默的協助我，參與的過程中有幸能獲得許多人的幫助，因為有這些力量才能讓這張作品順利完成，也因為有大家的幫忙才能使這件作品讓更多人看見，在此誠心的感謝每一位幫助過我的朋友們。



張琬婷 Chang,Wan-Ting

嶺東科技大學

視覺傳達設計系所

作品名稱 The Forest is on Sale Now 條碼樹

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



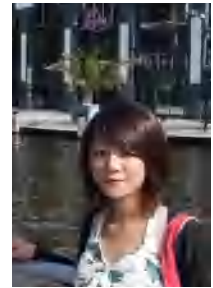
設計理念:將販售物品上一定會有的條碼和樹木做結合，要大家注意，我們因為社會的進步在無形中砍伐了許多的樹木，就像森林被打上條碼，被大量的販售。

注意一些平時生活的細節，在細微的事物上去發揮創意，經由與人交往接觸吸收經驗，每句話每個動作都可以是自己的壓箱寶，在眾多風格中，選取，去蕪存菁之後…那就是屬於自己的風格。「設計」是一條漫漫長路，每個設計人都有獨樹一格的品味和看法，堅持自己的理念，不隨波逐流，作品編排、把圖形填色、將產品包裝，每個人都能有一片屬於自己彩繪的天空。

很意外也很榮幸能有參加國際比賽的機會和經驗，以一個學生來說，國際比賽能讓視野變的廣闊，這是一個很重要也很難得的機會。

楊竣筑 Yang, Chun-Chu

嶺東科技大學設計學院
視覺傳達設計系



作品名稱 The Flower of Polystyrene保麗龍花

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展International Poster Biennale in Warsaw



創作這件事如果能從生活中的各種體驗而來，將會有更多的可能性。這件作品的創意點是原自於年幼時，對一些生活現象所產生的疑惑，進而將這樣的想法利用反諷的方式呈現在海報上。參加入團研習營時有機會與陳俊良老師接觸，很感謝陳老師的指導與鼓勵，以及全國技專院校平面與廣告設計競賽的主辦單位，當然還有與我共同製作的同學，也才有機會入團國際競賽。入團國際競賽是對自我的一種肯定，希望每個喜歡設計、創意的人，都能不忘記自己最初的熱忱，繼續為台灣、為自己迎接那份榮耀。

葉萬河 Ye, Wan-He

嶺東科技大學

視覺傳達設計系所

作品名稱 Vicious circle惡性循環

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展International Poster Biennale in Warsaw



蔡承勳 Cai, Cheng-Ruei

嶺東科技大學設計學院

視覺傳達設計系

作品名稱 The earth consumer 地球消耗者

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



我希望用簡單的圖像結合來傳達地球能源的問題，簡單圖像就是人一般常見到的影像，也就是用影像把感覺說出來。 我用大樓影像和家用插座的圖像結合出家電對地球能源消耗的問題，並營造出外星人入侵地球的情況，也許第一眼看到無法說出這是什麼，但所得到的感覺已經足夠，這是我希望的。

這次得國際比賽讓我有機會出國，又是貴的嚇死人之歐洲，強烈的衝擊不能言語；見到國外的設計風格與都市建造，都是一種洗禮，尤其是歐洲毫不刻意的設計方式和日本精緻儉約的風格都很喜歡；而我很有本土意識，見到國外的都市發展和政府對於設計與生活品質的投入，與悠久文化下穩固的設計傳統，這都是台灣所遙遙不及的，在開了眼界後，真的覺得台灣設計要再加油，我想成功只是時間的問題而已。



劉文祥 Liu ,Wen-Hsiang

朝陽科技大學

作品名稱 MY INVEVTION=MY SELF DPI設計雜誌

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展International Poster Biennale in Warsaw



從大學參加比賽至今,獲益良多,尤其參加國際級的競賽更是有許多的收穫,也漸漸發覺自身在設計能力上有許多不足的部分,透過國際競賽的交流能夠在其他得獎者身上得到學習的機會,設計是個國際化的語言,在未來國與國之間,文化的交流越來越頻繁的情況下,設計在這之中扮演溝通的角色,參加國際比賽是個與國際接軌的橋樑,見識到許多國外的設計創作者的創意,在在都是一種文化的展現,在比賽過程中也發現,許多國外學生的參賽作品都是與商業結合的實際案例,這些是我國學生比較稍微不足之處,較缺乏參與商業案例的機會,藉由比賽可以獲取國際上設計的趨勢,這些都是很好的經驗。

劉文祥 Liu ,Wen-Hsiang

朝陽科技大學



作品名稱 A SENSE WITHOUT A VISION 識而不見創作電影海報

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



這是為了一部創作短片而做的宣傳海報,片中的主題是指”情感迷失源自於忽略”劇中的主題圍繞在現代人對生活周遭他人付出的感情當作一種”應該”的心態,久而導致大眾對情感的不珍惜與忽略,漸漸的失去了所有,在畫面中以主角座落在一望無際的海中,產生孤寂的感覺來呈現主題裡因忽略而導致的孤單。



劉文祥 Liu ,Wen-Hsiang

朝陽科技大學

作品名稱 2006 LING TUNG UNIVERSITY
VISUAL COMMUNICATION DESIGN

台灣嶺東科大第六屆畢業製作展海報主題/

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展International Poster Biennale in Warsaw



人們經眼耳口鼻身等”感觸”與外界進行溝通,經由人事物以及情境的轉變詮釋,觸動生理與心理的一切感知,這些淺意識的反應與變化,由個人的判斷,使我們產生思考狀態,這樣的過程稱之為”覺”,這張海報是藉由以上觀點來進行創作,以一個大的個體畫面中的大樓來代表一個”覺”的大體,每雙眼睛是當屆畢業組別重新詮釋覺主題的觀點,即使在同一個主題中藉由每組所詮釋與觀看角度的差異,也就呈現出不同的面貌

陳瑄鈺 Chen, Hsuan-Yu

台南科技大學視覺傳達系



作品名稱 漢字海報

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



首先我要感謝游明龍老師，因為此獎項真的得來不易，若沒有老師的耐心、鼓勵以及「機會」那麼我根本沒有今天的殊榮。

當初有某些因素差點不能參賽，甚至有想要放棄參賽的念頭，可是，心中又有遺憾：「這是上天給我的機會，我不該輕言放棄這比賽！」爾後便趕緊收拾情緒想辦法解決問題，後來老師在截止前一週趕緊將我們的作品統一寄送出去，才獲得了參賽的門票啊！

此漢字海報一竹；經過長時間的修圖、修圖再修圖，試過很多種方式及風格，也曾經讓視覺畫面增添色彩甚至逼真的寫實，但似乎這些都不能使老師滿意，好像就是少了那麼點什麼？於是乾脆不要使用色彩直接黑、白、灰並且保留視覺畫面的消失點、傾斜感彷彿能讓觀者置身竹林中的感覺，加上書法字體傳達出其高節且禪意的感受。



張惠萍 Chang, Huei-Ping

台南科技大學視覺傳達系

作品名稱 漢字海報 / Selected Participant

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw

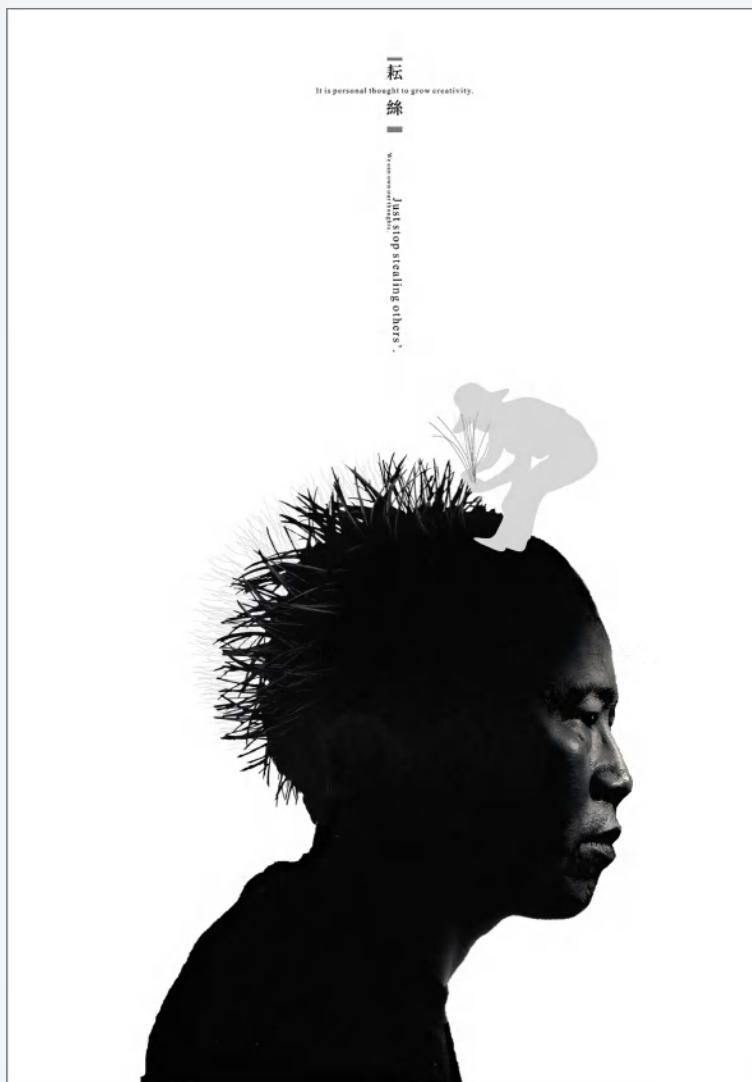


此次很高興能榮獲教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽的獎學金，愚生感到莫大的感謝，這也要感謝我的指導老師游明龍先生的費心指導，不放棄愚生資質愚鈍，鼓勵我們參加波蘭華沙海報雙年展比賽，雖幾次曾因參賽需支付輸出等費用因而產生放棄參賽的念頭，但因游老師的勉勵與幫忙之下，因而繼續堅持努力，終於在波蘭華沙海報雙年展中得到了入圍的喜訊，雖不如金、銀、銅等大獎使人稱羨，創作的過程中，也遇到了許多瓶頸，作品還有許多不足之處，也深切的領悟到，自己所需要學習的知識還相當的廣泛，但波蘭華沙海報雙年展入圍這項，對愚生而言是莫大的鼓勵與肯定，在海報設計這領域中略有心得，也更加奠定往後朝設計這領域發展的信心，往後愚生會更加努力充實內在，朝多元化發展，設計出更多充實人心的作品。

作品名稱 Creativity 耘絲

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



首先要感謝全國平面設計技職競賽提供了這個機會，在短短幾天的工作坊中由老師們的指導與鼓勵，讓我們備齊了關於海報設計的國際眼界，從而才相信自己是可以在國際舞台上發這麼一點光芒，當然希望未來還有機會發出更大的光，全國設計系所的同胞們，大家一起來發光發熱吧！

陳紹佐 Chen,Shao-Zuo

嶺東科技大學

數位媒體設計系所

作品名稱 Snake毒蛇

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展International Poster Biennale in Warsaw



張淑娟 Chang ,Shu-Cung

嶺東科技大學
視覺傳達設計系

作品名稱 Deformed Frog/Swallowed 畸形蛙/吞噬

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



林克軒 Lin, Ko-Hsuan

明志科技大學
視覺傳達設計系

作品名稱 Words of the flaws 汗云

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw



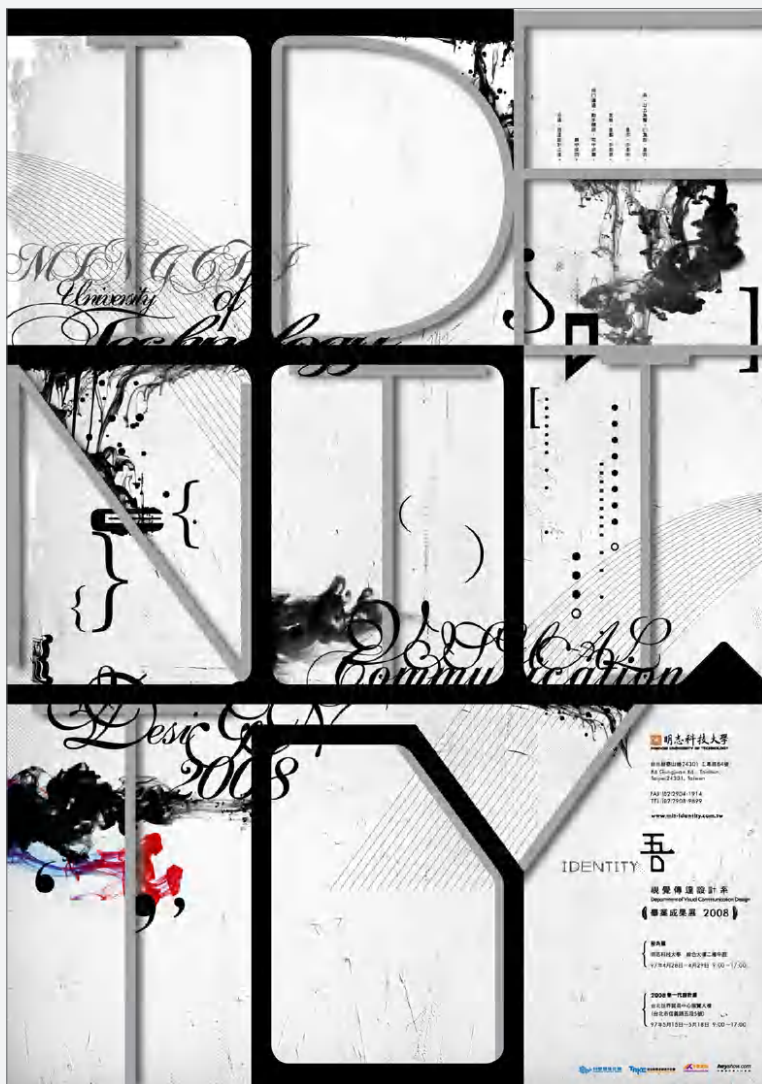
林克軒 Lin, Ko-Hsuan

明志科技大學
視覺傳達設計系

作品名稱 Identity 吾

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw





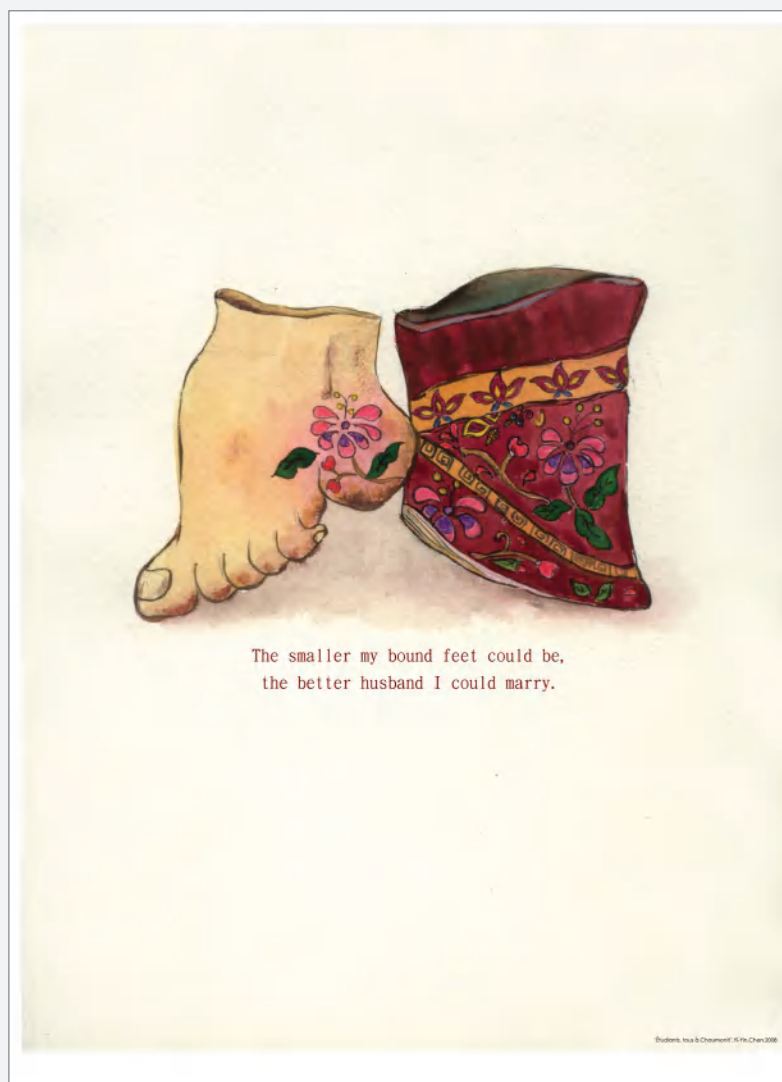
陳奕穎 Chen, Yi-Yin

臺灣師範大學美術研究所

作品名稱 My Bound Feet纏足

獲得獎項 第一等入選/ Selected Finalist

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展Etudiantes, TOUTES A CHAUMONT



很意外，這三個字用來表達我剛知道得獎時的心情是再適合不過的了，畢竟這是一張在手忙腳亂之下誕生的作品，交出去的時候我甚至仍抱持著一絲猶疑。後來，我忖思得獎的原因，覺得這一切都該歸功於傳承了五千多年的中華文化，我只是恰巧使用了一個在中華文化中眾所皆知的知識作為設計概念，進而獲得評審青睞，很幸運。我能有今天這個小小的成果，不能免俗地要感謝很多人，謝謝我的父母，謝謝藝術指導組的大家長林磐聳老師、謝謝總是很認真給予我意見的林俊良老師以及我的設計啟蒙者施令紅老師，也謝謝我研究所的同學們，因為有這麼優秀的你們激勵著我向上，希望未來的我們都可以更趨卓越。最後，我要說這次得獎真的很意外、很幸運、也很開心。

李孟書 Lee, Meng-Shu

臺灣師範大學美術研究所

作品名稱 Materialize the Female 物化

獲得獎項 第一等入選 / Selected Finalist

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 Etudiantes, TOUTES A CHAUMONT



能入圍這次競賽感到很開心很榮幸，希望有愈來愈多的台灣學生能在國際競賽上嶄露頭角！

作品理念，女體的呈現是影像文化中一個極普遍的現象，生活周遭經常映入眼簾的形形色色清涼秀、大量女性裸體畫，而美容瘦身廣告更是把女體當作物體來雕塑、比較、更甚自然地馴育女性成為男性窺視的對象，以達成男性觀看的樂趣。

隨手可得的紅白條紋塑膠袋，就像是在問觀者你想買走"她"的什麼？



林品青 Lin, Pin-Ching

臺灣師範大學美術研究所

作品名稱 Sexual issue 性議題

獲得獎項 第一等入選 / Selected Finalist

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 Etudiantes, TOUTES A CHAUMONT



「Etudiantes, TOUTES A CHAUMONT!」比賽的抬頭很有號召力，探討男女性別議題的主題也很有趣，因此讀完簡章腦海就出現許多畫面。用鉛筆快速的記下這些畫面，再修成電繪稿參加比賽，沒想到能夠幸運獲選，真的非常開心。尤其感謝教育部提供豐厚獎學金又將作品集結出版，幕前幕後所有的師長與助理群們都辛苦了，謝謝您們!

作品名稱 Where Are You, Danny ?

獲得獎項 第一等優選

獲獎競賽名稱 義大利波隆那國際兒童書插畫展

Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition



真的感到很幸運也很榮幸，受到波隆那評審委員的肯定，也很感謝每一位指導過我的老師，對我來說這真是求學階段中所得到的最大支持與鼓勵。

然而，在展覽會場領獎時，因為各地的風俗民情不同，讓我見識到國外插畫家努力展現自己的能力與自信，他們一點都不羞怯地向各國出版商推薦自己的作品，尋求出版的機會，並且想盡辦法在異地展露頭角，這是台灣學生所缺乏的那份熱忱。

希望藉此勉勵在校學弟妹，大膽去「嘗試」很重要，要相信自己的能力，千萬別妄自菲薄；此外，多吸收國外的作品及比賽資訊，那會讓自己的視野更寬廣。不要怕失敗；即使失敗了，就當作是一個經驗，也可以累積自己的作品與創作風格；倘若幸運地得獎了，對自己無論在求學上或是求職上都是莫大的助益，並能接觸到更多以往無法接觸到的人事物。加油吧！

加油吧！



蔡達源 Tsai, Ta-Yuan

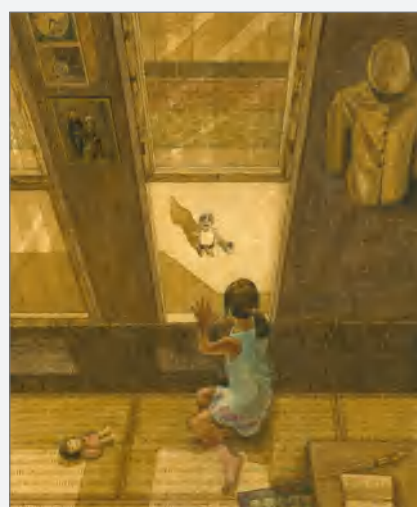
高雄師範大學
視覺設計研究所

作品名稱 A Love Story in the Time：昭和之戀

獲得獎項 第一等優選

獲獎競賽名稱 義大利波隆那國際兒童書插畫展

Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition



「創作應該由我的記憶及我生活的地方開始」，這是我對創作的理念，在這個主題中，我嘗試以自編的一段愛情故事，傳達台灣在日治時期的時代氛圍，故事發生地點在日治時代的高雄哈瑪星（HAMASEN），所以在畫中的建築物、場景均選自哈瑪星一帶之日治時期重要建築。在台灣這塊小小土地上，不過近兩百年的時間，卻發生許許多多的故事，原住民、荷蘭、西班牙、明清移民、日本殖民、國民政府來台、美援時期……在這塊土地上都可尋到這些歲月留下的，有形的、無形的痕跡。我喜歡那種雖已成為歷史，而景物卻在可觸的眼前的那種時空交錯感，站在這老屋的騎樓下，就在這裡，不知發生多少悲歡離合。因為住在高雄的關係，每當經過哈瑪星看見一幢幢日治時代老建築，心裡總有一些悸動，因為想多了解它，因此也找了一些相關的史料及圖片，並且多次前往哈瑪星做攝影紀錄，我覺得老照片中景物跟現在依然存在的相同地點的景物做尋找比對是一件有趣的事情。

鄧幸如 Teng, Hsing-Ju

嶺東科技大學
 視覺傳達設計系



作品名稱 Global Warming_Desertification 地球暖化_沙漠化

獲得獎項 第一等入選/ Selected Participant

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



從海報發想到製作的整個過程，所學習到的不只是如何完成一張海報，更能深深體會「地球暖化」的嚴重性不是我們可以輕易忽視，更無法去衡量的後果。

這一次入圍墨西哥國際海報雙年展更給了我莫大的鼓勵，在製作海報上，運用象徵的方式將沙漏與沙漠化結合成一個畫面，形容沙漠化不會停止，土地會隨著時間的流逝不斷減少，這說明人類過度使用土地以及利用大量農藥而造成汙染，嚴重演變成全球暖化而改變的生態與氣候，讓原有的植被因氣候變遷而漸漸消失，這不但威脅到生物的生存，若不改善將會為地球造成無法復原的傷口。

不過在這裡要特別感謝教育部對於設計競賽的一個支持與重視，讓台灣的设计在國際間能夠發光發熱，對於我們學生會是莫大的鼓勵與動力，去完成一件件艱難的作品與挑戰。並在頒獎典禮上認識了許多在设计領域中相當優秀的同學，彼此互動與交流，放眼全世界，希望台灣的设计的萌芽能再不久的未來開花結果，綻放美麗的光彩。



胡甜甜 Hu, Tien-Tien

台南科技大學

作品名稱 STOP CHILD ABUSE 停止虐待兒童

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



此海報的創作理念為：原本的箱子裡，應該是裝滿許多生日禮物，但是卻變成一個父親的拳頭從箱子裡彈跳出來，用這種諷刺的手法暗喻家庭暴力的存在，在正常家庭幸福成長的小孩，收到父母的禮物幾乎都是玩具，但也有父母把小孩當作玩具來發洩情緒，因此，他們的禮物只有父親的拳頭，藉此呼籲停止虐待兒童，重視家庭暴力，他們不喜歡這樣的禮物。

我希望能夠用這種簡潔、具有衝擊力的海報，直接呼籲大家要重視人道關懷以及家庭暴力的存在，另外，也非常榮幸此件作品能夠在第十屆墨西哥國際海報雙年展獲得入選，期望能夠將我的理念傳達出去，與更多的人分享，身為大人的我們，在對孩童出手的時候，是否能夠多去想想孩子們心中的感受，以及出手之後，在孩子們心中所留下的，會是一輩子的陰影，讓我們一同“STOP CHILD ABUSE”

柯鴻圖 Ko, Hung-Tu

臺灣師範大學美術研究所



作品名稱 Prematurely Withered Buds 早雕的蓓蕾

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



個人作品曾入選過多次國際海報展有粗略的心得可供參考：

一、每個國際展各有甄選主軸，如同美展或報紙副刊各有特色。因此，送件時除非是絕佳創意，否則可考量一下是否「適得其所」。

二、熟悉的國際共通的視覺語言，不分種族、國度，言簡意賅，人人易懂。

三、適度表現文化：文化可以凸顯在眾多作品中引起的注目。

四、向量化的圖像強過影像圖片：俐落、鮮明的視覺印象、感覺較有份量，國際各項展覽似乎有此導向。



林品青 Lin, Pin-Ching

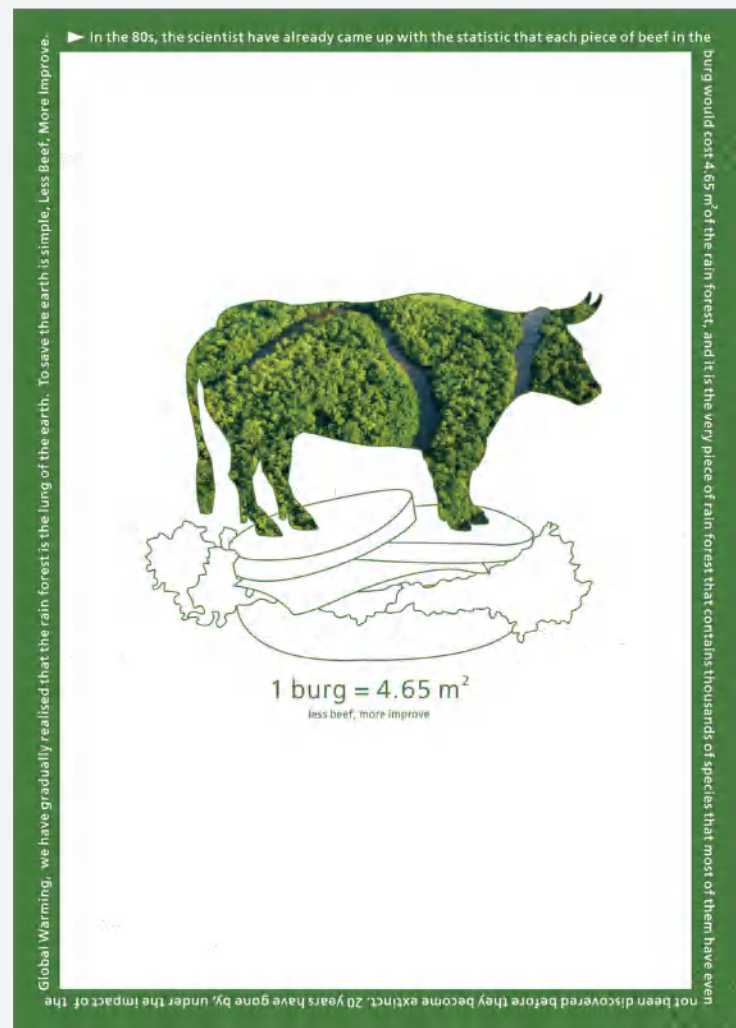
臺灣師範大學美術研究所

作品名稱 Less Beef, More Improve 少吃牛救地球 /

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



八零年代起，中南美為了養殖肉牛大量砍伐雨林闢建農場，此舉至今尚未停止，科學家計算，每養一塊漢堡牛肉需付出的環境成本，就等於4.65平方公尺的雨林消失。這是個驚人數據，數以萬計的物種隨著雨林一起消失，有些甚至未被發掘命名。雨林是地球的肺，也是生命之源，拯救地球很簡單，就從少吃牛肉開始。

邱聖祐 Chiu, Sheng-Yu

高雄師範大學
視覺傳達設計所



作品名稱 Silent Scream

獲得獎項 第一等入選 / Selected Participant

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



近來中共為了防止西藏獨立，以血腥鎮壓的方式迫害當地居民，而中共更天真地想以一手遮天的方法封鎖消息，企圖掩飾所有罪狀，因此創作者以五星旗遮蓋住正在吶喊的西藏喇嘛，象徵壓制西藏的獨立，另一方面則欲粉飾太平整起事件，將西藏人委屈無處宣洩的無奈展現出來，讓觀賞者思考並共同譴責此非人道的行為。

而本創作很榮幸的入選並在墨西哥公開展示，代表著台灣學生關注國際事件的觀察力被看見了，更彰顯出台灣在國際間的存在感，創作者能夠參與其中備感榮幸。



邱聖祐 Chiu, Sheng-Yu

高雄師範大學視
覺傳達設計所

作品名稱 Where is whale

獲得獎項 第一等銀獎/ silver Prize

獲獎競賽名稱 10th墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



身為世界公民的一份子，無時無刻被國際情勢牽動著，既然無法置身事外，那我們能為這個社會做些什麼？

近來看到電視報導著日本無視國際條約的禁令，在北太平洋獵捕鯨魚，並透過各種藉口混淆視聽，企圖將捕鯨行為合理化，同時更利誘其他國家加入商業捕鯨合法化的行列中，而這一切竟只是為了滿足饕客們的嘴。有感於日本誇張行徑的憤慨，將此心情投注於海報創作，以自身觀點詮釋環境保護，彰顯出國際事件的癥結點，廣泛引起注意，希望國際間能正視此事件，讓普羅大眾思考自我定位，並透過人類引以為傲的智慧拯救鯨魚族群。

而這次很榮幸能在墨西哥海報展這樣的國際平台，展露自己的創作，除了自己的努力受到肯定外，同時將概念傳達出去，引頸期盼更多目光的關注。

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

臺灣科技大學設計研究所



作品名稱 stop Porn美體

獲得獎項 第一等入選 /merit

獲獎競賽名稱 紐約藝術指導協會年度獎

New York Art Directors Club Annual Awards



這張攝影作品發想的原點很簡單，就是「輪廓」，物體的輪廓是視覺上共通的語言，將輪廓連結到語意上，並藉由畫面與國外評審達成溝通的目地。畫面上表現女性胸部的輪廓，與報紙的捲曲做結合，反諷台灣媒體煽情的氾濫，此廣告目的是喚起民眾敦促媒體作為社會良知、提升社會責任，共同建立一個良性、健康、溫馨的社會，整合成一股積極正面的力量。



陳彥廷 Chen, Yan-Ting

臺灣科技大學設計研究所

作品名稱 Foot Print鞋印

獲得獎項 第一等入選/ meritt

獲獎競賽名稱 紐約藝術指導協會年度獎

New York Art Directors Club Annual Awards



參加紐約ADC設計競賽是我去紐約這一年最特別的一個回憶，它是這世上舉辦最久的一個設計競賽，也是我認為舉辦最好的比賽，從線上報名到頒獎典禮，都可以看到主辦方的細心與專業，讓參賽者有賓至如歸的感覺，作品內容是由六種英文字體與六種不同種類的鞋子組合而成，每種鞋子都傳達出不同的情感，有優雅的、正式的、輕便的、運動的等等，這些情感符碼在英文字體上也可以見到，有襯線的文字傳達出古典細緻美，無襯線字體則代表年輕與運動，這些文字與圖像交織成這本特別版的書，封面採用製作靴子的皮革精裝，使用鞋環作為環襯，最後以鞋帶裝禱，讓這本書更具材質的一致性。

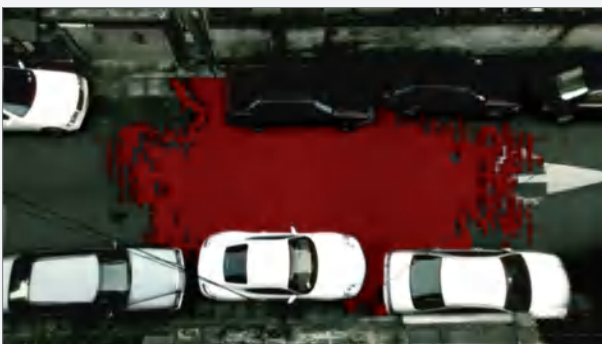
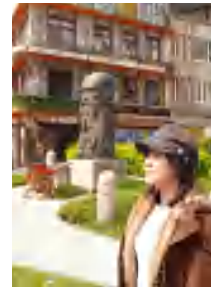
陳彥廷 Chen,Yan-Ting
黃子倫 Huang ,Yzu-Lun

臺灣科技大學設計學院
設計研究所

作品名稱 Cutting剪刀 / 500 Euro Prizes

獲得獎項 第一等銅獎

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎 iF concept award



當初在構想階段時，我到三重請教了一位台灣剪紙的國寶級大師 李煥章老師，到了老師家一進屋看到的是堆積如山的剪紙，老師保留了很多剪紙的古文物與從以前到現在的剪紙作品，當天老師也細心教導我們基本的剪紙，在教學的過程中，我看到的是一個雖然已經八十多歲的老師傅，但卻保有年輕時的赤子之心，而我也被這樣的精神所感動，加上國內剪紙藝術面臨失傳的可能，因此希望藉由結合傳統藝術與新的創意及技術，讓剪紙藝術重新被大眾見識到，而參加比賽就是一個曝光的好機會；在作品中運用許多剪紙所使用的重複摺疊的技巧，讓剪紙藝術再結合新的表現方式時，仍能保有人們心中對剪紙的記憶，希望能幫剪紙這項式微的傳統藝術做一點事情，在訪談的過程中老師說到現代都市裡的人都不剪紙了，他覺得非常遺憾，而這也是我思考這支影片的原點。



胡淑婷 Hu, Shu-Ting

鄭岫虹 Cheng, Hsui-Hung

范姜小芳 Fan Chiang, Hsiao-Fang

台灣藝術大學

多媒體動畫藝術學系

作品名稱 Mobius Band 夢打牆/

3rd PLACE IN EXPERIMENTAL ANIMATION

獲得獎項 第一等銅獎

獲獎競賽名稱 美國ACM SIGGRAPH Space Time學生動畫競賽

ACM SIGGRAPH Space Time Student Competition&Exhibition



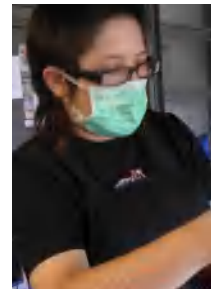
美國數位圖像協會 (ACM SIGGRAPH) 是全球歷史最久、組織最龐大的電腦圖像和互動技術組織，在2008年新設了專屬於學生的比賽「Space-Time Animation Competition」。《夢打牆》就是在這個比賽中獲得實驗動畫類第三名，大概是因為才第一屆，沒什麼人知道這個比賽吧(笑)。

回想起製作過程的艱辛，三個人為了有意義又不沉悶的好故事，整整絞盡腦汁了一個學期。創作過程又因為沒有很專業嚴謹的動畫基礎，而幾乎是土法煉鋼，一格一格慢慢畫、一張一張慢慢上色，畢業展的時間壓力伴隨我們許多個看日出的酸痛肩膀和乾澀的眼睛。說真的，當初那個眉頭皺到想撞牆，心中吶喊著「我想畢業！」的小團隊實在很難想像會有今天的成果。

感謝給予我們超大創作空間的指導老師—珮淳老師、維忠老師，以及盡心盡力的阿宏老師。最後，感謝教育部給予我們的肯定和動力，期待未來在創作之路上能有更好的表現！

王安琪 Wang,An-Chi

國立南藝術大學
應用藝術所



作品名稱 Trying hard to live我努力活著

獲得獎項 第一等入選/ Selected for TALENTE

獲獎競賽名稱 TALENTE國際競賽特展



TALENTE特展與SCHMUCK特展為每年世界工藝界年度盛事，總是 工藝界帶來了希望。TALENTE特展因為年齡限制，所以也就成了年輕工藝家入門夢想，每位工藝新生總希望能在三十歲之前獲得的肯定，是為階段性成績單，也是對自我努力的一種慰藉。TALENTE工藝競賽，目前所分有金屬、首飾、陶瓷、纖維、木工、玻璃等，數種媒材的工藝創作，作品面向尺度非常寬廣，對於創作樣貌的容許更無邊界，因此，在這數十年內已經造就相當多不同國度之年輕工藝創作者，參賽國家目前更是已經到達80幾國，對於年輕創作者來說，可以獲得入選是何其大的肯定。不妄自菲薄，亦不過度自我，時時誠實看著自己，這是創作者面對自我應有的態度。



唐 瑄 Tang,Hsuan

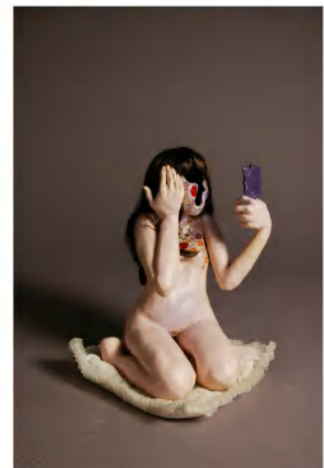
國立南藝術大學

應用藝術所

作品名稱 Girl who always looks in the mirror總愛照鏡子的女孩

獲得獎項 第一等入選/ Selected for TALENTE

獲獎競賽名稱 TALENTE國際競賽特展



起初只是一起跟同學相邀參加比賽，沒想到竟然一起入選了。在國立工藝研究所的鼓勵與贊助下，我們一起至德國進行短期的參訪與參加TALENTE開幕盛會的機會。在德國TALENTE工藝競賽中，包含了科技生活產品設計類與工藝藝術創作類這兩大類別，當時十分驚訝於國外創作者如此豐富多元的作品，原來工藝創作除了在展現材質的特殊技藝與美感或物品的實用功能外，還有更高層次藝術性的發揮與表現，並非常榮幸認識到許多來自各國的一流藝術家與創作者。真的是很值得也很難忘的一次參賽經驗。

陳怡心 Chen, Yi-Hsin

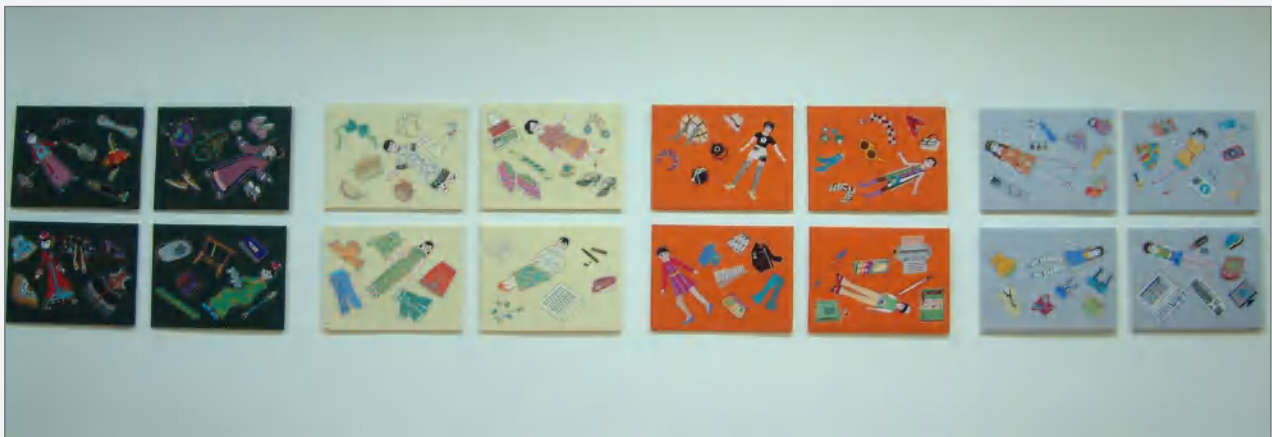
國立南藝術大學
應用藝術所



作品名稱 Oh~In fact everything is false ! 啊~原來一切都是假的!

獲得獎項 第一等入選/ Selected for TALENTE

獲獎競賽名稱 TALENTE國際競賽特展



愛漂亮的我，想著裝扮一個人的方法有那些呢？對我來說，不同的時代，有不同的方式；不變的是皆著重在外貌－髮型、配件、服飾再加上內在－心靈的提升；幻想著將自己處在不同的年代，以著不同的裝飾打扮，扮演著不同的角色，漸漸的我發現，原來一切都是假的！我還是我，只是玩了一個小時候常玩的遊戲。在這次的創作中我選擇了四個有著明顯特色的時期：華麗的清朝、東西融合的20年代、普普風的60年代、科技的現代；分別呈現各個時期的髮型、配件、服飾、及閱讀方式、文具用品；藉由紙娃娃扮演角色的概念呈現各個不同時期的流行元素；利用紙娃娃扮演角色的概念將自己設想在不同時期，以不同方式裝飾自己；在各個真實流行物件邊緣的輪廓線上加上紙娃娃特有的穿戴方式；藉此表達出事實上其實都是假的，只是一場角色扮演的遊戲。



陳郁璇 Chen, Yu-Syuan

國立南藝術大學
應用藝術所

作品名稱 Hair Bottle一號毛瓶子

獲得獎項 第一等入選/ Selected for TALENTE

獲獎競賽名稱 TALENTE國際競賽特展



感謝指導教授徐玟瑩教授與台灣工藝研究所的推薦，很高興能夠有機會入選德國慕尼黑「TALENTE 2008 國際競賽特展」。讓我們入選者很榮幸地獲得工藝所的獎助金，前往德國慕尼黑參與這次國際性的展覽盛會，並且在展覽之餘能夠參觀其他相關的博物館與藝廊。

參訪此次的展覽令我收益良多，許多的作品令人感到驚艷。德國雖然是高科技的工業國家，但是卻積極推廣手工創作，鼓勵使用創新的材質與運用創新的技法。相較於美國的金工創作作品著重於理念與議題性，歐洲國家的作品較著重於作品的創作材質與技術的創新，許多作品雖然看起來很製作容易或是利用的材質很簡單，但是做為一件作品時，整個意義就很不一樣。

來自許多國家「TALENTE」入選者的作品，在運用材料上都展現出材質的多樣性，在技法上也創造出不同的可能，這正是新生代工藝、設計創作者的無限可能。

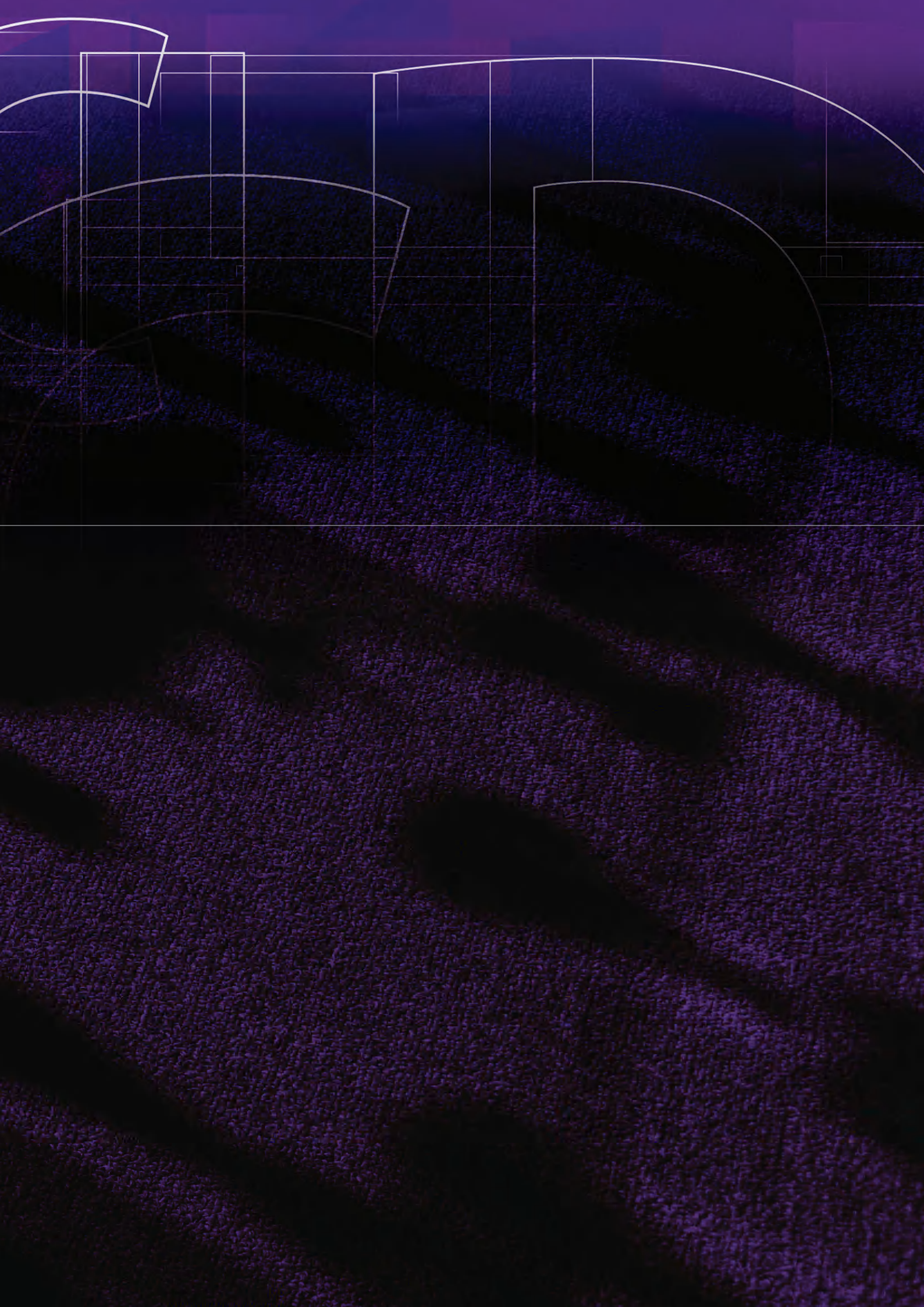


IDC 2009

Competition Information 藝術與設計類競賽資訊

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



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」

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

一、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。

二、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。

三、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。

四、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。					

（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 補助往返機票費上限（檢據核實報銷）： 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
第二等	
第三等	
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。

五、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。

六、經費執行期程

獎勵經費執行期限為每年一月一日至十二月三十一日。

七、經費請撥及核銷

- (一) 經審核獲獎勵之學生，應依第四點規定之獎勵基準，檢據由其就讀學校於每年十二月十五日前造冊報本部請撥經費。
- (二) 獲獎勵之學生，應由其就讀學校於次年一月三十一日前，依本部補助及委辦經費核撥結報作業要點辦理核結。

八、成效考核

- (一) 本部得視需要，邀請獲獎勵之學生配合參與藝術與設計人才培育年度計畫及各項教學推廣活動。
- (二) 本部得評估計畫成效，決定是否繼續計畫或修正計畫內容。

九、其他應行注意事項

本要點未盡事宜，依相關法令或審查委員會議決議辦理。

註：本計畫自民國98年8月31日起公告：98年度「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點」申請資料，均須加附「作品授權同意書」，如98年度已送件申請者，亦請另補送該同意書至教育部。如未簽署本授權同意書者，經98年度審查會議決議後，將視同資料不全，不予獎勵。

97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 !	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' Poster Competition	第一等
5.義大利波隆那國際兒童書插畫展 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 !	第一等
12.芬蘭拉赫第國際海報雙年展 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 <http://en.red-dot.org/product-design.html>

主辦單位 Design Zentrum Nordrhein Westfalen(DZ-NW), Essen, Germany
red dot設計獎可以追溯至1955年，
是世界上知名設計競賽中最大最有影響的一個競賽。
由「red dot產品設計獎」，「red dot傳播設計獎」及「red dot設計概念獎」
三大獎組成red dot設計獎家族。

參考資料 官方網站、red dot concept award 2009簡章(其餘比賽請參閱相關網頁)

參賽資格 所有來自世界各地的設計師，設計工作室，產品公司，研究實驗室，發明人，設計專業人士和設計學生
都有資格參與競賽。

收件期限 較早報名- 2009/1/15-4/15(作品截止2009/6/10)
標準報名- 2009/4/16-7/1(作品截止2009/7/8)
較晚報名- 2009/7/2-7/13(作品截止2009/7/15)

參賽費用

參賽者分類	較早報名	標準報名	較晚報名	附加稅
公司	100	140	180	100
個人	50	70	100	50
個別團體(2人)	70	110	150	60
個別團體(3人)	80	120	160	70
個別團體(4人)	90	130	170	80
個別團體(5人)	100	140	180	90
機構	100	140	180	100

參賽類別 1. 公共空間類 2. 生活居所類 3. 移動運輸類 4. 能源類 5. 環保類 6. 浴室類
7. 家用電器類 8. 室內用具類 9. 照明器具類 10. 傢俱類 11. 生產用具類
12. 辦公場所類 13. 生命保護類 14. 高齡(Third Age)用品類 15. 生命科學類
16. 互動與溝通用品類 17. 娛樂用品類 18. 時尚用品類 19. 教育用品類 20. 遊戲康樂用品類

評分標準 創新性
美觀性
實現的可能性
功能性和用途
生產效率/生產成本：情感內容

連絡方式 red dot Singapore Pte Ltd
28 Maxwell Road, #02-15, red dot traffic Singapore 069120
電話：+65 65347194 傳真：+65 65347141

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	http://www.idcn.jp/compe/
主辦單位	International Design Center Nagoya(IdcN), Nagoya, Japan 兩年一次的名古屋國際設計競賽，主要為那些年輕及具有才華的設計師提供展示與互相交流思想的機會。如今這項競賽已被公認為全球性最獨特的設計大賽，贏得比賽的設計師不僅能得到參與重要設計案的邀請，個人資料也會被登錄至"Nagoya Brain"，成為名古屋日後重要創意方案的候選人之一，是年輕設計師於世界設計舞台自我實現的大好機會，大賽的參與者和參賽國家的數量每屆都在增加，2008年第六屆競賽共計1,352件作品參賽。
參考資料	官方網站、2008年參賽簡章
參賽資格	所有來自世界各地的設計師，設計工作室，產品公司，研究實驗室，發明人，設計專業人士和設計學生都有資格參與競賽。 1.未滿40歲、熱愛設計的個人。 2.比賽工作人員親友不得參賽。 3.設計作品需為全新、未曾發表過。 4.每人參賽限一件。 5.請使用英文或日文。
收件期限	2008年4月30日
參賽費用	免報名費
參賽類別	無任何設計類別或專業限制，所有設計領域皆可參賽。
連絡方式	International Design Center NAGOYA, Inc. "NADYA PARK", 18-1, Sakae 3-Chome, Naka-ku, Nagoya, 460-0008 Japan 電話：+81-52-265-2105 傳真：+81-52-265-2107

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	http://www.idsa.org/
主辦單位	The Industrial Designers Society of America(IDSA), Dulles, VA, USA 1980年由美國工業設計協會(IDSA)和美國《商業週刊》(Business Week)共同舉辦的「IDEA 設計獎」(Industrial Design Excellence Awards)迄今已有29年歷史。該競賽目標不僅在於提升使用者生活品質，也期望達到增進經濟效應的目的。
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	參賽者資格：全世界各地的設計師及作品皆可參賽。學生作品只能參加學生組(即使該作品已在研究中、生產中或是以取得廠商贊助)。若參賽者作品去年參賽未得獎，但作品仍符合其它參賽條件，仍可再參賽一次。參賽者可送多件作品參賽，但每一件作品都須分開寄送及繳費，並使用獨立的參賽編號。 作品資格：作品必須在2007年2月6日至2009年2月6日間開始販售(這指的是在這段期間中，作品必須以完成形式在各零售通路銷售)。學生組及概念設計類作品必須在2007年2月6日至2009年2月6日間遞交給學校或客戶。設計概念類作品必須尚未量產。研究設計類作品必須在2004年2月6日至2009年2月6日間遞交給客戶或學校。
收件期限	正常送件期限：2009年2月6日 11:59 PM PT。 較晚送件期限：2009年2月20日 11:59 PM PT。
參賽費用	初選First Round IDSA會員IDSA Member \$250 /每件作品 非會員Non member \$350 /每件作品 學生(附學生證)Student with ID \$60 /每件作品 遲交費用Late fee \$150 /每件作品 決選Second Round 決賽費用Hanging Fee for finalists \$250 /每件作品
參賽類別	1.Commercial & Industrial Products 2.Communication Tools 3.Computer Equipment 4.Design Strategy 5.Ecodesign 6.Entertainment 7.Environments 8.Home Living 9.Interactive Product Experiences 10.Leisure & Recreation 11.Medical & Scientific Products 12.Office & Productivity 13.Personal Accessories 14.Research 15.Student Designs 16.Transportation
評分標準	創新性(Innovation)、產品對使用者的效益(Benefit to the user)、產品對社會及自然生態的效益(Benefit to society and natural ecology)、產品對客戶的效益(Benefit to the client)、視覺吸引力及美感(Visual appeal and appropriate aesthetics)、產品可行性及嚴謹度(Usability testing, rigor, reliability)、內部因素及方法(Internal factors and methods)。
連絡方式	網址：idea@idsa.org 電話：+703-707-6000

綜合設計類05：第一等

產品設計類01：第一等

德國iF設計概念獎

The iF concept award

官方網站	http://www.ifdesign.de/info_ueber_uns_index_e
主辦單位	I F 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。這意味著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/ The 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	全球的新進年輕設計師參與本競賽。設計、建築、工程及企劃相關科系之學生及相關領域之年輕創作者(畢業兩年內)均歡迎參與本競賽活動。
收件期限	報名截止日期 2009年1月5日 作品繳交截止日期 2009年1月9日 初審 2009年2月3日 複審 2009年3月3日 評審結果通知 2009年3月4日 iF獎頒獎典禮 2009年3月7日
參賽費用	免報名費
參賽類別	Time to market 準備上市類、Industrial design 工業設計類、Fashion 時尚類、Communication and multimedia design 傳播和多媒體設計類、Architecture and interior design 建築和室內設計類、universal design 通用設計類
評分標準	Design quality 設計品質、Degree of innovativeness 創新程度、Visualization of use/Interface 使用視覺性/介面、Target-group focus 鎖定的目標族群、Tasks and objectives 任務及目標、Degree of elaboration 精緻度、Social relevance/Suitability 社會關聯性/適用性、Environmental compatibility 環境融合性、Principles of universal design 通用設計原則、Choice of material 材質選擇、Functionality 使用性、Safety 安全性、Usability 可用性。
連絡方式	Kühne + Nagel AG & Co. KG iF concept award 2009 Karlsruher Strasse 4, 30880 Laatzen, Germany 聯絡人：Ms. Sybille Krautwurst 電話：+49.511.82 09 80 15 e-mail：sybille.krautwurst@kuehne-nagel.com ※非歐盟國家參賽者請注意，參賽作品貨物價值不超過20歐元，否則需付額外稅費。主辦單位不負擔此費用。

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

官方網站	http://sa09.dandad.org/studentawards09/index_logged_in_other.php
主辦單位	D&AD, London, UK D&AD於1962年創立，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)。
參考資料	官方網站、D&AD Global Student Awards 2008簡章
參賽資格	全球大專院校的學生皆可參賽。可以個人參賽也可以組隊報名，每組隊員五人以下(每位參賽者都需至網站註冊登錄，以利主辦單位將同一團體參賽者歸為同一組)。
收件期限	作品請於2009年3月20日星期五倫敦時間下午五點以前，寄至D&AD辦公室。
參賽費用	D&AD學生會員及University Network會員每件作品報名費用：£ 12英鎊(23美元)；非會員每件作品：£ 15英鎊(29美元)。
參賽類別	2009年共計27項設計競賽項目，分別為： (1)PEN BRIEF - by HP 公開徵選-贊助單位Hp (2)OPEN BRIEF - by French Connection 公開徵選-贊助單位French Connection (3)OPEN BRIEF - WHAT ELSE DO YOU DO? 公開徵選-「WHAT ELSE DO YOU DO?」 (參加此類者，需先參加至少其它一類的競賽) (4)MUSIC VIDEO 音樂錄影帶 (5)PRODUCT DESIGN 產品設計 (6)PRODUCT DESIGN- FURNITURE DESIGN 產品設計-傢俱設計 (7)PRODUCT DESIGN- 3D PRODUCT DESIGN 產品設計-3D產品設計 (8)ENVIRONMENTAL DESIGN 環境設計 (9)ENVIRONMENTAL DESIGN - INTERACTIVE INSTALLATIONS 環境設計-互動裝置 (10)INTEGRATED COMMUNICATION 整合傳播 (11)CRAFT - ANIMATION 工藝-動畫 (12)CRAFT - PHOTOGRAPHY 工藝-攝影 (13)CRAFT - ILLUSTRATION 工藝-插畫 (14)GRAPHIC DESIGN - TYPOGRAPHY 平面設計-字體設計 (15)GRAPHIC DESIGN - BRAND IDENTITY 平面設計-品牌形象識別 (16)GRAPHIC DESIGN - INTERACTIVE DESIGN 平面設計-互動設計 (17)GRAPHIC DESIGN - PACKAGING 平面設計-包裝設計 (18)GRAPHIC DESIGN - DIRECT MAIL 平面設計-郵購商品設計 (19)GRAPHIC DESIGN - WEBSITE DESIGN 平面設計-網頁設計 (20)ADVERTISING - POSTER/OUTDOOR 廣告-海報/戶外廣告 (21)ADVERTISING - VIRAL 廣告-病毒行銷廣告 (22)ADVERTISING - DIRECT RESPONSE 廣告-直效廣告 (23)ADVERTISING - ONLINE BRAND CHANNE廣告-品牌頻道廣告 (24)ADVERTISING - INTEGRATED 廣告-整合廣告 (25)ADVERTISING - AMBIENT 廣告-週邊廣告 (26)ADVERTISING - PRESS 廣告-報紙平面廣告 (27)ADVERTISING - TV 廣告-電視媒體廣告
評分標準	評選最主要在於作品「好的創意」(great idea)及製作技巧。
連絡方式	D&AD Student Awards, 9 Graphite Square, Vauxhall Walk, London SE11 5EE, United Kingdom. 電話：+44 (0)20 7840 1113 e-mail：studentawards@dandad.co.uk

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	http://www.aec.at/prix_about_en.php
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，專注於廣泛的網際網路對社會衝擊，並關注一般軟體、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年簡章
參賽資格	Prix Ars Electronica的籌畫人、贊助廠商和客戶的雇員，以及競賽評審無參賽資格。凡曾於奧地利國際電子藝術競賽中獲獎的作品，不得再次參加競賽，一件作品只能報名參加一個競賽類別。
收件期限	2009年3月6日
參賽費用	未註明是否收費
參賽類別	Computer Animation / Film / VFX：電腦動畫/影片類 1.Interactive Art：互動藝術類 2.Digital Musics：數位音樂類 3.Hybrid Art：複合藝術類 4.Digital Communities：數位溝通類（網際網路） 5.[the next idea] Grant：未來創意類（創新概念） 6.Media.Art.Research Award：媒體藝術研究獎
連絡方式	Ars Electronica Linz GmbH Hauptstraße 2, 4040 Linz, Austria Code: Prix 聯絡人 Bianca Petscher 電話 +43.732.7272-79 e-mail信箱 info@prixars.aec.at

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 Industrial Design Excellence Award(IDEA)

官方網站 <http://www.liaawards.com/statement.php>

主辦單位 Loden International Awards, Lodon, UK
英國倫敦國際獎創立於1985年，每年11月在英國倫敦開幕並頒獎。該競賽不僅在三大媒介（平面、影視、廣播）上分類細緻，而且在設計包裝、技術製作上也劃分詳盡，充分體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。2007年，共計有來自81個國家，17,660位參賽者。

參考資料 官方網站、2008年簡章

參賽資格 參賽作品必須在2008年7月1日至2009年7月31日播出、出版或發行，所有和創意設計工作相關個人與公司，皆可參賽。

收件期限 ◎第一階段2009年6月19日截止。
◎第二階段2009年7月31日截止。

參賽費用 以下為亞洲地區報名費用，依照「單件」及「系列作品」費用有所不同：

類 別	單件費用	系列作品
BILLBOARD廣告設計類	£ 240	£ 295
DESIGN設計類	£ 230	
DIGITAL MEDIA數位媒體類	£ 240	
INTEGRATED MEDIA綜合媒體類		£ 325
NON-TRADITIONAL非傳統類	£ 240	£ 295
PACKAGE DESIGN包裝設計	£ 230	
POSTER海報	£ 240	£ 295
PRINT印刷	£ 240	£ 295
RADIO 廣播	£ 200	£ 250
TELEVISION/CINEMA/DIGITAL/WEB/MOBILE電視/電影/數位/網路/移動式設計類	£ 255	£ 310

參賽類別 1.BILLBOARD廣告設計類：
2.DIGITAL數位動畫類：
3.INTEGRATED CAMPAIGN綜合媒體類：
4.NON-TRADITIONAL非傳統類：
5.DESIGN設計類：
6.PACKAGE DESIGN包裝設計：
7.POSTER海報：
8.PRINT印刷：
9.RADIO廣播：
10.TELEVISION/CINEMA/DIGITAL/WEB/MOBILE電視電影數位媒體網路類：

連絡方式 London International Awards
141-07 20th Avenue, Suite 504, Whitestone, NY 11357, United States
電話：(1-718) 747-6747
傳真：(1-718) 747-6007
E-mail: info@liaawards.com

綜合設計類09：第二等

荷蘭：OUTPUT國際學生大獎 output International Student Award

官方網站	https://www.open-output.org/
主辦單位	The :output Foundation, Amsterdam, Holland :output是一個位於荷蘭阿姆斯特丹的非營利機構。此基金會成立的宗旨在於幫助具有天賦的年輕人並且提供一個可以相互交流設計教育想法與專業意見的平台。
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	所有現正就讀傳達設計、產品設計、建築、互動設計或影片相關科系的大學在校生皆可參加。畢業生若是在12個月內畢業，也可繳交畢業作品。品完成時間不得超過一年。作品並不需公開或正式出版。
收件期限	作品最後繳交期限為2009年2月15日(郵戳為憑)
參賽費用	每件作品報名費：25歐元
參賽類別	凡任何與設計或建築相關的作品皆可繳交，包括：平面設計、建築、產品設計、印刷、攝影、繪圖、字體設計、多媒體、動態影像、電視圖像和映像設計。

產品設計類02：第一等

德國百靈國際設計大獎

Braun Prize International Design Award

官方網站	http://www.braunprize.com/international/braunprize_1.html
主辦單位	Braun GmbH, Taunus, Germany 成立於1968年的德國百靈國際設計大賽(BraunPrize)，是德國第一個為了培育選拔年輕優秀設計師作品所設立的國際性競賽。德國百靈公司特別重視工業設計，期望能找出具有創意性的產品並改善消費者日常生活中的使用型態。
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	2009年1月31日
參賽費用	免報名費
參賽類別	不拘，參賽者可以為他們的設計概念選擇任何主題。
評分標準	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、產品設計概念是否能被社會接受、產品概念是否環保、製作過程和成本的可行程度。由於最好的作品將會以展覽方式呈現，設計模型的品質(The quality of the presentation and the design models)、呈現是否清楚以及其表達的方式(The clarity of the content)，也都會是考量重點。
連絡方式	Braun GmbH Frankfurter Straße 145, D-61476 Kronberg/Taunus, Germany 電話：+ 49 (0) 6173/30-0 傳真：+ 49 (0) 6173/30-2875 E-mail：info@BraunPrize.com

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/html/en_GB/default.php
主辦單位	SMAU, Milan, Italy 義大利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，也是義大利最大的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。2008年共計有46,000件產品參展。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資訊與通訊技術獎是頒發給在外形、功能和技術等方面，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
參賽類別	2009展覽分為八項主題：Digital Media & Advertising，E-commerce, E-invoicing，Information Security，Government and Healthcare，Telcos for Businesses，Mobile&Wireless，Trade。 International Design Center NAGOYA, Inc.
連絡方式	Viale Monte Santo, 1/3 20124 Milano - Italy 電話：+ 39 02 28313252 傳真：+ 39 02 28313235 E-mail：Nicoletta.Postiglione@mail.doc.gov

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

官方網站 <http://www.postermuseum.pl/>

主辦單位 「波蘭華沙國際海報雙年展」是世界上最早、最有聲望的藝術海報展，第一屆波蘭華沙國際海報雙年展於1966年舉行。當時波蘭平面設計師協會提出了集中展示當前這一領域優秀作品的想法，此盛會迅速發展成為當今世界上最富盛名的活動，首次雙年展上的座右銘是：「世界的藝術家用最好的創意表現最現代的世界海報」。此競賽的創始人是J zef Mrosczak，由於他傑出的組織與管理才能，創建了世界第一的、偉大的海報藝術展。在此雙年展中，不僅可以認識許多優秀設計師、學生、收藏家和策展人，也有機會了解全球平面設計的最新趨勢。

40年來，兩年一屆在華沙6月舉行的國際海報雙年展已經成為來自世界各地的不同年齡藝術家的聚集地。第二十一屆(2008年)波蘭華沙國際海報雙年展共收到來自全球57個國家，1,338位設計師的3068件海報作品，其中包括專業組953位設計師遞交的2,368件作品，及385位元學生與年輕設計師組遞交的700件作品。第二十一屆(2008年)波蘭華沙國際海報雙年展於2008年6月7日至9月7日在華沙海報博物館舉行。

參考資料 官方網站、2009年簡章

參賽資格 不拘

參賽費用 無(免報名費)。

參賽類別 主題海報(Ideological posters)：人類文明、社會問題以及政治、人文相關的主題；
文化海報(cultural posters)：文化、藝術、教育和體育事業；
商業海報(advertising posters)：商業廣告設計；
Debut入行獎(The Henryk Tomaszewski Golden Debut)：限藝術學院學生或二年之內畢業的畢業生參加。

連絡方式 10/16 Kostki Potockiego Street
02-958 Warszawa
電話：+ 48 22 858 24 37
傳真：+ 48 22 842 48 48
e-mail信箱 biennale@postermuseum.pl

平面設計類02：第一等

捷克布魯諾國際平設計面雙年展 International Biennale of Graphic Design Brno

官方網站	http://www.moravska-galerie.cz/en/exhibitions/
主辦單位	年起由捷克共和國文化部與布魯諾 Moravian美術館
參考資料	官方網站、2008年簡章 2010年參加規範將於2009年暑假公布於官方網站
參賽資格	不拘
收件期限	2007年11月30日
參賽費用	免報名費
參賽類別	書籍及展覽圖錄books and exhibition catalogues 數位視覺媒體digital and audiovisual media covers 雜誌報紙magazines and newspapers 字體設計type design 數位媒體digital media
評分標準	藝術性和實用價值
連絡方式	Bienale Bron Moravska galerie V Brne Husova , 18CZ-662 26 Bron Czech Republic 電話：+420-5-3216-9160 傳真：+420-5-4221-5758 E-mail：Bienale@moravska-galerie.cz

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

官方網站	http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e_ipt2009_essential.htm
主辦單位	日本富山國際海報三年展是為了展示世界海報設計的現況跟成果，對全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	2009年3月20日前寄達
參賽費用	免報名費
參賽類別	A類：印刷及發表過海報 B類：未印刷出版、自我推廣等創作海報(不限主題，但必須將” IPT2009” 等文字放入海報之中)
連絡方式	The Organizing Committee of IPT2009 The Museum of Modern Art, Toyama 1-16-12, Nishinakano-machi, Toyama-shi, 939-8636 Japan 電話 +81-76-421-7111 傳真 +81-76-491-3230

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!

官方網站	http://www.chaumont-graphisme.com/en/Reglement_CE_2009_GB.pdf
主辦單位	20屆肖蒙海報節
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	學生
收件期限	2009年3月13日
參賽費用	無（免報名費）
參賽類別	BEING TWENTY (BEING 20)
連絡方式	" tudiants, tous Chaumont !" Association festival d'affiches 7/9 avenue Foch / 52000 Chaumont / France Tel : 33 (0)3 25 03 86 80 Fax : 33 (0)3 25 31 08 58 Email : artsgraphiques.affiches@wanadoo.fr

平面設計類05：第一等

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

官方網站	http://www.bookfair.bolognafiere.it/index.asp?m=52&l=2&ma=6
主辦單位	義大利波隆那
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	無論國籍的個人與團體、新人或專業插畫家，凡以童書圖畫為目的的插畫家皆可參加。可以個人、出版社推薦或學校提出報名
參賽費用	無（免報名費）
參賽類別	Fiction文學類。 Non-Fiction非文學類
連絡方式	Bologna Children's Book Fair Piazza Costituzione, 6 40128 Bologna - Italy 電話：+ 39-051-282111 傳真：+ 39-051-6374011 E-mail：illustratori@bolognafiere.it

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

官方網站	www.bienalcartel.org.mx
主辦單位	墨西哥國際海報雙年展。
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	任何年齡和國籍的設計師、學生、雕塑家、攝影家、圖像設計師皆可參賽
收件期限	2008年5月31日 2010年第10屆比賽尚無資料
參賽費用	墨西哥居民：150 pesos。 Trama Visual, A. C.之友與會員：免費
參賽類別	A類/文化類海報； B類/社會政治海報； C類/廣告海報； D類/環保主題海報； 卡洛斯洛薩諾金獎是墨西哥國際海報雙年展的特別獎。
連絡方式	TRAMA VISUAL, A.C., Apartado Postal C.O.V.-538, C.P. 06721, Col. Doctores, Delegacion Cuauhtemoc, Mexico, D.F. 電話：+5255-55148137 E-mail：admistracion@bienalcartel.org.mx； asistedirector@prodigy.net.mx； tramavis@prodigy.net.mx

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/
主辦單位	紐約藝術指導協會
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	學生 專業設計師
收件期限	2009 年 1 月 16 日 學生：2009 年 1 月 30 日。
參賽費用	ADC雜類(ADC HYBRID) 系列作品：\$750 ADC設計球型(ADC DESIGN SPHERE) 單件作品：\$500 廣告類(ADVERTISING AND PLAYGROUND) 廣播（電視、電影和線上）Broadcast (TV, Cinema, Online) 單件作品：\$300 系列作品：\$450 廣播（收音機）Broadcast (Radio) 單件作品：\$250 系列作品：\$400 印刷品Print 單件作品：\$250 系列作品：\$400 綜合類Integrated Campaign:\$500 設計類(DESIGN) 印刷品、包裝、產品、環境Print, Packaging, Product, Environmental 單件作品：\$150 系列作品：\$200 廣播Broadcast 單件作品：\$150 系列作品：\$200 攝影PHOTOGRAPHY 單件作品：\$100 系列作品：\$125 插圖ILLUSTRATION 單件作品：\$100 系列作品：\$125 互動式INTERACTIVE 單件作品：\$200 系列作品：\$250
參賽類別	ADC 雜類 ADC 設計球形 廣告類: 電視播音和技術. 廣播廣告.印刷廣告, 廣告海報和看板 綜合類廣告: 創新類 設計類: 編輯設計, 雜誌／報紙. 書籍設計. 公司及推廣性設計, 海報設計, 包裝和產品設計, 環境設計, 電視及電影設計. 攝影及插圖 互動式: 互動式設計, 互動式廣告
連絡方式	The Art Directors Club 88TH Annual Awards 106 West 29th Street New York, NY 10001 USA 國際參賽者請在包裹外包裝上寫上： International Awards Contest Material - No Commercial Value - Free Domicile - Bill to Shipper （國際評獎參賽材料－無商業價值－免稅收件地－寄件者付款） 電話：+1-212-643-1440 傳真：+1-212-643-4293 E-mail：isabel@adcglobal.org

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	www.commarts.com/competition
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	各類截止日期不同，請參照各類說明或至官方網站查詢
參賽費用	各類參賽費用不同，請參照各類說明或至官方網站查詢
參賽類別	媒體互動類（Interactive Media）：任何互動的設計作品。包括網頁設計、互動多媒體、互動查詢系統及任何相關作品。 插畫類（Illustration）：2D/3D 插畫作品。 攝影類（Photography）：任何使用在商業設計行為的攝影作品。 廣告類（Advertising）：平面與電視、電台廣告。 設計類（Design）：海報、包裝、企業識別。
連絡方式	Communication Arts 110 Constitution Drive Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A. 電話：+ 1-650-326-6040 傳真：+ 1-650-326-1648 E-mail：competition@commarts.com

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	http://www.lahdenmuseot.fi
主辦單位	芬蘭平面設計師協會所主辦
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	2008年11月30日
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	文化、社會及商業海報(Cultural, social and commercial posters) 環保議題海報(Environmental posters)
評分標準	原創性、時事性、高品質的視覺設計、新的表達方式、多元文化概念…等
連絡方式	LAHTI ART MUSEUM P.O. Box 113, 15111 Lahti, Finland 傳真：+358-3-814 4545 聯絡人： Kari Savolainen +358-3-814 4546 E-mail：savolainen@lahti.fi Maija-Riitta Kallio +358-3-814 4542 E-mail：kallio@lahti.fi

平面設計類13：第一等

美國One Show Interactive 廣告創意獎

One Show Interactive

官方網站	www.enteroneshow.org
主辦單位	美國One Club
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	2009年1月30日。
參賽費用	互動單件 \$300.00 互動系列 \$350.00 整合類互動系列..... \$600.00
參賽類別	1. 橫幅廣告 - 靜態/BANNERS - FIXED SPACE 2. 橫幅廣告 - 動態/ BANNERS - DYNAMIC 3. 微型網站/MICROSITES (A) 企業形象 (B) 產品網站 (C) 系列網站 4. 網站設計/WEB SITES (A) 企業形象 (B) 電子商務 (C) 公共類 5. 品牌遊戲/BRAND GAMING (A) 線上 (B) 線下 (C) 行動電話 6. 品牌應用/BRANDED APPLICATIONS (A) 網路 (B) 桌面 (C) 行動電話 7. 移動廣告/MOBILE ADVERTISING (A) 單件 (B) 系列 8. 電子郵件/ EMAIL MARKETING (A) 單件 (B) 系列 9. 線上品牌內容/ ONLINE BRANDED CONTENT (A) 單件 (B) 系列 10. 新媒體創意和發展/NEW MEDIA INNOVATION + DEVELOPMENT 11. 其它互動數碼媒體/OTHERINTERACTIVE DIGITAL MEDIA (A) 其他互動數碼媒體 12. 整合品牌系列/INTERGRATED BRANDING CAMPAIGN (A) 全部互動類 (所有3-10個廣告的執行都是通過數碼方式)。 (B) 互動和非互動類混和 (所有3-10個廣告，一部分是通過數碼方式執行，另一部分是通過傳統媒體，例如平面活電視)。 13. 自我推廣/ SELF - PROMOTION (A) 網站 (B) 品牌內容 (C) 整合系列 14. 公益類/文化機構/教育類/PUBLIC SERVICE/CULTURAL INSTITUTION/EDUCATIONAL (A) 橫幅廣告 - 靜態 (B) 橫幅廣告 - 動態 (C) 微型網站 (D) 網站設計 (E) 移動廣告 (F) 電子郵件 (G) 線上品牌內容 (H) 其他數字媒體
連絡方式	The One Club for Art & Copy 21 East 26th Street, 5th Floor New York, NY 10010 USA 收件人：One Show Interactive 電話：+212-979-1900

平面設計類14：第一等

東京TOKYO TDC字體設計競賽 TOKYO TDC

官方網站	http://www.tdctokyo.org/entryform/index_e.html
主辦單位	東京字體協會(The Tokyo Type Directors Club)
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	互動式設計類：2008年10月10日(星期五)。 其它類：2008年10月22日(星期三)。
參賽費用	免報名費
參賽類別	Small graphics小型平面作品 Editorial / Book design書籍設計 Type Design字體設計 Mark & Logotype / Corporate stationery企業及標誌設計 Signage & Display / Package design包裝設計 Poster海報 Newspaper/ Magazine advertisement新聞廣告、雜誌廣告 Advertising campaign宣傳廣告 Experimental work (not included in the standard categories)實驗性作品 Film/ Video work/ Motion logo/TV, Film title/ Animation etc.電影錄像作品 Interactive design (Website/Mobile Site/Media Contents/ Installations etc.)互動式設計
連絡方式	Tokyo Type Directors Club Tohen Bldg. 701, 31 Daikyo-cho, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0015, Japan 電話：+81-3-5366-2256 傳真：+81-3-5269-6667 e-mail信箱：info@tdctokyo.org

平面設計類15：第一等

紐約NY TDC 紐約字體設計競賽 NY TDC Awards

官方網站	http://www.tdc.org
主辦單位	紐約字體藝術指導俱樂部(Type Directors Club , TDC)
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	2008年12月19日星期五 初選First Round
參賽費用	Typography： (1) 單一參賽作品：會員US\$30；非會員US\$40。 (2) 系列作品：會員US\$60；非會員US \$75。 Type Design： (1) 單一參賽作品（一種字體）：會員\$30 (PDF電子檔\$35)；非會員\$35 (PDF電子檔\$40)。 (2) 群組字體(Type Families) (3 至 8 種字型)：會員\$60 (PDF電子檔\$65)；非會員\$70 (PDF電子檔\$75)。 (3) 超級群組(Superfamilies) (9 種字型以上)：會員\$120 (PDF電子檔\$125)；非會員\$140 (PDF電子檔\$145)。
參賽類別	Typography(應用於海報、識別證、圖書、媒體、文具等之印刷字體設計) Type Design(應用於文本、展示品、字樣系統之字體設計)
連絡方式	Type Directors Club 347 West 36th Street, Suite 603 New York, NY 10018 USA 電話：+1-212-633-8943 傳真：+1-212-633-8944 e-mail信箱：director@tdc.org

平面設計類16：第一等

韓國國際海報雙年展

Korea International Poster Biennale

官方網站	www.designdb.com/
主辦單位	韓國設計振興院（KIDP：Korea Institute of Design Promotion）
參考資料	官方網站
參賽資格	職業設計師和學生
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	商業海報(Commercial Posters)； 文化海報(Cultural Posters)：關於體育、旅遊、娛樂、展覽會、藝術等領域； 公共議題海報(Public Campaign Posters)。
連絡方式	Convention Team, Korea Institute of Design Promotion (KIDP) Korea Design Center 7F., 344-1 Yatap 1-dong, Seongnam City 463-954, Republic of Korea

數位動畫類01：第一等

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

官方網站	http://www.siggraph.org/s2009/submissions/caf_real-time/index.php
主辦單位	ACM SIGGRAPH, USA
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不限
收件期限	2009年3月4日 2009年5月8日
參賽類別	動畫
連絡方式	http://www.siggraph.org/s2009/contact/index.php

數位動畫類02：第一等

荷蘭動畫展

Holland Animation Film Festival

官方網站	http://haff.awn.com/?id=262&lang=en
主辦單位	荷蘭動畫電影節(The Holland Animation Film Festival)
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不限
收件期限	2009年7月1日
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	應用動畫 (Applied animation) • 公關或宣傳影片 (publicity and promotional films) • 音樂影片 (music videos) • 教育與資訊影片 (educational and information films) • 台呼與片頭 (station calls and film leaders) 獨立動畫 (Independent animation) • 敘事性影片 (narrative films) • 非敘事性影片 (non-narrative films)
評分標準	應用動畫評審五人組成；獨立動畫評審三人組成。評審各代表不同專業領域。主辦單位會在評審團審查前，先進行初步篩選。
連絡方式	Holland Animation Film Festival Hoogt 4 3512 GW UTRECHT The Netherlands 電話：+ 31 (0)30 2331733 E-mail：entry@haff.nl

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	http://ottawa.awn.com/index.php
主辦單位	加拿大電影協會
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	2009年6月1日
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	「最佳動畫」、「獨立動畫短片」、「學生動畫」、「商業動畫」
評分標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點
連絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada 電話： +613-232-8769 e-mail： entries@animationfestival.ca 作品繳交及相關規範網頁： http://ottawa.awn.com/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=808 。

數位動畫類04：第一等

法國安錫動畫影展

Annecy International Animated Film Festival

官方網站	http://www.annecy.org/home/#2
主辦單位	CITIA
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不限
收件期限	報名截止 2009年1月15日前：短片、電視影片、委託製作及畢業製作。 2009年3月15日前：劇情片。 作品收件 2009年2月15日：短片、電視影片、委託製作及畢業製作。 2009年3月15日：劇情片
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	短片(short films) 劇情片(feature films)：60分鐘以上。 電視影片(TV films)：電視連續劇；電視特輯。 委託製作(commissioned films)：教育、科學或企業影片；廣告或宣傳影片；音樂錄影帶。 畢業製作(graduation films)：一間學校最多報名十件作品。
連絡方式	CITIA, Laurent Million, c/o Conservatoire d' art et d' histoire, 18 avenue du Tresum, BP 399, 74013 Annecy Cedex, France 電話：+ 33(0)4-5010-0900 463-954, Republic of Korea 傳真：+ 33(0)4-5010-0970 E-mail：films@annecy.org

數位動畫類05：第一等

德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin

官方網站	http://www.interfilm.de/festival_2009_eng.php
主辦單位	德國柏林短片影展
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不限
收件期限	2009年6月26日
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	International Competition國際競賽類 Documentary Competition紀錄片類 Confrontations - Against Violence and Intolerance反暴力與偏見影片 German Competition德國短片 Eject 'The Long Night of the Unexpected' 觀眾票選 Forward - Viral Video Award最佳影片
連絡方式	interfilm Berlin Management GmbH internationales Kurzfilmfestival und Kurzfilmverleih Tempelhofer Ufer 1a 10961 Berlin 電話：+49 (0)30 - 25291322 傳真：+49 (0)30 - 6932959 e-mail信箱：interfilm@interfilm.de

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

官方網站	http://www.pisaf.or.kr/
主辦單位	富川國際學生動畫組織會(Puchon International Student Animation Festival Organizing Committee)
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不限
收件期限	2009年9月16日
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	短片類(Short Animated Films)：短於30分鐘的作品。 新媒體類(New Media Contents)：Internet, Spot, Mobile, Motion graphics, Interactive animations...(2分鐘內)。
連絡方式	#312 Boksagol Cultural Center 394-2 Sang 1-Dong, Wonmi-Gu, Bucheon, Gyeonggi-Do, 420-812 South Korea 電話：+82 (0)32 325 2061~2 傳真：+82 (0)32 325 2072 E-mail：program@pisaf.or.kr

數位動畫類09：第二等

義大利I Castelli 動畫影展 I Castelli Animati Festival

官方網站	http://www.castellianimati.it/
主辦單位	義大利I CASTELLI 動畫影展
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不拘
收件期限	2009年7月30日
參賽費用	無(免報名費)
連絡方式	地址：Via Nocchienti, 18 CAP 00040 - Ariccia (Rome) - Italy 電話：+39 06 93953069

數位動畫類10：第二等

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

官方網站	http://hiroanim.org/en/index.html
主辦單位	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
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不限
收件期限	2008年2月1日-2008年4月1日
參賽費用	無(免報名費)
連絡方式	HIROSHIMA 2008 Festival Office 地址：International Animation Festival Office HIROSHIMA 4-17, Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN 電話：+81-82-245-0245傳真：+81-82-245-0246

數位動畫類11：第三等

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

官方網站	http://www.miaf.net/
主辦單位	澳洲墨爾本國際動畫影展
參考資料	官方網站、2009年簡章
參賽資格	不限
收件期限	2009年1月16日
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	International Entry及Student Entry兩類
連絡方式	郵寄地址： MIAF PO Box 1024 Collingwood, Victoria 3066 Australia 參賽者若欲透過快遞(ex: DHL, UPS...)寄送作品，請寄至： MIAF c/- Open Channel Victoria Harbour Shed 4, Nth Wharf Rd Docklands, Victoria 3008

工業設計類01：第一等

德國TALENTE國際競賽特展

TALENTE

官方網站	http://www.hwk-expo.de/
主辦單位	Chamber of skilled Trades for Munich and Upper Bavaria & Society for Encouragement of Skilled Trades (Verein zur Förderung des Handwerks), München, Germany 由德國慕尼黑與上巴伐利亞工藝協會（Handwerkskammer für München und Oberbayern）主辦之「TALENTE國際競賽特展」乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，舉辦至今已將近三十年的歷史，新奇獨特的造型與手工技法、富實驗性的材質處理為此項國際競賽特展的特色，而向大眾展示來自世界各地年輕且具創意的設計師之造型與理念，則是本展覽的宗旨。
參考資料	官方網站、2008年簡章
參賽資格	科技類：年齡三十五歲以下 造型設計類：年齡三十歲以下
收件期限	2008年10月1日
參賽費用	免報名費
參賽類別	Technology 科技類： 電器機械用品(參賽作品須為近一年半內完成且未受公開獎勵者)。 Design 造型設計類： 包含玻璃（glass）、陶瓷（ceramics）、塑膠（plastics）、金屬（metal）、傢俱（furniture）、首飾（Jewelry）、織品（textile）、編織（basket making）、排版印刷＋書籍裝訂（typography and bookbinding）、木器（wood）、石器（stone masonry）、漆器（lacquerwork）、皮（leather）、玩具（toys）等類。
評分標準	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致的創作者，俾展現年輕人令人驚奇且出乎意料之外的創意與設計。
連絡方式	台灣地區承辦人： 國立台灣工藝研究所台北展示中心 謝靜怡 電話：(02) 2356 3880 ext. 216 傳真：(02) 2356 3882 e-mail信箱：emmyhsieh@ntcri.gov.tw

