



2014 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

林磐聳 主編

教育部 編印
中華民國一〇三年四月

IDC 2014

CONTENT 目錄

- 04 計畫主持人 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」計畫簡介與成果
- 10 北京大型設計展演 NEWGEN 新生代設計精品展
- 12 廈門大型設計展演 設計戰國策獲獎作品展
- 14 澳門大型設計展演 臺灣教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃得獎作品展
- 16 102 年度成果發表記者會暨頒獎典禮

20	「來自亞洲的設計力量」國際設計競賽研討會
27	「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊
32	2014 設計戰國策獲獎師生心得分享座談會
34	專家學者專文
54	102 年度設計戰國策專訪電子報
78	102 年度獲獎作品介紹
150	藝術與設計類國際競賽資訊

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫 主持人序

設計生根，創意深耕

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」主持人

亞洲大學視覺傳達設計系講座教授

林磐聳

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」（簡稱「設計戰國策」）自 2005 年進行策略規劃、專家研討與試辦，2006 年正式實施計畫全面推廣以來，至今已經邁進第九個年度，總計有 31 所台灣的高中職以上的校院學生在國際藝術與設計獲獎作品，接受了教育部審核通過並且給予獎金補助，累計高達 482 人次在國際各項設計競賽榮獲獎項，頒發的獎金金額累積已達 3,798 萬元；環顧全球透過政府設計政策的規劃引導，並且長期挹注資源與持續輔導的設計教育策略，台灣的「設計戰國策」計畫可謂具體展現設計生根與創意深耕的成果，因此成為世界各國設計教育學者與政府施政爭相取經的對象。

回顧「設計戰國策」計畫在國際各項設計競賽 482 人次榮獲獎項，其中獲得銅獎以上（含 Best of the Best）的獲獎件數已經累計有 54 件，其中不乏國際頂級設計競賽的金獎作品，甚至還有享譽「設計奧斯卡獎」的德國紅點獎的全場大獎（Grand Prix），台灣設計教育的整體能量與傑出表現，這是令人興奮也是讓人引以為榮的表現。但是由於設計競賽的獲獎作品並不等於產品、更不等於商品，優秀的創意也不等於創業，因此盡管歷年來有 482 人次榮獲獎項、54 件獲得銅獎以上（含 Best of the Best）的獲獎件數，但是如何加強「作品商品化」與「人才產業化」的策略，就成為這個計畫邁向十年的重要目標，也就是在設計生根、創意深耕的基礎之上，讓這些難能可貴的創意設計得以開花結果，讓台灣優秀的得獎作品轉換成為企業與社會所需要的產品，並且進而成為市場流通且獲利的商品，更讓年輕傑出的創意人才能夠順利地與產業對接。

台灣面對社會發展與產業升級的轉折時期，「文化創意產業」成為政府六大新興產業的核心驅動因素，設計與創意將扮演更加重要的關鍵因素，培養優質與創新的人力資源才能厚植台灣邁向未來的競爭實力，教育部「設計戰國策」計畫已經完成扮演人才培育的基礎，未來還需經濟部、文化部、交通部、內政部、農委會……等跨部會引進這些優質的創意設計人才，或是善用這些在國際設計競賽獲獎的作品，甚至共同加入人才培育計畫，促使台灣成為創意無限、美麗多彩的新樂園。



▲ 102 年度成果發表會暨頒獎典禮林磐聳教授致詞
The Speech of Professor Apex Lin, Pang-Soong in the 2013 Annual Presentation and Award Ceremony



▲ 獎勵金行政審查之決審會議
The final review meeting of the administrative examination of the incentives

"Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests" by Ministry of Education, Foreword

Design Takes Root, Creativity Plows

Project leader, "Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests" by Ministry of Education
Chair Professor, Department of Visual Communication Design, Asia University

Apex Lin, Pang-Soong

The "Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests" by Ministry of Education (referred to as "International Design Competition", or IDC) now is entering the 9th year since strategic planning, expert seminars and pilot in 2005, and formal implementation and comprehensively promotion in 2006. There are 482 internationally awarded students above senior high school from a total of 31 Taiwanese high schools, have accepted the prize money of the Ministry of Education, which has been accumulatively over NT\$ 37,980,000. Comparing with the world's design education strategies through the planning and guide of government policies and long-term injecting resources and ongoing cultivation, Taiwanese IDC program shows the effectiveness of this slogan "Design Takes Root, Creativity Plows", thus becomes the good referring model of the world's design educators and government policies.



▲ 臺灣設計產業高峰會暨年度檢討會議合照

The photo of the Summit & Annual Review Meeting of Taiwan Design Industry & Academia



▲ 林磐聳教授出席澳門大型設計展演開幕酒會

Professor Apex Lin, Pang-Soong attended the opening reception of the large design exhibition in Macao

Reviewing IDC project, 482 people won awards in international design competitions, containing the winners of totally 54 pieces of bronze medals and above (including Best of the Best); many of them are the gold medal works in top international design competitions, even including the renowned "Oscars of the design world", Grand Prix of the German Red Dot Award. The overall energy and outstanding performance of design education in Taiwan not only are exciting but also make people proud of Taiwan. However, the winning works are not equal to the products; not equal to the selling goods. Outstanding creative works are not equal to enterprises, too. So, even though there are 482 people won awards and more than 54 works are above Bronze Award (including Best of the Best) over the years, how to strengthen the strategies of "works commercialization" and "talent industrialization" has become an important goal of this project towards the 10th year. This means, on the basis of the slogan, "Design Takes Root, Creativity Plows", let these valuable creative design works come to fruition, and let Taiwan's outstanding winning works converted into the desired products of business and society, and then make them become profitable commodities, leaving the young and excellent creative talents can successfully find their positions in the industry.

Facing the turning point of social development and industrial upgrading, the "cultural and creative industry" has become the core driver in the six emerging industries planned by Taiwanese government. So design and creativity will become more important key factors to cultivate high-quality and innovative human resources to deeply keep enforcing Taiwanese competitiveness into the future. "IDC" project of Ministry of Education has been completed the playing role of cultivating talents; in the future, it needs the Ministry of Economic Affairs, Ministry of Culture, Ministry of Transportation and Communications, Ministry of the Interior, and Council of Agriculture, etc. to introduce these high quality creative design talents, or to take advantage of these winning works in international design competitions, and even to join together in personnel training programs to promote Taiwan as a infinitely creative, beautiful, and colorful new paradise.

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

計畫簡介與成果

計畫緣起

政府自 2003 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藝術與設計科系學生積極參與國際競賽，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

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，提昇國內藝術與設計教育與國際比賽接軌之能力，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。

計畫成果

一、藝術與設計類國際競賽推廣，及人才資料庫網站功能維護

透過設計戰國策官方網站推廣藝術與設計類國際競賽，是資訊推廣最即時的管道。除了原有的國際競賽資料庫外，去年新增的歷屆獲獎作品人才資料庫與獲獎作品線上展覽功能，使產業與學術界間能夠有一個順暢的交流管道，更有利於雙方合作與人才未來規劃等目標。

二、辦理藝術與設計類國際競賽獎學金審查行政作業

本計畫自 2005 年實施以來，95 年度有 22 名學生參加國際競賽榮獲佳績、96 年度增為 45 名、97 年度增至 64 名、98 年度增加到了 71 名。在 99 年度的 61 位獲獎人次裡，獲得 1 件金獎、2 件銀獎、8 件銅獎的成績；到了 100 年度，共計有 3 位國際頂尖競賽的金獎得主誕生；101 年度通過申請數再次攀升，共有 96 件作品通過申請，包括 1 位金獎、10 位銅獎。計畫實施至今已邁入第八年，102 年度誕生了第一件的全場大獎，以及 1 件銀獎與 9 件銅獎的佳績（如圖一～三），無疑是為臺灣學子在藝術與設計類國際競賽，所付出的努力而帶來的最好肯定，臺灣學子在國際設計舞台是越漸發光發亮，也顯示出本計畫對提升臺灣藝術設計與文化創意，是具有明顯的鼓勵作用。

三、舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會

本計畫於去年 12 月 19 日假教育部舉行 102 年度頒獎典禮暨成果發表記者會，邀請教育部長官、本計畫諮詢委員，及產學界專家學者等擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策畫特展讓所有獲獎作品於現場展出，增加作品曝光的機會。

四、舉辦獲獎學生作品海外成果展覽，促進國際交流

本計畫於去年 9 月 28 日至 10 月 6 日在北京著名的文化廣場，參與 2013 第二屆國際高校畢業設計交易展之“新生代設計精品展”，展出 101 年度臺灣學生於國際競賽中獲獎作品。展覽邀請來自美國、英國、義大利、西班牙、智利、日本、奧地利等國際知名院校，以及港台設計類大學的優秀作品，在經過嚴格篩選後，有 300 餘件參加現場展出。以及，今年 4 月份分別至廈門及澳門，展出歷年度獲得銅獎以上作品之得獎作品展。透過這些海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品受到國際的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌的計畫概念。

“Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests by Ministry of Education”

Synopsis and Achievements of the Project

Origins of this Project

The government has been promoting the "Cultural and Creative Industries" policy since 2003. The Ministry of Education is responsible for "Art and Design Talent Development Plan", and builds "Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests". This project aims to implement the objective, "development of art and design talent in colleges", and to strengthen internationalization of the development of art and design talent, establishing the connection between international competitions and domestic art & design education. It also has been developing incentives to encourage the students of domestic art and design department actively participate in international competitions, developing their global perspectives and enhancing their professional qualities through experience of international competitions.

Proposes

This project aims to implement the objective, "development of art and design talent in colleges", and to strengthen internationalization of the development of art and design talent, increasing the ability of connection between international competitions and domestic art & design education. It also has been encouraging the students of domestic art and design department actively participate in international competitions, enhancing students' creative art and design standards by preparing entries, and developing their global perspectives and enhancing their professional qualities through experience of international competitions.

Achievements

1. Promotion of International Art and Design Competitions, and Maintenance of Database of Talents

Promoting international art and design competitions through the IDC official website, is the most immediate way to promote information. In addition to the existing database of international competitions, the database of previous winners and online exhibition of winning entries which were both newly built last year, has become a smooth channel of communication between industry and academia; this will be beneficial for the targets such as cooperation and future planning about talents.

2. Examining and Administrative Works of The Scholarships For International Art and Design Competitions

This project has been implementing since 2005, and there has been 22 students won success in the international competitions in the fiscal year of 2006; the number was increased to 45 in the fiscal year of 2007, 64 in 2008, 71 in 2009. 61 students won awards in the fiscal year of 2010, including 1 gold award, 2 silver awards, and 8 bronze awards; in the fiscal year of 2011, a total of 3 gold award-winners in the top international competitions; in 2012, the number of permissions obtained had risen again, a total of 96 works obtained the permissions of the application, including 1 gold award, and 10 bronze awards. This project has been implemented into the eighth year; in the fiscal year of 2013, the 1st Grand Prix came into being, as well as 1 silver and 9 bronze awards. This is undoubtedly the best glory of Taiwanese students' efforts in the international art and design competitions. Taiwanese students is getting more and more shine in the international design arena, and this project has shown that it is a clear incentive to enhance Taiwan's cultural and creative arts and design.

3. Holding the Awards Ceremony and Press Conference on Achievement

On December 19 last year, in the Ministry of Education, this project held an annual awards ceremony and press conference on achievement of the fiscal year of 2013, and invited the officials of Minister of Education, the advisory committee of this project, and experts and scholars from industry and academia, as guests and award presenters. In addition to be the interviewee of various print media, IDC also organized an exhibition so that all the winning entries would be displayed, and their opportunities of exposure could increase.

4. Organizing the Overseas Exhibitions of Award-Winning Student Works and Promoting International Exchanges

Last September 28 to October 6, in a Beijing 's famous cultural square, this project had participated in "New Generation Design Exhibition" of the Second Colleges Graduation Design Exhibition, 2013, and displayed the winning entries of Taiwanese students in the International Competitions in the fiscal year of 2012. The exhibition invited the outstanding works from the internationally renowned universities and institutions of United States, Britain, Italy, Spain, Chile, Japan, Austria, and other places, as well as outstanding works from Hong Kong and Taiwan; after a rigorous screening, more than 300 works participated in the display. Besides, expectedly in April of this year, in Xiamen and Macau respectively, all the winning entries above Bronze Awards will be in the exhibition. Through strong overseas publicity in these exhibitions, the award-winning students' works will be noticed internationally, and the idea of Taiwan's art and design education connected with the international arena will be implemented.

五、舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，拓展臺灣學生的設計視野

近年亞洲勢力的崛起，逐步影響全球設計趨勢，為緊密連接臺灣與亞洲設計之交流合作，今年1月17日（五）至19日（日）於臺中舉辦「來自亞洲的設計力量／The Power of Asian Design」系列活動，邀請來自日本九州大學設計學院數位媒體設計系教授-源田悅夫、韓國 DesignPark Communications 社長-金炫、印度國家設計學院 (NID) 校長-Pradyumna Vyas、泰國 Aesthetic 工作室及 Axile 品牌創辦人-Anurak Suchat，以及中國美術學院設計藝術學院副院長-周剛、香港靳劉高創意策略創辦人-靳埭強、澳門設計師協會會長-黃奕輝等國際設計大師（圖四），參與此次的系列活動。

國際設計競賽研討會中，來自亞洲各地的設計大師分享國際設計觀點及在地實務經驗，拓展臺灣學生的設計視野，藉此凝聚更大的亞洲設計力量，共計21所學校及186名學生參與；連續兩日國際設計工作坊，大師們引導學生做創意發想及實際操練，讓學生與國際設計思維接軌，藉此提升國內的設計教育水平，共計15所學校及143名學生參與，另特設之設計教育組共計30所學校及52名教師參與。希冀能帶給臺灣藝術與設計領域的師生，有不一樣的體驗、開拓更大的設計視野。

六、獲獎師生心得分享座談會－分享參加國際競賽經驗談及心得交流

本計畫於今年4月21日舉辦2014設計戰國

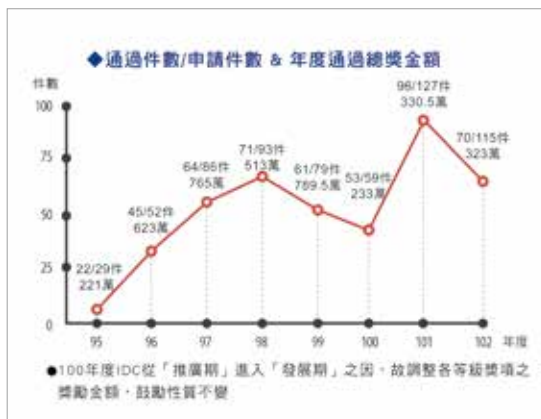
策獲獎師生心得分享座談會，邀請得獎師生分享參加國際競賽經驗談及心得交流，讓實際參與競賽並獲得獎項的學生，與全國藝術與設計類相關科系學生面對面的對談，經由獲獎個案的激勵與分享，提供全國高中職以上學生最新的參賽注意事項，同時也讓與會學生透過分享與提問，即時獲得最適切的建議。

七、編輯出版國際競賽獲獎作品之專輯一冊

每年度編輯出版國際競賽獲獎作品專輯一冊，除蒐集國際平面設計、產品設計、數位動畫、工藝設計等類競賽相關資訊，亦邀請專家學者撰寫國際競賽準備及分析專文，並將當年度學生於國際競賽中獲獎之作品，創作概念與參賽經歷的心路歷程分享，讓大家能更進一步貼近設計的苦與甜。其他內容包含本計畫年度活動回顧整理，及國際競賽獎勵要點、項目與規章。

八、設計戰國策推廣邁入第八年：482件國際競賽獲獎作品、頒發獎金3,798萬元整。

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，本計畫推廣已邁入第八年。這八年來臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達482件，頒發之總獎金數也已累積3,798萬元整。期許透過本計畫之鼓勵性質，讓更多台灣學生的作品，能站上世界的舞台，提升學生的創作實力，增加每件學生精心製作的作品之能見度。



圖一：通過件數 / 申請件數 & 年度通過總獎金額

Example 1: Number of Selected Items / Application Items & Total Prize Money for the year



圖二：每年參與學校數量

Example 2: Number of Participating Schools Per Year

5. Organizing the series of activities, "The Power of Asian Design", to expand Taiwanese students' horizons

The rising power of Asia in recent years is gradually influencing global design trends. For the exchanges and cooperation, and closely connecting between Taiwan and Asian design, on January 17 (Fri) to 19 (Sun) of this year, IDC held design a series of activities, " The Power of Asian Design", in Taichung, and invited Professor Etsuo Genda, Content and Creative Design, Faculty of Design, Kyushu University from Japan, Director Kim,Hyun, DesignPark Communications from South Korea, Director Pradyumna Vyas, National Institute of Design(NID) from India, Anurak Suchat-Founder of Aesthetic Studio and Axile from Thailand, and Zhou Gang -Vice Dean, School of Design, China Academy Of Art from China, Kan,Tai-Keung-Founder, KL&K Creative Strategics from Hong Kong, and Nelson Wong-Chairman, Macau Designers Association from Macau, and other international design masters, to participate in this series of activities.

In the International Design Competition Seminar, the design masters from all over Asia share the international perspectives and local practice experiences, to expand Taiwanese students' horizons and agglomerate greater power of Asia; totaling 21 schools and 186 students participated ; During the two consecutive days of international design workshop, the masters guide students to do creative thinking and practical exercises, and help the students' connected with international design thinking in order to enhance the level of design education in Taiwan; a total of 15 schools and 143 students had participated in. Besides, totaling 30 schools and 52 teachers had participated in the ad hoc design education group. Wish Taiwanese teachers and students in the field of art and design can learn different experiences and broader expand the design vision.

6. The Forum of Award-Winning Teachers and Students - sharing experience and ideas exchange of participating in international competitions

This project hold the Forum of the Award-Winning Teachers and Students on April 21 this year, and invite the award-winning

teachers and students to share experiences, thus the award-winning students who were actually participating in international competitions can face to face talk with the domestic students of Art and Design related departments; through incentive and sharing the award-winning cases, IDC provides nationwide students of high school level and above with latest precautions of participation, and allow the participating students share their ideas or questions in order to instantly get the most appropriate recommendations.

7. Editing and Publishing a Special Issue of Award-Winning Works of The International Competitions

IDC has annually editing and publishing a special issue of award-winning works of the international competitions. In addition to gathering information of international graphic design , product design, digital animation, techno-craft design, etc., IDC also invites experts and scholars to write essays for analyzing how to prepare international competitions, and share the winning entries in the international competitions , as well as the creative concepts, experiences, and the mentality, so that everybody can further close to bitter and sweet of design. Other contents include a review of the activities planned for this year, and international competitions reward rules, items, and regulations.

8. IDC Entering Its Eighth Year: 482 Award-Winning Works of International Competitions, and Prizes Awarded NT\$ 37,980,000 Totally

The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design class – IDC project has entered its eighth year. During the past eight years, the number of awards of Taiwanese students in the international competitions has reached cumulatively to 482 totally, and has also issued NT\$ 37,980,000 as a whole for cash prizes. Hopefully, this project can help more Taiwanese students' works stand on the world stage and enhance students' creative ability, increasing the visibility of each student's elaborated works.



圖三：歷年度獲得銅獎以上 (含 Best of the Best) 之件數

Example 3: All the Winning Entries above Bronze Awards (include Best of the Best awards)



圖四：「2014 來自亞洲的設計力量 / The Power of Asian Design」國際設計名家大合照

Example 4: The group photo of the international design masters in "2014 The Power of Asian Design"

北京大型設計展演

NEWGEN 新生代設計精品展

展出時間：2013 年 9 月 28 日（六）-10 月 6 日（日）

展出地點：北京 798 藝術區三方創意匯

合作單位：北京國際設計周、高校創意總部

線上展覽：<http://newgen.lofter.com/>

北京大型設計展演動機

本計畫以 101 年度 96 件獲獎作品申請參展，經主辦單位嚴格篩選後，其中 17 件獲選參與 NEWGEN 新生代設計精品展，與來自美國、智利、西班牙、義大利、中國大陸等學校機構優秀作品共同展出。此次 17 件參展作品分別來自國立臺灣科技大學 6 件、國立臺灣大學 1 件、實踐大學 3 件、明志科技大學 1 件、長庚大學 1 件、亞洲大學 1 件、國立雲林科技大學 1 件、崑山科技大學 2 件、樹德科技大學 1 件。期望透過海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品得到國際化的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

關於 NEWGEN 新生代設計精品展

「NEWGEN 新生代設計精品展」是中國教育電視臺高校創意總部聯合北京國際設計周重點打造的「高校設計成果展示網站」，是設計周「設計之旅」的重要組成部分。展覽於去年 9 月 28 至 10 月 6 號在北京著名文化廣場亮相。本次展覽囊括了眾多藝術領域，包括產品設計、視覺傳達、新媒體與動畫、互動設計、建築與環境設計、服裝設計、箱包首飾鞋帽設計、數位娛樂設計等。自從精品展啟動以來，吸引了來自美國、義大利、德國、俄羅斯、日本、韓國、新加坡等國際知名藝術類院校，以及港臺設計類大學、國內八大美院、設計類排名前十強高校，將近 500 所高校的積極參與，收到作品 2000 餘件，經過嚴格篩選有 300 餘件作品將參加現場展出。



▲ NEWGEN 新生代設計精品展 - 主視覺海報



▲ 設計戰國策參與 NEWGEN 新生代設計精品展

展出成果

「NEWGEN 新生代設計精品展」（以下簡稱「精品展」）是北京國際設計周中唯一一個以大學生為主的舞台，目標將此展覽打造成為一個具有國際化、時尚化元素的全世界青年藝術家交流展示的活躍舞台，同時為大學生和青年設計師們提供一個通向世界高校、著名企業、全球媒體的機遇。此次展出吸引政、產、學各領域及各界傳媒的積極參與，影響範圍廣闊深遠。為期九日的展覽，參與展出作品分別來自美國伊利諾大學；智利 Portales 大學；西班牙巴賽隆納大學、馬德里大學；義大利米蘭理工大學、Lunarcade 遊戲機構；中國大陸北京大學、清華大學、中央美術學院、中國美術學院、北京服裝學院、天津美院、燕山大學；及臺灣國立臺灣科技大學、國立臺灣大學、實踐大學、明志科技大學、長庚大學、亞洲大學、國立雲林科技大學、崑山科技大學、樹德科技大學等學校，來自世界各地代表不同族群文化意識的新穎設計，吸引參與民眾目光與高討論度。展覽的優秀作品將進入中國教育電視臺高校創意總部設計商店，未來將配合設計商店的巡展抵達米蘭設計周、倫敦設計周、以及東京設計周等國際設計活動，精品展將逐漸成為國際國內青年藝術家交流展示的活躍舞臺，同時為年輕設計師們提供一個通向世界高校、著名企業、全球媒體的機遇。



▲ 設計戰國策展出產品設計作品一隅



▲ 設計戰國策展出平面設計作品一隅



▲ 設計戰國策展出平面設計作品特寫



▲ 現場展示年度成果專輯，供參觀者翻閱

廈門大型設計展演

設計戰國策獲獎作品展

展出時間：2014 年 4 月 4 日（五）- 4 月 9 日（三）

展出地點：廈門大學三道美術館

合作單位：廈門大學藝術學院美術系

廈門大型設計展演動機

為增加設計戰國策在國際推廣之效益，歷年度獲銅獎以上大獎作品展選定廈門舉行大型設計展演。廈門擁有以下三點優勢，也是促成此次展演之動機：1. 廈門是臺商在大陸生產製造的基地，可以提供臺商產業轉型所需要的設計服務。2. 廈門是大陸『海西政策』與臺灣對接的窗口，可以善用本項平台，提供國際獲獎的臺灣學生有機會打開大陸市場。3. 廈門是大陸重視設計產業的城市，每年定期引進德國紅點在廈門舉辦設計展覽與論壇，因此臺灣設計院校應在此深耕，積極開拓大陸市場。本計畫期望透過廈門大型設計展演之契機，讓歷年度獲銅獎以上大獎作品能再次呈現，為臺灣學生的設計實力與歷程做一場見證。

關於設計戰國策獲獎作品展

「設計戰國策獲獎作品展」主要展出內容為本計畫歷年度獲銅獎以上大獎作品。計畫執行迄今已鼓勵 482 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 3,798 萬元整。所有獲獎作品中銅獎以上共有 54 件，而在計畫實施邁入第 8 年之際，臺灣學生在德國紅點設計獎 - 設計概念獎獲得全場大獎，這是臺灣學生首次在國際設計競賽舞台中獲得最高殊榮，也映証了台灣新一代在全球設計競爭的實力。根據展出場地的實際狀況，自 96 年度至 102 年度期間精選出 50 件獲得銅獎以上的優秀作品，共計第一等全場大獎 1 件、第一等金獎 7 件、第一等銀獎 8 件、第一等銅獎 31 件、第二等銅獎 3 件，參與此次廈門大型設計展演。

展出成果

六天的展期中，到訪參觀的包含學術單位、師生以及一般民眾。展期中穿插一場專題講座，針對目前國際設計競賽趨勢進行分析，讓與會聽眾對國際設計競賽的現況有所認識；以及計畫主持人與協同主持人在場導覽廈門大學藝術學院的師生參訪，讓參訪的師生對於臺灣學生獲獎作品的設計創意表現，有不同層面的認識與分析解讀。透過專題講座與專人導覽的設計推廣，讓與會者更認識國際設計競賽外，也對臺灣獲獎學生作品有更多的瞭解。參觀過的師生紛紛表示對於臺灣學生的設計印象深刻以及水準之讚賞，以及對於臺灣教育部透過政策鼓勵學生參加國際設計競賽，以提升學生設計之實力感到興趣與推崇。透過「設計戰國策獲獎作品展」在廈門大學的展出，讓臺灣學生的設計力在廈門發聲，讓歷屆獲獎作品有再次被看見與肯定的機緣。



▲ 設計戰國策獲獎作品展 - 主視覺海報



▲ 協同主持人－謝省民教授（右三）為參訪者進行導覽解說



▲ 設計戰國策獲獎作品展覽現場



▲ 參訪者絡繹不絕



▲ 廈門大學藝術學院師生參訪後於入口處合影

澳門大型設計展演

臺灣教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃得獎作品展

展出時間：2014 年 4 月 26 日（六）- 5 月 31 日（六）

展出地點：澳門全藝社（澳門黑沙環馬路 52 號廣耀工業大廈三樓）

合作單位：澳門設計師協會、澳門設計中心

資助單位：澳門基金會、澳門特別行政區文化局

澳門大型設計展演動機

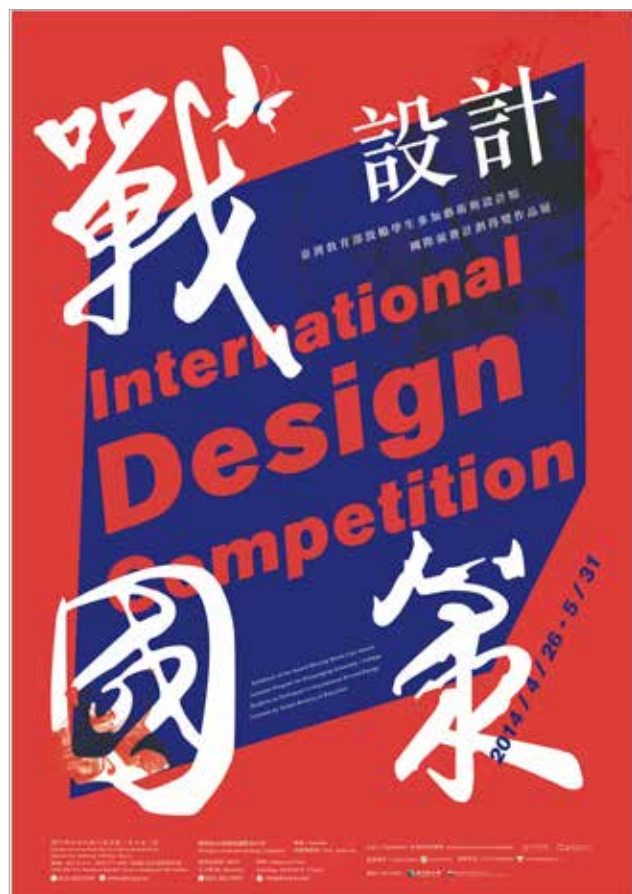
本計畫整合歷年度獲銅獎以上大獎作品，挑選 50 件於「臺灣教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃得獎作品展」展出，期望以澳門大型設計展演為契機，提昇臺灣學生獲獎作品及設計人才之能見度，以增進優秀人才及作品媒合機會。

關於臺灣教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃得獎作品展

「臺灣教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃得獎作品展」主要展出內容為本計畫歷年度獲銅獎以上大獎作品。計畫執行迄今已鼓勵 482 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 3,798 萬元整。所有獲獎作品中銅獎以上共有 54 件，而在計畫實施邁入第 8 年之際，臺灣學生在德國紅點設計獎 - 設計概念獎獲得全場大獎，這是臺灣學生首次在國際設計競賽舞台中獲得最高殊榮，也映証了台灣新一代在全球設計競爭的實力。根據展出場地的實際狀況，自 96 年度至 102 年度期間精選出 50 件獲得銅獎以上的優秀作品，共計第一等全場大獎 1 件、第一等金獎 7 件、第一等銀獎 8 件、第一等銅獎 31 件、第二等銅獎 3 件，參與此次廈門大型設計展演。

展出成果

這次展覽與澳門設計師協會以及澳門設計中心合作，並得到澳門基金會與澳門特別行政區文化局的資助，以及澳門電視台特別報導講座，讓此活動能更盛大的展開、獲得更多的宣傳。展期中安排一場專題講座，針對目前國際設計競賽趨勢進行分析，讓與會聽眾對國際設計競賽的現況有所認識；以及計畫主持人與協同主持人為在場貴賓導覽參訪展覽，讓貴賓們更了解獲獎作品內涵，讓參訪貴賓對於臺灣學生獲獎作品的設計創意表現，有不同層面的認識與分析解讀。官方部分有駐澳代表 - 台北經濟文化辦事處盧長水主任、澳門基金會行政委員會吳志良主席、澳門文化局吳衛鳴局長、澳門設計師協會黃奕輝會長；學術部分有澳門理工學院李澄璋主任；產界部分有珠海平面設計師協會會長馬牧。透過「臺灣教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃得獎作品展」在澳門全藝社的展出，讓臺灣學生有機會與澳門設計院校及產業界切磋交流機會，開啟未來雙方人才交流及設計合作的新契機。



▲ 臺灣教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃得獎作品展 - 主視覺海報



▲ 駐澳代表 - 台北經濟文化辦事處處長盧長水主任（中）出席開幕酒會



▲ 致贈感謝狀予澳門設計師協會黃奕輝會長（右二），感謝澳門設計師協會鼎力協助與支持



▲ 展覽會場一角



▲ 計畫主持人林磐聳教授（右二）為參訪貴賓解說展出作品

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

102 年度成果發表記者會暨頒獎典禮

時間：2013 年 12 月 19 日（四）上午 10 點 30 分至 12 點

地點：教育部五樓大禮堂

新聞稿

102 年度「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」（下稱：本計畫）首度出現學生獲得國際設計競賽「全場大獎」，另有 10 位同學獲得銅獎以上獎勵、59 位同學獲得優選及入選獎項，總計獎勵 70 件作品及頒發新臺幣 323 萬元獎勵金（參閱表一）。本計畫頒獎典禮暨成果發表會訂於 2013 年 12 月 19 日（四）上午 10 時 30 分於教育部五樓大禮堂舉行，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，亦歡迎社會大眾及記者朋友參觀、採訪。

教育部為更落實「藝術與設計人才培育計畫」目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化的方向，自 95 年度起開始辦理「鼓勵學生參加國際競賽」，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人力素質。

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」執行已邁入第 8 年，累積獲獎人次達 482 人，總獎金超過 3,798 萬元（參閱表二），與以往不同的是臺灣首度出現獲得「2012 reddot award: Design Concept/2012 德國紅點設計獎：設計概念獎」-「luminary award/ 全場大獎」的學生，獲獎者國立臺灣科技大學黃新雅同學的「Float Base Station/ 漂浮式緊急通訊盒」，可使用於重大天然災害發生且通訊中斷時，以空投方式丟入災區，成為一個

緊急臨時漂浮的基地台，透過簡單步驟及特殊的單方向袖套結構形成風力發電，便可幫助災區恢復通訊提高救援效率。該作品充分發揮「透過設計、尋找答案、解決問題」的精神，因此，從 3,672 件作品中，一路過關斬將，脫穎而出，最終榮獲全場大獎殊榮，同時也將獲得本部新臺幣 40 萬元獎勵金。

此外，在另一國際知名設計大賽，也是國際普遍衡量該國學生設計實力的「iF Concept Design Award/ 德國 iF 概念獎」，2013 年我國學生亦有傑出表現，其中樹德科技大學歐佩玲同學以「Freedom of speech/ 自由之聲」作品，從全球 1 萬 2,000 餘件參賽作品中獲得「Top 3」獎項及主辦單位 3,000 歐元獎金，實屬不易。臺灣近 10 年來（2004-2013）也因為這些優秀同學的努力，獲得「iF Concept Design Award」-「Top100」以內之作品，已達 117 件，僅次於南韓（169 件）及德國（143 件），臺灣甚至在 2011 年及 2012 年兩度超越南韓及德國，成為當年度進入「Top100」件數最多之國家。

此年度尚有其他優秀學生及作品，在 12 月 19 日於頒獎典禮暨成果發表會與社會大眾見面。且為將學生努力的成果及作品創意內容讓更多人士瞭解與分享，本計畫陸續於 2014 年 1 月 17 日至 19 日於臺中舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，包含國際設計競賽研討會與國際設計工作坊，希望藉由得獎個案的激勵及國外大師的經驗分享、指導，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，讓臺灣的藝術與設計成果在國際舞台上綻放更燦爛的光芒。



▲ 頒獎典禮與會貴賓與師生大合照



▲ 教育部陳德華政務次長（前排左四）與指導老師們合影



▲ 教育部陳德華政務次長親自頒獎狀獲予全場大獎的黃新雅



▲ 亞洲大學蔡進發校長出席頒獎典禮，與獲獎師生共享榮耀



▲ 獲獎師生從陳德華政務次長手中領取獎金支票與獎狀



▲ 計畫主持人林磐聳教授於頒獎典禮上簡介計畫與執行成果



▲ 教育部陳德華政務次長出席頒獎典禮與致詞勉勵獲獎學生



▲ 獲獎學生現場解說作品概念（亞洲大學魏米娜、邱慶嘉）

表一「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」95 年度~102 年度獎勵概況

95 年度 執行 成果	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	獲獎學生學校		
	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22	1.東方技術學院	5.國立臺灣師範大學	
	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 221 萬	2.國立交通大學	6.實踐大學	
96 年度 執行 成果	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	獲獎學生學校		
	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	1.明志科技大學	6.國立臺灣科技大學	
	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	2.國立成功大學	7.國立臺灣師範大學	
97 年度 執行 成果	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	獲獎學生學校		
	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	1.明志科技大學	7.國立臺南藝術大學	12.輔仁大學
	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 10 萬 7 件 獎金 5 萬 47 件	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 765 萬	2.長庚大學	8.國立臺灣科技大學	13.臺南科技大學
98 年度 執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 優選	二等 優選	三等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71	1.大同大學	8.國立高雄師範大學	15.朝陽科技大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 15 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 513 萬	2.元智大學	9.國立雲林科技大學	16.復興商工
99 年度 執行 成果	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	獲獎學生學校		
	0	1	2	8	0	1	46	3	0	61	3.明志科技大學	10.國立臺灣科技大學	
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 30 萬	獎金 15 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 789.5 萬	4.南臺科技大學	11.國立臺灣師範大學	
100 年度 執行 成果	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	獲獎學生學校		
	0	3	2	0	0	5	40	3	0	53	1.大同大學	8.國立臺灣科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 233 萬	2.明志科技大學	9.國立臺灣師範學院	
101 年度 執行 成果	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	獲獎學生學校		
	0	1	0	8	2	2	81	2	0	96	3.國立成功大學	10.國立臺北科技大學	16.朝陽科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 330.5 萬	4.國立高雄師範大學	11.國立臺灣大學	17.輔仁大學
102 年度 執行 成果	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	獲獎學生學校		
	1	0	1	9	0	13	44	2	0	70	1.大同大學	9.國立臺中科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 323 萬	2.大葉大學	10.國立臺灣科技大學	

表二 臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（95 年度~102 年度）

參與學校		95 年度	96 年度	97 年度	98 年度	99 年度	100 年度	101 年度	102 年度	獲獎總數
1	大同大學				1	1	1	4	3	10
2	大葉大學							4	1	5
3	元智大學				1					1
4	東方技術學院	1								1
5	明志科技大學		2	3	1	2	1	2		11
6	長庚大學			4	1			2		7
7	亞洲大學					1		5	8	14
8	南華大學							1		1
9	南臺科技大學					1			1	2
10	國立交通大學	1		4	1			1	1	8
11	國立成功大學		1	4	5	2	5	5	1	23
12	國立政治大學				1					1
13	國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3	19
14	國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	25
15	國立臺中科技大學				4		1		5	10
16	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	21
17	國立臺南藝術大學		2	4	6	1	2	1		16
18	國立臺灣大學							1		1
19	國立臺灣科技大學		9	7	13	22	11	31	20	113
20	國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	29
21	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	6
22	崑山科技大學						1	2		3
23	朝陽科技大學			3	1			1		5
24	復興商工				1					1
25	輔仁大學			1				1		2
26	銘傳大學				1	1	1	1	2	6
27	臺南應用科技大學		2	4	1	3		1		11
28	實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	80
29	樹德科技大學			1	3		6	3	7	20
30	嶺東科技大學	8	6	8	6	1				29
31	聯合大學							1		1
年度通過總數		22	45	64	71	61	53	96	70	482
核發獎金總數		221 萬	623 萬	765 萬	513 萬	789.5 萬	233 萬	330.5 萬	323 萬	3,798 萬

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

「來自亞洲的設計力量」國際設計競賽研討會

時間：2014 年 01 月 17 日（五）上午 9 點至下午 5 點

地點：國立公共資訊圖書館 2F 國際會議廳（臺中市南區五權南路 100 號）

活動時程規劃：

時 間	講 題 / 演 講 者
08:30-09:00	報到
09:00-09:30	教育部長官 致詞 國立公共資訊圖書館館長 呂春嬌 致詞 亞洲大學校長 蔡進發 致詞 計畫主持人 林磐聳 致詞
9:40-10:10	講題：《設計教育》設計師的基礎與視野 演講者：周剛 Zhou Gang/ 中國美術學院設計藝術學院副院長
10:20-11:10	講題：《產品設計》Sustainability vs Depletability - Design for Sustainable Development 永續性與消耗性 - 設計的永續發展 演講者：Pradyumna Vyas/ 國家設計學院 (NID) 校長
11:20-11:50	講題：《視覺設計》港文化港創意 演講者：靳埭強 Kan,Tai-Keung/ 靳劉高創意策略創辦人
11:50-12:00	上午場 _ 綜合 Q&A 時間

時 間	講 題 / 演 講 者
12:00-13:20	休息時間
13:20-14:10	講題：《動畫設計》Asian mind' s Contents design education based on logical thinking and artistic sensibility 亞洲之心：揉合理性與感性的設計教育 演講者：源田悅夫 Etsuo Genda / 日本九州大學設計學院數位媒體設計系教授
14:20-15:10	講題：《產品設計》Less 產品設計的減法哲學 演講者：Anurak Suchat / Aesthetic 工作室、Axile 品牌創辦人
15:20-16:10	講題：《視覺設計》設計師，我是誰？ 演講者：金炫 Kim,Hyun / DesignPark Communications 社長
16:20-16:50	講題：《動畫設計》澳門文化 X 生活 = 設計 演講者：黃奕輝 Nelson Wong / 澳門動畫暨漫畫創作人協會會長
16:50-17:00	下午場 _ 綜合 Q&A 時間
17:00	圓滿落幕



▲ 國立公共資訊圖書館呂春嬌館長（右五）及亞洲大學蔡進發校長（右六）共同贈與—為國際設計大師們獨家打造的彩繪人偶做為紀念禮物，並與與會嘉賓合影

講師介紹：



中國大陸 China / 周剛 Zhou Gang

- 中國美術學院設計藝術學院副院長
- 中國美術學院教授
- 中國美術家協會水彩藝術委員會副主任
- 中國流行色協會教育委員會副主任
- 浙江省水彩畫家協會主席
- 2010 年上海世博會杭州館總設計師



印度 India / Pradyumna Vyas

- 國家設計學院 (NID) 校長
- 2011 年獲頒 Asia's Best B School Award 設計教育傑出貢獻獎
- 日本 G-Mark 獎國際評審 (2012)
- 為印度設計推廣活動的掌舵者，並代表 NID 出席各種國際和全國性活動，包括 ICSID(工業設計協會國際理事會) 在韓國、德國、丹麥、美國、新加坡和台灣等地的會議



香港 Hong Kong / 靳埭強 Kan, Tai-Keung

- 靳劉高創意策略創辦人
- 國際平面設計聯盟 AGI 會員、康樂及文化事務署藝術顧問及香港藝術館榮譽顧問
- 香港特區政府銀紫荊星章勳銜、銅紫荊星章勳銜
- 汕頭大學長江藝術與設計學院創院院長 (2003-2011)，香港理工大學榮譽設計學博士 (2005)
- 首位名列世界平面設計師名人錄 (1995) 之華人、獲英國選為二十世紀傑出藝術家及設計師 (2000)



日本 Japan / 源田悦夫 Etsuo Genda

- 日本九州大學感性設計中心主任
- 日本九州大學設計學院數位媒體設計系教授
- 日本九州大學 ADCDU 高等數位媒體設計碩 / 博士學程主持人
- 亞洲數位藝術獎 Asia Digital Art Award (ADAA) 事務局長 (2001-)



泰國 Thailand / Anurak Suchat

- 泰國 Aesthetic 工作室、Axile 品牌創辦人
- 作品榮獲多項國內外大獎，包括數座日本 Gmark 大獎、泰國 DEmark 設計獎
- 獲泰國藝術大學選為 2004 年度設計師
- 連續三年 (2009-2011) 獲得泰國總理頒發最佳出口獎 (Prime Minister's Export Award) 之殊榮



韓國 Korea / 金炫 Kim, Hyun

- DesignPark Communications 社長
- 大韓民國產業設計展推薦藝術家及歷任審查委員、韓國知識經濟部郵政事業本部郵票設計審查委員
- 2008 年韓國文化之日「花冠文化勳章」得主 2000 年獲選為韓國 IDAS 千禧年獎之年度設計師
- 1998 年首爾奧運吉祥物「虎多利」設計師



澳門 Macau / 黃奕輝 Nelson Wong

- 澳門政府文化產業委員會委員
- 澳門設計師協會會長
- 澳門動畫暨漫畫創作人協會會長
- 2005 年創辦無極動畫有限公司，澳門唯一一所三維動漫技術為主的綜合性成人教育機構

教育部自 2003 年起推動「藝術與設計人才培育計畫」，分別設置「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」以及「臺灣國際學生創意設計大賽」兩大專案計畫，推動迄今成果斐然，於國際設計領域發光。近年亞洲勢力的崛起，逐步影響全球設計趨勢，為緊密連接臺灣與亞洲設計之交流合作，教育部訂於 2014 年 1 月 17 日（五）假國立公共資訊圖書館舉辦「來自亞洲的設計力量／The Power of Asian Design」國際設計競賽研討會，邀請來自亞洲各地的設計大師和與會聽眾分享國際設計觀點及在地實務經驗，拓展臺灣學生的設計視野，藉此凝聚更大的亞洲設計力量。

設計師要考慮的不是一棵樹，而是整片森林！－周剛

開場第一位國際設計大師，是來自中國大陸的中國美術學院設計藝術學院副院長周剛教授，針對「設計師的基礎與視野」為題探討，希望學生的學習應是寬口徑的厚基礎，並具有前瞻性及上手設計的體驗。所謂寬口徑是希望學生學習的基礎面更廣，有較好的文化基礎；厚基礎是希望同學做基礎的時間更長，才會扎實。以開放姿態面對未來的設計問題，並立足於社會發展和需求，才有可能在未來建立自己或是以自己為主的新社群；上手設計的體驗讓設計不只侷限於平面，作品與空間的互動及場域轉化後的適合度，也是設計師需思考的環節。

首先，心態語言是傳達我們對現代設計的一種思考。在設計之前去發現問題，基於最基礎的東西來的而非別人的基礎，在找到設計基礎後展開設計，並動手做出來。其次，在上手設計的過程中，直接讓學生去完成一些項目，這些項目從表面看是一個階段性的單一任務，但實質上是要完成幾個內容幾個過程的綜合性質。在項目的前期準備階段，把課程場域直接安排在工廠裡，例如為杭州地鐵做一個大型浮雕作品時，前期準備就直接安排學生到模型工廠去實際操作。透過上手設計的安排，讓學生能在第一時間發現圖紙或是電腦看不出的問題，並學習當場解決。如果沒有上手設計的體驗，以後不在老師的帶領下，未來工作的摸索時間將會拉長許多。另外，希望我們的設計是越來越多元的，在未來的環境，設計的要求會變得模糊，可能不是我們的專業，卻仍必須給予專業的應答。



▲ 中國大陸 China－周剛 Zhou Gang/ 中國美術學院設計藝術學院副院長

設計師應具備發現問題的敏感度，一開始就要站在一定高度來看問題，要考慮的不是一棵樹而是整片森林。從生活中尋找設計目標，不要等待、要主動面對問題進而找到解決問題的方式。解決問題要以技術來達到更高的要求，從系統角度解決問題而非個別角度，避免視野的狹隘阻礙設計思考的發展。以杭州館的設計方案為例，要如何準確傳達杭州這個城市在世界帶來的啟發作用。城市並非像年輪一樣一輪一輪往外的單一發展，而是像人體一樣可以新陳代謝，只進不出的城市是會出問題。因此當你碰到一個設計可能要承載十個或者二十個任務時，這些任務會使得你的設計變形、使得設計師變形。因此，如何在這樣的狀態下完成設計，是一個很嚴峻的考驗，要有設計耐力還有柔韌性，同時還要有國際視野，不能讓自己的作品只聽單方意見，卻沒有審美的要求。

我們只有一個地球，所以一定要找到新的永續發展模式－Pradyumna Vyas

來自印度的國家設計學院 (NID) 校長 Pradyumna Vyas 表示，這是亞洲的世紀，然而如果亞洲國家像西方國家一樣不斷消費能源，可能需要四個地球才能支撐我們的發展。因此，必須要找到一個新的永續發展模式。印度擁有五千年悠久文明，國土長和寬分別是三千五百公里及三千公里，是全世界第七大國，所有省份都是由山川、河流、語言或其他自然景觀區隔，十三億人口分屬在三十五個省份，說著三百二十五種語言。印度氣候變化很大，北印度冷到爆，南印度卻很溫暖。歷史上的印度由不同勢力統治，造就今日印度成了一個文化大熔爐。



▲ 印度 India-Pradyumna Vyas / 國家設計學院 (NID) 校長

可能全世界找不到第二個像印度一樣的國家，有著石器時代的生活方式，以及太空時代的先進科技。印度是個開放的經濟體，有很多創意正在進行，ID 產業、高科技產業蓬勃發展，且承接很多西方國家外包過來的產業生意。在全球化時代，設計的用途通常為的是商業用途，像是消費耐久財、娛樂業、高科技業或是其他智慧性產業。但除了注重經濟活動外，也希望設計能夠促進社會發展。

印度六成人口以農為生，農業社會是不斷利用東西各種功能，不隨便丟棄；工業社會是你丟我撿，將廢棄物再利用。然而，當物質影響人心，而人心又影響產品。現代的工業產品的使用及消費特性，就是不斷重覆、可以替換，大量製造一樣的產品，缺乏人性。在全球化的經濟體中，文化不見了，相對而論是速度的提升，東西更為經濟實惠、品質更佳、服務也更好。在注重能源消耗及生態保護的此刻，很多產品缺乏整體設計，跟環境

沒有直接聯結，在產品的創造過程應要注重與情境的結合，才能創造社會家庭的和諧。甘地說：『地球的資源可以滿足人人的需求，但是永遠無法滿足人們的貪婪。』我們只有一個地球，所以一定要找到新的模式。NID 希冀在未來能夠注重情境、科技還有設計，讓三者結合。教程的安排比較注重設計的流程，也就是有系統的思考而非產品本身。從現有情境出發，做分析、擬定設計目標、考慮不同情境、擬訂不同策略還有執行方式，最後還有實施的做法，希望設計師可以應付不同的複雜情境。像是分析急難情境所遭遇的複雜問題，並設計一套災害管理及緊急應變系統；透過新式單軌列車的設計，適應孟買搭乘電車的擁擠人潮；或是設計一款新式鍵盤，幫助老年人輸入常用文字的系統。亞洲的傳統知識非常豐富，設計師應以此為基礎創造更多的設計產品，如此才能求取一個新的永續生活方式。

人人互動、天天創作—靳埭強

人稱「香港平面設計教父」的靳劉高創意策略創辦人靳埭強博士，藉由影片的方式分享香港的歷史、自然、城市、人文的樣貌，以及其自身多年來的文化創意設計案例，「人人互動、天天創作」讓我們了解到，設計的根本可從息息相關的生活中去體會與創作。1997 年香港回歸中國是很重要的歷史事件，法國知名品牌昆庭銀器看見此事之商機，便邀請靳埭強博士創作一個 97 回歸紀念品《手相牽》。受現代化的影響，大人小孩透過放鞭炮、放煙火來慶祝回歸。然而，香港回歸是必然的事，就像孩子走出去、現在要回家了。因此透過一個倫理精神概念—媽媽與孩子的關係設計銀器。當孩子要回家的時候，媽媽與孩子手相牽，帶有儒家精神的意味，並附上設計師簽名與編號，採取限量發行，是一個歷史性的紀念品。這是個很有藝術與文化氣息的作品，是個成功的商業案例。在香港回歸十年後，香港設計中心邀請世界各地的國際品牌與香港十位設計師跨界合作，靳叔受哥本哈根皇室瓷器之邀，創作一個中國理念的陶瓷用品。哥本哈根皇室陶瓷在明代時受中國青花瓷影響，因此做青花瓷的手藝很好，靳叔依此技術創作。透過靳叔的書法與精細的現代圖案，及象徵中國的牡丹花、代表香港的紫金花，組合這些元素作成一種有東方感覺的現代版青花瓷。十種不同的回字表現在不同器皿內，十年後的創作再現兩隻牽在一起的手，不過是長大後兩隻一樣的手牽在一起，做成一個置筷枕，帶有延續傳承的意味。

除了自身作品外，靳叔也分享目前香港概念十足的設計師與作品，以及現代設計的意義不只侷限於商業行為，已反推回饋社會、為文化而存。在辛亥革命 100 週

年時，高少康使用百壽圖的概念，思考革命犧牲很多人，而人類卻又追求長壽，因此運用骷髏頭代表死亡。因很多人死亡才變成太平盛世，100 個骷髏頭成了新時代概念的「百壽圖」。又一山人（黃炳培）做了很多關愛設計，不只從商業角度，也從文化跟社會責任做起。兩三年前開始與社會企業合作，成立品牌「紅白藍 330」，紅白藍布在香港是一個很流行、很便宜、很平民化的東西，運用紅白藍布做有用的東西，讓癌症人士進行生產，幫助他們改善生活經濟。現在做設計不只是和商業合作，而是要為大眾服務。林偉雄與余志光成立的 COLAB 是一個設計實驗平臺，首個社區專案是與一名女性環保人士合作，利用簡單的肥皂製作方法，教導家庭主婦「自主生活」的概念，讓家庭主婦能工作又能照顧孩子。商業應該跟社會文化合而為一，他們不是收錢做設計而是投資，用來回饋這個社會。



▲ 香港 Hong Kong- 靳埭強 Kan, Tai-Keung / 靳劉高創意策略創辦人

在理論性思考跟藝術表現之下，讓設計教育能夠擁有亞洲的心－源田悅夫

有豐富動畫經驗，來自日本的九州大學設計學院數位媒體設計系源田悅夫教授，從理性角度切入，談論關於智慧財產權的重要性。日本是在十年前開始注意到智慧財產權的問題，也大概是十年前成立智慧財產權戰略本部的政府組織。關於這個數位立國的戰略，規定數位內容的創造、保護和運用，及促進相關法律之成立。日本對於數位內容的定義，是指為了提供在電影、音樂、演劇文藝、攝影、漫畫、動畫及電腦遊戲等運用的意象文字、圖型色彩、聲音動作、影像等相關情報資訊所做的程式設計。程式設計是人類創造活動所醞生出來的，以及數位內容與人類的教養有關。從 2006 年日本製作智慧財產的推進計畫，希望培育自然科學和人文科學都能融合、具有國際性，及擁有智慧財產相關知識的人才。當日本的國家戰略有此需求，希望兼具數位技術的理論性思考，也同時擁有高度的藝術表現能力，並具備對亞洲文化理解力的數位內容創作者和研究者。學校老師配合國家戰略進行相關訓練，及 2012 年成立先端型媒體實驗道場 IMAGERAMA。道場不只訓練人還要訓練心，訓練的是藝術感性與理性兼具的思考型人才，訓練自己成為一個媒體時代的達文西。

作為一個數位創作者應具備什麼樣的能力？首先，找到自己有興趣的對象，正是所謂的素描能力；其次是能把握分析對象與結構的能力；再來能夠用造型程序把它成形化的能力、能夠表現對象魅力的表現力、能把它構成起來的構成力及媒體科技能力等；最後一項很重要

的是，要有保護作品智慧財產權的能力。當你完成這些項目以後，社會對你的作品效果評價也是很重要的，要讓文、理、藝術三者融合，創造出不同的火花。像常在電影裡看到的爆破或車禍畫面，這種情況的排列組合都是數理能力。這些數理能力看似跟設計沒有直接關係，但其實是一個設計人員應該具備的基礎能力。東西造型的過程就是人心的直接表達，然而這個過程如何從腦袋裡出來，成為一幅畫的過程是不明確的；反之透過電腦來繪製作圖，程序其實是很固定的，就算是一棵樹，也會先有一個支幹，才會從支幹發展出分支、出現芽。因此在透過電腦進行繪圖時，除具備素描能力外，同時也應兼具數理能力，才會進行得順利。除了進行相關訓練人才的活動外，透過亞洲數位藝術設計協會 Asia Digital Art and Design Association (ADADA) 培育日本世界級人才，及每年舉辦的亞洲數位藝術獎 Asia Digital Art Award (ADAA)，期望透過學會與獎項的設立，培育更多世界級的人才。



▲ 日本 Japan — 源田悅夫 Etsuo Genda / 日本九州大學設計學院數位媒體設計系教授

減法法則：少就是多，還要做到有趣！－Anurak Suchat

擁有豐富產品設計經驗，來自泰國的 Aesthetic 工作室、Axile 品牌創辦人－Anurak Suchat 表示，每位設計師除了專精自己的領域，對別的領域也要了解，在思考少就是多這個邏輯的時候，同時做到少又要做到多，其實是非常困難的，該如何把產品設計做到有趣，這一直是每次面對設計追求的挑戰。沒學過設計的 Anurak Suchat 是學景觀建築起家，在 1997 年亞洲發生金融危機時，景觀建築產業遭受衝擊，因對電腦科技有興趣，便另開設一間網頁製作公司並開始設計家具，過了幾年後便全心投入產品設計的領域。說明設計師不僅要專精於自身領域外，對其他領域也要有所了解或是興趣，能為自己開創不同的事業。Anurak Suchat 秉持「少就是多」的概念發展產品，要做到少同時又要做到多，其實是非常困難的。有人認為越少越好，會讓生活越輕便，然而如果少就是要省，將產品中不要的東西刪掉、用更短的時間去

設計與生產、用更低的預算製作同件產品、或是用更少的錢購買，這樣的「少」會帶來更好的生活嗎？這只是一個概念沒有所謂對錯，然而慾望總會讓我們想要得更多。一個簡潔的設計品，費用不一定更便宜，說不定越少反而越無聊，因此重點該是如何讓更少的設計變得更加有趣，讓簡單的構造有更多功能就會更有趣。



▲ 泰國 Thailand — Anurak Suchat / Aesthetic 工作室、Axile 品牌創辦人

Anurak Suchat 研究各種不同的素材，只要他覺得有興趣就會花很多時間了解與進行實驗，並將這些素材運用在設計產品上。他將對照明設備的熱情轉化在其多件產品設計上，加上對 LED 的研究，因而設計出他的第一盞 LED 燈具作品《AI Lamp》—此件作品想塑造一種「光從哪裡來？」的驚喜感覺，使用者可依喜好調整燈光角度；另一設計巧思為，只要輕觸邊框久一點，光就會漸弱，是件找不到開關的燈具作品。此盞檯燈用的素材少，圓框也找不到接合處，然而圓框卻是花了 Suchat 一年多

的時間研發特殊手法來製作，這份努力也讓這盞檯燈在泰國跟日本都獲得設計獎。其他像是塑膠媒材，透過無耗損的造模程序製作各式概念椅，雖然開發成功前很花錢跟時間，在設計製作時還要考量舒適性、表面耐久性，以及是否適合放在室外或是讓小孩在上面跳來跳去等問題，在這些辛苦的研發之下，也順利找到適合的無耗損造模程序。Suchat 在 09 至 12 年間共獲得 16 個獎項，他認為並非因為他畫畫很厲害，而是因為作品的概念受到評審的青睞，才讓他的設計作品於國際間發光。

如果你想要失敗的話要快一點，而且要越多越好，越晚對你越不利—金炫

在 1988 年替首爾奧運設計吉祥物「虎多利」，來自韓國的 DesignPark Communications 金炫社長認為，亞洲設計已經開始在全球變成另種語言。人類文化最終的發展目標，該是將各地區固有之文化發揚出來，且必須經過善意的競爭，讓他成為一種協同交易，畢竟不是某一文化獨秀就會精彩的。亞洲很多國家都有悠久的歷史文化跟傳統，也許出發得比較慢，卻是開發性十足，因此將亞洲的特色發展到全世界，必須有別於歐美設計，透過設計把亞洲文化讓全世界的人看到與享受到。韓國的設計歷史應該只有 10 年左右，現在一些大品牌例如三星和現代，都是以大企業為中心研發，其他像是手機、電視、家電用品、汽車、鋼鐵、船...等行業皆發展得很好，成為全球性品牌也讓韓國對於產品設計越漸重視，到了 2010 年韓國首爾已變成全球認可的世界設計首都。在發展迅速的過程下，如同有太陽處必有陰暗面，當社會開始覺得設計是一個很重要行業時，每年設計系畢業生數量攀增，然而以韓國的國土資源、國民所得、市場規模相較下，對於設計師的需求卻不成正比。這種情形開始讓設計價格下降，低價競爭讓設計師的品質漸變不好。這個現象該反思，設計師應是重質不重量，必須回到初衷讓自我有反省的時間。重點並不是你懂多少，而是行動了多少。當腦袋變得複雜的時候，該回到初衷想想當時為的是甚麼、當初做的意義又在哪裡。



▲ 韓國 Korea- 金炫 Kim,Hyun/ DesignPark Communications 社長

第一個重點是如果你想要失敗，要快一點且越多越好。我們活在這個世界，沒有人沒有失敗過，越晚碰到對你越不利。就像「成功」兩字遠遠看是成功，走近會發現是用失敗堆擠。所以我們要快一點失敗，才會越做越好。第二個是你一生中有一次很瘋狂、很忙碌地做一件事的經驗，哪怕一個瞬間、一下下也好，讓身旁的人覺得你瘋了，那應該就會成功了。第三個是滴水穿石，越是經歷越多的痛苦，苦難能使我們變得更堅固，但要學習把這些困難化為力量，最省力的方法就是集中精神、專心致志。第四個是要簡單並單純易懂—單純就是理解的盡頭，複雜的就是無法理解的證據。如果設計要再講解一次，就不是好的設計，然而簡單易懂的作品對於創作者而言，反而是最難的。設計該是先思考再去計劃，這是我們用頭腦去做設計的時代。不要害怕失敗，現在就去體驗失敗；就算只有一瞬間，也要去瘋狂一次；去經歷痛苦，苦難會讓心更堅固；純粹反而不容易，去蕪存菁向單純易懂靠近。

快去創造機會，人家說你瘋了，繼續去瘋！—黃奕輝

壓軸登場的是來自澳門的動畫暨漫畫創作人協會黃奕輝會長，他認為動畫應該要抓住一個有趣的點，吸引目光與興趣，不要怕他人笑你瘋，你就去瘋吧！去創造自己的機會、自己的時代！在 2003 年賭城開放以前，澳門不重視文創展業的發展，因此起步較晚，加上澳門太小的關係，沒有自己的工業，因此受外面世界的影響很深。直到 2003 年賭城開放，十幾年來的變化有目共睹，澳門可說是很富有，但只有錢甚麼都沒有。



▲ 澳門 Macau- 黃奕輝 Nelson Wong / 澳門設計師協會會長

設計不是單一技能，其實是一個綜合不同範圍技能的行業。原本在做設計的黃會長常思考一個問題，這個大時代在將來是否都是同一個模樣？當客戶開始不喜歡靜態成品，希望會動的東西可以增加吸引力，這個際遇改變了黃會長的想與未來。如果澳門要發展動畫、要製作動畫，是夢想還是空談？然而他覺得做什麼事情都是一樣，空有夢想卻不去做，是永遠都不會實現的。首先，要有培育技術人才的機構。當時澳門的大學體制並無相關科系，也擔心年輕人因此放棄學業，沒有了夢想終其一生待在這賭城裡。辦個機構何其容易？然而越被說行不通的夢想，越是有要去試試看的決心。抱持著這樣的心態，與一個成年教育中心談合作事宜，在 2005 年的時候，iCentre 開幕了。辦了很多手續跟政府申請經費、自己出資，第一年只有一個 102 平方公里的房間、21 台電腦跟 3.5 個員工，直到今年已經發展成一個 1,115 平方

公里的教室，擁有 96 台電腦、30 個老師與員工，器材齊全課程種類也很豐富。每一次看到畢業的學生都覺得很開心，不只幫助到很多想進修的人，也對提升澳門的整體技術有幫助，當時如果沒有政府的支持是永遠也辦不來。

接續要思考的是，當技術人才都有了，市場在哪裡？沒有的話就去開拓，市場不會來找你，而是你要自己去找市場。黃會長認為一所學校除了培育學生專業技術之外，對於他們未來的出路，能幫助多少就應該幫多少。其實澳門的市場都是公共事業，政府其中一個責任是使用本地生產的東西，所以用這個概念跟政府談了很多不同的合作。他的概念是要把這些人才留在澳門，當澳門擁有了技術，才能把設計師留住，讓他們有機會去發揮，不然缺乏技術與人才的情況下，永遠只能將案子外包。因此，快去創造機會吧！好好瘋吧！

結語

此次「來自亞洲的設計力量」國際設計競賽研討會，很榮幸能邀請來自亞洲各地各領域的專業國際設計大師，與學生分享自身故事與實作案例經驗，讓與會學生看見更多設計背後的故事與付出過的辛勞。在上午場的問答時間，老師們皆不約而面的表示，現在的學生不該只鑽研一個專業，該廣泛吸收知識、挖掘興趣，把專業打破、跨領域學習活動，彼此互相學習與合作，開發出更多的可能；下午場的問答時間，老師們提及自己過往的經驗，說明成功並非一蹴可幾，要體驗無數次的失敗，只為累積一次的成功，不過不要用同要的方式失敗，要用不同方式挑戰你自己。當你發現你再也沒有失敗的理由之時，你就獲得人生最珍貴的禮物了。

演講內容整理 / 盧姿妤、趙威豪、郭柏辰、洪千淳
彙整及撰文 / 盧佳宜



▲ 計畫主持人林磐聳教授介紹演講嘉賓



▲ 與會師生專心聆聽、做筆記



▲ 綜合問答時間 - 周剛教授細心回覆同學的提問



▲ 綜合問答時間 - 融洽地分享意見與交流

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2014 年 01 月 18 日（六）~01 月 19 日（日）上午 8 點 30 分至下午 5 點 30 分

地點：亞洲大學國際會議中心 A101& 各系專業教室（臺中市霧峰區柳豐路 500 號）

活動時程規劃：

DAY 1 / 01 月 18 日（六）

時 間	活 動 內 容
上午	08:30-09:00 學員報到
	09:00-09:30 工作坊 OPENING: 國際講師介紹
	09:40-12:00 《DAY 1-1》 1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師分組引導
中午	12:00-13:00 午餐
下午	13:00-17:00 《DAY 1-2》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
	17:00-17:30 《DAY 1-3》 1. 作品進度檢視及討論 2. 工作坊 DAY 1 結束

DAY 2 / 01 月 19 日（日）

時 間	活 動 內 容
上午	08:30-09:00 學員報到
	09:00-11:00 《DAY 2-1》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
	11:00-12:00 《DAY 2-2》 1. 作品修改及完整度檢視 2. 各組完成作品並製作作品簡報
中午	12:00-13:00 午餐
下午	13:00-14:20 《DAY 2-3》 提供簡報與發表準備
	14:30-17:30 《DAY 2-4》 1. 工作坊各組成果發表 2. 國計講師進行作品總評 3. 頒發研習證書
	17:30~ 工作坊圓滿落幕、賦歸

活動介紹

「來自亞洲的設計力量／The Power of Asian Design」系列活動接續在亞洲大學登場，2014 年 1 月 18 日（六）至 19 日（日）連續兩日的國際設計工作坊，共計分為四組。視覺傳達組由香港一靳劉高創意策略創辦人靳埭強博士及韓國一 DesignPark Communications 金炫社長指導；產品設計組由印度一國家設計學院 (NID) 校長 Pradyumna Vyas 及泰國一 Aesthetic 工作室、Axile 品牌創辦人 Anurak Suchat 指導；數位動畫組由日本一九州大學設計學院數位媒體設計系源田悅夫教授及澳門一動畫暨漫畫創作人協會黃奕輝會長指導；以及在 19 日（日）開設供國內設計與藝術相關大專院校或高中職教師能參與，瞭解目前大陸設計教育的趨勢及如何帶領與鼓勵臺灣學生參與國際設計競賽，讓國內藝術與設計教育能與國際設計接軌，由中國大陸一中國美術學院設計藝術學院副院長周剛教授、臺灣一亞洲大學視覺傳達設計學系林磐聳講座教授及游明龍教授指導。期許在兩天超緊湊濃縮的工作坊實際操作下，各組學生帶來的驚喜與創意。



▲ 「來自亞洲的設計力量 /The Power of Asian Design」國際設計工作坊開幕式



▲ 計畫主持人一林磐聳教授與參與國際設計工作坊學生做「設計戰國策」計畫簡介

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：靳埭強（香港）、金炫（韓國）；協同教師：侯純純、游明龍



▲ 金炫老師（右一）主題引導時間



▲ 靳埭強老師教導學生創意發想建構過程



▲ 金炫老師（左一）檢視學生作品並提供建議



▲ 靳埭強老師（左一）與學生分享創作看法

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：Pradyumna Vyas（印度）、Anurak Suchat（泰國）；協同教師：馬永川、龍希文



▲ Anurak Suchat(中) 針對命題講述產品設計方向



▲ Anurak Suchat(右一) 分享設計產品應注意之細節



▲ Pradyumna Vyas（右一）與全班同學的創意交流時間



▲ 學生創意草圖發想，Pradyumna Vyas(左三) 給予修改建議

實作操練紀錄【數位動畫組】

指導教授：源田悅夫（日本）、黃奕輝（澳門）；協同教師：黃明媛、李政宗



▲ 黃奕輝老師（右一）介紹製作動畫的流程



▲ 同學與黃奕輝老師（右一）分享討論出來的故事概念



▲ 源田悅夫老師（右一）讓同學提出不同想法解命題



▲ 源田悅夫老師（右一）提供學生發想動畫腳本的方式

課程紀錄【設計教育組】

指導教授：周剛（中國大陸）、林磐聳（臺灣）、游明龍（臺灣）；協同教師：伍小玲



▲ 周剛教授（拿麥克風者）分享自己的設計教育經驗



▲ 林磐聳教授（右一）分享兩岸文創產業發展現貌



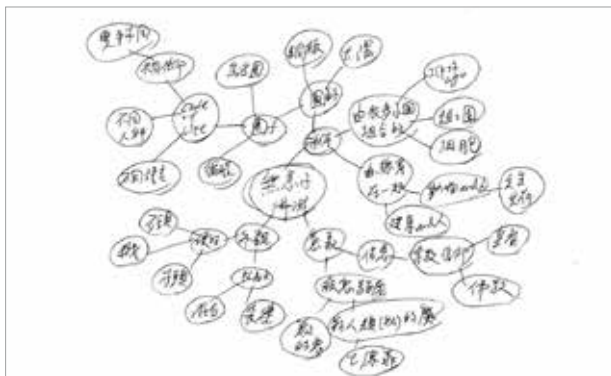
▲ 游明龍教授（拿麥克風者）的國際賽事參賽經驗談



▲ 來自臺灣各地設計相關教師出席踴躍、座無虛席

成果發表紀錄

兩日工作坊中國際設計大師帶領學生，學習新設計視野與合作模式，透過不同方式引導學生做創意發想及實際操練，挑戰學生以往設計習慣，創造不同設計風格作品；讓來自不同系所學生合作，瞭解各自專長在團隊合作適時發揮，達成許多意想不到的效果。在第二天的成果發表會，各組學生帶來許多驚喜與創意。「視覺傳達組」透過對自己最重要物品做聯想練習，尋找適合的設計語彙進行創作，發表者感到很大衝擊的是，以往習慣性先做圖再思考，不過老師打破慣有習慣，讓他學習到新的思考方式，令他覺得有趣、有挑戰！「產品設計組」透過對廢棄物再造利用設計，或是現有產品做改良設計，創造出許多創意新商品，發表者覺得兩日的工作坊很充實，從老師身上學到許多設計的方法，礙於兩天一夜的時間太短、能設計出來的產品很有限，希望能多些時間聽老師分享更多實際案例與經驗。「數位動畫組」尋找創意思考亮點，為動畫帶來許多趣味性，發表者雖不是動畫本科出身，經過兩日分組討論、腦力激盪，發現每個人看待同一事物想法的差異，受益良多。藉此兩日的國際設計工作坊，讓學生與國際設計思維接軌，藉此提升國內的設計教育水平，以及學生在設計思維的廣度。



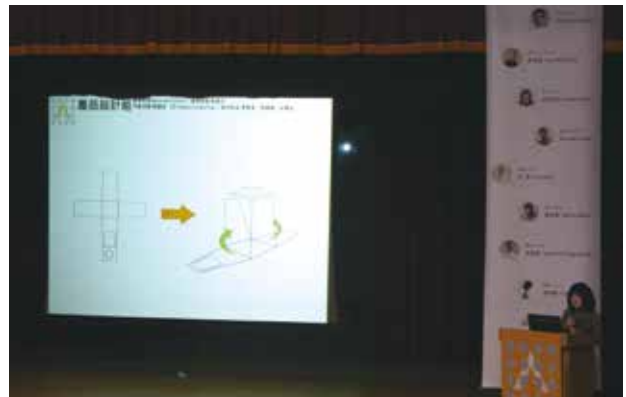
▲ 視覺傳達組－透過「無患子佛珠」的聯想，找到適合的設計語彙創作（創作者：陳品丞）



▲ 視覺傳達組－成果發表紀錄



▲ 產品設計組－舊腳踏車輪框創意產品設計（創作者：彭冠霖、郭思庭、余敏嘉、柯政瀚、鄒唐寧、曾義豪）



▲ 產品設計組－成果發表紀錄



▲ 數位動畫組－如果總看自己缺陷羨慕他人完美，將慢慢失去本身模樣，最終又將回歸原點（創作者：李靜宜、劉啟新、李伯楊）



▲ 每組同學簡報完後，由指導教授做講評

學員回饋

- 很充實，站在不同的設計角度來思考，其價值和構思，也看到不同文化內涵的設計點。
- 要先學會問問題，才有辦法解決問題。
- 了解不同領域的設計視野，收穫良多！
- 在過程中的學習比結果重要，一直改進就會越接近成功。
- 能跟國際大師學習感到榮幸，也從大師身上學到很多技巧，許多優秀的同學彼此交換意見，非常好玩！
- 學設計的人一定要很頑強強壯，才能在短時間完成任務！
- 很有趣，很少有機會跟別的學校交流，比較會成長。
- 以後如果能夠有這樣的活動也願意早起來上課。
- 感覺像是被打開了一個開關。
- 一件在簡單不過的事情，背後都有其深度、廣度。
- 問題是沉默的，唯有洞察生活才能發現，設計為此而生。
- 學會了設計流程、態度，了解 What' s the design for ! And how to design ! 真的很寶貴經驗。
- 自己必須再多做充實，補足軟體應用和設計思維不足。
- 對於不是本科系的我，感受大家一起腦力激盪的有趣，讓我受益良多，也發現每個人看待同一事物的想法差異。
- 團隊合作是值得好好從經驗中學習的技能，應該靜下心和組員溝通。
- 了解故事架構、軟體應用非常重要，把自己所想傳達的傳達出來是大課題，自己還有很大的進步空間！
- 非常感動，兩岸三地碰撞出火花來。大陸也需要引入新的活力！
- 雖然要在兩天內做出一部動畫，學習到多團隊合作和分工，十分重要！



▲ 兩天的國際設計工作坊在各組成果發表會後完美落幕，成果發表會後同學們開心與國際設計大師合影

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

2014 設計戰國策獲獎師生心得分享座談會

時間：2014 年 04 月 21 日（一）下午 1 點 30 分至 4 點

地點：國立臺灣師範大學圖書館校區一教 202 國際會議廳

活動時程規劃：

時 間	活動內容
13:00 - 13:30	報到
13:30 - 13:45	長官致詞
13:45 - 14:00	計畫主持人 林磐聳 致詞
14:00 - 14:20	【產品設計類】漂浮式緊急通訊盒 Float Base Station 分享者：黃新雅 獎項：德國紅點設計獎：設計概念獎 Red dot award: Design Concept 全場大獎 luminary award 指導教授：鄭金典
14:20 - 14:40	【產品設計類】鍊鎖 Zipper Lock 分享者：柯智騰 獎項：德國紅點設計獎：設計概念獎 Red dot award: Design Concept 最佳獎 Best of the Best 指導教授：羅彩雲
14:40 - 15:00	【產品設計類】Easy Plug 分享者：吳品潔 獎項：德國 iF 概念獎 iF Concept Design Award TOP 4-10 指導教授：王清良

時 間	活動內容
15:00 - 15:20	【平面設計類】 集集千焦版圖 Jiji Thousand Banana Territory 分享者：陳晏亭 獎項：德國紅點設計獎：傳達設計獎 Red dot award: Communication Design 最佳獎 Best of the Best 指導教授：侯純純
15:20 - 15:40	【平面設計類】 汙染鏈 CHAIN OF POLLUTION、停止災難 STOP DISASTER 分享者：薛懿霽 獎項：墨西哥國際海報雙年展 The International Biennale of Poster in Mexico 入選 Selected 指導教授：李新富、吳銜容
15:40 - 16:00	綜合問答時間
16:00 -	茶會交流時間



▲ 獲獎師生與計畫主持人林磐聳教授（左五）合影



▲ 與會聽眾聚精會神聆聽分享內容



▲ 綜合問答時間互動熱絡



▲ 計畫主持人林磐聳教授（拿麥克風者）為座談會做精彩結語

獲獎者心得分享：

黃新雅

國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
獲獎作品介紹：詳見頁 80



得獎的下一步－如何讓設計概念成形？

Float Base Station 的概念源自八八水災，透過調查瞭解臺灣緊急通訊設備的狀況。解決方式以市區常見漂浮在空中的大型宣傳氣球為發想，因此項技術已成熟適合應用在緊急通訊設備改良的發想上，進而創作出此件概念作品。然而在得獎的下一步，繼續思考如何讓設計概念成形？透過訪問第一線救難人員瞭解臺灣救災狀況最切即性問題，並且與校內電子系及資工系合作，克服專業技術層面的障礙，製訂設計操作流程圖瞭解彼此技術配合與支援的需求。目前已設計出供救難與受災人員使用的 APP，解決目前臺灣現有救難軟體的不足。從最初的設計概念延伸至今研發的 APP，這段過程學習到很多事情，在得到獎項的嘉勉後，延續發展至更大的意義，讓他不只是一件獲得國際大獎的作品而已。

柯智騰

大同大學工業設計學系
獲獎作品介紹：詳見頁 83



因為我們還年輕，所以就去做一種令人熱衷&熱血的設計！

我只是個平凡的普通人。三年前我坐在台下聽台上獲獎人分享，三年後我在台上分享我的經驗。我的方式和過程不一定通用在每個人身上，我們該挖掘屬於自己的方式，再去創造自己熱衷的作品。然而「努力」與「熱衷」是不同的，努力是讓自己做設計的技術成熟；努力用在熱衷的事情上，就會持續投入下去。因為我們還年輕，所以就去做一種令人熱衷 & 熱血的設計！指導教授羅彩雲老師表示，讓學生去做有興趣的題目，才會投入其中。先將自己的作品做好，再去投適合的比賽，不要為了比賽而比賽，才能保有對設計的熱情。同時學生不要怕自己作品不夠好，而是怕老師看得不夠多。以及，如何讓更多臺灣人會看設計，尊重創意和設計的社會，設計就會繼續往上走。

吳品潔

國立雲林科技大學 創意生活設計系
獲獎作品介紹：詳見頁 97



可能現在還做不到，但不走就不會到。

隨手草圖到國際大獎的 Easy Plug，是一次課堂圖形設計的發想草圖，剛好老師覺得有趣，便推薦一位具有電子系背景的學長一起合作。在完成初步作品概念定型與整合設計重點後，便進入製作精稿階段。示意圖該如何讓看的人產生同理心，對作品印象深刻，因此我們嘗試很多種可能，並將這些狀況呈現出來，增加我們作品在生活中的需求性。在得知獲得 TOP4-10 及 2,000 歐元獎金，以及設計戰國策會補助旅費後，我們到德國自助旅行 14 天，除了參加頒獎典禮外，也開拓了我們的視野。很幸運地在回國後陸續有廠商詢問，目前也在申請專利中，接下來就是簡易插頭該如何延續應用與推廣了。在一年多前的我可能從未想過我會有這些經歷，不過現在做不到不代表以後做不到，不走就不會走到。

陳晏亭

亞洲大學 視覺傳達設計學系碩士班
獲獎作品介紹：詳見頁 116



一直嘗試直到呈現出最好的作品！

透過親自到集集做地理實察，讓我瞭解到實地勘察的重要性。所謂「百聞不如一見」，聽了很多故事並做為轉化插畫的依據，不是隨意憑空亂畫。雕刻版畫的每個細節都很講究，在轉印的過程嘗試許多不同紙材，正面反面都不放過，只為呈現最好的作品。至德國領獎是個很棒的經驗，因最佳獎可優先進場的關係，跟來自世界各地的設計師交流，以及在設計師之夜可以自由參觀及熱舞，還有喝不完的紅酒跟吃不完的美食，讓我印象非常深刻。指導教授侯純純老師表示，她是以支持與陪伴學生的角色存在，鼓勵學生努力衝刺，因為每個人都有發光的機會！對自己的作品要有自信，不過同時也要謙虛。建議多與人面對面分享和討論，多次沉澱後再看自己的作品，才會發現問題。

薛懿霏

國立臺中科技大學 商業設計系
獲獎作品介紹：詳見頁 141、142



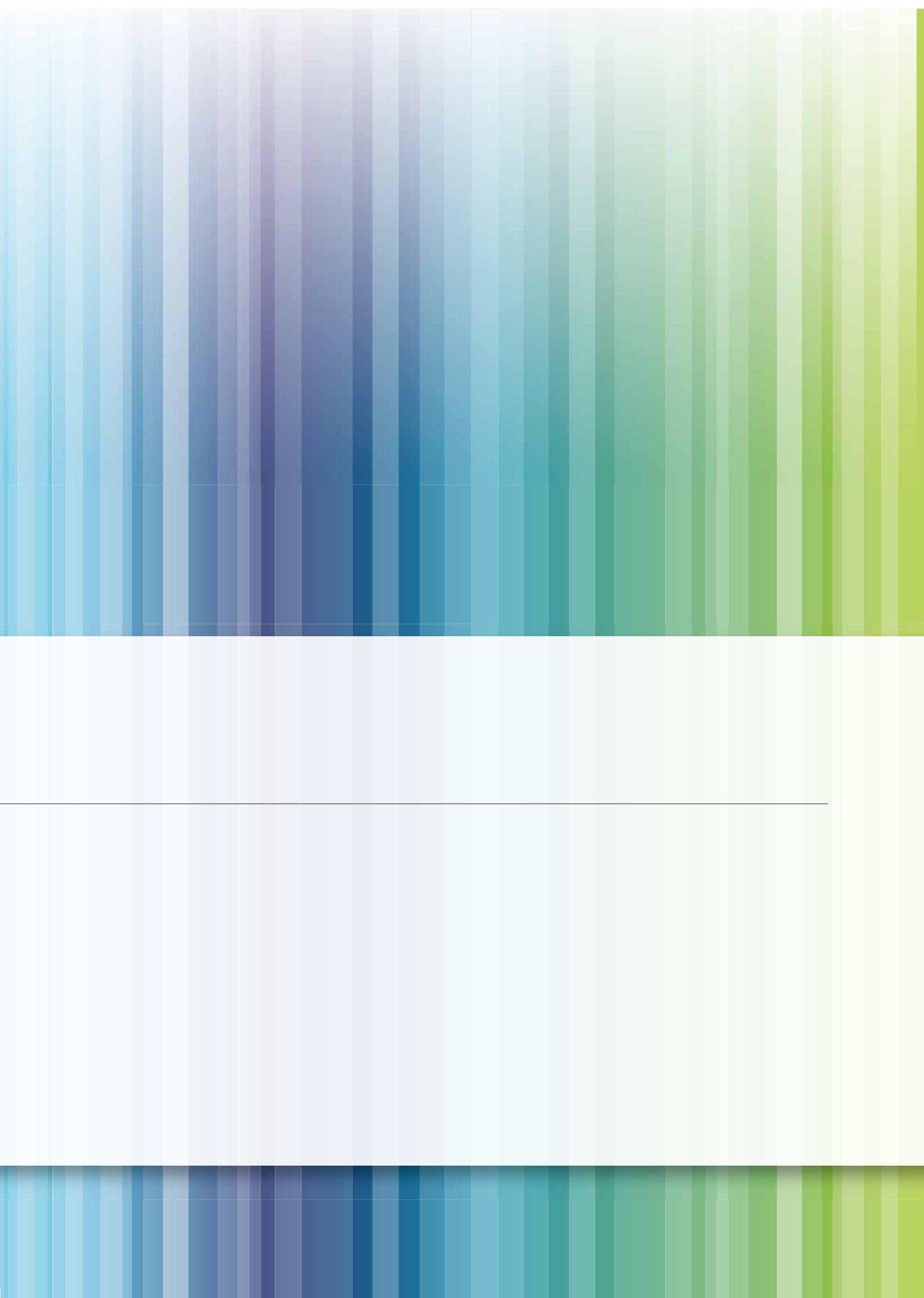
用心的作品會被別人看見。

在設計發想階段，先廣泛蒐集資料與瞭解問題；再瀏覽過往相關設計，避免做出重覆的設計作品；然後確認自己對於作品的中心思想是什麼，才不容易在設計途中偏失。如果描述跟概念不夠有趣，做出來的設計也不一定會精采。也不要太容易被老師的講法影響而對作品失去信心，反而從中找到能修改的枝微末節當作累積自己設計實力的經驗值，相信用心的作品會被別人看見。另外，作品的獨特性以及文案很重要，這是吸引他人對你的作品產生興趣的關鍵，然而得獎並沒有絕對，相信投入熱忱去設計製作的作品，就會替你展現出你的用心。可先藉由沒有收取報名費用的國際設計競賽小試身手，將你有信心的作品多去參加比賽，讓你的用心有機會被看見與肯定。

IDC 2014

Articles About Competitions 專家學者專文

- 36 平面設計－墨西哥國際海報雙年展得獎作品解析 施令紅
- 40 平面設計－2013 德國紅點傳達設計獎頒獎典禮紀實 侯純純
- 46 產品設計－由評審角度談國際產品設計競賽的經驗 王千睿
- 50 數位動畫－讓畫面說一個故事 陳彥廷



平面設計 Graphic Design

墨西哥國際海報雙年展得獎作品解析

The International Biennale of Poster in Mexico- The Analysis of Winners



國立臺灣師範大學設計學系教授

2011-13 年 Icograda 國際平面設計社團協會 - 副理事長

施令紅

Professor, Department of Design, National Taiwan Normal University
Vice President, Icograda, 2011-2013

Sophia, Ling-hung SHIH

免參賽費是墨西哥國際海報雙年展，給年輕設計者走向國際的機會與鼓勵。對於年輕的設計者及學生，往往沒有足夠的經濟能力來負擔國際競賽報名費支出。墨西哥國際海報雙年展歷年來主辦單位提出，於參賽費用相當特別是捐贈或貢獻一本設計類書籍者即可免參賽費（書籍將被雙年展圖書館收藏），這在國際海報比賽中是相當特殊且有意義的。

墨西哥國際海報雙年展主辦單位，主旨不單只是定位在國際競賽，同時可兼顧設計與教育的連結和注重墨西哥設計文化的獨特性，其中主要的途徑是通過當代美學傳播創意的方案。其影響 iconographic 的發展和導向，並有助於墨西哥視覺文化的辨識性與延展度。例如於 1997 年邀請知名的國際知名學校 Universidad Veracruzana 合作推廣墨西哥設計文化。2012 年舉辦「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具經典的 60 幅海報，由 HP 公司重新整理為同一尺寸輸出展覽。這也是顯現主辦單位與企業合作的模式。

在第 11 屆墨西哥國際海報雙年展總共收到超過全世界 45 個國家 4000 多件作品，最後 36 個國家 302 件入選。演講者來自俄羅斯、西班牙、墨西哥、阿根廷、美國、加拿大、日本、波蘭、德國、法國等，1700 多名學生和設計師出席此次演講會，演講地點在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。第 11 屆墨西哥國際海報雙年展工作坊來自 300 名墨西哥本土學生和國外學生參加，工作坊期間有專題討論會、講習班——不同課題包括設計理論、海報設計、數位媒體、排版設計等等。

墨西哥國際海報雙年展比賽項目

海報雙年展參賽者包括設計專業的學生、平面設計師、造型藝術家、攝影師、圖形製作師，不限年齡與國籍均可。參賽作品為當屆比賽的兩年間所發表的海報為準。以本屆海報競賽為例，參賽類別分 A：文化與活動主題之海報。B：政治與社會議題之海報。C：商業活動、產品或服務之廣告海報。D：未發表的主題海報：Think. Eat. Save. Reduce your footprint, global campaign against loss and food waste.（我惜食，減少你的食物足跡，全球反糧食損失與浪費運動）。D 類別乃根據主辦單位與聯合國環境規劃署（UNEP）及墨西哥國立自治大學（UNAM）大學環境計畫（PUMA）之合作會議而產生。D 類別參賽者分為兩組。分為學生組與專業組，此類別目標，為提升公眾對糧食浪費問題的關注；這是個全球性的問題，對人類、環境、與經濟都會帶來負面影響。在許多國家與地區已啟動各式各樣的抗爭活動，以遏止生產浪費。若透過個人小小的習慣改變，將可引起關注改善問題。評審委員由國際傑出設計師與平面設計專家所組成，評選出獲選海報。

The entry fee of the International Biennale of Poster in Mexico is free, so that the young designers get the opportunities and encouragement of internationalization. Young designers and students usually do not have sufficient financial capacity to afford the entry fee in international competitions. Over the years, the organizer of International Biennale of Poster in Mexico has a quite special policy, that is, donating or contributing a design book, then the entry fee is free.(the books will be collected in the library of biennale) . This is quite unique and significant in international poster competitions.

The organizer's purpose of the biennale is not only positioning in an international competition, it also considers the link between education and design, and focus on the unique design culture in Mexico; the main route is the dissemination of contemporary aesthetics and creativeness. Its impact is the development and direction of Iconographic and helps the degree of identifiability and extending of Mexican visual culture. For example, in 1997, the internationally renowned design school, Universidad Veracruzana, was invited to cooperatively promote Mexican design culture. In 2012, the exhibition, "A Tribute to Poster and their Authors", had been organized, selecting the most classic 60 posters in the history of poster design during 16th century to 21st century which were refreshed and output in one size by HP company for the exhibition. This also showed the cooperation mode of the organizer and the industry.

The 11th International Biennale of Poster in Mexico totally received more than 4,000 works from more than 45 countries around the world, and finally selected 302 works from 36 countries. More than 1,700 students and designers attended the lecture which was located in the Consejo Nacional para la Cultura las Artes (National Mexican Culture and Arts Center), and the speakers were from Russia, Spain, Mexico, Argentina, USA, Canada , Japan, Poland, Germany, France, etc. This cultural

and artistic center consists of music, art, theater, and other different functional buildings, and the architecture is colorful and highly characteristic. The workshop of 11th International Biennale of Poster in Mexico attracted 300 Mexican domestic and foreign students to participate in, and there are symposiums and study groups within the period of the workshop - various topics including Design Theory, Poster Design, Digital Media, and Publishing and Design, and so on.

Contests of International Biennale of Poster in Mexico

The participants can be including design students, graphic designers, plastic artists, photographers, graphic producers, of any age and nationality. The entries can be the posters published within the two years preceding the tournament. In this poster contest, for example, the categories included: (A) Culture and activity themed posters (B) political and social issues posters (C) advertising posters of commercial activities, products, or services (D) unpublished posters of the assigned theme: Think. Eat. Save. Reduce your footprint, global campaign against loss and food waste. D category is based on the Cooperation Conference of the organizer and the United Nations Environment Programme (UNEP) and the University Environment Programme of UNAM (PUMA) of the Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, National Autonomous University of Mexico). The Category D is divided into two groups. Section Students and Section Professionals; Category D aims to raise public awareness that food waste is a global problem that has negative impacts on human, environment, and economic consequences. Already many countries and regions have launched various initiatives, to curb waste production. It is possible to transmit combat this problems through small changes in our habits. Posters will be evaluated and, if that is the case, selected by a committee formed by distinguished designers and experts in graphic design.

表一、物種演化與生物多樣性等作品 / Table 1 - The Works of Species Evolution and Biodiversity, etc.

		
生物萬花筒 / 第十一屆入選 國立臺灣師範大學 吳家祺 Kaleindiversity / 11th Selected / National Taiwan Normal University:Wu,Jia-Chi	基因改造食物正在失控中 / 第十一屆入選 國立臺灣師範大學 呂曉君 GMF is losing the control / 11th Selected National Taichung University of Science and Technology: Lu, Hsiao-Chun	共生 / 第十一屆入選 國立臺灣師範大學 張雅婷 Symbiosis-save them ,save us! / 11th Selected / National Taiwan Normal University:Chang,Ya-Ting

雙年展海報得獎作品解析

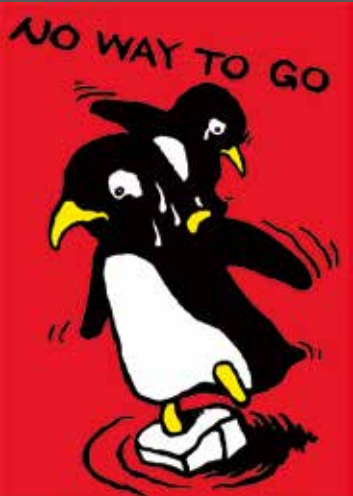
墨西哥國際雙年展歷屆海報對議題的開放性與多年來辦理的企圖心與用意明顯。在全球化的影響下，科技的進步國界與疆界逐漸消彌，國界距離已不再是地理位置相對關係，相對的一國之難也息息牽動著世界各地，生物多樣性（表一）、糧食問題、能源問題、氣候暖化（表二）、人權問題（表三）、文化差異性、貧富差距在在都影響著居住地球村的你我。海報設計可快速反應設計結果，而設計是社會學觀察的結晶，是現象學用已知的結果綜合推論，藉此由墨西哥國際雙年展歷屆海報可窺視國際議題變動演化。希望海報媒介也可激發社會利益，進而擴展成為一種工具，傳遞文化潮流和社會的政治主題，以及用於商業用途。

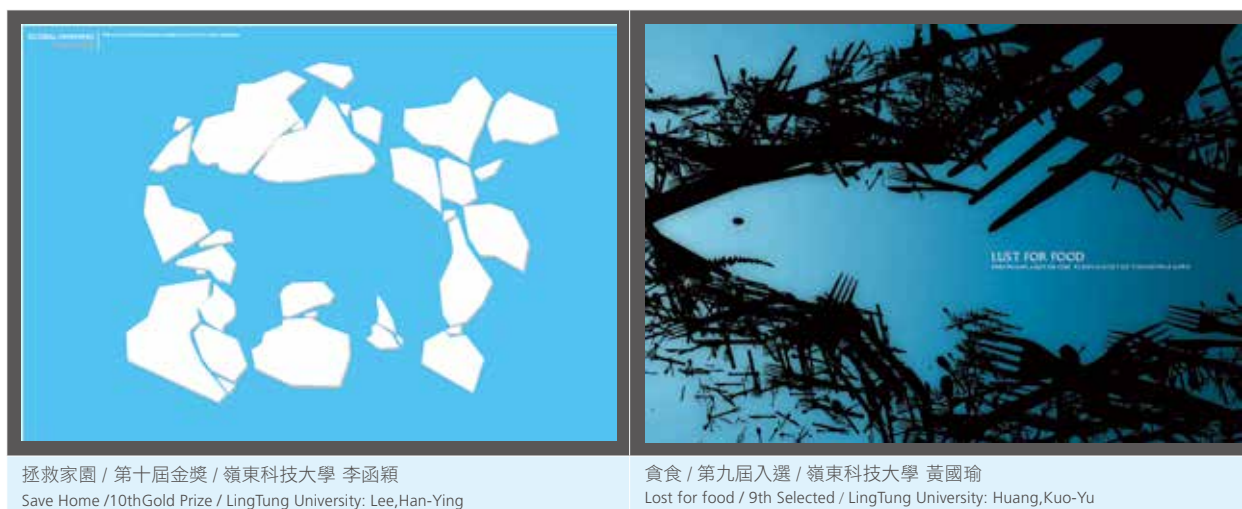
Analysis of the Winners of the Biennale

The previous posters of International Biennale of Poster in Mexico obviously expressed the ambitions and the intentions of the openness of issues for many years. Under the influence of globalization, the advance of technology and the gradually diminishing of the boundaries or borders have resulted that the distances among borders have been no longer relative relationships among geographic locations. Relatively, a disaster of a country also affects the whole world. The issue of biodiversity (table 1), food, energy, or climate warming (table 2), human rights (Table 3) and the issues of cultural diversity, the gap between rich and poor, etc. are affecting everyone living in the global village including you and me. Poster design can fast response design results, and design is the crystallization of sociological observation, is the comprehensively phenomenological inference with known results. The successive evolutionary changes of international issues can be peeped through the previous posters of the International Biennale of Poster in Mexico. Wish the media of posters can also inspire social interests, and become a tool for transmission of cultural trends and political themes of the society, as well as for commercial purposes.

表二、能源問題及氣候暖化等環保問題作品

Table 2 - The Works of Environmental Issues such as Energy and Global Warming, etc.

		
保留 / 第九屆入選 臺南應用科技大學：康加君 save/ 9th Selected / Tainan University of Technology:Kang,Chia-Chun	停止災難 / 第十二屆入選 國立臺中科技大學 薛懿霽 Stop Disaster / 12th Selected National Taichung University of Science and Technology: Hsueh,Yi-Chi	全球暖化 / 第九屆入選 臺南應用科技大學 張翠芸 Global Warming/ 9th Selected / Tainan University of Technology:Chang,Tsui-Yun



表三、文化與人權相關議題等作品

Table3 - The Works of Cultural and Human Rights Issues, etc.



平面設計 Graphic Design

2013 德國紅點傳達設計獎頒獎典禮紀實

Documentary on the 2013 Red Dot Award: Communication Design Awarding Ceremony



亞洲大學視覺傳達設計學系助理教授

侯純純

Assistant Professor, Department of Visual Communication Design,
Asia University

Hou, Chun-Chun

Red Dot Award 德國紅點設計獎是國際四大設計競賽之一，被譽為「設計界的奧斯卡」。此獎項是由歐洲最具聲望的德國設計協會北威設計中心所設立，1954 年迄今已有 50 年歷史，每年分別針對三大領域：傳達設計 (Communication Design)、產品設計 (Product Design) 以及設計概念 (Design Concept) 舉辦設計競賽。2013 年紅點傳達類設計獎吸引全球 43 國、6800 多件作品參賽，全球只有 1% 的作品能夠獲得最佳獎 (best of the best)，9% 的作品獲得紅點獎 (Reddot)。我們從全世界參與的國家、參賽的件數以及獲獎率來看，在在顯示這一個獎項的代表性。或許此設計競賽對於許多設計師並不陌生，但是對於莘莘學子來說卻常常有不知該如何準備的困境。筆者自 2011 年起帶領學生參與此獎項，有幸獲得教育部補助前往德過參加頒獎典禮兩次，因此，特以此專文將獲獎後至頒獎典禮的所見所聞及心得，分享給有興趣參與此設計競賽的設計同好。

參賽預算與獲獎者服務配套

參加國際競賽之前，除了要掌握作品的議題、設計表現手法、作品完整度、精緻度以及傳達創新觀點等等，這些攸關作品品質的因素之外，還有參賽的類別以及相關的時程，更重要的是參賽的預算。設計相關的競賽，筆者約略將之分成三種，包含現場競賽、主題式競賽以及展覽式競賽。1. 現場競賽，類似體育競賽，現場競技並裁判優劣。例如：技能競賽。2. 主題式競賽，競賽單位根據需求提出競賽主題，所有參賽者不需要繳交報名

費，作品若獲獎後給予獎金，但作品使用權通常歸主辦單位所有。例如：資訊月海報設計競賽。3. 展覽式競賽，作品主題、報名費、獎金等設定視競賽不同而有差異，通常評審團的組織陣容堅強，且在國際上有高知名度及公信力，同時評選後多會舉辦公開展覽。例如：紅點設計獎、捷克布魯諾國際平面設計雙年展。而屬於第 3 種的紅點設計獎，則是屬於未設定主題但有報名費的展覽式競賽。

歐洲的普遍物價比亞洲高出許多，因此紅點設計獎的報名費對於我們來說相對是很高的，建議一定要把握早鳥優惠期間報名。在將近兩個月的盛大評審活動之後，若很幸運的作品獲得青睞獲獎，則還需要繳交「獲獎者服務配套」，這是一般展覽式競賽比較少有的支出，特別提醒有興趣參與此競賽的設計同好一定不要忽略了（表一）。什麼是「獲獎者服務配套」呢？包括獲獎者將來可以在自己的作品或是相關宣傳上使用紅點獲獎的標示、兩張獲獎證書、現場展覽、網路線上展覽（至少 5 年）、作品刊登在國際年鑑、一套國際年鑑、各地巡迴展以及相關的媒體宣傳服務。獲得紅點獎或是最佳獎的獲獎者配套並不相同，紅點最佳獎的獲獎者配套的年鑑刊登頁數較多，且已經包含兩張頒獎典禮及設計師之夜門票，同時若出席頒獎典禮，可額外參加 Best of the Best 得獎者招待會以及上台領獎。

Red Dot Award is one of the four international design competitions, known as the "Oscars of Design". This award was established by the Europe's most prestigious unit, Design Zentrum Nordrhein Westfalen of the German Design Association, and presently is 50 years old (since 1954). It holds the design competitions every year for the three areas respectively: Communication Design, Product Design, and Design Concept. 2013 Red Dot Award: Communication Design had attracted more than 6,800 works entries from 43 countries worldwide, and only 1% of them can get "Best of the best", and 9% get "Reddot". The importance of this award has obviously shown on the winning rate and the number of entries from all over the world. This competition may be no stranger to many designers, but for students, they often have difficulties to know how to prepare. Since 2011, I led the students to participate in this competition I was fortunate to get the Ministry of Education grants, attending the awards ceremony twice, therefore, I hereby write this article to share my experience as well as what I saw and heard to those interested in this design competition.

Budget and Winner Services

Before participating in the international competitions, in addition to the factors relevant to the quality of the work such as mastering work issues, design expression, the degree of integrity and delicacy, and conveying the innovative ideas, etc., the competition category and related schedules, and more importantly, the budget of participating in it, should also be concerned. I roughly divide the design competitions into three types, including spot competition, themed competition, and exhibition-style competition. 1. Spot Competition: like sports competitions, competing on the spot and deciding good or bad. For example: Skills Competition. 2. Themed Competition: the organizer sets a theme according to the needs and all participants do not need to pay the application fee; if the work

wins the prize, the winner can get bonuses, but the right to use the work is usually owned by the organizer. For example: The Information Month Poster Design Competition. 3. Exhibition-Style Competition: themes, registration fees, bonuses, and other settings are different depending on different competitions, usually the lineup of judges is strong and has high visibility and credibility in the international arena, and public exhibitions after the selection may be held usually. For example: Red Dot Award, and the International Biennale of Graphic Design Brno, Czech. And Red Dot Award is the third type, and belongs to the exhibition-style competition with set themes but without application fee.

Prices in Europe are generally much higher than in Asia, so the entry fee of the Red Dot Award for us is relatively high. It must be recommended to grasp the Early Bird Discount period of registration. After nearly two months of the grand selection activities, if your work luckily gets the favor and wins the award, you also need to pay the cost of "Winner Package", which is relatively rare in the general exhibition-style competitions. Anyone who is interested in participating in this the design competition must not it (table 1). What is the "Winner Package"? Including Red Dot label which allows the winners in the future can label the Red Dot Award in their works or related publicities, two award certificates, on-spot exhibitions, internet exhibitions (at least 5 years), presentation on the international Red Dot Design Yearbook, an international yearbook, traveling exhibitions and related media services. The winner packages of "Red Dot" or "Best of the best" are not the same. The "Best of the best" winner has more pages of presentation on the international Yearbook, and the two tickets of the Red Dot Gala (awards ceremony) and the Designers' Night are included; besides, if attending the ceremony, you can additionally participate in Winners Reception of the "Best of the best" winners, and receive the award on the stage by yourself.

表一、參賽相關支出預算表

Table 1, Budget Table (participating in the competition)

項目 Item	預算 (新台幣) Budget (NT\$)	說明 Description
早鳥優惠報名費 Early Bird Discount registration fee	約 6,093 元 about NT\$ 6,093	原價 160 歐元。初級獎的青年設計師享八折優惠，128 歐元 +19% 增值稅。 The list price is € 160. Young designers winning Junior Award enjoy 20% discount, € 128 +19 % VAT.
海外寄送郵資 international postage rate	約 2,000 元 about NT\$ 2,000	因作品尺寸及寄送方式不同而有所差異。 Varying from different sizes and transportation tools.
獲獎者配套：紅點獎 Winner Package - Red Dot	約 38,556 元 about NT\$ 38,556	依獲得獎項不同而有所差異。原價 1350 歐元起，初級獎的青年設計師享六折優惠，810 歐元 +19% 增值稅。 Varying from different prizes. The list price is not less than € 1,350. Young designers winning Junior Award enjoy 40% discount, € 810 +19 % VAT.
獲獎者配套：紅點最佳獎 Winner Package – Best of the Best	約 55,693 元 about NT\$ 55,693	依獲得獎項不同而有所差異。原價 1950 歐元起，初級獎的青年設計師享六折優惠，1170 歐元 +19% 增值稅，已包含頒獎典禮及設計師之夜門票兩張。 Varying from different prizes The list price is not less than € 1,350. Young designers winning Junior Award enjoy 40% discount, € 1,170 +19 % VAT. The two tickets of the Red Dot Gala (awards ceremony) and the Designers' Night are included.
頒獎典禮及設計師之夜門票 提早預購價 Red Dot Gala and the Designers' Night (early bird price)	約 3,094 元 about NT\$ 3,094	原價 75 歐元，提前預購則優惠價為 65 歐元，65 歐元 +19% 增值稅。 The list price is € 75; the pre-order price is € 65. € 65 +19 % VAT.

備註：以台幣對歐元匯率 40:1 計算。Note: calculated in the exchange rate of NT \$40=€ 1 euro.

頒獎典禮與設計師之夜

紅點設計獎的獲獎榮耀可分成兩個階段進行，第一階段是 Red Dot Gala 頒獎典禮，第二個階段是 Designers' Night 設計師之夜（表二）。像紅點設計獎這樣歷史悠久又具規模的大型國際設計競賽，除了在競賽的過程、評選等方面慎重嚴謹之外，若是有幸獲獎，建議一定要出席頒獎典禮及設計師之夜，這是很值得親自感受的國際盛大事。

Red Dot Gala 頒獎典禮，近年來都在 Konzerthaus Berlin 柏林音樂廳舉行。在正式頒獎典禮之前會舉辦「Best of the Best 最佳獎得獎者招待會」，邀請最佳獎獲獎者先行進入報到，並開始為獲獎者補妝、拍照、領取獎狀，同時簡單彩排說明頒獎典禮之流程。此時，所有最佳獎的獲獎者齊聚一堂，在享用不盡的香檳及可口點心的助興之下，大家彼此交換意見，暢談設計。特別注意的是，最佳獎的獲獎者一定要在這個時間內報到否則無法上台領獎。2013 年就有一組臺灣得獎者差點不能授獎，還好筆者事前得知該團隊會前往德國領獎，在聽到主辦單位最後一次尋找的廣播後即時協助，不然同胞大老遠跑到德國卻不能上台領獎，那可真是遺憾。紅點獎及所有觀禮來賓，會在頒獎典禮前一個小時開放進場。會需要提前這麼早開放進場是有特別的考量。因為歐洲室內多有暖氣，所以大批的人潮需要報到、脫換衣服以及寄物，這著實需要耗費不少時間。雖然紅點獎獲獎者不能上台領獎，可是在頒獎典禮前同樣有個可以暢飲香檳的互動時間，可以近距離的跟來自世界各地的設計高手好好交流。

頒獎典禮在主辦單位製作的影片中拉開序曲，整個活動是以德文的方式進行，參加者可以在活動開始之前，先借用翻譯耳機聆聽同步英文口譯。2013 年臺灣在紅點設計競賽的表現非常亮眼，不論是青年設計師或是專業設計師都是，因此，一開始紅點主席 Dr. Peter Zec 的致

詞中就多次提到臺灣，從麥克風中傳出這些內容，在現場的我們格外覺得榮耀與感動。近幾年來頒獎的流程都是率先頒發 Junior Award 青年設計師類別的獎，當我們還沉浸在剛剛的致詞時，就已經進入到 junior prize 初級特優獎的頒發，緊接著依照項目順序頒發青年設計師的最佳獎。在每一個獎項宣布的同時，主辦單位都會細心的以該作品報名時上傳的圖片作為元素，編輯製作成多媒體影片在獲獎者上台的過程中播放。專業組各項目的頒獎，在該獎項頒發之前，除了介紹頒獎人也會以影片介紹整個評審團隊，同時談到今年對於此類別在評審時的看法，能夠看到這個部分的評析是很有收穫的。整個頒獎典禮的時間不算短，但是從流程的安排、多媒體的搭配、穿插的表演等等，可見主辦單位的用心，因此就算是沒有上台授獎而僅僅觀禮，也都收穫不少。

頒獎典禮結束之後，緊接著就是輕鬆的 Designers' Night 設計師之夜。2013 年的活動是在一個複合式的藝文空間舉辦，約 1,400 人參與這一個晚會，包含獲獎者、客戶、評審團以及設計同好，齊聚一堂，有享用不盡的美酒、飲料、點心，還有滿滿創意的作品，真是一個很棒的饗宴。展覽包含兩層樓，完整的將當年度的獲獎作品呈現出來。平面類的作品以張貼牆面的方式呈現，立體類的作品則陳列在展示櫃上，另有一區以電腦螢幕呈現多媒體類的作品。不知道室內暖氣太強，還是設計交流的太熱情，每個人手拿著或一杯或一瓶，口中你一句我一言都是設計，都是歡喜。在酒精的催化之下，同行的青年設計師們都不再害羞與懼怕開口，全世界的語言隔閡一下子都消失了。隨著時間越來越晚，習慣熬夜的設計師們卻越來越樂，舞池裡一首又一首的勁歌熱舞，沒有停過。如果有機會參與這一個活動，一定不要輕易放棄設計師之夜的交流，對於相較害羞的東方人，在這樣的氛圍之下，一下子全都解放開來，不論在設計思維或是互動交流上，都開啟了另外一頁。



▲ 紅點頒獎典禮會場
Konzerthaus-Red Dot Awarding Ceremony Place



▲ 最佳獎證書，相框也是紅點獎產品
The Certificate of Best of the Best, and the Photo Frame is also the Product of Red Dot Award



▲ 與臺灣朋友一起 show 出驕傲
To Show the Pride with Taiwan Friends

The Awarding Ceremony and Designers' Night

The glory of Red Dot Award can be divided into two stages, the first stage is Red Dot Gala Awarding Ceremony, and the second stage is the Designers' Night (Table 2). As to the international design competitions like the Red Dot Award with such a long history and a large-scale, the process of competition and selection should be rigorous and cautious, if you luckily win the awards, you must be present at the Awarding Ceremony and the Designers Night; it is an international grand event worth to feel by yourself.

Red Dot Gala awarding ceremony had been held at the Konzerthaus Berlin (concert hall) in recent years. "Best of the Best Winner Reception" will be held before the formal awarding ceremony, the Best of the Best winners will be invited to enter and check in first for makeup, photo taken, receiving awards, and the simple rehearsal to explain the flow of the awarding ceremony. At this point, all the Best of the Best winners are gathered and enjoy the endless champagne and delicious snacks; under this atmosphere, everyone can exchange views or talk about design with each other. It is important to note that the Best of the Best winners must check in within this time limit, otherwise you will be unable to receive the award on the stage by yourself. In 2013, a Taiwanese winning team almost could not receive the award, but fortunately, I had known beforehand that the team would travel to Germany to accept the award, after hearing the last broadcast voice from the organizer, I immediately helped to find them; otherwise, it is really regrettable that our fellow citizens went all the way to Germany but not to receive the award on the stage by themselves. Red Dot winners and all guests are allowed to enter at one hour before the awarding ceremony. It opens so early because of a special consideration. Heaters are commonly in European building, so the large crowds need to check in, undress or change clothes, and deposit baggage, which really need to spend a lot of time. Although the Red Dot winners cannot receive the award on the stage by themselves, you also have the time of interaction and drinking champagne, thus you can take a close exchange with the design experts around the world.

The awarding ceremony is opening in the film produced by the organizer, and the whole event is in German. The participants can borrow the headset to listen to the simultaneous Interpreting in English before the event's beginning. In 2013, Taiwanese performance was very rosy in Red Dot Award, no matter young designers or professional designers. Therefore, at the beginning of the ceremony, the chairman Dr. Peter Zec mentioned Taiwan

several times in his speech. Hearing from the microphone, we felt glory and joy particularly in the field. In recent years, the first prize in the award process is usually the Junior Award for young designs. When we were just immersed in the speech, it had entered into the junior prize, and was followed by the award of Best of the Best for young designers in accordance with the order of items. The organizer will be attentive to take the uploaded picture of the work as an element, and edit and produce a multimedia video for playing when each award is being announced and when the winners is on the stage. Before the awards of professional class presented, in addition to introducing the presenter, the video introducing all judges will also be played. At the same time, the judges will be talking about their viewpoints in selection of this category this year. This part of the Comment is very rewarding to us. The entire ceremony is not a short time, but through the schedule arrangement, multimedia, and interspersed performances, etc., you can see the well intentions of the organizer, so even if you only participate in the ceremony without receiving award on the stage, you still have a lot of harvest.

After the awarding ceremony finished is followed by the easy Designers' Night. This activity in 2013 was in a composite art space and about 1,400 people participated in this evening, including the winners, customers, judges, and design enthusiasts gathered there to enjoy endless wine, beverages, snacks, and various creative works; which was really a great feast. The exhibition contained two floors, and presented completely the current year's winners. Plane works were presented on the walls, and three-dimensional works were displayed on the cabinets; multimedia works were shown on the computer screens in another area. I did not know the indoor heating was too strong or the design communication was too exciting; each person was holding a cup or a bottle in the hand, and all words were about design with pleasure. Under the catalysis of alcohol, the peer young designers were no longer shy or afraid of speaking; the language barriers around the world were suddenly disappeared. With time getting late, the designers were getting happier. The dance floor was full of music and dancing, and never stopped. If you have the opportunity to participate in this activity, do not easily give up the exchange in Designers' Night. For the relatively shy Asians, everything was liberated all of a sudden under such an atmosphere. No matter in design thinking or interaction, another page had opened up.



▲ 頒獎典禮舞台
The Stage of Awarding Ceremony



▲ 紅點主席 Dr. Peter Zec 致詞
The Speech by the Red Dot Chairman



▲ 作品影片
The Design Work Film

獲獎獎勵與相關資訊

紅點設計獎所設定的獎項包含 Best of the Best 紅點最佳獎以及 Red Dot 紅點獎，在專業組部分還設有 Grand prix 至尊大獎，這是設計師及各著名設計公司追求的最高榮譽。青年設計師的部份則另設有不分類別的 Junior prize 初級特優獎，並頒發 10,000 歐元的獎學金，以鼓勵年輕設計師創作更優秀的作品。此外，教育部也針對在學學生提供了優渥的獎勵，鼓勵學生參與國際設計競賽（表三），近年來已獎勵許多臺灣學生，成果豐碩。所以若臺灣學子有幸獲得此獎，千萬不要錯過申請額外獎勵的機會，若審查通過，教育部還會再舉辦隆重的頒獎典禮鼓勵表揚。

簡單的將見聞介紹後，要再一次提醒的事，紅點設計競賽的歷年資料相當豐富，有興趣的朋友千萬不要錯

過紅點官網上的資訊 (<http://en.red-dot.org/>)。此外，今年紅點獎主辦單位還開發了手機 App，讓所有的人都可以在手機上瀏覽當年度獲獎的作品，只要在手機市集上搜尋就可輕鬆下載，隨時欣賞精采的作品。再加上教育部設計戰國策計畫的協助 (<http://www.moe-idc.org/>)，這些國際設計競賽的資訊，相關經驗的傳承與分享，著實給予有心的青年學子作大的助益。

筆者有幸參與紅點傳達設計獎的競賽與頒獎典禮，實在是非常感謝教育部政策的推動與補助，還有亞洲大學大力的支持。在此，將所見所聞初略整理分享，希望能夠稍微產生一些作用，對於有興趣參與此競賽的設計同好有所幫助。才疏學淺，若有疏漏之處，還請各位先進不吝指導。

表二、頒獎典禮與設計師之夜活動相關內容 / Table 2, the Contents of Activities of the Awarding Ceremony and Designers' Night

活動階段 Stage	Red Dot Gala 頒獎典禮 / Red Dot Gala (Awarding Ceremony)	設計師之夜 / Designers' Night
活動地點 Place	柏林音樂廳 / Konzerthaus Berlin	藝文空間 / Umspannwerk Alexanderplatz
活動內容 Activity	得獎者招待會、頒獎典禮表演 Winners Reception of the "Best of the best" winners, and Awarding Ceremony and Shows	作品展開幕、獲獎設計師交流及舞會 Opening of "Design on Stage" exhibition, and Dancing party and exchanges of Award-winning designers
進行時間 Schedule	2013/10/18 招待會 Reception : 5:00pm 開放入場 Open Admission : 7:00pm 頒獎典禮及表演 Awarding Ceremony and Performances: 8:00pm 結束後有專車接駁至設計師之夜會場 Feeder buses to the place of "Designers' Night"	2013/10/18 作品展開幕及舞會 Opening of exhibition and dance : 10:00pm 自由交流、參觀及熱舞，直到凌晨兩點尚未結束 Free exchange, visits, and dance until 02:00 in the morning is not over yet 2013/10/19-20 作品展 Exhibition of "Design on Stage"
備註 Note	Best of the Best 獲獎者一定要在 5:00 報到，否則不能上台領獎。主辦單位要求盛裝入場，過程中會一直有專業攝影師捕捉精彩花絮並公開至官方網站等媒體上。 Best of the Best winners must check in at 05:00, or you cannot receive the award on the stage by yourself. The organizer requires splendid attire, in the process the professional photographers will capture Wonderful tidbits and publish them on the official website and other media.	內外溫差很大，穿著輕鬆的服裝才能在舞會中玩的盡興。每個區域都有專業寄存物專區，可保管厚重衣物及裝備。 The difference between indoor and outdoor temperatures is big, It's better to wear comfortable clothing for enjoy playing in the dance. There are some professional places of lockers in each area, so the heavy clothing and equipment can be kept.

表三、青年設計師獲獎獎勵 / Table 3, Incentive Program for Young Designers

項目 Item	紅點官方獎勵 Prize Money of Red Dot Award	教育部計畫獎勵 Offered by Ministry of Education	說明 Description
初級特優獎 Junior prize	€ 10,000 (about NT\$400,000)	不詳 Unknown	由「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」專案審查會議後審定，過去尚未有臺灣學生獲獎。 After approval by the project review meeting of "Award Incentive Program for Encouraging University / College Students to Participate in International Art and Design Contests by Ministry of Education. Taiwanese students have not been winning in the past.
紅點最佳獎 Best of the Best	無 None	NT\$ 100,000	教育部專案審查委員會決議後核發，每年狀況不盡相同。2013 年審定視同為「第一等：銅獎」。 Issuance after the resolution of the Project Review Committee, Ministry of Education. The situation in every year is not entirely the same. The Approval in 2013 will be deemed as "First Level: Bronze Award".
紅點獎 Red Dot	無 None	NT\$ 25,000	教育部專案審查委員會決議後核發，每年狀況不盡相同。2013 年審定視同為「第一等：入選」 Issuance after the resolution of the Project Review Committee, Ministry of Education. The situation in every year is not entirely the same. The Approval in 2013 will be deemed as "First Level: Selected".
差旅費補助 Travel Grants	無 None	NT\$ 40,000	獲銅獎以上之獎項者，補助經濟艙往返機票費（檢據核實報銷）歐洲地區每名四萬元。出國領獎須由指導老師（以一位為限）陪同參加者，指導老師另核發等額之差旅費補助。 The winner of Bronze award or higher can get the subsidy of one round-trip Economy Class airfare (Accountable): NT\$ 40,000 for each one in Europe. If the winner needs to be accompanied by the instructor for receiving the award in abroad, the additional travel matching grants will be issued for the instructor.

Award Money and Related Information

The prizes of Red Dot Award contain the “Best of the Best” and “Red Dot”, and the Grand prix in the Professional Group, this is the highest honor for a designer and each famous design company to pursue. And the Junior prize is for young designers and regardless of category, and it has a scholarship of € 10,000 euros to encourage the creation of more outstanding young designers' works. In addition, the Ministry of Education provides school students with generous incentives to encourage them to participate in international design competitions (Table 3), in recent years it is fruitful and has rewarded many Taiwanese students. So if the Taiwanese students have the opportunity to get this award, do not miss the opportunity to apply for an additional incentive; if you get the approval, the Ministry of Education will hold a grand ceremony to encourage and praise you.

After the simple introduction, it's once again to remind you of something; the historical data of Red Dot design competition is

quite rich, so do not miss its official online information (<http://en.red-dot.org/>). In addition, the organizer also has developed a mobile phone App this year, so that all people can view the annual award-winning works on their cell phones. Just search on the phone bazaar, then it can be easily downloaded, and you can enjoy the wonderful works at any time. Moreover, IDC of Ministry of Education (<http://www.moe-idc.org/>) also is helpful, and transmitting the information of these international design competitions and sharing of relevant experiences, really help the interested young students very much.

I had the honor to participate in the competition and ceremony of Red Dot Award. I am very grateful to the Ministry of Education for promoting the policies and subsidies, and the strong support from the Asia University. I just roughly share what I had seen and heard here, and hope to have some little help for those interested in participating in this design contest. I don't think my knowledge and experiences are good enough, so if any omission, please feel free to relay your comments.



▲設計師之夜：藝文空間外觀 / Umspannwerk Alexanderplatz



▲設計師之夜：藝文空間外觀 / Umspannwerk Alexanderplatz



▲設計師之夜：作品展一角 / Design on Stage



▲設計師之夜：作品展一角 / Design on Stage



▲作品展一角：平面作品 / Design on Stage



▲作品展一角：立體作品 / Design on Stage

產品設計 Product Design

由評審角度談國際產品設計競賽的經驗

The Experience of International Product Design Competition from the Aspect of Judges



國立臺灣師範大學設計學系教授

王千睿

Professor, Department of Design, National Taiwan Normal University

Manfred Wang

全球有許多單位舉辦了各種大大小小的工業設計類獎項，其中德國的 iF 和德國的 red-dot 紅點、美國的 IDEA 以及日本的 G-mark 堪稱是國際設計界公認的四大產品設計類大獎，而德國的 iF 和 red-dot 紅點與美國的 IDEA 更針對設計在校學生以及新一代設計師舉行了概念設計獎競賽 (Concept Design Award)，提供了年青學子得以展現的國際舞臺。

參與國際設計競賽，不論得獎與否，都可提升我們自己的國際經驗，雖然各個設計競賽多少還是有他的偏向與主觀性，然而有些既然已是業界公認的國際設計競賽，因此也是大家所相對認同的客觀比較平台。我們可以藉此與全球設計同業接軌，瞭解彼此在設計實務或概念上的表現能力，認識自己的優勢以及需要充實的地方，也可以學習到他人對於設計的處理手法來拓展我們的國際視野。如果還能夠獲獎，當然是再好不過，不但是對自己設計能力的肯定，對於我們個人在資歷的累積上也將會有很大的幫助。

個人有幸擔任過許多國際設計競賽的評審，不論是在初審或是決賽，有時對於還差一點就可到位的作品，心裡總是會感到些許遺憾，因此希望能夠藉由從評審的角度，分享自己一些粗淺的經驗，讓有意參與國際設計競賽的青年設計師們，能夠作為準備的參考。

一、生活周遭的項目議題

一般而言，首先最棘手也是最重要的，就是我們所參加設計競賽的選題，而選題的好壞占了成敗

相當大的比重，建議設計項目的方向愈是生活化、或愈是全球關注的公共議題愈佳，但避免太特殊的生活習慣，畢竟國際評審來自世界各地，要讓多數評審能有共同的感受，能因而產生共鳴，的確是非常重要的關鍵。因此我們要很敏銳的注意我們生活周遭的事物，哪些物品還有使用改善的空間？哪些情境可以讓我們有新產品設計的機會？另外對於國際組織或世界新聞經常會關切的面向也是很好的題材，例如節能減碳、生態保護、急難救助、物資救援…等等。

而對於文化性的議題，有些地方性的文化是會獲得一些評審的興趣，尤其近年來中國文化隨著舉足輕重的市場地位而受到全球的重視，自然是會得到肯定，不過還是必須得在國際評審可理解的範圍。太過深奧，或過於偏門，甚至過於浮濫，都是不大適切的主題。記得有一次在德國的決賽，有個卷尺的概念作品，利用了電子紙的技術使得尺面刻度可變換公制、英制與魯班尺的度量單位，許多評審無法理解這設計的必要性，經過個人當時對臺灣以及港澳大陸的使用情境描述後，才獲得所有國際評審的一致認同。然而是否每次都有可協助說服的評審，就得看自己的運氣了，因此項目議題的選擇，建議還是在國際共通的生活經驗範圍內，是相對較為妥當的。

There are various genres of industrial design awards all over the world; among all of them, iF and red-dot of German, IDEA in America and G-mark in Japan are the most identified four international product design major prizes. Furthermore, Concept Design Award is held by iF and red-dot Awards in German and IDEA in America targeting the students at school and new coming designers as well. It provides the international debut for the young prosperous student.

Whether winning the awards or not, joining international design competitions reinforces international experiences effectively. Although there are preferences and subjectivity existing in different competitions, some are identified as more relatively international design competitions, are relatively recognized as objective platform of competitions. By taking this opportunity, we can integrate with global design industry, get to know design practically or conceptual performance ability, and realize our advantages and places that need to be desired. We can also learn others' design practice to broaden our views internationally. It will be ideal if we are prized with design awards, which not only prove our design ability but also greatly benefit our career portfolio.

I used to serve as a judge in many international design competitions; no matter in preliminary or final contest, sometimes I feel a bit sorry for those passed-over works, which were so close to pass. Therefore, I wish to share some of my humble experiences at the aspect of a judge, to those young designers who are aiming at international design competitions, for preparation and reference.

1. Daily Life Articles

In general, the most difficult, also the most important, is our

choice of subject to participate design competition. Whether the subject choice is good or bad influence greatly in ultimate success or failure. Life-oriented or global-concerned public issues are recommended to be the direction of design subject. However, some unique life custom or tradition shall be avoided in consideration of the judges' international background. How to persuade the majority of judges; moreover, to touch their feelings, is very important key, indeed. Therefore, we must have keen observation on our daily life articles, to find out some objects that left something to be desired, also some situations that provides us opportunities to design new products. Besides, issues that concerned by international organizations or World News are usually a good theme, such as carbon reduction, ecological protection, disaster relief, rescue supplies, etc.

As for cultural issues, some local culture tends to arouse judge's interest. Especially in recent years, Chinese culture has been highly-valued with its important status in global market. Such local culture can be approved; however, the performance still needs to be understandable to the international judges. Issues with too much depth, unpopularity, or cliché, are inappropriate subjects. In a final contest, Germany, there used to be a conceptual work of tape measure, which utilized the technique of E-paper that enabled conversion of metric, inch and Luban system. Many judges did not get the idea of this design until listening to my explanation on the situation of measurement appliance in China, Hong Kong, Macao, and Taiwan. However, whether the judges can be persuaded next time may depend on participants' luck. Therefore, the subject choice is more appropriate to coordinate with international common life experience.



▲ 圖說一 / 自動辨識血袋 / 2013 德國 iF 概念獎【TOP 100】/ 創作學生—國立臺灣科技大學 / 閻浩翔、林純綺、江政達

Example 1 / Manifest Blood Bag/ 2013 iF Concept Design Award【TOP 100】

Creator — National Taiwan University of Science and Technology: Min, Hao-Siang / Lin, Chun-Chi / Chiang, Cheng-Ta

二、設計思維的方法導入

設計思維是近幾年很熱門的話題，坊間有各種不同細節的版本，但總歸簡化而言，設計思維共有五大程式，一要有同理心 (Empathy)，仔細去觀察與研究目標族群，貼心的找出他們深層的渴望、需求和期望，甚至未知的期望；二則是定義 (Define)，洞察與釐清，確立所要解決問題或機會方向的设计任務；三則是創意發想 (Ideate)，藉此產生各式各樣多元的解決與執行的創意；四是製作原型 (Prototype)，將創意概念視覺化與建造結構模型；五則是測試 (Testing)，利用原型來與使用者溝通及交互測試，根據回饋來修正原有的設計概念，使其更加完善。

而當我們明確了設計的專案議題後，再來則可應用設計思維的方法，經過觀察與研究，找出目標族群真正的需求與渴望，定義我們所要解決的問題，然後創意發想出各種解決的可能方式。經由原型來與用戶交互測試，使我們的設計構想得以調整至更趨完備；藉此不但能讓我們的設計更為紮實、更有故事性和說服力外，而若能將這樣設計思維的過程，有系統計劃地作一呈現，普遍將可受到國際評審們的青睞。

三、智慧簡易的解決方式

當我們透過設計思維的方法挖掘出問題的方向，而緊接著的主軸，也是設計競賽的核心，就是如何經由創意來解決問題。解決問題的方式愈是簡易愈是充滿智慧，也愈能受到評審們的肯定，然而解決的概念要能善用設計的想像，好的創意會讓人們會心一笑，但避免一切解決的方式僅推諉於科技，

那是對於設計較不負責任的作法。曾經看過一個提案，一個小小的盒子，說它是個超級電腦，具有強大的無線傳輸，並還能有隨身投影的功能…，相信有一天它是會被實現，不過那將是工程師的貢獻，而非是設計師的努力，除非我們是藉由這些技術勾勒了應用的可能，定義了使用情境的交互設計，如此才會是設計創意的價值所在。

四、清晰矚目的視覺編排

有了好的專案題材，發掘了有意義的問題或機會，透過設計發揮了有創意的解決方式，再來就是如何將我們用心的設計成果給展現出來，讓評審們可以感受到我們設計的出色想法，因此最後的視覺編排技巧將成為是否入圍的核心關鍵。

近年來參加國際設計競賽概念設計獎的青年設計師愈來愈踴躍，知名的設計競賽往往都是數千件、甚至上萬件的作品參與。雖然主辦單位會區分為初審與決賽，也會有系統性的分工評閱，但每位評審在一天內還是得同時看上三、四百件以上的資料，不論是在網路上或是實體彩印，評審的負擔其實是相當大的。因此在大會所規定的版面裡，如何清晰簡明的將設計表達，扼要的英文描述，並能運用視覺傳達的設計來吸引評審的目光，使評審能在短時間就注意到我們的作品、理解我們的設計，那就是我們的機會了。

以上以評審的角度所給予的建議，希望對有意參與國際設計競賽的青年設計師們能有參考的價值，也謹此祝福各位對於參賽的過程能有滿意的成果。



▲ 圖說二 / 幫我記一下 / 2013 德國 iF 概念獎【TOP 100】 / 創作學生—國立臺灣科技大學 樸致賢

Example 2 / Blind Memo Tag

2013 iF Concept Design Award【TOP 100】 / Creator: National Taiwan University of Science and Technology / Tsung, Chih-Hsien

2. Induction of Design Thinking Methods

Design thinking is a very popular topic in recent years, and there are various versions in different detail. In general, there are five major elements in design thinking. The first element is Empathy: to observe and research on the audience groups, intimately find out their deep desire, necessity and anticipation; moreover, unknown anticipation. Second, Define: to insight and clarify, and figure out the problems to solve and opportunity directions out of the design task. Third, Ideate: to produce various solution and creativity execution. Fourth, Prototype: to visualize creative concept and construct structure model. Fifth, Testing: to communicate with users mutually by using prototype and correct the original design concept to be better according to feedback.

After clarifying the topic of our design project, we can define our problems to be solved by applying design thinking methods: to observe and research, find out the true necessity and desire of audience groups. Then we figure out all kinds of possible solutions by creative thinking, through interaction with users via the prototype test, and adjust our design ideas to become more complete. In this way, our design will become more solid and persuasive with inspiring stories behind. If the process of such design thinking is presented systematically, then generally it tends to be favored by international judges.

3. Wise and Simple Solutions

After figuring out a direction to solution through design thinking, followed by the axis, the core of design competition is how to solve problems by creativity. The more simple and wise the solution is, the more possible it will be recognized by the judges. However, the concept of solution requires good manipulation on imagination of design. A good creativity would trigger people's knowing smile; on the other hand, we should avoid relying on science and technique for every solution, which is a less responsible practice of design. I used

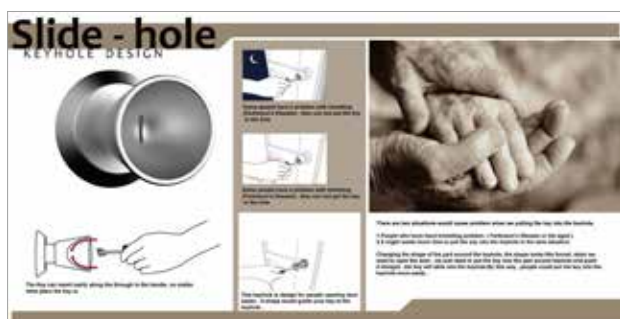
to see a project, that a small box was claimed to be a super computer with powerful wireless connection and moreover, with portable projector. It is believed to be realized one day; however, that will be attributed to contribution of engineers, not the effort designers. Unless we create some possibility of the application by using these techniques, to define the inter-design of usage situation, the value of design creativity is hence determined.

4. Clear and Eye-Catching Visual Layout

With a good project material, we can discover meaningful questions or chances hence develop creative solutions through design. Next, we need to present our design results to the judges, and let them feel the excellence of our design ideas. Therefore, the technique of ultimate visual layout will be the key of proceeding to final.

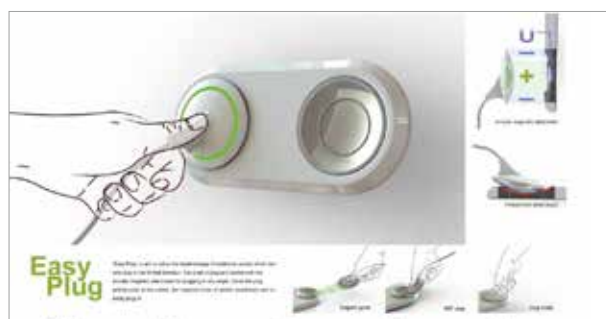
In recent years, there are more and more young designers enthusiastic in participating international design competition. Pieces of work that applied for well-known competitions are usually more than thousands or even tens of thousands. Although the organizers will be divided into preliminary and final review, and systematic review, each judge still needs to assess from three hundred to four hundred pieces. No matter the assessment is on internet or entity color, the workload of judges is quite heavy. Therefore, in the Assembly required layout, the design needs to be displayed clearly and simple, with exact English description and draw the attention of the judges by visual communication. The sooner the work being noticed and understood by the judges, the more chances we have to proceed to final.

Above are some of my recommendations as a judge, and I hope my view is worthy of referring to those young designers who are aiming at participating international design competition. I, hereby, wish you all enjoy the competition with the best outcome.



▲ 圖說三 / 滑入式門把 / 2013 德國 iF 概念獎【TOP 100】
創作學生—大同大學 / 林寬佑、蔡松佑、詹秉翰

Example 3 / Slide-hole/ 2013 iF Concept Design Award【TOP 100】
Creator : Tatung University
Lin, Kuan-You / Tasi, Sung-Yu / Chan, Bing-Han



▲ 圖說四 / Easy Plug / 2013 德國 iF 概念獎【TOP 100】
創作學生—國立雲林科技大學 / 黃瑞閔、吳品潔

Example 4 / Easy Plug / 2013 iF Concept Design Award【TOP 100】
Creator : National Yunlin University of Science and Technology
Huang, Jui-Min / Wu, Pin-Chieh

數位動畫 Digital Animation

讓畫面說一個故事

Let the Pictures Tell a Story



台灣新銳設計師

陳彥廷

Taiwan Up and Coming Designer

Yan-Ting Chen

yantingchen.com

我從十幾歲高職開始，學的就是平面設計，後來到紐約唸碩士，仍是選平面設計。不過，我的第一個國際獎項，卻是從動畫開始。雖然不是動畫系所出身，但因為對它很有興趣，我買書自修、也去旁聽了一些課，還厚著臉皮四處向前輩請教。我想毅力足夠時，幸運就會眷顧，2007年以〈前刀 Cutting〉入圍德國柏林地下短片影展之後，又陸續在義大利 I CASTELLI ANIMATI、法國安錫 Annecy、美國 ACM SIGGRAPH...等國際影展獲獎。

動畫很酷，很少有年輕人不喜歡。我在二十歲左右，迷戀上這種需要高度技術投入的創作方式，日夜在電腦前鑽研國外專業網站釋出的最新特效。但軟體這種東西，技術更迭迅速，學了新的，還有更新的，當時我覺得很酷的炫技，現在應該都不值得一提了。我能與各位分享的，不是動畫技術，而是一種信心，無論你有沒有動畫背景，喜歡就可以去做。

想做動畫的人，心中一定有個有故事，這個故事就是腳本。把腳本視覺化，再加上「時間」這個敘事元素，就能成為動畫短片。為了讓畫面說更多故事，或者為了讓畫面說得更到位，我們才需要去學那麼多的運鏡技巧、剪輯和特效。我不能告訴你這些不重要，這些技術層面就像是武士的佩刀，當然越講究越好，但凡人得了倚天劍屠龍刀，又能幹出什麼事業來呢？說得玄一點，成為大俠一切的根本是心，而一部動畫的心就是故事腳本。

我們無法否定「技法」是動畫的血肉，但更要重視「想法」是動畫的靈魂。東方面相哲學說，相由心生，

一個人的內在影響他的外貌，一部動畫的想法也影響著它的呈現是否得當。只要你有故事想說，先別管技術上的事，那都是勤能補拙的。首先就提起筆來，寫的、畫的都可以，開始勾勒你的故事腳本。

和各位分享〈前刀 Cutting〉、〈Suitcase Travel〉兩件動畫作品，談談它們的故事，和我的參賽經驗。

〈前刀 Cutting〉是我嘗試的第一部動畫短片。和許多人一樣，寫腳本時，發生思路東卡西卡的情形，為了不知道如何安排故事情節而傷腦筋。於是，我想出了一個辦法，姑且就叫「頭尾法」。先設定好故事開頭和結局，再著手思考從開始到結果中間究竟發生哪些事，逐步安排適當、有趣的情節，將影片導向原先設定好的結局。這種做法確實讓我更有效率完成劇本，也更能掌握整支影片開頭與結尾的對比，從中擴展故事張力。

大四那年，因為學校一個專題作業，我拜訪了臺灣剪紙大師李煥章老師。李老師神乎其技，一把金剪刀在紙上兜迴幾圈，就落下一串紅穗，開出一片細緻的圖花。他十分感傷的說，一身技藝如今沒有人傳承，過去剪紙曾是重要的民間藝術，千百年來伴人們走過的人生各種重要的日子，現代人卻不喜歡、不在乎了，他說：「剪紙藝術與新都市已經格格不入。」我很受他這番話感動，向他拜師學藝，也覺得剪紙可以再次融入現代生活，決定把這個理想做成一部動畫。

Since I was teenage and studying in the vocational school, my major was Graphic Design. Later when I went to study master in New York, my major was still Graphic Design. However, my first international award had begun from animation, although I was not originally from the animation department, I was very interested in it, I bought books and attended some classes for self-studying, and cheeky to ask seniors everywhere. I think if the perseverance is enough strong, luck will come. After <Cutting> had been nominated in the Underground Short Film Festival, Berlin, Germany in 2007, I had continued to win the awards other international film festivals such as I CASTELLI ANIMATI in Italy, Annecy in France, and ACM SIGGRAPH in USA.

Animation is cool, and disfavored by very few young people. In my twenties, I was fascinated by this creation that requires highly technical inputs, and day and night dig into the latest special effects released on foreign professional websites. However, the technique of software has been changing very rapidly, and moreover, new things learned today become old tomorrow. Some splendid technique that I found cool in the past has become not much particular by now. Therefore, I am not only willing to share animation techniques, but also a belief. No matter what your background is, you can give it a try as long as you like it.

Anyone wants to make animation must have a story in heart, and the story is the script. Visualization of the script coupled with the narrative element, "time", can become the animation clips. To make the picture says more stories, or to let the picture speak more in place, we need to learn so many camera movement techniques, editing skills, and special effects. I cannot tell you these aren't important. These techniques are like the swords of warrior, of course, more attention must be better, but if a mortal get the Yitian Jian (Heaven Sword) or Tulong Dao (Dragon Sword), what achievements can they obtain? Mysteriously speaking, being a knight-errant is simply the heart, and the heart of an animation is the story script.

We cannot deny that "technique" is the flesh and blood of

animation, but the more important should be that "idea" is the soul of animation. There is a saying in Eastern Physiognomy, the outward appearance springs from our heart. A man's appearance interprets his innermost world, whereas the implication of an animation relies on how it is to be presented. When you come up with a story to tell, you had better begin to plot your storyline, write or draw, rather than dig into technical problems, which can be made up later.

Here I am going to share my two animated works, <Cutting> and <Suitcase Travel>, and talk about their stories and my competition experiences.

<Cutting> is my first animated short film. Like many people, when I was writing a script, the idea got stuck, and felt like headache for not knowing how to arrange the story. So, I figured out a solution, tentatively called "head and tail method". Firstly, setting up the beginning and the end of a story, and then start imagining what should really happen from the beginning to the end, and gradually arrange the appropriate, interesting plots, directing the movie to the pre-set ending. This method does make me more efficiently complete the script, and better grasp the contrast between the beginning and the ending of a whole movie, thus extends the story tension.

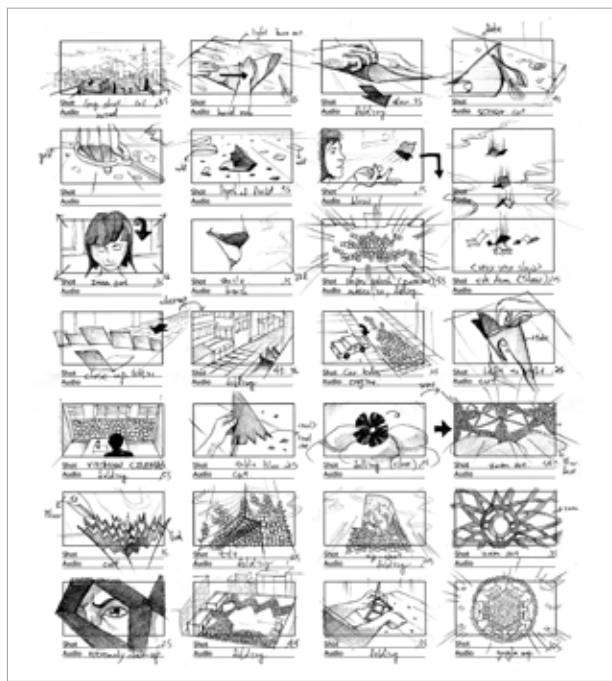
In my senior year, I visited Li,Huan-Chang, the master of paper cutting in Taiwan, for a project in university. Master Li's skill is brilliant; with a pair of golden scissors in his hand going around, he turns a paper into red vines or delicate patterns. Sadly he feels, no one has yet come to succeed his heritage. In the past, paper-cutting used to be important traditional arts, and had been playing significant roles in people's life. However, it is not as favored anymore as it used to be. He said, paper-cutting is no longer matching the modern city. I was deeply touched by his saying, and became his apprentice. I also feel paper-cutting can be involved to modern life once again, and determine to fulfill this ideal with an animation work.



▲ 陳彥廷代表臺灣在義大利發表得獎感言
The Acceptance Speech of Chen,Yan-Ting Who Represent Taiwan in Italy



▲ 動畫作品 < Cutting > - 剪紙 Animation Work "Cutting" - Paper-Cutting



▲ 動畫作品 < 前刀 Cutting > - 腳本 /Animation Work "Cutting"-Script

所以在撰寫〈前刀 Cutting〉腳本時，一開始便設定好片頭是正在剪紙的剪紙師傅，而結局是整座城市被剪紙覆蓋。那麼，影片中間該發生哪些事呢？我逐步將點子列出來，第一剪紙如藤蔓般沿路伸展擴散，第二剪紙離開路面往高樓攀附並繼續生長，第三剪紙在樓頂開出各種花鳥動物紋樣…這樣分段的思考不但能逐步將片頭與結局連貫起來，並能在過程中隨時保有故事的節奏感。

〈前刀 Cutting〉腳本完成後，我決定去實境拍攝了台北幾個街景，再把剪紙合成進去，表現剪紙重新在城市裡延伸擴散開來的視覺感。概念都有了，我再去學如何做 3D 實拍合成，這時目標明確、信心充足，針對你需要的軟體去充實，技術問題很快就克服了，整支動畫做起來很有節奏感，過程很享受。

完成〈前刀 Cutting〉隔年，我去了紐約唸書。一個人在外面漂泊，異鄉的土地踩起來莫名虛軟。但紐約很美，四季分明和台灣不同，我初來乍到，就是過一條普通的街也覺得新鮮。於是突然想做支短片，拍一拍紐約的景色，講一講我這種旅人內心微妙的樂趣和孤獨。

我著手寫〈Suitcase Travel〉腳本，其實是描述自己對旅行的狂想。你能想像在旅行箱的世界裡旅行嗎？有一天，一個女孩在森林裏發現了一個超大旅行箱，她

鑽了進去，開始一段奇妙之旅。在旅行箱的世界裏，各式各樣的箱子如雨點般從天而降，而她在旅行箱裏暢遊各地，卻不用搭乘任何交通工具，甚至在草地上看到一座旅行箱堆成的大山…最後，她從這個幻想世界帶回一個旅行箱做紀念，結束了快樂的旅程。有點無厘頭，正是我當時的感受，突然我扛著行李來到紐約，像是實現了某種夢想，又像才剛要開始追逐夢想。

〈Suitcase Travel〉在紐約曼哈頓、中央公園、紐澤西、皇后區、布魯克林區等地取景，拍攝過程相當奔波，但對剛到紐約的鄉巴佬來說，非常有意思。在紐約的第二年，就是跟我說跑遍這些地方可以蓋章換獎品，我也懶得折騰了。這種感覺你應該可以從影片裡看到，〈Suitcase Travel〉充滿一個遊子初來乍到的新鮮感，當時紐約對我來說到處是驚喜。

動畫就是這樣有意思，只要有一個念頭，就可以去做、去實現，讓畫面說一個故事，讓別人去欣賞、去了解，或者在未來回頭看時，讓自己更懂得有過的初心、走過的路。這麼感性的東西，放諸四海皆準，只要忠實地說出心中的故事，在國際競賽中獲獎並不難，對動畫有興趣的人，現在就可以開始。



▲ 動畫作品〈前刀〉 / Animation Work "Cutting"



▲ 動畫作品〈Suitcase Travel〉 / Animation Work "Suitcase Travel"

Hence, when writing the script of <Cutting>, the beginning scene was set to be the paper-cutting master cutting paper, while the ending was the whole city covered by paper-cuts. Then what should be organized between the beginning and the end? I listed my ideas step by step: First, the paper-cuts are vines that widespread along the streets. Second, the paper-cuts keep growing and climb from the streets to high buildings. Third, the paper-cuts bloom into various patterns of flower and birds on the top of floor. Such fragment of thinking can not only echo the beginning and ending, but also lead to a rhythm of story during the process.

After finished the script <Cutting>, I decided to shoot several real street scenes in Taipei city, then synthesized it into paper-cuts, which presents a visual art that paper-cuts has returned to the city, extended and widespread again. With this concept, I began to learn 3D real shot synthesis. At this moment I have clear objectives and firm beliefs to improve my knowledge on the software required. The technical problem had been soon overcome. The entire progress of making the animation has a great rhythm and is enjoyable.

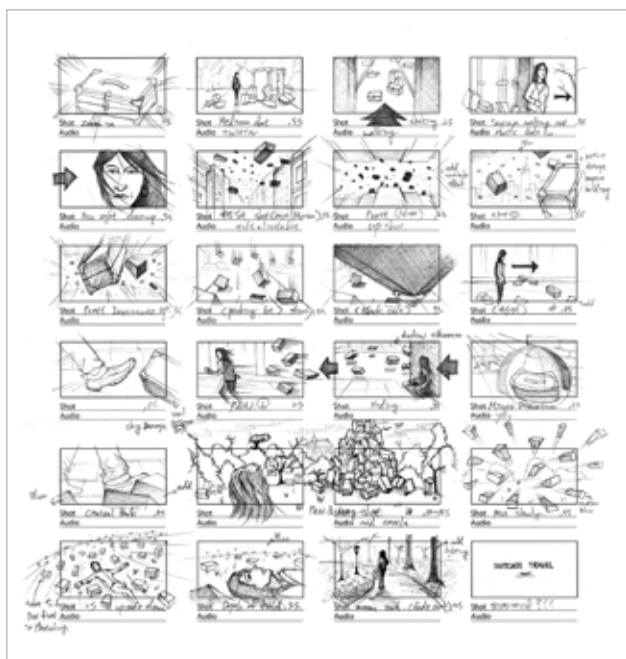
The next year after finish <Cutting>, I went to New York to study. As one is wandering outside, the foreign land is inexplicable soft. But New York is beautiful, with four distinct seasons, and different to Taiwan. I had just arrived here, felt anything fresh even an ordinary street. Then suddenly I wanted to make a short film and shoot the New York scene to talk a traveler likes me with the subtle pleasure and loneliness in the heart.

I had written <Suitcase Travel> script, in fact, which describes my self's fantasy of travel. Can you imagine travelling in a world

inside the suitcase? One day, a girl found an extremely large suitcase in a forest; she got in, and started a wonderful journey. In the world inside the suitcase, various kinds of boxes rained from heaven, and she traveled around everywhere in her suitcase, but need not take any means of transport, even on the grass. She saw a huge mountain piled up by suitcase ... Finally, she brought back a suitcase from this fantasy world to commemorate the end of a happy journey. A bit nonsensical, exactly what I was feeling, and suddenly I came to New York with carrying baggage, felt like some dream had been realized, and like just beginning to chase a dream.

<Suitcase Travel> had been shot in Manhattan, Central Park, New Jersey, Queens, Brooklyn, and other places of New York, and the shooting process was very hard, but for a country bumpkin who just arrived in New York, it was very interesting. In the second year in New York, even if you had told me that traveling in these places can be stamped and exchange for prizes, I did not bother to toss. You can feel this from the movie. <Suitcase Travel> fills with the freshness for a wandering newcomer, and at that time, New York was full of surprises for me.

Animation is so interesting, as long as there is an idea, you can do, to achieve, to make pictures tell a story, and let others to appreciate, to understand, or in the future while looking back, let you see your self's original "heart" and the passed roads more. Such an emotional idea is universally accurate; as long as you tell a story in your heart faithfully, it's not difficult to win prizes in international competitions. If you are interested in animation, you can begin right now.



▲ 動畫作品 < Suitcase Travel > -旅行箱
Animation Work "Suitcase Travel"-Suitcase

◀ 動畫作品 < Suitcase Travel > -腳本
Animation Work "Suitcase Travel"-Script

IDC 2014

E-PAPER 專訪電子報

- 56 設計戰國策電子報第一期－黃新雅
- 58 設計戰國策電子報第二期－柯智騰
- 60 設計戰國策電子報第三期－鄧培志
- 62 設計戰國策電子報第四期－萬芙君
- 64 設計戰國策電子報第五期－張丞恩
- 66 設計戰國策電子報第六期－魏米娜

68	設計戰國策電子報第七期－郭恬妤
70	設計戰國策電子報第八期－歐佩玲
72	設計戰國策電子報第九期－黃瑞閔
74	設計戰國策電子報第十期－許敬安
76	設計戰國策電子報第十一期－薛懿霽

設計戰國策電子報第一期

國立臺灣科技大學工商設計系碩士班 黃新雅

德國紅點設計獎： 設計概念獎－全場大獎



獲獎作品：漂浮式緊急通訊盒 / Float Base Station

共同創作者：黃品甄

指導教授：鄭金典

獎學金：第一等全場大獎 40 萬元

個人簡歷 / 黃品甄：

- 畢業於國立臺灣科技大學工商設計所，於大學與研究所期間參與多項設計競賽，偶獲佳績，並衍生出對各種不同設計領域的興趣。
- 目前於台中鞋技中心專職鞋款開發，希望可以在一個新領域學習更多專業設計的能力。

個人簡歷 / 黃新雅：

- 目前就讀國立臺灣科技大學工商設計所，大學畢業後於 XD DESIGN 擔任工業設計師 2 年，累積業界工作知識後回到台科大繼續進修研究所，於 2012 年到荷蘭 TU Delft 大學設計系交換半年，吸收國外設計養分。
- 國外競賽曾獲得 2012 IF Design Concept Award 與 2102 Red Dot Award Design Concept；國內也獲得一些大小獎項。
- 目前成立 Curvature Lab 設計工作室，主要專精於產品設計開發。

一、請問您的獲獎心得？

有榮幸得到這個獎，我們第一個要感謝的是紅點設計競賽，透過競賽機會，我們可與國外的設計師互相切磋，讓設計師可以更明確的找到自我價值，努力實踐它，並且得到專業評審的肯定。再來，我們把這項榮譽獻給幫助我們、指導我們的教授，沒有這些先進的諄諄教誨，就沒有我們。在此特別感謝我的指導老師鄭金典副教授。感謝教授每次都用幽默的方式，讓我在有困惑的時候給我方向與建議，在不順遂的時候激勵我，讓我有繼續努力的動力。感謝跟我們一起努力的同學與學長姐，我們在這些積極進取的同學們之中，也得到了許多正面的活力與能量。最重要的，我們要感謝我們的家人與朋友，如果沒有父母與兄弟姊妹在我們身邊陪伴與扶持就沒有我們，家人在我們心情低落或迷失方向的時候陪伴與引導我們，在喜悅的時候與我們一起分享快樂，是家人更堅定我們的理想與信心。最後，在這個紛擾的時代，我們也期望可以盡一己之力，希望未來台灣的设计可以更好、更成熟，希望此次得獎可以激勵更多學弟妹，在未來發光發熱。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

讓我們最印象深刻的事情應該是，要將最初的概念靈感轉換成更實際的概念架構的過程。在這過程中，我們花了許多時間尋找現有的科技，去修正我們一開始天馬行空的概念，讓它更合理並且更具說服力。



Float Base Station Emergency communication system

- Use balloon to replace the traditional communication vehicles
- Has the ability to enter any disaster area by air-drop
- Quickly restore the communication in disaster area

設計戰國策電子報第二期
大同大學工業設計學系 柯智騰

德國紅點設計獎： 設計概念獎－最佳獎



獲獎作品：鍊鎖 / Zipper Lock

共同創作者：施昌杞

指導教授：羅彩雲

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

團隊簡歷：

- 2011 年 YODEX【入圍】蒸溫、交鋒【佳作】手風琴垃圾桶、交鋒【佳作】蒸溫。
- 2012 年 YODEX【佳作】MAJAN、YODEX【台南新人獎】Zipper Lock、YODEX【百大設計】Zipper Lock、YODEX【佳作】Zipper Lock、Red dot【Winner】MAJAN、Red dot【Best of The Best】Zipper Lock。
- 2013 年 iF 獎【300 entries】Chopping Board、金門流火【銀獎】

一、請問您的獲獎心得？

一切來得太突然，當祝賀的聲音如排山倒海進入我們耳朵時，我們才懂該為自己高興和驕傲。鍊鎖的產生，很純粹。一門簡單的課程，一句打屁的話「就乾脆把拉鍊和鎖鏈結合起來就好啦」，然後我們兩個就認真了。我們為了這個概念組成一個團隊，開始在每個大型競賽為這個概念努力。鍊鎖在我們發想與發展的過程中產生很多可能性，讓我們一點一點對這個產品著迷，並想著如何讓這個產品發展得更加美好。

整個過程像是一個實驗，一個簡單概念經過我們後期包裝，再使整個產品內容和版面更加精緻化，等一切都準備好後，我們才開始投遞各大比賽。報名完後我們沈澱了一陣子，也許內心有一點點期望，但比賽後我們還是各自忙著自己的事，所以當得獎消息出來的時候，我們才會這樣開心地不知所措。一開始，我們就只是想單純把這個有趣的概念投進比賽，期望它有一天被看到，當它真的被廣大報導和宣傳的時候，我們也為自己的想法能被看到而感到開心和滿足。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

鍊鎖的產生很「速成」，在專題的煉獄中，因為對一句話和一個點子，我們就認真了。我們覺得這個概念是好玩並且可行的，於是我們在專題外特地撥出時間來發展這個產品。鍊鎖不像畢業專題擁有很多豐富且複雜的概念，它的想法很簡單，就是拉鍊加上鎖。有別於專題設計，我們兩個討論和後製的時間非常的迅速。鍊鎖比較特別的地方是，它是一個有趣、概念性強、製作時間短，卻獲得最大獎的一個產品。如果就鍊鎖這個作品來做個總結的話，我會說「一個好的想法，經過適當的包裝和呈現之後，讓人快速吸收作品想傳達的訊息，應該能夠讓別人快速對這個作品產生印象。」

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義與幫助？

教育部提供的獎學金除了讓我們得獎者有被肯定的感覺之外，也會激發讓人想創作更好作品的動力。並且擁有這些經費後，讓我能夠做更多自己想要從事的工作，例如學習怎麼製作影片或者買更多設計相關的書籍。雖然和設計不太相關，但我還是用了一部分經費補習自己的語言能力，這一點對我來說，是很重要的一部分。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

得了紅點設計獎後，正值校內推甄交換學生出國時機，附上兩張紅點獎狀對我推甄交換美國學校有很大的助益，我很快就被選上了。出國後，我在美國奧勒岡大學的工業設計學系當交換學生。在上課的過程當中，很少學生會主動的想要認識你，也許他們對於亞洲學生有語言不通的刻板印象吧！但他們得知我有得過紅點獎之後，便開始對我的產品產生非常大興趣，慢慢主動找我攀談，也因此我認識了一些美國的好朋友。紅點獎項也讓我對於自己更有自信，在自信背後也期望自己能夠做出更加嚴謹的作品。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

出國前，我就像一般鄉民一樣一直抱怨台灣的设计環境，每次看到網路上那些激進的文章，就把自己搞得跟他們一樣激進。後來，我來到了紐約，我在紐約街頭懷抱著很大一個設計夢，當我背著一個簡單的包包穿梭在大街小巷尋找設計的時候，我感到失望。因為在那很難找到具有設計感的產品，可能就在 MoMA 博物館裡面那個小小販賣區，那一塊就像信義誠品裡的文具區，那些東西我在台灣都看過了，還比較貴。好的設計在美國似乎不像在台灣一樣隨手可得，在中山站、誠品又或者隨便一條小巷，仔細找，身為設計系的學生都能夠找到一些有趣的產品。那時候，台灣的设计環境令我懷念。我們隨手可得的文創或者設計產品，也可能是讓台灣這麼小的一個國家，時常在國際設計大賽頻頻得獎的原

因。台灣的设计教育很好，至少比美國我體驗的那個部分好，我們的设计教育也可能是我們國內设计發達主因，我想我體驗過國外，對比之後，還是期望台灣的设计教育能夠更加多元化，因為這個部分在我心中是能夠超越其他歐美國家很重要的一部分，甚至可以在世界某個地方扮演領導的地位。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

以前抓了狂投设计競賽的時候，那時候的心態就是「我人生得一個獎就夠了，我要光宗耀祖」之類想法，得大獎之前的我是個汲汲營營的人，很認真也很執著。那時候很專心把每個想法包裝到能夠參與競賽的品質，等真的得獎之後，就像了無牽掛一樣，開始專心地對這個產品好一點。其實當初這個產品被想出來的時候就有價值了，只是我們在排版與做模型的過程中忽略了這個部分，等到得獎後，我們才靜下心來想，應該如何用獎項的曝光率來宣傳我們最初的想法。最初的想法是最單純的，當初想出鍊鎖的兩個人，只是想把「鎖」加上「拉鍊」讓使用者更加方便的去上鎖隨身物品，僅僅如此而已，而這個部分也是貫徹整個概念的中心思想。經過媒體的宣傳，我們的確確達到了我們宣傳這個概念的目的，也吸引了廠商來洽談，對於這個產品本身是有很大的助益，也因此這個概念性的產品產生可能可以生產並實現的價值，這種感覺就像自己拼死拼活為自己的小孩，爭取到全鎮最優質的小學一樣令人感到驕傲。最後，我沒辦法說怎樣做就會得獎，我只能說好好的做自己覺得有趣的產品，獎項就會自己跑來跟你說「欸，你該得獎了」。



設計戰國策電子報第三期
國立臺北科技大學創意設計研究所 鄧培志

德國紅點設計獎： 設計概念獎－最佳獎



獲獎作品：積少成多 / ADD UP

共同創作者：謝采倪

指導教授：范政揆

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

- 從小患有色彩辨識障礙（即色弱），因此對美術、畫圖相當抗拒。就讀大安高工時參加技藝競賽選手培訓，恩師吳俐瑤細心教導因此有了朝向設計發展的決心。目前就讀國立臺北科技大學創新設計研究所碩士班，設計類型橫跨工業、產品、動畫、多媒體、平面、公共設施與包裝設計。
- 2010 年個人真實經歷改編動畫『MEET』獲得臺北數位創作競賽獎、建築作品『五股光翼』獲得新北市工業區美化競圖銅獎。
- 2012 年以『Add Up(聚少成多)』獲得 Red dot design concept award 2012- Best of the best，該作品之後連續獲得 2012 光寶設計獎、2012 IDEA、2013 中國設計獎年度大獎 / 至尊獎的肯定。
- 2013 年電梯互動界面作品『Elevator Chess(棋盤電梯)』獲得 2013 光寶設計獎最佳創意、公共滑板車設計『City Scooter』獲國際自行車設計競賽全球前四、公共設計產品『Corner Breaker』與『Life Triangle』獲 2013 年晟銘電子設計競賽金獎與銅獎。
- 2013 年獲選為台灣創意中心主辦之第三屆設計石中劍圓桌武士一員。

一、請問您的獲獎心得？

在我求學生涯中，有相當多令我敬佩及崇仰的學長姐。得知獲獎的那刻，心中最興奮的事情，莫過於又朝學長姐們更近一步。還記得剛收到獲獎信件時，我連打了五通電話給隊友、指導老師、父母、高中恩師，若不是他們一路協助與鼓勵，我也許很早就放棄了。從開始學設計以來，每個選擇其實都不輕鬆。我相當幸運能夠選擇自己所喜愛的，同時可以熱愛我所選擇的，因此我覺得自己相當幸運，也相當珍惜現在擁有的一切。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

在整個學習過程，我的指導老師范政揆老師不斷告訴我：『好的作品，是永遠不會寂寞的。』一開始我們觀察到家中有許多剩下的外國貨幣，隨著出國次數增加而逐漸變多。這些剩下的零錢數量與種類越來越多，但是幣值過少而無法拿到銀行兌換。由於電話通訊在機場相當普遍，因此我們構思一臺能將各國零錢投入使用的公共電話。進行兩個月後，我們發現一件滿重要的改變：原來越來越少人在使用公共電話了！隨著人手一機、各國機場提供網路，加上智慧型手機也能使用網路電話，公共電話存在的必要性越來越低。

既然如此，我們還需要一個公共電話做什麼？因此我們將之前的提案打掉，提出一種新的公共電話形式。它非常簡單，只負責處理那些用不完的外國貨幣，藉由機器轉換為通話費用，也能夠轉換到自己手機上操作使用。無論那筆錢有多小，我們都讓這些零錢對使用者產生了價值。藉由零頭轉換後的捐贈動作，我們讓這些零錢對社會更有意義。一路從發想、觀察、構思、設計到重頭再來，當中有太多的不如意與放棄的念頭。不過，因為時時刻刻想起老師的叮嚀，我始終都認為這是一件很好的作品，也願意繼續努力下去。後來，我們陸續拿到 Reddot、光寶、IDEA、中國設計獎的至尊獎等獎項，事實證明，好的作品的確沒有太過寂寞。

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有什么意義與幫助？

我的家境不算富裕，本來打算在畢業後立刻進入職場工作。但在拿到教育部的獎學金後，我把這筆錢當作讀研究所資金。在研究所目前未滿一年的時間裡，我重新探索自己，找到了自己最有興趣的設計方向。在設計能力上，也有時間在踏入職場前做些

不同的嘗試。不管是在設計前端花了更多時間做觀察、設計過程有更多時間把細節想清楚，或是到設計後端更仔細地考慮材質與量產可能性等等。這『多出』的研究所時間，讓我比同期畢業的同儕們有『多一點點』的時間磨練語文、能力與思考自己。為讓家裡不用擔心研究所的學費與生活費，這段時間我更積極地參加比賽，用競賽磨練自己的設計能力、用獎金負擔自己的生活費，並且創造更多自己可以出國擴展視野的機會。我覺得這一些的原頭，都來自於教育部給予我的這份獎金，誠摯的感謝教育部給予我這一份意義重大的獎學金。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得 Reddot Concept Design Award 全球前三時我僅大三，得知獲獎的瞬間是一種莫大的鼓勵。但更重要的是如何在未來保持平常心，不因得獎殊榮而迷失自己或改變與他人合作態度。這點其實花了很多時間才調適過來，而隨著時間與經驗的累積能夠調適更快，這是得獎給我最大啟發。某位老師說過：『作品集裡面的得獎作品多寡其實並不能證明個人設計能力的好壞，但是得獎作品的數量可以顯示積極程度與設計表達能力。』在設計系已經相當忙碌的情況下，若還能利用課餘時間積極參與設計競賽，代表不但態度積極，還有水準之上的設計表達能力。

獲得國際獎後最大改變是，能有更多機會碰到更厲害的設計師們。在去新加坡領獎的過程當中，我有這個機會可以接觸來自各國優秀設計師。在國內參加比賽的頒獎典禮，也可以遇到許多國內優秀的設計師或是學生。對於一個學生而言，能有機會認識這些人、甚至以他們為目標努力追趕，是一件相當

令人愉快且興奮的事情。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為台灣的設計教育裡，缺乏了最前端的『觀察』。在大學時每一次的設計案，老師都訂好了『題目』。接下來學生要做的只是怎麼讓設計儘量符合那個題目。久而久之的就是，學生花了 95% 以上的時間在『做』設計，不論是畫 sketch、蓋 3D、做模型上面，但卻忽略真正決定設計好壞的關鍵，其實是在一開始『想』的設計定義上。因為想的少、卻花了很多時間在做，這樣的循環經過幾次之後，我們漸漸喪失觀察與思考的能力。老師經常告訴我們：『好的題目占了好設計的一半以上』，這世界上還沒被做出來的設計真的不多，如果我們無法仔細觀察生活周遭那些獨特的事情，我們便會一直重複圍繞著那些題目，做出一模一樣的設計。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

參與國際競賽是在短時間內鍛鍊全方位設計能力的好方法。平時在學校發表時，我們能親自運用口語、肢體、裱板及模型等方式，讓評審老師們了解設計師的想法。但是在國際競賽時，我們無法親身的在評審老師們面前說明自己的想法，因此送出的圖面與敘述文字就顯得特別重要。我相當喜歡電影三個傻瓜裡的一句話：『追求卓越，成功自然會追隨你』。只要認為是好的想法、設計，就應該持續努力把品質做得更好。把每個已經投出去的比賽，當做是丟向大海的石頭，丟完後，不要遲遲的看著拋物線，應該繼續彎腰，試著把下一顆石頭丟的更遠。至於得不得獎？不必著急，若是有人被你的石頭丟中了，會主動來找上你的。



設計戰國策電子報第四期

國立雲林科技大學工業設計系碩士班 萬美君

德國紅點設計獎： 設計概念獎－紅點獎



獲獎作品：鍵盤拼圖 / Puzzle Keyboard

指導教授：曾誰我

獎學金：第一等入選 2.5 萬元

個人簡歷：

- 2009 年，社教館所內容創意設計競賽【優選】衛生紙架設計 - 裸女 - 以畫家常玉為發想。
- 2010 年，iF Concept Award【TOP100】Lego Lock 腳踏車工具鎖，獲本計畫獎學金－第一等入選 2.5 萬元。
- 2011 年，教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫－前往美國 Art Center College of Design。
- 2012 年，Electrolux Design Lab【全球第 18 名】Tempo Blender、Red dot Concept Award【紅點獎】/Puzzle Keyboard、輕金屬創新應用競賽【學生跨系組第一名】BLOCK 新型專利證號 M433933、第 11 屆壓克力創意設計競賽【優選】Tri 燈具、第二屆宇瞻杯創新設計大賽【前 20 強最佳人氣獎】Fan

一、請問您的獲獎心得？

概念設計本身就已經是一種享受的過程，能夠獲獎是一種對原創性思考的肯定，我視獲獎為一切的起點而非終點。concept 獲得肯定後，更加促使我去思考，我該怎麼將這概念導入現實量產市場中。尤其是在這千息萬變的時代，當觸控式螢幕已經逐漸取代鍵盤時，「鍵盤」在使用者心目中又會怎麼樣的定位？因此我提出未來鍵盤會導向客製化鍵盤的見解，因此有了 Puzzle keyboard 概念的產生，而剛好又碰到紅點概念設計比賽的開放時間，才會想說試試看，得知獲獎的時候最大的回饋是「喔！我終於大致掌握如何架構一個國際認同的設計想法」。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

對我而言，妙靈感的產生往往不是一個邏輯直線思考式的過程，而是一種當自己先從一個問題開始好奇，進而想要用一種非邏輯推敲的思考方式，去解決問題。意思是你不一定會在努力鑽研這問題七天七夜後，就有一個解決方式，有可能是你在運動打球或是在與別人閒聊的時候，跳出來的一種靈光乍現，而我必須坦承絕佳的想法，往往不是強求下的思考結果，而當你處在放鬆狀態時，各種概念自由結合後，才有可能產生的一種最佳解法。

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義與幫助？

非常感謝教育部提供這樣的獎學金。我往往善用這樣的獎金成為自己的創作基金，去嘗試更多的可能性，或是出國旅遊見識設計是如何帶動其他國家城市。我目前正在自行開發材質，而因為得到教育部的獎金讓我更加放開去嘗試，我對教育部的獎金抱持的態度是，將此再度投資在我的設計研發上面，取之於此，回饋於此。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在獲得國際性獎項後，自然是為履歷加分很多，至於是否能將得獎的能量導入實際的台灣設計運作上，我目前覺得是困難的。得獎的作品大多是前瞻性的產品，而台灣產業目前還是停留在代工居多，代工的觀念是做別人做過的，或是小改他人的先驅設計以降低自身研發風險，擁有突破性的創新觀念與落實勇氣的產業在台灣是很少見的。對於自己而言，自信心會有一定的加分，而當你依舊帶著這自信去

台灣業界時，就必須很小心的保護它，因為很容易被台灣的代工觀念所動搖。

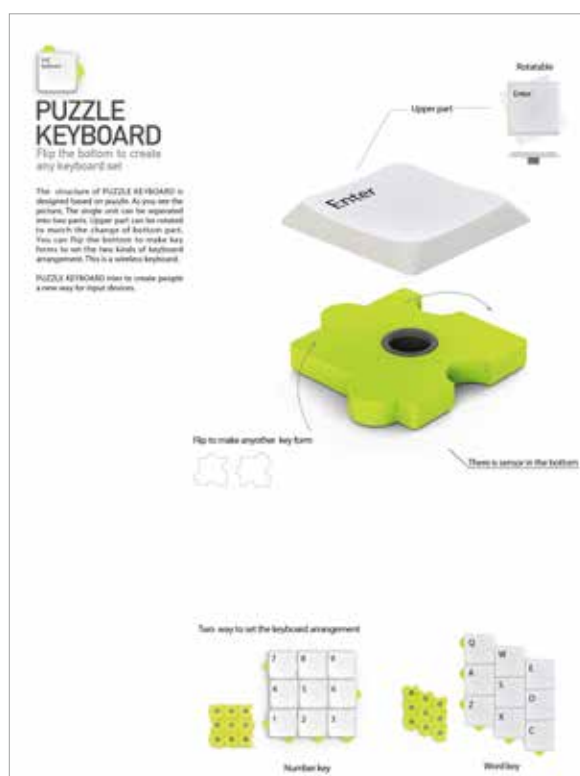
五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

國內設計教育其實和台灣設計業界是有所落差的，而不可否認國內設計教育素質是逐年提高的，然而很多台灣業界喊著設計優先的口號和設計教育是無法接軌的，這可以從兩個層面來探討。第一試問：當一個設計新鮮人進入產業時，這產業有可能對設計專業的想法還停留在二十年前（由於主管也是 10 年前從工業設計系，更早甚至是沒有工業設計系而是工程學系畢業），若以台灣傳統的思維來說，是給新人發展空間還是要新人歸零，全部依照產業流程從新訓練起，會決定國內設計教育能量如何導入台灣產業，有沒有可能極大化設計教育的影響力。就我看來並不是國內設計教育出了問題，而是台灣產業界對於「設計」的觀念依舊落後，才會造成很多設計新鮮人社會適應不良，甚至造成否定自己的情況發生，認為自己不適合讀設計而轉做其他行業。還有另一個現象值得注意是，業界需要設計人才和設計教育所教出的人才是有落差的，就以使用軟體來說好了，目前台灣科技業界普遍使用 ProE、傳

統產業使用 Solidwork 比較多，而就我所知許多學校的軟體教育，是不符合台灣產業現況，這樣也會造成台灣產業界對於國內設計教育出身的學生，信任度是較低的。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

不要為了比賽而比賽。如果你將設計視為志業，那隨時隨地想到設計是一種很正常的現象，而如同我上述所提，最好的 idea 往往不是你努力苦坐在桌前思考出來的結果，而是你保持一種開放融合的心態，願意去接觸很多新事物，而這些新事物會讓你從另一觀點來思考事情，重新定義問題的本質，就可以挖掘到另一個嶄新的概念。舉例來說：美國 NASA 曾經要開發一枝能在太空中書寫的鋼筆，而這過程困難重重，像是鋼筆中的墨水如何在無重力下滑下來留在紙上，而工程師的毅力是驚人的，終於不計成本的開發出來能在太空中寫的鋼筆。而俄國人知道這件事情後，他們第一個反應是為何不用鉛筆？這現象凸顯出設計師思考應該是一水平發散思考與垂直演繹思考同時存在，這樣的思考模式相對於工程師只重視垂直演繹思考，才是互補的。



設計戰國策電子報第五期
亞洲大學視覺傳達設計學系 張丞恩

德國紅點設計獎： 傳達設計獎－最佳獎



獲獎作品：集集千蕉版圖 / Jiji Thousand Banana Territory
集集大山禮盒 / Jiji Mountain

共同創作者：黃彥瑜、林李娃、陳晏亭、邱雅琪

指導教授：侯純純

獎學金：第一等銅獎 10 萬元、第一等入選 2.5 萬元

團隊簡歷：

- 2013 德國紅點設計獎：傳達設計獎【插畫類 最佳獎 best of the best】—集集千蕉版圖。
- 2013 德國紅點設計獎：傳達設計獎【包裝類 紅點獎 winner】—集集大山禮盒。

一、請問您的獲獎心得？

當組員通知我得獎的那一刻，我還以為自己是在做夢！實在難以置信自己竟能幸運地同時得到德國紅點最佳獎和紅點獎兩個獎項，這些都是我們以前想都不敢想的。

現在回想起整個製作過程，還是覺得非常不可思議。不僅要親自到集集做地理實察，還要將蒐集到的資訊消化、吸收並加以統整，然後再轉換成我們的設計。所以看似很簡單的成果，實際上製作過程沒有想像中的簡單。另外，不論是包裝的造型、結構、材質還是視覺面的排版，或是插畫的表現形式、人物的風格和造型設定，甚至到整體的配色，都是挑戰。但我們還是不輕易放棄，藉由多次反覆討論和測試，終於順利的製作出「集集大山禮盒」和「集集千蕉版圖」。

我認為我們之所以能有這樣的成績，除了有用心指導的老師和每位組員的努力外，還有一點點的運氣，就像俗話說的：「三分天註定，七分靠打拼」。在對的時間、對的學校、對的評審、對的指導老師、對的主題、對的廠商、對的組員等，這一切的總總，足以印證所謂的「天時、地利、人和」！在製作作品的過程中，最讓我引以為傲並最令我感動的部分是團隊合作的精神。團隊的每個人都各司其職，將自己所擅長的部份發揮得淋漓盡致。不僅如此，我們身上有一個共通的特質，那就是「兩較一恩」，也就是任爸曾經說過的：「不計較、不比較、心存感恩」這也是我們成功的小秘訣！

很多事情是要參與其中的人才能感受並理解到的，所以我很慶幸，我有參與到。這一路走來，我真的有好多好多的感謝，像是我們的指導老師、支持我



們的爸爸、媽媽、親朋好友，還有給我們很大發揮空間的廠商 - 集集果，當然還有我最親愛的組員們，因為有你們，我才有這一段美好的回憶，因為有你們，我很幸福，我愛你們。感謝主！

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

在讓我印象最深刻的是，到集集的實地勘查。在我們去集集調查之前，就有聽過一句當地流傳的俗語，「西米落，鹿角仙，脫赤腳，錢卡現」。這句話的意思是打赤腳的、衣服上沾滿了山蕉汁的蕉農才是真正的有錢人。當時我很納悶，一直不解為什麼人們可以看得出來衣服上沾有山蕉汁呢？因為我一直以為山蕉汁是白色的，直到我們到當地實地調查後，才知道原來沾滿山蕉汁的衣服是呈現暗褐色，就像是衣服沾滿了血一般。我很慶幸我們有到集集做調查，不然我們做出來的東西，真的會笑破別人的大牙！這也讓我學到一課，那就是實地勘查的重要性。

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有什么意義與幫助？

要做出一件好的作品，在創作的過程中一定免不了「狂燒錢」。以集集大山禮盒為例，因為造型特殊，所以當我們設計出來後，為確保包裝結構的穩定性和卡榫的牢固性，還有視覺面的顏色和字級大小等，一定要一而再，再而三的實驗，不停投入資金。雖然我們在作品上投資了不少資金，但皇天不負苦心人。我們的作品真的被德國紅點的評審看見了，教育部也因此提供給我們獎學金，而這筆經費也足夠補貼我們這組在創作過程中所有支出的費用，所以萬分感謝教育部的獎學金鼓勵。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在得獎後，除了得到親朋好友的讚美、鼓勵和肯定之外，帶給我比較大的影響是學會如何分享經驗。去年的某一天，我突然接到從國小母校打來的電話，原來是他們希望我回到母校跟學弟妹分享我得獎的心路歷程，當時我楞了一下，因為我從來沒有演講過，而且對象又是小學生，深怕講太難他們聽不懂，但這是一個很難得的經驗，所以我就答應了。為了要讓國小的學弟妹能聽的懂，我將我們創作過程的做成一份簡報，然後試著用他們的聽的懂得語言去揣摩情境，藉著反覆的練習和充分的準備，最後也算是圓滿的達成演講的任務。在這之後，也陸陸續續參與大大小小的心得分享會，雖然講的內容大同小異的，但對我而言，我更愛我們的作品，並且覺得這段過程真的很寶貴。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

國內的設計教育常常導致大家只注重是否有創意點和美醜而已，往往卻忽略設計的本質是要去幫助人的和解決問題的。所以如果可以學習關心和觀察自己周遭的人、事、物，並藉由自己設計方面的專長來幫助他們，我覺得設計會更有價值和意義。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

我相信「機會是留給準備好的人」。所以先不要想自己會不會得獎，也不要給自己太多設限，你只需要就盡情、盡心、盡力的發揮，然後享受創作的過程，相信成功就在你前面，共勉之！



設計戰國策電子報第六期
亞洲大學視覺傳達設計學系 魏米娜

德國紅點設計獎： 傳達設計獎－最佳獎



獲獎作品：無限可能 / Endless

共同創作者：邱慶嘉

指導教授：林淑媛

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

團隊簡歷：

- 德國紅點設計獎 (best of the best)
- Believing 包裝設計 (金獎)
- 財政部印刷廠第 2 屆 CDIT 創意設計競賽 (佳作)
- 邱慶嘉：第 21 屆金犢獎 (入圍)
- 魏米娜：2013 原住民海報競賽 _ 山海傳說 (入圍)

一、請問您的獲獎心得？

記得在某個終於可以睡到自然醒的早晨，學校來了一通電話抹殺了我的自然醒。電話那頭請我去信箱確認紅點有無得獎，於是我起床打開電腦確認電子信箱是否來了封英文信。首先看到的確實是一封英文信，信件的內容有些冗長，但我看懂了第一頁第一段話裏頭有「The winner is ... you !」的字句，於是我們不敢置信的向學校通報「紅點+1」，並轉寄了信件給負責老師。瞬間清醒之後我坐在床上確認自己真的醒了，因為這根本是在作夢。但是五分鐘之後又來了一通電話，這時，才深刻體會到什麼是一夢中夢。原來我們沒看到最後一頁的最後一段裏頭藏著「best of the best」這樣一句話。原來，不同語言的我們，將心意放進設計，從四面八方寄往同一個國家，也是一種溝通，一種流動。即使我們各自生活在不一樣的環境，但設計就是有種力量，讓我們都懂，都理解。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

回想當初製作盒子時，在小小的套房裡，必須把床墊移到地上，用床板代替桌子，才有足夠的空間切割紙張。每天清晨累到在地上睡著，睡在周圍滿是割剩下來的破碎牛皮紙版堆中。因為沒有空間，四面牆貼滿了全開的牛皮紙版變成一種詭譎又可愛的畫面，現在想來覺得很有成就感。但其實，無論是辛苦的记忆、疲累的记忆，或是困窘的记忆真的都記不清楚了。多麼深刻的印象，在看到自己的作品唯美的躺在德國紅點展覽館的玻璃櫃裡時，都已經被這個畫面所取代，變成一種唯一。



三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有任何意義與幫助？

在費用方面，國際比賽其實蠻花錢的，面對流水一般的材料費、報名費、雜支，甚至是得獎後出國領獎的龐大費用都讓我們非常拮据。感謝教育部的獎金及校方的補助，宛如及時雨般，讓一切都能順利進行，沒有出現付不出機票、用光生活費等窘境。這筆獎金對於我們來說，更是一種動力，一份實質上的肯定。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

我覺得剛開始提升自信是有的，但接下來是看清自己更加龐大的不足。我們不再沉浸在自己小小的幻想之中，而是看見現實與理想之間的差距。在如此激烈的比賽當中，各國的年輕設計師出類拔萃，我們的作品相較之下卻顯得瘦弱輕薄，那是意識清醒的瞬間，告訴我這只是一個開始。我不厲害，一點也不，因為不厲害，所以要讓自己變得更加厲害堅強。也許是自尊心作祟，我們變得勇敢自信，不是自信在設計的實力，而是自信在設計的行動力。要敢說敢做，才能繼續下去。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

如果要針對「國內設計教育」提出看法，我首先想到的是封閉、有樣學樣、參差不齊。在體制上太過於僵硬刻板並且注重形式甚過於學習品質，導致學生在體制下逐漸對設計的認知產生模糊不解，進而失去熱情及行動力。「動彈不得」是升上大學之後

很深刻的體會，不僅老師動彈不得，學生動彈不得，環境、軟硬體皆動彈不得，在短短的大學四年裡，無非是種坐以待斃的無奈。連老師都因為學務壓力無法專心教學，何來「教育」之說？像一台巨大冰冷的機器，運輸著無數有血有肉的孩子，變成一排排不會思考的商品。

讓設計教育活過來，能呼吸會思考，表情細膩情感豐富，這是我期盼四年卻沒能碰上的改革，但願能從教育的本質著手，而非用名利誘惑，壓力逼迫，取得金字塔尖端的假象，卻無視底下千千万萬孩子對於設計的夢。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

首先不要怕英文，雖然我本身很怕英文，但其實只要花時間用 Google 翻譯，再破的英文也肯定看得懂。理念翻譯可以花點錢找翻譯社，是必須的支出喔。再來是不要怕麻煩，前前後後繳交資料、核對日期、跨國匯款都是非常麻煩的事情，但不做的話一切都不會開始，即使硬著頭皮，也要先跨過門檻。千萬不要亂槍打鳥什麼比賽都趕著參加，作品的品質很重要，要對自己的作品用心製作，自己判斷或跟老師討論適合參加哪一項比賽再丟件，不然在時間、金錢上會造成不小的負擔。最後是不要怕輸，台灣的學生不會比國外的學生差。我們是一群等著被看見的潛力股，如果先被「國際比賽」幾個字嚇到就不敢嘗試，不是很不值得嗎？別讓自己輸在起跑線，都還沒跑，何來輸？



設計戰國策電子報第七期

樹德科技大學視覺傳達設計系 郭恬妤

德國紅點設計獎： 傳達設計獎－最佳獎



獲獎作品：保育摺學 / Origami for Environmental Conservation

共同創作者：盧冠伶、孫玉恬、卓訓暘

劉穎庭、郭于楨、林岱欣

指導教授：陳政昌

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

團隊簡歷：

- 「保育摺學」團隊來自於樹德科技大學視覺傳達設計系，集結各類專長的同學，例如繪畫、結構包裝、動畫、編排等。
- Red Dot Award: Communication Design 2013 - Best of the Best
- iF concept design award 2013 - Winner
- 2013 新一代設計獎：視覺傳達設計類 - 銀獎、產品設計類 - 銀獎
- 2013 年全國技專院校學生實務專題競賽成果展：商品設計群 - 第一名
- 相關介紹：<https://www.facebook.com/OFEC2013/info>

一、請問您的獲獎心得？

在發想主題的過程，我們在想「摺紙」這樣的媒材形式是否較少人做過？又想到台灣的生態物種非常豐富且又富有多樣色彩與外觀，於是決定透過「摺紙」這個大家耳熟能詳的遊戲，賦予新的樣式和變化，結合台灣物種作摺紙結構的開發，再經由簡化上色後，變成一張張可愛多樣的摺紙，讓大家藉由摺紙也能認識台灣豐富的物種。現今環保意識抬頭，大家都很關心生態保育，我們想做的不僅是關心，也希望能保存這樣的觀念延伸至學習，所以藉由摺紙的媒介，輔以物種簡化圖樣在色紙上，讓家長陪同小孩或是多人一起摺紙的過程中，可以活動手腦並從中認識與獲得物種知識，摺紙最後能保存下來，寓教於樂。從發想到製作其實並不以比賽為目的，製作團隊也沒想過得到國際獎項的認同，所以能夠獲得國際設計競賽的獎項實屬開心，當然在過程中會遇到不順利或是撞牆期，在這邊就要十分感謝我們的指導老師，不吝嗇地分享長年累積的實務經驗且不主導我們，雖然有時會持不同意見，但都會尊重並客觀分析與看待我們每一個決定，這也是讓我們成長的一大動力。樹德科技大學與視傳系給予很大的幫助，我們認為一個獎項的背後是得到很多人的幫助才得以完成的，所以抱持著感謝的心情往後也會繼續的努力下去。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

製作過程中偶爾會遇到瓶頸，但大致上是順利的，我們的團隊有七人恰好每人都有其專長，所以在分工上可以一個人負責一個細項，例如摺紙結構發想、視覺與排版等，再一起討論決定取向，做出相同風格的東西。為試驗每一隻物種摺出來的造型是否符合實際物種的外型，在初期研發的過程中，主要



負責結構的同學折了不下數百隻的摺紙，而負責繪製步驟與摺紙圖案的同學，也為了要了解結構的模樣一起摺了為數不少的摺紙，如果將全數聚集在一起相信是可觀的數量，花費了很多心力，最終才真正的決定了 20 隻物種的造型！

在設計品完成的最終，總會因為成本而捨棄了很多東西。原本在書籍的裝幀上希望呈現更獨特更手工的製作與視覺的呈現，其中當然也有風格的考量以及使用情境的限制，讓我們的成果侷限了一些。若不考慮預算，我們希望可以在書籍上呈現更精緻、書盒的使用更多功能（例如：翻頁式場景圖），色紙的尺寸可以放大販賣與試驗更多材質等，這些我們都想過，但最後都會因為考慮能量產而打消念頭，不過也正因為是「設計」，所以會有所限制。

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有任何意義與幫助？

在十月底時，在學校的資助下有幸能與其他獲獎的組別一同至德國柏林領獎，也感謝教育部有差旅費的補助，此趟讓我們都開了眼界，在德國柏林音樂廳舉行的頒獎典禮正式而隆重，會後我們一同前往參加設計師之夜，那是一個可以觀摩其他參賽者實體作品的場合。看到大家一同努力的成果，飄洋過海在一個我們陌生的地方展出，讓更多人看見的當下是很感動的一件事情，也藉此得到繼續努力下去的動力！另外，獎學金大大補助了我們製作過程中所付出的成本，印刷作品數萬元的支出因為有了教育部提供的獎學金減輕了我們不少負擔。去年十二月中參加教育部設計戰國策活動，讓來自各校的成果有一個展示的空間，在會場上以及所發的手冊都有此次獲獎同學的作品供我們互相觀摩欣賞，因而也見識到其他學校厲害的地方。整個典禮的流程十

分順暢，也很清楚地讓大家瞭解教育部此計畫的意義與用心之處，對於設計類的學生來說，得獎之餘還能夠獲得獎勵金是很激勵我們的事情，一方面覺得受到教育部的肯定，另一方面也補貼了製作過程中在材料上的花費，對我們而言是極具實質幫助的，另外也聽到兩組同學對於作品的分享，獲益良多。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

參與設計競賽給我們最大的收穫除了獲獎的喜悅之外，還有從中所獲得的經驗都十分珍貴，以及因為競賽而延伸出的活動都讓我們獲益良多，相信這些都會成為我們往後很好的養份！目前最直接的回饋是因為得獎的緣故所以作品更容易被注意到，我們的作品很榮幸地有機會可以跟一些較知名的單位合作，像是與國語日報合作推出了暑假專欄以及受學學文創志業的邀請在暑假時辦了一個摺紙的教學活動，體驗了用不一樣的方式展現我們的作品。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

從小開始培養各級學生的美感教育，即使不是走設計或藝術相關方面的路也可體現在生活面上，設計或藝術相關的科系可以讓學生有更扎實的基礎訓練，對往後的路會有莫大的幫助，具有實務經驗的教師能夠幫助學生在學校與業界之間的接軌更加順利。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

在校時，師長要我們不要以得獎為目的，用心對待作品，獲獎會很開心但不論得獎與否過程所獲得的經驗比結果更加重要！



設計戰國策電子報第八期

樹德科技大學視覺傳達設計系 歐佩玲

德國 iF 概念獎－TOP 3



獲獎作品：自由之聲 / Freedom of Speech

指導教授：張建豐

獎學金：第一等銀獎 15 萬元

個人簡歷：

- 樹德科技大學視覺傳達設計系四年級
- 以「自由之聲 Freedom of Speech」在 2013 年 iF Concept Design Award 獲得平面類第三名，以及 2013 red dot award: Communication Design 一紅點獎

一、請問您的獲獎心得？

「Freedom of speech 自由之聲」在德國 iF 設計概念獎平面媒體類中獲得全球第三名的殊榮、「德國紅點設計獎」以及「Yahoo! 4A 創意獎」，真的非常開心！而這是第一次參與國際競賽，能夠在比賽中獲得佳績，都要感謝我的學校 - 樹德科技大學視覺傳達設計系，謝謝翁英惠設計學院院長以及楊裕隆主任在系上推廣參與國際競賽，給予我機會參加這次的比賽，讓我能夠去德國順利領獎！謝謝我的指導老師 - 張建豐老師，每次都不厭其煩的耐心指導、謝謝輔導報名老師 - 龔蒂苑老師細心的帶領與輔導、謝謝視傳系每位老師在背後的指導及輔導補助、謝謝視傳系系學會工作人員辛苦的執行這個活動、謝謝我最重要的家人與朋友們支持與鼓勵，才能夠有今天的殊榮及肯定！這過程學到了相當多的經驗，期許自己未來在設計這領域能夠繼續成長！

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

創作中印象最深刻的事情，應該就是深入去了解人權議題的部分吧！「Freedom of speech 自由之聲」主要敘述世界人權宣言中的言論自由。人權是人人人生而自由，在尊嚴和權利上一律平等；以作為人類應享有的基本權力，並不因時、地、性別、種族、膚色、階級、宗教信仰、黨派、出身或環境而有所差別。肯定人權、尊重人權和維護人權的目的，在於促使每一個人都能充分實現其潛能與才幹，達到最大的安全與滿足。以及人人有權享受主張和發表意見的自由；此項權利包括持有主張而不受干涉的自由，和通過任何媒介和不論國界尋求、接受和傳遞消息和思想的自由。

平時在新聞媒體上常見的都是名人，有錢有權的人發言，而弱勢族群的聲音或是想法常遭忽略，因此選擇人權宣言這項議題作為海報創作主軸，藉由平面海報圖像來為此發聲，強調人權的重要性，捍衛言論自由。在畫面中以被束縛的自由就像籠中鳥為意象，而藉由麥克風途徑讓人們可以發表自己的言論，兩者結為一體，並強調「人人皆享有自由發表的權力」。

過程中很感謝張建豐老師耐心的指導，反反覆覆與老師討論了很多次，海報最初設計麥克風以原本圖像直立放著，但張老師提醒我以更具內涵的方向深度思考，譬如倒轉的麥克風凸顯抗議氛圍，因此這樣的方式成為了世界語言，才能夠打動人心。聽取了老師的建議，籠中鳥的圖像與老師討論經過多次

的修正後，終於完成了理想中的畫面。最後很感謝我的學校及視覺傳達設計系的主任老師們，系上的推廣讓我有機會參加這個國際性比賽，張建豐老師與龔蒂菀老師的帶領及細心指導下，臨門一腳地讓我進入國際舞台，這之間的過程得到很多收穫，參加比賽是個很好的學習方法，能從中快速累積更多實戰經驗，期許自己未來在設計領域能繼續成長！

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義與幫助？

很榮幸的可以獲得此機會，得到教育部所提供的獎學金。除了可以幫家中分擔點家計以外，對於現正處於畢業製作的我，也暫時省下了打工的時間，剛好能夠使用此獎學金，專心的投入在畢業製作上。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

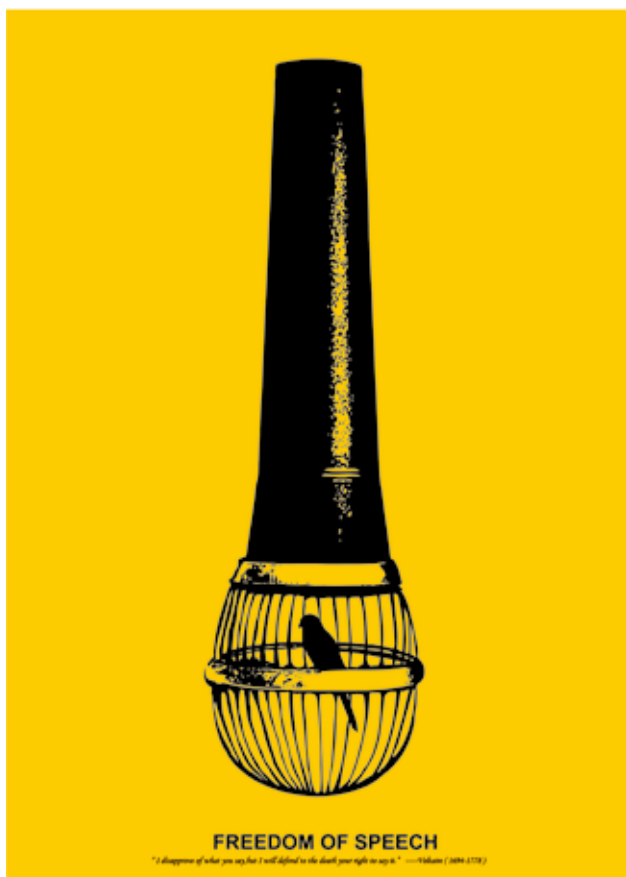
在獲得國際獎項後，因目前仍就讀大學四年級，所以變得較常接獲各大媒體的採訪，原本不太會說話的我，在這方面也從中得到經驗，也算是一門實作訓練課程，學到了許多說話的藝術，也因此自信心方面也提昇了許多。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

科技進步，接收資訊的來源大都來自網路，解決問題的辦法大都是先上網爬文，一切答案都得不費吹灰之力，都久而久之變得太依賴網路，而使大腦漸漸退化，造成思考過程的缺失。就設計而言，在自我吸收成長這部份覺得相當重要，不一定要透過網路來學習，可以多多閱讀書籍刊物，多嘗試多體驗，從中獲取經驗覺得是必然的。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

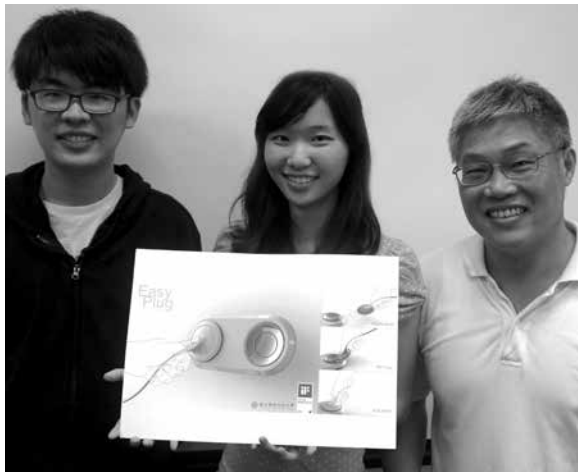
我覺得參加比賽是最快速的學習方法，不管最終的結果為何，在過程中不但可以累積個人作品及經驗，因為是參加比賽，自己也會為了比賽而注意到作品的品質，並且想辦法提昇他的水準，為了自己的作品而多做一些努力。除此以外能夠多閱讀課外讀物、多參觀展覽，或是技法上的訓練，這都是讓個人進步的一大重點，增加自己的視野，我覺得是重要的。



設計戰國策電子報第九期

國立雲林科技大學創意生活設計系 黃瑞閔

德國 iF 概念獎 — TOP4~10



獲獎作品：Easy Plug

指導教授：王清良

共同創作者：吳品潔

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

- 2010 年洋香瓜紀念商品設計競賽【佳作】筆筆皆香
- 2011 年第八屆育秀盃創意設計大賽【佳作】Memome!、青年創業減飛創意大賽【佳作】咩,tell、第五屆晟銘盃應用設計大賽【大賞】Build the Rich
- 2012 年第九屆育秀盃創意設計大賽【佳作】Sensory Guide、Reddot Concept Award【紅點獎】Memome!
- 2013 年 iF Concept Award【Top4~10】Easy Plug
- 專利：
Build the Rich 字號:M437202 ——一種益智遊戲結構改良
Memome! 字號:M421576 ——USB 隨身碟之結構改良
Easy Plug 申請中

一、請問您的獲獎心得？

Easy Plug 為一款以磁力引導使用者，不受插拔角度限制的插頭插座組設計，由王清良老師指導，黃瑞閔與吳品潔同學共同發想的產品設計，於 2013 IF Concept Design Top10 的殊榮。創作一開始是由“圓的發想” - 不會傷害電線的插頭開始，透過對問題的分析與實際測試後重新設定產品定位，找到 Easy Plug 真正的價值所在。很感謝王清良老師在設計過程中不厭其煩的指導，沒有王老師的協助，就沒有 Easy Plug 的產出，也很感謝國立雲林科技大學設計學院與設計創新技術研發中心的全力協助，運用學校的資源協助我們完成 Easy Plug 具實際功能的原型設計，協助申請專利、參加青年創業競賽，有計畫性的讓 Easy Plug 朝商品化邁進。最後非常感恩台灣設計創意中心，邀請我們參加 YOUNG 勢力！新生代設計特展，讓 Easy Plug 有更多曝光的機會，也讓更多人認識 Easy Plug 這個創新的插頭插做組設計。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

創意是無價的，但能將天馬行空的創意帶入生活，滿足需求才是設計。一開始是王老師發現吳品潔学妹的圓形插座設計很有創意，希望我能藉著參加國際賽的機會，為該創意找到與生活的連結，也藉此教學相長提升彼此的設計能力。這種跨年級合作方式讓我印象深刻，也確實能讓不同階段的學生們各展所長，並產生母雞帶小雞的效應，讓學弟妹在設計能力未完全具備時，能透過實際執行專案的方式，學習如何設計，並讓創意不會因能力不足而胎死腹中，站上國際舞台。

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義與幫助？

國際競賽規模盛大，為求作品完美，在前端的資料收集、中期概念的測試與模型製作修改、到最後的作品完成，將作品呈現到最好，相對的花費也常成為學子的負擔。如果沒有教育部的獎金做為後盾，我們將無法全心全意的將設計做到最好。在獲獎後也因為有這筆獎學金，讓我們能無後顧之憂到德國參加頒獎典禮，與其他獲獎者一起分享獲獎的喜悅，也與來自世界不同角落年輕設計師交流、增廣見聞，成為之後設計的養分。之後我們也計畫利用這筆獎金與學校合作，繼續為 Easy Plug 商品化做努力，再次感謝教育部提供這豐富的獎學金，讓我們能透過參加國際設計競賽，獲得滿滿的收穫。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲獎的產品是會跟著設計者一輩子的，獲得國際大獎可以說是好處多多，在具備國際獎項的認可之後，讓我們對自己的設計更有信心，設計作品也可能因為大量的曝光，獲得商業合作的邀請，而設計能力也能因為實質上的認證，對於升學或就業都有助益。也了解到設計產品時，對自己設計負責是非常重要的，因設計曝光後，會面臨社會大眾各種放大鏡的檢視，可能會面臨創意、手法、合理性，甚至專利相關問題的各種挑戰。如果一開始沒有謹慎顧及到設計的每個層面，抱持僥倖的心理參加比賽，很容易因為得獎，延伸出許多問題，甚至成為設計教育的反教材。參加設計競賽不能抱持的僥倖的心態，才能藉此提升自己，避免傷害。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

台灣的設計教育資源豐富，大部分的學校也都設有設計相關學系也具備完整的教育學程，業界上也有不少廠商舉辦設計競賽，除了推廣設計外，也提供學生展現設計創意的舞台；在政府方面，提供豐厚的獎金與有系統的培育計劃，讓優秀的學生能藉此提升自己的能力。雖然台灣設計教育資源非常豐富，但 Design by Taiwan 的經典設計卻少之又少，這其中存在著哪些問題？從臺灣學生在國際賽事屢創佳

績得知，在台灣設計教育下，設計學生的創意、造型能力是非常優秀的，但獲獎後有哪些專案有繼續執行，又有多少優秀概念朝商業化繼續邁進？獲獎是對設計學生的表揚，也是對台灣”創意教育”能力的肯定，但設計終究是一門將夢想帶入現實的學科。獲獎，然後呢？概念，然後呢？如何將優秀設計帶入現實，落實於你我的生活之中，我想是之後台灣設計教育，能再更進一步的關鍵。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

自己是個非本科生，大學就讀電子工程學系，在三年前剛進研究所時，才算是真正開始走上設計之路，也覺得國際大獎是只有頂尖設計師才能觸及到的領域。一開始只是抱持著給自己一個動機，以練習設計的心態去準備國際競賽，強迫自己養成多發現多動腦的習慣，並將機會點轉化為具體的設計，最後也幸運的獲得主辦單位的青睞。國際競賽參賽件數眾多，評審也會有自己的主觀喜好，多少有點幸運的成分，作品再完美都不一定會獲獎，但肯定的是，經由一整年努力所提升的設計能力，一定會成為日後人生有用的資產，如果能保持正確的心態，養成多聽、多看、多想的良好習慣，加上行動力，相信不只國際賽獲獎的可能性會大大提升，更重要的是設計能力一定會突飛猛進。



設計戰國策電子報第十期

國立臺灣科技大學工商設計系碩士班 許敬安

德國百靈國際設計大賽 National Winner



獲獎作品：扣釦與拉拉手偶 / Button and Zip Hand Puppet

指導教授：張文智

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

- 2011 年畢業於銘傳大學商品設計系、2011-2014 年國立臺灣科技大學工商設計系所在學中
- 2009 年社教館所創意商品設計競賽【金獎】
- 2011 年新一代設計競賽【入圍】
- 2012 年技嘉奇想設計競賽【金獎】、家電設計競賽【入圍】、晟銘盃應用設計大賽【入圍】、iF Concept Design【Top 300 Entry】、Braun Prize【National Winner】
- 2013 年 iF Concept Design【100 Winner】、IDEA Design Award【Finalist】、iF Concept Design【Top 300 Entry】

一、請問您的獲獎心得？

作品能夠獲獎，是對產品的一種肯定，而對於設計者而言，莫過於產品能真正讓使用者從中獲得回饋。在發想扣釦與拉拉手偶的過程之前，就決定要設計出一套玩具，是能讓小朋友在遊戲中學習，獲得成長。之後我觀察到在少子化的現今，家長對孩子過度呵護，導致小朋友會依賴父母處理生活上的技能，例如穿衣服，但這些是孩子必須學習的生活自理能力，進而使我產生設計一組練習穿衣技能的玩具，透過玩具能讓小朋友得到正面的學習，並經由練習後，延伸到日常生活中能獨立自主處理最基本的生活技能。這件產品陸續獲得不少獎項的肯定，未來我將朝向量產方面進行，讓這項設計能夠真正的傳遞給使用者，更多孩子能藉此得到學習。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

以布經由摺、拉拉鍊與扣釦子等動作，形成立體動物這樣的觀念，靈感來自服裝設計的立體剪裁，以不同布塊經由組合之方式，形成立體造形。平時對於立體織品就很感興趣，所以在設計過程中，以往的經驗佔了很重要的部份。令我印象最深刻的，莫過於動物造形的研發，需要不斷的「摺」，嘗試出適合的形態以及參考坊間摺紙書，以了解如何運用幾何形態並精確展現動物造型。從造形研發到配色、材料選用以及手偶模型製作，都一手包辦，整個設計過程是不斷的思考與嘗試，才能看到今天的成品，不斷反覆嘗試的過程是令我印象最深刻的地方。



三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有任何意義與幫助？

獎學金對我的幫助是可以實現設計量產化的可能性。對於學生的我們，產品量產之路漫長，除了合作對象與廠商是個需要突破的地方外，再來就是資金也是很關鍵的一部分。對於設計系學生普遍來說，模型花費金額不小，獎學金的提供可以讓學生有更多資金投入在模型製作，讓學生的作品能看到更完整的成果。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

除自我信心的提升外，我認為在就業上多少會有加分的效果，也可能因為獎項替自己帶來一些知名度及合作的機會。不過整體來看，想要讓自己設計之路走的更長更遠，提升自我實力還是最重要的，獎項只是證明自己能力的一項方式而已，並非唯一。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為得獎不是唯一，台灣的教育一直以來是以證書與獎項等評斷個人能力，這樣造成的影響是學生過於注重競賽成果，大量投件國際比賽，重量不重質，忽略了問題本身。舉例來說，當觀察到一些現有狀況或產品使用上可能產生的問題，在還沒去做實際研究的探討下，就直接單方面設想可能產生的問題，進而去發展設計。很多時候學生為了增加得獎機會大量投件，但對於問題本身可能並不了解，反而更關心哪類的設計比較能吸引評審容易得獎？

哪些是最近熱門的議題？我認為是當前設計教育與媒體過於注重得獎光環，所引發的問題。

設計教育應該著重於對生活的觀察與體悟，培養學生的觀察力與實事求是的研究精神，從這樣的角度思考設計，能走的更長更遠，也更成功。此外，廣泛吸收知識是擴大視野的方式，設計師應該要有寬廣的心，去了解與認識不同的東西，而這樣的態度更不單只限於設計教育上。國內設計教育對於競賽得獎學生的幫助除了獎金鼓勵外，更實際的是提供學生發展平台以及廠商合作機會，讓設計不是紙上談兵，可以實際的將得獎產品量產出來，推廣給社會大眾。以現階段設計系的學生來說，除了資金缺乏外，廠商合作這塊沒有一個適當的管道可以溝通，學生只能憑自己運氣與實力去尋求廠商合作，就算找到合作廠商，學生也是吃虧的一方。我目前在這項產品量產上，也面臨到這樣的問題，特別有感觸。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

給對國際比賽有興趣的學生建議是，最基本的是對自己周遭生活的認識與觀察，用心生活，培養自己成為生活的觀察家。再來是關心當前的國際發展與重大議題，別讓設計侷限於過小的格局，若設計能帶給人們的貢獻越大，當然越能得到青睞。而參賽者的心態，應當將需要改善的問題，找出最適當的解決方法，以此為目標，至於有無得獎，得失心不要太重，實實在在的找出解決方法，不譁眾取寵，才是設計師最重要的精神。



設計戰國策電子報第十一期
國立臺中科技大學商業設計系 薛懿靈

墨西哥國際海報雙年展 入選



獲獎作品：汙染鏈 / CHAIN OF POLLUTION
停止災難 / STOP DISASTER

指導教授：李新富、吳銜容

獎學金：第一等入選（兩件）5 萬元

個人簡歷：

- 2010 年填詞”這叫愛”收錄於 BY2 成人禮專輯
- 2011 年台南市資源回收海報設計【銅獎】
- 2012 年新埤強設計獎【入圍】、第十二屆墨西哥國際海報雙年展【入選 B 組 & D 組】、故宮衍生商品設計競賽【入圍】、數位典藏文化商品組【佳作】、台中爵士音樂節 T 恤設計【冠軍】
- 2013 年澳門設計雙年展海報類 & 插畫類【入選】、臺灣國際學生設計獎海報類【入選】、Poster for tomorrow 2014【Top 100】、Adobe Design Achievement Awards【入圍】
- 2014 年第十九屆芬蘭拉赫帝國際海報三年展【入選】（決賽中）

一、請問您的獲獎心得？

很榮幸有機會跟大家分享我的得獎喜悅以及設計的心路歷程，首先要感謝我的家人，從反對我接觸設計讓我更努力想證明自己能力進而轉成鼓勵的態度，並且全力支持讓我在無經濟壓力下專心學習，接著必須感謝教導過我的所有老師們，每位老師都毫無保留的將設計觀念與能力教導讓我激發出更多新穎的想法，特別是李新富老師，只要一有空一有新的想法總是抓著老師詢問，老師也不厭其煩的與我討論，每次都會有茅塞頓開的體悟。感謝墨西哥的評審們的肯定，雖然只是入選，但能與許多國際知名的設計師作品收錄在同一本年鑑裡，感到相當不可思議與喜悅。最後要感謝同學、朋友及女友，常常給予我一些優良建議增廣我的思路。

其實在做稿的當下，根本對能否得獎根本已經不在意了，而是對於自己的要求希望能把作品做得好，讓人一目了然又多面向且有隱喻，記得李貴連老師常說的一句話：「關於設計競賽得獎是值得開心，但沒有得獎也不用氣餒，只要對於作品當下是用心的，未來會想將他收錄在自己作品集裡，這樣而言就是一份非常好的作品。」所以連排版字型到配色都逐一講就，在收到得獎通知時開心的在電腦前顫抖的點著滑鼠，欣喜之餘又發現自己入選了兩件作品，簡直不敢相信這是真的。這份榮耀我想和學校一起分享，也希望未來的學弟妹們也要一起努力。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

記得當時看到主題「綠色經濟」對我來說是相當模糊的概念，在網路上、書本上都沒能找到很聚焦的在介紹綠色經濟，所以始終找不到切入點去發想，在某次上課時與李祝偉老師詢問有了一些概念後開始著手，但完稿後總覺得作品似乎少了些什麼。記得被某位老師評論為非常無聊的作品，且無法了解想表達之含意，花了整整一個禮拜時間繪製卻得到這樣的回應，真的非常沮喪。後來在不知所措的絕望下帶著作品去找李新富老師，老師很仔細的告訴我該作品缺乏了什麼，以及國際競賽需要注意些什麼，讓我又找回信心與動力完成作品。

三、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有什么意義與幫助？

像教育部提供這樣的獎學金計畫真的相當不錯，不僅將國際比賽有系統的條列規畫，讓我可以清楚的

明白各項競賽的重點與日期，且對於作品寄送與設計作品的花費都有了獎學金補助，也能觀摩許多台灣未來設計師們的創意與軟實力，激發許多年輕設計學子們跟進創造更棒的佳績。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項後提升了我的信心，激發強烈興趣更不斷充實自我設計領域之能力絕對是肯定的，當然跨出社會無工作經驗的我也只能列出自己的得獎經驗，沒想到在面試設計職務時幾乎無往不利。當然在這樣幾番磨練與精進後自身的設計能力與繪圖技術都有大幅的成長，因獲獎後更有機會觀摩其他國家設計師的作品，進而引發出更多更豐富的創意放大自身的格局。相信在未來的接觸到的專案，一定都能將這樣異國的觀念轉化成有用的設計武器。

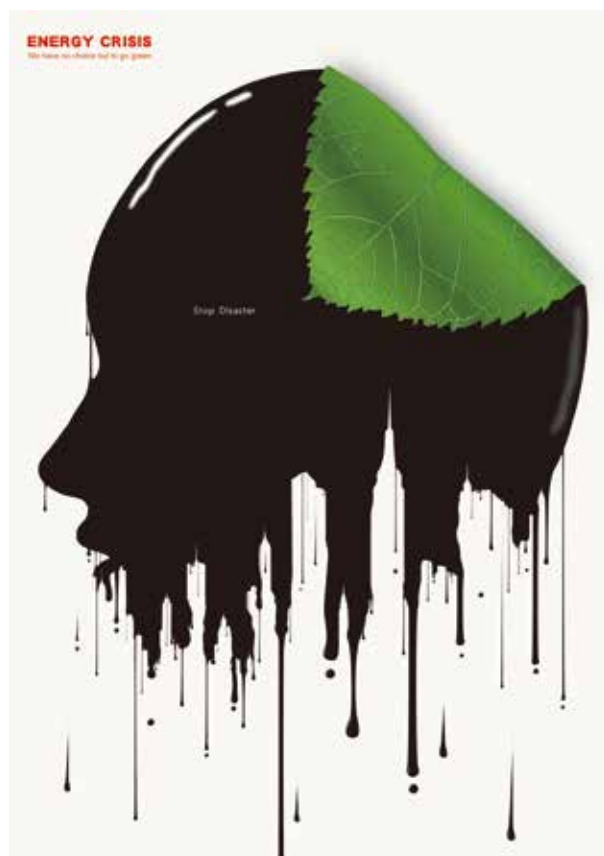
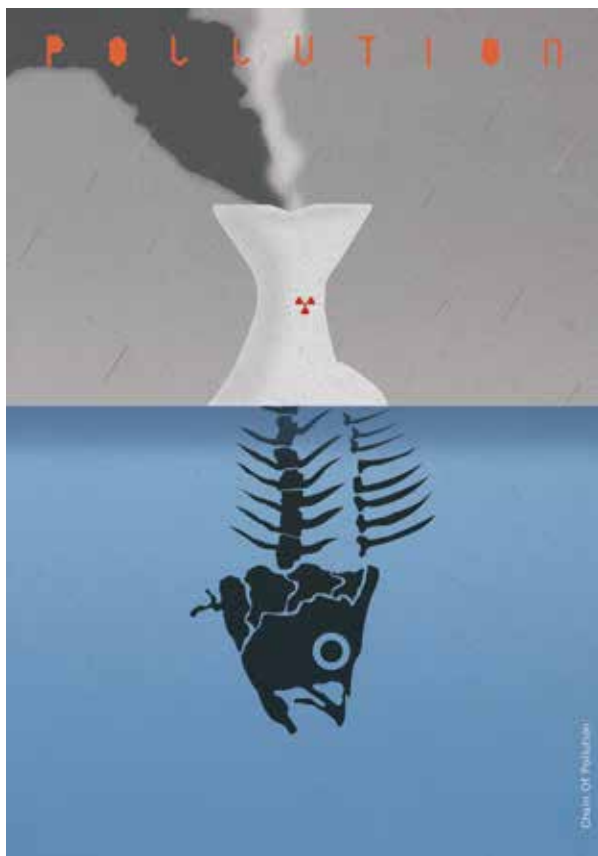
五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

踏入業界其實不難發現與學界的模式有些落差，有些公司甚至是跳過草圖發想的階段，不能說這樣不對，在這競爭激烈的市場裡主管、業主講求的不只

是利潤更包含效率。其實也不明白到底該遵循誰的法則，但不得不說草圖發想絕對是重要的一環。希望能多讓設計學子們能有實習的課程，不僅僅提早有了社會經驗更是讓有志在設計領域茁壯的學子們確立方向。畢竟學以致用是再好不過的事情。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議？

在國際競賽中獲獎雖然不容易，但絕對沒有想像中那麼困難。有些時候國際評審並不是要炫麗的繪圖技巧，而只是在於一個創意「點」一個概念，或許是別人沒有想到的想法。就算某些創意已經被前人所用過，但換個角度切入就是新的觀點，這樣雖然是老梗，但是，老梗也是會開花的。也不必太在意有老師或同學看輕你的作品，畢竟有時候設計像藝術品，是很主觀的，或許他們不認同你的想法，不代表在國際上就不能被認同，只要是你心愛的作品就勇敢的寄往國際賽事吧！附帶一提，如果你沒有高超的繪圖能力或製作能力，其實也不用覺得與國際競賽無緣，如果有一些新的概念與想法不仿找同學組成隊伍，彼此互補團結就是力量。不必擔心你的方向與人不一樣，因為設計需要的就是不一樣。



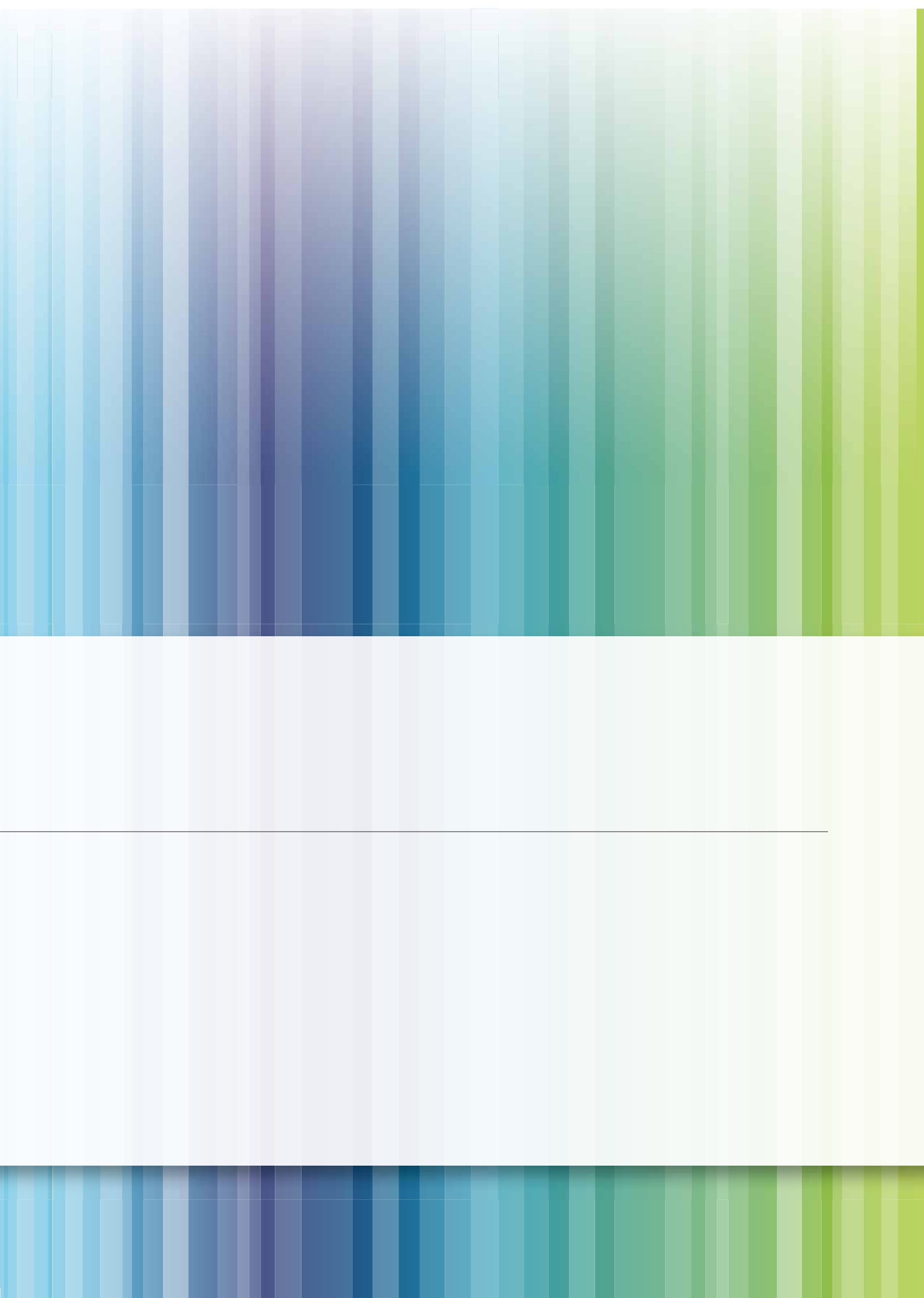
IDC 2014

Work & Concept 獲獎作品介紹

080 產品設計類

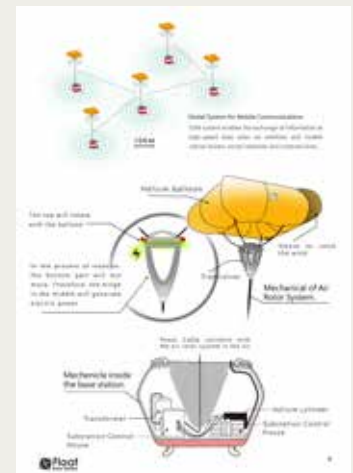
116 平面設計類

147 數位動畫類



黃新雅 Huang, Hsin-Ya
黃品甄 Huang, Pin-Chen

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商設計系碩士班
作品名稱 Float Base Station / 漂浮式緊急通訊盒
獲得獎項 luminary award / 全場大獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 鄭金典 Cheng, Jin-Dean



作品概念

當重大天然災害發生時往往會將當地通訊基地台摧毀，導致災區內部通訊中斷，以至於在救災黃金 72 小時內救災人員通訊困難災民也無法對外求救，Float Base Station 是一個緊急臨時飄浮基地台，它可以被以空投的方式丟入災區，透過幾個簡單步驟基地台上端的氦氣球便可以帶著基地台收發器升入高空恢復通訊，高空氣球除了可以讓基地台收發器克服地形的阻隔收訊無礙之外，因為特殊的單方向袖套結構，當風吹過時會單方向旋轉風力發電。救災人員只需要均勻散布 Float Base Station 便可以在災區架構出一個通訊網路，幫助災區恢復通訊提高救援效率。

獲獎心得

設計是一個不斷了解不同的使用者文化、需求，並且找尋答案的一個過程。在過程中會有很大的挫折與磨練，但在努力克服一關又一關的時候我們同時成長並且吸收更多的經驗，在下次挑戰裡碰撞出更燦爛的火花。很感謝 REDDOT 與戰國策給予我們機會與肯定，我們會持續努力，並且做的更好！

蔡孟宏 Tsai, Meng-Hong

蔡睿安 Tsai, Jui-An / 鄭嘉敏 Cheng, Ka-Man

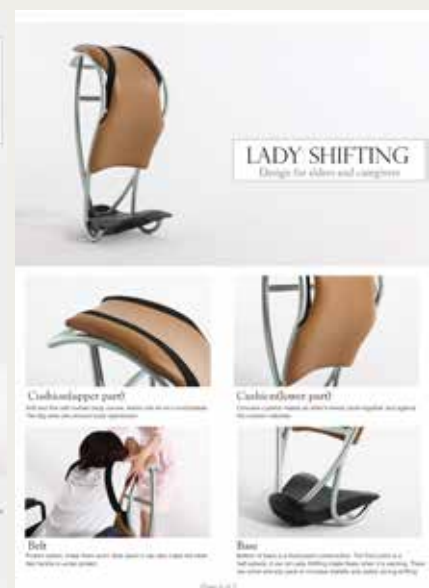
就讀學校 國立成功大學 工業設計學系

作品名稱 lady shifting / 移位少女艾芙媞

獲得獎項 Best of the Best / 最佳獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 陳建旭 Chen, Chien-Hsu



作品概念

人口老化是現今社會不可忽視的問題，需要被照顧的老人越來越多，介護人員的工作也日漸加重，每天都需要幫助老人進行十次以上的移位。現今的移位動作會耗費極大的力氣，也會造成腰部脊椎的傷害。我們針對從輪椅到床的移位過程設計出 Lady shifting，並帶入女性意象表達溫柔順和的感覺。Lady shifting 是一個全新的移位輔助裝置，使用了簡單的槓桿原理，讓移位過程更加省力，減緩照顧者腰部職業傷害，同時也可降低老人移位時的不舒適感。

獲獎心得

最早我們選擇老化議題，希望能以幫助老人恢復自主生活能力為目標，卻受阻於難以切身體會身體老化的真實感受，從而轉向了與照顧者之間的關係。就像視為 slogan 的文案“老化，從來不是一個人的事”，一個人的老化，會連帶影響致整個家庭到親友。

移位，很難去定義這問題的重要與否，但在老人照護上，確實是會衍生出各種難以處理的狀況。很難說我們的作品已經解決了這個既簡單又複雜的問題，但如果能以這新的思維創意，重複的去實驗測試，搭配願意不斷去改良更新的耐性，或許真的能為老化這個不可不面對的社會議題，跨出一點點的進步吧。最後，仍是不免俗套的感謝一起共事下的夥伴，還有一路走來給予我們幫助的人們，而這份獎項也算是對這努力最好的肯定。

謝采倪 Hsieh, Tsai-Ni
鄧培志 Teng, Pei-Chin

就讀學校 國立臺北科技大學 創意設計學士班
作品名稱 ADD UP / 積少成多
獲得獎項 Best of the Best / 最佳獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 范政揆 Fan, Cheng-Kuei



作品概念

在我們離開外國機場準備返國時，口袋裡總會有用不完的零錢，可能是紙鈔、也可能是返國兌換後幣值毫無意義的零錢，這些零錢因為很小因此很難被花掉，而『聚少成多』就是設計用來解決些食之無味棄之可惜的零錢。

『聚少成多』設計在機場的登機門附近，當使用者投入剩餘的零錢，並且選擇欲兌換之幣值，系統便會自動幫忙換算，使用者可以選擇要將這筆零錢『全額捐出』、或是只取整數的『加值在手機中』、『購買網路電話的點數』，而剩餘的零頭將會被自動捐出。這個設計解決了小幣值國家小額零錢不斷消失的問題，並藉由小額捐獻以及全球每年 20 億機場旅客的數量，將會變成一筆龐大的善款，大大地改變我們的世界。

獲獎心得

這是我們兩個第一次參加國際競賽，能獲得好成績讓我們喜出望外，這次能夠申請到教育部的獎金，又令我們與有榮焉。在參加競賽的過程中，遇到許多面臨抉擇、遭受挑戰與質疑的地方，感謝范政揆老師在這件作品的發展過程中引領我們，不讓這個設計偏離了初衷；在設計的過程每一件微小因子都會牽動著這個設計的發展，相當感謝國立臺北科技大學提供了我們一個適合討論、合作的環境與氛圍，讓這個設計可以安穩且不受打擾的發展，也給予我們不少資源與機會。指導老師范老師曾經對我們說：『不要去想評審想要什麼，要去想自己已能為這世界做些什麼』，這次得獎的作品，絕對不是以得獎作為最終目的，我們希望能夠與廠商媒合，將這個設計實現，進而造福更多的人們。

柯 智 騰 Ke, Chih-Teng

施 昌 杞 Shin, Chang-Chi

就 讀 學 校 大同大學 工業設計學系

作 品 名 稱 Zipper Lock / 鍊鎖

獲 得 獎 項 Best of the Best / 最佳獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 羅彩雲 Lo, Tsai-Yun



作品概念

Zipper Lock 同時結合了拉鍊和密碼鎖，能夠簡單快速的上鎖包包或行李箱內重要的物品，在公共場所或者人潮擁擠的地方，包包有可能被有心人是打開，並偷走包包內的貴重物品，因此 Zipper Lock 的設計大幅降低被竊取的機率，也讓使用者更加安心。Zipper Lock 可以應用在各式包包上或是行李箱，同時省去額外上鎖的麻煩，同時 Zipper Lock 上的凸點也可讓視障者輕易使用。

獲獎心得

Zipper Lock 能夠得到紅點最佳獎的肯定是我們的榮耀，Zipper Lock 在創作之初只不過是一個小小的概念，而我們的目的單純的只是想解決生活上面的小問題。我們透過目前的腳踏車鎖進而聯想到拉鍊，並發現只要簡單的融合兩樣物品的特性，就能夠解決生活上的另外一個問題。這個作品的得獎對我們來說很重要，Zipper Lock 的設計概念很單純簡單，而這種單純簡單的想法能夠得獎肯定了我們喜愛觀察周遭的喜好，紅點的肯定讓我們覺得我們的設計能力好像又更加進步了一點，並且也經過紅點的曝光，讓我們的作品與想法被更多的人看到。

許 栢 宗 Shiu, Bo-Zong

就 讀 學 校 國立高雄師範大學 工業設計學系碩士班
作 品 名 稱 Always Full Tires / 自行車輪胎自動充氣裝置
獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 吳昌祚 Wu ,Chang-Tzuoh / 林建德 Artde Donald Kin-Tak Lam



作品概念

近年來世界各地自行車活動十分盛行，而許多自行車使用者往往都會遇到輪胎胎壓不足的情況，而造成行駛上的危險或是使輪胎的損耗加劇，Allways Full Tire 就是為了解決這樣的狀況而設計的。本設計透過將打氣幫浦與自行車避震器結合，使一個零件可以有效率的同時發揮兩個功能，在騎乘的過程中，自行車的避震彈簧在運作時亦可啟動幫浦結構對輪胎進行充氣，在充氣過程中亦有避免過充的洩壓設計（單向洩壓閥），使輪胎的胎壓能夠永遠保持最舒適的騎乘狀態，提供自行車使用者最好的其騎乘體驗。

獲獎心得

一件作品從概念、草圖到實品需要很多金錢與時間積累，不知度過幾個黑眼圈的夜晚、看了幾天的日出，不過這些辛勞在得知獲獎的那刻都值得了！這次真的很開心有機會獲得紅點獎，感謝教育部設置鼓勵設計學生參與國際競賽的獎學金以及設計戰國策審查和舉辦活動的辛勞，這些補助對我們未來將設計實體化有很大的幫助。我最感謝的是吳昌祚老師，如果沒有他就沒有這件作品誕生，也感謝家人的支持，讓我無後顧之憂在設計之路闖蕩，家人的陪伴是我做設計最大的動力，也是我最棒的靠山。得到紅點對我而言是設計之旅的開端，目前這件作品甫獲得專利證明，距離未來開發量產的路途還十分遙遠，但是我們會盡力將這項得獎作品實體化、量產化，希望可以藉由這樣的創新概念，提高腳踏車的便利性，讓人們騎乘自行車能夠更加舒適方便。

宋 倍 儀 Sung, Pei-Yi
 籃 康 華 Lan, Kang-Hua

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 創意生活設計系
 作 品 名 稱 Bamboo Joints / 節 · 隔屏
 獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
 2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
 指 導 老 師 陳啟雄 Chen, Chi-Hsiung



作品概念

「竹本固，竹性直，竹心空，竹節貞。」以竹自古以來的意象及姿態為元素，運用仿生手法，設計了這組可以正反層疊、組合以及擁有置物功能的屏風。「Bamboo Joints」每個單元體為一個竹節，側柱運用旋轉效果呈現讓整體更有層次感，層層疊起就有如竹身般的型態，適用於大廳、玄關、辦公場所、餐廳、咖啡廳、休息區…等公共空間，並提供臨時置物的功能。環保竹材搭配複合媒材模組化的設計，不僅完美結合設計美學，也讓工藝更融入生活之中。

獲獎心得

很開心能有機會參與紅點設計競賽並獲得榮譽，感謝大力協助的學校、師長、同學及朋友，也特別感謝細心指導我們的陳啟雄教授，以及協助完成一系列作品的林群涵老師、陳高明老師、李榮烈老師等多位工藝大師，沒有他們認真教誨與經驗分享，就沒有這樣的成果展現。我們的初衷是想替台灣傳統竹工藝產業盡一點心力，以台灣竹工藝的設計創新為出發點，創作了「Bamboo Joints」等一系列作品，能以此作品獲得紅點設計競賽的肯定相當受寵若驚。除了草圖概念發想外，將草圖工程化建模、實體化成品製作等流程，完成後的攝影、介紹短片拍攝與作品展版呈現也是一大挑戰，過程中充滿大大小小的艱辛，而這些經歷也成為我們此階段最為珍貴的寶藏。最後感謝「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」及「設計戰國策」提供的輔導與協助，讓學生們能夠減輕參賽負擔，並藉著參與國際競賽能有更多機會體驗與學習，獎金也帶給學生實質上的鼓勵，幫助學生有更多創作與學習的動力。

黃 瑞 閔 Huang, Jui-Min

黃 奕 勳 Huang, Yi-Shiun

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 創意生活設計系碩士班

作 品 名 稱 Memome!

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 王清良 Wang, Ching-Liang



作品概念

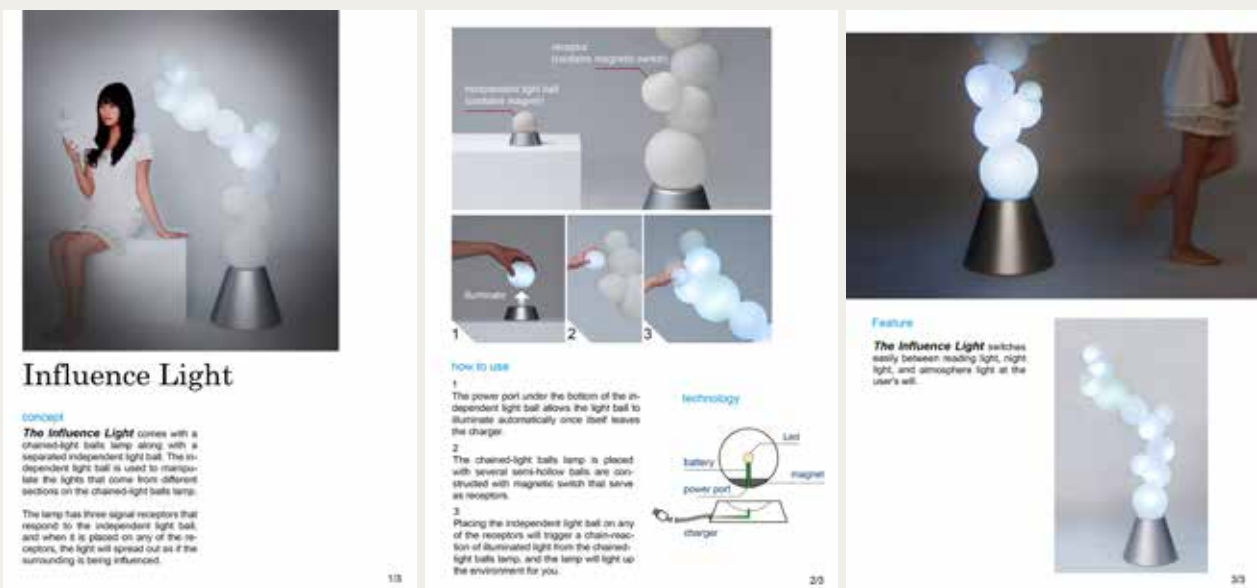
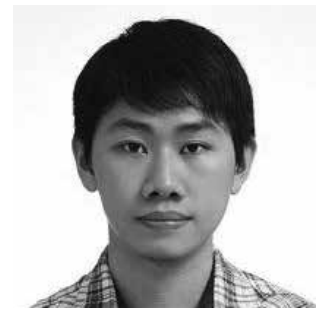
在眾多隨身碟中找一個檔案是否是件麻煩事？帶錯一個隨身碟是否常讓您奔波一整天？如果對自己的隨身碟有多一點了解，您的生活也許會有所不同！本創作將隨身碟結合便利貼之功能，運用電子紙“通電改變顯示，斷電顯示資訊殘留”的特色，結合內部 IC 的內建功能，將重要資訊顯示於隨身碟機身上，讓使用者在 3 秒內，便能透過隨身碟外觀，了解內部檔案的重要資訊。

獲獎心得

本創作是電子與設計異業結合下的產物，由雲科大創意生活設計研究所－黃瑞閔與交通大學電控工程研究所－黃奕勳共同設計，我們將隨身碟結合便利貼功能，讓使用者在 3 秒內了解內部檔案的重要資訊。黃奕勳同學發揮他的理工專長，發現到電子紙的特殊功能“影像殘留”，將其妥善運用於設計之中，讓 MEMOME! 的資訊顯示不需要耗費能量，讓我們創意更有機會落實在生活中，而黃瑞閔同學善用其設計技巧，將隨身碟的功能與備忘具體意象的 MEMO 做結合，以使用者的角度出發，賦予 MEMOME! 整體性的設計。我們很慶幸有這合作的機會，讓所學有機會落實於產品設計之中，也高興 MEMOME 團隊能獲得 2012Reddot Concept Award, Reddot Award 的肯定，更感謝雲科大與交通大學的栽培，還有教育部的補助讓我們能無後顧之憂的發揮所長，為國家爭取榮譽。

管 哲 楓 Kwan, Jr-Feng

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
 作 品 名 稱 The Influence Light / 感染燈
 獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
 2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
 指 導 老 師 鄭金典 Cheng, Jin-Dean



作品概念

隨著科技進步，照明的形式越來越多元。感染燈以創新的模式，將 LED 照明結合智慧感應，是立燈、桌燈也是地燈。讓使用者用燈光輕鬆改變家中的氛圍，也不用再隨手關燈就可以降低能源消耗，阻止地球暖化再也不難。感染光以鍊式光球與分離的獨立光球組成，獨立的光球被用來操縱鍊式光球上的不同部分的燈。鍊式光球有三個智慧感應座，當光球被放在任何的智慧感應座上，光線會散開，猶如你感染了這個角落。

獲獎心得

德國紅點概念獎一直是設計領域指標性的獎項，過去有許多學長姊都有獲獎，現在總算自己也能擁有這樣的榮譽，也能算是受到許多人的協助，不論是在意見上的支援，或是支持與鼓勵，讓我從概念開始到最後，都學習到許多實務上經驗。我相信所有的作品，結果並不是一切，以這件作品感染燈來說，我們學會如何透過電子控制參與產品設計，這在過去是一個完全陌生的領域，也跑了大大小小的工廠，不同材料行尋找原料與技術。這些都是在電腦上空想無法獲得的寶貴經驗。首先感謝的是大學的畢業製作夥伴 - 陳思皓，如果沒有他，也沒有這個榮譽；鄭金典老師一直在大學與研究所期間循循善誘；周育潤老師 - 每次的學習過程都靠近了產業實務多一些，讓概念不只是空想；無條件支持我的爸媽，無論是在實際開銷或心理上；還有大學的同學們，給了我許多寶貴的意見，也是製作過程中的共同打拚的夥伴們。謝謝。

劉立祥 Liu, Li-Hsiang

林旻葦 Lin, Min-Wei

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系

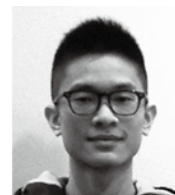
作品名稱 Rain Shield / 雨盾

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 董芳武 Tung, Fang-Wu / 王俊隆 Rock Wang



作品概念

希望設計一把全新型態雨傘，跳脫自古以來雨傘的框架。擺脫複雜傘骨關節，只用一條金屬繞成本體，圓潤的邊緣無尖角，解決傘骨刺人的問題；握持方式更容易抵擋風吹，包覆的形狀使迎風時不被雨水淋溼；外型流線優雅就像是「擋風擋雨的盾牌」；收納後為薄片狀，收進包包裡如一本筆記本般不占空間。

一個結構的創新、一點顛覆的想像、一些貼心的巧思，帶給雨天不一樣的可能性。

獲獎心得

這件得獎作品是兩人共同的畢業製作，而這個獎項也是我們這輩子得的第一個國際大獎，能以這個時期的作品參賽並得獎我們真的很幸運，對我來說，是透過這個作品真正跨入了設計這個領域吧（雖然現在還是很菜）！因為這樣而認識了更多人，也因為這個光環得到了不少機會，但這又是另一個要討論的問題了：如何在得獎之後繼續創作，或是繼續發展概念。這部分我們還要再加強，希望他不只是一個獎項、一個概念作品，而是能實用、真正量產的產品。也擔心自己是不是那種「小時了了大未必佳」的類型，得了這次獎之後就沒有更好的作品了…得獎真的是讓人心情很複雜的事。以前會覺得得獎的人好厲害，覺得參賽是一件很了不得的事，但當自己真的也獲獎了，見過一些參賽的常勝軍就知道，其實自己還差得遠呢，這個圈子裡多的是得了好幾個大獎的高手。我們都還需要磨練。

林楷庭 Lin, Kai-Ting

謝宏忠 Hsieh, Hung-Chung

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

作品名稱 Tilt 20

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 唐玄輝 Tang, Hsien-Hui



作品概念

歡樂的派對總少不了飲料助興，盛裝茶飲與果汁的飲料桶則是必備用品，在台灣飲品零售店眾多，也時常使用到盛裝飲品的飲料桶。然而，每當飲料桶裡的內容物逐漸減少時，人們的習慣總是會把飲料桶傾斜著倒出，但往往需要利用雙手的輔助，才能盛接到桶裡最後的容量，因此，是否可以以輕鬆的角度來改善？優雅的 Tilt 20，20 度角飲料桶，簡單利用物理斜面、重量與重心原理，使其外觀造型合理展現型隨機能的美感。當所盛裝的液體內容物剩下 1/5 時，順應人的使用行為習慣，使其傾斜 20 度，便能順利倒出飲料來飲用。

獲獎心得

Tilt 20 能獲得紅點獎真的非常開心，這是我倆合作的重要認證，雙人組的合作非常不容易，要彼此聽取意見，並將好想法融合在一件作品中。這件作品能獲獎的原因，在於我們觀察到人們在生活的小細節，找到產品的缺點，進而去改善它，讓設計能真正幫助到使用者。就像常聽到的：少即是多，把一項優點做大遠好於複雜的設計，以前剛接觸設計時，總喜歡添加很多過多的功能或是想法，反而模糊了焦點，等接觸設計的時間久了，才發現越簡單的設計更能觸動人心。能有這樣的成長來自於不同階段、不同老師的教導，透過觀察實踐及反覆練習，可以漸漸把想法跟現實拉進，甚至可以在腦中運作，漸漸知道自己的設計可不可以被實現。有時候設計需要的反而是簡化，設計師需要在對的時間做出正確的選擇，離開學校後在社會工作，更需要設計師有敏銳的想法，希望未來能看見更多更好的設計，看見更多設計才子在該片領域中茁壯，讓台灣的设计能力保持在國際水準之上。

萬 芙 君 Wan, Fu-Chun

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 工業設計系碩士班
作 品 名 稱 Puzzle Keyboard / 鍵盤拼圖
獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 曾誰我 Tseng, Shei-Wo



作品概念

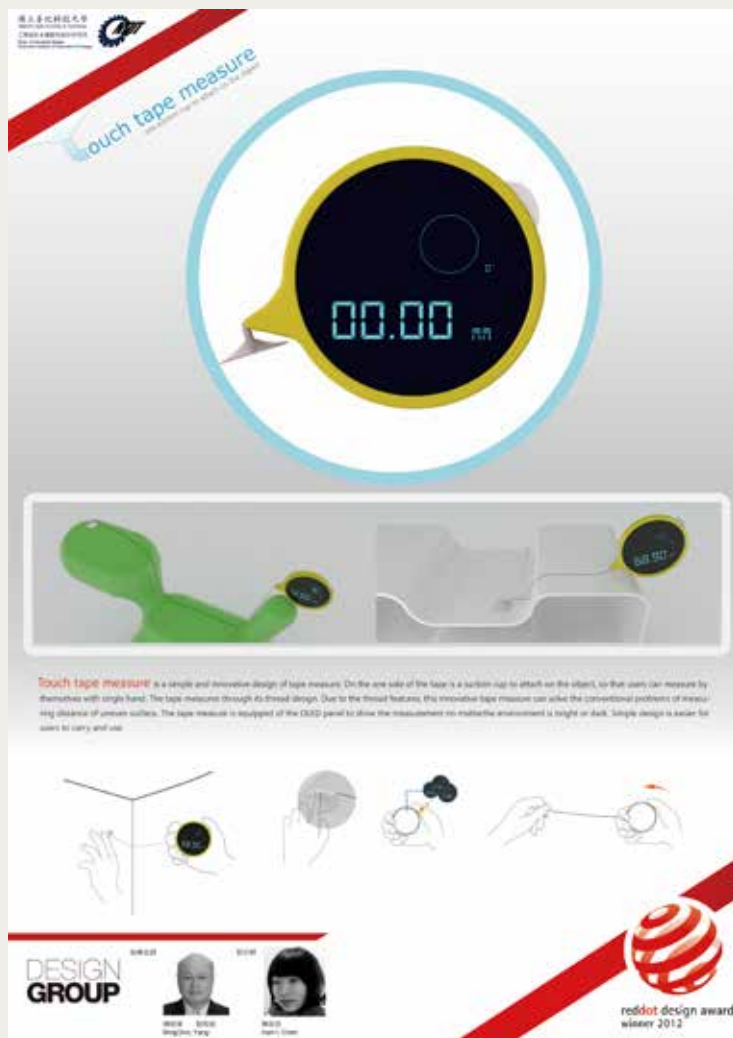
Puzzle Keyboard 拼圖鍵盤是一個讓你可以隨心所欲打造屬於自己的鍵盤。觀察一下你長期使用的鍵盤，是不是有鍵你根本很少碰過？Puzzle Keyboard 除了可以讓你把不常用的鍵移調外，還可以將鍵盤配置變成人因鍵盤，也可以依照硬體系統來更動鍵盤，例如：當你從微軟系統換成蘋果時，只要將微軟功能鍵取下，拼上蘋果的功能鍵即可。這不只是個鍵盤，還可以變成遙控器！取下部分的鍵盤就可以拼成一個電視遙控器或是電玩掌上器。Puzzle keyboard 給你一個貼心的多功能科技用品！

獲獎心得

感謝我的指導老師曾誰我對於我的設計能有這樣大的自由度，讓我可以完全的 out of box 來做思考。身為一個工業設計者最大的夢想就是有一天能夠看到自己的作品轉成商品，在市場中得到驗證，而我對 Puzzle Keyboard 也懷有相同的夢想，希望能跟其他領域合作，像是電機系或是電子系，共同把這個概念打造出來，工業設計要跟其他領域一起結合才有辦法綻放最大的光芒，最後感謝教育部能對設計領域能有如此長期且用心的關注！我也很希冀有一天能回報教育部所給予我這一路上所得到的資源給下一代的設計學弟學妹，台灣設計真的不差，我們不但要得獎還要能有勇氣和信力將設計概念推向商品化，在此我放膽邀請對 Puzzle Keyboard 有興趣的人來一起將此概念落實吧！

陳 歆 宜 Chen, Hsin-I

就 讀 學 校 國立臺北科技大學 創新設計研究所
 作 品 名 稱 Touch Tape Measure / 吸盤電子捲尺
 獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept
 2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
 指 導 老 師 楊明津 Yang, Ming-Chin



作品概念

Touch tape measure，是一個極簡單創新設計之捲尺，本設計特色運用傳統吸盤吸附的方式固定量測物的一端，及細線線段的特性，考量以可單手或雙手操作的方式，解決使用者在測量不同曲面的距離、複雜的路徑及物件角度時的問題，並能克服牆面、桌面、地板等…任何光滑表面物件，精準量測出所需量測物件的尺寸。同時採用 OLED 面板，測量尺寸結果即時顯示於螢幕，讓使用者無論在白天或光線不足的地方都能清晰易讀捲尺上的資訊。簡潔的造型更是方便使用者攜帶及操作。

獲獎心得

偶然觀察到傳統捲尺於空間量測牆面、地板等…平面物件時，如測量大面積時常無法於起始端固定量測之處，因而需要 2 人或是雙手操作才能完成物件量測的作業；同時傳統捲尺的金屬材質無法準確測量曲面或不平整物件；專業型捲尺的設計在體積的厚度、寬度、大小等常影響到攜帶的便利性；傳統捲尺的刻度在光線不足或對於視力不佳的使用者，在觀看量測尺寸數字的識別性上，無法即時及準確得知確切量測的數據。Touch tap measure 的設計是為了提升現有捲尺使用、操作上的便利性及觀看數據的易視性。很高興本作品之概念能獲得肯定，為國家及學校爭取榮耀的同時，也希望在未來有機會能落實成為市面上的商品，為人們在生活上帶來更便利的生活工具。

徐 苑 齡 Hsu, Yuan-Ling

宋 尚 育 Sung, Sung-Yu

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系

作 品 名 稱 Boal&Cody / 視障兒童認知學習玩具

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 范振能 Fan, Jeng-Neng



作品概念

cody& boal 是適合親子互動的設計，視障兒童無法以模仿眼前的事物來學，對聲音的靈敏度卻超乎一般兒童。cody 是將形狀與聲音結合，透過不同造型與聲音產生的連結，從單一音節到組成一小段旋律，使家長能夠以音階與孩子進行互動，加強孩子對聲音的記憶，同時達到創作旋律與造型認知的雙重目的，聲音回饋能豐富視障兒童的學習；boal 為平衡兩端 both equal 的縮寫，外型如一抹微笑，希望孩子遊戲時也能嶄露笑容。boal 將視障兒童難以感受的平衡概念化為聲音，經由放置積木所發出的聲音方位來了解傾倒程度，並透過積木間不同造型的變換組合，將孩子對形狀的靈敏度提升為造型重組能力。遊戲過程中每件物品都充滿聲音回饋，並在操作面上融入通用設計的巧思，讓視障兒也可以安心、輕易地使用。

獲獎心得

在孕育這個作品的過程，我們實在是受到了太多太多貴人的幫助，指導教授范政能老師的熱情指導、啟明學校各位老師的大力配合，還有在這過程之中不斷指正我們，協助我們使作品變得更完美的各位。會選擇這個主題，是源自於家人有著視力不便的困擾，因此啟發我們希望幫助視障者的心願。周遭的人提醒我們像這類以弱勢族群做出發點的作品，是較難引起正常人共鳴的，也因此對於競賽其實是比較不利的。這個社會上還有許多族群是沒有市場潛力，但確實是需要幫助的。比起最後獲得國際競賽的肯定，對我們而言，我想這過程中的各種經驗是更加寶貴的，謝謝。

閩 浩 翔 Min, Hao-Siang

林 純 綺 Lin, Chun-Chi

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

作 品 名 稱 tools pen / 螺絲起子筆

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 柯志祥 Ko, Chih-Hsiang



作品概念

傳統的螺絲起子工具組，由於體積較大，不方便整組隨身攜帶，又時常在使用時才發現工具有缺或遺漏；Tools pen 以傳統彩虹筆更換顏色的方式呈現一整組的螺絲起子工具：不僅方便攜帶減少體積，也可以不用一次帶整組工具，只需要攜帶一隻 tools pen，利用彩虹筆換色的方式，就可以自行將”tools pen”更替成不同的起子頭，解決螺絲起子組不易攜帶的問題。中間透明處更可清楚看到不同起子頭所標註的直徑尺寸與形狀，方便我們依照使用需求來更換。

獲獎心得

非常開心 Tools pen 獲得紅點概念設計獎的肯定，使我們的概念能夠讓更多的人看見，是一件非常榮幸的事情！設計 Tools pen 是一段很有趣的發展過程，從問題點分析，找尋最佳的解決方法，進而誕生 Tools pen；Tools pen 解決了螺絲起子組過多而浪費空間的問題、並且有著手工工具應具備的易用性與易視性，當要切換一字或十字樣式時，標識能夠讓使用者更快速的找尋到相對應的鎖頭樣式與尺寸；我們轉換傳統彩虹筆的顏色切換方式發展 Tools pen，以達到簡單、好懂，進而產生使用連結的設計方法。Tools pen 是能夠帶進一般人的生活之中，解決使用需求，並且方便好用的產品，希望未來能夠與相關廠商合作，能夠開發並量產 Tools pen。

閻浩翔 Min, Hao-Siang

林宏瑋 Lin, Hong-Wei

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

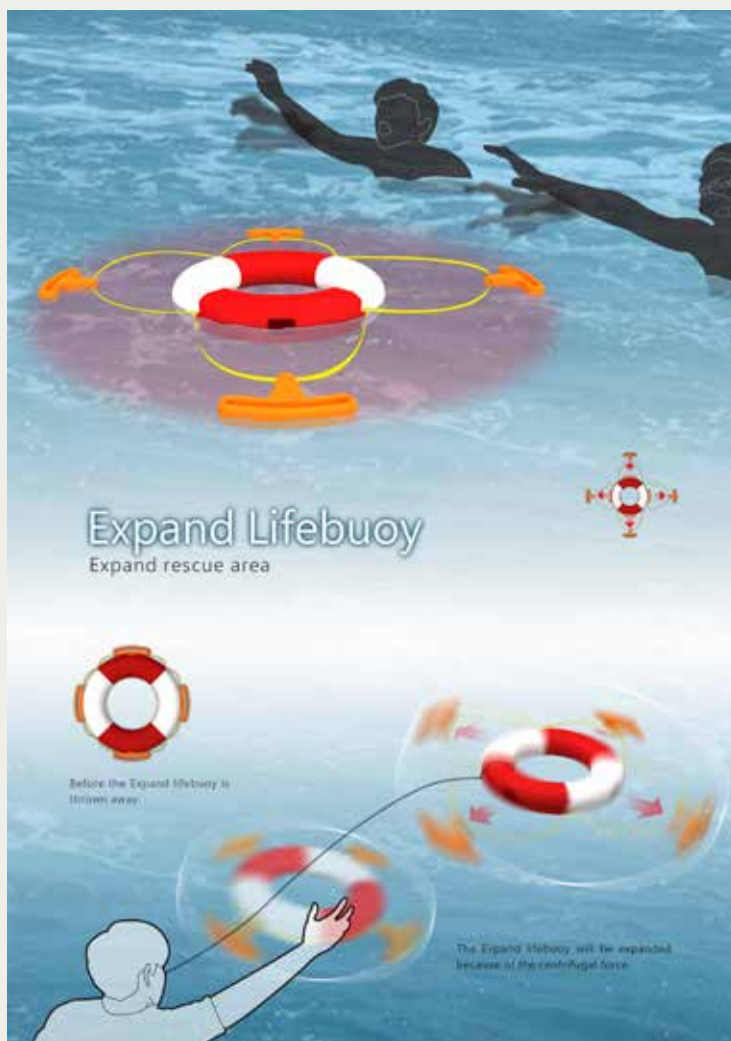
作品名稱 Expand Lifebuoy / 擴大救援面積救生圈

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 鄭金典 Cheng, Jin-Dean



作品概念

當在岸邊發現溺水者時，無論是救生員或是一般民眾，都會先拋擲岸邊的救生圈，讓溺水者有飄浮物可以抓不至於沉進海中。如果救生圈拋出時並沒有準確的拋在溺水者周遭，溺水者本身也沒有多的力氣靠近救生圈，反而是沒有效用的。如何有效的讓溺水者更快的抓住救生圈呢？Expand Lifebuoy 可以擴大救援面積，在救生員拋出後，救生圈四邊握把會因為旋轉離心力而展開，展開後四邊的握把不僅能增加救援人數，更可讓救援面積擴大至 1 倍以上，讓溺水者可以更快不費太多力氣的抓到救生圈，減抓住黃金救援時間，增加溺水者獲救的機會。

獲獎心得

Expand Lifebuoy 在設計過程中其實是非常有趣的，因為我們兩位設計者都不會游泳，對於海邊急救的物品體會較於深刻，以一般人在丟擲救生圈受到很多外力如風、海浪的影響，不一定能丟的準確的情況下，我們設法將救生圈救援的面積擴大，來彌補救生圈丟不準的情況，使溺水者能更快速的抓到救生圈。我們不斷的嘗試修正，其中還有去找消防隊員詢問與討論的經驗，設法讓我們所使用的救生圈面積能擴大，也到海邊去看實際救生圈使用的情况，在雛型製做完成後，我們到游泳池去做實際的測試，做最後的修正，很開心最後成果能獲得紅點概念設計獎的肯定，使我們的概念能夠讓更多的人看見，這是一件非常榮幸的事情！

林 岑 榮 Lin, Tsen-Ying

黃 筱 媛 Huang, Hsiao-Yuan

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

作 品 名 稱 Corner Box / 角箱

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 梁容輝 Liang, Rung-Huei / 董芳武 Tung, Fang-Wu



作品概念

Corner box 是一個簡易的紙箱設計。人們放置重紙箱於地面時，總是猶疑該如何放手才不會壓到自己或者共同搬運者的手指，Corner box 簡易地在紙箱對角處設有三角折線，只需稍微按壓紙箱角落便可往內凹騰出空間，讓使用者手指可以很輕易拿取及置放紙箱；再者，此設計也可便於使用者於一疊紙箱中輕易取出紙箱。

獲獎心得

紅點設計是一個想當有指標的國際競賽，台灣近期也成立了紅點博物館，顯示台灣重視文藝活動及提升軟實力的努力，藉由得獎作品的展出，提供了人民一個認識及接觸設計的平台，除此，台灣為了 2016 世界設計之都做準備，邀請相當多各國知名設計師舉辦設計論壇及分享會，借鏡及交流中，台灣人正跨出國際，看到設計正在台灣慢慢地醞釀成長，與大一時剛踏進設計系的懵懂及較差的大環境，其實滿感動的。

獲獎是一種肯定，但並非全部。台灣設計靈活，設計學生總是可以舉一反三，對於問題觀察敏銳，解決辦法也相當多元，在參與競賽中相當出線，這是優勢，代表設計學生頭腦轉得快狠準，觀察問題的訓練相當成熟，設計效率相當高，設計同儕競爭激烈，卻稍顯“速食設計”了，短暫卻無法永久發酵。設計本質的深耕與文化是息息相關的，談論台灣設計，第一個浮現腦海裡設計又是什麼？台灣印象又是什麼？

柯智騰 Ke, Chih-Teng

譚宇辰 Tan, Yu-Chen

就讀學校 大同大學 工業設計學系

作品名稱 MAJAN / 九將風

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Design Concept

2012 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 羅彩雲 Lo, Tsai-Yun



作品概念

麻將為中華文化的國粹，但和西方的博弈遊戲相較之下，麻將給人較差的觀感。從改變麻將的使用氛圍著手，重新設計了一整套麻將的產品像是麻將桌、椅、牌尺、籌碼、牌面和包裝，嘗試改變麻將的使用氛圍，讓『打麻將』能夠更高雅。我們也重新設計了麻將的牌面，把圖像符號化，簡化原本複雜的牌面，讓外國人或剛接觸麻將文化的新手，能夠更容易瞭解東方博弈的國粹－麻將。

獲獎心得

九將風能夠得獎對我們來說是個莫大的肯定，九將風是一個關注東方博弈文化的產品，而這個話題也是鮮少人會去主動接觸的部份。大眾對於博弈文化都有一定程度的排斥，我們希望藉由我們的設計與觀察來慢慢的改變社會對於麻將的觀感，相較於西方博弈文化的專業化與他們對於文化的重視，華人對於麻將的定位則是比較負面的。我們希望藉由外觀的改變和改善整體氛圍，並藉由符號化的牌面讓更多人能夠輕易的接觸麻將，進而改善大眾對於麻將的觀感。而九將風的得獎讓我們的理念與想法能夠快速的傳開，也因為九將風的得獎，讓新聞媒體注意到這個話題，經過一些傳播媒體的幫忙，讓我們的想法能夠廣泛的被看見。所以對於我們個人以及麻將文化來說，得到紅點設計獎真的是推廣我們設計思想的一大助益。

黃 瑞 閔 Huang, Jui-Min

吳 品 潔 Wu, Pin-Chieh

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 創意生活設計系所碩士班

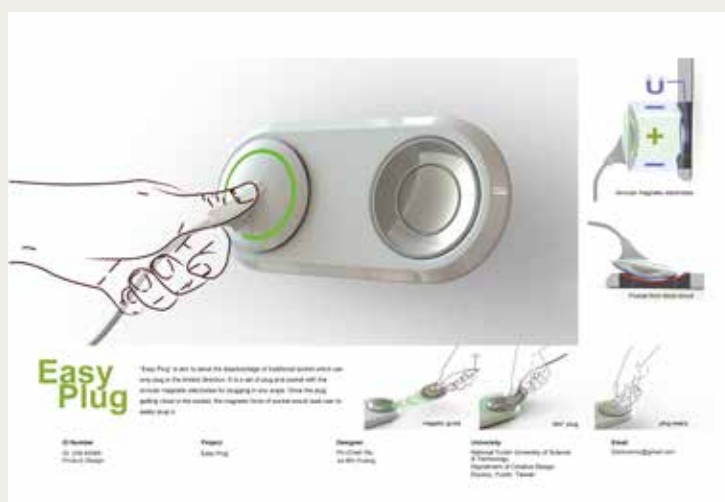
作 品 名 稱 Easy Plug

獲 得 獎 項 TOP 4-10 (EUR 2,000 獎)

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 王清良 Wang, Ching-Liang



作品概念

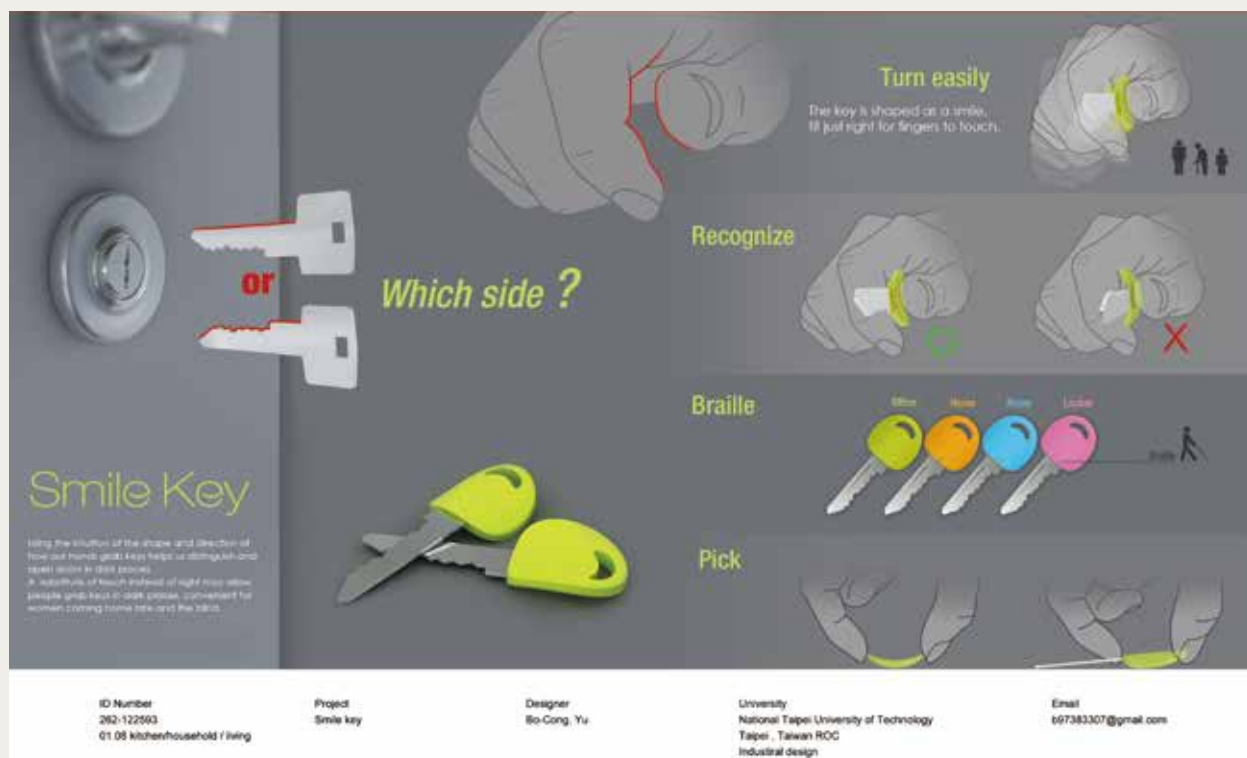
Easy Plug 為一款以磁力引導使用者，不受插拔角度限制的插頭插座組設計，其同心圓的電極，讓使用者能以任何方向、角度將插頭吸附於插座之上，解決傳統插座需要特定角度與方向才能操作的缺點，且 Easy Plug 善用磁鐵的特性，以磁力引導的方式，讓使用者在看不見的狀況下也能輕鬆搜尋到插座的位置，以感覺取代視覺，輕鬆完成插插頭的動作。本設計亦於插座內安裝磁簧開關，在無磁鐵接近的狀況下不會導電，免除因誤觸所造成的危險。

獲獎心得

Easy Plug 為一款以磁力引導使用者，不受插拔角度限制的插頭插座組設計，由王清良老師指導，黃瑞閔與吳品潔同學共同發想的產品設計，並於 2013 IF Concept Design Top10 的殊榮。本創作一開始是由“圓的發想”——不會傷害電線的插頭開始，透過對問題的分析與實際測試後重新設定產品定位，找到 Easy Plug 真正的價值所在。很感謝王清良老師在設計過程中不厭其煩的指導，沒有王老師的協助，就沒有 Easy Plug 的產出，也很感謝雲林科技大學設計學院與設計創新技術研發中心的全力協助，運用學校的資源協助我們完成 Easy Plug 具實際功能的原型設計，並協助申請專利，最後非常感恩台灣設計創意中心，邀請我們參加 YOUNG 勢力！新生代設計特展，讓 Easy Plug 有更多曝光的機會，也讓更多人認識 Easy Plug。

余 柏 聰 Yu, Bo-Cong

就 讀 學 校 國立臺北科技大學 工業設計系
 作 品 名 稱 smile key
 獲 得 獎 項 TOP 100
 獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award
 2013 德國 iF 概念獎
 指 導 老 師 朱莉蕎 Chu, Li-Chiao



作品概念

觀察到握鑰匙時，拇指及食指成圓弧形，利用直覺的握感能在黑暗中更輕鬆的辨識鑰匙插入的正反方向。以觸覺代替視覺的辨識，可縮短夜歸婦女在大門尋找及使用鑰匙的時間，盲人也能更方便的使用。

獲獎心得

感謝設計戰國策執行單位鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫，提供了一個很好的平台能夠讓設計師自由發揮創意，更謝謝評審的青睞，能通過這次的計畫是非常好的肯定，接下來我們會繼續努力使我們的設計更完整，讓它更貼近使用者的心境，經歷草模的製作與實驗測試，探討其發展的可能性，詳加討論與修改其不佳之處，以求更完善的產品。雖然我們都還是業界的菜鳥，專業知識並沒有很豐富，但相信這會是一個學習幫助我們成長，最後感謝指導老師朱莉蕎的鼓勵與指教，使我在大學的創作都有不錯的表現。許多的不足會繼續努力並學習，期盼全台灣的設計新秀能夠一起加油，將未來替台灣設計能夠躍上國際，相信「設計之都」的影響真正能夠落實且位台灣爭光！

唐偉翔 Tang, Wei-Hsiang

蔡博安 Tsai, Po-An

就讀學校 國立臺北科技大學 創新設計研究所

作品名稱 Goodriver / 安全駕匙

獲得獎項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎

指導老師 黃子坤 T. K. Philip Hwang



作品概念

概念設計不只是將車鑰匙與酒精偵測結合，還有完整的酒測與求助系統介面設計，使用者可以觸控來操作介面。當駕駛者要駕車前，必須對著車鑰匙的酒精偵測位置吹氣，來感應駕駛者的酒精程度，Goodriver 的螢幕會顯示出你的酒精指數，過關後鑰匙才會彈出，駕駛者便可安全上路。倘若酒精程度過高超過標準，便會出現求助介面，你可以選擇向朋友求助或者呼叫計程車，來降低酒駕肇事的意外發生。

獲獎心得

首先非常高興能獲得 2013 iF 概念設計獎，也很感謝老師的指導與團隊間的相互合作和鼓勵，讓這次能受到肯定。這次參賽的過程中，我們團隊從討論到設計也花了相當多的時間，每天除了學校課業要兼顧以外，我們也花了不少課餘的時間來討論競賽，也投出了幾十件作品來角逐今天的獎項。而這次參加競賽對我們來說，不僅是能提升實務上的能力與經驗，我們更能從中學到一種不放棄的精神與努力的態度，來使我們能面對每一次的挑戰，並不斷感受從做中學學習與改變的態度。今年真的也非常感謝幫助過我們的人與互相為目標努力的團隊們，沒有這樣共同努力的氣氛我們也不會有這樣的成果，期望未來大家能一起繼續努力，並獲得更多肯定。

賴致文 Lai, Chih-Wen

顧挺耀 Gu, Ting-Yao / 毛琬婷 Mao, Wan-Ting

就讀學校 南臺科技大學 光電工程系碩士班

作品名稱 Lightening at will-solar power LED brick / 太陽能 LED 磚

獲得獎項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎

指導老師 陳瑞堂 Chen, Ruei-Tang / 許竹君 Hsu, Chu-Chun



作品概念

In the past, LED bricks generated uneven illumination and low efficiency with uncomfortable intensive LED light. Powered by solar energy, "Lightening at will" is a groundbreaking LED application for aesthetic applications. It takes advantage of polymer low-haze diffuser plate to diffract sunlight to silicon solar cells, and stores energy to Li-batteries, and then supports LED lightening. Particles implemented in bricks scatters LED light evenly and efficiently. Besides, "Lightening at will" is flexible to construct geometric patterns, such as bus station bulletin boards. "solar power LED brick" is see-through modules. For the basic structure of laminated glass, we incorporate scattering particles into thermoplastic adhesive. The solar cells can be fabricated on the edges of the laminated glass. The solar cells will generate electricity by absorbing the sunlight scattered by the particles during daytime and the stored electrical energy can be further used by any other electrical appliances, e.g. LED lighting display and 3C products charging. The solar power LED brick wall, is not only a simple brick wall, but also can display message and generate renewable green energy.

獲獎心得

iF 概念設計獎四月初公布評選結果，由南臺科技大學光電工程系陳瑞堂老師與國際企業系許竹君老師，跨系整合並共同指導學生賴致文、顧挺耀、毛婉婷等三人作品「Lighting at will」，獲得 iF concept design award 前一百名的佳績。基於綠色能源的應用，著手研究設計可以被廣泛應用於室外建築或公共設施，在考量建築元素中玻璃為最佳的素材後，即開始研究。本產品具備太陽能發電與 LED 照明顯示功能，符合未來的發展，透視顯示更是本設計最吸引目光的部分。由於目前市場上並無相關產品，因此市場需求方面，有待未來的考驗，但從公共空間建築與設施的應用上來看，若政府可以拋磚引玉率先使用具備綠能與 LED 照明顯示的「Lightening at will」，相信必能引起全世界的注意，市場需求將不可限量。

機 致 賢 Tsung, Chih-Hsien

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
 作 品 名 稱 Blind memo / 幫我記一下
 獲 得 獎 項 TOP 100
 獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award
 2013 德國 iF 概念獎
 指 導 老 師 張文智 Chang, Wen-Chih / 陳玲鈴 Chen, Lin-Lin



作品概念

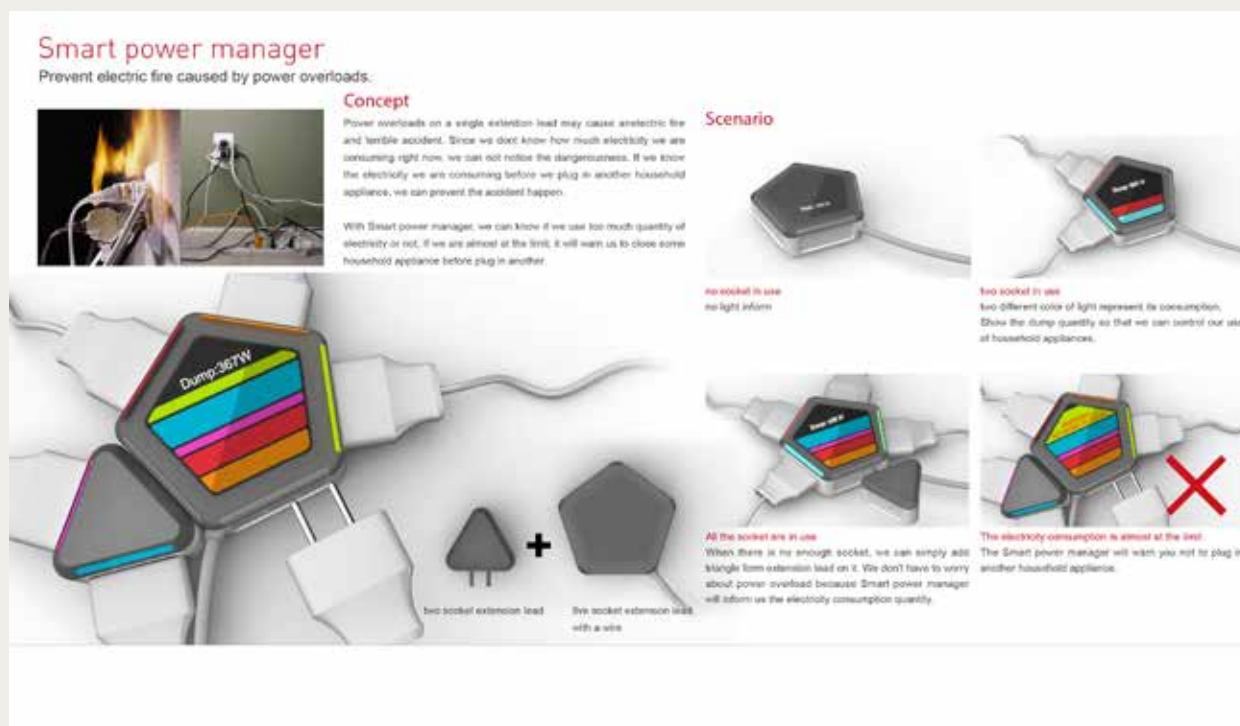
幫我記一下讓視障朋友能夠撰寫訊息紙條給一般人以及製作提醒標籤。由於家人及朋友看不懂盲文，常常造成溝通上的困難。幫我記一下結合語音辨識、浮點系統、微型打洞技術及影印技術，視障朋友將訊息藉由口述方式輸入，針對不同情境，選擇輸出盲文浮點或是一般文字，達到與家人朋友溝通或是自我提醒的目的。

獲獎心得

高興的是能夠獲得教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的肯定，對我來說是一個很大的鼓勵。這樣實質的獎勵對於正在學習設計的學生們無疑是最直接且實際的助力，讓我們可以更專心的在設計創作上做嘗試，不論是將概念實現成為商品或是發掘更多的想法。獲得獎項只是開始，如何讓這樣的設計概念真正的被實踐才是更重要的課題。這次的獲獎的設計是課堂上練習的作品，在老師的鼓勵之下參與了這次的 iF Concept Award，首次參與競賽就可以獲得獎項，是相當興奮且出乎意料的。Blind memo 幫我記一下的設計概念是來自於觀察到了視障同胞在生活中情感溝通上的不便利，以現有簡單的技術加以延伸、組合，就可以達到其目的。經過這次的獲獎，讓我有機會見到世界各國的設計好手相互交流切磋，對於我的視野也有一定程度的提升，因此我會繼續投入這樣的計劃。

譚致賢 Tsung, Chih-Hsien

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
 作品名稱 Smart power manager / 安心插
 獲得獎項 TOP 100
 獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award
 2013 德國 iF 概念獎
 指導老師 張文智 Chang, Wen-Chih / 陳玲鈴 Chen, Lin-Lin



作品概念

使用延長線時經常因為插入過多電器，導致電量過載而發生電線走火的危險。安心插能夠幫助我們管理延長線的用電量，當延長線的負荷即將到達臨界時，會出現不可再插入插頭的警示燈號。在安全用電量範圍內，使用者可以配合三角型擴充插頭來增加插頭數目，更方便且安全的使用延長線。

獲獎心得

高興的是能夠獲得教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的肯定，對我來說是一個很大的鼓勵。這樣實質的獎勵對於正在學習設計的學生們無疑是最直接且實際的助力，讓我們可以更專心的在設計創作上做嘗試，不論是將概念實現成為商品或是發掘更多的想法。獲得獎項只是開始，如何讓這樣的設計概念真正的被實踐才是更重要的課題。這次的獲獎的設計皆是課堂上練習的作品，在老師的鼓勵之下參與了這次的 iF Concept Award，首次參與競賽就可以獲得獎項，是相當興奮且出乎意料的。經過這次的獲獎，讓我有機會見到世界各國的設計好手相互交流切磋，對於我的視野也有一定程度的提升，因此我會繼續投入這樣的計劃。

閔 浩 翔 Min, Hao-Siang

林 純 綺 Lin, Chun-Chi / 江 政 達 Chiang, Cheng-Ta

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

作 品 名 稱 Manifest Blood Bag / 自動辨識血袋

獲 得 獎 項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 柯志祥 Ko, Chih-Hsiang



作品概念

在輸血的過程之中，每個環節都是要非常小心謹慎；根據資料顯示，平均每 800,000 例輸血就有一例可能因輸血錯誤血型造成死亡，如何快速拿到正確的血袋是非常重要的。本設計是將抗體抗原反應技術運用於試紙上，將抗體試紙內嵌於血袋內包裝中，當血袋裝入血時，血液碰觸到血袋內層的抗體試紙後便會產生反應，進而顯示血型的種類：A、B、O、AB 於血袋包裝上；以試紙快速反應、顯示正確血型，方便醫務人員做正確、迅速的判斷，甚至在使用上可以當做二次確認的保障，進而避免輸錯血的憾事發生。

獲獎心得

「Manifest Blood Bag」是運用台灣工研院的「抗體抗原反應技術」當作設計概念的基礎原理，此設計是將抗體抗原反應技術運用於血袋包裝內的試紙設計上，當血液輸入至血袋後，血液碰到血袋內層的「試紙」時，A、B、O、AB 四種血型的資訊則會自動顯現於血袋表面上，使醫師護士不僅能快速地了解血型種類，也減少醫護人員確認血液類型的繁瑣過程。這是我們首度運用台灣創新技術結合設計加值能量並獲得國際獎項肯定的作品，我們運用台灣研發科技技術的高能力與學生的創意力做結合，希望能透過國際競賽展現台灣的軟實力，能得到 iF 概念設計獎對我們來說是一大鼓勵，並且我們也更感謝 IDC 設計戰國策單位能讓我們展現得獎作品，台灣加油！

閻浩翔 Min, Hao-Siang

林宏瑋 Lin, Hong-Wei / 黃凱蘭 Huang, Kai-Lan

張雲帆 Chang, Yun-Fan / 范承宗 Feng, Cheng-Tsung

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

作品名稱 Wheel / 輪

獲得獎項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award / 2013 德國 iF 概念獎

指導老師 董芳武 Tung, Fang-Wu



作品概念

將竹管等分成多段切割，但不切斷，將沒有切斷的部分烤彎成一個圓環，每道切口間是均勻的空隙，光將從竹管的空隙中流洩而出，將堅硬的竹管化剛為柔。

獲獎心得

iF concept 競賽一直以來工藝類的作品得獎的件數不多，這次能夠獲獎，對團隊的成員來說是一件備感欣慰的事情。對於以工業設計背景為主的我們來說，工藝是一塊有點陌生又覺得有點親切的領域，在工業設計的訓練中，我們鮮少有機會能夠接觸到傳統工藝，更別說是和工藝老師學習請益了。但是透過難得的機會，我們終於能夠向邱錦緞老師從剖竹子開始學起，竹編一路學到竹管傢俱。雖然學習的時間並不是非常的長，但是從做中學學習竹工藝的各項技法和加工方式，瞭解竹子的構造和材料特性，這些學習到的知識與我們自身的工業設計專業知識結合、發酵、醞釀之後，我們企圖為傳統的竹工藝品找尋新的出路。在經過團隊成員的互相討論，還有漫長實作與嘗試後，終於產出像 wheel 這樣善加利用竹子原本的管狀特性以及新的竹材加工技巧的產品。對於從零開始的我們來說，一切得之不易，得獎無非對我們來說是莫大鼓勵，也是對於設計師投身於傳統工藝再造運動的肯定。

徐 維 聰 Hsu,Wei-Chung

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

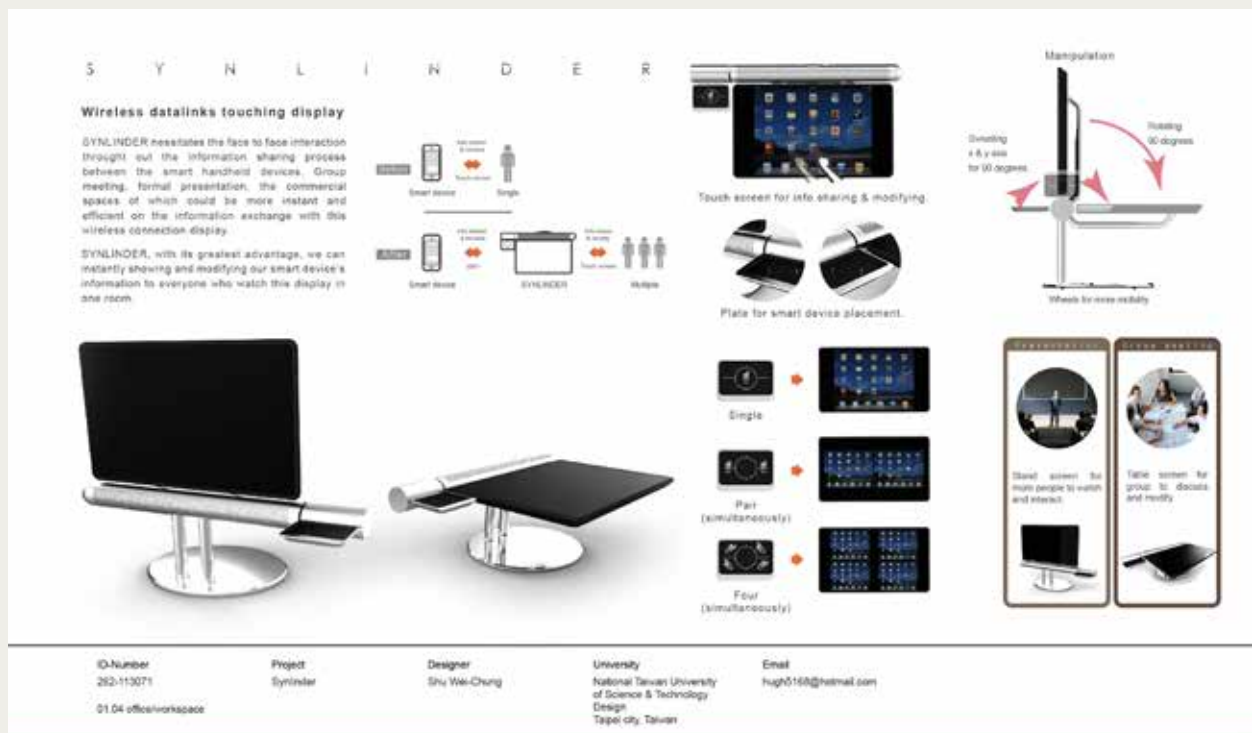
作 品 名 稱 Synlinder / 無線數據連結觸控顯示器

獲 得 獎 項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 張文智 Chang, Wen-Chih



作品概念

SYNLINDER 透過智慧型裝置的資訊共享，讓人們在面對面的交流更加方便有效率。在商業空間中，無論是數人間的小型會議或是多人的大型會議，都可讓資訊透過無線連結的顯示更加即時，更加便利。

獲獎心得

很榮幸今年能再度得到 IF concept award 的殊榮，在進行這項設計時，非常感謝張文智老師這段期間給予的眾多意見，除了能精準的指出概念的優缺點並加以改良，讓 Synlinder 能夠再參加 IF 中眾多的電子概念產品設計中脫穎而出，我覺得這個作品最重要的是改變人們在面對面時的溝通。目前大多數的電子產品都是注重在遠距離溝通上的範疇，人與人面對面也是很重要的一環，將原本只容許一個人觀看的智慧型手機螢幕擴充為能容許多人觀看的螢幕大小，並能及時顯示連結操作者的操作動作，讓智慧型手機的使用者能夠更妥善運用軟體與硬體賴進行面對面的溝通。未來也希望有更多的機會能夠往這個方向發展，並發展出更多更具有創新的產品設計！

王 韋 文 Wang, Wei-Wen

就 讀 學 校 國立高雄師範大學 工業設計學系

作 品 名 稱 Silent Alarm

獲 得 獎 項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎



作品概念

這個點子是來自於背包客的生活。在外旅行常常需要和其他人睡在大通鋪，但是因為作息的不同而不能安穩入睡，自己的鬧鐘也可能吵到人家。Silent Alarm 是將耳塞和鬧鐘的功能作結合，只要和手機作連結設定時間，就能安心入睡。Silent Alarm 同時適用於辦公室中睡個小覺，學校的宿舍，或是有相關睡眠問題的人。

獲獎心得

特別感謝我的家人，謝謝他們一直以來的支持。同時感謝我的師長及朋友們，從小我就對一些設計的小物充滿濃厚的興趣，也視設計為心目中的憧憬。在初踏上學習工業設計的路上時，曾偷偷在心中許下個小願：希望在大學四年期間能拿下 IF。我是個幸運的人，很開心最終能實現當初微不足道的夢想，更重要的是，這是我設計能力上的肯定，但另一方面也認知到自己還有很多需要努力的空間，不能因此而自滿，需要繼續充實自己！再次的感謝，今後我也會在這條路上繼續努力，希望能將很多不錯的想法真正實踐出來，造福人群。

趙亞紀 Chiao, Ya-Chi

李欣怡 Li, Shin-Yi

就讀學校 銘傳大學 商品設計學系

作品名稱 Green Table / 綠廚。自給自足

獲得獎項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎

指導老師 衛萬里 Wei, Wan-Li



作品概念

傳統的廚房流理台只有洗菜、切菜、烹飪的功能，卻忽略了洗菜水、洗米水、還有菜渣其實是可以回收再利用的。「GREEN TABLE」提供了有機蔬菜的培養皿，並且利用了養分充足的洗菜水來進行回收灌溉、還有 LED 燈培植，完全不受天氣限制，整個系統採用廚餘轉換沼氣發電，讓這個充滿未來感的「GREEN TABLE」永續地綠化我們的生活。

獲獎心得

看到以往 iF 競賽多半是以「點」出發的獲獎機率高出許多，但因對此設計從概念源頭就下了非常多的心思做各種技術概念整合，最後版本和概念草圖是幾乎相同的，投了國內幾個大獎都未能勝出，最終得了國際獎項讓我感覺到觀點的不同，以及整合設計若完善，未必會比「點」的創意來的薄弱！此概念經由反覆的精進與調整，方才能越漸完善。許多的時間用來改善最初步設計概念尚未完美之處，並設法讓設計思維更加清晰，感謝 iF 評審團留意到這些不斷調整而得來的細節，讓我們更相信細節的價值，更期望台灣有廠商願意嘗試接受更遠端的概念，這樣設計才得以發揮價值。

林 寬 祐 Lin, Kuan-You

蔡 松 佑 Tasi, Sung-Yu / 詹 秉 翰 Chan, Bing-Han

就 讀 學 校 大同大學 工業設計學系

作 品 名 稱 Slide-hole / 滑入式門把

獲 得 獎 項 TOP 100

獲獎競賽名稱 2013 iF Concept Design Award

2013 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 李福源 Li, Fu-Yuan



作品概念

世界上許多人有手抖的問題，像是老人與帕金森症患者，他們無法將鑰匙準確地插入鑰匙孔內，造成使用困擾。因此我們想到了這個能夠輕鬆簡單將鑰匙滑入鑰匙孔內的設計，將類似漏斗狀的結構結合到鑰匙孔。在測試過程中非常順利，效果顯著，並且發現此設計可同時解決晚歸者看不清鑰匙孔的困擾。

獲獎心得

首先，很榮幸 Slide-hole 能在 2013 IF 競賽中獲獎。在發想設計階段我們不斷思考，如何在這應有盡有的現代社會中，為人類提供更好的想法，提高生活品質與價值。獲獎代表我們的理念受到了肯定，很高興過程中同儕的建議、老師的指導與給過我們其他想法的每一個人，透過一層一層的過濾與改進，我們才能設計出被大眾所接受的作品，除了感謝還是感謝。在漢堡的頒獎典禮，我們見到了來自各國的得獎者，每一個人都有他們獨特的設計手法，並在各個領域脫穎而出。我們也藉由這難得的大好機會，與世界各地的高手們在派對上互相切磋，學習來自全世界的設計思維，當然我們也毫不吝嗇的將我們的概念傳達給所有人。我很享受當下的氛圍，腦海中的想法不斷地被刺激，也有新的想法不斷湧入視野更加開闊，設計能量也慢慢的累積。

洪佳豪 Hung, Chia-Hao

王至維 Wang, Chin-Wei / 邱士豪 Chiu, Shih-Hao

就讀學校 國立臺北科技大學 創新設計研究所

作品名稱 Pinch Aid

獲得獎項 Finalists / 入選

獲獎競賽名稱 2013 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2013 美國傑出工業設計獎

指導老師 黃子坤 T. K. Philip Hwang / 范政揆 Fan, Cheng-Kuei



作品概念

糖尿病患者每天需定時注射胰島素，其注射範圍臀部、大腿、肚子等部位於公共場所較不便注射，剩下手臂範圍較為適合。因施打時需捏起皮膚，使用者若要自行在手臂上施打，只能以單手的狀態下完成。Pinch-aid 以使用者的角度微距觀察，利用材質特性，成為使用者在施打胰島素時的第三隻手。

Pinch-aid 運用壁虎膠黏性佳、可重複使用的材質特性，與可彎取式固定結構結合，使用者自行於手臂施打胰島素時，使用 Pinch-aid 暫時貼黏皮膚表層並捏起固定，在施打胰島素過程中能以單手的情況下安全完成。

獲獎心得

Pinch-aid，是一個協助糖尿病病人打針的一個輔具。我們有這樣的想法源自於有一天和學長吃飯，他因為糖尿病的關係，跑到洗手間施打胰島素。糖尿病影響著他的生活，也可能影響無數我們身邊的人。於是我們希望透過設計，能為他們帶來一點幫助，所以設計了 pinch-aid。我們相信設計應是源於生活，改善生活。Pinch-aid 是我們提出的概念產品，沒想到得到 IDEA 的獎項，非常感謝 IDEA 給我們的肯定。設計系的學生大部分都像在閉門造車，只能不停的自我審視。但設計是在被大眾看見的時候，才能展現其價值，得到最直接的回饋，也是我們進步的原動力。再次感謝 IDEA，藉由這次得獎讓我們的設計有機會被大家看見。這是我們踏出的第一步。希望下一次我們的設計不只被看見，還要被觸碰到、被使用到，能確切的進入到生活、改善生活。

洪 佳 豪 Hung, Chia-Hao

就 讀 學 校 國立臺北科技大學 創新設計研究所

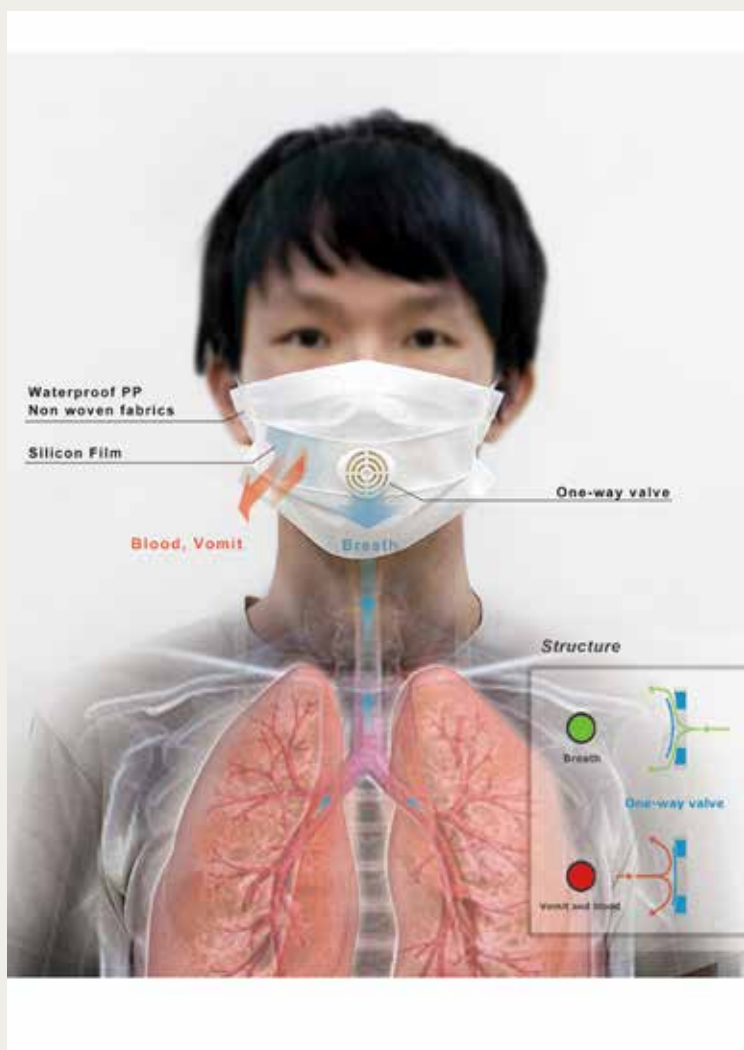
作 品 名 稱 CPR MASK

獲 得 獎 項 Finalists / 入選

獲獎競賽名稱 2013 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2013 美國傑出工業設計獎

指 導 老 師 黃子坤 T. K. Philip Hwang / 范政揆 Fan, Cheng-Kuei



作品概念

CPR MASK 是一種口對口人工呼吸的輔助設備，它結合同罩與吹氣單向閥，透過戴口罩的行為投射，讓使用者易於理解其使用方式，並同時保護施救者不受各種分泌物接觸，避免造成各種傳染疾病的交替感染以提高旁觀者施救的意願。

獲獎心得

設計是一個非固定，且不斷再生、轉化的場所，沒有領域、範疇。身為一個設計師如果眼光只拘泥於傳統教條式的設計流程與方法，忽略快速、直覺性的產品設計技法，那麼便難免淪落為不切實務的理論家之流。廣告設計師佐藤雅彥曾說：「若你站在月台上，前面有一輛快速通過的電車。如果將眼球隨著列車的行進方向做快速轉動時，你將會清楚看見車內正在吃便當的人們。」也就是說，若設計師不了解人類社會的脈動方式，進而試著以某種相當的速度跟著社會的推進腳步運動的話，那麼將會失去很多觀察到某些事物的機會，也就失去所謂靈光一閃想法的產生。國際設計競賽的參與，對於這樣的設計技能是有相當大的幫助的，去觀察、去發現一般人察覺不到的隱藏需求，快速地思考與提案，在日常生活中尋找所能控制的微釐之差，正是即將成為現代設計師的我們所應需具有的能力與宿命性的工作。

陳 皇 羽 Chen, Huang-Yu

就 讀 學 校 國立臺北科技大學 工業設計系
 作 品 名 稱 Life Guide / 生命之光
 獲 得 獎 項 Finalists / 入選
 獲獎競賽名稱 2013 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
 2013 美國傑出工業設計獎
 指 導 老 師 范政揆 Fan, Cheng-Kuei



作品概念

遭遇船難的時候，水灌進前這段逃生時間是有限的，不易馬上知道逃生的正確方向，然而常常釀成悲劇。生命之光提供一套逃生系統，增加存活的可能性。產品為四分之一圓，平時在船艙中為圓形壁燈，遭遇船難時，轉為紅燈，提醒乘客拿取做逃生的動作，LED 手電筒做照明功能，下方孔洞投射綠色箭頭，透過 RFID 裝置，與最近的安全門做連結，指引人們正確逃生，到達安全門後，拉上方拉環，紅色橡皮環會立即充氣，成為救生圈，提供海上漂浮的動作。

獲獎心得

參與國際賽事是快速向大眾推廣良好設計與創新想法的途徑之一，良好的設計產品，來自創新的思考，合宜地解決大眾面臨的問題，以及符合可以被量產的特性，而這也正是美國傑出工業設計獎所鼓勵的。此件作品源於對災難時刻的對應之道，如何在一片混亂中提供救援、如何為混亂的人群指引方向、如何與環境相依提供最適切的援助……等，都是我所思考的面向。希望可以透過此件設計，在危難時刻提供最即時的救援，並且提高存活率。此次榮譽的獲得國境評審的肯定，入選美國傑出工業設計獎 IDEA 的最終決選，與其他設計師一同角逐眾多獎項，肯定了我設計上的表現。

許敬安 Hsu, Ching-An

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
作品名稱 Button and Zip Puppet / 扣釦與拉拉手偶
獲得獎項 National Winner
獲獎競賽名稱 18th Braun Prize International Design Award
第 18 屆德國百靈國際設計大賽
指導老師 張文智 Chang, Wen-Chih



作品概念

小朋友在成長過程中，會經歷練習穿衣服，像是扣釦子、拉拉鍊、綁鞋帶與穿皮帶等技能，這些技能是需要去學習，更常可以看到小朋友依賴父母幫忙解決這些問題。藉由這塊學習布，讓小朋友能依照顏色之對應，練習扣釦子、拉拉鍊、綁鞋帶與穿皮帶等技能，訓練手部協調與靈活，來達成這項任務。並能在依照顏色對應的過程中，創造出立體動物手偶，邊學邊玩，從中獲得成就感與樂趣！經由這套手偶玩具的練習，小朋友可以獨力自主的完成穿衣任務！

獲獎心得

作品能夠獲獎是對產品的一種肯定，而對於設計者的肯定，莫過於產品能真正讓使用者從中獲得回饋。在發想扣釦與拉拉手偶的過程之前，就決定要設計出一套玩具，能讓小朋友在遊戲中學習獲得成長，之後觀察到在少子化的現今，家長對孩子過度呵護，導致小朋友會依賴父母處理生活上的技能，例如穿衣服。因此產生設計一組練習穿衣技能的玩具，透過玩具能讓小朋友得到正面的學習，並經由練習後，延伸到在日常生活中能獨立自主的處理穿衣技能。設計完這件作品後，獲得了獎項，給我不少信心，相信這套玩具的出發點—從遊戲中學習，是得到多數人的贊同的，未來期待扣釦與拉拉能夠有機會量產出來，讓設計能夠真正的傳遞給使用者，更多人從中得到回饋。

曾泓喻 Tzeng, Hung-Yu

李洋昇 Lee, Yang-Sheng

就讀學校 國立交通大學 應用藝術研究所

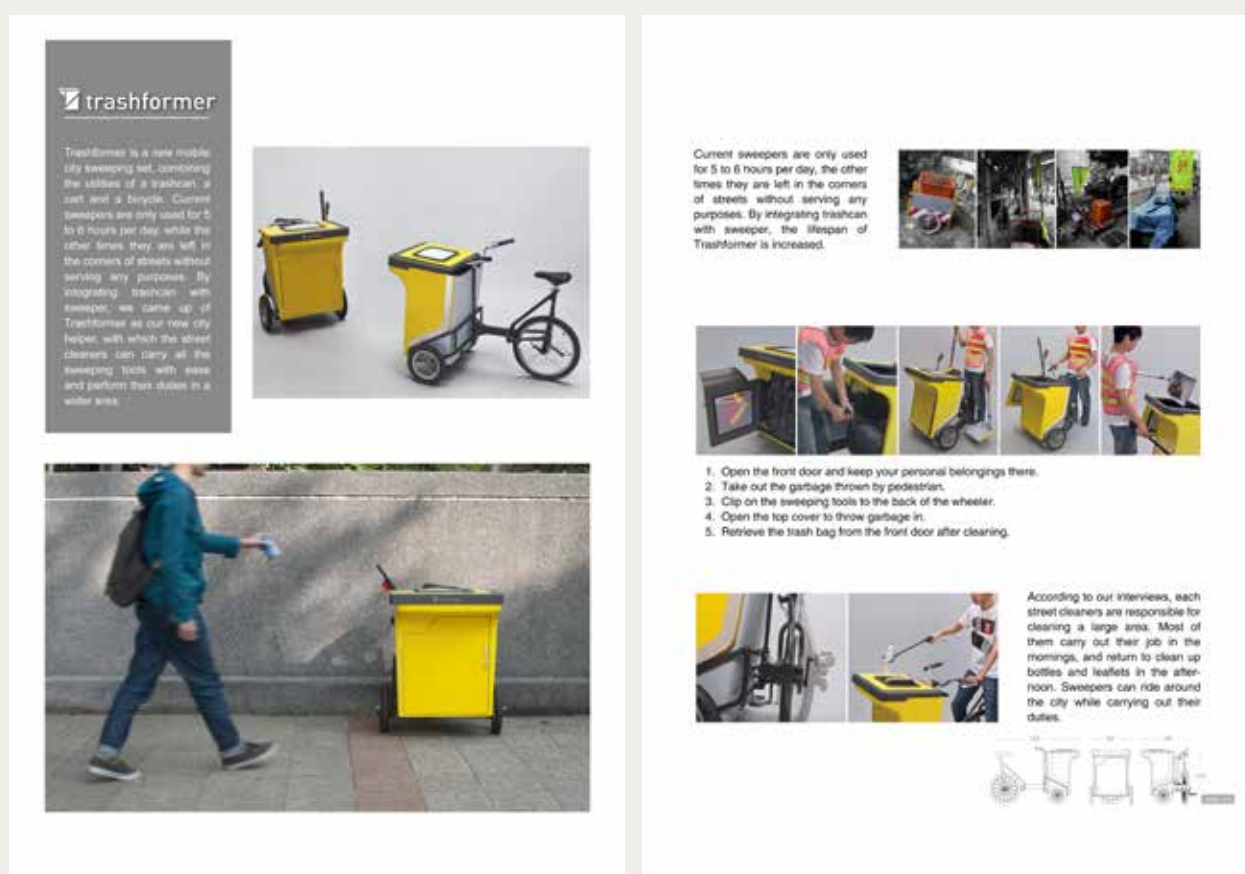
作品名稱 Trashformer

獲得獎項 Special Mention

獲獎競賽名稱 18th Braun Prize International Design Award

第 18 屆德國百靈國際設計大賽

指導老師 陳娟宇 Chen, Chuan-Yu



作品概念

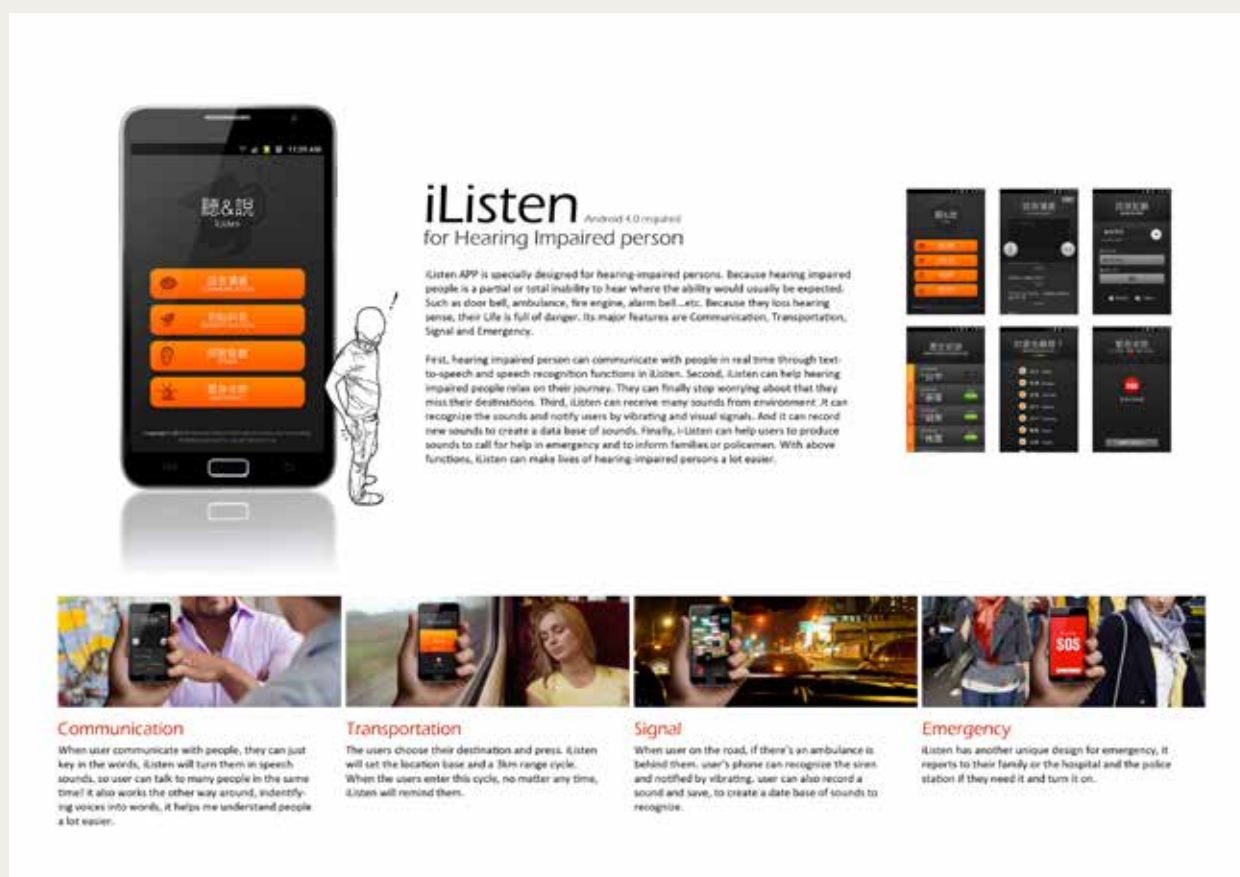
現有的掃街車在一天之中僅有三到五小時在進行清潔，其餘時間就被閒置於路旁成為市容的殺手。因此我們賦予 Trashformer 掃街車、摺疊腳踏車、垃圾桶三種功能，掃街人員使用推車模式時可以將收納在車上的掃具取出，在一大早進行徹底的掃街工作；在中午和下午時摺疊腳踏車便於掃街人員工作代步，可以搭配夾具輕騎快掃；其他時間點 Trashformer 則可作為公共垃圾桶。

獲獎心得

我們花了一整年的時間在這個案子上，從一開始訪談、觀察掃街人員逐漸發現問題，之後提出各種不同的解決方案，利用草模實際找掃街人員討論，這個過程非常有趣也常常令我們詫異。當和真正的使用者接觸越多，就越能驗證提案，最後一個階段是將模型實做出來，還記得每天在工廠從早泡到半夜，回家的路途常常可以看到掃街人員們都已經上街工作，其實這時候是很感動的，好像默默的有很多人和我一起為了這個都市而奮鬥。很感謝教育部提供這樣的管道給予獎勵，對設計系學生來說，作品能獲得認同是在創作時很大的原動力，藝術與設計創作時消耗的資源非常多，無論是心理層面還是實質的花費都很需要有人支持，尤其是現在國際比賽的獎金銳減，讓創作時的負擔更加沉重，能得到實質的支持真的非常有幫助。

林楷庭 Lin, Kai-Ting

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
作品名稱 iListen
獲得獎項 red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Communication Design
2012 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
指導老師 唐玄輝 Tang, Hsien-Hui



作品概念

iListen 以 APP 的形式，在智慧型手機上為聽障者提供了四項功能：語音溝通、到站叫我、訊號監聽、與緊急求助；在使用者經驗測試與訪談中發現，它提供了一種全新的輔助方式，尤其是對於不適用助聽器的聽障者，方便性與適用性較以往的輔具更佳。對於不同聽損程度的聽障者，給予他們更獨立自主生活的機會。語音溝通功能可以使聽人可以直接透過口語的方式讓手機辨識，並立即轉換文字使聽障者了解；到站叫我可以使聽障者在旅途中獲得放鬆的搭乘體驗；訊號監聽的功能可使他們的生活更加安全，開車時更能注意到救護車的來臨，甚至是在危險的工作環境中，自己可以透過訊號監聽達到自身提醒的幫助；最後，緊急求助功能提供讓聽障者有一個方便求救的工具。

獲獎心得

iListen 重視的是使用上的交互體驗，還有細心觀察使用者的需求，獲獎最大的喜悅來自評審對這件作品的肯定，他們看見這個作品實際上的應用所能帶來的幫助。感謝指導教授唐玄輝，有他的協助讓我在執行時有了非常多的資源，讓我加深對於用戶研究的執行力，也更能精確了解使用者的需求，iListen 有了他的協助更有豐富性與內涵。我來自一個聽障家庭，這份獎項是一個很值得分享給家人的禮物，他們是我開始這件作品的起源。我相信在未來移動應用軟體是個龐大、在生活中不可脫離的一部份，希望未來更多的設計師對於這塊設計能有更多琢磨，並且在設計上兼具實用與美觀，這樣才是設計師與生俱來的能力。

鄭 群 萌 Cheng, Chun-Meng

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
 作 品 名 稱 iCAN
 獲 得 獎 項 red dot award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Communication Design
 2012 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 唐玄輝 Tang, Hsien-Hui



作品概念

自閉症者常因無法透過語言完整表達需求，遭遇許多溝通的困難。因此，家人與老師會透過手工圖卡或語音溝通板訓練孩童口語表達的能力。但手工圖卡與傳統的語音溝通板都有不便的地方，使得父母與老師在教導孩童學習的過程中倍感辛苦。為了顧及教材內容的完整性，此類的教具常配備數量相當多的圖卡及配件，因此在保存時較佔空間、配件及圖卡容易遺失，且製作圖卡過程較辛苦。傳統的微電腦語音溝通板通常厚重而不利於攜帶，其在圖卡分類系統規劃上不完善，導致不易找尋到所需要的圖卡，且內容為漫畫卡通圖像，容易讓自閉症者無法快速與真實世界相互連結。iCan App 結合平板電腦的特性及數位化所帶來的優勢，解決傳統溝通輔具不方便攜帶及製作程序繁複等問題，減輕父母與老師的負擔，提升語言發展障礙、自閉症者的學習成效，符合使用者需要的功能並開發出新的分類系統與溝通機制。

獲獎心得

首先很感謝教育部、戰國策執行小組的計劃長期支持與肯定，這次很榮幸可以獲得此獎項，幫助我在設計過程中獲得更多的鼓勵與信心。此作品 iCAN 是針對自閉症孩童的照顧者目前所面臨的教育教材的問題提出改善設計，讓照顧者可以有更多的時間與精力休息與照顧孩子，在此也感謝一路過程中支持我的星兒家長孩子們與駟馬科技股份有限公司、瑞策國際股份公司及夥伴們，最後更要感謝指導教授唐玄輝老師的教導，促成今天的成果，能有如此成績不是只有設計師個人的成就，而因為有您們的參與，才能有如此富有意義的設計，表達無盡的感激。

林 李 娃 Lin, Lee-Wa

邱 雅 琪 Chiu, Ya-Chi / 陳 晏 亭 Chen, Yan-Ting

黃 彥 瑜 Huang, Yan-Yu / 張 丞 恩 Chang, Cheng-En

就 讀 學 校 亞洲大學 視覺傳達設計學系

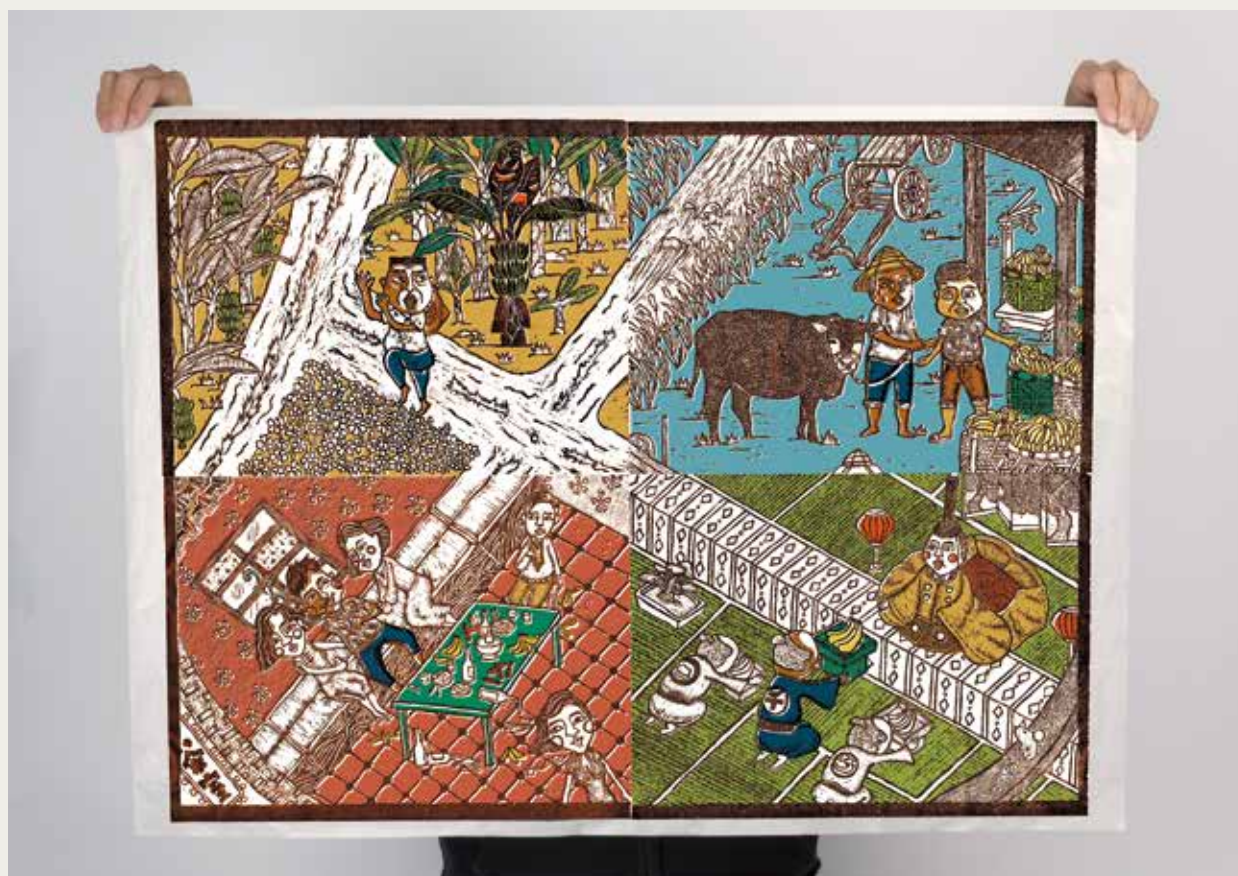
作 品 名 稱 Illustration for Jiji Thousand Banana Territory / 集集千蕉版圖 - 插畫設計

獲 得 獎 項 Best of the Best / 最佳獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /

2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指 導 老 師 侯純純 Hou, Chun-Chun



作品概念

台灣南投集集鎮的山蕉產業，在日治時代主要是外銷到日本，有日本天皇認定的千字記號，當時代表的是最高品質的山蕉。整個山蕉產業在那個時代，有許多豐富的民間趣聞傳說。我們擷取這一段歷史地位與特色，以四則與集集山蕉有關的民間故事，轉換為圖像進行插畫設計，藉以宣傳集集山蕉的產業，協助在地產業重振。圖像表現以版畫技法一刀一刀刻出來，象徵那個年代一步一腳印的鄉土純樸。在插圖設計上，四則故事各有一幅代表的圖像，當組合在一起時，可以從中發現聯貫的圖像，即是代表最高品質的「千」字記號。

獲獎心得

這次能夠獲得紅點插畫類的最佳獎，實在是很開心，也覺得辛苦的這幾個月沒有白費，要感謝的人有很多，像是支持我們的爸媽；指導我們的老師；超熱情的廠商一集果果，還有一路以來幫助我們的朋友們！關於這次得到紅點最佳獎的插畫，我們是利用版畫的技法一刀一刀刻出來，象徵那年代的鄉土純樸！上色方式為了不要流於過度傳統、古板，所以在試驗幾次之後，還是決定要用電腦來完成。集集千蕉版圖分別是由四則故事組成的海報，裡面的圖像都是有關山蕉的民間趣聞，當四幅組合一起看時，就會顯示出代表品質保證的「千」字記號。最後當然還是要謝謝一下我們的組員們嘍！感謝每位組員都能做好自己負責的部分，對任何事不會太斤斤計較，這也是老師說我們很不錯的地方！

魏米娜 Wei, Mi-Na

邱慶嘉 Chiu, Ching-Chia

就讀學校 亞洲大學 視覺傳達設計學系

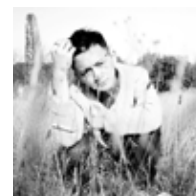
作品名稱 Endless / 無限可能

獲得獎項 Best of the Best / 最佳獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /

2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指導老師 林淑媛 Lin, Shu-Yuan



作品概念

視覺用手繪方式在袖套呈現 beats 紅色耳機，拉動的過程與底圖產生互動，用以傳達交流無界限的概念。側面層層鏤空的結構是該包裝最大的特色，手機配件以卡榫方式固定於頁面，整齊美觀且不會從鏤空處掉落，手指輕壓即可取出，解決零件在盒內零散碰撞的問題。刀模圖是一體成型的長條狀，節省紙材，用完即可攤平回收。說明書印於摺頁頁面，並與配件功能相呼應，在翻動摺頁拿取配件的同時，即是在翻閱說明書，解決說明書不好閱讀的問題。

獲獎心得

回想當初製作盒子時，在小小的套房裡，必須把床墊移到地上，用床板代替桌子，才有足夠的空間切割紙張。每天清晨累到在地上睡著，睡在周圍滿是割剩下來得破碎牛皮紙版堆中。因為沒有空間，四面牆貼滿了全開的牛皮紙版變成一種詭譎又可愛的畫面。那時候疲累緊繃的神經，現在回想都覺得幽默了起來。原來，不同語言的我們，將心意放進設計，從四面八方寄往同一個國家，也是一種溝通，一種流動。評審彷彿可以看見我們背後的執著，看見那份想要傳遞的感動。即使我們各自生活在不一樣的環境，說著不同的語言，但設計就是有一種力量，讓我們都懂，都理解。有許多感謝難以言表，如果沒有老師的指導，如果沒有學校的鼓勵與資助，如果沒有教育部十萬獎金的利誘，許許多多的如果沒有，我們就不可能有機會獲得這份殊榮。老師、學校以及我們熱愛的台灣，謝謝你們！

郭 恬 妤 Guo, Tian-Yu / 卓 訓 暘 Cho, Hsun-Yang
 孫 玉 恬 Sun, Yu-Tian / 劉 穎 庭 Lyou, Ying-Ting
 郭 于 楨 Guo, Yu-Jhen / 盧 冠 伶 Lu, Guan-Ling / 林 岱 欣 Lin, Tai-Hsin

就 讀 學 校 樹德科技大學 視覺傳達設計系
 作 品 名 稱 Origami for Environmental Conservation / 保育摺學
 獲 得 獎 項 Best of the Best / 最佳獎
 獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 陳政昌 Chen, Cheng-Chang



作品概念

以摺紙結合台灣太魯閣國家公園物種，自行開發二十隻物種摺紙結構，並輔以摺紙步驟、搭配原本物種描繪及簡介說明，整合為一套附有收納與展示功能的摺紙書冊設計，讓使用者透過摺紙的過程中，培養對空間概念的養成與對台灣生態環境的關懷重視。

獲獎心得

在製作「保育摺學」的過程中，我們從來不覺得我們會在之後會得到如此好的獎項，當時的想法就是把當下做好、做到滿意為止，當然在過程中會遇到不順利或是撞牆期，在這邊就要十分感謝我們的指導老師不吝嗇的分享長年所累積的實務經驗且不主導我們，雖然有時會持不同意見但都會尊重並客觀的分析與看待我們每一個決定，這也是讓我們成長的一大動力，之後參加比賽時樹德科技大學與視傳系給也給予很大的幫助，我們認為一個獎項的背後是得到很多人的幫助才得以完成的，所以抱著感謝的心情往後也會繼續的努力下去。

江振嘉 Chiang, Chen-Chia

王宣方 Wang, Hsuan-Fang / 林郁翔 Lin, Yu-Hsiang

郭懿節 Kuo, Yi-Chieh / 陳靜 Chen, Ching

就讀學校 大葉大學 視覺傳達設計學系

作品名稱 Tween's Generation + / 吞世代 +

獲得獎項 Best of the Best/ 最佳獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Communication Design /

2012 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指導老師 李淑貞 Li, Su-Jhen



作品概念

在摸索的過程中，或許很難被理解，但這就是我們累積中的過程。RGB 的三個層次—人、符號、生物，代表著潛藏在社會的我們，精簡的溝通能力，原生的特性，換個角度，探究我們的創新。

獲獎心得

在努力了 13 個月的路程後，能得到這個獎項，當然萬分得開心。在這過程中，我們為了吞世代，不斷的溝通衝擊與到最後統整。其中，我們也曾經放棄整個主視覺，往其他方向努力，在這過程不僅教授不支持、同學不看好，幾乎連組員都要放棄了。但在最後我們認為真正想做的是做我們自己也在內的設計，如果連我們都無法相信自己了，那誰還能了解我們？在經過幾番波折後，仍然回到的最初，就像我們一開始想表達得是不要從外表與狀態，評斷青年的負面假象。我們要做的是要說的，是希望每個世代都能溝通與加強互動。相信得了這份獎項，也對我們以及全部青年的肯定，在全世界這麼多優秀的競爭下，我們並不特別，但我們真的努力的把自己融入作品中，也融入這個社會中。評審的結語寫著，這其實不是特別的設計手法，但在這作品中，真的能看到這些青年的初衷，這視覺非常的有爆發力，令人很激昂。但願我們的設計，也能鼓勵許多正在努力與現代的青年，別忘了初衷。

陳品丞 Chen, Ping-Chen

楊順銘 Yang, Shun-Ming

就讀學校 亞洲大學 視覺傳達設計學系

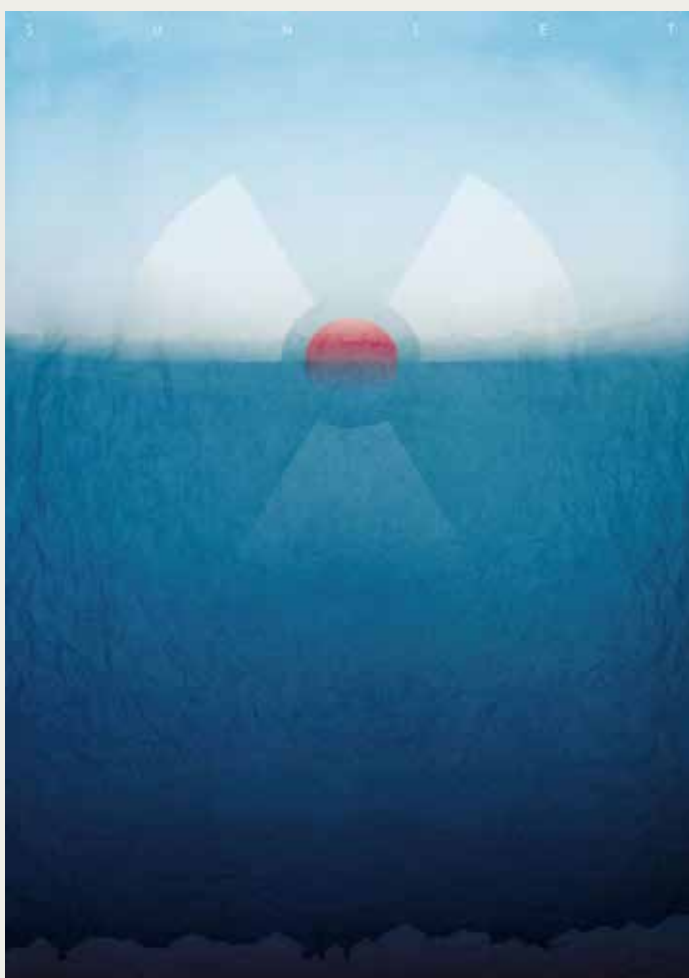
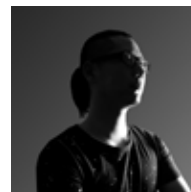
作品名稱 Sunset / 日落

獲得獎項 Red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /

2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指導老師 侯純純 Hou, Chun-Chun



作品概念

我們從「結果」表示核災帶來的影響，藉此反推我們的訴求－不要重蹈覆轍。2011年3月11日日本發生規模9的強烈地震造成核電廠反應爐爆炸、核能外洩等事故，對世界各國都造成一定程度的影響。雖然已過去兩年，但直到現在災難造成的傷害仍不斷延續，日本政府也已表明受災地區無法居住，對於經歷這場災害的民眾而言，他們的身心都留下了永遠無法痊癒的痕跡。我們將海報浸入加了顏料的海水到代表日本的紅色圓形約一半處，並實際取了福島當地災前的房屋模樣在最下方被淹沒，淹沒區域順序從地區（房屋）到國家（紅色圓形），說明災害具有不斷擴大且連動的影響力。有了前車之鑑，我們每個人對這個問題都必須更加敏感、更加關切，盡可能地降低再次發生遺憾的機率，趁著我們還能選擇的時候、必須勇敢站出來選擇。

獲獎心得

感謝教育部提供獎學金，對設計系學生的高度肯定及後續助力，作品受到肯定之餘資金消耗還能得到緩衝，且配合戰國策後續活動，不僅能達到宣傳效果、也能讓我們的作品再一次被更多人看到。參加競賽是讓作品更加進步和與各種不同文化內涵的人交流的捷徑，透過比賽了解自己不足處、更能吸收許多不同優秀設計的能量。最後，作品能夠受到肯定也是我們朝新目標前進的動力，非常謝謝侯純純老師與學校、教育部的大力支持，我們會繼續努力的！

林 李 娃 Lin, Lee-Wa

邱 雅 琪 Chiu, Ya-Chi / 陳 晏 亭 Chen, Yan-Ting

黃 彥 瑜 Huang, Yan-Yu / 張 丞 恩 Chang, Cheng-En

就 讀 學 校 亞洲大學 視覺傳達設計學系

作 品 名 稱 Design for Jiji Mountain Gift Packing / 集集大山禮盒 - 文化創意商品

獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /

2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指 導 老 師 侯純純 Hou, Chun-Chun



作品概念

我們以集集山蕉生產的地理位置特色「集集大山」，及早期代表集集出產品質的「千」字符號等元素，進行禮盒設計。在包裝結構設計上，大山禮盒的開啟方式，就像臺灣人吃香蕉一樣用「剝」的。從山頂將包裝「剝」開，呈現出來的是四種山蕉加工食品。內包裝的設計則根據食品的特色及故事背景，個有其特色，但是四種產品還是可以堆疊方式組合在大山造型的盒套裡，象徵當地的生活娛樂都在集集大山裡。

獲獎心得

真的假的！我真的不敢相信自己的耳朵，想說我是不是聽錯，所以我又再次確認，當我確定我們真的得到紅點的時後，我情不自禁地大聲尖叫歡呼。現在回想起「集集大山禮盒」的製作過程覺得非常的神奇，因為不僅要先到集集做地理實察，還要將這些資訊統整、消化，轉換成我們的設計。另外，在包裝的造型、結構、材質、視覺面等，我們也遇到許多不同的困難和挑戰，但是我們還是不放棄，藉由多次的反覆討論和測試，終於順利的製作完成。我覺得能夠完成「集集大山禮盒」，真的不是靠一個人就可以完成的，而是整組的團隊合作，並各司其職，將自己所擅長的部份發揮的淋漓盡致。我真的有好多好多的感謝，像是給我們的指導老師、支持我們的親朋好友，還有給我們很大發揮空間的廠商—集元果，當然還有我最親愛的組員們，因為有你們，我才有這一段美好的回憶，這也是別人想偷也偷不走的，我相信我一輩子都不會忘記，感謝主！

孫郁淑 Sun, Yu-Shu / 黃雅莉 Huang, Ya-Li
鍾于淇 Chung, Yu-Chi / 陳雪茹 Chen, Syue-Ru
吳佳軒 Wu, Chia-Hsuan / 顧天緣 Ku, Tien-Yuan

就讀學校 亞洲大學 視覺傳達設計學系
作品名稱 Eight infernal generals / 台灣家將
獲得獎項 red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
指導老師 伍小玲 Wu, Hsiao-Ling



作品概念

在台灣存在著一種集結藝術、武術的台灣陣頭文化－八家將。在繽紛多彩的八家將臉譜面相中，除了神將特質的制煞意象外，也有祈福巧思隱寓其內。將八家將特殊的臉譜符碼轉化為細膩的線條插畫加上本身帶有的繽紛色彩來顯現台灣家將的精緻，再以渲染水墨壓底呈現其氣勢。

獲獎心得

感謝教育部與設計戰國策積極鼓勵學生參加國際設計競賽的機會以及提供優渥的獎學金，也感謝亞洲大學發明中心輔助我們參加競賽，也因此我們才有機會拿自己用心設計的作品與全球設計好手一同競賽在眾多的參賽作品中脫穎而出，讓與我們不同的文化以及思維方式的國外評審肯定。同時也代表了視覺傳達這件事能以作品的方式讓台灣這一塊純樸的土地所涵養的深厚文化被看見！這樣的榮耀與經驗，是用錢買不到的。更重要的是在設計過程中遇見了困難，除了組員們一起要思考、討論如何處理以及解決問題方式之外，也請益於設計各領域的教授。在設計的過程中，總要回頭看看”設計作品的本質”隨時修正以及不斷嘗試做出最好的呈現。希望這項計畫可以持續下去，讓台灣更多的年輕設計學子能夠有機會站上國際舞台，一起為台灣設計力，原創力，競爭力加油！

鍾于淇 Chung, Yu-Chi / 黃雅莉 Huang, Ya-Li
 孫郁淑 Sun, Yu-Shu / 陳雪茹 Chen, Syue-Ru
 吳佳軒 Wu, Chia-Hsuan / 顧天緣 Ku, Tien-Yuan

就讀學校 亞洲大學 視覺傳達設計學系
 作品名稱 Eight infernal generals / 舞將
 獲得獎項 red dot award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指導老師 伍小玲 Wu, Hsiao-Ling



作品概念

在台灣存在著一種集結藝術、武術的台灣陣頭文化，八家將。主要以伴手禮的概念來呈現。由八家將的文化符碼做為元素來包裝”平安餅”，再以組合式創意卡冊為輔。藉此讓來廟裡的信眾可以將信物帶著走，平安吃的到。平安餅又名咸光餅，在台灣平安餅扮演著神靈保護子民的象徵，也是八家將出巡的重要配件，但近年來信眾們搶拾造成場面混亂使得平安餅文化逐漸沒落。因此我們以包裝平安餅的形式讓文化繼續延續。伴手禮外觀主要為八卦形，有趨吉避凶的含義。以臉譜上的四種主色系，紅、綠、白、黑做為視覺面；單包裝則依照十三位家將不同的臉譜特徵作為設計，LOGO 設計則以圓形為概念，符合平安餅的產品意象。

獲獎心得

非常感謝亞洲大學提供我們可以前往國際競賽的機會，以及發明中心輔助報名參賽，讓我們可以與世界各地的設計好手相互競逐；也非常感謝教育部補助的優渥獎學金，讓我們可以無後顧之憂的出發前往德國領取紅點獎，拓展我們的視野以及經驗。很感動能夠把自己醞釀許久的作品呈現在國際的舞台上，讓不同文化、思維方式的人們以及評審更接觸、了解台灣的特有文化，使八家將這富有深度內涵的文化可以被許多人看見，也肯定了我們的努力與作品。在設計製作的過程中會出現很多的問題與困難，需要組員們一起合力解決、改進、思考，也請益於設計各領域的教授，使我們收穫許多寶貴的經驗，進而延伸了組員們的革命情感，這樣的榮耀與經驗是組員共同產生的。

林孟霏 Lin, Meng-Pei / 邵淑雯 Shao, Shu-Wen

林佳燕 Lin, Chia-Yan / 曾依淳 Zeng, Yi-Chun

就讀學校 亞洲大學 視覺傳達設計學系

作品名稱 The Design of Visit Guide of Taiwan Wufeng Lin Family Mansion and Garden
台灣霧峰林家導覽手冊

獲得獎項 red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指導老師 鄭建華 Cheng, Chien-Hua



作品概念

每個地方都該有屬於每個地方的地圖，就像每個人都有自己的生活地圖，你知道哪條路上有私藏景點，哪個地方有道地美食，哪條路可以通往親切的巷弄。透過這種“分享”的概念，把最好的景物分享給大家。不管是一扇窗，一座戲臺，一棟住宅，一條街，一座城市，跟著我們去感受那保留傳統細緻美學的林家。我們希望給予參觀民眾方便性，以林家結合導覽地圖，去了解林家建築物的特色，附上簡易說明，分享給參觀民眾關於霧峰林家的特色與印象。

獲獎心得

得知得獎時有種難以言喻的心情，很高興老師的指導與鼓勵，使我們有勇氣去參加紅點比賽，並得到評審的肯定。如果一開始沒有學校及教育部的幫助，我或許沒有機會把我們的作品推上國際舞台，更沒有機會可以成為紅點頒獎典禮的其中一名被邀請人，很感謝台灣有這麼好的管道可以讓設計發光到世界上，可能我們的力量很微小，但透過這些機會我們不只可以提升個人的見識及設計態度，更可以讓世界多看見台灣的美麗。有管道可以參加國際競賽這是一件很棒的事，把每一次比賽當作是一種練習，讓自己的想法越來越成熟，更有國際觀，相信自己、相信作品，重要的是你熱愛設計的心，如此一來不只提高了對事物的看法，也大大提升了對設計的態度。

黃雅含 Huang, Ya-Han

梅思婷 Mei, Szu-Ting / 葉黛齡 Yeh, Dai-Ling

就讀學校 亞洲大學 視覺傳達設計學系

作品名稱 Adventntures of the visual difference / 異視界冒險

獲得獎項 red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Communication Design

2012 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指導老師 伍小玲 Wu, Hsiao-Ling



作品概念

現代人眼中對於日常生活接收的景物習以為常；為了探索平常忽略的視覺世界，我們用現有的科學知識，藉由與人類親近的動物，表現牠們特殊的視覺現象；其中我們發現幾種動物的視覺現象特別明顯；所以透過科學與藝術的結合告訴兒童，發展出互動教育繪本。我們目標族群是 5～8 歲小孩，除了介紹動物的視覺畫面，也設計一些小道具，在五感互動的過程中，讓家長或老師陪伴小孩閱讀時，都能在這本互動教育繪本中，培養創新冒險的勇氣。

獲獎心得

這次能獲得教育部以及紅點設計大獎的肯定非常高興，出發點單純想和組員們為這個社會實踐一點想法，提升小朋友對知識的探索與學習並將四年所學的創意和技術有所發揮。設計發展歷史累積了一定的成長和進步，每個時代運用前人留下的經典加以發揮創作屬於這個時代的作品，我想一位設計師心裏也許沒有所謂的代表作，生活就是創作，日出日落的輪替裡我們都吸收滿滿能量，放眼這個世界，享受生活的點點滴滴，希望未來能為台灣帶來更出色的作品，讓人群更方便的認識設計，享受設計帶來的意義。

鍾 謹 安 Chung, Jin-An

林 軍 凱 Lin, Chun-Kai

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 視覺傳達設計系

作 品 名 稱 i-ADDICTION

獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /

2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指 導 老 師 郭世謀 Kuo, Shih-Mou / 曹融 Rung Tsau / 林長慶 Lin, Chang-Jang



作品概念

隨著科技的進步，人們對於網路的依賴性過高，美國將網路成癮症 (Internet addiction disorder, 縮寫作 IAD) 納入精神疾病。標語「i-ADDICTION」，利用使用率最高的「i-phone」產品與「我已經成癮」意義做結合。想表達科技縮短了彼此間的距離，但人們過度使用，卻在「同一個時間空間」裡，被鎖在自己的世界裡。

獲獎心得

我們以網路成癮為主題，創作了 i-ADDICTION 系列作品，在作品完成後，經歷冗長又複雜的報名程序與等待結果，最後獲得傳達設計獎裡的紅點獎。消息發佈後偶然得知教育部有提供國際比賽得獎的獎學金，每個報名紅點的人一定都有深刻的體會，紅點報名費的金額對學生來說是非常大的負擔，所以得知設計戰國策有相關獎學金申請的程序後，我們積極的開始準備資料。由於得到紅點獎的六天後，就是申請截止日，因此只剩下幾乎不到五天的時間可以準備文件，我們跑了很多公文、學校處室到處找人蓋章，在最後一刻趕上申請，也在幾個月後接到獎學金申請通過訊息。我想這對於參加國際比賽，尤其是像紅點這樣很需要資金的競賽來說，是非常有力的強心針，也能讓更多好作品浮上檯面，避免因為其他無法控制的因素，而放棄了參加國際比賽的機會。

洪 睿 杰 Hung, Jui-Chieh

就 讀 學 校 樹德科技大學 應用設計研究所
 作 品 名 稱 Hatch up / 孵衍
 獲 得 獎 項 red dot award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 尹立 Lih Yin



作品概念

這一系列插畫是以環保為議題，做傳達設計的出發點。反觀人類對環境“敷衍”漠視的態度，而發想出「孵衍」這系列的插畫。「孵衍」要說的就是種樹的動作，每一顆樹苗的種子，都是經過環境孵化而衍展形成的。以最貼近我們生活中隨處可見的垃圾，做創意發想。風格上採用兒童繪本的調性，希望藉由插畫表現，可以使兒童了解環境對人類的重要性。在插畫創作上，企圖以最質樸的自然筆觸，表達原始環境的美好，試圖透過插畫故事中，角色愛護環境與種樹的行為，傳達綠化概念的訊息。

獲獎心得

當收到德國紅點寄來得獎通知信時，那一刻實在令人感到非常振奮，因為突然覺得，創作的作品與德國紅點傳達設計獎產生連結，真的覺得很神奇。從了解德國紅點傳達設計獎開始，概念發想、設計執行、一直到將作品打包寄送至德國，覺得每一個步驟與過程都是很棒的學習。此次的創作經驗與獲獎肯定，都是期許自己繼續向前的動力。感謝教育部及設計戰國策專案小組的支持與協助，感謝樹德設計學院的全力支持，感謝尹立老師的指導與啟發，及每一位曾經指導過我的老師們，特別感謝父母親及家人們的付出與鼓勵。

楊秉茹 Yang, Bing-Ru

薛牧懷 Hsueh, Mu-Huai / 莊則言 Juang, Tek-Yen

張景雯 Chang, Ching-Wen / 陳政仰 Chen, Cheng-Yang

就讀學校 樹德科技大學 視覺傳達設計系

作品名稱 Visual Ark / 視方舟

獲得獎項 red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /

2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指導老師 陳月英 Chen, Yueh-Ying



作品概念

以「視方舟」為命題，源自於就讀的科系為視覺傳達設計系，而「眼球」是人類生理結構上接收視覺訊息與解讀視覺形態的主要途徑，「視」在中國造字之意有「看見」意思。「方舟」則是取自於聖經中的故事，諾亞建立一艘方舟，帶領著一家與各樣動物，逃過災難，成為人類最後的希望。以「方舟」來作創作命名的同時，在理念的部分又將「引領方向」的意涵附加在命名中。在命名的主要傳達概念為一艘以眼球為造型的載具承載各式各樣的设计夢想，透過不同的媒材表現方式，引領設計界新生代航向創意新領域，創造視覺新視野。

獲獎心得

從一開始製作的發想階段，一直到最後作品的完成，中間我們經歷了無數次的討論及修改，從各個角度去切入核心主題並且能夠符合畢業展的內容。作品是用手繪和電繪的方式完成，其中也經歷了兩次的重新繪製，但每一次畫的過程中，讓我們學會耐心和細膩的眼光，統整了畢業組別各組的作品在內。當得知獲獎的瞬間，我們雀躍不已，作品終於在國際上發光，一個好的概念搭配一個表現技法去傳達所想傳達的，並利用觀賞者和海報的互動過程中，更深刻的體驗到設計理念，使觀賞者留下深刻的經驗印象。感謝樹德科技大學視覺傳達設計系的各位教授，在每次的討論中給予寶貴的建議和經驗分享，也給予我們很大的支持。希望作品傳達的精神能夠一直延續下去，保持一顆熱忱的心在设计上，讓設計界持續充滿力量。

邱 柏 皓 Qiu, Bai-hao

賴 偉 銘 Lai, Wei-Ming / 趙 駿 逸 Jhao, Jyun-Yi

就 讀 學 校 樹德科技大學 視覺傳達設計系

作 品 名 稱 Embrace Butterfly / 蛹抱

獲 得 獎 項 red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design

2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指 導 老 師 楊裕隆 Yang, Yu-Lung



作品概念

台灣曾以「蝴蝶王國」聞名於世，隨著六〇年代經濟起飛，大量開墾造成蝴蝶生存環境破壞，人為掠奪讓美麗的蝴蝶面臨瀕臨絕種的問題。曾經輝煌的王國，卻因人類的無知與貪婪，造成無法挽回的錯誤，對於台灣甚至整個世界來說，都是莫大損失，而對於那些逝去的生命，更是一種最深的沉痛。所以我們以一個台灣真實故事去改編，從一個很小的點去探討一個巨大的問題，由這樣的故事讓大家了解蝴蝶的保育要從自身做起、從想法去改變，留住美麗而不是扼殺生命，讓牠們與我們共同生活在這片土地上，才是保存牠們無價之美的唯一道路。

獲獎心得

很感謝指導老師在畢業時提供很多方向，讓我們的设计有了新的定位。一開始組員間有許多小摩擦，在不斷與老師探討及組員間試驗許多風格後，除了作品內涵及深度有了改善外，在老師耐心的教導下，我們學會組員間應有的包容心，也因為不斷探討、摩擦，才使作品更加成熟。沒有人想過作品之後會是什麼樣子，但是我們共同目標都是相信只要付出心血終究會得到回報。當得獎時我們難掩雀躍之情，彼此都認為我們早已拿到我們該有的回報，就是這一年的經驗。當一個組員要有責任、要求、包容、體諒等總總因素，這是平常獨自創作所沒有的經驗，想必出社會工作時更能體會到。抱著要就要做到最好的心態以及老師的支持，讓這部作品擁有他自己的光芒，在此很謝謝家人以及小組員。這次的獲獎也告訴了我們，世界開始注意這些已經消失的傳統，當進步的科技邁前之時，傳統也能被保存歌頌。

何 思 蓉 Ho, Szu-Jung / 許 哲 維 Hsu, Che-Wei
 林 育 正 Lin, Yu-Zheng / 賴 筱 寒 Lai, Xiao-Han
 董 怡 廷 Dong, Yi-Ting / 陳 夙 慧 Chen, Su-Huei

就 讀 學 校 樹德科技大學 視覺傳達設計系
 作 品 名 稱 FLOWER island / 花嶼
 獲 得 獎 項 red dot award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 陳政昌 Chen, Cheng-Chang



作品概念

台灣原生花種與情感歷史的精神符號定位。植物的生根發芽到開花結果，就像歷史從醞釀到發生都影響著國家文化。某些植物在某些國家中有著特別的意義，就像台灣人勤奮如同牽牛花、樂善好施好比蒲公英、或者蝴蝶蘭成就了台灣的經濟。本創作透過書籍編輯，將台灣原生花的生長特性與台灣歷史脈絡結合。期許能回顧過去，進而展望未來。

獲獎心得

首先非常感謝學校的支持與協助，讓我們更順利能夠參加德國紅點設計比賽，也不負眾望的得到好成績，其中更感謝設計院長翁英惠、主任楊裕隆、指導老師陳政昌、龔蒂苑老師以及張建豐老師的耐心指導，將擅長不同創作領域的六人結合在一起，藉由大家不同的想法激盪出老舊與創新的融合，使台灣的設計更加有愛更有溫度。

郭 衍 驛 Kuo, Yan-Yi / 陳 禹 樹 Chen, Yu-Shu
 潘 榆 昇 Pan, Yu-Sheng / 楊 富 強 Yang, Fu-Ciang
 曾 嫻 禎 Zeng, Sian-Jhen / 施 鴻 毅 Shih, Hong-Yi

就 讀 學 校 樹德科技大學 視覺傳達設計學系
 作 品 名 稱 Cardinal Vices / 四非
 獲 得 獎 項 red dot award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 楊媽藝 Yang, Ma-Yi / 龔蒂菀 Kung, Ti-Wan



作品概念

「Cardinal Vices」之創作概念是我們取自台灣近年發生的事件組合後以「酒色財氣 cardinal vices: wine, sex, avarice and temper」四個字源串連成一幅長版插圖，以逗趣的人物角色與清新可愛畫風表現台灣市井小民生活百態，其使觀者自然融入畫面情境並或共鳴。

獲獎心得

我們製作了一年的時間，在製作過程中其實是辛苦的，要負擔整個團隊的營運非常艱難，我們一直比持著要把這件事情做好，其實得講那些真的沒有想那麼多。在得知得獎的時候，也有種一年內的辛苦終於有了代價，但事我們是樂在其中的，非常感謝的是學校的老師大力的幫助我們，才有今天亮眼之成績，我們在這一年內也慢慢的熬了過來，也希望讓更多人看見，分享我們的作品！

黃 苡 蓁 Huang, I-Chen

田 修 銓 Tien, Hsiu-Chuan

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系

作 品 名 稱 Welcome to Lunshan Temple / 來逛龍山寺

獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2012 reddot award: Communication Design /
2012 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

指 導 老 師 張岑瑤 Chang, Tsen-Yao



作品概念

希望為龍山寺重新打造品牌形象，將傳統廟宇賦予博物館精緻化的概念，站在觀光客角度重新檢視龍山寺是否帶給旅客本廟該傳達的資訊，以現代視覺表現的方式，讓來龍山寺的信徒及遊客能夠產生文化認同，結合旅遊周邊商圈介紹台北艋舺歷史、了解龍山寺文化更多詳細資訊，且在龍山寺參拜的同時可以知道參拜順序，瞭解每個神明的保佑，在參拜後還可以擲筊抽籤求神問佛，最後可以再帶個護身符回家祈求平安，讓這整套歷史以及體驗都可以在參與結束後，還有參考價值和紀念價值來回憶。

獲獎心得

去了廟宇好幾趟，為了觀察國際觀光客行為及發現廟宇的問題，進而發現問題像是：標示僅有中文、參拜如何進行、如何認識神明、籤詩及擲筊的祈求、周邊商圈象徵性的美食及觀光景點等許多問題，最後花了半年多的時間，終於完成這本具有十足功能性的國際觀光導覽手冊。由於內頁的製作及所有的圖，都是我們用數萬個節點繪製而成，可能需要花一年多的時間，全部濃縮到半年完成，真的耗盡我們非常多的心血，因此聽到得獎消息，感到非常激動外也很感動，因為製作以台灣廟宇為題材的作品，得到德國紅點的認同，感覺替台灣爭取到一份榮譽，非常開心。得了紅點後前往德國參與頒獎典禮，與世界各地設計達人一起參與盛事，不但深深感受到那份身為設計師的驕傲，也覺得未來能夠為這個社會貢獻更多有意義以及美的事物感到光榮，我們會繼續努力的！

姚 韋 禎 Yao, Wei-Chen

就 讀 學 校 國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系碩士班
 作 品 名 稱 God is watching from above / 舉頭三尺有神明
 獲 得 獎 項 red dot award / 紅點獎
 獲 獎 競 賽 名 稱 2012 reddot award: Communication Design /
 2012 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 陳郁佳 Chen, Yu-Chia



作品概念

這件作品的概念起於中國諺語「舉頭三尺有神明」，在片面上的涵義，似乎指著當人抬起頭，神就在三尺高處。基於這樣的觀念，在視覺處理上將「抬頭」所見的意象，以剪影方式呈現並與神結合，而「神」正是使用了國際通用的符號語言來代表，十字架及卍分別代表著不同族群、國家、文化背景下的宗教，但勤善的理念以及人對上天的景仰是相同的。

獲獎心得

當社會朝向全球化的趨勢發展，又正當台灣有愈來愈大量的設計科系人才產出，會被埋沒的不一定不是人才；會冒頭的人，需要隨時準備，在對的時機掌握機會，然而機會通常來自於大多數人的驗證與實質上的證明。國際級的設計獎項，正是其中一項「實質證明」。當設計產業因為政府的推動而大受歡迎，相關科系紛紛成立與畢業學生的大量產出，勢必讓設計產業更具競爭力，除了國內自身的競爭以外，全球設計趨勢與更多的人才，更是我們應該要面對的競爭對手。過去，我們一直強調世界化的語言、國際性的設計，現在卻反觀著墨於本地的文化創意與地方特色，我們已經不該透過設計面對全球，而是讓世界透過設計，來認識自己。國際級的設計獎項勢必是處於弱勢的設計新鮮人翻身的機會，不論及於聲望或未來的收入，然而許多國際級設計獎項的費用卻是令人卻步，當教育系統大力鼓吹參與，當行政系統不斷展現實績，有沒有人考慮過，其實新鮮人更需要的是勇氣。

歐佩玲 Ou, Pei-Ling

就讀學校 樹德科技大學 視覺傳達設計系
作品名稱 Freedom of speech / 自由之聲
獲得獎項 TOP 3 (EUR 3,000 獎)
獲獎競賽名稱 2013 iF concept award / 2013 德國 iF 概念獎
指導老師 張建豐 Chang, Jian-Fong



作品概念

"我不同意你說的話，但我誓死捍衛你說話的權利。"----- 伏爾泰（西元 1694 年至 1778 年）聯合國世界人權宣言第十九條：人人有主張及發表自由之權；此項權利包括保持主張而不受干涉之自由，及經由任何方法不分國界以尋求、接收並傳播消息意見之自由。被束縛的自由就像是籠中之鳥一般，藉由麥克風此途徑可以讓人們發表自己的言論，兩者結合來述說：人人皆享有自由發表的權利。平時在新聞媒體上常見的都是名人，有錢有權的人發言，而弱勢族群的聲音或是想法常遭忽略，因此選擇人權宣言這項議題作為海報創作主軸，藉由平面海報來為此發聲，強調人權的重要性，捍衛言論自由。

獲獎心得

能夠在「德國 iF 設計概念獎」大賽中以「Freedom of speech 自由之聲」在平面媒體類，獲得全球第三名的殊榮，以及「德國紅點設計獎」真的非常高興！由衷感謝樹德科技大學視覺傳達設計系的栽培，系上每位老師們在背後的指導，給予我機會參加這次的比賽，以及謝謝爸媽與朋友們的鼓勵與支持，才能夠有今天的殊榮及肯定！這是第一次參與國際競賽，在這過程中反反覆覆與老師討論了很多次，非常感謝張建豐老師耐心指導，張老師不斷以設計師的天職，時時提醒我以更具內涵的方向深度思考，雖然在修改圖稿時過程可能會很艱辛，最終完成了理想的畫面，但這些都值回票價了，這過程學到了相當多的經驗，期許自己未來在設計這領域能夠繼續成長！

鍾全斌 Chung, Chuan-Bin

就讀學校 國立雲林科技大學 視覺傳達設計系碩士班
 作品名稱 Biodiversity / 生物多樣性
 獲得獎項 TOP 100
 獲獎競賽名稱 2013 iF concept award / 2013 德國 iF 概念獎
 指導老師 曾啟雄 Ceng, Chi-Hsiung / 謝省民 Hsieh, Sheng-Min



作品概念

大自然的生態循環系統如同人體的生理循環系統，由許多的器官、組織所構成，若我們持續的讓生物瀕臨滅種，如同身體的某些臟器衰竭。當生態循環系統破壞到無法恢復平衡時，人類自己也將遭受滅亡。以紅色為底警示目前生物多樣性失衡的危機。

獲獎心得

《生物多樣性》在 2010 年便完成，投了當屆墨西哥海報獎，很不幸落選了。在指導教授曾啟雄老師、謝省民老師，和系上開設相關課程老師豐富知識教導下，抽絲剝繭尋找落選原因。去年利用一些時間針對德國 IF Concept Award 歷年獲獎作品的表現形式，修改這件傳達理念很合適 IF 的作品。很幸運接連收到進入 340 強及最終成為 100 人一員的主辦單位通知信。是我畢業前夕，對於學生生涯最大肯定！每個國際競賽選出來的作品都有一個「調子」，取決於該比賽所屬國家的民族特性或者比賽最初舉辦人性格。如何選擇一個能引起評審共鳴的觀念，往往成為獲獎與否的關鍵。以上是自已參與國際設計競賽的一點心得，供來年與會者參考。最後，感謝雲林科技大學視覺傳達設計系所每位老師辛勤付出。

郭 憲 竹 Kuo, Hsien-Chu

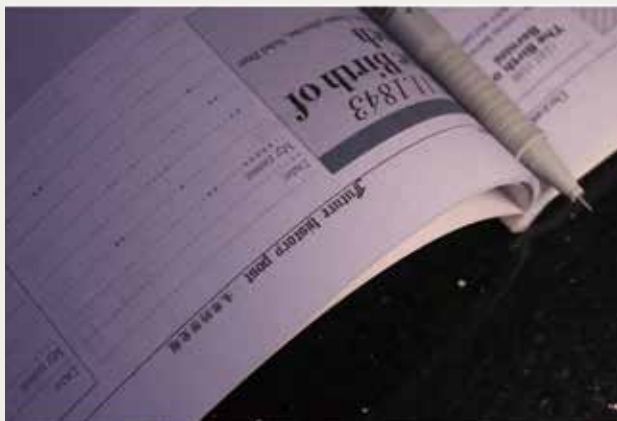
就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班

作 品 名 稱 Future History Post / 未來的歷史報

獲 得 獎 項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 output international student award / 荷蘭 Output 國際學生大賞

指 導 老 師 王韋堯 Wang, Wei-Yao



作品概念

/ 未來的歷史報 - 賦予歷史一份未來 /

這本行事曆除了基本記事功能外，給我們一個機會寫下未來的歷史。未來的歷史報提供歷史上的好事情，並讓使用者為自己寫下好新聞。藉由打破以往充滿腥羶色的媒體內容，連結現在與未來的對話，賦予歷史一份不再流血的未來報。

獲獎心得

作品藉由獲獎能被更多人看到，而這次的作品「未來的歷史報」很驚訝出版社主動連絡我想合作出書，雖然現在還在洽談階段，但是相信都是一件開心的經歷。嘗試釐清自己的想法、相信作品，然後對得起它，我想這是重要的事。在製作過程中雖然一開始在想自己挑了一個麻煩的主題來作，要調查 365 天的歷史事件，但在過程中不論是創作相關的插畫，或是收集資料都讓我覺得很好玩，也收穫良多。最後要感謝的人真的很多，很謝謝一路以來一直支持我、肯定我、幫助我的教授、同學和朋友，真的很謝謝你們，最後謝謝我的爸爸媽媽，我愛你們，感謝神。

陳惠喬 Chen, Hui-Chiao

就讀學校 國立臺灣師範大學 設計學系

作品名稱 Tangible Taipei / 觸·台北

獲得獎項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 output international student award / 荷蘭 Output 國際學生大賞

指導老師 張天捷 Jack Chang



作品概念

像小孩子一般，用盡身體的各種感官來認識世界。將人們容易忽視的觸覺利用拓印的方式視覺化，希望找回成長過程中逐漸被遺忘的感官。城市的紋理（建築物牆面、窗戶等）就像皮膚、就像衣服一般包裝著、保護著城市，以白先勇先生的“台北人”小說配合著角色和情節，做出一系列的作品。

獲獎心得

獲獎不是全部。我並非為配合比賽去做作品，是因為在做設計處處遇到瓶頸時，聽到鄭約書亞牧師的一句話，而讓我對於做視覺設計有了另一個不同層次的體會：“人的視力弱很差，就只能看到視力範圍可見的事物，若人的心靈之眼視力很差，就只能看到事物的表面，只能思考到那層次，無法想到這以外的東西。”同時我也很感謝栽培我的師大在各方面給予充足的教導，並且讓同學在非常自由的環境下能夠盡情地進行設計創作。

陳 信 宇 Chen, Hsin-Yu

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 視覺傳達設計系碩士班

作 品 名 稱 turn-off / 關閉

獲 得 獎 項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /

第 12 屆墨西哥國際海報雙年展

指 導 老 師 廖志忠 Liao, Chih-Chung



作品概念

減少碳排放，保護環境。

獲獎心得

感謝教育部和設計戰國策的政策與鼓勵，感謝申請時學校協助處理的人員不辭辛勞，感謝大學母校一長榮老師們開啟我對設計領域的認識，也感謝研究所雲科老師提升了我不同視野與思維，感謝學習路途上指導與幫助我的所有朋友。期許自己能將所學貢獻於社會，謝謝你們。

李 智 崑 Li, Chih-Wei

就 讀 學 校 實踐大學 時尚與媒體設計研究所

作 品 名 稱 Quit Gambling, Close to your family. / 背叛家人的一種方法

獲 得 獎 項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /

第 12 屆墨西哥國際海報雙年展

指 導 老 師 陳文祺 Chen, Wen-Chi



作品概念

好賭成性常連帶造成自己家庭重大的傷害，骰子在此連結賭博的意象，六個面六個哀愁，把惡習拋去，重新靠近你的家人、再一次看見他們的微笑。

獲獎心得

每個比賽都是不同的人，分別有著潛伏變動的個性，追求肯定當然需要努力，而剛好獲獎，也不過就像是個愛情極短篇罷了。

許惟智 Hsu, Wei-Chih

就讀學校 國立高雄師範大學 視覺設計系碩士班

作品名稱 DOMESTIC VIOLENCE / 家庭暴力

獲得獎項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /
第 12 屆墨西哥國際海報雙年展

指導老師 吳仁評 Wu, Jen-Ping / 林宏澤 Lin, Horng-Jer



作品概念

家庭暴力在現今台灣社會上是件很嚴重的社會問題。家庭暴力事件頻傳，不僅傷害每一位受害人並且破壞家庭和諧，因此創作者期盼藉由創作海報，來使社會大眾重視此問題。家庭暴力有些是酒醉過後所引起的，而創作者利用此特點將酒瓶的外觀與代表著暴力行為的拳頭結合，利用不同符號互相組合之新意象，來傳達因酒後衍生出來的家庭暴力問題，並將家庭暴力的英文標題放置在圖案之上，能讓觀者清楚的了解此海報所訴求，已達到教育社會大眾重視此問題之教育意義。

獲獎心得

感謝林宏澤老師及吳仁評老師親切的指導，讓我於進行創作之時能更清楚自己的不足之處並加以改進。在創作過程中也發現創作海報是一件非常有挑戰性的事情，除了要有新穎的創意之外，也要顧及海報的美感呈現，並且要將自己的概念透過畫面表達出來時所面對的種種問題，使用何種創作手法等任何一件極小細微的事，都會影響到一張海報的呈現。因而在這次的創作過程中，我學會許多讓海報更為精緻更為完整的方法，這不僅讓我在海報設計上有所收穫，而在其他設計領域之中也領悟出一些心得，最後，我要再次感謝幫助我的所有同學及高師大的老師們，尤其是林宏澤老師及吳仁評老師，而我也將我得獎的喜悅與之共享。

薛 懿 霽 Hsueh, Yi-Chi

就 讀 學 校 國立臺中科技大學 商業設計系

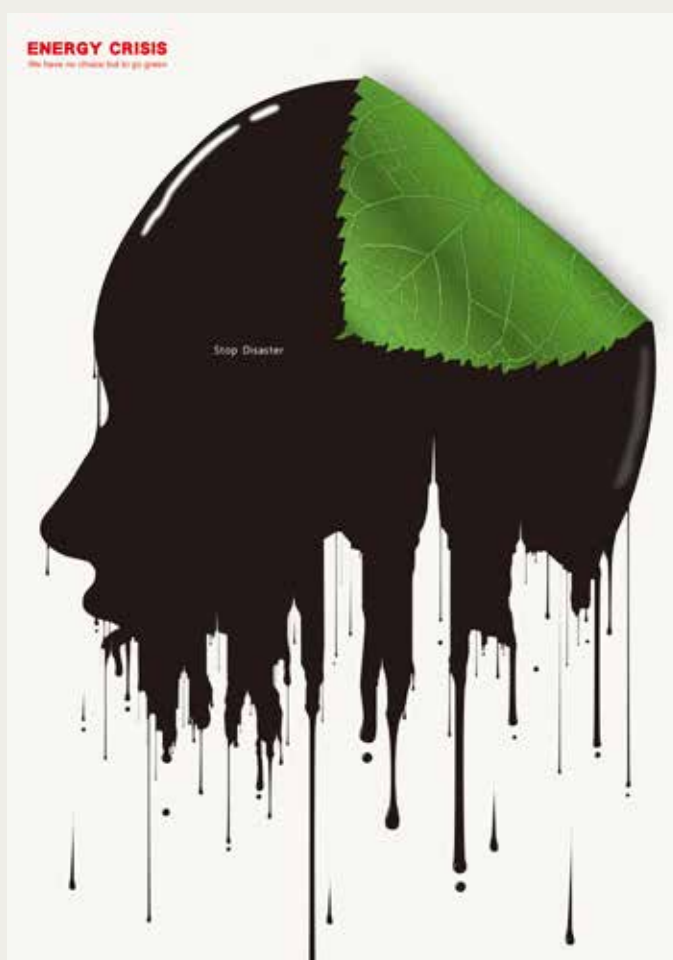
作 品 名 稱 STOP DISASTER / 停止災難

獲 得 獎 項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /

第 12 屆墨西哥國際海報雙年展

指 導 老 師 李新富 Lee, Shin-Fu



作品概念

石油的廉價以致大肆浪費而逐漸耗盡，未來經濟與交通都可能遭受衝擊。將石油與人臉，表現人類與石油的直接關係，低落中的石油反轉出城市意象，象徵石油耗盡高樓大廈也只是廢墟。上方葉子表示綠能是人類唯一的希望。

獲獎心得

很高興也很榮幸獲得墨西哥國際海報評審的青睞與肯定，也很感謝李新富老師的細心指導，讓我看待作品有了更多更好的想法。也很感謝家人對我的支持，成為我在設計旅途上幕後的推手。

薛 懿 霽 Hsueh, Yi-Chi

就 讀 學 校 國立臺中科技大學 商業設計系

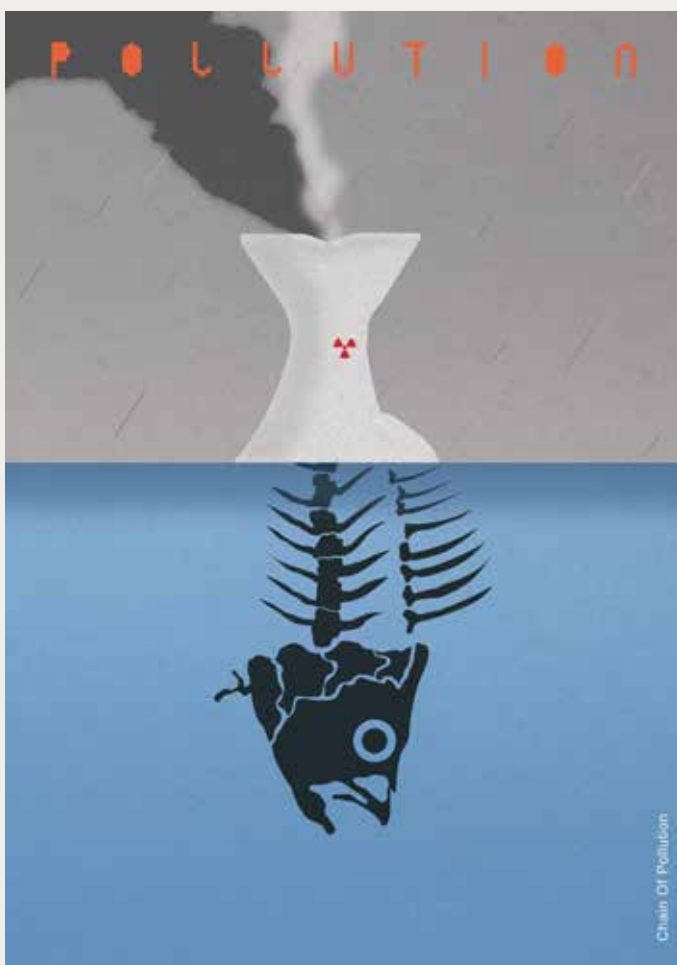
作 品 名 稱 CHAIN OF POLLUTION / 汙染鏈

獲 得 獎 項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /

第 12 屆墨西哥國際海報雙年展

指 導 老 師 李新富 Lee, Shin-Fu / 吳銜容 Wu, Xian-Rong



作品概念

眼見並非全然，核能不單汙染了空氣，透過雨水循環再將汙染帶入海洋，最後回歸在製造者；如同畫面中將魚分成兩半，魚尾轉化成核能發電廠，魚頭早已化成骨頭。許多災害都比我們想像中來的嚴重。

獲獎心得

很高興也很榮幸獲得墨西哥國際海報評審的青睞與肯定，記得得知自己得獎的當下興奮到在電腦前不能言語。很感謝李新富老師兩年來的細心指導，讓我看待設計有了更多更好的想法，以及感謝吳銜容老師也給予了許多很好的意見與外文上的幫助，當然也很感謝家人對我的支持，成為我在設計旅途上幕後的推手。

郭彥汝 Kuo, Yen-Ju

就讀學校 國立臺中科技大學 商業設計系碩士班
 作品名稱 DROGS MAKE YOU DIE
 獲得獎項 Selected / 入選
 獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /
 第 12 屆墨西哥國際海報雙年展
 指導老師 黃雅卿 Huang, Ya-Ching



作品概念

毒品如同死亡殺手，注射毒品的同時，就像正在為自己建造一座墳墓，使你更接近死亡。

獲獎心得

很開心「DROGS MAKE YOU DIE」入圍第 12 屆墨西哥國際海報雙年展，並受到「設計戰國策」的肯定，也很感謝「設計戰國策」給予設計學生一個很好的國際平台，推廣、鼓勵國際設計比賽，讓我們能以更廣的視野，看見不同國家的設計，不僅能與世界交流，讓世界看見台灣的设计，也能透過比賽看見自己不足的地方，進而加強、提升自己的設計創作。更重要的一點是，從比賽中可以讓人們更加關注許多議題，我相信設計是反映社會的，從世界各國的比賽主題、到設計者呈現的作品來看，可以看到當下的社會議題是什麼，而設計者又想反映的是什麼，當時我也做了許多有關社會議題海報的嘗試，包含關懷弱勢族群、反毒、反戰等等，其中「DROGS MAKE YOU DIE」就是關於反毒的海報，希望吸毒者能遠離毒品的殘害，期望未來大家也能透過比賽交流，看見更多元的社會層面，做出更貼近人心的設計。

趙佳祥 Chao, Chia-Hsiang

就讀學校 國立臺中科技大學 商業設計系碩士班
 作品名稱 Chinese Typography / 文字淬鍊
 獲得獎項 Selected / 入選
 獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /
 第 12 屆墨西哥國際海報雙年展
 指導老師 蔡綺 Chii Tsai



作品概念

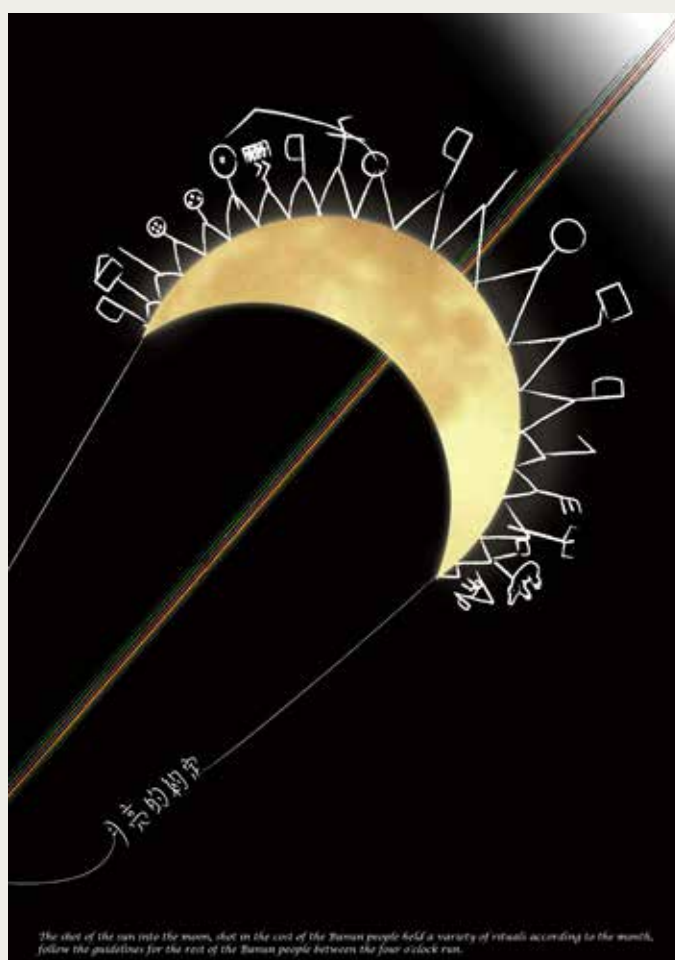
中國文字經歷時間的演進與世代民族文化交替的共融，由象形的圖形記事到我們現在的楷書，是人類思想及生活的淬鍊，也是記載一個民族悠久的歷史脈絡。它是千年下來的思想，一種祈禱、一種依靠，經由圖像的轉換，淬鍊出的文字符號思想。這樣的轉換是一種文化的傳承，也是一種記憶。

獲獎心得

人生宛如一幕幕未揭曉的劇情，總讓我期待著、努力著，帶著這樣的好奇動力，追逐著自己的夢想，總覺得有天自己總會被看到的。感謝「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎學金的鼓勵，讓我更有向前衝刺的動力，也期許自己勿辜負自我的本性與所有人對我的期待，完成自己的夢想並服務大眾，以此想法做為面對未來人生路途的挑戰。

張嘉妤 Chang, Chia-Yu

就讀學校 國立臺中科技大學 商業設計系碩士班
 作品名稱 Take off it / 月亮的約定
 獲得獎項 Selected / 入選
 獲獎競賽名稱 12th The International Biennale of Poster in Mexico /
 第 12 屆墨西哥國際海報雙年展
 指導老師 詹玉艷 Chan, Yu-Yen



作品概念

射日之後，布農族開始了與月亮的約定。射日傳說對布農族而言，不僅脫離神怪傳說的年代而進入現代人的分界點，也帶來日與月的交替，象徵永續的概念。因此，布農族依月亮的陰晴圓缺製作了專屬於族人農作的畫曆，以類似象形文字記載農事與打獵季節刻畫於木板，族人遵從曆法訂立祭典。族人開始賦予月亮多重的意義，像是月亮象徵孕育族人仰賴維生、掌握日月的時序之神；同時，月亮也被視為農事之神，日月交替之下以滋養大地，維持農作物 - 小米的生長。

獲獎心得

感謝布農族、感謝墨西哥雙年展、感謝戰國策、感謝家人、朋友 & 指導老師、感謝巨人（參考資料書與網路資料）、感謝輸出店、感謝筆電 ... 有數不盡的感謝人事物名單，有遺漏的部分請見諒。很開心今天有這個榮幸能夠獲得如此殊榮，雖然名單上面掛著自己的名字，但心裡深深地知道背後有許多的親朋好友、人力物力資源支持自己，謝謝你們。學習的路是漫長的，正如同設計，永遠謙虛、保持熱情，是邁入設計的第三年很深的感觸，或許自己不是最聰明的兔子，但可以是最努力的小烏龜，KEEP GOING。還有，非常感謝教育部提供的獎金，我會善加利用的！

葉軒亦 Yeh, Hsuan-Yi

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
 作品名稱 Hide & Seek
 獲得獎項 Selected / 入選
 獲獎競賽名稱 Students, All to Chaumont' Poster Competition /
 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展
 指導老師 柯志祥 Ko, Chih-Hsiang



作品概念

The poster, Hide-and-Seek is designed for children who like to play games in outdoor places. Children can try to look for the monsters in a public space via monster shadows on the poster. They can play hide-and-seek with those trash monsters and clean the environment simultaneously. The poster can be glued or stapled in any places, especially around outdoor trash cans (called the "jail" in the poster), and the players can be one or more. The poster tries to generate an interaction among the poster, children and spaces. Besides that, the game can also teach children about the importance of protecting our environment through a fun way.

獲獎心得

感謝教育部對學生們的支持，以及設計戰國策工作人員的協助，讓臺灣的學生們能大而無畏地展現軟實力，並在國際上發光發熱。很高興在參與國際設計競賽上能獲得肯定，感謝在學識與設計上，給予敝人充分指導的柯志祥教授，以及在設計的道路上，給予在下無限支持的小天使們。也許就在我們不注意的時候，那些躲藏在我們周遭的垃圾，正偷偷摸摸地計劃一場驚天動地的反攻計劃，目標是從那些任意丟棄他們的人類身上，搶走地球的主導權，像怪獸一樣慢慢地吞噬掉我們。那該怎麼辦呢？不如跟他們來一場捉迷藏吧，把可惡的垃圾怪獸一網打盡！這項作品提出一個想法，也許垃圾是有生命的，並且躲藏在世界各個角落。你可以將海報貼在戶外垃圾桶附近，讓一個或多個玩家透過海報上的剪影，試著把怪獸找出來，並且丟進垃圾桶監獄裡，而找到最多的玩家就能獲得勝利。作品試圖將人、垃圾、場域三者之間加上具互動性的故事，讓孩子們可以在融入遊戲的同時，一同學習環境保育的觀念。

李傳約 Lee, Chuan-Yueh / 許權泊 Khor, Cheng-Kee
 蕭勇彬 Siau, Yung-Bing / 羅靖雯 Loh, Juei-Wen
 曾慧瑩 Chan, Hui-Ying / 伍柏勳 Wu, Bo-Syun

就讀學校 銘傳大學 數位媒體設計學系
 作品名稱 Burglar Sitter / 賊奶爸
 獲得獎項 red dot award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 reddot award: Communication Design /
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指導老師 李宏耕 Lee, Hung-Ken



作品概念

這部動畫的造型設計是以簡單的積木玩具等幾何風格為主，根據創作前針對兒童的喜好造型調查顯示，簡單的幾何造型更容易吸引學齡前兒童的注意。本創作希望傳達可愛、溫馨的感覺，是一部老少皆宜的動畫小品，故事主要闡述一個小偷夜闖民宅時，卻遇上了精力旺盛不願睡覺的小嬰兒，於是兩人產生了一段精彩有趣的互動過程。這次意外的相遇，讓正在學習講話的寶寶，順利的叫出「爸爸、媽媽」，讓被吵醒的父母欣喜不已，有歡樂圓滿的結局。

獲獎心得

『賊奶爸』是我們花了將近一年的時間與精力、所製作完成的，在這次的比賽獲得了合作經驗和對動畫充滿熱忱與自信。『賊奶爸』其實不是我們最初的想法，透過多次的討論與老師的引導，使我們可以很明確的選擇我們的主題與風格。『賊奶爸』在校內收到不少老師與外界人士的好評，使我們都很有信心與勇氣參加國內一年一度的新一代設計展，也非常順利的獲得新一代設計展入圍與台南創意新人獎入圍，不過難過的是我們都落選，只拿到新一代設計展佳作，而指導老師卻不斷的鼓勵我們別放棄，一直鼓勵我們參加國際國內比賽。最終『賊奶爸』受到國際知名競賽『紅點』的肯定，讓我們這組人員重新獲得自信與榮耀，不枉費往日的努力，使我們充滿了對創作的熱衷。多謝系上的老師，一直以來對我們的栽培與教導，指引我們往正確的方向前進，使我能夠獲得此榮耀。

許竹伶 Hsu, Chu-Ling

就讀學校 國立臺灣科技大學 工商業設計系碩士班
作品名稱 Brain Food / 腦食物
獲得獎項 eject XV - The Long Night of Odd Films
獲獎競賽名稱 28th International Short Film Festival Berlin /
第 28 屆德國柏林短片影展
指導老師 孫春望 Sun, Chun-Wang



作品概念

“When you are watching movie in theater, it's quite annoying when someone sitting behind you eats or drinks loudly. This film kindly reminds you that it could be much worse than annoying.” 《Brain Food》就是一部這樣的黑色幽默動畫短片，沒有對白，只靠背景音樂及人物動作對拍來表現緊張節奏的趣味感。至於創作的手法，全片雖然都是用逐格手繪的方式完成，但刻意模仿 3D 立體感及加強紙張的材質疊加，希望能在立體卻冰冷的 3D 動畫，和充滿手感溫度，但卻又過度扁平化的 2D 動畫間，取得一個適當的平衡點。在構圖上也大膽嘗試了從沒有過的正方形構圖形式，且使用我慣用的一鏡到底手法，希望能帶給觀者一種不同的視覺體驗。

獲獎心得

《Brain Food》是一部黑色幽默動畫短片，很高興這樣的作品能在國外獲得評審青睞，此作品除了獲得經濟部 4C 數位創作競賽新人獎，也在巴西動畫影展獲得獎提名，更入圍了第 28 屆德國柏林短片影展。謝謝一直在背後支持我的父母、家人；謝謝我的心靈老師黃公備先生；謝謝孫春望教授的辛苦指導，從大學到研究所，如果沒有他，我無法一直得獎；很感激曾經幫助過我的所有人，因為這些人的鼓勵及支持，才能讓我完成這部耗時一年的作品。真的很開心能有機會再次寫得獎感言，上一次是《Farewell》入圍法國安錫影展，讓我得以大學畢業；這一次是《Brain Food》讓我的研究生涯可以畫下完美句點；手繪逐格動畫真的很辛苦，需要的除了耐心，還是耐心，希望台灣學生可以繼續加油，讓作品可以繼續在國際舞台上發光發熱。

劉 得 予 Liu, Te-Yu

就 讀 學 校 實踐大學 媒體傳達設計學系碩士班
 作 品 名 稱 the Carousel Family / 旋轉木馬之家
 獲 得 獎 項 Anerkennung – Honorary Mention
 獲獎競賽名稱 2013 Prix Ars Electronica International Competition for CyberArts /
 2013 奧地利國際電子藝術競賽
 指 導 老 師 王世偉 Wang, Shih-Wei



作品概念

《旋轉木馬之家》是一部幻想動畫喜劇，故事中的一家人住在一棟由旋轉木馬改裝成的屋子裡。就像是旋轉木馬一樣，家中的地板會隨著音樂轉動。家具與日用品也在轉盤上跟著旋轉，但電器用品與衛浴設備等，則是配合既有的水電管線，在轉盤外固定不動。他們的生活常常要配合圓盤的轉動而忙碌。除此之外，他們過著與你我並無二異的日常生活。這個動畫是為了紀念作者小學時第一次搭乘旋轉木馬的興奮，與希望它永遠不要停止的童年記憶。

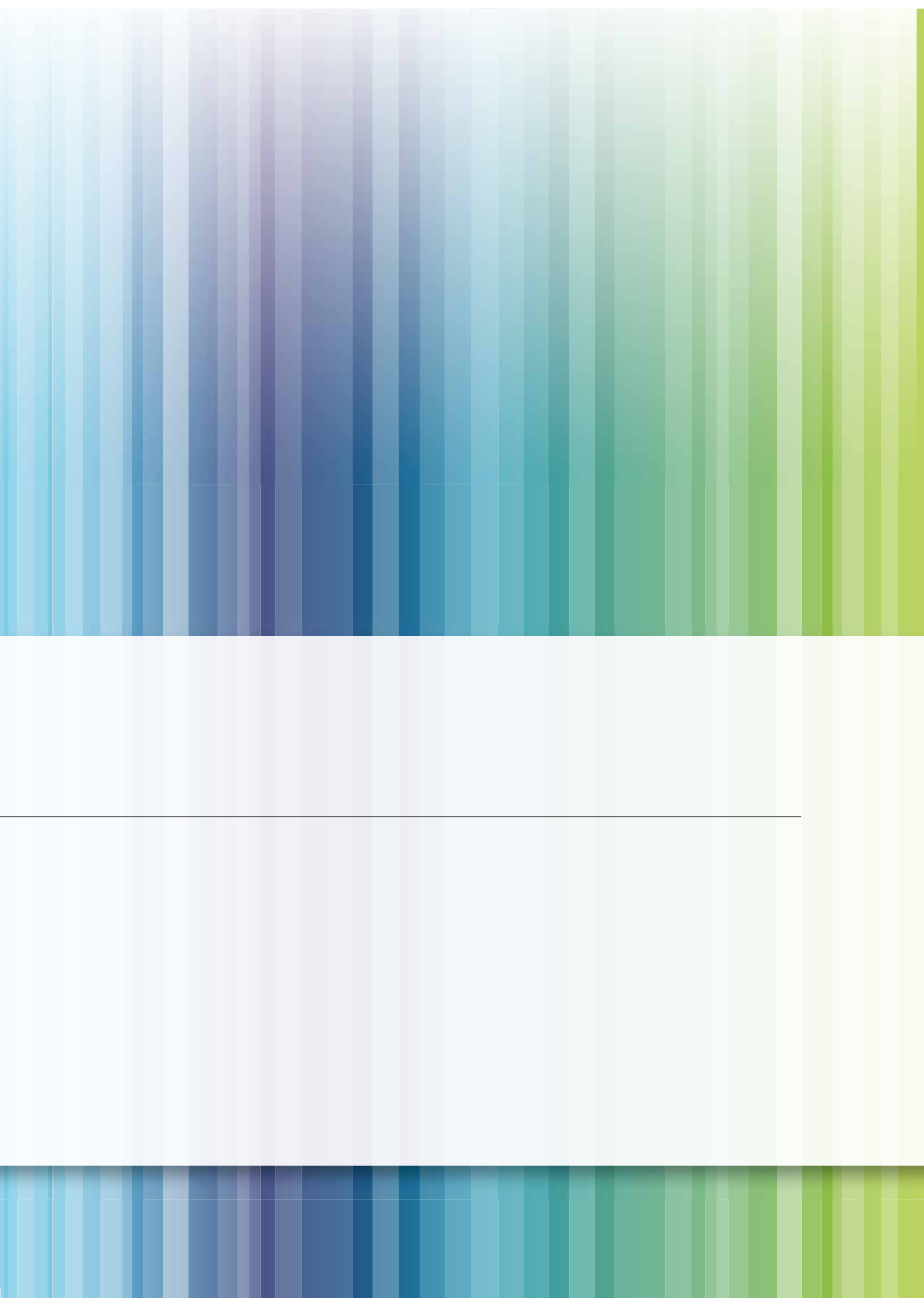
獲獎心得

每個小孩都有過這樣的夢想，如果能住在遊樂園裡，從早到晚不停地搭乘遊樂設施，會有多開心。可惜歡樂的時間總是短暫的，每個遊樂設施都有停止的一刻，起身離開時同時也暗示著回到現實的世界。童年時期住市區，偶爾遇到假日時，父親會從家裡開車載全家到郊區的遊樂園玩。只是大型的遊樂園總是地處偏遠，在假日人潮加上交通阻塞的情況下，到達遊樂園時往往已經黃昏，總是沒多久就在打烊的廣播聲中敗興而歸。為彌補那時心中的缺憾，動畫中的一家人住進了旋轉木馬改裝成的屋子裡，從早到晚不停地旋轉，永遠不會停止的遊樂設施，也許就是這部動畫最單純的動機。《旋轉木馬之家》是基於我童年時感受過的滿足與缺憾、和家人的互動、再加上天馬行空的幻想要素作為創作主題的3D動畫喜劇。村上春樹：「人生就像是坐在旋轉木馬般，既不會被超越，也不會被趕上，只是每個人都裝的好像自己在猛烈的前進」。希望大家都可以偶爾放慢腳步，珍惜身邊陪伴你的人，用心享受每天的生活。

IDC 2014

Competition Information 藝術與設計類國際競賽資訊

- 152 「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵要點
- 154 「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵項目一覽表
- 155 「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」國際競賽簡介



「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵要點

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
 97 年 1 月 31 日教育部台高（一）字第 0970004084C 號令修正
 100 年 3 月 29 日臺高（一）字第 1000027522C 號令修正發布
 100.3.8 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
 101 年 3 月 8 日臺高（一）字第 1010020340C 號令修正發布第五點；並自即日生效

一、依據：

教育部（以下簡稱本部）為鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽，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 獎)	銅 獎 (第 三 名)	優 選	入 選
第 一 等	新臺幣（以下同） 四十萬元	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元
第 二 等	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元	一萬五千元
第 三 等	十萬元	六萬元	四萬元	三萬元	一萬五千元	一萬元
備 註	該項比賽如無全場大獎、金獎、銀獎、銅獎之區分，則以當年度審查委員會決議額度頒發獎金。					

（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參加頒獎典禮國外差旅費：

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）： 歐洲地區每名四萬元 美洲地區每名三萬元 亞洲地區每名一萬五千元
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，得於每年六月三十日前，檢附執行成果向本部提出申請；本部於當年度受理前一年度七月一日至當年度六月三十日期間，參加附表所列國際設計競賽獲獎者之申請。
- (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) 本部原則於每年八月十五日前召開評選會議，核定獲獎勵學生名單及獎勵額度，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、履行義務：

獲獎金獎勵之學生，應於當年度十二月十五日前至少履行下列義務之一；經查未履行義務者，本部得不核給獎金：

- (一) 配合本部或本計畫辦公室舉辦之藝術與設計人才培育年度計畫及各項教學推廣活動。
- (二) 配合就讀學校舉辦之藝術與設計相關座談、活動。

八、經費請撥及核銷：

- (一) 經核定獲獎勵之學生，應依第四點所定獎勵基準，由其就讀學校於每年十二月十五日前，備文檢具履行義務證明、印領清冊及收據，報本部請撥經費。
- (二) 獲獎勵學生之獎勵經費，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。

九、成效考核：

本部得評估計畫成效，決定是否繼續計畫或修正計畫內容。

十、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。

「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵項目一覽表

一、綜合設計類

1	德國紅點設計獎	reddot design award	第一等
2	日本大阪國際設計競賽	International Design Competition Osaka	第一等
3	美國傑出工業設計獎	International Design Excellence Award (IDEA)	第一等
4	德國 iF 獎	iF award	第一等
5	英國設計與藝術指導協會學生獎	D&AD Student Awards	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	日本 G-Mark 設計獎	Good Design Award	第一等
9	Adobe 卓越設計大獎	Adobe Design Achievement Awards	第一等
10	荷蘭 :Output 國際學生大賞	output international student award	第二等

二、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	reddot design award	第一等

三、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 Award	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	芬蘭拉赫蒂國際海報三年展	Lahti Poster Triennial	第一等
12	美國 One Show Interactive 廣告創意獎	One Show Interactive	第一等
13	東京 TOKYO TDC 字體設計競賽	Tokyo Type Directors Club Annual Award	第一等
14	NY TDC 紐約字體設計競賽	NY TDC Awards	第一等

四、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	潛能創意盃	Imagine Cup	第一等
9	韓國富川國際學生動畫影展	Puchon International Student Animation Festival	第二等
10	義大利 I CASTELLI 動畫影展	I Castelli Animati Festival	第二等
11	日本廣島國際動畫影展	International Animation Festival Hiroshima	第二等
12	澳洲墨爾本國際動畫影展	Melbourne International Animation Festival	第三等

五、工藝設計類

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

「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」國際競賽簡介

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

德國紅點設計獎－產品設計獎

Red Dot Award: Product Design

主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎分為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳達設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。		
參賽資格	世界各地的製造商與設計師，其設計產品目前正在量產製造者，皆可報名 2014 年紅點設計獎－產品設計競賽。參賽的設計產品必須於 2012 年 1 月之後公告上市，並且需在 2014 年 7 月 1 日之前投入量產。非工業量產的產品不得報名參加德國紅點設計獎－產品設計競賽。		
收件期限	較早報名：2013 年 12 月 06 日前 一般報名：2014 年 01 月 28 日前 逾期報名：2014 年 02 月 05 日前		
參賽費用	較早報名：260 € 一般報名：310 € 逾期報名：390 € 所有參賽費用均須外加 19% 的德國增值稅。報名費已包括評審時的展示費用。若作品獲獎後將收取其他項目費用，詳情請見官網 "Winners' Package"		
參賽類別	1. 客廳和臥室佈置、2. 家電、3. 廚房用品、4. 餐具擺設與烹飪用品、5. 衛浴與溫泉養生、6. 冷暖空調科技、7. 照明設備與燈具、8. 園藝工具與庭院用品、9. 戶外休閒與運動遊戲用品、10. 嬰幼兒用品、11. 時尚生活用品與配件、12. 手錶與珠寶首飾、13. 室內空間建築設計、14. 室內裝潢佈置、15. 城市設計與公共空間、16. 辦公系統傢俱與用品、17. 工業機械設備、18. 生命科學與醫療器材、19. 交通工具（海陸空與外太空）、20. 交通工具的周邊附件、21. 視聽娛樂科技與相機、22. 通訊產品、23. 電腦設備與資訊科技		
評審時程	評審：2014 年 2 月 公布結果：2014 年 3 月 頒獎典禮：2014 年 7 月 特展：2014 年 7 月 8 日至 8 月 3 日 線上展覽：2014 年 7 月 7 日開始 紅點設計年鑑：2014 年 7 月 7 日出版		
評審標準	1. 創新表現 2. 功能實用 3. 造型品質 4. 人體工學 5. 耐用程度 6. 情感與象徵內涵 7. 產品周邊系統整合 8. 直覺易用 9. 環保		
聯絡方式	競賽相關問題： Ms Katharina Kryszon Tel.: +49 (0)201 30104-27 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: kryszon@red-dot.de	年鑑圖片相關問題： Ms Theresa Falkenberg Tel.: +49 201 8141 811 Fax: +49 201 8141 810 E-Mail: falkenberg@red-dot.de	運送 / 回收作品相關問題： Design Zentrum Nordrhein Westfalen e.V. red dot design award 2013 judging hall Witzlebenstraße 14 45472 Mülheim an der Ruhr Germany Logistics team Tel.: +49 208 3777787 / 3021886 Fax: +49 208 3021885 E-Mail: logistics@red-dot.de
	Mr René Klügling Tel.: +49 (0)201 30104-42 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: kluegling@red-dot.de	推薦之報關行： Beate Sobottka Tel.: +49 221 284-9248 E-Mail: beate.sobottka(at)kuehne-nagel.com David Engels Tel.: +49 221 284-9246 E-Mail: david.engels(at)kuehne-nagel.com	
參考資料	官方網站 http://red-dot.de/pd/?lang=en		

綜合設計類：編號 01，第一等

德國紅點設計獎－傳達設計獎

Red Dot Award: Communication Design

主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎分為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳達設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。		
參賽資格	「紅點設計獎－傳達設計獎」開放給設計師、廣告公司、設計事務所、及傳播設計作品的委託客戶。參賽作品需於 2011 年 1 月 1 日至 2014 年 6 月 30 日間公佈發表或出版（報名參與 junior award 組別的作品不受此時間限制）。 * 參賽者可將一件作品以不同組別參賽（最多 3 個組別為限），但需分別為組別之作品重新註冊。 * 任何之前曾參與或在德國紅點設計獎－傳達設計獎獲獎的作品將不能參賽。 Red dot : junior award（初級特優獎） * junior award 是「紅點設計獎－傳達設計獎」競賽的一部份。在學生和新銳設計師（畢業未超過兩年者）皆可參與。 * 參賽者必須附上學生身份證副本或畢業文憑副本，並且必須是作品的原創者。		
收件期限	較早報名：2014 年 4 月 30 日前 一般報名：2014 年 6 月 02 日前 逾期報名：2014 年 6 月 27 日前		
參賽費用	較早報名：195 € 一般報名：245 € 逾期報名：315 € * 所有參賽費用均須外加德國增值稅。 * junior award（初級特優獎）參賽者報名費享有 8 折優惠。 * 2014 年起不再收取技術或手續費。 * 作品若需歸還，需要另外繳交費用 95 € +19% 稅金。		
參賽類別	1. 企業設計與識別系統、2. 品牌設計與識別系統、3. 廣告、4. 包裝設計、5. 海報、6. 字體、7. 插畫、8. 出版品與印刷品、9. 線上 (Online)、10. App 設計、11. 介面設計、12. 電影與動畫、13. 聲音設計、14. 活動與空間設計、15. 遊戲設計、16. 社會責任		
評審時程	評審：2014 年 7 月 -8 月 頒獎典禮：2014 年 10 月 24 日		
評審標準	1. 設計品質與美感、2. 創意與識別度、3. 明確性與情感表達、4. 工藝與質感		
聯絡方式	紅點傳達設計獎專案經理： Louisa Milk Tel.: +49 201 30 10 4-23 Email: milk@red-dot.de 付款方式 Anna Kraatz Tel.: +49 201 30 10 4-13 Email: kraatz@red-dot.de 論壇報名 Birthe Herder Tel.: +49 201 30 10 4-49 Email: herder@red-dot.de	競賽、報名、展覽及運輸問題 Annika Nölling Tel.: +49 201 30 10 4-38 Email: noelling@red-dot.de Till Krause Tel.: +49 201 30 10 4-37 Email: krause@red-dot.de Carrie Lim（可中文溝通） Tel.: +65 6534 7194 Email: commdesign@red-dot.sg	展覽和紅點慶典 Julia Hermey Tel.: +49 201 30 10 4-24 Email: hermey@red-dot.de 年鑑及線上展覽 Theresa Falkenberg Tel.: +49 201 8141-811 Email: falkenberg@red-dot.de 行銷宣傳、公關 Verena Lissek Tel.: +49 201 30 10 4-35 Email: v.lissek@red-dot.de
參考資料	官方網站 http://red-dot.de/cd/en/participation/		

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

德國紅點設計獎－設計概念獎

Red Dot Award: Design Concept

主辦單位

德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎分為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳達設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。

參賽資格

* 全球的設計師、公司、學院、工作室、發明人、設計學生和專業人士都有資格參與競賽。

* 在 2014 年 12 月 1 日之前尚未在市場上銷售或生產的發明、創新設計都可參賽。

* 所有參賽作品必須是參賽者本人的作品。

收件期限

較早報名：2014 年 1 月 29 日（享有初評審優勢）

一般報名：2014 年 4 月 2 日前（享有初評審優勢）

逾期報名：2014 年 5 月 21 日前

* 初評審優勢

1. 可以用英文、中文、德文、或韓文呈現你的設計概念。在評審表示你的設計概念有贏得 Red dot 的潛力之前，您無須將作品翻譯成英文，可以節省時間跟費用。

2. 您可以提交多個設計概念參加競賽，最後僅須為有潛力得獎的設計概念支付評審展示費。

參賽費用

參賽者類別	較早報名	一般報名	評審展示費	逾期報名（作品提交費 + 評審展示費）
公司（超過 10 人）	130	150	280	430
公司（10 人以下）	110	130	240	370
設計工作室	110	130	240	370
學院 / 大學	110	130	240	370
個人	30	50	120	170
個別團體（2 人）	50	70	150	220
個別團體（3 人）	70	90	180	270
個別團體（4 人）	90	100	210	310
個別團體（5 人）	110	130	240	370

* 以上幣值均為新加坡幣 (SGD)

* 較早報名期及一般報名期之參賽費用均享有報一贈一之優惠：如您共提交 2 件參賽作品，則第 2 件作品免費，以此類。參賽作品免費僅適用於作品報名費，不包括評審展示費和得獎者服務費。

* 評審展示費：在較早報名作品提交期和一般作品提交期交件的參賽者只有在作品被選中進入最終評審時，才需繳交評審展示費。

參賽類別

1. 公共空間、2. 生活居所、3. 移動運輸、4. 能源、5. 環保、6. 衛浴用品、7. 家用電器、8. 烹飪用品、9. 室內用品、10. 照明、11. 傢俱、12. 智慧生活、13. 辦公用品、14. 工業設備、15. 勘探設備、16. 安全保護、17. 生命科學、18. 第三齡用品（50 歲以上人士）、19. 通訊、20. 互動、21. 行動生活、22. 影音視聽娛樂用品、23. 時尚、24. 表層設計、25. 教育、26. 消遣、27. 休閒裝置設備、28. 旅行、29. 服務

評審時程

初評審：2014 年 4 月下旬

最終評審：2014 年 6 月

頒獎典禮：2014 年 9 月 26 日

展覽：2014 年 9 月 27 日

評審標準

1. 創新程度、2. 美感品質、3. 實現可能性、4. 功能與效用、5. 情感、6. 影響

聯絡方式

官方網站提供聯繫方式（線上提交問題）<http://www.red-dot.sg/en/info/contact/>

參考資料

官方網站 <http://www.red-dot.sg/en/>

綜合設計類：編號 03，第一等

美國傑出工業設計獎

Industrial Design Excellence Award (IDEA)

主辦單位	Industrial Designers Society of America (IDSA), Herndon, USA 美國傑出工業設計獎 IDEA 自 1980 年迄今已有 34 年歷史。作為全球最有影響力的工業設計競賽之一，設立的目的旨在提高企業及大眾對於工業設計的認識，提昇使用者的生活品質，也期望達到增進經濟效應為目的。IDEA 表彰展示來自世界各國工業設計的優秀作品，讓所有人理解優秀工業設計對於生活和經濟的正面影響。IDEA 特別著重設計的原創概念及人文關懷，被視為難度最高的設計比賽。
參賽資格	參賽者資格： * 世界各地之設計工作者皆可參加。 * 學生參賽只可參加「學生設計類」。 * 去年參賽但未獲獎之作品，如符合今年之參賽要求，則仍可報名參賽。 * 同一款產品可以提交到多種類別下同時參賽，但要分別計費。同一款作品不會同時獲得多種產品類獎項（比如醫療 / 科學和戶外 / 花園），但同一款作品可以既獲產品類別獎項，也獲如下其中一種或多種獎項：設計策略獎、設計研究獎…等。 * 作品初選，參賽者一律使用網路線上繳件。決選時才需繳交實體作品。 作品資格： * 學生設計類別作品則必須於 2012 年 2 月至 2014 年 2 月經由學校報名。 * 設計概念類別作品則不能為已量產產品，並且須於 2012 年 2 月至 2014 年 2 月完成或遞交給客戶。 * 設計研究類別作品需於 2009 年 2 月至 2014 年 2 月遞交給客戶或學校。
收件期限	一般收件：2014 年 2 月 14 日 逾期收件：2014 年 2 月 24 日
參賽費用	IDSA 會員 美金 \$300 / 每件、決賽評審費美金 \$400/ 每件 非會員 美金 \$450/ 每件、決賽評審費美金 \$450/ 每件 學生 美金 \$125/ 每件、決賽評審費美金 \$100/ 每件 逾期費 美金 \$150/ 每件 (IDSA 會員及學生)、美金 \$170/ 每件 (非會員)
參賽類別	產品類：1.衛浴、SPA、療愈設施及空間 2.商業及工業產品 3.通訊工具 4.電腦設備 5.娛樂設備 6.環境 7.園藝與戶外 8.廚房 9.客廳與臥室 10.休閒 11.醫學診療及科學產品 12.辦公及生產力 13.個人配件 14.服務設計 15.社會影響設計 16.交通運輸 設計類：1.設計策略 2.數位設計 3.包裝及平面設計 4.學生設計類 5.設計研究
評審時程	入圍通知：2014 年 3 月 28 日 獲獎通知：2014 年 5 月 12 日 頒獎典禮：2014 年 8 月
評審標準	1. 創新性、2. 對於使用者的效益、對於社會及自然生態之效益、3. 對於客戶的效益、4. 視覺吸引力及美感、5. 產品實用性、嚴謹度、可靠性、6. 內部因素與方法、戰略以及可實施性
聯絡方式	Ben Chisholm / benc@idsa.org / +011-703-707-6000 ext. 111
參考資料	官方網站 http://www.idsa.org/idea

綜合設計類：編號 04，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

德國 iF 獎－產品設計獎

iF Product Design Award

主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award) 以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。
參賽資格	* 參賽作品必須為工業製品且上市不得超過三年，或者必須是參賽當年即將進入系列量產之產品。 * 實驗設計與概念、未上市或計畫上市日期在 2015 年之後的原型、研究專案與材料可選擇參加「研究 + 發展 / 專業概念」類別。 * 依據參賽者所選擇的獎項與類別，參賽者所繳交的參賽作品必須是原始產品或是以數位形式呈現。
收件期限	較早報名：2013 年 6 月 26 日前 一般報名：2013 年 10 月 25 日前 作品運送：2013 年 11 月 1 日 -12 月 6 日
參賽費用	較早報名：340 € 一般報名：450 € 報名費包含：處理費、評選作業、評選會議前參賽作品的收取以及儲存管理
參賽類別	1. 交通設計 / 特種車輛、2. 休閒 / 生活、3. 影音設備、4. 電信、5. 電腦、6. 辦公室 / 商務、7. 照明、8. 客廳 / 臥室、9. 廚房、10. 居家 / 餐具、11. 浴室 / 健身、12. 建築物、13. 公共設計、14. 醫藥 / 保健、15. 工業 / 技術行業、16. 材料 / 紡織 / 牆壁 + 地板、17. 研究 + 開發 / 專業概念
評審時程	評審會議：2014 年 1 月 14-16 日 獲獎公告：2014 年 1 月底 頒獎典禮、線上展覽：2014 年 2 月 28 日 iF 設計展：2014 年 3 月於德國漢堡
評審標準	設計品質、完成度、使用材質、創新度、對環境影響程度、功能性、人體工學、功能用途的形象、安全性、品牌價值與品牌塑造、通用設計
聯絡方式	吳佳倩 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務) +886-2-27667007 joan.wu@ifdesign.tw Frank Zierenberg +49-511-54224 ext. 216 frank.zierenberg@ifdesign.de Rylana Kossol +49-511-54224 ext. 206 rylana.kossol@ifdesign.de
參考資料	官方網站 http://www.ifdesign.de/awards_product_index_e

綜合設計類：編號 04，第一等

德國 iF 獎－傳達設計獎

iF Communication Design Award

主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award) 以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。
參賽資格	* 歡迎廣告公司、傳達設計師及其業主、製造商、設計師、建築師、室內設計師以及電玩遊戲製造商和出版業者報名參賽。 * 參賽作品必須在頒獎日期之前執行與刊登，但截至報名日期為止，作品刊登日期不得超過兩年以上。選擇跨傳媒、企業建築 / 室內設計、研究 + 發展 / 專業概念類別之作品必須要有一時間參考點，且此時間參考點不得超過兩年，即使是兩年前即已開發之產品。 * 依據參賽者所選擇的獎項與類別，參賽者所繳交的參賽作品必須是原始產品或是以數位形式呈現。
收件期限	較早報名：2013 年 6 月 26 日前 一般報名：2013 年 10 月 25 日前 作品運送：2013 年 11 月 1 日 -12 月 6 日
參賽費用	較早報名：150 € 一般報名：250 € 報名費包含：處理費、評選作業、評選會議前參賽作品的收取以及儲存管理
參賽類別	1. 數位媒體 2. 產品介面 3. 印刷媒體 4. 跨傳媒 5. 企業建築 (Corporate Architecture) 6. 研究 + 開發 / 專業概念 (research+development / professional concepts)
評審時程	評審會議：2014 年 1 月 14-16 日 獲獎公告：2014 年 1 月底 頒獎典禮、線上展覽：2014 年 2 月 28 日 iF 設計展：2014 年 3 月於德國漢堡
評審標準	1. 數位媒體、2. 產品介面：對象及特定傳播與內容、可用性、外表與觀感、獨特性 3. 印刷媒體：對象及特定傳播與內容、設計品質與創造性、材質選擇與完成度、成本效力、顧客適宜性 4. 跨傳媒：根據不同媒體之關係連結與關係網絡，對於平面或數位媒體給予評分標準 5. 企業建築：要求與目標、建築與設計品質、施作品質及細節品質、材料選擇與應用、空間概念與氛圍、使用功能性與彈性、Corporate Design、對環境之衝擊 6. 研究 + 開發 / 專業概念
聯絡方式	吳佳倩 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務) +886-2-27667007 joan.wu@ifdesign.tw Anja Kirschning +49.511.8932403 anja-martina.kirschning@ifdesign.de Carmen Wille +49.511.8932438 carmen.wille@ifdesign.de
參考資料	官方網站 http://www.ifdesign.de/awards_communication_index_e

綜合設計類：編號 04，第一等

德國 iF 獎－包裝設計獎

iF packaging design award

主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award) 以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。
參賽資格	* 參賽作品必須為工業製品且上市不得超過三年，或者必須是參賽當年即將進入系列量產之產品。 * 實驗設計與概念、未上市或計畫上市日期在 2015 年之後的原型、研究專案與材料可選擇參加「研究 + 發展 / 專業概念」類別。 * 依據參賽者所選擇的獎項與類別，參賽者所繳交的參賽作品必須是原始產品或是以數位形式呈現。
收件期限	較早報名：2013 年 6 月 26 日前 一般報名：2013 年 10 月 25 日前 作品運送：2013 年 11 月 1 日 -12 月 6 日
參賽費用	較早報名：150 € 一般報名：250 € 報名費包含：處理費、評選作業、評選會議前參賽作品的收取以及儲存管理
參賽類別	1. 飲料、2. 食物、3. 美容 / 健康 / 居家、4. 休閒 / 生活、5. 消費電子產品、6. 包裝型式設計、7. 研究 + 開發 / 專業概念
評審標準	設計品質、完成度、媒材選擇、創新度、環境影響力、實用度、符合人體工學性、視覺吸引力、安全性、品牌價值與定位、象徵意義與獨立性、產品及物流、是否為全球通用的設計
聯絡方式	吳佳倩 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務) +886-2-27667007 joan.wu@ifdesign.tw Frank Zierenberg +49-511-54224 ext. 216 frank.zierenberg@ifdesign.de Rylana Kossol +49-511-54224 ext. 206 rylana.kossol@ifdesign.de
參考資料	官方網站 http://www.ifdesign.de/awards_product_index_e

綜合設計類：編號 04，第一等

德國 iF 概念獎

iF Concept Design Award

主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award) 以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。 德國 iF 概念獎是發掘年輕設計新秀的國際最大設計獎項。從 2002 年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師之創新作品競逐獎項。iF 概念設計獎期待徵集來自各設計領域學生與畢業生的概念構想，這些概念必須為未來的挑戰提出因應之道，也必須將巧思與當代的设计策略納入考量。
參賽資格	1. 所有設計相關科系（如產品、服裝、視傳設計、建築、行銷與工程學系等）之學生以及應屆畢業生皆可參賽。畢業生將被視為「青年專業設計師」，以報名時間起算，畢業未滿兩年者才能參賽。 2. 參賽作品的完成時間不得超過兩年。（以作品繳交日期起算） 3. 團隊參賽僅接受四人以下設計的作品報名參賽。 4. 參賽者所繳交作品不受件數限制，但每項作品只能參與一項類別之競賽。
收件期限	報名截止：2014 年 1 月 9 日
參賽費用	免費報名。
參賽類別	為反映參賽作品的多元性，iF 概念設計獎規劃出四大參賽類別： 1. 產品設計 / 工業設計、2. 傳達設計 / 多媒體設計、3. 時尚設計、4. 建築 / 室內設計。 此外，iF 設定促進社會變遷的五大作品主軸，亦即作品最有可能促成的社會變革：1. 社會變遷、2. 文化變遷、3. 經濟變遷、4. 生態變遷、5. 科技變遷。 參賽者報名時，需要指定每個作品的參賽類別與主軸，然而評審有權力調整參賽作品的類別或主軸。
評審時程	入圍通知：2014 年 3 月 17 日 決選結果通知：2014 年 4 月 3 日起 頒獎典禮：2014 年 5 月底 年鑑發行：2014 年 6 月
評審標準	1. 創新程度 / 創造性、2. 設計品質 / 行銷、3. 實用性 / 概念周密性、4. 功能性、5. 實用性、6. 材料、7. 環境友善性、8. 社會責任、9. 通用設計、10. 安全性
聯絡方式	吳佳倩 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務) +886-2-27667007 joan.wu@ifdesign.tw Anna Reissert phone +49.511.8932423 fax +49.511.8932401 anna.reissert@ifdesign.de
參考資料	官方網站 http://www.ifdesign.de/talents_wettbewerb_index_e

綜合設計類：編號 05，第一等／平面設計類：編號 08，第一等

英國設計與藝術指導協會學生獎

D&AD Student Awards

主辦單位	D&AD, London, UK 1962 年，英國 D&AD 是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告…等領域發展推廣，英國 D&AD 所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件進行創意發想。
參賽資格	* 已於學校註冊之大學生、學士後或更高教育課程，來自世界各地的學生皆可參與競賽。 * 應屆畢業生、在學日間班、夜間班全部或部分時間在學者。 * 在 2014 年 1 月 1 日時年齡介於 18 至 23 歲者。 注意事項： * 報名方式可用個人或團體參賽（最多五人，學生可與非學生共同組隊）。 * 無論個人或團體參賽皆需要一名指導老師 * 統一於官方網站上登錄後線上報名，每件作品須分開報名。所有作品皆須注明參賽者完整姓名、指導老師姓名以及學校名稱。（皆在線上完成 http://www.dandad.org/awards/new-blood）
收件期限	2014 年 2 月 19 日至 2014 年 3 月 19 日
參賽費用	D&AD 學生會員及 University Network 會員者：每件作品 15 € 非會員：每件作品 20 €
參賽類別	根據每年品牌、題目不同而有所變化： 1. 美術指導、2. 應用平面設計、3. 品牌、4. 公關文案、5. 數位、6. 數位廣告、7. 平面設計、8. 動態影像、9. 開放的提案、10. 工藝、11. 包裝設計、12. 攝影、13. 產品設計、14. 空間設計
評審時程	輔助實體作品寄送：2014 年 3 月 26 日前 獲獎公告：2014 年 5 月 頒獎典禮：2014 年 7 月 3 日
評審標準	具備原創的、啟發性的創意想法，出色完整的執行度，與主題的相關性。
聯絡方式	D&AD New Blood Awards Email: newbloodawards@dandad.org TEL +44 (0) 20 7840 1111 FAX +44 (0) 20 7840 0840 Britannia House, 68-80 Hanbury Street, London E1 5JL
參考資料	官方網站 http://www.dandad.org/awards/new-blood

綜合設計類：編號 06，第一等／數位動畫類：編號 06，第一等

奧地利國際電子藝術競賽

Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts

主辦單位	Ars Electronica Center, Linz, Austria 電子藝術大獎創立於 1987 年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。該獎是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過 70 個國家的國際級藝術家參與電子藝術大獎，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自 1987 年以來，提交的藝術作品總數已達四萬餘件，2013 年大獎的獎金總額高達十一萬餘歐元，為全球數位藝術獎項之最。
參賽資格	* 除電子藝術大獎之籌劃員工、贊助廠商、客戶雇員及競賽評審之外，其餘人皆可參加競賽。一件作品只可參加一個類別競賽。 所有作品將不退還， * u19：十九歲以下自由式電腦創作，僅限奧地利公民參賽。 * 若被提名參加競賽，並不代表已獲得獎項。
收件期限	2014 年 3 月 7 日前完成線上報名與作品繳交。
參賽費用	免參賽報名費
參賽類別	2014 年奧地利國際電子藝術競賽徵件有了重大改變，將參賽類別分為兩組兩大類，依組別交替改為雙年徵展制： 1. 互動藝術與數位社群 Interactive Art and Digital Communities (2014 年徵件) 2. 數位音樂與聲音藝術和混種藝術 Digital Musics & Sound Art and Hybrid Art (2015 年起開始徵件) 以下 3 個類別則維持每年舉行徵件： 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效 (Computer Animation / Film / VFX) u19：十九歲以下自由式電腦創作 (u19 - CREATE YOUR WORLD) 未來創意：奧鋼聯集團藝術與科技獎學金 (the next idea) 因此，2014 年開放報名參賽之類別為：電腦動畫 / 電影 / 視覺特效 (Computer Animation / Film / VFX)、互動藝術 (Interactive Art)、數位社群 (Digital Communities)、u19、未來創意：奧鋼聯集團藝術與科技獎學金 (The next idea- voestalpine Art and Technology Grant) 等 5 類。
評審時程	評審：2014 年 5 月 1 日 ~5 月 4 日 獲獎通知：2014 年 5 月下旬 頒獎典禮：2014 年 9 月 4 日 ~9 月 8 日電子藝術節期間
評審標準	1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效類－美學、原創性、技巧、概念、創新性 2. 互動藝術類－未敘述 3. 數位音樂與聲音藝術類－美感與原創性、令人信服的概念、對於音速想像的表現及革新、作品呈現的品質與技術 4. 混種藝術類－未敘述 5. 數位社群類－未敘述。 6. u19 十九歲以下自由式電腦創作－各類電腦專家做評估核定，沒有特定限制 7. 未來創意類－藝術、技術或科技創新性、概念原創性、影響力
聯絡方式	Martin Honzik / Head of Prix Ars Electronica info@prixars.aec.at Emiko Ogawa / Production Prix Ars Electronica Tel: +43.732.7272.781 Mobile: +43.664.8126.210 Emiko.Ogawa@aec.at
參考資料	官方網站 http://www.aec.at/prix/en/

綜合設計類：編號 07，第一等／平面設計類：編號 09，第一等／數位動畫類：編號 07，第一等

英國倫敦國際獎

London International Awards

主辦單位

London International Awards Office, London, UK

英國倫敦國際獎自 1985 年設立，為世界上最歷史悠久的廣告獎項，涵蓋電視、電影、平面、廣播等廣告範疇，每年 11 月在英國倫敦開幕並頒獎。英國倫敦國際獎以選出與眾不同的優秀廣告為使命，至今已成為全球指標性的設計競賽，致力鼓勵創造力與獨特想法而產生出的作品。並且逐年增加獎項；獎項囊括各類廣告、品牌設計、平面設計、產品設計以及電視影音、音樂與聲音作品。為因應不斷變化的市場，英國倫敦國際獎於 2009 年起特別設立了創新獎（THE NEW），此獎項獲獎作品必須具有為產業指出新方向的特色。

參賽資格

參賽作品必需在 2013 年 7 月 1 日至 2014 年 7 月 31 日公開播放、出版或發行，所有從事創意設計工作相關個人與公司團體皆可參賽。

- * 所有作品需以原本方式呈現包含標誌、註冊商標、著作權登記等。
- * 繳交作品不許為了競賽目的而修改。
- * 任何只是單純為了參與比賽而製作的作品不合比賽資格。
- * 任何案例分析必需使用有著作權之作品。
- * 若審查者有任何疑問，參賽者必須提出有效證明符合參賽資格。

收件期限

2014 年 6 月 13 日截止收件（包含線上報名及實體作品寄達時間）

非英文作品需提供英文翻譯，每項參賽類別所需提供檔案限制不同，請參照：<http://www.liaawards.com/entries/categories.cfm>

參賽費用

參賽項目（此表格以美金為單位）	單件作品	系列作品	參賽項目（此表格以美金為單位）	單件作品	系列作品
1. Billboard 廣告設計類	\$395	\$625	10. Print 印刷類	\$395	\$625
2. Design 設計類	\$370	\$470	11. Radio 廣播類	\$345	\$445
3. Branded Entertainment 品牌設計	\$1000	\$1500	12.The NEW 創新獎	\$700	-
4. Digital 數位類	\$445	\$625	13.TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類	\$525	\$725
5. Integration 整合設計類	\$700	-	14.TV/Cinema/Online Film-Music and Sound 電視電影與線上影片類（音樂與聲音）	\$395	-
6. Music Video 音樂影片類	\$125	-	15.TV/Cinema/Online Film -Production I Post-Production 電視電影與線上影片類（製作與後期製作）	\$475	\$625
7. Non-traditional 非傳統類	\$400	\$500			
8. Package Design 包裝設計類	\$350	-			
9. Poster 海報類	\$395	\$625			

- * 以上為亞洲區參賽費用。全球各地報名費用皆不一，詳情請參閱官網。
- * 轉帳銀行將額外收取 \$25 之手續費；使用信用卡付費將額外收取報名費之 3% 費用。

參賽類別

1. Billboard 廣告設計類、2. Design 設計類、3. Branded Entertainment 品牌設計、4. Digital 數位類、5. Integration 整合設計類、6. Music Video 音樂影片類、7. Non-traditional 非傳統類、8. Package Design 包裝設計類、9. Poster 海報類、10. Print 印刷類、11. Radio 廣播類、12.The NEW 創新獎、13.TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類、14.TV/Cinema/Online Film-Music and Sound 電視電影與線上影片類（音樂與聲音）

評審時程

初審：2014 年 10 月 3 日 - 10 月 11 日 / 入圍名單公告：2014 年 10 月 20 日 / 得獎名單公告：2014 年 11 月 3 日

評審標準

選出最具才華、最有指標性、最值得表揚的、最能夠啟發人心的作品，是英國倫敦國際獎評審團的最高宗旨。

聯絡方式

參賽作品寄送地址：
London International Awards
141-07 20th Avenue
Suite 504
Whitestone, NY 11357
UNITED STATES
Telephone: +1 718 747 6747
E-mail: info@liaawards.com

倫敦辦公室：
179 Wardour Street
3rd Floor
London W1V 0TX
United Kingdom
Telephone: +44 20 8426 1670
Email: info@liaawards.com

紐約辦公室：
141-07 20th Avenue
Suite 504
Whitestone, NY 11357
United States
Telephone: +1 718 747 6747
Fax: +1 718 747 6007
Email: info@liaawards.com

參考資料

官方網站 <http://www.liaawards.com/>

綜合設計類：編號 08，第一等

日本 G-Mark 設計獎

Good Design Award

主辦單位	日本設計振興會 (Japan Institute of Design Promotion，簡稱 JDP) Good Design Award 由日本設計振興會主辦的綜合性設計評獎制度。 它的前身是「Good Design 評選制度」，於 1957 年由日本當時的通商產業部創建。每年都有全球 1000 餘家企業，3000 餘件作品報名參賽。在迄今為止的半個多世紀裏，有將近 40000 件優秀設計作品獲獎。獲獎作品覆蓋領域全面而廣泛，既有有形的，如傳統意義上的工業設計，建築、住宅設計，也有無形的，如應用程序，服務交互，商業模式等的廣義設計。Good Design Award 不僅僅是一項設計賽事。它旨在通過正確評價優秀的設計作品以促進人們生活、工業產業及社會的發展。那些被精心挑選出來的設計作為榜樣，將引領人們創造出更加優秀的設計。這便是 Good Design Award 所創造出的良性循環。
參賽資格	凡是年度末（次年三月底）能夠上市 / 被使用的所有設計作品均可參賽。
收件期限	2014 年 4 月 15 日至 6 月 10 日止
參賽費用	參評所需費用以及付費期限：（請注意日本當地銀行收取 2000 日圓的手續費） 第一次評審（所有參賽對象） 評審費：10,000 日元 / 件 第二次評審（通過第一次評審的所有參賽對象） 評審費：60,000 日元 / 件，不包含運輸，組裝以及拆除費用 參加展覽費用 120,000 日圓，不包含運輸，組裝以及拆除費用 年鑒刊載（所有獲獎對象） 30,000 日元 / 件
參賽類別	共分為三大類 A. 生活類 B. 工業類 C. 社會類 由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別（中文）http://download.g-mark.org/data/2013/category2013_en_cht.pdf
評審時程	2014 年評審時程尚未公告，以下為推測時程 第一次評審：2014 年 6 月 -7 月 第二次評審：2014 年 7 月 -9 月 獲獎結果公佈：2014 年 10 月上旬 頒獎典禮：2014 年 10 月下旬
評審標準	人性（HUMANITY）對於事、物的創造發明能力 真實（HONESTY）對現代社會的洞察力 創造（INNOVATION）開拓未來的構想力 魅力（ESTHETICS）對富足生活文化的想象力 倫理（ETHICS）對社會、環境的思考能力
聯絡方式	地址：Good Design Award Office Japan Industrial Design Promotion Organization 5th floor, Midtown Tower, 9-7-1 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6205 Japan 電話：+81 (0)3 6743 3777 傳真：+81 (0)3 6743 3775 與參賽相關問題：info-e@g-mark.org
參考資料	官方網站 http://www.g-mark.org/?locale=zh_TW

綜合設計類：編號 09，第一等

Adobe® 卓越設計大獎

Adobe Design Achievement Awards

主辦單位	Adobe Systems Incorporated, Adobe® 卓越設計大獎旨在獎勵學生和教職員在統合技術與藝術創作上的傑出成就。本項競賽展現使用領先業界的 Adobe 創意軟體製作的個人和團體專案，表揚來自全球頂尖高等教育機構中，最具才華與潛力的學生圖像設計師、攝影師、插畫家、動畫繪製者、數位電影製作人、遊戲開發者以及電腦藝術家。
參賽資格	* 年滿 18 歲、就讀高等教育機構的學生或教職員都可以參加本次競賽。 * 參賽作品必須在 2013 年 5 月 1 日之後創作。 * 本競賽不針對以下國家的居民開放：古巴、伊朗、北韓、蘇丹和敘利亞。美國出口法規禁止出口商品和服務至古巴、伊朗、北韓、蘇丹和敘利亞。因此，上述國家 / 地區的居民不符合參賽資格。
收件期限	2014 年 1 月 27 日至 2014 年 4 月 18 日
參賽費用	免費參加
參賽類別	在整個競賽期間，個人和團體參賽者都可針對以下類別提交最多三件獨創的作品。 互動式體驗媒體領域：網頁 + 應用程式設計、遊戲美術與設計、裝置設計、數位出版 影片與動畫媒體領域：動畫、編輯與後製、動態圖片 傳統媒體領域：插圖、包裝、攝影、印刷傳播
評審時程	第一階段評選日期（共兩個時段）： 2014 年 1 月 27 日至 2014 年 4 月 18 日 2014 年 4 月 18 日至 2014 年 5 月 9 日 初選公布日期：2014 年 5 月 16 日 第二階段評選日期（共兩個時段）： 2014 年 4 月 18 日下午 5:01 至 2014 年 6 月 20 日 2014 年 6 月 20 日至 2014 年 7 月 14 日 複選公布日期：2014 年 7 月 16 日。 獲獎者名單公佈：2014 年 10 月 9 日
評審標準	所有學生參賽作品，不分個人或團體，都會依其類別，根據計分辦法準則，就其原創性、達成傳達目標的有效性、以及競賽者運用參賽表格中列 Adobe® 產品的技巧等方面進行評選。教職員參賽作品則會從教學創意，以及應用程式的開發可為學生和所服務的大眾提供更佳的整體教育行政或課程體驗方面進行評選。
聯絡方式	http://www.adobeawards.com/cn/contact/ 線上諮詢系統
參考資料	官方網站 http://www.adobeawards.com/hk/



綜合設計類：編號 10，第二等

荷蘭 :Output 國際學生大賞

output international student award

主辦單位	output Foundation, Amsterdam, The Netherlands output 為一位於荷蘭阿姆斯特丹之非營利機構，此基金會成立宗旨在於幫助具有天賦之年輕人並提供一個可相互交流設計教育想法及專業意見之平台。
參賽資格	任何正在大學或者學院學習傳播設計、產品設計、建築、互動設計或者電影之學生可以參賽。以上學生畢業 12 個月以前同樣也可繳交畢業作品參賽。 * 若以團體名義參賽則需提供所有參與者姓名與資料 * 所有作品皆需線上報名，詳洽官方網站 http://www.open-output.org/award
收件期限	2014 年 3 月 15 日止。 * 可將作品以網路上傳方式或郵寄 CD/DVD 繳交，並檢附作品介紹、繳費收據、及報名表。 * 所呈交作品不需被出版。
參賽費用	每件作品報名費用：30 €。如果加入 Output 基金會之友會員可以減免報名費，並可獲得大獎年鑑一本。
參賽類別	與設計或建築有關之作品：如圖案設計 / 建築 / 產品設計 / 活版印刷 / 攝影圖片 / 繪圖 / 字體 / 多媒體、動畫及電視影片等有經驗設計皆可呈交。
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	output foundation Peperstraat 7, 1011 TJ Amsterdam, The Netherlands info@open-output.org info@output-award.org t: +31.(0)20.4 23 24 25
參考資料	官方網站 http://www.open-output.org/award

產品設計類：編號 02，第一等

德國百靈國際設計大賽

Braun Prize International Design Award

主辦單位	Braun GmbH, Taunus, Germany 成立於 1967 年的德國百靈國際設計大賽 (Braun Prize)，是德國第一個為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形態。德國百靈設計獎意在培植全球設計師與鼓勵年輕設計師作品，並發掘更多優質的產品設計。同時讓社會大眾接觸到設計師的創造力，並提供設計師與產業及潛在客戶間的平臺。 2012 年的德國百靈國際設計大賽著重於能夠改善人類日常生活的好設計。德國百靈於 2012 年首次設立永續設計獎，這與實僑的宗旨與指標密不可分，即實現其所有業務部門和產品的永續發展。這獎項的獎勵重點置於特別強調為日常生活提供永續解決方案的設計專案。 下屆競賽預計於 2014 年 9 月公告徵件。
參賽資格	歡迎全球 18 歲以上的人報名參加。參賽者將被分為 2 個類別評審： * 學生組：現仍在學者，或是 2009 年 1 月畢業的年輕設計師。 * 專業人士組：擁有絕佳產品設計概念的專業設計師、熱愛設計者以及發明家。 個人或團體皆可參賽，可以遞交多個項目參賽。沒有團體人數的上限。
收件期限	2011 年 10 月 1 日 - 2012 年 3 月 31 日
參賽費用	免費報名。
參賽類別	2012 年德國百靈國際設計大賽要尋找能夠改善我們日常生活的絕佳解決方案與產品設計。所有參賽作品都必須呈現「天才設計成就更美好生活」這一新主題。新改制的比賽旨在開發可改善全球消費者日常生活的創新產品。 產品的概念必須具有創新的設計與技術，並結合當前重要的議題，例如環境永續、健康、樂活、長青族群、行動性、個人化等。設計概念必須以使用者的需求為中心，產品功能是為使用者每日的生活需求，例如在家、工作、學校、通勤以及運動與休閒活動；亦或是個人居家的健康照護，產品概念也許是針對全球性的議題，也可以提出日常生活中簡單而聰明的解決方案。參加者可以自由選擇產品概念的主題，但主題必須是連結到人們的日常生活。
評審標準	設計－創新性、美感、明晰性及人體工學。 科技－作品的功能性如何讓人信服。 使用－作品如何帶給使用者利益。 除以上三項外，作品評審時額外考慮因素有： 內容的清晰度、作品呈現品質及設計模型、製造作品時的基本分析與假設、考量製作過程及成本的概念可行性、作品想法及社會可接受度、產品概念的環境協調性。
聯絡方式	Braun GmbH "BraunPrize" Frankfurter Str. 145 61476 Kronberg Germany Tel. ++ 49 (0) 6173/30-0 Fax ++ 49 (0) 6173/30-2875 braunprize.im@pg.com
參考資料	官方網站 http://braun.braun.com/global/world-of-braun/braun-prize.html

平面設計類：編號 01，第一等

波蘭華沙國際海報雙年展

International Poster Biennale in Warsaw

主辦單位	Wilanów Poster Museum, Poland 「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，迄今已舉辦 23 屆。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，此盛會成為當今世界上最富盛名的活動。首屆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」，波蘭華沙國際海報雙年展也被公認為最具藝術精神的設計展，與芬蘭國際海報展、日本富山國際海報展、墨西哥國際海報展、美國科羅拉多國際海報展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。 40 年來，兩年一屆 6 月在波蘭華沙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。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，更有了解全球平面設計趨勢的機會。
參賽資格	* 開放給個人、團體、工作室或公司行號參賽。 * 競賽初審僅接受於官網線上報名，請以英文或波蘭文至官網填寫報名表，並且上傳參賽作品檔案，每人可繳交 3 件以內之作品。 * 初審結果將於官網公告。入選者郵寄實體入選海報至指定地址（每份 2 張）。每件海報必須在背後左下角貼上參賽標籤。作品需附上波蘭文或英文介紹。作品恕不退稿，請預留備份。 * 郵寄海報作品時，請標明「無商業價值 printed matter, no commercial value.」，如無此標注，主辦單位不負擔任何入口關稅及不承擔對運輸途中損失作品之責任。
收件期限	2014 年 2 月 28 日線上報名截止
參賽費用	免費報名
參賽類別	2014 年徵件主題不限，類別主要分為： A 類：2012 年 -2013 年期間創作的海報作品，作品需於 2012 年至 2013 年內公開出版過。 B 類：亨裏克·托馬澤維奇獎 (Henryk Tomaszewski) — 設計與藝術相關院校在校生及畢業生可繳交近兩年 (2012 年 -2013 年) 創作的海報作品。畢業生以畢業兩年內者為主。
評審時程	初審：2014 年 3 月 初審結果公佈：2014 年 4 月上旬 實體作品郵寄：2014 年 4 月 30 日前寄達 作品展覽及頒獎：2014 年 6 月 7 日 -9 月 14 日
評審標準	創造性的思考、藝術性的實驗與原創性、設計者的「想法」以及如何呈現在視覺上。
聯絡方式	Poster Museum at Wilanów Division of the National Museum in Warsaw 10/16 Stanisława Kostki Potockiego Street 02-958 Warszawa, Poland tel. (+48) 22 858 24 37 tel./fax (+48) 22 842 26 06, 22 842 48 48 biennale@postermuseum.pl
參考資料	官方網站 http://biennale.postermuseum.pl/en/

平面設計類：編號 02，第一等

捷克布魯諾國際平面設計雙年展

International Biennale of Graphic Design in Brno

主辦單位	捷克共和國文化部與布魯諾 Moravian 美術館 捷克布魯諾國際平面設計雙年展是創始歷史最為悠久、最具聲望的平面設計競賽，推動平面設計與視覺文化的發展已超過 50 年。緣起於 1963 年，由捷克文化部與布魯諾 Moravian 美術館聯合發起，邀集捷克布魯諾設計中心、布魯諾雙年展協會、捷克視覺設計師聯盟以及布魯諾藝術之家，共同成立世界最早的國際平面設計競賽「布魯諾國際平面設計雙年展」。
參賽資格	「布魯諾國際平面設計雙年展」展覽為期 4 個月，捷克第二大城市的布魯諾也以「The Capital of Graphic Design 平面設計之都」作為城市定位與宣傳推廣的主軸，每兩年一度全球知名的雙年展競賽外，還配合雙年展活動之際舉辦國際設計研討會、國際年輕設計師包裝設計競賽、雙年展國際邀請展…等系列活動，積極塑造城市的核心價值與明確的形象。 * 2014 年雙年展主題：「Graphic Design, Education & Schools」，徵件主要對象為學生在校創作作品 (Student Works)，而非專業人士之作品。 * 參賽者於 2010 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日之間具有學生身份，並且參賽作品為其在校所創作。每位參賽者提交最多 7 件作品。
收件期限	2014 年 1 月 31 日前需完成所有報名流程（含線上報名及郵寄實體作品）
參賽費用	免費報名。
參賽類別	以下僅提供為參賽文件時之參考類別，雙年展未必依下列類別規劃： 1. 海報、2. 書籍及展覽目錄、3. 雜誌，報紙和期刊、4. 識別系統 5. 訊息設計、6. 字體設計、7. 包裝設計、8. 其它宣傳印刷品、9. 數位媒體、10. 動態影像
評審時程	評審日期：2014 年 4 月 -5 月 捷克布魯諾國際平面設計雙年展：2014 年 6 月 19 日至 10 月 26 日 國際設計研討會：2014 年 6 月 20 日至 6 月 22 日
評審標準	呈現當代平面設計教育及視覺傳達教育之多元性
聯絡方式	Biennale Brno Secretary Moravian Gallery in Brno Husova 18 662 26 Brno Czech Republic TEL: +420-532-169-160 Email: info@bienalebrno.org
參考資料	官方網站 http://www.moravska-galerie.cz/bienale-brno.aspx?lang=en

平面設計類：編號 03，第一等

日本富山國際海報三年展

International Poster Triennial in Toyama

主辦單位	富山縣立近代美術館，富山，日本 日本富山國際海報展由富山縣立近代美術館主辦，每三年舉辦一屆，日本富山國際海報三年展已經連續舉辦 10 屆。與墨西哥國際海報雙年展、芬蘭拉赫國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報展名列全球五大海報展。 日本富山國際海報三年展，以促進與助長設計師及設計學生的全球性對話為目的。為了展示世界海報設計的現況跟成果，因此每三年向全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品。二十餘年來，在海報設計界有良好的聲譽，吸引了許多當代海報設計家參賽。本屆日本富山國際海報展已於 2012 年 6 月至 8 月於富山縣立近代美術館舉行入圍及得獎海報作品展覽。
參賽資格	* 無參賽身份限制。 * 所有參賽作品需為參賽者親自創作，並且於 2009 年 4 月 1 日後完成之作品。 * 作品大小需介於 36.4cm x 51.5cm-180cm x 120cm 之間。
收件期限	2012 年 1 月 15 日前將實體海報寄達。
參賽費用	免費報名
參賽類別	A 類：已印製出版之海報。 B 類：尚未出版之海報，但屬自我推薦創作海報（不限主題，但是海報上需放置”IPT2012”字樣） 注意事項： 1. 用英文正楷填寫參賽表格和標籤（每件參賽海報作品個別填寫一份）。 2. 參賽標籤應粘貼在海報背面右上角，並與參賽表格一同寄送至主辦單位。 3. 參賽作品請勿裝框。並請妥善包裝好參賽作品，郵寄過程中所有包裹必須明確標注無商業價值聲明的標籤－“NO COMMERCIAL VALUE”。 4. IPT 主辦單位將不負責在運輸途中遺失或損壞的參賽作品。 5. 參賽者必須自行支付所有郵資。 6. 一旦提交了參賽作品，IPT 組委會享有對參賽海報作品進行複製，展覽（非商業性）宣傳，出版等權利。 7. 提交的參賽作品將不予退還。參賽者的作品通過初評評審團篩選，一旦入選，將捐贈給富山現代藝術博物館永久收藏。
評審時程	初審：2012 年 2 月。 初審結果公佈及通知入圍者：2012 年 3 月。 國際評審決審：2012 年 4 月 -5 月 得獎名單公佈：2012 年 6 月
評審標準	由日本國內傑出設計師與平面設計專家所組成之評審團擔任初審，選出入圍海報；邀請國際設計大師擔任決審，決定獎項。
聯絡方式	The Organizing Committee of IPT2012, The Museum of Modern Art, Toyama 1-16-12, Nishinakano-machi, Toyama-shi, 939-8636 Japan Tel: +81-764217111 Fax: +81-764913230
參考資料	官方網站 http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e-ipt2012_essential.htm

平面設計類：編號 04，第一等

法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展

Students, All to Chaumont' Poster Competition

主辦單位	Maison du Livre et de l’Affiche, Les Silos, French 蕭蒙致力塑造一個永遠的設計中心，將深層的平面設計問題開放給世人討論。過去二十多年來，這個夢想始終由蕭蒙這個小鎮的奉獻和設計師們的信念支持著。蕭蒙國際海報節國際競賽學生競賽是美術、傳播及設計學校的最高點。本獎不僅能證明設計師個人的創意，在激勵同儕競爭的同時，更開放給所有人一起解開心中對平面設計的疑惑。這個主題是凸顯平面設計的魅力的大好機會，也是 CIG(Centre International du Graphisme) 未來將持續投入探討的。
參賽資格	* 正在就讀之公立大專院校、技術及職業學校、藝術學院等藝術與平面設計相關科系學生皆可參賽，參賽者需在 2013 與 2014 年間有學生身分。 * 只接受為本次競賽所創作的作品。非為本次競賽而創作的作品，將不受理。* 所有參賽作品都必須是原創且尚未公開的。 * 請至官網下載報名表並以英文或法文妥善填寫，列印報名表後，連同以下資料及作品，於截止日期寄達主辦單位： 1. 參賽者學生證影本（浮貼於作品背面） 2. 參賽者個人證件照片（護照規格，浮貼於作品背面） 3. 參賽作品 4. 參賽作品光碟：內含創作理念文字（2000 字元以內）、作品尺寸（並說明是否包含聲音、影像）、作品檔案 (.tiff, 300dpi) * 請在作品外包裝上請註明：“printed matter, no commercial value”（印刷品，不包含商業價值）。主辦單位將不負擔任何運送過程中所造成的損害賠償。 * 詳細規格請參考官方網站之簡章 http://www.cig-chaumont.com/uploads/reglement_-_fiche_dinscription.pdf
收件期限	收件截止日期：2014 年 3 月 10 日
參賽費用	免費報名。
參賽類別	當我們思考「Display」這個題目時，就如同思考「坐」，而非思考「椅子」。等同於思考一個作品或產品所存在的模式。也就是思考物件背後的意義，而非物件本身。藉此重新開發作品的型式與運用的技術。最終就是重新設計我們的作品與觀者之間的關係。而這背後的意義就來自於你所站的角度與位置。 2014 年競賽，主辦單位期望你能在自選的主題中，能從技術、政治、經濟或社會等不同層面探討「Display」的議題。您可以探討一個已經被遺忘的呈現方式，或是一個存在的或是開發中的系統。
評審時程	評審期間：2014 年 4 月 頒獎典禮：2014 年 5 月 17 日 ~6 月 8 日於第 25 屆「國際蕭蒙海報與視覺設計節」期間舉行
評審標準	無相關描述。
聯絡方式	Chaumont Design Graphique "Étudiants, Tous à Chaumont 2014" 7-9 avenue Foch F-52000 Chaumont France T/ +33 (0) 3 2503 8680 F/ +33 (0) 3 2531 0858 Email : artsgraphiques.affiches@wanadoo.fr
參考資料	官方網站 http://www.cig-chaumont.com/en/cig/

平面設計類：編號 05，第一等

義大利波隆那國際兒童書插畫展

Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition

主辦單位	Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy 發源於「學者之都」的義大利波隆那，自 1964 年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這 3 個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎 4 個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。 波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。
參賽資格	來自全球的個人或團體插畫家，凡是 1996 年 12 月 31 日以前出生，其插畫作品為童書所用，可直接報名或透過出版社、學校報名參賽。展覽對下列對象開放報名： * 插畫家：包含專業人士與新入門者，需繳交從未出版或近兩年內出版（2012 年 1 月 1 日後出版）的兒童插畫作品。 * 藝術設計相關院校：可繳交其校內高年級學生（大三以上）的插畫作品。 * 出版商：可推選旗下插畫家作品參加。
收件期限	截止日期：2013 年 10 月 4 日前寄達
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 小說類 (Fiction)：幻想故事、童話故事或短篇書籍等，於參賽截止日期尚未出版或是於 2012 年 1 月 1 日後初版之作品。 2. 非小說類 (Non-Fiction)：在各個領域學習知識有用的出版品，利於學習科學、歷史、美術、音樂、傳記及最近所發生之相關議題。於參賽截止日期尚未出版或是於 2012 年 1 月 1 日後初版之作品。 * 報名流程請至官網填寫報名表，列印報名表後，連同個人資料及實體作品（每人 5 幅，必須為同一主題），於截止日期寄達主辦單位。 * 郵寄時請在包裹外包裝標註：“illustrations of no commercial value”，申報金額勿超過美金 50 元，以利收件評選。
評審時程	評選日期：2013 年 11 月~12 月 入選通知：2013 年 12 月 展覽期間：2014 年 3 月 24 日~3 月 27 日
評審標準	繪圖品質、美感與良好技巧、藝術與人文之價值。
聯絡方式	Illustrators Exhibition BolognaFiere Spa Piazza Costituzione 6 40128 Bologna - Italy TEL: +39-051-282494 FAX: +39-051-6374011 Email: illustratori@bolognafiere.it
參考資料	官方網站 http://www.bookfair.bolognafiere.it

平面設計類：編號 06，第一等

墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico

主辦單位	Ministry of Foreign Affairs of Mexic, Xalapa, Mexico 墨西哥國際海報雙年展已有超過 23 年的歷史，與芬蘭拉赫國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、美國科羅拉多國際海報展名列全球五大海報展，也是全球三大雙年展之一。迄今墨西哥國際海報雙年展已舉辦了 12 屆，墨西哥外交部認定其有助於墨西哥教育及文化交流，為重要合作之組織。希望透過墨西哥國際海報雙年展，整合代表墨西哥日常生活的設計文化，利用這些創意及想法將美感與創新結合到文化傳播的活動裡，培養審美觀念，也傳播墨西哥的文化。 墨西哥國際海報雙年展架構每隔兩年召集國際海報設計師參賽，並且舉辦兩年一度的全球設計大會；透過 23 年的雙年展累積，擁有超過 40,000 件來自全球各地的海報收藏，因此於墨西哥舉辦長期性的展覽，並且定期發行年鑑及設計書籍。
參賽資格	* A、B、C 三組之參賽者資格：設計相關學校之學生、平面設計師、造型藝術家、攝影師…等，任何年齡與國籍均可。參賽作品為 2012 年 5 月至 2014 年 5 月間印製的海報。 * D 類組參賽資格分為學生組及專業組： 學生組：27 歲以下之設計學生。 專業組：設計、視覺藝術、插畫和攝影領域之專業人士。 * 參賽者可提交最多 4 件海報作品，或將同一系列海報視為 1 件作品提出。
收件期限	2014 年 5 月 31 日截止收件
參賽費用	外國參賽者（非墨西哥本國人）：參賽者必須捐出一本主題與設計相關的書籍以作為參賽費用（不論參賽者遞交的海報數量為何，只需捐出 1 本設計書籍）。這些來自全球的設計書籍將成為墨西哥國際海報雙年展圖書館的館藏。
參賽類別	A. 文化與活動主題之海報 B. 政治與社會議題之海報 C. 商業活動、產品或服務之宣傳海報 D. 尚未發表之主題海報（原創海報）：“Think. Eat. Save.”-Reduce your footprint, global campaign against loss and food waste. D 類之目標，是提升公眾對糧食浪費問題的關注；這是個全球性的問題，對人類、環境、與經濟都會帶來負面影響。除此之外，我們可透過小小的習慣改變來對付此問題，這是有可能做到的。許多國家與地區已啟動各式各樣的抗爭活動，以遏止生產浪費。（請參考最後一頁補充說明，或官網 www.bienalcartel.org） * 依據參賽作品類別的不同，報名方式分為「A、B、C 類別：郵寄實體海報」或「D 類：Email 參賽作品電子檔」兩種。詳情參考官網簡章 http://www.bienalcartel.org/13bicm/13ipbmentryform.pdf * A、B、C 類別，每件參賽作品必須繳交 2 份。所有作品須附上一份報名表黏貼於海報背面之右下角，連同海報一起用郵件寄送。 * 海報及國外參賽者捐助的設計書籍，於郵寄外包装請書寫「no commercial value declared.」（不具商業價值），並請寄至如下地址：Ivaro Obregón # 73, Col. Roma, C.P. 06700 México, D.F. * 本屆 D 類別的參賽作品，檔案規格：A3(73cm x 103cm)、jpg、300 dpi。D 類也可選擇繳交動畫海報 (animated poster)。參賽者繳交動畫海報之整部動畫長度須至少 30 秒，不超過 1 分鐘作品，須於 www.bienalcartel.org 註冊。
評審標準	無相關描述。
聯絡方式	tramavis@prodigy.net.mx administracion@bienalcartel.org.mx Tel.(52 5)514 81 37 Fax(52 5)525 42 65 檔案傳輸疑難排解：posterbiennialmexico@gmail.com
參考資料	官方網站 http://www.bienalcartel.org/13bicm/

平面設計類：編號 07，第一等

紐約藝術指導協會年度獎

New York Art Directors Club Annual Awards

Art Directors Club, New York, USA

主辦單位

紐約藝術指導協會俱樂部 (NYADC) 是全球首屈一指的跨媒體設計社團，同時也是全球第一個藝術指導協會。這個創立於西元 1920 年的非營利組織，宗旨為透過凝聚、激發、提升創意來改變世界。

紐約藝術指導協會年度獎是一個由紐約藝術指導協會俱樂部 NYADC 所主辦的國際競賽，每年都會舉辦年度大獎，選出最優秀並著重於藝術及工藝的印刷、廣告、互動媒體、平面設計、出版社寄、包裝、動態影像、攝影及插畫作品並依據來自世界各地獲獎作品所累積的得分，評選出年度最佳設計公司、年度最佳廣告代理、年度最佳網站、年度最佳多媒體代理，以及年度最佳學院。

參賽資格

1. 專業人士：參賽作品必須是在 2013 年 2 月 5 日至 2014 年 2 月 7 日期間，首次在任何國家印刷、出版、播出或線上直播。
2. 學生：目前在學之大學生、研究生，以及就讀於廣告、平面設計、攝影、插圖以及數位媒體的推廣教育班者有資格參加比賽，歡迎提交已發表或未發表的作品參賽。

收件期限

1. 設計、動態影像、攝影、插圖：2014 年 1 月 17 日前
 2. 互動：2014 年 1 月 24 日前
 3. 廣告：2014 年 2 月 3 日前
 4. 學生（所有類別）：2014 年 1 月 17 日前
 5. 明日獎：2014 年 2 月 3 日前
- * 所有繳交作品皆需經由線上報名 www.adcawards.org

參賽費用

參賽類別		一件作品 (US \$)	多項或系列作品 (US \$)
1. 廣告類	電視 / 電影	\$ 350	\$ 500
	廣播	\$ 250	\$ 400
	媒體、海報相關	\$ 300	\$ 450
	綜合 (含以上全部)	\$ 500	
2. 設計類	印刷、包裝、產品	\$ 200	\$ 250
	環境	\$ 250	
	品牌	\$ 300	
3. 動態影像		\$ 200	\$ 250
4. 攝影類		\$ 100	\$ 150
5. 插畫類		\$ 100	\$ 150
6. 互動設計類		\$ 250	\$ 300
7. 明日獎		\$ 400	
8. 學生類 (參與 10 項作品以上每項 \$ 25)		\$ 35	

參賽類別

1. 廣告類、2. 設計類、3. 動態影像、4. 攝影類、5. 插畫類、6. 互動設計類、7. 明日獎、8. 學生類

評審標準

所有參賽者將在 2014 年 3 月收到參賽結果通知 Email。

評審團將視參賽作品程度，選擇最引人入勝、感動人的作品。NYDC 沒有設定每個類別中獲獎者數量的上限和下限，也沒有最低要求。

聯絡方式

Art Directors Club
93rd Annual Awards
106 West 29th Street
New York, NY 10001
網站技術疑問 adc@awardcore.com
參賽資格疑問 info@adcawards.org

參考資料

官方網站 <http://www.adcawards.org/>

平面設計類：編號 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

主辦單位	Communication Arts, California, USA 美國傳達藝術年度設計及廣告獎自 1959 年起由 Communication Arts, California, USA 創辦以來，每屆皆邀請世界各地優秀又有潛力的設計師及創意人一同參賽。傳達藝術獎將所有得獎作品都會刊登於十一月份出版的專刊內，以此獲得認證且被選為最好的視覺傳達作品，並銷售於全世界，能使參賽者的作品名揚國際。此項競賽也是全球設計界年度重要比賽之一。傳達藝術共有六個參賽類別，隨著獲獎作品線上出版、藝術創意總監、平面設計師、網頁設計師、撰稿人、攝影師和插畫家在這個比賽優先被全世界和潛在客戶發掘。
參賽資格	參賽資格身分不拘，但所有繳交作品皆需於截止日期 12 個月內出版，並附上英文說明介紹。所有繳交作品需認同授予 Communication Arts 的出版權及展覽權（請於官方網站查詢詳細內容）。
收件期限	1. 設計類：2014 年 5 月 2 日截止。 2. 廣告類：2014 年 5 月 2 日截止。 3. 互動類：2014 年 10 月 3 日截止。 4. 字體設計：2014 年 9 月 5 日截止。 5. 插畫類：2014 年 1 月 17 日截止。 6. 攝影類：2014 年 3 月 14 日截止。 * 各參賽類別繳交作品之指定格式不同，請上官方網站查詢。 * 逾期報名將收取 \$ 10 元美金報名費。
參賽費用	1. 設計類：設計類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/design 2. 廣告類：廣告類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/advertising 3. 互動類：\$100 網頁報名（件）、\$125CD/DVD 繳交報名（件）。http://www.commarts.com/competitions/interactive 4. 字體設計：字體設計各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/typography 5. 插畫類：插畫類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/illustration 6. 攝影類：攝影類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/photography * 使用線上匯款繳交報名費時，銀行將額外收取手續費。
參賽類別	因六大參賽類別細項眾多，請至下列分類網站查詢： 1. 設計類 http://www.commarts.com/competitions/design 2. 廣告類 http://www.commarts.com/competitions/advertising 3. 互動類 http://www.commarts.com/competitions/interactive 4. 字體設計 http://www.commarts.com/competitions/typography 5. 插畫類 http://www.commarts.com/competitions/illustration 6. 攝影類 http://www.commarts.com/competitions/photography
評審標準	無相關描述。
聯絡方式	Communication Arts 110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A. TEL: + 1-650-326-6040 FAX: + 1-650-326-1648 Email: competition@commarts.com
參考資料	官方網站 http://www.commarts.com/competition

平面設計類：編號 11，第一等

芬蘭拉赫第國際海報三年展

Lahti Poster Triennial - International Poster Exhibition in Finland

主辦單位	Lahti Art Museum, Finland 芬蘭拉赫國際海報雙年展創建於 1975 年，為 ICOGRADA（國際平面設計師協會）所認可世界最早的海報獎之一，芬蘭拉赫國際海報雙年展與波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、墨西哥國際海報展、美國科羅拉多國際海報展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。 第 17 屆國際海報雙年展由芬蘭平面設計師協會所主辦，於 2009 年 6 月 14 日至 9 月 27 日在芬蘭拉赫藝術博物館及海報博物館舉行，報名作品共計 2600 多件，來自 49 個國家。 根據 Lahti City Museum 網站公告，芬蘭拉赫國際海報展在 19 屆起已從兩年一度改為三年一度，2014 年徵件已於 2013 年 11 月 30 日截止。下一屆預計在 2016 年公告。
參賽資格	參賽作品必須是 2011 年 1 月 1 日後設計的作品。 海報作品尺寸：最小不得小於 60 x 42 cm，最大不得大於 180 x 120 cm，參賽者（個人或團隊）最多可以繳交 2 張作品參賽。
收件期限	2013 年 11 月 30 日截止
參賽費用	免費報名。
參賽類別	A 類 - 文化海報，社會和商業海報 (Cultural, social and commercial posters)：須為已經印刷並公開發表之海報。 B 類 - 環境議題海報 (Tarasti 獎：Environmental posters) 報名注意事項： * 報名流程為線上報名，前往官方網站下載報名表並以英文妥善填寫，於競賽截止日前，上傳報名表及參賽作品至官網。 * 作品電子檔規格：A4，RGB，300 dpi，JGP * 2014 年 2 月將 Email 通知入圍者結果，並要求入圍者於 2014 年 3 月 7 日前，寄達入圍之實體海報到 Lahti Art Museum * 參展海報請勿裱裝。參展海報請用國際包裹寄送，並請在外包裝上標明：Printed matter, no commercial value（印刷品，無商業價值）。 * 海報將收藏於海報博物館，恕不退還。
評審時程	初審：2013 年 12 月~2014 年 2 月。 初審結果公佈及通知入圍者：2014 年 2 月 國際評審決賽：2014 年 4 月~5 月
評審標準	創意、原創性、美感、溝通性
聯絡方式	Poster Museum/ Lahti Art Museum P.O.Box 113, 15111 Lahti, Finland Fax +358-3-814 4545 Kari Savolainen +358-3-814 4546 kari.savolainen@lahti.fi Maija-Riitta Kallio +358-3-814 4542 maija-riitta.kallio@lahti.fi
參考資料	官方網站 http://www.postertriennial.fi/

平面設計類：編號 12，第一等

美國 One Show Interactive 廣告創意獎

One Show Interactive

主辦單位	The One Club for Art & Copy, New York, USA One Show 廣告獎是由美國 One Club 於 1975 年創立及主辦的廣告大獎，是一個享譽全球的廣告創意獎，致力於平面、電視、電臺、戶外、設計、互動與創新行銷，為整合品牌和品牌植入領域設定行業標準。每一年的評審團都是在國際享有盛譽的精英創意總監和炙手可熱的創意人，包括行業領袖、推進者、前瞻者，強大的評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。獲獎者將在頒獎典禮上接受現場頒獎。所有的入圍作品將收錄在 The One Show 的作品年鑑上。	
參賽資格	* 國際學生獎：學生均可參加報名國際學生競賽，在英文官網進行報名與作品交件。 * 國際創意獎：所有參賽作品必須於 2013 年 1 月 1 日至 2014 年 2 月 3 日之間被公開播放或使用，這表示參賽廣告作品需曾經在公開媒體上針對特定目標族群作發表。	
收件期限	國際學生獎：2014 年 3 月 7 日截止。 國際創意獎：大中華區於 2014 年 2 月 20 日截止（含中國大陸、香港、澳門、臺灣）；其他國家地區為 2014 年 1 月 31 日截止。	
參賽費用	* 國際學生獎：每件作品美金 \$30 * 國際創意獎：參賽費用依據參賽組別及細項而有所不同，詳見官網參賽費用 http://enter.oneclub.org/advertising/categories/	
參賽類別	* 國際學生獎： 主題 1：MEDIA ASSIGNMENTS - ORGANIC BY JOHN PATRICK(廣告、互動、設計類) 主題 2：SAVE THE ARTS(不分類，參賽作品可以根據您選擇您作品類型提交) 國際學生獎主題說明詳見官方網站 http://theyoungones.org/ * 國際創意獎：廣告與傳播、互動創意、智慧資產與產品、設計、娛樂行銷、綠鉛筆 * 請至官方網站查詢繳交作品資料格式及影片上傳格式限制。 * 報名流程以線上報名為主，並且需將實體作品郵寄至美國主辦單位。（大中華區辦公室不受理實體作品收件）	
評審時程	國際學生獎： 入圍通知：2014 年 4 月 實體作品繳交：2014 年 5 月 頒獎典禮：2014 年 5 月 6 日	
評審標準	無相關描述。	
聯絡方式	美國辦公室 Address：260 Fifth Avenue, 2nd Floor New York, NY 10001 Phone：[212]979-1900 Fax：[212]979-5006	大中華區辦公室 北京市朝陽區建國路 88 號 SOHO 現代城 5 號樓 105 室（100022） Tel: 010-87750119 ext 128 / Fax: 010-87750120 ext 101 Email：chinainfo@oneclub.org
參考資料	官方網站 http://www.oneclub.org/oc/education/youngones/	

平面設計類：編號 13，第一等

東京 TOKYO TDC 字體設計競賽

Tokyo Type Directors Club Annual Award

主辦單位	The Tokyo Type Directors Club, Tokyo, Japan 日本東京字體指導俱樂部 (Tokyo Type Directors Club Annual Awards, 簡稱 Tokyo TDC) 成立於 1987 年，迄今已有 27 年歷史。宗旨是為追求視覺文字和語言間所呈現的各種多元的可能性，也著眼於藝術指導在展現融合企業需求及自我實現的設計主張。東京 Tokyo TDC 字體設計競賽是設計界最具影響力的字體設計獎項之一，每年吸引世界頂尖的平面設計師、美術導演、編輯、多媒體專業人士與企業家參與其中，Tokyo TDC 推動字體在印刷、廣告、出版和數位的應用與創新，涉及當代字體設計各個領域。每年透過競賽，從世界各地收到優異的參賽作品，夠跨越文字排版印刷挑戰。東京 Tokyo TDC 透過此競賽的舉辦、巡迴展覽、專輯出版，加強與全球設計師的聯結。
參賽資格	* 無特別資格限制，惟參賽者需為字體設計者本人。 * 參加「RGB」及「字體設計 Type Design」類別者可繳交兩年內曾公開之作品。 * 參賽作品除了必須是以字體設計 (Type Directors) 形式表現外，並無其他特殊要求。 * 參賽件數：因國外設計師參賽無須繳納報名費用，故申請人 (字體設計師) 報名時以不超過三件作品為限 (設計公司 / 團體 / 公司行號內無報名人數之限制；所有系列作品均以單一件計算)。 * 居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」。 * 所有學生作品皆須個人單獨完成，不得繳交學生團體課程作業作品。
收件期限	RGB 類別作品：2013 年 10 月 21 日 / 其他專案作品：2013 年 11 月 1 日
參賽費用	海外參賽者 (非日本參賽者) 免收報名費用。
參賽類別	1. 小型平面設計圖形 (Small Graphics) 2. 編輯 / 書籍設計 3. 字體設計 4. 商標、標誌 / 企業文宣 / 企業品牌形象應用 (品牌類廣告請投第 6 類) 5. 標牌展示設計 / 包裝 6. 廣告：報紙及雜誌廣告、廣告宣傳、電視廣告、海報 A 類 Poster A—商業廣告類海報 (= Advertising Poster) 7. 海報 B 類 (除第 6 類海報 A 類以外的海報) 8. 實驗性設計作品 (不能歸類於其它類別的作品) 9. RGB 類 (任何顯示於螢幕上的作品)：包含網頁設計、互動設計、電影、動態影像、動態標誌、電視及電影標題、動畫等。本類別也涵蓋智慧型手機及平板電腦等相關設計。 作品繳交規範： * 所有申請檔請以英文正體字體完整填寫提交。 * 除了參賽類型 (6) 及 (9) 可以使用電子媒體外，其他作品必須有實體作品。海報請勿裝裱。 * 字體設計類別，字集及字體範本短文可為長篇或短篇，但必須以紙本印出裝訂提交。紙張數量不限。 * 系列海報請附上示意圖，標示順序及前後關係。請勿將系列海報隨意捆綁。 * 包裝設計作品必須使用空容器，容器中的液體或化妝品等必須事先清除。 * 電影、視頻、動態標誌、電視及電影標題、動畫等，請以 DVD 光碟提交檔案並附上內容場景圖。 * 網站設計作品須提供以下 12 項資訊，並 email 至 info@tdctokyo.org (信件主題: TDC RGB 2011 Entry)：1. 申請者 2. 地址 3. 電話 4. Email 信箱及網址 5. 任職公司或就讀學校 6. 可讀取作品之連結網址 7. 說明作品優點 8. 客戶 9. 著作權擁有者 10. 簡短作品介紹 11. 作業系統 12 提供最能代表作品 1 至 3 張圖片檔 (JPEG 格式)。 * 影片作品需以 CD/DVD 方式繳交，若有相關軟體應用需提供軟體下載之處或提供安裝光碟並以能代表內容的圖片包裝。 * 與智慧型手機及平板電腦相關設計及軟體作品，請提供未密碼保護的 DRM 以及相關圖片。 * iPhone 及 iPad 上可利用預設瀏覽器閱讀的電子書形式作品，也請提供未密碼保護的 DRM 及相關圖片。 (詳細規格請參閱網站 http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2474)
評審時程	作品評審：2013 年 12 月 ~2014 年 1 月 / 得獎及入圍作品公告：2014 年 2 月 展覽：2014 年 4 月 ~6 月東京銀座圖畫廊、2014 年 6 月於大阪 ddd 畫廊展覽。
評審標準	無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性，夠跨越文字排版印刷挑戰之優秀作品。
聯絡方式	Tokyo Type Directors Club 6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023, Japan tel: 81-3-6276-5210/ fax: 81-3-6276-5211 /Email: info@tdctokyo.org
參考資料	官方網站 http://tdctokyo.org/eng/

平面設計類：編號 14，第一等

NY TDC 紐約字體設計競賽

NY TDC Awards

主辦單位	The Type Directors Club, New York, USA 紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club, TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。 該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的設計競賽、更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已經有五十四年的歷史，每年吸引兩千至三千件作品參加，參加的國家超過 34 個，來自於全球五大洲。獲獎作品除了可至世界各地巡迴展出外，也在全球發行作品集，是全球設計師視為圭臬的聖經。
參賽資格及類別	Communication Design 傳達設計類： * 於 2013 年 01 月 01 日至 2013 年 12 月 31 日之間製作或發表之作品皆可參賽。 * 可由任何有參與設計、製作等與作品有關之人士報名參賽。 * 學生於設計課程中製作且未發表之作品可報名參賽。學生作品可為單一或系列作品（最多 6 件） * 參賽類別眾多，詳見官方網站分類 - 傳達設計類：https://www.tdc.org/type-competition/?cpage=tdc59_rules Type Design 字形設計類： * 自 2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日間製作或發表之字體均可參賽。參與設計、製作、或行銷該字體設計之相關人士均可遞交作品參賽。針對或委託大會主席、比賽評審、委員所創作之字體不得參賽。 * 以現有字體設計為基礎的延伸設計作品（附加風格、附加裝飾…等）不得參賽。 * 學生作品並非於獨立的一組類別，請參賽學生選擇中一個類別參賽。 * 參賽類別眾多，詳見官方網站分類 - 字形設計類：https://www.tdc.org/type-competition/?cpage=tdc2_2012_rules 報名流程： * 採線上報名方式。參賽者進入官方報名網頁，填寫參賽相關資料後，可選擇：上傳數位檔案及郵寄兩種方式繳交作品。 * 報名作品實體作品及數位檔案規範請參閱官方網站 https://www.tdc.org/type-competition/
收件期限	提早報名：2013 年 11 月 1 日午夜前 一般報名：2013 年 12 月 13 日午夜前 逾期報名：2014 年 1 月 14 日午夜前
參賽費用	依報名時程及報名身份（會員與否）及參賽件數，參賽費用均有所不同，詳見官網參賽費用說明： * Communication Design 傳達設計類：https://www.tdc.org/type-competition/?cpage=tdc59_fees * Type Design 字形設計類：https://www.tdc.org/type-competition/?cpage=tdc2_2012_fees
評審時程	評審：2014 年 1 月 14 日 -26 日 電子郵件通知獲獎者：2014 年 1 月 27 日
評審標準	無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性之優秀作品。
聯絡方式	Type Directors Club 347 West 36th Street, Suite 603, New York, NY 10018 USA Tel: +1-212-633-8943 Fax: +1-212-633-8944
參考資料	官方網站 https://www.tdc.org/type-competition/

數位動畫類：編號 01，第一等

美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival

主辦單位	ACM SIGGRAPH, Vancouver, Canada SIGGRAPH 電腦動畫展身為世界電腦動畫及視覺效果領域的開拓者，於 2014 年邁入第 41 個年頭。自 1974 年起，ACM SIGGRAPH 由一個專精於當時未普遍領域的小團隊，發展為國際性的研究、藝術家、開發商、製片、科學家及企業專家社群，展現出對電腦繪圖及互動科技的極大興趣。ACM 的任務促進對電腦繪圖及互動科技發展與普及。 每屆 SIGGRAPH 電腦動畫展及國際電腦動畫會議，將與全球與會者分享具有遠見的研究、實際的見解與大膽的想法，並接納所有與視覺及互動相關的動態影像，孕育了創新的國際社群並成就了影響數以萬計人口的數位媒體產業，展現了從學生影片到遊戲及電影巨片特效等優秀作品。
參賽資格	* 需為完整的作品，並且於 2013 年 1 月 1 日後完成。 * 所有呈交作品需主要由電腦創作或者數位製作。 * 報名時須參加適合之類別（例如：學生作品必須參賽學生作品類別）。
收件期限	截止日期：2014 年 3 月 4 日前完成線上報名程序。 * 僅接受線上報名。請上官方網站填寫報名表，並上傳代表參賽作品的 JPG 圖片（3 張），以及上傳參賽影片檔。 * 參賽影片檔規範請詳閱官網說明。 * 參賽者僅有一次機會上傳作品作為評選。建議繳交最佳解析度之作品影片。 * 所有資訊皆須以英文填寫。
參賽費用	免費報名。
參賽類別	1. 動畫短片（Computer Animation Shorts） 2. 遊戲（Games） 3. 特色動畫影片（Animated Feature Films） 4. 現場影片視覺效果（Visual Effects for Live-Action Feature Films） 5. 及時運算動畫（Real-Time Graphics） 6. 學生專題（Student Projects） 任何與學校相關之電腦動畫作品或畢業製作。此類別之獎項為最佳學生作品獎（Student Projects Awards）。主辦單位規定所有學生作品（不論作品種類）皆須參加此類別。 7. 電視與網路廣告、動畫、視覺特效、音樂影片（TV/Web Commercials, Animation, Visual Effects, & Music Videos） 8. 視覺化與模擬（Visualizations and Simulations） 注意事項：3D 作品（Stereo 3D work）可參加以上任何類別。電腦動畫展有權依委員或評審要求將參賽作品變更至適當之類別。
評審時程	評審時程：2014 年 4 月 -5 月 獲獎通知：2014 年 5 月 30 日 頒獎典禮及展覽開幕：2014 年 8 月 10 日 -2014 年 8 月 14 日
評審標準	請思考以下問題： * 你的作品能如何為你的社群提升價值？ * 透過內容分享或教學，我們能如何提供更好的服務？ * 要如何用具原創性且吸引人的方式來表現你的作品，來帶給參與者（及整個世界）愉快的經驗？
聯絡方式	官網線上諮詢方式洽詢 http://s2014.siggraph.org/contact-us
參考資料	官方網站 http://s2014.siggraph.org/submitters/submitters

數位動畫類：編號 02，第一等

荷蘭動畫展

Holland Animation Film Festival

主辦單位	Holland Animation Film Festival Foundation, Utrecht, Netherlands 荷蘭動畫電影節 (The Holland Animation Film Festival) 始於 1985 年，是動畫愛好者的盛宴，原為兩年一屆，2009 年起，電影節改為每年舉辦。宗旨在展示國際間動畫的品質和多樣性，從前衛派到卡通，將近代的影片及動畫做一個概觀呈現，同時也有懷舊與主題式的歷史性節目。 由荷蘭動畫電影節基金會主辦的荷蘭動畫電影節，每年的春季于荷蘭的烏德勒支 (Utrecht) 舉行。在節日舉辦的 5 天時間中，眾多的動畫廠商、製作者、動畫設計科系學生和愛好者齊聚一堂，自由交流，碰撞出創意火花。展覽中也舉行動畫片回顧展演、主題論壇、脫口秀表演、展覽等各種豐富多彩的動畫活動。期望帶來高品質動畫電影以吸引各階層觀眾，同時刺激電影院的票房及電視中所放映的動畫電影收視率。
參賽資格	* 參賽影片須於 2013 年 1 月 1 日以後公開播映過。 * 作品繳交無限制數量，但需分別報名、獨立寄送至主辦單位。 * 非英語呈現作品需提供英語說明。 * 所有獎項將頒予影片導演。
收件期限	報名及作品收件截止日期：2014 年 1 月 1 日 * 參賽者請至官方網站線上填寫報名表，並且上傳參賽資料後，將報名表列印簽名，將報名表及參賽預覽片 (preview tapes) 郵寄至主辦單位。 * 主辦單位在收到報名表及預覽片 (preview tapes) 後，報名流程才算完成。 * 參賽影片必須免費授權主辦單位於影展期間播放。
參賽費用	免費報名。
參賽類別	1. 國際競賽類：所有超過 60 分鐘的動畫片，並從中選出全場大獎 2. 國際競賽短片類（敘事性、非敘事性）：影片長不得超過 60 分鐘。開放給所有獨立製作之短片、電視特別節目或創作動畫。短片分為敘事及非敘事兩種形態；非敘事型態開放給實驗性的、抽象的且尖端前衛的動畫參賽。 3. 歐洲學生影片競賽：僅限歐洲國家學生參賽 4. 荷蘭動畫競賽：僅限荷蘭製作的影片參賽
評審時程	評審階段：2014 年 1 月 ~2 月 得獎通知：2014 年 3 月 頒獎典禮：2014 年 3 月 19 日至 3 月 23 日於 2014 年荷蘭動畫電影節同步舉行頒獎
評審標準	本次競賽，每個類別將由三位專業人員組成評審委員會審查。評審委員分別為不同領域的專業代表。在荷蘭動畫競賽類，也將邀請觀眾進行評審，投選出得獎作品。
聯絡方式	Holland Animation Film Festival Hoogt 4, 3512 GW UTRECHT, The Netherlands Tel: +31 (0)30 2331733 Email: entry@haff.nl
參考資料	官方網站 http://www.haff.nl/en/

數位動畫類：編號 03，第一等

加拿大渥太華國際動畫影展

Ottawa International Animation Festival

主辦單位	ACanadian Film Institute, Canada Ottawa International Animation Festival (OIAF) 加拿大渥太華國際動畫影展是加拿大電影協會於 1975 年設立。成立之初為雙年展形式，到了 2005 年改為年度影展，每年秋天（9 月中旬）在加拿大首都渥太華舉行，每年動畫收件數量接近 3 千件，目前是北美洲規模最大也是最主要的動畫影展，也為全球第二大動畫影展。在影展期間，加拿大電影局 (NFB) 也支援活動，參與及主持與導演當面會談。OIAF 更結合動畫業界，舉辦電視動畫研討會 (Television Animation Conference)，探討成功的商業案例及促成國際合作。
參賽資格	不拘。但所有動畫影片需於 2013 年 6 月 15 日以後完成者才可參賽。
收件期限	報名表格截止日期：2014 年 5 月 16 日 報名預告片 DVD 截止日期：2014 年 5 月 30 日 * 務必透過註冊 OIAF 帳號登錄線上繳交作品。 * 繳交預告影片必須以可播放之 DVD (NTSC or PAL) 為主。 * 本活動官方語言為英文或法文，但可接受非英文和法文的作品。作品對話若非英文，或是無附英文字幕，請附上英文對話腳本。 * 務必繳交導演照片 (300dpi)、導演簡介以及 3 張代表影片之圖片 (300dpi)。 * 請勿在包裹上標明作品價值超過 10 加幣，恕不代為支付海關另外收取的費用， * 繳交 DVD 將不予以退回。 * 如果影片獲選，請提供高畫質的數位影像檔（建議解析度為 1280 x 720） * 主辦單位不再接受 35mm, Betacam SP 或其他錄影帶形式的作品。 * 所有獲選影片一定要在 2014 年 8 月 8 日送達 * 詳細作品繳交格式請至以下連結查詢： https://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=930#rulesandregs
參賽費用	免費報名。
參賽類別	1. 特色動畫影片 2. 學校競賽：以學校或教育機構之名義投稿影片（2013 年 7 月 -2014 年 6 月之間），影片長小於 40 分鐘獨立短片競賽：短篇敘事、實驗性 / 摘要動畫 3. 學生動畫競賽：分為高中動畫、大學動畫、及研究所動畫競賽類。 4. 委託影片競賽：廣告影片、電玩遊戲、音樂影片及大人觀看之電視動畫 5. 給小孩看的影片 / 錄影帶：短片及電視動畫
評審標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點。
聯絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada Tel: +613-232-8769 Email: entries@animationfestival.ca
參考資料	官方網站 http://www.animationfestival.ca/index.php

數位動畫類：編號 04，第一等

法國安錫動畫影展

Annecy International Animated Film Festival

主辦單位	CITIA, Annecy, France 法國安錫國際動畫影展創辦於 1960 年，在六月於法國安錫舉行，為期 6 天，是歷史悠久且規模最大的國際性動畫節，其地位如同電影界中的坎城影展。最初，此活動為兩年舉行一次，後來於 1998 年轉為一年一度的活動。法國安錫動畫影展也是國際動畫協會所認可的四大動畫影展之一。第 38 屆國際影展將在 2014 年 6 月 9 日至 6 月 14 日於法國安錫舉辦。 參展作品來自世界各大洲，歐美與日本佔大多數，也有韓國與泰國片。法國安錫動畫影展不僅擁有國際性的動畫競賽，同時有專題研討會、動畫電影展覽交易會與創意專區，提供年輕創意者相互交流、專案競賽與媒合工作機會。任何為了電影、電視或網路而製作的動畫影片、動畫電影或網路動畫皆可參賽。 整個影展中，除了由城市中的各個電影院放映競賽影片，並於市中心舉辦夜間露天電影片的播放。影展根據活動的主題，也於大銀幕上放映經典電影。影展也提供專業人士在 Mifa 聚集 (International Animation Film Market，意即國際動畫影片推介交易活動)。Mifa 是一項致力於推廣電影工業發展的活動，以鼓勵作品的創新及製作、促進專業之間的交流、合作，並找到電影工業的最新趨勢。
參賽資格	* 任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放者皆可參賽。 * 凡於 2013 年 1 月 1 日後創作，並且未曾參加安錫國際影展的作品均可參賽。 * 參賽者必須為參賽影片導演或該影片所有權人，並擁有該影片中所有文學、戲劇、音樂的版權。
收件期限	於官網上報名，並在截止日期前將作品寄達： 2014 年 2 月 7 日前：短片、電視影片、委託影片、畢業影片 2014 年 3 月 15 日前：特色影片 * 報名時須繳交之文件：(1) 報名表 (需填寫完整並簽名)；(2) 導演自傳 (不超過八行) 及曾參與拍攝的影片清單；(3) 導演照片 (選擇性)；(4) 五張不同的劇照 (最小 6cm x 8cm，300dpi，存於 CD_ROM)；(5) 作品原文以及法文或英文翻譯的對話腳本；(6) 自有版權聲明書。(7) 作品若入選，參賽者須準備足夠的資料以提供宣傳。 * 繳交影片之規範請參照官方簡章 http://www.annecy.org/annecy-2014/festival/submit-a-film * 主辦單位將為所有入圍競賽的非英語發音的動畫短片上字幕，因此參賽者於報名時須提供完整的原文及英文 / 法文對話腳本。 非英語發音的動畫長片及電視動畫入圍，參賽者需自行加上法文字幕，並自行負擔相關費用。 * 報名參賽即代表同意主辦單位以非商業形式公開播放參賽作品，並不收取任何費用。
參賽費用	免費報名。
參賽類別	1. 短片 2. 特色影片 (片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者) 3. 電視影片 (電視影集或特別節目) 4. 委託影片 (教育影片、科學或工業影片、廣告、音樂影片) 5. 畢業影片
評審時程	評審：2014 年 3 月 -4 月中旬 結果公告：2014 年 4 月 25 日。主辦單位將於 2014 年 4 月 25 日將入選名單公佈於網站 www.annecy.org，並寄出入選通知。
評審標準	探索性、創新性、實驗性
聯絡方式	CITIA, c/o Conservatoire d'art et d'histoire, 18 avenue du Tresum, BP 399, 74013 Annecy Cedex, France Laurent Million Films, Head of department Tel: +33 (0)4 50 10 09 00
參考資料	官方網站 http://www.annecy.org/home

數位動畫類：編號 05，第一等

德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin

主辦單位	Interfilm Berlin, Germany 德國柏林短片影展從 1982 年開始，德國柏林短片影展就確立了其自身在歐洲電影節中重要的地位，是目前歐洲最重要的短片影展之一，因為它是繼 Oberhausen 之後歷史最悠久的德國短片影展，也是重要性以及開辦歷史僅次於 Berlinale 的柏林國際性影展。柏林短片影展悠久歷史，並且每一年都持續不斷的擴大影響力，吸引更多不同文化背景的參賽者和短片參展。 每年都有超過 5,000 部在 30 分鐘以內的短片參賽，每個主題都平均有 400 部短片。在為期 6 天的影展期間，將放映超過 400 部短片及影片，預計有 100 部入圍片會共同角逐競賽獎項，總獎金高達 4 萬歐元（約 6 萬美元）。此外，影展期間會播放歷史性節目、動畫片、實驗短片、音樂短片、廣告、紀錄片與電腦動畫，也將提供影片市集，並舉辦相關主題的研討會、座談會與派對。
參賽資格	不拘。
收件期限	收件日期：2014 年 3 月 3 日 ~6 月 20 日 / 展覽日期：2014 年 11 月 11 日 ~11 月 16 日 * 請透過 www.shortfilmdepot.com 報名 * 短片參賽條件： 1. 影片於 2012 年 1 月 1 日後完成。 2. 影片長度：20 分鐘內 3. 影片格式：35mm, mkv, mov, mp4 4. 主題類型：動畫、實驗、小說 5. 若原版本非英文發音，影片必須附上英文字幕。 * 上傳至 Shortfilmdepot 的作品需附上 1-2 張影片的靜態影像 (JPEG 或 TIFF 檔，300 dpi 以上)、一張導演照片以及自傳 (160 字以內) * 參賽申請表以及作品影片檔 (MPEG-4) 或 DVD (PAL/NTSC - 每部影片 2 份 DVD)，必須在 2014 年 6 月 20 日之前寄到柏林的 interfilm 辦公室： Interfilm Berlin / 30th Festival Tempelhofer Ufer 1a / D-10961 Berlin, Germany * 申請資料的包裹皆須於海關聲明書上標明 “For cultural purpose only. No commercial value” (純文化用途，無商業價值)，此外亦須附上聲明寄送內容不超過 10 歐元的收據。
參賽費用	免費報名。
參賽類別	International Competition 國際競賽 Documentary Competition 紀錄片 Confrontations-films with a conscience 帶有反抗意識的影片 German Competition 德國競賽 Eject ‘The Long Night of Odd Films’ 狂歡「短片之夜」 Viral Video Award 病毒影片獎 Green Screen Award - Environmental Shorts 環保短片
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	Interfilm Berlin 30th Festival Tempelhofer Ufer 1a 10961 Berlin Germany 電話：+49 (0) 30 25 29 13 22 / 傳真：+49 (0) 30 693 29 59 / E-mail：festival@interfilm.de
參考資料	官方網站 www.interfilm.de

數位動畫類：編號 08，第一等

微軟潛能創意盃

Image Cup

微軟潛能創意盃 (Imagine Cup，又稱：微軟創新盃全球學生大賽) 是一項全球性科技與數位之藝術競賽，其目的在於鼓勵大學生從生活中發掘社會問題，並充分運用各種科技資源和新世代特有的創意，研發出新技術或解決方案，表達對社會問題的想法，透過人才培育致力為人類社會付出。微軟創意盃讓學生感受到運用資訊的力量，促進國際學生的交流，拓展國際視野。

主辦單位

微軟潛能創意盃全球競賽於 2003 年開始於各國家舉辦至今已擁有八年的歷史，每屆的全球決賽都於不同國家舉辦：西班牙、巴西、日本、印度、南韓、埃及、波蘭、美國等。從一開始 1000 位學生參與競賽到 2013 年 32 萬名學生參加；最早僅有 25 個國家派代表參加，到平均每年 120 個國家一起角逐這項國際競賽。大會每年選擇一個與人類息息相關的問題領域，希望透過延伸現有的教學環境，鼓勵並挑戰學生發現生活中的問題，利用科技發展出創新的解決方案或透過數位藝術作品感化群眾。其中，只有來自世界各地特別挑選出的 400 位學生，能夠在這國際性地菁英科技與數位藝術比賽中代表他們的國家晉級決賽，並於此互相切磋與交流。這是一個代表國家角逐全球最高榮譽的機會，更是一個向世界展現能力與創意的舞台。

參賽資格

16 歲以上，並在參賽時具備在學學生身分。

收件期限

比賽專案 (Competitions)：2013 年 12 月 31 日 23:59 截止報名。
 * 比賽專案 (Competitions) 分為區域賽及全球賽階段，參賽者需於 2013 年 12 月 31 日 23:59 截止日前，線上報名繳交參賽資料，以確保擁有後續參賽資格。
 * 參賽選手必須在比賽報名期間登錄 www.imaginecup.com

參賽費用

免費報名。

參賽類別

Imagine Cup 2014 設有：
 * 比賽專案 (Competitions)：世界公民 (World Citizenship)、遊戲 (Games) 和最佳創新 (Innovation)
 * 挑戰專案 (Challenges)：Pitch Video、Big Vision、User Experience

評審標準

比賽專案 (Competitions)：
 世界公民 (World Citizenship)：概念 15%、影響力 50%、可行性 20%、可用性 15%
 遊戲 (Games)：概念 15%、娛樂性 50%、可行性 20%、可用性 15%
 最佳創新 (Innovation)：概念 15%、創新性 50%、可行性 20%、可用性 15%

聯絡方式

僅接受 Email 諮詢：mschsp@microsoft.com

參考資料

官方網站 <https://compete.imaginecup.com/>

數位動畫類：編號 09，第二等

韓國富川國際學生動畫影展

Puchon International Student Animation Festival

主辦單位	IPISAF Organizing Committee, Korea 韓國富川學生動畫影展是由富川國際學生動畫組織會(Puchon International Student Animation Festival Organizing Committee)組成，並由南韓卡通及動畫研究社(Korean Society of Cartoon and Animation Studies)授權。此動畫影展是專為學生量身訂作的國際競賽，可以看到來自全球不同國家學生的參展作品，建立讓年輕學子接觸全球動畫的平臺。2013 年 PISAF 的參賽作品共計 1112 件，來自全球 33 個國家。主辦單位從中選出 65 件創新且兼具美感的精彩學生創作，於 2013 年 11 月 7 日 -11 日舉辦的第 15 屆韓國富川國際學生動畫影展展出。
參賽資格	所有參賽者在製作影片時必須是以大學、學院或研究所的身分。
收件期限	報名及收件截止日期：2013 年 9 月。 展覽日期：2013 年 11 月 7 日 -11 月 11 日 * 任何手繪或電腦繪製卡通動畫、電影、電視或網路製作的影帶皆可參賽。 * 參展作品必須為 2011 年 11 月後完成，並且之前未曾報名參加富川學生動畫影展。 * 繳交作品可藉由網路線上繳交或採郵寄方式。 * 初選作品將不予以退還。 * 郵寄作品格式需為 DVD (NTSC, PAL)；線上繳交格式需為 mov、avi、wmv 檔案格式(解析度為 720×480 dpi) * 另需繳交三張主要場景之數位影像檔(JPEG 格式，300 dpi)、導演的相片(JPEG 格式，300 dpi) * 本競賽官方語言為韓文及英語，作品若非韓語或英語請參賽者自行附上翻譯及英語字幕。
參賽費用	免費報名。
參賽類別	短片(Short Animated Films)與網路線上競賽：短於 30 分鐘的作品。
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	#312 Boksagol Cultural Center 394-2 Sang 1-Dong, Wonmi-Gu, Bucheon, Gyeonggi-Do, 420-812 South Korea Tel: +82 (0)32 325 2061~2 Fax: +82 (0)32 325 2072 Email:program@pisaf.or.kr
參考資料	官方網站 http://www.pisaf.or.kr/

數位動畫類：編號 11，第二等

日本廣島國際動畫影展

International Animation Festival Hiroshima

主辦單位	City of Hiroshima, the Hiroshima City Culture Foundation and ASIFA Japan 日本廣島國際動畫影展是一個非營利組織，由廣島市政府、廣島市文化基金會、ASIFAJapan 以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA 最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。
參賽資格	1. 所有作品必需以一個影格放一張圖的方式製作，包含電腦繪圖製作。 2. 影片限制為 16mm 及 35mm 格式，錄影帶限制為 Betacam, NTSC 格式。 3. 片長時間不得多於 30 分鐘。 4. 作品必須為 2012 年 4 月 1 日以後所完成之作品。 5. 動畫作品內所包含的所有元素（劇本、音樂…等），需符合智慧財產權規範。
收件期限	報名收件日期：2014 年 2 月 1 日 -4 月 1 日 評審日期：2014 年 5 月 9 日開始 決審及展覽期間：2014 年 8 月 21 日 -8 月 25 日 * 所有 16mm 及 35mm 參賽影片都必須妥善捲好及包裝，並且在上面標明清楚影片名稱及作者。 * 一份影片只能放一件作品，並且標明清楚作品名稱。 * 報名表須妥善填寫，並且附上 2 張 Jpeg 檔案圖片 (300dpi、13×18cm)、2 張導演照片 (5×5cm)、作品故事介紹及對話 * 影片必須附上英語或日語字幕。 * 所有表格及影片必須在截止日期前寄達主辦單位指定地址： HIROSHIMA 2014 FESTIVAL OFFICE 4-17, Kako-machi, Naka-ku Hiroshima 730-0812, Japan Phone: +81-82-245-0245 (from overseas)
參賽費用	免費報名。
參賽類別	不拘。
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	HIROSHIMA 2014 Festival Office 4-17, Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812, Japan Phone: +81 (country code) -82 (area code) -245-0245 Facsimile: +81-82-245-0246 / +81-82-504-5658 E-mail: hiroanim@hiroanim.org
參考資料	官方網站 http://hiroanim.org/en2013/e03compe/3-01e.html

數位動畫類：編號 12，第三等

澳洲墨爾本國際動畫影展

Melbourne International Animation Festival

主辦單位	澳洲墨爾本國際動畫影展是世界大型動畫影展之一。通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，都有超過 350-400 部影片參賽。得獎作品會在澳洲做小型巡迴展演，稱為 Australian International Animation Festival, (AIAF)，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival (LIAF)，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企劃節目。今年動畫電影展舉辦日期為 2013/06/20-30。
參賽資格	參賽作品需為 2012 年 1 月 1 日以後完成之作品。
收件期限	截止日期：2014 年 1 月 17 日 評審時間：2014 年 3 月 報名分為 A- 郵寄報名及 B- 線上報名兩種方式： A. 郵寄報名： 請於官方網站下載報名表，妥善填寫後連同作品 DVD 一同郵寄繳交，並提供至少兩張高畫質作品劇照 (300dpi)。若作品對話無英文翻譯，請附上英文腳本。送件作品須為 DVD(PAL 系統較佳) 或 VHS 帶 (PAL 或 NTSC 系統皆可)，並能在 DVD 播放器或電視螢幕收看。 若是以 DVD 繳交作品，請確認 DVD 燒錄無誤，若收到無法讀取的 DVD，主辦單位不另行通知參賽者。 不接受藍光 DVD。 B. 線上報名及上傳作品： 上傳 VOB 檔案及劇照（僅接受 WeTransfer.com 和 DropBox.com），使用 entries@miaf.net 作為聯絡 Email 信箱。 並將填妥的報名表掃描檔 Email 至 entries@miaf.net 或將報名表副本郵寄至主辦單位：PO Box 584, Flemington VIC 3031, Australia 學生個人報名請下載個人報名表 http://www.miaf.net/2014/MIAF14entryform.pdf；以學校為單位之團體報名請使用學校報名表 http://www.miaf.net/2014/MIAF14schoolentryform.pdf
參賽費用	免費報名。
參賽類別	International Entry 國際競賽 Student Entry 學生競賽
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	作品寄件地址： Melbourne International Animation Festival c/- Open Channel Docklands Studios, 476 Docklands Drive DOCKLANDS, VIC 3008 AUSTRALIA Phone: +61 (0) 407 875 951 主辦單位聯絡方式： email: entries@miaf.net telephone: +61 3 9375 1490
參考資料	官方網站 http://www.miaf.net/2013/entries.html

工藝設計類：編號 01，第一等

德國 TALENTE 國際競賽特展 TALENTE

主辦單位	Handwerkskammer für München und Oberbayern, 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，自 1979 年創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。 TALENTE 特展涵蓋了各種工藝材質，參展的作品則是跨越了工藝、設計和藝術三個領域。競賽類別包括手工藝、設計和科技，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。2013 年的報名件數來自 30 多國，超過 700 件作品報名參加，最後共有 98 件分屬 12 個不同類別的作品入選，並在慕尼黑國際工藝大展上展出。
參賽資格	參賽者年齡資格： Technology 科技類：年齡三十五歲以下。 Design 造型設計類：年齡三十三歲以下。 * 歡迎任何教育程度或背景的青年創作者、設計師、技術人員和工程師參加。任何透過手工製作的工藝設計均可參加。 * 已參加國內外其他比賽之得獎或入選作品，請勿重複報名本競賽。
收件期限	2013 年 10 月 1 日報名截止
參賽費用	免費報名。
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： TALENTE 特展乃為不限材質、技法、造型的工藝競賽，歷來亦有燈飾、鞋、壇罐等類別之作品參賽。 以下類別僅供參考：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。
評審標準	本競賽採書面審查制。一經書面審查通過之作品即為入選，而得獎作品則是於展覽期間，由專業的國際評審團於展場針對實體作品評選出「TALENTE 獎」及「巴伐利亞邦獎」。 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。
聯絡方式	Dr. Michaela Braesel, Handwerkskammer für München und Oberbayern, Abteilung Messen und Ausstellungen, Max-Joseph-Straße 4, 80333 München Tel: +49 89 5119 293 michaela.braesel@hwk-muenchen.de 台灣聯絡單位：國立台灣工藝研究發展中心 Tel: +886-2-2559-9920 emmyhsieh@ntcri.gov.tw
參考資料	官方網站 http://www.hwk-expo.de/index.cfm?id=1164&as=14143

IDC 2014

書 名 2014 設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯
International Design Competition

出版機關 教育部

發行人 蔣偉寧

發行單位 教育部高等教育司

地 址 10051 臺北市中山南路 5 號

電 話 886-2-7736-6187

主辦單位 教育部高等教育司

執行單位 亞洲大學視覺傳達設計學系

專輯主編 林磐聳

專輯副主編 陳俊宏、謝省民

專案指導 盧怡君

專案助理 盧佳宜

專案兼任助理 郭柏辰、張雅婷

主視覺設計 翁永圳

美術編輯 江易珊

攝 影 鄭鼎、邱旭蓮

出版日期 103 年 4 月

版 刷 次 初版 1 刷

訂 價 新臺幣 450 元整

I S B N 978-986-04-1015-0 (精裝)

G P N 1010300606

展 售 處 國家書店松江門市 (秀威資訊科技公司)

五南文化廣場

國家教育研究院 (教育資源及出版中心)

三民書局

教育部員工消費合作社

國家圖書出版品預行編目 (CIP) 資料

設計戰國策 . 2014 : 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯 / 林磐聳主編. -- 初版. -- 臺北市 : 教育部出版 : 教育部高教司發行, 民 103.04
面 ; 公分
ISBN 978-986-04-1015-0 (精裝)
1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集
960 103006930

地址：臺北市松江路 209 號 1 樓

電話：(02)2518-0207#17

地址：臺中市中山路 6 號 /

電話：(04)2226-0330#820、821

地址：臺北市和平東路 1 段 181 號

電話：(02)3322-5588#173

地址：臺北市重慶南路 1 段 61 號

電話：(02)2361-7511#114

地址：臺北市中山南路 5 號

電話：(02) 7736-6054



本著作係採用創用 CC「姓名標示—非商業性—禁止改作」3.0 臺灣版授權條款授權釋出。根據本授權條款，著作權人允許使用者重製、散布、公開傳輸著作，但不得為商業目的之利用，亦不得修改本著作內容。此授權條款的詳細內容，請見中央研究院臺灣創用 CC 網站：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/tw/legalcode>

「姓名標示」部分請依此方式標示著作人：《2014 設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯》，教育部發行，2014 年 4 月