



2015

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

中華民國一〇四年七月

IDC 2015

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 澳門大型設計展演 設計戰國策 - 澳門展
- 12 北京大型設計展演 設計戰國策歷年國際大獎作品展
- 14 103 年度頒獎典禮暨成果發表記者會
- 18 「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會



25	「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊
30	2015 設計戰國策－設計知識研討會暨獲獎師生分享座談會
34	專家學者專文
60	103 年度設計戰國策專訪電子報
90	103 年度獲獎作品介紹
150	藝術與設計類國際競賽資訊

勇於創意表現，成就設計英雄

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

近年來臺灣學生設計作品屢屢在全球設計競賽之中獲獎，不僅讓臺灣設計在國際舞台發光發熱，也促使國內社會大眾及媒體關注藝術設計的發展前景；此源於教育部自 2005 年進行策略規劃、專家研討與試辦，2006 年正式實施「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」），此一計畫全面推廣以來，每年學生參與國際設計競賽皆有優異成績，十年來總計 35 所臺灣高中職以上的校院學生在國際藝術與設計類競賽中獲得獎項，經過教育部審核通過並給予獎金補助件數累積已經高達 540 件，所頒發的獎金金額累積達 4,005.5 萬元。除此之外，教育部為了培育藝術與設計領域人才與產業接軌之策略，近年也積極鼓勵學生將獲獎作品商品化，將創意概念轉化為創業能量來源，應用在產業開發及民生用品，讓創意的價值成為產值，才是產業經濟創新的重要動力；但是如何將獲獎作品商品化，以及獲獎優秀設計人才後續如何與產業及社會對接，提升臺灣社會發展的軟實力，這就需要更多被看見的機會與推廣，讓臺灣文化創意產業能夠深耕與茁壯。

自 2015 年起設計戰國策辦理的師生分享座談會不再侷限獲獎師生的參賽經驗的傳承與心得分享，積極邀請了解市場通路、政府資源以及設計產業面相等業界專業講師，透過實戰經驗的傳授，提供更多創意轉化商品應具備的知識。本計畫期待在設計生根、創意深耕的基礎之上，讓這些難能可貴的創意設計得以在台灣這片夢想實踐的土地之上慢慢成長茁壯、漸漸開花結果，並且持續思考如何讓更多得獎作品轉換為社會所需要又能實際流通的商品。未來計畫目標將以獲獎作品商品轉化為尋找市場媒合，讓創意刺激消費五感知覺；另外在生活美學的職場領域，增加學生與業界磨合的機會，透過與社會溝通交流與對話，方能深入了解並貼近產業與社會需要的創意，透過訓練提升學生自身能力與價值，讓創意不只是概念，而是具有生產銷售實力的商品。

最後回歸到計畫核心，教育部獎勵參與競賽的標的已經超過 40 項國際競賽，只要肯多多參加比賽就可以增進自己的能力，還有機會出國領獎與國外優秀設計師交流，累積生活體驗與開拓眼界。參加比賽若沒入圍並不代表在別的比賽不會得獎，但是前提是不參加比賽就沒有後續延伸的機會。因此綜合歷屆學生參賽得獎作品，發現其中並沒有祕訣、但有口訣：「第一敏於時事：在生活中找到問題的答案；第二勤於思考：設計不是單行道沒有標準答案，多元化思考活化腦細胞；第三勇於表現：做你想做的並大膽去嘗試；第四樂於分享：透過分享交流發現更多隱藏的未知。」期許更多創意的種子落在台灣這片創意的夢土，讓更多設計的成果豐滿地展現在產業、社會與生活之上。



▲ 教育部吳思華部長蒞臨 2014 設計戰國策頒獎典禮 The education minister, Se-Hwa Wu, appeared at the award ceremony of 2014 IDC



▲ 2015 來自亞洲的設計力量 - 研討會後國際大師們與熱情同學們合照 The photo of International masters with the enthusiastic students -The Power of Asian Design 2015

Be a Design Hero, Perform Boldly and Creatively

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

In recent years, Taiwan students' design works won many awards in global design competitions. This not only makes Taiwan design shine on international stage, but also cause the domestic people and media pay attention to the prospects for the development of art design; this was originated from the strategic planning, expert discussion, and pilot exercise of the Ministry of Education since 2005. "THE PLAN OF ENCOURAGING STUDENTS TO PARTICIPATE IN ART AND DESIGN INTERNATIONAL COMPETITIONS" (referred to as the "IDC") had been formally implemented in 2006. Since this plan was fully implemented, in every year, Taiwan students have excellent results in the international design competitions; within the past ten years, the students in totally more than 35 Taiwan senior high schools had won awards in the international art and design competitions; the cumulative number of design works reviewed by the Ministry of Education and got the bonus subsidy has reached 540; the cumulative bonus subsidy amount has reached NT\$ 40,055,000 dollars. In addition, because of the strategy of cultivating art and design talents and make them connect to the industry, in recent years, the Ministry of Education actively encourage the students to commercialize their awarded works and transform their creative ideas to the source of entrepreneurial energy in order to let them used in industrial development and people's livelihood activities and make creative value become production value which is an important driving force for the innovation of industrial economy; but how to make the winning works be commercialized and how the award-winning and outstanding design talents will connect to the society and industry enhance the soft power of the development of Taiwan society require more opportunities to be seen and promotion to let Taiwanese cultural and creative industry deep rooted and thrive.

Since 2015, the Dialogue Forum of Teachers and Students hosted by IDC has no longer been limited in the experiences of award-winning teachers and students in competitions, but actively invited the professional lecturers in the industry who understand market access, government resources, and industrial design patterns, etc., through the teaching of practical experiences, to provide more necessary knowledge of the transformation from creative ideas into commercial goods. This plan expects to, in the basis of deep rooted and creatively plowed design, let these valuable creative design slowly grow up and thrive, and gradually come to fruition on the land of Taiwan, and continually thinks about how to make more award-winning works transformed into the commercial goods that fit social needs and can be sold in the market. The future goal of this plan is to help the transformation of the award-winning works into commercial goods and to look for the matchmaking in the market, for making creative ideas stimulate perception of the five senses of consumption; besides, in the field of life aesthetics and career, to increase the opportunities of students breaking in the industry, through the communication and dialogue to the society, to deep understand and close to the creativity needed by the industry and society, and to improve the students' ability and value through the training, letting creativity not only concept, but the commercialized goods that can be produced and sold.

Finally, return to the core of this plan, the bonus subsidy of the Ministry of Education already covers more than 40 international competitions. As long as you are willing to participate in the competitions, you can increase your ability and get the chance to go abroad to accept the award, as well as to communicate with the foreign outstanding designers, accumulating your life experience and broaden your horizons. If you are not in a short-list, it does not mean that you don't have chance to win award in other contests; but if you don't take part in the contest, you don't have the chance to extend it continually. Therefore, to summarize the experiences of the past award-winning students, it is found that there is no secrets, but there is a formula: "first, sensitive on current events: find the answer in life; second, diligent in thinking: design is not a one-way street and has no single correct answer, so pluralistic thinking helps in activation of brain cells; third, the courage to perform: do what you want to do and try to go bold; fourth, willing to share: through sharing and exchanging to find more hidden unknown something." Wish the seeds of more creative ideas fall on the dreamland of creativity, Taiwan, so that more achievements of design can be fully performed in the industry, society, and life.



▲ 臺灣設計產學高峰會暨年度檢討會議 Taiwan Design Industry-University Summit and Annual Review Conference



▲ 北京大型設計展演 - 設計戰國策歷年國際大獎作品展 The large design event in Beijing - IDC International Awards Exhibition

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，102 年度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；時至 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）。

計畫實施至今，每年臺灣學生於國際獲獎數量穩定發展，國內設計教育的推廣，也越受到各大專院校的肯定與重視。根據 103 年度統計，銅獎以上大獎已累積 59 件，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數攀升至 35 所。臺灣學子在國際設計舞台越漸發光，帶來的好成績是有目共睹，獲獎作品不只吸引集資平台的關注、產業界的合作邀

約或是學生自行創業發展，部份商品也已陸續上市販售，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 2014 年 12 月 16 日（二）假教育部舉行『2014 設計戰國策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

本計畫執行以來，每年學生參與國際設計競賽已有優異成績，但是如何將獲獎的「作品商品化」亦或是獲獎人才後續發展，需要的是更多「被看見」的機會與推廣，故設計戰國策安排獲獎作品至海外辦成果展覽，促進國際間的設計交流。本計畫於 11 月 15 日至 12 月 14 日於新開幕的澳門設計中心，展出歷年度獲得銅獎以上作品之得獎作品展，並舉辦國際設計競賽參賽策略講座及訓練營；12 月 12 日至 12 月 19 日於北京文博會期間假北京服裝學院「北服創新園」，展出歷年度獲得銅獎以上作品之得獎作品展，並邀請對設計人才需求孔急的大陸企業及設計公司參觀，了解臺灣學生之設計能量。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，及提升台灣設計人才就業或企業實習機會。

“Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests by the 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 the "Art and Design Talent Development Plan," and the "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 students of domestic art and design departments to actively participate in international competitions, developing their global perspectives and enhancing their professional qualities through the experience of international competitions.

Proposal

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 students of domestic art and design departments to 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 the 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 in 2013, has become a smooth channel of communication between industry and academia; this will be beneficial for 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 implemented since 2005, and 22 students won awards in international competitions in the fiscal year of 2006; the number was increased to 45 in the fiscal year of 2007, 64 in 2008, and 71 in 2009. 61 students won awards in the fiscal year of 2010, including 1 gold award, 2 silver awards, and 8 bronze awards; 3 gold awards in the fiscal year of 2011; in 2012, the number of permissions obtained had risen again, a total of 96, including 1 gold award and 10 bronze awards; in 2013, the first Grand Prix was achieved, as well as 1 silver and 9 bronze awards (Example 1~3).

After this plan was implemented, the number of international awards won by Taiwanese art and design students has been constantly growing every year, and domestic universities have been paying more attention to the promotion of design education. According to the annual statistics in 2014, the total number of bronze or higher awards has accumulated to 59, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 35. Taiwanese students are gradually shining in the international design scene, and their good performances are universally recognized. Not only do winning works attract capital raising platforms, but winning students are also easily invited for industrial cooperation or starting their own businesses; a portion of the goods have also been sold on the market. This plan has been a significant incentive in enhancing Taiwanese art design and cultural creation.

3. Holding the Awards Ceremony and Press Conference on Achievement

On December 16 in 2014 (THUR), in the Ministry of Education, this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievements of 2014, and invited the officials of Minister of Education, the advisory committee of this project, and experts and scholars from industry and academia, as well as guests and award presenters. In addition to the interviewers 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

Since the implementation of this plan, Taiwanese students have had excellent results in international design competitions every year, but how to "commercialize the award-winning works" and how to help the award-winning talent develop in the future have posed further challenges as winners need more opportunities and promotions "to be seen." As a solution, IDC arranged the award-winning works to be exhibited overseas to promote international exchanges of design. This plan exhibited all works winning bronze or higher awards on November 15 to December 14 in the newly opened Macau Design Center, and held lectures and a training camp of the strategies to participate in international design competitions; this plan also exhibited the works winning bronze or higher awards in the Beijing Institute of Fashion Technology Innovation Park (BIFT Innovation Park) on December 12 to December 19 during the Beijing International Cultural & Creative Industry Expo (ICCIE), and invited Mainland China's enterprises and design companies to visit, to understand the design capability of Taiwan students since they were in urgent need of design talent. These exhibitions and strong publicities, so that this plan's award-winning works can receive international attention, realized the concept of international linkage of Taiwanese art design education, and enhanced Taiwanese design employment or internship opportunities.

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，2014年1月17日(五)至19日(日)於臺中舉辦「2014來自亞洲的設計力量」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、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，與中國美術學院設計藝術學院副院長-周剛；及同年12月19日(五)至21日(日)於臺中舉辦「2015來自亞洲的設計力量」系列活動，邀請來自香港陳永基設計有限公司創意總監-陳永基、澳門佳作創辦人-林子恩、日本 GEN SUZUKI STUDIO 負責人-鈴木元、日本 Yamamura Animation, Inc. 創辦人-山村浩二、泰國創意設計中心(TCDC)設計創意商業發展部門新銳設計師-Tanatta Koshihadej、新加坡幻想朋友工作坊創辦人-Stanley Lau 與中國清華大學深圳研究生院設計藝術研究所所長-黃維，分享不同文化之設計經驗與未來發展方向。國際設計研討會-2014計21所學校186名學生參與，及2015計43所學校202名學生參與；連續兩日國際設計工作坊-2014「視覺傳達組」、「產品設計組」、「數位動畫組」共計15所學校143名學生參與83件作品產出，及「設計教育組」計30所學校52名教師參與；2015「視覺傳達組」、「產品設計組」、「數位動畫組」共計27所學校194名學生參與139件作品產出，及「設計教育組」計30所學校50名教師參與，並感謝清華大學深圳研究生院設計藝術研究所、廈門大學藝術學院、澳門理工學院、新加坡淡馬錫理工學院來台熱情參與。希冀「來自亞洲的設計力量」系列活動帶給臺灣藝術與設計領域師生，不一樣的體驗、開拓更大的設計視野。

六、設計知識研討會暨獲獎師生分享座談會－提供設計知識與分享參加國際競賽經驗談及心得交流

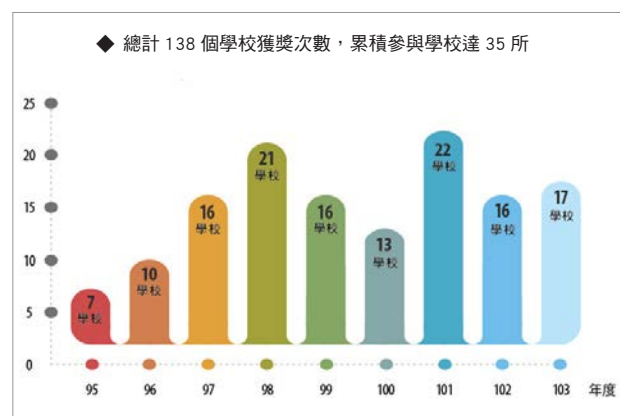
為增加獲獎學生之競爭力，於2015年4月17日(五)假國立公共資訊圖書館二樓國際會議廳擴大舉辦「2015設計戰國策－設計知識研討會暨獲獎師生分享座談會」，邀請德國 iF、Red Dot 與美國 ADAA 三項國際競賽臺灣代表，介紹競賽重要資訊、注意事項與歷年獲獎精彩作品分享；邀請業界專家分享市場通路、政府資源申請等實戰經驗，傳授學生業界心法；以及，獲獎師生作品商品化心路歷程、參賽準備及創作歷程的經驗分享，提供全國高中職以上學生最新的參賽注意事項，同時也透過分享與提問的方式，讓與會者能獲得更適切的建議，並擁有更多獲得設計知識的管道。

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、設計戰國策推廣十年有成：540件國際競賽獲獎作品、頒發獎金4,005.5萬元整。

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，本計畫推廣十年有成。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達540件，頒發之總獎金數累積4,005.5萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至35所。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。



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 goal of increasing exchanges and cooperation and closely connecting Taiwanese and Asian design, on January 17 (Fri) to 19 (Sun) of 2014, IDC held a series of design activities, "2014 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, Design Park Communications from South Korea, Director Pradyumna Vyas, National Institute of Design (NID) from India, Anurak Suchat, Founder of Aesthetic Studio and Axile from Thailand, Kan, Tai-Keung, Founder of KL&K Creative Strategies from Hong Kong, Nelson Wong, Chairman, Macau Designers Association from Macau, and Zhou Gang, Vice Dean, School of Design, China Academy Of Art from China. On December 19 (Fri) to 21 (Sun) of 2014, IDC held "2015 The Power of Asian Design," also in Taichung, and invited Leslie Chan, Creative Director of Leslie Chan Design Co., Ltd. from Hong Kong, Wilson Chi-lan Lam, founder of Macau Creations from Macau, Gen Suzuki, Founder of GEN SUZUKI STUDIO from Japan, Koji Yamamura, founder of Yamamura Animation, Inc. from Japan, Tanatta Koshihadej, the designer of Thailand Creative and Design Center (TCDC) Design thinking and Service design, Design and Creative Business Development Department from Thailand, Stanley Lau, founder of Imaginary Friends Studios from Singapore, and Huang Wei, Director of the Academy of Arts and Design, Graduate School at Shenzhen, Tsinghua University from China. These international design masters shared their design experiences from different cultures and the way of future development.

In the International Design Seminar - 21 schools and 186 students participating as of 2014, and 43 schools and 202 students participating as of 2015. During the two consecutive days of the international design workshop - In 2014, 15 schools and 143 students participated in and designed 83 works in the "Visual Communication Group," "Product Design Group," and "Digital Animation Group," while 30 schools and 52 teachers participated in the "Design Education Group." In 2015, 27 schools and 194 students participated in and designed 139 works in the "Visual Communication Group," "Product Design Group," and "Digital Animation Group," while 30 schools and 50 teachers participated in the "Design Education Group." Special thanks to the Academy of Arts and Design, Graduate School at Shenzhen, Tsinghua University, Art College of Xiamen University, Macao Polytechnic Institute, and Temasek Polytechnic in Singapore, whose representatives came to Taiwan and participated in these activities. We wish Taiwanese teachers and students in the fields of art and design can learn different experiences and broadly expand their design vision.

6. Design Knowledge Seminar cum Experience Sharing Symposium of the Awarded Teachers and Students-to Provide Design Knowledge, and to Share the Experience of Attending International Competitions and Exchanges

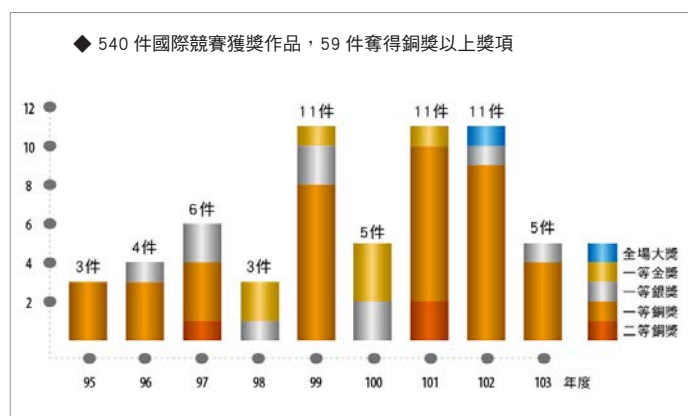
In order to increase the competitiveness of awarded students, on April 17, 2015 (Fri) in the International Conference Hall, 2F of the National Library of Public Information, a grand "2015 IDC - Design Knowledge Seminar cum Experience Sharing Symposium of the Awarded Teachers and Students" was held. The seminar invited Taiwanese representatives in three international design contests, iF, Red Dot, and ADAA, to share important information and notes as well as their award-winning works over the years. It also invited some industry experts to share practical experiences of application for market channels and government resources, and to teach students some special tips; in addition, the awarded teachers and students shared their experiences of commercialization, mentality, competition preparation, and creative processes, offering all of domestic high school and older students the latest registration notes. It also provided opportunities for questions and sharing, so that the participants can get better advice and more ways to learn design knowledge.

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

IDC has annually edited and published a special issue of award-winning works from 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 analyzing how to prepare for international competitions, and to share the winning entries from the international competitions, as well as the creative concepts, experiences, and mentalities. Other contents include a review of the activities planned for the current year, and international competitions reward rules, items, and regulations.

8. IDC Entering Its Tenth Year: 540 Award-Winning Works from International Competitions, and Prizes Awarded NT\$40,055,000 in Total

The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design – the IDC project has entered its tenth year. The cumulative number of awards Taiwanese students have won in international competitions has reached 540, NT\$40,055,000 has been awarded for cash prizes, and the number of participating schools has reached 35. 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 elaborate works.



◀ 圖由左至右為圖一、圖二、圖三

圖一：540 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 4,005.5 萬元整
Example 1: 540 Winning Entries in International Competitions, Total Prize Money is NT\$40,055,000

圖二：總計 138 個學校獲獎次數，累積參與學校達 35 所
Example 2: 138 Winning Times of Schools, Cumulative Number of Participating Schools is 35

圖三：540 件國際競賽獲獎作品，59 件奪得銅獎以上獎項
Example 3: 540 Winning Entries in International Competitions, 59 Winning Entries above Bronze Awards

澳門大型設計展演

設計戰國策 - 澳門展

展出時間：2014 年 11 月 15 日（六）- 12 月 14 日（日）

展出地點：澳門設計中心（澳門製造廠巷 5 號）

合作單位：澳門設計師協會、澳門設計中心、海峽兩岸設計人才養成計畫

澳門大型設計展演動機

本計畫去年初 (2014) 預計於澳門展出「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」，在尋覓場地的過程與澳門設計中心接洽上，雙方皆有合作意願，不巧的是，當時澳門設計中心預計年底才開始營運，配合不了設計戰國策當時的檔期，故無法作為展出場地，因而先以合作單位的方式，替設計戰國策接洽於澳門全藝社的場地展出。爾後，澳門設計中心場地預計於 2014 年 9 月份正式開始運作，故向設計戰國策提出 10 月展覽的邀約。在場地與檔期能互相配合下，促成這次的展覽，本計畫整合歷年度獲銅獎以上大獎作品，挑選 50 件於「設計戰國策 - 澳門展」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，並透過國際設計競賽參賽策略講座及訓練營的舉辦，讓臺灣優秀作品與人才有更多發表的機會，同時也訓練出對設計充滿熱情興趣的新銳設計師們。

關於設計戰國策 - 澳門展

「設計戰國策 - 澳門展」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 540 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 4,005.5 萬元整。所有獲獎作品中銅獎以上共有 59 件，而在計畫實施邁入第 9 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上獲得最高殊榮，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 103 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，參與此次澳門大型設計展演。

展出成果

這次展覽與澳門設計師協會、澳門設計中心，以及與海峽兩岸設計人才養成計畫合作，除了舉辦為期一個月的「設計戰國策 - 澳門展」，也同時舉辦國際設計競賽參賽策略講座及訓練營，增加展覽中的計畫成果推廣與參與國際競賽的普及。展期中安排的國際設計競賽參賽策略講座，由計畫主持人 林磐聳教授協同亞洲大學視覺傳達設計學系游明龍教授講授，讓與會對於國際設計競賽有興趣的新銳設計師，多了更多準備的方向；訓練營的部分，在聽了這麼多的實際案例分析，倒不如自己動手作，再由大師來指導；以及計畫主持人在開幕茶會當日，為在場貴賓導覽參訪展覽，讓貴賓們更了解獲獎作品內涵，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。官方部分有澳門設計師協會朱焯信會長、馮文偉副會長；學術部分有澳門理工學院李澄璋主任、亞洲大學視覺傳達設計學系游明龍教授。透過「設計戰國策 - 澳門展」在澳門設計中心的展出，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。



▲ 設計戰國策 - 澳門展 - 主視覺海報



▲ 設計戰國策 - 澳門展 - 展場入口意象



▲ 展出地點 - 澳門設計中心外觀



▲ 展覽會場一角



▲ 計畫主持人 - 林磐聳講座教授 (右二) 與出席開幕茶會貴賓們於入口處合影



▲ 計畫主持人 - 林磐聳講座教授於訓練營中分享創意發想過程



▲ 國際設計競賽參賽策略講座及訓練營順利落幕

北京大型設計展演

設計戰國策歷年國際大獎作品展

北京大型設計展演動機

第九屆北京文博會於 2014 年 12 月中展開，文博會能充分發揮首都文化中心的優勢資源，集聚和推出大批新產品、新技術、新業態、新模式，展現中國文化創意產業傳承創新、跨界融合的新面貌、新趨勢；推進大批高端產業專案合作和文化市場服務平臺建設；傳遞引領產業發展的最新資訊和前瞻思想理念；彰顯開放包容的中華優秀傳統文化正在煥發新的生命力，自覺自信地走向世界。期望透過北京大型設計展演強力宣傳，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。

關於設計戰國策歷年國際大獎作品展

「設計戰國策歷年國際大獎作品展」主要展出內容為本計畫歷年獲國際大獎之銅獎以上作品。計畫執行迄今十年有成，已鼓勵 540 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 4,005.5 萬元整。所有獲獎作品中銅獎以上共有 59 件，在第 9 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 103 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，參與此次設計戰國策歷年國際大獎作品展。

展出成果

第九屆北京文博會共舉辦主題報告會、展覽會、推介交易、創意活動、論壇會議等 150 多場文化創意主題活動，吸引了 3 個國際組織、33 個國家和地區的 51 個境外代表團，從中央到地方各級政府，文化創意產業園區和企業機構、高等院校和市民百姓參與其中，活動現場新品發佈、專案推介、合作簽約。展覽會場總面積 23 萬平方米，為歷屆之最，分為主展場中國國際展覽中心和遍佈京城的 60 多個會展場館和文化園區，其中設在中國國際展覽中心的主展場，四天接待專業人士為主的各界觀眾 22 萬人次；先後舉辦了 40 多個場次以文化創意產業投融資、文化產品交易、產業鏈合作、文化產業園區入住、藝術品授權、藝術品拍賣為主要內容的專場

展出時間：2014 年 12 月 12 日（五）-12 月 19 日（五）

展出地點：北服創新園

合作單位：北京服裝學院

推介交易活動，吸引了海內外 1.2 萬客商到會洽談交易；文博會論壇上，先後有 106 位元包括國際專業組織負責人、政府產業政策主管部門權威人士和國內外知名專家學者到會演講 3600 多位業界專業人士同場交流。第九屆北京文博會共有來自海內外文化創意產業及相關業界的 123 萬人次參加，「設計戰國策歷年國際大獎作品展」於北京服裝學院的北服創新園登場，主要展出內容為本計畫歷年度獲銅獎以上大獎作品，八天的展期中，到訪參觀的包含學術單位、師生以及一般民眾。

計畫主持人林磐聳講座教授及協同主持人陳俊宏講座教授與亞洲大學創意設計學院蘇文清院長一同前往北京參加「設計戰國策歷年國際大獎作品展」開幕茶會，北京服裝學院由賈榮林副院長代表出席，進行一場兩岸設計教育方針之交流。我方在場導覽北京服裝學院的師生參訪，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；而北京服裝學院賈榮林副院長也帶領我方參觀，解說該學院內各個工作坊的特色及設備，還特別介紹當時正於北京舉辦的 APEC 經濟領袖會議 (AELM)，各國領袖所穿著的中式服裝，就是由北京服裝學院所負責設計。除此之外，第九屆北京文博會期間，設計戰國策也與北京國際設計周之設計人才網站串連，邀請歷年 24 位獲獎新銳設計師合作參與。透過「設計戰國策歷年國際大獎作品展」在北京服裝學院的展出，讓臺灣學生的設計力在北京文博會發聲，讓歷屆獲獎作品有再次被看見與肯定的機緣。



▲ 設計戰國策歷年國際大獎作品展 - 主視覺海報



▲ 北京服裝學院賈榮林副院長 (左三) 出席開幕茶會



▲ 出席開幕茶會與參訪的北京服裝學院師生



▲ 參訪學生熱烈討論展出作品



▲ 北京服裝學院賈榮林副院長 (左一) 向出席開幕茶會我方貴賓們解說學院工作坊特色



▲ 展覽會場一角

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

103 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2014 年 12 月 16 日（二）上午 10 點 30 分至 12 點

地點：教育部五樓大禮堂

新聞稿

103 年度「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」（以下稱：本計畫）頒獎典禮暨成果發表記者會訂於 2014 年 12 月 16 日（二）上午 10 時 30 分於教育部 5 樓大禮堂舉行。當天除有獲獎學生及其指導老師獲邀出席授獎及分享得獎喜悅，更安排 102 年度獲獎學生作品商品化的案例分享，歡迎社會大眾及記者朋友參觀、採訪。

教育部主辦、亞洲大學執行之「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，今年已是第 10 年舉辦，累積獲獎人次達 540 人，總獎金超過 4,005 萬元。今年有 1 位同學獲得國際設計競賽「銀獎」獎勵、4 位同學獲得銅獎獎勵、53 位同學獲得優選及入選獎項，總計獎勵 58 件作品及頒發新臺幣 207 萬 5,000 元獎勵金，表現亮眼。

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」，本要點獎勵的競賽共分為 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；藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作的國際水準；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。

今年獲得 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA2014 美國傑出工業設計獎)-「Silver Award」（銀獎）的國立臺灣科技大學施昌杞同學，其設計的「Cleanser Stamp」（蓋淨章），結合傳統洗手乳和肥皂按壓及搓洗的行為模式，加入童趣設計巧思，讓學齡前的孩子愛上洗手，充分發揮寓教於樂的精神，該作品亦獲得今年度本計畫最高新臺幣 15 萬元獎勵。

另一個受到「2014 iF Concept Design Award」-「TOP5-11」獎勵的作品「WaterFly」（行雲流水），是

由銘傳大學羅崢榮同學運用奈米科技創造出穿戴的新體驗，使用奈米管科技材料，編織加工成為鞋面，並以充氣的方式緊貼足部，取代使用鞋帶的傳統形式，達到輕量及透氣的效果；也因整體體積輕巧，可於包裝時，減少材料與運輸成本，提升整體經濟效益。該作品除獲得 iF 主辦單位 2,000 歐元獎勵外，也獲得本計畫新臺幣 10 萬元獎勵金。

滿腦子創意點子的國立臺灣科技大學學生閻浩翔，其去 (102) 年度共有 4 件作品獲得本計畫獎勵，其一得獎作品「tools pen」（螺絲起子筆），讓廠商「築物設計」看到了商機，築物設計先前雖有透過國外最夯的集資平台 kickstarter 募資的經驗，但卻也是該團隊第一次與學生的概念作品合作。經由工業設計、工廠製成端以及行銷進行連結，將概念提煉出來，在 Kickstarter 上架後，竟以迅雷不掩耳的速度於 4 小時內達標，並蟬聯 7 天產品類排行第 1 名，目前已進入網路及實體販售。浩翔今年也有一件作品「Holed beach slippers」（洞孔海灘鞋）獲得獎勵，期待他該項作品能有更好的發展。

同樣是去年獲得紅點最佳獎殊榮的亞洲大學學生林李娃，其作品「集集千蕉版圖 - 插畫設計」則是一開始先以畢業製作方式進行，在創意未受干擾的前提下，一方面尋求產學合作，進而誕生了「集集果」的禮盒包裝，目前同樣結合南投在地農產品 - 集集山蕉於市場上銷售。

今年尚有許多優秀學生及作品將於頒獎典禮暨成果發表記者會與社會大眾見面。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，本計畫陸續於同年 12 月 19 日（五）至 21 日（日）於國立公共資訊圖書館及亞洲大學分別舉辦「國際設計研討會」及「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，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，開拓不同的設計視野與思維，讓臺灣的藝術與設計成果在國際舞臺上綻放更燦爛的光芒。



▲ 頒獎典禮與會貴賓與師生大合照



▲ 教育部吳思華部長出席頒獎典禮與致詞勉勵獲獎學生



▲ 計畫主持人林磐聳講座教授與吳思華部長討論學生獲獎作品



▲ 教育部吳思華部長(右五)與指導老師們合影



▲ 國立聯合大學許銘熙校長(左三)與獲獎學生從吳思華部長(右三)手中領取獎金大支票及獎狀



▲ 大同大學獲獎師生與吳思華部長(後右五)及計畫主持人林磐聳講座教授(後右一)開心合影



▲ 教育部吳思華部長(左三)與作品商品化分享同學們及作品合影



▲ 獲得 2014 iF Concept Design Award-TOP 5~11 的銘傳大學羅崢榮同學接受記者訪問



▲ 作品商品化分享者-國立臺灣科技大學閻浩翔同學展示作品

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~103 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 2. 國立交通大學 3. 國立高雄師範大學 4. 國立雲林科技大學		5. 國立臺灣師範大學 6. 實踐大學 7. 嶺東科技大學		
	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 221 萬					
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 2. 國立成功大學 3. 國立高雄師範大學 4. 國立高雄師範大學 5. 國立臺南藝術大學		6. 國立臺灣科技大學 7. 國立臺灣師範大學 8. 臺南科技大學 9. 實踐大學 10. 嶺東科技大學		
	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					
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 2. 長庚大學 3. 國立交通大學 4. 國立成功大學 5. 國立高雄師範大學 6. 國立雲林科技大學		7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣藝術大學 11. 朝陽科技大學	12. 輔仁大學 13. 臺南科技大學 14. 實踐大學 15. 樹德科技大學 16. 嶺東科技大學	
	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 10 萬 7 件 獎金 5 萬 47 件	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 765 萬					
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 2. 元智大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 國立交通大學 6. 國立成功大學 7. 國立政治大學			8. 國立高雄師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺中技術學院 11. 國立臺北科技大學 12. 國立臺南藝術大學 13. 國立臺灣科技大學 14. 國立臺灣藝術大學	15. 朝陽科技大學 16. 復興商工 17. 銘傳大學 18. 臺南科技大學 19. 實踐大學 20. 樹德科技大學 21. 嶺東科技大學
	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					
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	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 亞洲大學 4. 南臺科技大學 5. 國立成功大學 6. 國立高雄師範大學 7. 國立雲林科技大學 8. 國立臺北科技大學		9. 國立臺南藝術大學 10. 國立臺灣科技大學 11. 國立臺灣師範大學 12. 國立臺灣藝術大學 13. 銘傳大學 14. 臺南科技大學 15. 實踐大學 16. 嶺東科技大學		
	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					
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 2. 明志科技大學 3. 國立成功大學 4. 國立高雄師範大學 5. 國立臺中技術學院		6. 國立臺北科技大學 7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 崑山科技大學	11. 銘傳大學 12. 實踐大學 13. 樹德科技大學	
	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					
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	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 亞洲大學 6. 南華大學 7. 國立交通大學 8. 國立成功大學		9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺北科技大學 11. 國立臺灣大學 12. 國立臺灣科技大學 13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺南藝術大學 15. 崑山科技大學	16. 朝陽科技大學 17. 輔仁大學 18. 銘傳大學 19. 臺南應用科技大學 20. 實踐大學 21. 樹德科技大學 22. 聯合大學	
	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					
102 年度 執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 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	13	0	44	2	0	70	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 亞洲大學 4. 南臺科技大學 5. 國立交通大學 6. 國立成功大學		7. 國立高雄師範大學 8. 國立雲林科技大學 9. 國立臺中科技大學 10. 國立臺北科技大學 11. 國立臺灣科技大學	12. 國立臺灣師範大學 13. 國立臺灣藝術大學 14. 銘傳大學 15. 實踐大學 16. 樹德科技大學	
	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 323 萬					
103 年度 執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 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	4	10	0	38	5	0	58	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 亞東技術學院 4. 亞洲大學 5. 國立成功大學 6. 國立雲林科技大學		7. 國立臺中科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺灣科技大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺灣藝術大學 12. 國立聯合大學	13. 遠東科技大學 14. 銘傳大學 15. 實踐大學 16. 醒吾科技大學 17. 樹德科技大學	
	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 207.5 萬					

表二 臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（95 年度~103 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	103 年度	獲獎總數
1	大同大學				1	1	1	4	3	4	14
2	大葉大學							4	1		5
3	中原大學									1	1
4	元智大學				1						1
5	東方技術學院	1									1
6	明志科技大學		2	3	1	2	1	2			11
7	長庚大學			4	1			2			7
8	亞東技術學院									1	1
9	亞洲大學					1		5	8	1	15
10	南華大學							1			1
11	南臺科技大學					1			1		2
12	國立交通大學	1		4	1			1	1		8
13	國立成功大學		1	4	5	2	5	5	1	1	24
14	國立政治大學				1						1
15	國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3		19
16	國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	29
17	國立臺中科技大學				4		1		5	1	11
18	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	26
19	國立臺南藝術大學		2	4	6	1	2	1			16
20	國立臺灣大學							1			1
21	國立臺灣科技大學		9	7	13	22	11	31	20	18	131
22	國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	31
23	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4	10
24	國立聯合大學							1		1	2
25	崑山科技大學						1	2			3
26	朝陽科技大學			3	1			1			5
27	復興商工				1						1
28	遠東科技大學									1	1
29	輔仁大學			1				1			2
30	銘傳大學				1	1	1	1	2	4	10
31	臺南應用科技大學		2	4	1	3		1			11
32	實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	82
33	醒吾科技大學									2	2
34	樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	26
35	嶺東科技大學	8	6	8	6	1					29
年度通過總數		22	45	64	71	61	53	96	70	58	540
核發獎金總數		221 萬	623 萬	765 萬	513 萬	789.5 萬	233 萬	330.5 萬	323 萬	207.5 萬	4,005.5 萬
* 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。											

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」國際設計研討會

時間：2014 年 12 月 19 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	國立公共資訊圖書館副館長 劉採琮 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：《視覺設計》設計狂想曲 演講者：陳永基 Leslie Chan / 陳永基設計有限公司創意總監
10:20-11:10	講題：《動畫設計》Animation and digital, intermittent and continuous motion inside mind 數位動畫－談間歇性及連續性 演講者：山村浩二 Koji Yamamura / Yamamura Animation, Inc. 創辦人
11:20-11:50	講題：《設計教育》應用型藝術碩士人才培養模式探索與實踐－以清華大學深圳研究生院藝術碩培養為例 演講者：黃維 Huang Wei / 中國清華大學深圳研究生院設計藝術研究所所長
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》How to be a successful digital artist with style 怎樣成為一名成功和具備個人風格的數位插圖師 演講者：Stanley Lau / 新加坡幻想朋友工作坊創辦人
14:20-14:50	講題：《視覺設計》活文化 創品牌 演講者：林子恩 Wilson Chi-lan Lam / 澳門佳作創辦人
15:00-15:50	講題：《產品設計》Perspective of Thai design industries and the role of TCDC 泰國設計產業的遠景及 TCDC 扮演的角色 演講者：Tanatta Koshidej / 泰國創意設計中心 (TCDC) 設計創意商業發展部門新銳設計師
16:00-16:50	講題：《產品設計》Gen Suzuki's Recent Projects 鈴木元的設計觀 演講者：鈴木元 Gen Suzuki / GEN SUZUKI STUDIO 負責人
16:50-17:00	下午場 _ 綜合 Q&A 時間
17:00	圓滿落幕



▲ 亞洲大學蔡進發校長（右五）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（娃娃設計製作：何紫瑀）

講師介紹：



香港 Hong Kong / 陳永基 Leslie Chan

- 陳永基設計有限公司創意總監
- 安益 Uniplan 國際展覽集團設計長
- 台灣海報設計協會榮譽理事長
- 學學文創志業設計產業研究室講師
- 在國內外獲獎數更超過 450 餘項，包括德國紅點傳達設計 Grand Prix 至尊大獎、Best of the Best 大獎、捷克布魯諾國際平面設計雙年展市長大獎



日本 Japan / 山村浩二 Koji Yamamura

- Yamamura Animation, Inc. 創辦人 (1993~ 迄今)
- 作品 Mt.Head 榮獲第 75 屆美國奧斯卡金像獎短篇動畫提名 (2002) 及六項影展全場大獎
- 首位榮獲各項重要國際動畫影展全場大獎得主
- 芝加哥國際兒童影展－最佳動畫電影導演 (1993)、2006 亞洲動畫影展芝加哥哥倫比亞學院－傑出藝術家獎及第三十屆川北獎 (2012)
- 東京藝術大學電影與新媒體研究院動畫系教授 (2008~ 迄今)



中國大陸 China / 黃維 Huang Wei

- 中國清華大學深圳研究生院設計藝術研究所長
- 擁有 60 餘項榮譽稱號和獎項，包含中國優秀設計師、中國包裝設計事業突出貢獻獎、中國醫藥包裝事業特別貢獻獎等
- 百餘項設計作品獲獎，包括聯合國 - 世界之星、亞洲之星 - 包裝獎、中國之星 - 包裝獎、中國優秀企業品牌形象獎、中國工藝美術文化創意獎 - 特別金獎、設計北京大獎
- 中國希望工程、國家教育部教學名師獎、第十一屆全國運動會、福州航空、雙鶴藥業、王致和集團、興業銀行、深圳市科技圖書館、百泰首飾等 100 餘家知名機構成功導入品牌文化戰略和形象識別系統，深受各界歡迎



新加坡 Singapore / Stanley Lau (Artgerm)

- Imaginary Friends Studios(幻想朋友工作坊) 創辦人，客戶包括國際著名 Capcom(街頭霸王)、DC Comics(蝙蝠俠)、Valve(DOTA2)、Riot Games(英雄聯盟) 及很多影視電子遊戲娛樂界的大型開發商
- 國際著名 ImagineFX 雜誌讀者提名全球十大頂尖數碼藝術家
- 全球最大藝術網站 DEVIANT ART 先鋒藝術家和藝術顧問
- 新加坡 F-1 方程式賽車廣告設計師
- 著名動漫人物 Pepper Girl(辣椒女郎) 創作人，廣受全球 100 多個城市動漫愛好者熱愛，並公開邀請他們參與民族特色的設計活動



澳門 Macau / 林子恩 Wilson Chi-lan Lam

- 澳門佳作創辦人
- 逾 35 年廣告及品牌設計的國際經驗
- 澳門航空企業識別系統的設計冠軍
- 2002 年首屆「中國 CIS 金獎」得獎者
- 加拿大郵政局 2010 年之虎年系列郵票設計師
- 2014 年設計澳門回歸祖國 15 週年紀念金章榮獲澳門博物館收藏品



泰國 Thailand / Tanatta Koshihadej

- 泰國創意設計中心 (TCDC) 設計創意商業發展部門新銳設計師
- 珠寶品牌 TANAKOSHI 負責人
- TOYKYO BEAN 負責人及共同創辦人
- TCDC 洪水設計首獎 (2012)
- Lucozade 葡萄適重塑品牌設計競賽第二名 (2011)
- Thai Rung 汽車造型設計獎首獎與 Seagull 設計首獎 (2007)



日本 Japan / 鈴木元 Gen Suzuki

- GEN SUZUKI STUDIO 負責人
- 畢業於英國皇家藝術學院與金澤美術工藝大學
- 曾任職於 IDEO，參與日用品、傢俱、電器、醫療保健等產品設計
- 日本 Good Design 獎評審
- 曾獲許多世界大獎：倫敦百分百設計最佳新人獎和美國傑出工業設計獎金獎
- 任教於金澤美術工藝大學

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 12 月 19 日（五）假國立公共資訊圖書館舉辦「2015 來自亞洲的設計力量 The Power of Asian Design」國際設計研討會，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。

設計是我的生活、我的興趣、我的休閒，我非常享受這個生活－陳永基

其實很難告訴你們設計是什麼？設計是天賦，父母生下來已經是約略成形了，所以聰不聰明已經決定了，再來就是你的設計人生命運，那是上天的給予，所以努力才是最重要的，設計好與壞不能怪別人是靠努力。現在設計是沒有創新的事情。二十一世紀很多設計都在資料重組，我們被侷限在工具上面的思維，我們只能做工具內的範圍，應該跳脫工具的範圍去思考。創新需要的不只是經驗跟技術，最重要是觀念的改變。我們常認為護照是用來放在包包裡面，可是看看瑞士的護照，他有設計在裡面，他把一個國家對創新、設計跟技術的重視，做在護照上面。護照代表每一個人民對國家的認同，也代表國家對創意、設計的重視。其實創新跟突破應該要從人們最基本的生活或是對國家的認同做起。

現在的設計趨勢，很多學生都在做以前的 Know How，或者很多學術派跟論述，很少人講未來。以前廠商大量製造商品給我們做廣告，吸引你們買這個商品，但現在不是，現在很多商品是消費者去設計，然後廠商生產給你們。以及，綠色環保設計是企業需要審慎看待的，很多歐盟國家對於包材、顏色的要求，如果設計不符合環保素材，是不能進口的，不過亞洲地方是比較忽略這個部分。再則，我們可不可以不要再做大量污染地球的設計，不要為設計而設計，我們應該做一些對人們、社會、國家有意義的東西，如果我們為了商業利益做一些浪費地球資源的設計，設計就成了一個矇騙的手法。注重倫理消費，很多不是很有誠信的業主矇騙消費者，我們用設計把關，這就是我們的設計責任。傳統的設計



▲香港 Hong Kong- 陳永基 Leslie Chan/ 陳永基設計有限公司創意總監

是什麼呢？問題出現，解決問題。以前思考今天產品賣得不好，所以改善包裝，讓商品賣得比較好；可是現在的設計定律是什麼？當這個設計師設計得不好，你不會再給他機會，因為他沒有辦法解決問題，你也不會告訴他問題在哪。以後是自我檢討的設計，因為消費者不會再給你第二次機會，所以設計難在自己根本不知道我的設計好還是不好，所以更需要不停地檢視、檢討，現在的設計是不是夠資格，有沒有品質跟符合市場，還是你想到的別人已經捷足先登大量生產了。設計應該是沒有東西但是 All In，以後是在螢幕裡面做設計，不需要硬盒的載體跟物件，全部都是視覺的，讓消費者很輕鬆地吸收所有創意，所有的設計都能夠摸、能夠看、能夠聞得出來，是可以跟電腦互動的。對我來講設計是所有的東西，設計是我的生活、我的興趣、我的休閒，而設計是一個無時無刻都在競爭的行業，但是我非常享受這個生活。我們應該把設計變成什麼呢？你的伴侶，無時無刻都在想他。這樣看待的話，你不可能不對設計沒有熱情。

動畫就是讓大家心中產生一個能夠想像的空白地方－山村浩二

我的作品『頭山』－頭部的山，源自於兩百年前日本的一個古老故事，改成一個現代版的詮釋。創作作品其實就是了解自己的一個方式，其實我對日本古老的東西並不是這麼感興趣，原本沒有特別意識到日本元素或亞洲元素，就做成動畫出來，直到這個作品到國際參展之後，才開始了解到日本的過去，感受到一些藝術不同的地方。回到動畫的本質、原點，我的創作方式一開始是描繪在紙上，再用掃描機掃描到電腦裡頭，在電腦裏頭做後製作業。數位對我來說只是一個工具，是利用數位的呈現方式來表現出動畫的本質。



▲日本 Japan- 山村浩二 Koji Yamamura / Yamamura Animation, Inc. 創辦人

為什麼有時候不會想看電影，反而想看動畫呢？因為動畫提供你想像力，你可能看到一個東西你會有不同的聯想，動畫就是讓大家心中產生一個能夠想像的空白地方。法國的一個肖維岩窟，裡面的岩窟壁畫是由史前一萬年左右的人類所描繪出來的動畫，可以說是最原始的動畫。他上面畫的是一頭美國野牛的動物，不過他有八隻腳。法國學家研究這個洞窟的一個畫面之後發現，其實把他排列起來看起來是在移動的。那人類呢？在過去一個沒有文字沒有文明的時代，可以想見當時他們想要紀錄的是東西運動的方式。動畫跟實際電影的差異在哪裡？主要就是時間觀念不一樣。如果是電影動畫的話，導演說 action 到 cut 為止，這一個鏡頭就是一個時間單位，是一個把現實時間剪下來，然後讓它用畫面呈現，是一個現實時間的單位；可是動畫每一張一張的圖，畫下來之後把他連結在一起所形成的一個畫面，雖然每一張圖裡面可以加一種時間概念進去，可是其實他並不是從現實生活中切一段時間下來呈現的，也就是說動畫這

門藝術是沒有任何時間單位的，是用這個時間的零加那個時間的零，堆積出畫面，然後讓你去想像這個時間是連續的。人腦其實是很容易被畫面所欺騙，人腦在看一個不會動的圖，但是因為心理學或生理學的一個認知，你會認為圖是在移動的。動畫也是一樣，動畫其實每張圖都是不會動的，可是他串聯在一起就讓你以為他會動。動畫是被編輯好的一個播放的連續片段，你的大腦難以抵抗會出現他在運動的認知，所謂動畫的本質就是所謂的不連續性，再加強錯覺輪廓線的地方，讓你以為是在移動。觀眾在被限制的時間，只能看到一個被限制的畫面，但他可以在這個十分鐘之內，得到一些不同的感想，例如說可以看到宇宙、可以看到人生、可以看到各種不同的一些經歷。動畫裡頭其實富有很多的要素，還有一些內容關係，一些所謂商業要素，可是你們在創作的時候應該去想一下，這個動畫的本質是什麼？要回到原點去思考來創作，他到底能呈現出什麼樣的畫面。

做教育要以學生為本，也就是要培養什麼樣的學生走上社會，他活得好不好，是我們一輩子要揪心的事——黃維

教育是直接為國家、社會服務的，直接關係到培養什麼人，以及以後他的前途，這是很重要的。做教育要以學生為本，也就是要培養什麼樣的學生走上社會，他活得好不好，是我們一輩子要揪心的事。中國的高等教育現在到底矛盾在哪裡？因為中國大陸很大，現在教育與就業有很大的矛盾，學生走上社會有問題，怎麼調整來指引社會發展？中國的碩士教育裡面，到底有什麼困難？現在怎麼探索，一起來討論、一起來解決問題！現在中國的高教矛盾在於大學生畢業沒地方工作，另外企業沒辦法收到人才。每年中國新生的人口勞動力是一千七百萬，考上大學、中專、職高共有一千五百萬人，不過考上中專、職專的人就業率 95%；而考上大學的就業率才 77%。中國改革開放 30 年來，產業的轉型升級、技術人才欠缺、供應嚴重不足，教育的問題很大。舉例來說，為什麼歐洲的金融危機，德國沒有倒？關鍵在於德國的比例 22:78，22% 是培養大學生搞學術研究的、搞基礎的，78% 是搞技術的、技能的，所以他們的工程很厲害，他們技術看得很重，瑞士也是這樣。中國現在缺了大量高質量的技師跟工程師，所以說教育結構應該要調整，因此教育部副部長今天三月份提出一項改革措施，希望將 1999 年開始為了擴大大學招生而升為本科的 600 個職業學校，全部恢復做職業教育學校。

中國大陸很多的大學生，畢業以後都去考碩士，在中國的碩士概念就是搞學術研究的，但學術型碩士畢業出去沒有辦法就業，社會上不需要純理論型的，他更希望你是能動手、能力非常強的高級設計師，所以中國從

2005 年 3 月，開始把學術型碩士分專業型和應用型的藝術碩士，以及深圳研究生院從 2011 年開始招生，目標是將應用型碩士培養好，培養的目標很明確，要國際化、複合性，不要單一專業，他的應用能力和綜合能力會非常的強，再來就是鼓勵他要創業高層次的東西。除了上課以外，必須要把社會的課題放到研究生的教學裡去。在學期間要做一些設計事件，這個設計事件不是比賽，是直接為企業服務，生產的東西能夠直接到市場上去；另外我們做基地，與深圳非常發達著名的企業簽訂實習基地，到了第二年同學就到基地去實習。還有就是設計之都，每年有無數的國際展覽、國際交流，充分利用這個地區的教學優勢，以及每年都帶同學去大師的工作室，請大師給同學講課，讓這些大師都成為我們的老師。畢業以後面對的是眾多企業，這些市場不是給設計師做好玩的，因此在課程中的陽光課堂上要求每位老師，上完一堂課後必須把學生帶到企業去，讓企業家給你打分數。



▲ 中國大陸 China- 黃維 Huang Wei / 中國清華大學深圳研究生院設計藝術研究所所長

（理論＋觀察＋應用）×你每天作畫次數＝？所有一切源自於你熱愛的東西－Stanley Lau (Artgerm)

我是幻想朋友工作坊創意總監兼創辦人－Artgerm，公司都做很有趣的活動跟設計，像是 DC Comics(蝙蝠俠) 還有漫威漫畫。如果你喜歡玩遊戲，或許你已經跟我們合作過了。為什麼要叫 Artgerm? germ 是細菌的意思。細菌是會傳染的，我想要當大家看到我的東西，就被傳染，讓大家也想要創作。我很喜歡畫女生，雖然我也常常畫男生，但好像沒有太多人喜歡。一個數位畫家應該具備什麼樣的知識呢？美術基礎是最重要的，包括人體、光學、色彩、構圖、透視、美感都是很重要的，最難以教學的就是美感，因為這是非常個人化的東西。還有一些你必須要具備的技能，概念的構思非常重要，繪畫最困難的事情就是，你有很多點子但是你沒有辦法畫出來，還有一些軟實力是必須要具備的，包括了解你的客戶是誰，市場需求是什麼。市場變化非常快，你必須找出自己的定位，然後因應市場的變化，對潮流文化非常有敏感度。作為藝術家有一種異體的本質在裡面，對科技有固定的接觸，這樣對工作方面的進行才有幫助。必須滿足客戶的需求，但不是滿足客戶的需求，你就是他的奴隸。重要的是要和客戶溝通，要有職業操守跟道德，才會知道問題在哪裡與有辦法解決。

畫風就是畫家表現概念的個人視覺偏好，表現你個人的偏好，這是你專有的，沒有人可以奪走。我很享受藝術這種多元的感覺，所以我不會只堅持一種風格，對我來說所有的風格都歸屬於一個地方，那就是現實。如果你只侷限在一種風格，那代表你的美術基礎還不夠。如果想要畫得好，必須要了解一些理論，加上觀察再加上應用，乘以你每天作畫的次數，理論上的話，你知道

在紙上要怎麼呈現，再來離開教室去外面觀察看看理論是不是支持，再來把你所知道的應用到你真正的創作上面，一直重複地做，直到這套真的成真了。一位成功的數位畫家首先要具備對美術的熱忱和付出，只要你從零創作出一點點東西，已經是個非常珍貴的經驗，了解自己的市場定位跟商業價值，別為了迎合市場需求，去做你不想做的東西。所有的一切都是源自於你熱愛的東西，如果只是为了錢創作的話，那這個創作就如銅臭味。最後擁有穩固的粉絲團，做一個好的創作，就是打了一半的仗而已，剩下的仗就是你要如何讓人看見。在這個世界上不管你覺得自己的作品多麼有缺陷，還是會有人喜歡，你永遠不會知道你未來會怎麼樣。

總結一下，我覺得藝術不是一個科目或一個職業，當自己就是年輕的藝術家，如果躲在『學生』這個羽翼後面的話，進步就會慢，學校沒有辦法提供你所有需要的東西，多數時間你都要自己去學習。如果你喜歡的話，你現在就會去做，對我來說這就是一種生活方式。所以把這樣的思維放到平常生活當中，那你的創作就會讓你覺得更有價值。



▲ 新加坡 Singapore-Stanley Lau (Artgerm)/ 新加坡幻想朋友工作坊創辦人

既然付出真誠精神就一定有收穫的，這是我的信念－林子恩

以前我們說後文化、創品牌，現在就是三生、三品跟三作，文化創意產業有三生，第一就是生活，包括生活的型態、有關文化的特色、傳統的流行跟創意的品味；第二就是生產，有效的資源整合，將文化與創意轉化成商品的一種品牌；第三就是生意，打通路、有策略。品牌方面有三品，就是品格（品牌的性格）、品相（品牌的外觀）、品牌行為。澳門佳作有三作－創作、運作、製作，因為我希望能夠在退休的時候做自己喜歡的事，那個時候澳門還沒講什麼文化創意產業，我希望透過我的經驗能夠與澳門一些有興趣的人合作，所以我開的公司叫澳門佳作。我從很小開始，書法、畫畫、裝置什麼的我都很喜歡做，每一個夏天的周末，都可以見到我在街上面畫畫，我們做設計的人一定要愛上你的工作，你有空閒的時候，你就不停的做你自己喜歡的事。



▲ 澳門 Macau- 林子恩 Wilson Chi-lan Lam/ 澳門佳作創辦人

機會是自己把握出來的，影響我很深的一個項目是已經做了好幾年的郵票之後，多倫多每一年都找一個中國設計師來做郵票，而澳門則是每一次找一個設計師，一做就是 12 年，所以我跟我的團隊說我有個想法，我想做一套生肖郵票，一定要找人買，這是很有一自己的種想法，因為你既然付出真誠精神他一定有收穫的，這是我一個信念。設計初期讓我看到一個很有趣的現象，全世界每個地方都有人在收集郵票，所以我想利用這個郵票，盡量把我的能力用出來。透過安排每年一個生肖的屬性，將澳門文化跟我的設計融合，之後建議郵政局將郵票中的產品做出跟著郵票一起賣，一定賣得蠻好的，於是每年以一個產品做一個郵票的主題生產。創作基本上有三個重點，有管理方面還有從管理、開發跟一個實踐。做為一個平面設計師就像一個原子筆一樣，可以畫出不同的概念、不同的形象，但是做為一個品牌設計師，要兼顧的就要看得很清楚。澳門佳作本身就是一個獎，

像可口可樂公司下面有很多不同的生意，一個產品可以做的其實還有很多很多，現在我正在構思希望能突破澳門佳作以來作的事情，從一個概念引到不同的行業，幫助他們在產品的推廣。如何操作思路，設計就是我們要玩的東西，在我的團隊裡面我很要求每一個人準時分工開工，一到時間說走就走，如果明天有很重要的事明天再忙。最後是如何管好生產，除了有產品概念，生產的成本跟確立合同最後才到設計的工作，因為你有一個概念我不需要你做得太多，我需要把概念先通過報價，了解售價的可能性才做這個設計，才不用浪費時間。

當時幫澳門政府修改標誌沒有收錢，因為我是澳門人，我想講的是什麼呢？澳門政府也是給我們很多機會在其他方面做了很多事，所以澳門政府要送禮來找澳門佳作來做，因此我設計的標誌不用解釋，就是代表澳門的一個創作了吧！

消費者選擇一個品牌是為了隱藏的服務，重要的是，去了解你的顧客到底想要什麼！— Tanatta Koshihadej

泰國創意設計中心 (TCDC) 注重的是創意，讓企業可以在服務方面提供加值的效果。服務設計是一個蠻新的概念，他注重的不再只是物體本身的設計，而是一個更大框架之下的東西，可能是一整個系列或者是一整個旅程上面的服務。『服務的本質』究竟是什麼呢？像是餐飲業、旅館還有醫院，不算是真正有形的服務；隨著產品而來的服務，花錢買的並不只是產品本身，更多的是後面提供的服務；到底服務跟設計師之間的關係是怎麼樣？如果把標誌設計當作是一個服務，就是告示路人讓他們不會迷路，或是將一台車看成一種服務，可以讓我從 A 地點移動到 B 地點，這就是服務的定義。以服務為導向的邏輯，如果今天要設計一個鑽動機，大家注重的會是怎麼樣在鑽動機上面增加一些新功能，這樣的話就沒有所謂的創新存在，但是想想看鑽洞機所提供的服務是什麼？就是鑽洞嘛！創新思維就是告訴設計師你可以設計任何東西，不管是什麼，只要可以弄出一個洞的就好了。希望各位能夠把這種思維帶到你們的創作上面。

為什麼 TCDC 這麼注重服務呢？TCDC 成立已經有十年左右，過去一直都是注重在把產品加值，目前泰國的 GDP 比例，過去注重的工業只有 38.1%，現在佔更多比例的是服務，可以試著在服務部分更加投入，帶動 GDP 成長。泰國的服務業其實非常的出名，泰國人比較注重的是服務而不是產品本身。服務是讓你可以打敗品牌的力量，所以選擇一個品牌是選擇背後隱藏的服務。在一個以服務為導向的世代，要去區分所謂產品跟服務已經是越來越困難。服務設計跟產品設計之間的區隔是什麼？這兩者的設計思維其實完全是一樣的，有探索期、



▲ 泰國 Thailand-Tanatta Koshihadej/ 泰國創意設計中心 (TCDC) 設計
創意商業發展部門新銳設計師

製造期還有真正的實施期，當然也非常注重使用者，但是最大的差異就是服務設計會用更大的框架去考慮使用者的需求。如果你設計一個產品，可能會去看這個產品跟使用者之間的互動；但是如果是做服務設計的話，看的其實是客戶經歷，所謂的顧客旅程可以讓你看到更大框架之下，顧客使用你服務的體驗的感覺，以及心跳圖，可以幫助你了解客戶使用上的觀感，所以如果想要改善服務當中的東西，可以用設計思維去把不開心的地方調整到變成開心的地方。要怎麼樣去測量到底是一個好的服務還是不好的服務？其實就是你的預期跟你真正體驗到的之間的差別。其實服務設計是一個非常廣大的概念，要看到客戶整個體驗的過程，那於此同時，作為一個設計師，你可能可以只去注重一個關鍵，然後再把它拓展開來。服務設計是開放性的解決方案，做出來的不一定是一個產品或是一個構圖，而是任何東西，只要是客戶想要的都有可能，重要的是要去了解你的顧客到底想要什麼。假設你今天是一個平面設計師，有沒有想過要怎麼樣把提供給客戶的服務，也一起加入到你的設計當中呢？

打開你的覺知、打開你的感官－鈴木元

當我們看東西的時候，東西就在你眼前，但往往會忽視，特別是碰到一些你特別喜歡、特別感興趣的東西，你的焦點會放在這上面，反而會看不到其他東西，心理學稱作選擇性注意。在做設計的時候也是一樣的道理，有時候太過專注於某些東西上面，周邊的東西往往會被忽略掉。敞開你的覺知在做設計的時候特別重要，就是把你的感官、知覺，盡量地去打開，除了特別希望去注意的某些焦點外，你還要把你的注意力，分散在其他周邊的東西上，像是綜觀全局的一種設計概念發展。當一項產品跟周圍環境產生連結成為一整套後，你再去看他的時候，才會發現的一種好處。

當想要設計一個筆筒的時候，第一個眼睛裡面只會看到筆跟筆筒這兩個東西，但退一步綜觀全局的話，你會發現書桌上除了筆之外還有好多東西。替無印良品設計的一個桌椅組，其實桌椅設計是一模一樣的，只是一個稍微大一點，把他當成桌子使用；另外一個稍微小一點，就可以當成凳子。其實亞洲人很多都是坐在地板上生活的，所以當你坐在地板上的時候，其實凳子不再是凳子，也可以當成小桌子。一般要把他當做凳子來設計的時候，就會忽略掉其實他也有是桌子的可能性，也就是說當我們把他抽離，你會看到原本沒看到的部份。所以在這個設計當中，並不是只去單獨做凳子設計，而是把他跟桌子的關係、跟坐在地板上生活的關係，去假想並連成一線來思考，思考這個凳子應該有的定位。industry+ 是新加坡的一個新品牌，品牌精神就是要做亞洲製造的東西，運用亞洲當地的設計師以及亞洲的工廠，

做出代表亞洲特色的東西，然後介紹到歐美國家。什麼是具有亞洲特色的東西呢？亞洲有一個很容易被大家忽略的東西，就是大量生產製造，這些產品其實有他獨特可愛的魅力，比方說常看到裝蛋的蛋盒，他有一點點的柔軟，這質地是這個紙材的特殊魅力，剛好全世界蛋盒很大的生產區也是在亞洲；另外也找漆工廠，上漆這種漆藝在亞洲地方已經有一萬多年的歷史，算是亞洲地區很具有代表性的傳統工藝。這個漆藝跟大量製造的蛋盒是完全不一樣的工藝，前者是慢慢一個一個用手工去刷製呈現出來，跟後者大量生產是完全不一樣的東西。如果我們把漆料塗在再生紙上面，所做的容器會有什麼樣的效果？這兩個組合起來其實是滿有趣的。在這系列產品中，原本大量生產廉價的東西，跟手工打造比較昂貴的東西，退一步綜觀全局，可找到之中的平衡點，這個是我們做設計時候，最重要的一點。

你要打開你的覺知，你要打開你的感官，當我們設計的時候，你會有需要專注的點，但是你絕對不能夠只看到這個點，還要再去綜觀一下旁邊各種相關事物，找到設計的平衡點。



▲ 日本 Japan- 鈴木元 Gen Suzuki / GEN SUZUKI STUDIO 負責人

結語

此次「2015 來自亞洲的設計力量」國際設計研討會，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。透過國際大師們的分享瞭解到，自我提升最快的方式，就是好好生活，自己問自己問題再自己找答案，這種生活態度會讓你的程度快速提升。

演講內容整理 / 洪千淳、胡克強、楊璿羽、盧姿妤，彙整及撰文 / 盧佳宜



▲ 國立公共資訊圖書館劉探琮副館長（右十一）、國際設計大師們及與會貴賓們合影



▲ 與會師生專心聆聽並踴躍發言

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 12 月 20 日（六）~12 月 21 日（日）上午 8 點 30 分至下午 5 點 30 分

地點：亞洲大學亞洲會議中心 M001& 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 / 12 月 20 日（六）

時間	活動內容
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
12:00-13:00	午餐
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 / 12 月 21 日（日）

時間	活動內容
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
12:00-13:00	午餐
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

「2015 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 12 月 20 日（六）至 21 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－陳永基設計有限公司陳永基創意總監及澳門－澳門佳作創辦人林子恩老師指導；產品設計組由日本－GEN SUZUKI STUDIO 負責人鈴木元老師及泰國－泰國創意設計中心 (TCDC) 設計創意商業發展部門新銳設計師 Tanatta Koshihadej 指導；數位動畫組－動畫腳本由日本－Yamamura Animation, Inc. 創辦人山村浩二老師及韓國－弘益大學電影與數位媒體研究所主任 Kyle Hyunsuk Kim 指導；數位動畫組－角色設計由新加坡－幻想朋友工作坊創辦人 Stanley Lau 指導；以及在 21 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，瞭解目前韓國與大陸的設計教育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，由韓國－弘益大學電影與數位媒體研究所主任 Kyle Hyunsuk Kim、中國大陸－清華大學深圳研究生院設計藝術研究所所長黃維教授及廈門大學藝術學院副院長戚躍春教授、臺灣－亞洲大學視覺傳達設計學系游明龍教授指導。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。



▲ 國際設計大師於「2015 來自亞洲的設計力量」主視覺前合影



▲ 計畫主持人－林磐聳講座教授與參與國際設計工作坊時程介紹

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：陳永基（香港）、林子恩（澳門）；協同教師：游明龍、鄭建華、陸蕙萍



▲ 陳永基老師（拿麥克風者）主題引導時間



▲ 林子恩老師（左一）引導學生分享自己的創意發想



▲ 陳永基老師（中）檢視學生作品並提供建議



▲ 林子恩老師（左二）與學生分享思考脈絡

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：鈴木元（日本）、Tanatta Koshihadej（泰國）；協同教師：林盛宏、徐宏文、龍希文



▲ 學生設計發想分享時間，鈴木元老師（左三）給予創意發展建議



▲ Tanatta Koshihadej(中) 分享服務設計的思考流程



▲ 學生和鈴木元老師（右二）討論到設計有趣的細節



▲ Tanatta Koshihadej(右二) 與學生進行腦力激盪時間

實作操練紀錄【數位動畫組】—動畫腳本、角色設計

指導教授：山村浩二（日本）、Kyle Hyunsuk Kim（韓國）、Stanley Lau（新加坡）

協同教師：魏子彬、黃明媛、吳彥良



▲ 山村浩二老師（左一）介紹自己設計動畫腳本的重點



▲ 山村浩二老師（左四）與學生討論腳本發想



▲ Kyle Hyunsuk Kim 老師（左一）向同學們解說腳本創意



▲ Kyle Hyunsuk Kim 老師（左一）實際指導分鏡概念



▲ Stanley Lau(中) 分享角色設計的關鍵



▲ Stanley Lau(左) 仔細聽學生的角色設計分享並給予建議

課程紀錄【設計教育組】

指導教授：Kyle Hyunsuk Kim（韓國）、黃維（中國大陸）、戚躍春（中國大陸）、游明龍（臺灣）

協同教師：陳瓊蕙



▲ 黃維教授（拿麥克風者）分享深圳研究生院的設計教育經驗



▲ 戚躍春教授（拿麥克風者）分享廈門的設計教育經驗

成果發表紀錄

在兩日的工作坊中，國際設計大師們引導學生做創意發想及實際操練，帶領學生學習不同設計思維及合作方式，創造出不同的設計風格成品；讓來自不同系所的學生彼此合作，瞭解各自的專長並在團隊合作中適時發揮，達成許多意想不到的效果。在第二天的成果發表會，各組學生帶來不同的驚喜與創意。「視覺傳達組」藉由與著名設計師學習，開闊了思路，體會到做設計的人該有的態度和道理，自己設計的要自己負責，也培養更好的判斷力，透過與各種不同學校、地區相互交流，彼此才能激盪出更大的火花。「數位動畫組」看到了頂尖，看到了業界！重心找回對設計、對繪畫的熱忱，以前常遇到挫折就放棄的態度，必須再多要求自己，對於學習的堅持，不再輕易放棄！「產品設計組」理解到產品設計不應只看產品本身，應該看到更多產品以外的東西，發現生活中的細節，尋找設計靈感。設計不單單是解決問題，更要顧及使用者的感受，必須全面性思考，而不是只專注在解決一個問題。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 - 成果發表紀錄



▲ 視覺傳達組 - 透過版畫的技法，呈現動物與環境永恆的擁抱 (創作者陳芊好、楊謹淳)



▲ 數位動畫組 - 成果發表紀錄



▲ 數位動畫組 - 希望設計出讓人想擁抱的溫暖角色 (創作者曹麻榛)



▲ 每組同學簡報完後，由指導教授做講評



▲ 產品設計組 - wait! 時間在等你喝杯咖啡 (創作者黃柏熹、張子謹)

學員回饋

- 很充實，學到很多設計方法，跟新型態的工業設計，跟團隊的溝通讓我感覺我更成長了。
- 學到了回歸真正的需求點，覺得學到很多東西很開心。
- 快速的設計流程，讓自己的邏輯可以更清楚、更清晰，覺得學到了許多不一樣的課程。
- 吸收了許多觀感，也了解了大環境的思維來設計。
- 檢視了自己的設計方法，需要改進的地方。雖然是短短兩天，但比平常上課學到更多。
- 用心體會才能真正了解設計所需要或改變得好處。
- 感謝老師給我們不同以往的思考方向，我們往往忽略最自然的動作行為。
- 啟發設計思考的方式，能體會到讓設計巧妙地隱含在生活之中，使設計不打擾生活日常的習慣，卻令人愉悅與「哇！」的共鳴，體察為小的細節不必繁瑣，簡單卻能深入人心的設計是美好的。
- 設計不只是解決問題而已，會令人回味的好設計，往往兼顧情感方面的需求，希望自己未來的作品，能秉持這樣的信念一直發展下去。
- 對於產品設計的設計方法和態度，老師用著不一樣的方式，引導大家思考生活的本質。
- 兩天密集的思考，發想訓練很充實，看到許多不同背景的人不同作品，很有啟發。
- 看到了很多來自不同學校的學生，有了很多不同的刺激。
- 時間對於設計師的重要性，通過交流我們的思維和視野都變得更加開闊。
- 收獲良多，置之死地而後生的感動，棒！
- 上課期間能學到以前沒有的知識，一對一輔導，能找到明確的主題及設計方向，有責任感的老師。
- 學校是天堂，老師們是天使！想進入職場的我們都太嫩了！
- 受益良多，重新審視自我。艱苦挫折，但最後滿載而歸。
- 發現自己的功力太不足，也領悟了熱情才可以支持自己快樂地畫畫、設計。
- 首先在樂在其中，讓自己肯定自己的作品，原來是件理所當然的事。



▲ 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

2015 設計戰國策－設計知識研討會暨獲獎師生分享座談會

時間：2015 年 04 月 17 日（五）上午 9 點 00 分至下午 5 點 30 分

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	活 動 內 容	時 間	活 動 內 容
09:00-09:20	報到		
09:20-09:40	介紹與會貴賓 教育部高等教育司科長 李惠敏 致詞 計畫主持人 林磐聳 致詞	14:30-14:50	《作品商品化》集元果 - 集集大山禮盒 分享者：陳晏亭 / 亞洲大學 視覺傳達設計學系 碩士班 獎項：2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎 插畫類最佳獎 & 包裝類紅點獎
09:40-10:10	講題：深入剖析群募案例如何借力使力產出創意 演講者：邱正生 / 創夢市集股份有限公司 總經理	14:55-15:15	《產品設計類》Easy Plug 分享者：吳品潔 / 國立成功大學 創意產業設計研究所 獎項：2013 德國 iF 概念獎 TOP 4-10 (EUR2,000)
10:20-10:50	講題：iF 設計獎的使命與近期變革 演講者：吳佳倩 / iF 設計獎大中華區展覽 計劃主持人	15:20-15:40	交流時間
11:00-11:30	講題：Welcome to the Red Dot World 歡迎來到紅點世界 演講者：鄭雯瑄 / 臺北紅點設計博物館 執行總監	15:40-16:00	《產品設計類》翻轉杯蓋 Reverse Lid 分享者：陳衍良 / 國立臺北科技大學 互動媒體設計研究所 獎項：2014 德國 iF 概念獎 TOP 91
11:45-12:10	講題：ADAA 與創意的實踐 演講者：黃中平 / Adobe 台灣區 業務經理	16:05-16:25	《產品設計類》魚鮮生 Mr. fish 分享者：林旻毅 / 大同大學 工業設計學系 獎項：2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎 紅點獎
12:10-13:30	休息時間	16:30-16:50	《平面設計類》快樂設計 Live Happily, Design Happily 分享者：廖苑玲 / 銘傳大學 商業設計學系 獎項：2013 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA) 決選入圍 Finalist
13:30-14:00	講題：設計・生產・品牌・行銷 演講者：林同利 / 台灣優良設計協會秘書長	16:55-17:15	《平面設計類》師大展 MuIt Exhibitors 分享者：廖韋 / 國立臺灣師範大學 美術學系 博士班 獎項：2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎 紅點獎
14:05-14:25	《作品商品化》夾式圖釘 Easy Pin 分享者：王思馨 / 國立臺灣科技大學 工商業設計系 碩士班 獎項：2014 美國傑出工業設計獎 (IDEA) 入選 Finalist	17:15-17:30	結語 & 圓滿落幕



▲ 教育部高等教育司李惠敏科長（右四）、國立公共資訊圖書館呂春嬌館長（左四）及計畫主持人林磐聳講座教授（左三）與與會講者們合影。

專家學者分享：

邱正生

創夢市集股份有限公司 總經理



深入剖析群眾募資案例如何借力使力產出創意

群眾募資是一個很新的產業趨勢、很新的品牌工具，它能讓很多很好的創意與設計，找到資金並完成商品化，還有一些像是公益性、運動類的各式各樣活動，也都透過群眾募資找資金，所以募資有時候是無國界的。在產品或者服務推出之前，憑著構想與方案設計，能夠提早找到資金，降低風險。好處是有好的市場前測評估效用，過程中有機會發現潛在使用者意見；另外試著引起各種媒體關注，只要媒體願意報導，就有機會獲得宣傳，加速募資的效能。透過募資平台推出的方案有時會提供某些回饋，讓支持者除了熱情贊助外，還可以得到某些等值的回饋，不過這不太一定，畢竟這是贊助行為而不是買賣。創夢市集提供群眾募資與輔導的服務，扮演第三方網路平台的概念。作為一個網路的群眾募資平台，能夠輔導的團隊沒有時間及位置的限制，在很多專業輔導業師協助下，教導需求者跨界合作媒合資源的可能性。群眾募資在未來會持續發展下去，估計會打破很多產業的生態。

吳佳倩

iF 設計獎大中華區展覽 計劃主持人



iF 設計獎的使命與近期變革

iF 設計獎是 International Forum Design 的意思，代表國際性的設計論壇，早期 iF 是由一群非常重視設計導向的企業所組成的法人組織，爾後漸漸發展，現在已經變成一個非常專業執行設計競賽、設計相關活動的公司跟組織。iF 設計獎扮演一個讓大家比較有心理準備，出去面對市場考驗時候的一個平台與評鑑的機制。怎麼樣的作品比較能夠獲獎？就是要好的設計！設計師該對自己的作品非常尊重與重視，所以好好準備你的作品、清楚比賽規則及評選標準，並且記住前面做了那麼多的努力，不要擠在最後一刻才上傳作品，請務必提前準備並上傳。評審來自世界各地，所以你的取材、切入觀點希望是非常注重國際觀跟世界觀，假設作品取材非常在地化或是特殊族群，請在海報上說明緣由，這是一個比較值得思考跟琢磨的地方。在推廣設計這麼多年之後，iF 重新思考設計的本質是什麼？是不是該把自己提升？不再只是講設計，而是讓大家去思考設計背後傳統的精神，將設計推廣到各位的生活當中，提升社會地位。

鄭雯瑄

臺北紅點設計博物館 執行總監



Welcome to the Red Dot World 歡迎來到紅點世界

紅點設計獎的品牌哲學非常注重宣傳，它其實在做一種授權品牌，有兩個很重要的核心概念—selecting 挑選好的設計；另一個是 presenting 好的展示與宣傳，怎麼幫助設計師、幫助產品、幫助品牌去做曝光並增加它的表現。紅點設計獎從 1954 年開始，當時由紅點辦理產品設計的評選，慢慢地越來越多人注意這個競賽，不過一直到 1990 年代，現任紅點設計獎總裁彼得賽克博士使用紅點 LOGO 跟品牌概念去包裝，讓它變成紅點設計大獎。紅點不只是關於產業的推廣，也是設計師的推廣，還有消費者的推廣。很多人問參加紅點有沒有什麼技巧？其實學設計就已學到很多技巧，它是一個過程，最重要的是你思考的那個階段，還有你透過這個產品想要表達什麼東西，以及注重設計的一些細節，比如說功能性有沒有什麼樣的突破？第一眼看上去，它的觸感品質是否有達一定標準？在人因工程上可不可以永久使用？還是它有什麼產品語意或象徵是非常有趣的？有沒有考慮到永續發展，或者是對於社會的一些責任？這都是非常值得獎勵的一些內容。

黃中平

Adobe 台灣區 業務經理



ADAA 與創意的實踐

ADAA 強調創意和創意的實踐，再透過 Adobe 的功能幫大家設計、展現出來。Adobe 的使命—在三十年以前，當初設計工具還沒那麼容易使用，設計師與工程師討論起來就像兩個不同世界，Adobe 知道這樣的想法後，開始慢慢將設計工具研發出來，所謂專業一筆化，越來越容易使用，創意不管是後天還是與生俱來的，都需要一些工具，讓你們將創意展現出來；三十年後資訊科技變化很快，目前數位內容是最重要的使命，試圖透過數位體驗跟經驗來改變世界。那 ADAA 是什麼？各位優秀的學生，你們在什麼樣的領域，就會鼓勵你們在那個領域努力，不論是圖像設計、攝影繪畫、動畫、數位影片等，多去展現你們的作品，也展現學校卓越教育的成就，希望你們能夠用很好的作品在 ADAA 得獎，讓台灣在世界舞台上展現。報名的注意事項，再次跟大家強調是以太平洋時間為準，希望大家遵守，因為國際性的比賽是非常的嚴格的。其實創意沒有什麼標準，但是面對那些創意大師，希望你們挑戰他們的領域，你們的作品能讓他們更感動，更能去影響他們的思維。

林同利

台灣優良設計協會秘書長



設計・生產・品牌・行銷

台灣現在太多創意、太多設計的東西，而其實這些東西到底為你做了什麼？為你創造什麼？其實蠻重要的，如果無法創造這些東西，那我們談設計的其實也蠻可悲的。現在跨產業及跨整個設計領域的情況越來越多，很多人都在做，早期在做視傳現在大部分在做商品設計，所以為什麼會說所有的設計都很重要。現在設計的一個狀況—人人都是設計師，每個老闆都是創意總監。台灣已經產生了什麼？透過網路就能看到很多設計，然後每個老闆跟你討論的時候，都可以改你的東西，改你的東西就是創意總監，你會不會洩氣？你一定會洩氣！接著教大家怎麼去生存，創造自己的品牌，也創造自己的信任度。什麼叫做國際品牌？全世界百分之二十的人認知才叫國際品牌，同行同業則要有百分之五十，這幾乎不可能，所以是一個很大的挑戰，台灣品牌要做到這種程度是不容易的事。要做一個品牌真的要用心，設計只是一個很小的部分，生產或是行銷就佔很大的部分，才得以永續經營發展下去。



▲ 國立公共資訊圖書館國際會議廳座無虛席



▲ 計畫主持人林磐聳講座教授介紹計畫成果



▲ 作品商品化 - 國立臺灣科技大學工商設計系碩士班王思馨同學分享國際獲獎作品



▲ 獲獎指導老師 - 亞洲大學視覺傳達設計學系李新富講座教授與與會者分享設計學習法則

獲獎者分享：



王思馨

國立臺灣科技大學 工商設計系碩士班
獲獎作品介紹：詳見頁 68-71

得獎了，然後咧？善用你的學生身分與申請作品專利

好的創意要有好的圖片，創意很好可是圖片不好看，機會還是流失掉；好的創意要有好的說明圖，拿給大家看，試著引起大家共鳴一對！這是我的生活經驗，然後你改善了他。參賽規則一定要清楚，在進入國際競賽前，不如在台灣先試試，測試自己的力量跟水準在哪裡。通常設計系學生面臨到一個問題，得獎了，然後咧？我們在得獎之後，覺得這個作品是有機會的，而且難度也不會太高，所以就說試試看。在正式進入量產前，不妨運用 3D 列印機將作品做出與進行使用者測試，找出公認最適合的成品。費用的部分，請善用學生的身分，像我們學校有產品雛型計畫，鼓勵學生在學生期間，將想要做的東西寫成企劃書交給學校，學校評估過後覺得可行，就會撥一筆經費給你運用製作。以及，申請專利是設計師保護自己設計品的唯一防線，也是最後一條防線，如果作品有機會被量產，或者是技術媒合，請注意在披露前先去申請專利。建議可以嘗試跟不同領域的人合作，不要吝嗇分享自己的創意，不妨多找專業人士或是同學討論。



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 64-65

聽故事者成為說故事的人—『指腹為婚』讓我們的作品商品化更加順利！

這個作品從畢業製作開始，提出有別於一般的商品化方式—最初與廠商已達成合作意願，不過彼此不干涉對方，給我們自由發揮的空間，成為我們最大的後盾，因此獲獎後進入商品化的過程是很順利的。廠商是位於南投縣集集鎮蔬果運銷合作社的集元果，提供我們很多的資源，讓我們了解集集山蕉的產業。深刻體會到在做設計之前，如果那地方你有辦法到達的話，就不要用網路去了解，一定要去當地收集他們的故事，然後去經歷、去感受、去探索。令人印象深刻的是，參加比賽的時候，我們是聽故事的人；收集完故事後，換我們用設計去說，就這樣說到了德國，再說到了日本。在商品化之前的比賽過程，都在追求創意，不過後來要考慮小盒共用、紙盒摺起運送、哪種紙材尺寸最經濟實惠等問題，因此做了很多調整，像是卡榫位置、量產關係而多加的刀模，以及設計編排的調整。商品化之後到現在，產品上市大概一年，我們持續和廠商有合作關係，同時也一直不斷在學習，希望未來會有更多更好的作品。



吳品潔

國立成功大學 創意產業研究所

從失敗中去學習那才是真正的學習！

有件事情很浪漫，那就是你在做設計的時候，從你腦袋裡面把東西變成真實、圖案、能讓人理解。比賽為什麼存在？因為它有一個自己的舞台，讓我們在面對自己的時候，達到學習上面的提升。第一年 Easy Plug 參加國際比賽失敗，讓我重新審視我們的作品。第一、正向心理：對於你的研究、你的作品，到底有沒有信心？你覺得它真的好嗎？好的地方在哪裡？要把它說出來，以及你有沒有動力要重新審視它、去發現其他問題；第二、表現好設計：作品 sexy 點在什麼地方、要怎麼說服評審？以及第三、勝利的法則：好好呼吸、沉澱自己，想法自然會來。到了第二年，在我們重新審視作品之後，重新用一個很簡單的概念—不要說過去使用電器會發生什麼樣的問題，說明一件事情就好，直接以很乾淨的方式呈現磁吸力插頭這件事情，所以這個作品讓我們得到 TOP4-10，以及參加 2013 年 7 月在德國漢堡的 iF 頒獎典禮。從失敗中去學習那才是真正的學習！在不斷反思、提升觀察力、作出回饋，之後重新去看再學習，這就是自己面對自己時，最浪漫的一刻。



陳衍良

國立臺北科技大學 互動媒體設計研究所
獲獎作品介紹：詳見頁 107

觀察人類很重要，可以在他們身上發現有趣的題材！

可以秒懂「翻轉杯蓋」在幹嘛嗎？就是把關東煮杯蓋反過來，扣在杯子的邊緣，再將醬料倒在上面就可以吃了。在快速吃東西時，醬料是一件很麻煩的事情，因為一手拿杯子、一手拿關東煮，就已經沒有使用醬料的地方，不過發現很多人會對不方便的事情選擇忍耐或接受，其實這就是我們設計者的機會。所以我們進行產品調查，遇到這個狀況使用者他們會怎麼辦？於是衍生出我們的草模—直接在杯蓋做簡單設計，透過特寫的方式進行情境模擬，再很有步驟地將產品使用表現出來，讓評審第一眼就能知道我們在幹嘛。在比賽過程中很重要的是一第一、產品特性，要讓大家一眼秒懂；第二、故事情境，其他國家不一定知道你在做什麼，讓評審知道這個東西對我們而言是很不方便，需要被改造；第三、使用方式，最好兩三步驟就完成，讓他們比較好理解。後來我體會到「就算殺了一個我，還有千千萬萬個我」，當我發現一個想法，全世界一定不只有我想到，所以你的作品有沒有獨特性？做的東西特別、跟別人不一樣，讓評審感興趣。

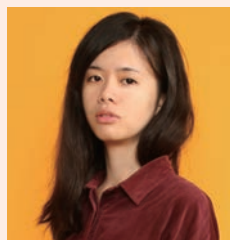


林昱毅

大同大學 工業設計學系
獲獎作品介紹：詳見頁 119

面對不熟悉的环境，更有機會發現生活的問題

很多人問過為什麼想做魚販？是不是住海港旁邊才做魚販？其實我是南投人，都不靠海，反而因為這個原因，海港對於我來說非常新奇有趣。魚市場其實是個充滿人情味的地方，可能礙於環境，給人不夠好的印象，如果可以給他們一個更好工作環境，就可以改善他們的形象，所以我們結合參觀漁港發現的問題，及實際體驗處理魚的過程後，設計出一套魚販系統。改善傳統的魚籃，以一樣尺寸和顏色做單一化，再以階梯式的陳列方式，讓消費者在選購魚的時候可以清楚看到魚貨的樣子；避免攤販在處理魚鱗時會不小心噴到消費者，在處理平台設計一個擋板，可在處理魚鱗過程中，不會噴到購買的人；考量魚貨量或捕到種類比較多的時候，攤商需要更多的陳列空間，因此可將下方保冰桶往外推出去，成額外展示櫃；集水系統將整個攤販的水，從陳列的融冰或是處理完的魚內臟及血水，全部都引導到右下方的儲藏桶，等攤販結束營業後再一次做處理，而不是像傳統市場將魚的殘餘物直接排放地上，造成地上潮濕或者噁心臭等問題。



廖苑苓

銘傳大學 商業設計學系
獲獎作品介紹：詳見頁 84-85

設計需要一些幽默感，然後敢玩！玩得徹底！

對學校來說，新一代是將畢業生宣傳出去，因此我們就將快樂氛圍帶進學校裡，在新一代做出不一樣銘傳商設。抓出每個畢業生的特質再包裝起來，用吸引來購買的特賣會方式，說明銘傳出產了一批學生，他們已經準備好要進入職場了。快樂設計是非常抽象的，因為快樂是一個情緒、氛圍，你怎麼讓看的人感受到？設計需要幽默化，讓看到的使用者會哈哈一笑，覺得這作品真是太有趣了！同時也是對生活的觀察，再融入生活裡面。設計師扮演的角色就是將這快樂的途徑多樣化，讓更多人進到這氛圍並感染交織在一起。快樂設計賦予我們不怕失敗、忍受辛苦，辛苦過程都是很珍貴的，還有對設計的熱情與自信，最後如何繼續發展你的作品？讓觀眾明白你在做什麼事情，玩的時候較要敢玩，玩得徹底！我們找符合性質的國際競賽參加，入圍前三名後受邀去紐約頒獎。在紐約市跟很多國家的人交流相處，面對很多很厲害的人，才會發現眼界真的還不夠寬大，最後也不會覺得沒有得首獎跟拿到獎金很可惜，因為這趟旅程就是很棒的經驗。



廖韋

國立臺灣師範大學 美術學系博士班
獲獎作品介紹：詳見頁 78-79

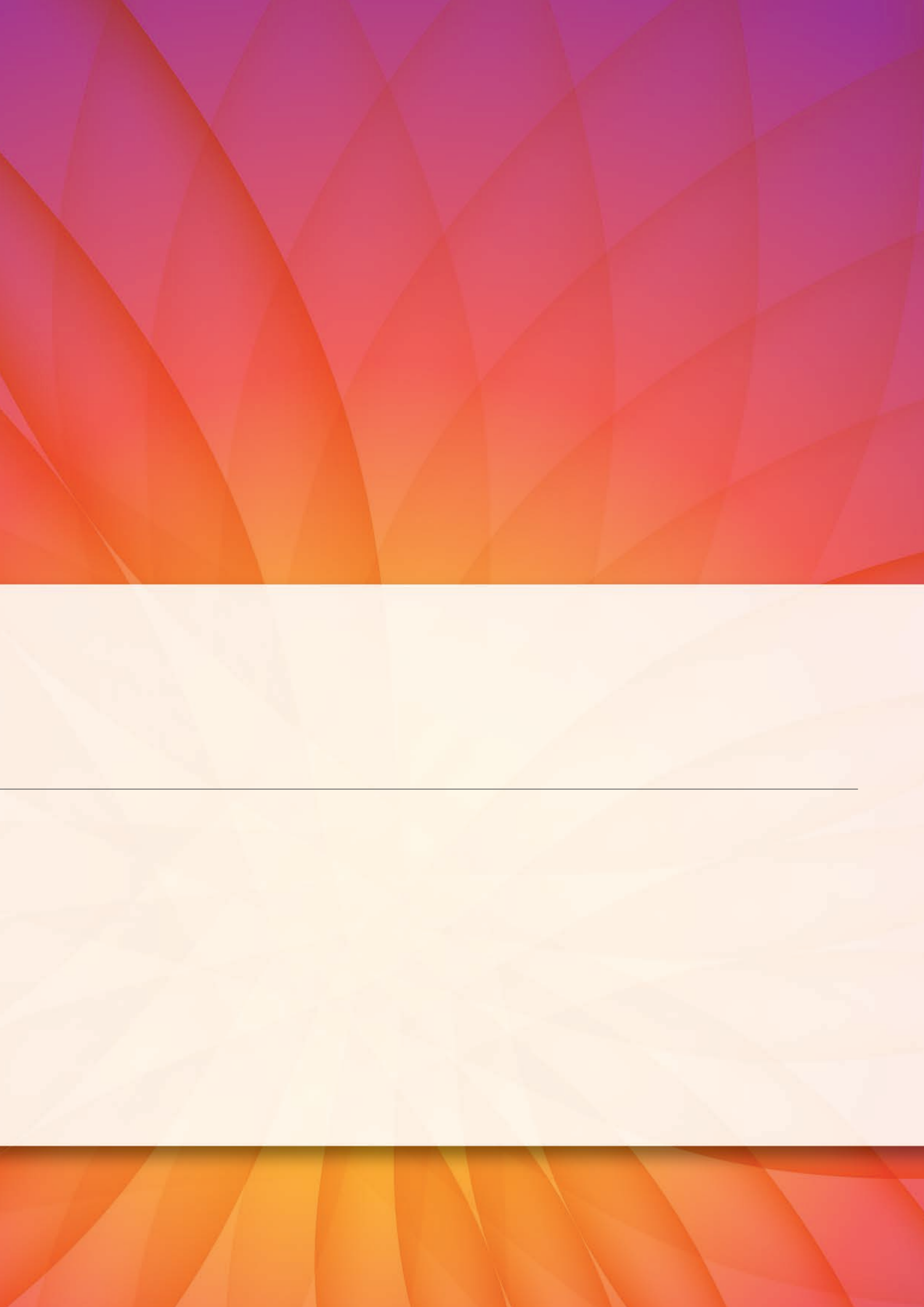
旅行，感受不同氣場的氛圍；做自己想作的設計，保有作品的靈魂。

旅行對於設計者來說，是很重要的經驗。透過旅行去尋找自己一些想法，重點不是去哪個國家或是地方，而是去吸收他們的文化，把自己切換到一個不同的環境、面對陌生的語言、面對陌生的人種，感受來自四面八方的氣場氛圍；你看東西的重心會有點不太一樣，你會感受到一些平常已經習慣的觸媒的差異性。我很鼓勵大家在學生時代多參加比賽，因為比賽這件事情是對自己作品的一個肯定。不過做設計盡量要自己做喜歡的，而不是別人想看到的事情，如果我們過度地想要比賽得獎，而去量身訂做，作品裡面會看不見自己的靈魂、自己的所學，我們應該相信自己的東西，我們看的、我們聽的，然後自己去篩選、吸收，最後得到做出來的，才是你的作品，不會看出你的脈絡跟靈魂。如果作品夠好，這次也許不會被看到，但總有一天某個比賽會看到。今天為了自己的作品，投射自己的美學概念、投射自己的社會經驗、投射自己的所得去做我們的每件作品的時候，就算沒有得獎，你也不會一無所有，至少還擁有自己跟作品的靈魂。

IDC 2015

Articles About Competitions 專家學者專文

- 36 能量注入－設計的起承轉合 陳永基
- 41 競賽介紹－放眼亞洲的優良設計獎 矢島進二
- 46 參賽分享－日本 G-Mark 優良設計獎頒獎典禮紀實 侯純純
- 51 經驗分享－邁向卓越・接軌國際 楊裕隆
- 56 經驗分享－指導學生參與國際競賽 羅彩雲



能量注入 Energy Injection

設計的起承轉合

“Ci-Cheng-Jhuan-He”* in Design



陳永基

Chan Wing Kei , Leslie

臺灣知名平面設計師、臺灣海報設計協會榮譽理事長、臺灣包裝設計協會創會召集人、德商安益國際展覽集團設計長

Famous Taiwanese renowned graphic designer; Honorary Chairman Director, Taiwan Poster Design Association; the founder of Taiwan Package Design Association; Group Chief Design Officer, Uniplan Taiwan Corp

設計創作力，應該大鳴大放

在二十一世紀，設計力即新國力。想像力就是國際競爭力！設計究竟該領導潮流獨樹一格，還是順應潮流百花齊放？設計需要定位和願景嗎？對從事設計的人來說，設計的意義又是什麼？

其實，我認為設計沒有理性的定位、沒有浮華的願景最好，太多的定位、願景和口號，反而會限制了創意的天馬行空。舉例來說，為什麼十八、十九世紀有這麼多的發明？因為當時沒有健全而有系統化的教育制度，當然也沒有老師個人偏好和作業干擾，學生可以天馬行空的思考不受限制，不會影響天才型學生的創意發展，如達文西就是藝術與科學的最經典的代表人物。然而在現今的教育體制下，假設學生達到老師最高的標準，拿到要求的 100 分，就無法發揮他可能擁有 1,000 分的天賦價值，因為老師只給他 100 分的滿足，其格局就會被老師所限制住了，學生也會因此自滿而停止其思考。設計當然可以擁有定位和願景，但更應該時時保持彈性和變化。

積極參與設計競賽，增進培養設計實力

對於參加國際競賽的經驗，我建議同學們的是設計的參賽作品，需要具有未來性、獨特性及實驗性，因為在國際比賽主辦單位的立場，是鼓勵參賽作品不斷的創新，注入新技術和新技巧，能鼓勵和啟發將來設計產業的推動。至於如何「發想」作品，就是「做」就對了，不要用比賽來衡量設計的好壞，因為國際評審來自世界各地，喜好會有些差異，一些作品可能在台灣比賽沒有得獎，但到國外可能就得了許多獎項；還有一點，其他參賽人的作品也會影響到你作品的表現。

關於設計，問題並不在於怎麼發想，而是設計師所做出來的差異性。設計是沒有捷徑的，不同的設計師做

出來的東西就會不一樣，就如同你穿衣服的喜好，其他人不一定會穿得合適一樣。設計最重要的是在於多做、多想、多創新，結果就是這個樣子，這是很本能的事情，設計是一種「本能」，說穿了是需要天賦的。做一個設計不夠好，就做兩個，做兩個設計不夠好，就做三個，還有，能想得問題都不叫做問題，因為答案你大概已經知道了。所以想不到的問題，這才叫做問題，而且你是不知道問題在哪裡的，那個才會是問題所在，這才是最可怕的设计盲點。

設計的重點不是做不出來，而是你想不想做。每個人用功的方式是不一樣的，「一心多用」的方式，其實平常你們已經就在實踐了，好比你邊上網、邊聽音樂、邊抖腳，就是這樣的情景。當產品的差異化（設計要做的）不大時，就要透過品牌和設計（視覺）去區分，或透過溝通讓設計人才去做。其實設計沒有難，它很簡單，但是要「做」，不做就不可能一步登天。當設計發想得出來，卻很可惜地做不出來，這就是不成功。重點是要將視覺訊息區分，像是標題，永遠要明顯，不一定就是要大，但要做出差異化，要怎麼去設計怎麼去做，隨著經驗累積，自然而然就會知道了。

設計是一門有趣的心理學遊戲，你越不想給別人看的，別人就越想要看，這樣你的設計目的就達到了。設計重點是在於有沒有用心去思考，而不是只有好與壞這兩面。設計本來就是與自己的意志和抱負在挑戰及搏鬥，而且又要和顏悅色的去面對教育你愛卻又不了解設計的偉大客戶；教育你要便宜卻又要高品質的消費者。你如果少一點心力，便不曉得每天要和客戶協調多少回！我大膽呼籲當今的設計人，應該無時無刻的教育及帶領你的客戶，設計生態才能改變與進步，才能有好的設計作品產生，以及好的設計生態與設計競爭力。

Design Creativity, Airing of Views

In the 21st century, design is the new power of nations. Imagination is international competitiveness! Should design keep its unique style to lead the trend, or go with the tide to let a hundred flowers blossom? Does design need positioning and vision? For those who engaged in the design, what is the significance of design?

In fact, I think no rational position and no flashy vision is best for design. Too many positions, visions, or slogans will limit creative imagination. For example, why were there so many inventions in the 18th and 19th centuries? Back then, there was no systematic educational system, there were no personal preferences nor interferences by teachers, students' thinking were not restricted, and the creative development of talented students such as Leonardo da Vinci, the most classical representative figure of art and science, were not affected. Under many current educational systems, the highest grade (standard) given to students by a teacher is 100% or 100 points; however, a student may not reach his or her talent potential because the teacher just gave the student a goal of 100 points to reach. The student's vision or horizon is limited by the teacher's grading system as the student becomes complacent and stops thinking once the student nears or reaches the maximum grade given by the teacher. Of course design can have a position and vision, but it should always be flexible and changeable.

Actively Participating in Design Competitions, Increasingly Enhancing Design Capabilities

In my experience of participating in international design competitions, I suggest that your students' design entries need to be future-oriented, unique, and experimental, because the viewpoints of the organizers are to encourage constant innovations as well as new technologies and new skills, to encourage and inspire the promotion of the design industry in the future. As to how to get ideas, all you have to do is just "do" it! Do not judge design value according to competition results, because international judges are from all over the world and have different preferences; some works may never win awards in Taiwan, but earn many foreign awards. In addition, other candidates' works will also affect your performances in competitions.

The real problem of design is not how to get ideas, but differences made by the designer. Design has no shortcuts. Different designers create things differently, just as the dress you prefer may not be

suitable for other people. The most important part of design is more practice, more thinking, and more innovation. Design is very "instinctive"; it is a field that requires talent. If a design is not good enough, make two designs; if two designs are not good enough, make three designs, and so on. In addition, problems you can think of are not really problems, because you probably already know the answers. Problems you can't think of, unexpected problems, are the real problems, because you don't know where the source of the problem lies. This is the most difficult challenge, the "blind spot" of design.

The key point of design is not whether you can complete a work, but whether you want to do the design. Everyone works hard in different ways. It is likely that you have already practiced the "multitasking" approach: for example, a scenario when you are surfing the internet, listening to music, and tapping your foot all at the same time. When a product is similar to competing products, it needs to distinguish itself through (visual) branding and design, or let design talents showcase it through communication. Design is not difficult, it can be very simple, but it needs to be "done." Without doing design work, it is impossible for a product's value to rise or skyrocket. When a design idea has been thought up but unfortunately failed to be realized, that's not success. The key point is to distinguish visual information, such as titles, which must always be highlighted, not necessarily made bigger, but emphasizing differentiation. With more experience, you will know how to design and do it naturally.

Design is an interesting psychological game. The more you don't want others to see, the more others want to see, so this way your design goal can be achieved. The key point of design is, do you have a goal to reflect on, instead of just considering good and bad sides. Design has always been a challenge and struggle with your own will and ambition. Also you have to be amiable when you confront and educate your customer who doesn't understand design, your customer who wants low cost but high quality. If you give slightly less effort, you don't know how many times you have to meet and negotiate with your customers every day! I boldly appeal to today's designers, to always educate and lead your customers. Only then can design protocols be changed and improved, and good designs can be produced as well as good design protocols and design competitiveness.



▲ Leslie Chan Poster Design : 塵默的哀傷 Silence、Life-Air pollution、Life-Fur、Viva Graphic

然而我的作品都是工作上的作品，卻也富含自己的個人風格特色，其實每個設計師都有自己的一套設計方法，別人是做不來的，這就是設計差異所在。要找出自己的個人風格和特色，用逼的是做不出來的，因為那不代表你，並不能持久，你可能設計一兩件就做不下去，心裡就想著要放棄。我認為凡事沒有捷徑，設計也是一樣。現在老師所教你的或是現今設計師所設計的傑出作品，都是以前他們的 Know How，設計能量是要平常就在準備的事，並不是為了比賽才開始做準備，要讓自己無時無刻處於準備狀態，用符合且適合自己的成功方法，因為別人的方法，對你不一定就是適用的。

沒有最好的方式，只有更好的方式

我的個人設計工作方式，是追求系統化、簡單化、模組化，而且要專業化，我認為這是沒有捷徑的。我喜歡在工作個案前期做很多的資料分析，如果要突破就要有自己的方法。台灣設計界以現階段市場的環境面來看，有些問題是需要且值得被探討的：

1. 市場小，無法吸引外國設計公司進駐：國際性廣告公司進駐台灣差不多有三十年的歷史，但卻鮮少有外商設計公司進駐台灣，「資金是最聰明的，外商設計公司為什麼不來？」就是因為台灣市場小，外商設計公司認為台灣市場沒有發展機會，就不願意浪費時間和金錢來投資設點。
2. 美學素養有待成熟：有一位曾經到訪過台灣的德國人形容，台灣人待在家裡時，就像是在歐洲生活，但出了門卻又像是在非洲生活。他們把自己家裡裝潢得

美侖美奐，但對外的整體環境及市容卻缺乏管理，毫無規劃及設計可言。另外，有些建築物雖然外觀建築華麗，內在卻缺乏設計內涵，我們為什麼無法體會設計帶來的生活享受？因為人民所得似高非高、美學素養不足、政府政策及教育體制都是主要原因。台灣處於從製造業轉向服務業的過渡時期，所以我們的文化成熟度、國際化程度都有待提升與加強。

3. 設計採購扼殺創意：每個創意對設計師來說都非常珍貴，但無論是再好、再創新的作品，都必須受到市場面的嚴苛考驗。在許多政府設計案的比稿、競標過程中，因評審的個人喜好因素、評選方法和主辦單位的行事作風，再加上「雨露均霑」的民族性，使得最後出線的不一定是最完美、優秀的，反倒常會是較一般、安全或是保守的創意。所以期待未來文創法的加速通過，能改善設計採購上的問題，並提昇政府標案的設計品質。

台灣設計教育的優勢與能量

就設計優勢部分來說，台灣與中國大陸雖都屬於華人文化的社會，但台灣的自由、開放風氣，吸引了更多國際人士來台學習語文和東方文化，也是國際企業前進中國大陸的踏腳板。整合台灣文化及中華文化的優點，讓台灣設計發展得更為精緻、層次更加升級，該如何打通台灣設計教育的任督二脈，詳述如下：

1. 產學鴻溝落差大：在台灣無論是哪個設計產業，都面臨產學鴻溝落差太大的問題，尤其是國際市場的變化愈來愈快，也使得學校教育與產業之間出現更大的斷層，無法接軌的窘境。



▲唐獎·獎章及證書設計選拔大賽-文宣品設計 Tang Prize·Medal & Diploma Design Competition- relative material design

My design works, however, are all works based on my job, but rich in my own personal style. Each designer has his or her own design methods, others cannot work in the same way. These are the differences in design. Find your own style and specialty; you cannot be forced to design, because that does not represent you, and that cannot last long. You may design only one or two works, but you cannot go on and you want to give up. I think that everything has no shortcuts, including design. What the teacher teaches you now, or what masterpieces today's designers create, are all based on their previous Know How. Design capability needs to be prepared for regularly, not just before design contests. Let yourself be in standby mode at all times. Follow your own successful approach, because other people's methods are not necessarily suitable for you.

There Is No Best Way, Only Better Way

My personal design method is to pursue systematic, simplified, modular, and specialized designs; I think there are no shortcuts. I like to do a lot of data analysis in the early stages; if you want to break the limit, you need to use your own methods. Some problems, in the current market environment of Taiwanese design, need to and deserve to be explored:

1. A Small Market Cannot Attract Foreign Design Companies

International advertising companies have been stationed in Taiwan for about 30 years, yet there are few foreign design companies stationed in Taiwan. "Funding is the smartest, so why don't foreign design companies come?" Because the Taiwanese market is small, foreign design companies think the Taiwanese market has limited opportunities for growth, and do not want to waste time and money to invest here.

2. Aesthetic Quality Needs To Be Mature

A German citizen who visited Taiwan described that when Taiwanese people stay at home, it is like living in Europe: but when they go outdoors, it is like living in Africa. They decorate their homes beautifully, but the overall external environment and appearance show lack of management, without any planning or design. Although some buildings look gorgeous, they lack inherent design content. Why are we unable to understand that design

brings joy to life? Low national average incomes, inadequate aesthetic qualities, government policies, and educational systems are the main reasons. Taiwan is transitioning from manufacturing to services industries, so our cultural maturity and the degree of internationalization both need to be improved and strengthened.

3. Design Purchase stifles creativity

Each creative idea is very precious for designers, but no matter how good or innovative the work is, it must receive a harsh test in the market. In many government design plan pitches, the winner of the bidding process is not necessarily the best idea, but instead the most safe or conservative idea, due to the judge's personal preferences, selection methods, organizers' acting styles, and a national push towards fairness ("rain falls on everyone"). I hope the legislation of law for the Development of the Cultural and Creative Industries can be accelerated in order to improve the problem of Design Purchasing, and enhance the design quality of Government tenders.

Advantages and Capabilities of Taiwan's Design Education

The societies of Taiwan and Mainland China both belong to the Chinese culture, but regarding design advantages, Taiwan's free and open atmosphere not only attracts more international visitors to come to Taiwan to learn Chinese and Oriental culture, but also allows Taiwan to be a springboard for international companies entering Mainland China. Integrating the advantages of Taiwanese culture and Chinese culture makes Taiwanese design more sophisticated, upgrading more levels. The following describes how to overcome the major challenges of Taiwan's design education:

1. Large Gap between Academia and Industry

In Taiwan, any design industry is faced with the problem of too large a gap between academia and industry. While the international market is changing faster and faster, a greater gap between school education and the design industry appears; this problem is hard to solve.



▲唐獎·獎章及證書設計選拔大賽-文宣品設計 Tang Prize·Medal & Diploma Design Competition- relative material design

2. 設計教育課程過於僵化

現今的設計課程有部分過於僵化老舊，另一部分則配合政府政策一改再改，但實際上設計課程內容改變有限，多淪為舊酒裝新瓶。此外，由於各校同質性課程太高，加上淘汰機制不彰，造成往後就業市場上的惡性競爭。

3. 忽視工匠設計職人的精神

學校愈來愈重視電腦硬體設備、多媒體及軟體操作的訓練，忽視藝術手工之最基本結構的課程，也使設計的基礎力不斷往下沉淪。

4. 缺乏業界具實務經驗的老師授課

借鏡國外的設計教育，學校應多增聘業界傑出人士到學校兼任授課，給設計學生更多來自業界實際經驗的課程，也藉此縮減產學落差，讓莘莘學子在畢業後，能馬上與產業界接軌。

設計的大未來，超乎大家的想像

隨著科技日新月異，大眾對設計的認識也漸趨普及化，另一方面設計藝術化亦有相當模糊的發展空間，不再侷限商業用途的設計應用，因為設計所牽涉的範疇亦包羅萬象。對設計師而言，在不同設計領域或文創產業中發展，要如何才能掌握設計的要領？我認為對頂尖的設計師而言，設計是模糊沒有界限的，有眼光和眼界才是最重要。所有設計的共通點除了美學外，還要有很敏銳的觸覺和觀察力，這樣才能融會貫通。

設計未來的趨勢，會朝著科技的發展、硬體的擴充完備、軟體的進步，不斷投資開發推陳出新，許多成功的創意研發，都是因為推翻以前的產業革命、生活習慣、思考模式，產生突破性的創新產品。設計不斷演化，速度愈來愈快，就像是變種細胞快速分裂，很難找到絕對的定義，也使學校和產業之間的斷層更大，所以盡信書不如無書，順應市場變化不斷調整、不斷學習，才是設計未來的王道。

2. Too Rigid Curriculum in Design Education

Parts of current design curriculums are too old and too rigid; other parts follow Government policies, which frequently change. However, the changes of the content are not major, it is like putting old wine in new bottles. In addition, highly homogeneous school curriculums plus ineffective elimination mechanisms eventually result in vicious competition in the employment market.

3. Ignoring the Spirit of Craftsmen in Design Careers

Schools increasingly emphasize using computer hardware, multimedia, and software training, but ignore the most basic structural courses of craftsmanship, which leads to a constant decline in design basis.

4. Lacking Teachers with Practical Experience in the Industry

Learning from overseas education, more eminent people in the design industry should be recruited to teach in schools to offer design students more courses from practical experience in the industry, and to reduce the gap between academia and industry. Students can therefore link with the industry soon after graduation.

The Great Future of Design beyond Everyone's Imagination

With rapid changes in technology, the public awareness of design has become increasingly popular. On the other hand, artistic design has an unclear development area, no longer limited in commercial use because design is also involved in everything. For a designer in different design areas or creative industries, how does one grasp the essence of design? I think for top designers, design is blurred without boundaries. Vision and insight are most important. In addition to aesthetics, all designs need keen sense and perceptive, in order to be understood comprehensively.

The future trends of design will be towards development in technology, expansion in hardware, advances in software, and continued investment and development in innovation. Many successful creative developments are because of revolutions in past industries, living habits, and thinking patterns which all produce breakthroughs in innovation. Design is constantly evolving, faster and faster, like mutant cells dividing rapidly. It is difficult to find the absolute definition as well as the cause of the widening gap between academia and industry, so it is better not to be taught than to be taught incorrectly. The ultimate path of design in the future is to follow market changes while constantly adjusting and continuously learning.

競賽介紹 Competition Introduction

放眼亞洲的優良設計獎

A Good Design Award of Asian Vision



矢島進二
Shinji Yajima

公益財團法人日本設計振興會 事業部部長

Senior Executive Manager, Japan Institute of Design Promotion (JDP)

何謂優良設計獎

優良設計獎自 1957 年創設迄今，一直是日本代表性的設計評鑑和推薦制度。設立此獎項的初衷在於強化日本的產業和貿易競爭力，然而歷經超過半世紀的歲月，優良設計獎仍能深植於社會，主要原因在於這不僅僅是一項設計競賽，更是一項永遠不懈於觀察設計之於社會的角色，進行提問、發反思的運動。

優良設計獎的評選對象，由起初的日用品和電子產品，擴展到工業用機器、建築、環境、資訊、溝通等領域。獎項呼應著日本產業結構的變化與步調，更積極發現亟需嶄新設計的領域，讓設計擅場的範疇日益擴大。這也表示優良設計獎帶給社會一種循環結構：透過獎項發掘的「好設計」獲得消費者的支持，因而進一步誘發出「好設計」。近年來，也陸續看到運用設計打造社群的嘗試等具備高度社會性要求的活動踴躍參賽，可見得優良設計獎透過設計來扮演社會營造平台、基礎建設的角色也益趨明顯。

優良設計獎秉持的理念和方法論，也獲得成長腳步快速的亞洲國家熱切關注。要達到經濟和產業的平衡發展，絕對不能缺少設計的力量，隨著此種認知逐漸提升，優良設計獎也透過和各國的合作，將過去累積的「發現、培育、發展好設計」等相關經驗，積極向外推展。

日本經歷過 2011 年不幸災難後，必須重新建立起理想的新社會形象，因此彰顯設計可帶來的貢獻，也成為優良設計獎的一大使命。在今後打造永續、安心生活的社會，鼓勵人們發揮創造力，共創富足社會的過程中，優良設計獎所扮演的角色也令人期待。

What is the "Good Design Award"?

Since the Good Design Award was created in 1957, it has always been a leading design evaluation and recommendation system in Japan. The original intention of the establishment of this award was to strengthen Japan's industrial and trade competitiveness; however, after more than half a century, the Good Design Award is still deeply rooted in society mainly because this is not only a design contest, but also a movement of eternally unremitting observations of the role of design in society, as well as asking questions and inspiring reflections.

Good Design Awards initially honored winners in the areas of daily necessities and electronic products, and have been extended to industrial machinery, construction, environment, information and communication as well. Its award items respond to the industrial structure and pace of change in Japan, and actively identify areas of new design demand, gradually widening the scope of design field. This also means the Good Design Award brings a circular structure to society. It uses the awards to explore a "good design" and gets support of consumers, thereby further inducing a "good design." In recent years, we have seen some participating entries highly related to social activities such as trying to create a community, etc. It is also becoming increasingly obvious that the Good Design Award is playing a role of the platform and infrastructure of social construction through design.

The idea and methodology upheld by the Good Design Award have also received great attention from fast growing Asian countries. A balanced development of the economy and industry absolutely cannot be without the power of design. With this recognition gradually enhanced, the Good Design Award is also actively promoting past accumulated "discovering, nurturing, developing good designs" and other relevant experiences through cooperation with each country.

After unfortunately experiencing disaster in 2011, Japan has to re-establish the image of an ideal new society; therefore, highlighting the contribution of design has become a major mission of the Good Design Award. The Good Design Award also plays an exciting role in the future process of building a sustainable and secure life for society and encouraging people to create a prosperous society.

優良設計獎每年都有 1,000 ~ 1,200 件獲獎作品，58 年來的獲獎總數已達到約 42,000 件。2014 年總共審查了來自世界 801 間公司、共 3,601 件作品，最後有 1,258 件獲獎。根據類別來觀察，產品設計類占了 60%，建築、環境類為 20%，溝通類 10%，另外關於服務和社群活動等事物設計類則有 10%。以下將介紹實際評選的機制和運用方式。

優良設計獎的審查

優良設計獎的審查對象為來自全世界的企業或設計師報名之設計。進行審查時，為了讓基本宗旨「引導社會更加富足的設計」更加明確，我們提出了定義優良設計的五個核心理念。1. 人性：對於事、物的創造發明能力、2. 真實：對現代社會的洞察力、3. 創造：開拓未來的構想力、4. 魅力：對富足生活文化的想像力、5. 倫理：對社會、環境的思考能力。我們的目標是基於上述理念，綜合判斷報名設計的社會影響力、永續性、革新性、審美性等，加以評鑑，不過為了能確實掌握來自各種領域和種類繁多的設計，同時也設置了三個觀點，作為評鑑時的共通方針。1. 人性觀點、2. 產業觀點、3. 社會觀點。

專任評審委員將會本於上述觀點，審查所有應徵設計之特徵和其具體內容，並且評選出優異的設計，頒發優良設計獎。此外，對於具有引領未來力量，獲得特別高度評價的設計，還會給與「優良設計金獎」等特別獎。針對足以象徵每年社會現象和變遷的設計，將賦與「優良設計大獎」這項特別獎。另外，優良設計獎中還設有「長壽設計獎」，頒贈給長年持續生產、銷售，深受大

眾支持商品的獎項，這個獎項除了表揚過去的成績，也彰顯了獲獎設計未來在社會上的標竿價值，為目前世界上的設計獎中少見的特殊獎項。

■ **優良設計獎參賽流程**：優良設計獎從每年四月份開始受理報名，經過初審、複審階段，在十月下旬舉行獲獎作品展、頒獎典禮，並於隔年三月出版發行獲獎年鑑，前後活動時間約為一年。流程大致可分為「報名」、「審」、「發表」三大部分。

(1) 報名 - 每年四月會在官方網站上發表該年度的報名細則以及審 委員會的成員。有興趣報名的企業、團體或設計師，可在六月上旬之前上網報名。

(2) 審查 - 審查委員會約由七十人左右組成，在確認過優良設計獎的理念以及審查方針後開始審。初審時將會根據報名資訊，以該設計的思想、意義等為中心，判斷其是否合格。複審將以審查對象的實物為對象，從各種觀點進行觀察。特別重視積極發現該設計的「優異亮點」，歷經數次討論後，挑選出「優良設計獎」。

(3) 發表 - 十月上旬會透過網站以及記者發表會發表所有獲獎的「優良設計獎」。之後將舉辦所有獲獎作品的優良設計獎獲獎作品展以及頒獎典禮。另外，在隔年三月將發行網羅了所有獲獎作品的優良設計獎獲獎年鑑。

■ **優良設計獎獲獎展「優良設計獲獎作品展」**：於東京中城舉辦展出優良設計獎所有獲獎作品的相關活動。活動內容包括特別企畫、發表、銷售企劃等，前來參觀的除了設計界人士，還有通路、媒體、學生、海外考察團等，為人數眾多的亞洲最大規模設計活動。



▲ G-Mark LOGO



▲ GOOD DESIGN AWARD's outline



▲ 4K 超短焦投影機 - 索尼股份有限公司
4K Ultra Short Throw Projector[LSPX-W1]-Sony Corporation



▲ 醫藥、醫療用機器人 Industrial robot[VS-050S2]DENSO CORPORATION, DENSO WAVE INCORPORATED



▲ 數位相機 Digital camera[dp Quattro] SIGMA CORPORATION



▲ 筆記型電腦 notebook [Asus Zenbook UX305]Asustek Computer Inc.

The Good Design Award has approximately 1000-1200 winning entries every year, with the cumulative total number of award-winning pieces reaching about 42,000 during the past 58 years. In 2014, a total of 3601 pieces of work from 801 companies from all over the world were evaluated, resulting in 1258 winning works. According to the categories, it could be observed that Product Design accounted for 60%, Architecture and Environment for 20%, Communication for 10%, and Other Design Areas such as Service and Social Activity for 10%. The following describes the mechanism and operation of the actual award selection process.

Screening of the Good Design Award

The Good Design Award evaluates entries of designers or enterprises from all over the world. When screening, in order to allow the basic purpose "of making the lives of people more affluent" clearer, we propose the following five core concepts to define "Good Design:" 1. HUMANITY: creative and innovative abilities for things, 2. HONESTY: the insight into modern society, 3. INNOVATION: ideas for future development, 4. ESTHETICS: the imagination of rich cultural life, and 5. ETHICS: the ability of social and environmental thinking. Our goal is, based on the above concepts, to judge and evaluate the entries' social influence, sustainability, innovation, and esthetics, etc. However, in order to really understand the various designs from a wide variety of fields, it also sets up three points of view, as a common policy in screening: 1. Human View, 2. Industrial View, and 3. Social View.

The professional judges, at the above points of view, examine the design features and specific contents of all the entries, and select the excellent design works that will be awarded. In addition, some special prizes such as the "Good Design Gold Award" will be awarded to the highly evaluated design works that can lead the future. The special "Good Design Grand Award" will be awarded to the design work that sufficiently symbolizes social phenomena and changes of each year. Finally, the Good Design Award also contains the "Long Life Design Award" which is awarded to products with a long duration of production or sale, and support of the public; this award not only praises the design works' past achievements, but also highlights their benchmark value in the future society. This is a rare unique award among all the design awards currently in the world.

The Competition Process of the Good Design Award

Registration of the Good Design Award starts from April of each year, and enters the stages of the First Screening and the Second Screening, the award-winning exhibition and the award ceremony held in late October, and finally publishing of the award-winning yearbook in March of the following year. The whole activity lasts about one year. The process can be divided mainly into three parts: "Registration," "Judgment," and "Presentation."

- (1) Registration: the annual registration rules and the members of the Judging Committee are announced on the official website in April of each year. Interested businesses, organizations, or designers can apply on the Internet before early June.
- (2) Judgment: the Judging Committee is made up of about 70 people, and begins to operate after identifying the philosophy and screening policy of the Good Design Award. At the First Screening, the judges determine whether an entry is qualified according to the idea and significance of its design, and this is based on the registration information of each entry. The Second Screening evaluates the actual entry, observing it from a variety of perspectives. The design's "excellent bright spots" are especially important and would be actively determined. Winners of the "Good Design Award" will be picked out after several discussions.
- (3) Presentation: recipients of the "Good Design Award" will be announced through the website and a press conference in early October. Then the awards ceremony and exhibition of all award winning works will be held. In addition, the yearbook of the Good Design Award which includes all the winning works will be published in March of the following year.

Exhibition of the Good Design Awards - "Good Design Exhibition (G Exhibition)"

Activities related to the Good Design Award of all the prize-winning works will be organized at Tokyo Midtown. These activities include special planning, publishing, sales planning, etc. In addition to design professionals, there are many visitors expected such as channels, media, students, and overseas study tours, etc. that may come to visit. It is Asia's largest design event.



▲ 日本複審會評審現場 the Second Screening meeting in Japan



▲ 台灣複審會評審現場 the Second Screening Meeting in Taiwan



▲ GOOD DESIGN EXHIBITION 2014 會場風景 1 The Venue of GOOD DESIGN EXHIBITION 2014 -1



▲ GOOD DESIGN EXHIBITION 2014 會場風景 2 The Venue of GOOD DESIGN EXHIBITION 2014 -2



▲ GOOD DESIGN EXHIBITION 2014 會場風景 3 The Venue of GOOD DESIGN EXHIBITION 2014 -3

- **獲獎資料庫「GOOD DESIGN FINDER」**：過去的優良設計獎所有獲獎作品，皆在網站上公開展示。2000 年以後除了照片、規格、企業名稱、設計師名之外，還可搜尋瀏覽概要、負責設計師的意見、獲獎理由等，成為設計界的重要共通資產。此線上資料庫從全世界各地皆可瀏覽，同時也有可能藉此帶來新的合作或者設計專案的機會。
- **獲獎年鑑「GOOD DESIGN AWARD」**：收錄最新優良設計獎獲獎對象的年鑑，除了是一本官方記錄，也是將日本設計整理歸檔、便於傳承的資料。這是一本可傳頌後世的書籍，也是足以傲步全球的珍貴設計年鑑。
- **優良設計獎的效果**：優良設計獎的象徵「G-Mark」，多年來受到許多獲獎者運用，也經常獲得媒體介紹，現在已有九成日本人認知到這代表「好設計的象徵」。這個意味著品質優異、獨具魅力設計的標誌，深受一般大眾信賴，廣泛滲透到社會中。獲獎者利用「G-Mark」對外宣傳，可強調獲獎對象的優良設計，並且獲得生活者的共鳴。「G-Mark」可以運用在商品包裝、網站、型錄、廣告、電視廣告等各種用途，擔任連接人與「優良設計」的溝通橋梁。
- **優良設計獎的海外推展**：隨著近年來的經濟成長，亞洲的設計潛力也開始深受期待。優良設計獎以在日本長年營運累積下的基礎，積極與各國設計相關機構和人士合作，希望能在亞各地推動設計政策以及宣導。目前已陸續在台灣、香港、中國、印度、新加坡、泰國等亞洲各國舉辦展覽會，透過設計促進國際交流。
- **與海外設計獎的合作**：優良設計獎現在以振興亞洲地域之設計為目的，正與泰國、印度、新加坡等國之設計獎項攜手合作，提供優良設計獎的執行知識以及宣傳協助。
 - (1) 與泰國「卓越設計獎」合作：2008 年 3 月，泰國政府創設了設計振興制度「卓越設計獎」，與「優良設計獎」簽署了合作協議。此後，優良設計獎開始向該獎項派遣評審，同時該獎項的獲獎設計也可成為優良設計獎的評審對象等，雙方展開了廣範圍的合作活動，除此之外，還在兩國召開了獲獎作品展示會等，積極共同推廣活動。

(2) 與印度「I Mark」合作：與印度設計委員會「India Design Council, IDC」簽署了合作協議，協助印度設立國家級設計獎項以及其營運活動，從 2012 年起開始設立「印度設計標誌獎」(I Mark)。每年都有來自日本的專家參與審，推展順利。

(3) 與新加坡「SG Mark」合作：與新加坡設計業界組織新加坡設計業總商會 (Design Business Chamber Singapore, DBCS) 簽署了合作協議，於 2014 年起舉辦新加坡優良設計標誌獎「Singapore Good Design Mark(SG Mark)」。

- **實施海外評審會**：2012 年度起陸續在台灣、韓國，2013 年度起在香港舉辦優良設計獎的評審會。進行海外評審會時密切與各國設計振興機構合作，並且邀請各地審查委員一同對當地報名作品進行審查。

- **獲獎商品的販賣**：2014 年 5 月起，在香港的新文創複合設施 PMQ 開設了優良設計獎常設據點「GOOD DESIGN STORE」，在此銷售產品、傳布訊息。另外 2015 年 4 月也在台北松山文創園區的「設計點 (DESIGN PIN)」內，開設了台灣第一個優良設計獎官方展售區。從過去獲獎商品中挑選了約 20 件作品，針對一般民眾銷售。

- **台灣與優良設計獎**：從 2006 年左右起，來自台灣的報名件數便逐年增加。為了進一步建立起更密切的關係，自 2012 年起，正式開始與台灣設計振興機構「台灣創意設計中心」合作。從報名階段舉辦說明會、諮商會，到在台灣當地舉辦審會、發表展示會，以及媒體曝光等，展開全年度的共同專案。

透過這些活動的結果，可以看到來自台灣的獲獎數量為數不少，2012 年有 64 件、2013 年 41 件，到了 2014 年有 58 件獲選為優良設計獎。另外在 2014 年的「優良設計百選」當中，更有五件台灣設計入選。「優良設計百選」是評審委員會秉持著「可預見未來的設計」之觀點而挑選的作品，足以證明台灣設計已經具有走上國際舞台，甚至凌駕其上的高水準。今後台灣設計在全球市場上勢必將占有一席之地，我們也對肩負設計前景的新生代設計師懷抱莫大期待。



▲年鑑 Yearbook「GOOD DESIGN AWARD」



▲與海外設計獎的合作 DE Mark(左)、I Mark(中)、SG Mark(右)
Cooperation with the international design awards-DE Mark (left), I Mark (center), SG Mark (right)

The database of the award-winning works -"GOOD DESIGN FINDER"

All previous winning works of the Good Design Award will be publicly displayed on the Good Design website. After 2000, in addition to photographs, specifications, enterprise names, and designer names, you can also search for and browse overview reports, the views of the designers, and the reasons for winning the award, etc. It has become an important common asset in the design world. This online database can be browsed from all over the world, and it has the potential to create opportunities of new cooperation or design projects.

The Yearbook of the "GOOD DESIGN AWARD"

This Yearbook records the latest Good Design Award winning works. It is not only an official record, but also a data book that archives Japanese designs and passes on tradition. This is a book that can be handed down, a precious design Yearbook possessing high value.

Results of the Good Design Award

The symbol of the Good Design Award, "G MARK," has been adopted by many winners for years and often reported by the media; now 90% Japanese recognize this symbol represents "the mark of good design." This means that the sign of design with good quality and attraction has been trusted by the general public and has permeated society. Award Winners can use "G MARK" to promote themselves and resonate with living people. "G MARK" can be used in packaging, websites, catalogs, advertising, TV commercials, and other uses, and can be the bridge of communication connecting people to "good design."

Overseas Promotion of the Good Design Award

With great economic growth in recent years, the potential of the Asian design circle has begun to be realized. The Good Design Award, under the cumulative basis of operation in Japan for many years, cooperates actively with design-related institutions and peoples of every country, and hopes to promote design policy and advocacy in Asia. At present, it has started organizing exhibitions in Taiwan, Hong Kong, China, India, Singapore, and Thailand, to promote international communication through design.

Cooperation with Other International Design Awards

The purpose of the Good Design Award now is to revitalize Asia design. It is cooperating with design awards of other countries such as Thailand, India, and Singapore, providing the knowledge of executing the Good Design Award and assisting with promotions.

(1) Cooperation with Thailand's "Design Excellence Award"

In March 2008, the Thailand Government had created a system to revitalize design, the "Design Excellence Award", which signed a cooperation agreement with the "Good Design Award." Since then, the Good Design Award began to send its screening judges to the "Design Excellence Award," and its award-winning works were allowed to be participating entries of the "Good Design Award." Both parties had a wide range of cooperation, and exhibitions of the winning works of both awards were also held in

both countries, thus actively promoting design activities.

(2) Cooperation with India's "I Mark"

The Good Design Award signed a cooperation agreement with the "India Design Council" (IDC) to help India set up national design awards as well as their operational activities. The "India Design Mark" (I Mark) was established in 2012. Japanese experts are involved in the screening process every year, and this is progressing smoothly.

(3) Cooperation with Singapore's "SG Mark"

The Good Design Award signed a cooperation agreement with the Design Business Chamber of Singapore (DBCS). The "Singapore Good Design Mark" (SG Mark) was established in 2014.

Overseas Screening Meetings

Screening Meetings of the Good Design Award have been held in Taiwan and Korea since 2012, and in Hong Kong since 2013. In overseas screening meetings, the Good Design Award cooperates closely with each country's revitalized organization of design, and invites each country's members of the judging committee to evaluate local application entries together.

The Sale of Award-Winning Products

The Good Design Award has set up a permanent location, the "GOOD DESIGN STORE," to sell award winning products and spread information in PMQ, a combined facility in Hong Kong, from May 2014. In April 2015, the Good Design Award has also set up its first official site of display and works for sale in the "DESIGN PIN" of the Songshan Cultural and Creative Park in Taipei, Taiwan. About 20 products chosen from previous award-winning works will be sold to the general public.

Taiwan and the Good Design Award

From 2006 onwards, the number of entries from Taiwan has been increasing every year. In order to further build closer relations, starting in 2012, the Good Design Award began to officially cooperate with Taiwan's design revitalization agency, the "Taiwan Design Center." From seminars and conference boards in the application stage, to screening meetings, presentations, exhibitions, as well as media exposure, etc. held locally in Taiwan, the Good Design Award has expanded cooperative projects throughout the year with Taiwan.

As a result of these cooperative activities, you can see Taiwan's large numbers of award-winning works in the Good Design Award: 64 pieces in 2012, 41 pieces in 2013, and 58 pieces in 2014. In addition, in the "Good Design Best 100" in 2014, five Taiwanese entries were selected. The "Good Design Best 100" include works selected by the Judging Committee according to the views of "design for the foreseeable future." This demonstrates that the high level of Taiwanese design has already emerged on the world stage, and may even exceed it. From now on, Taiwan design must take its place in the global market; we also have great expectations for the new generation of designers who are shouldering the design prospects of Taiwan.



▲ 2015 年 4-5 月於台北舉辦的展示會現場 1
The Exhibition held in Taipei, during Apr-May, 2015-1



▲ 2015 年 4-5 月於台北舉辦的展示會現場 2
The Exhibition held in Taipei, during Apr-May, 2015-2

參與分享 Participation Sharing

日本 G-Mark 優良設計獎頒獎典禮紀實

Documentary of the 2014 G-Mark Good Design Award Ceremony in Japan



侯純純

Hou, Chun-Chun

亞洲大學視覺傳達設計學系副教授

Assistant Professor, Department of Visual Communication Design, Asia University

由公益財團法人日本產業設計振興會（JIDPO）舉辦的日本 GOOD DESIGN AWARD，已有 50 年歷史，是全球四大設計大獎之一，更是亞洲最具權威性的設計大獎之一。此獎項源起於 1957 年的「優良設計商品選定制」。這個通稱為 G-Mark 的制度，是由日本通商產業省創設，1998 年後行政改革為民營化，繼續由日本產業設計振興會持續經營至今。主辦單位每年經由嚴格的層層評選，所選出之優良產品，可獲頒由日本知名設計師龜倉雄策（Yusaku Kamekura）設計的 G-Mark 標誌，並被推薦給日本廣大的消費者。

2014 的 G-Mark 評審團，是由無印良品設計總監深澤直人（Naoto Fukasawa）擔任審查長，視覺設計家佐藤卓（Taku Satoh）擔任副審查長，並由來自全球 60 多位設計專家組成評審團，進行歷時約三個月的評審，這被公認為是全球設計大賽最為嚴謹慎密的評審過程。2014 年的競賽，共吸引 801 個公司團體參加，獲獎公司包含新力 Sony、國際 Panasonic、無印良品 MUJI、摩托羅拉 Motorola、華碩 ASUS、豐田汽車 Toyota 等知名企業參賽。這一個國際級的設計大獎，台灣曾經有許多的知名廠商獲獎，但今年卻是第一次台灣學生獲獎，因為大賽規定參加此競賽的作品，必須是與產業結合已上市或即將上市之商品，門檻較高。這一次，本人有幸帶領學生參賽獲獎並與校內獲獎師生一同前往領獎，在此初略分享所見所聞，希望能提供有興趣參與的師生一些參考。

競賽介紹

G-Mark 優良設計獎並非單純的設計競賽，就如同他們在官方網站上公開主張的評審理念與思維中提到：

「評審時把設計作為動詞而非名詞來考慮，因此評審過程與一般社會大眾理解的設計評審有所不同。」這個獎項的設計觀點，聚焦於讓人們生活更加富足的「永續創造性思考活動」。因此，評審時他們會考慮參賽對象的設計背景、過程，並且觀察當下的狀態，同時以未來的觀點思考審查這一個設計是否能「令今後的生活、社會更加富足」。換句話說，評審是就過去、現在、以及未來的時間軸上，思考「參賽對象有可能有怎樣的意義、價值？」並展開討論及評審。

此獎項從每年四月份開始受理報名，六月進入評審階段，經書面初審、實品複審後，於十月份之後舉行獲獎作品展、頒獎典禮，並於隔年三月出版發行獲獎年鑑，整個活動前後大約歷時一年的時間（圖 1）。2012 年起，G-Mark 將徵件領域分為「生活領域」、「產業領域」、「公共領域」、「創新領域」四類以及「物品物件」、「溝通交流」、「組織結構」三個層級。至於參賽的費用，則是分階段收取，若是以一件評審時無需用電的小型參賽作品來說，參賽費包含初審費 10,800 日圓、複審費 59,400 日圓、獲獎作品展參展費 124,200 日圓、年鑑刊登費 32,400 日圓，也就是從參賽到獲選總計需準備 226,800 日圓（約台幣 5,9000 元）的預算。此外，參賽報名時要求填寫非常詳細的資料，規範相當嚴格，不過主辦單位很貼心的在網站上都有詳細的圖解步驟說明，同時包含日、中、英文，提醒有興趣參加的師生要提早上網詳閱其內容（<http://www.g-mark.org/>）。

The Japanese GOOD DESIGN AWARD, which is organized by the public interest incorporated foundation, Japan Industrial Design Promotion Organization (JIDPO), has fifty years of history. It is one of the four major design awards in the world, and one of the most authoritative design awards in Asia. This award originated in the "Good Design Selection System" in 1957. This system, known as G-Mark, was created by the Ministry of International Trade and Industry (MITI) of Japan, but had been administratively reformed to privatization after 1998, and continuously operated by JIDPO until now. Through rigorous annual multi-layered selections of the organizer, selected G-Mark Good Design Winning Products will be awarded the G-Mark Good Design logo, which was designed by the famous Japanese designer Yusaku Kamekura, and will be recommended to Japanese general consumers.

The head judge of the 2014 G-Mark Good Design jury was the design director of MUJI, Naoto Fukasawa, and the vice head judge was the visual designer Taku Satoh. The jury consisted of more than sixty design experts from all over the world, and evaluation lasted about three months; this is known to be one of the most strict and rigorous evaluation processes in global design competitions. The 2014 G-Mark Good Design Competition attracted 801 companies or groups, and award-winners included well-known companies such as Sony, Panasonic, MUJI, Motorola, ASUS, and Toyota. Many well-known Taiwanese firms had previously won this prestigious design award, but this year was the first time that Taiwanese students won the award because of the high threshold of G-Mark rules which requires that participating works must be sold to the public or are about to be sold. This time, I had the honor of leading five Taiwanese students from Asia University entering the competition and winning the 2014 G-Mark Good Design Award, and receiving the award together with other teachers and students from our university. Here I briefly share what I had experienced for the reference of other teachers and students interested in the entire process.

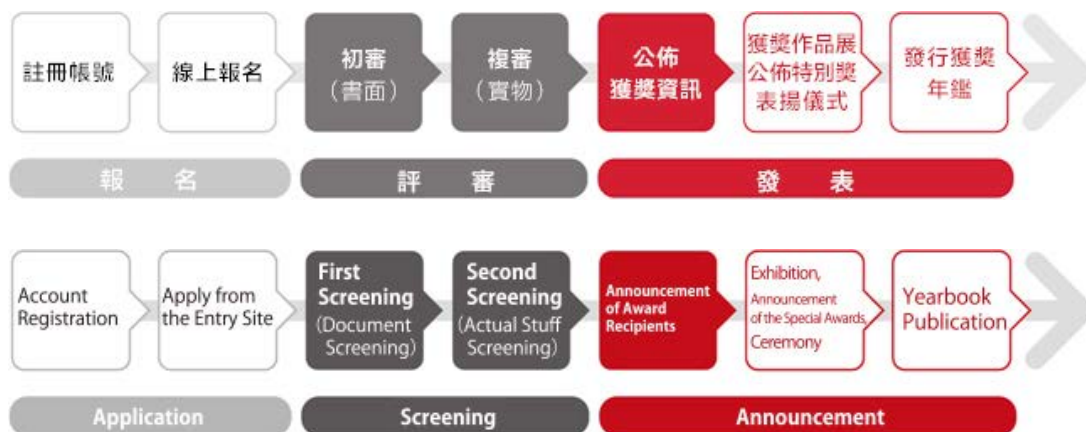
Introduction to the G-Mark Competition

The G-Mark Good Design Award is not simply a design competition, as stated by the Policy and Method of Screening mentioned in their official website: "The G-Mark Good Design Award does not consider the word "Design" to be a noun but to be a verb. Therefore, the screening for the G-Mark Good Design Award is conducted with an idea of "Design" different from that commonly used in public." The design idea of this award focuses on "Endless and continuous creative thinking activity" to make the lives of people more affluent. Judges interview about the background and process of each entry and observe its status at this moment. In other words, the screening for the G-Mark Good Design Award is focusing on "What meaning and value may the participating object have?" in the time axis, past, present, and future, and then initiates discussions and evaluations.

The registration of this award starts from April each year, and enter the stage of evaluation in June after the First Screening of online documents and the Second Screening of physical item(s). The award-winning exhibition and the award ceremony are held after October, and the award-winning yearbook is published the following March. The entire activity lasts about one year (Fig. 1). Starting in 2012, G-Mark divided the work collection area into four categories: "life," "industry," "public issue," and "innovation," as well as the three hierarchies of "Item object," "communication," and "organizational structure." Entry fees are charged in phases. The entry fees for screening a small entry without electricity include the First Screening Fee of 10,800 Japanese Yen (JPY) and the Second Screening Fee of 59,400 JPY. The Basic Exhibition Fee of award-winners is 124,200 JPY, and the Yearbook Publication Fee is 32,400 JPY. From entry to yearbook publication, winning the G-Mark Good Design Award requires a budget of 226,800 JPY (approximately NT\$59,000). In addition, the entry process requires filling out a detailed registration form with strict specifications, but the G-Mark organizers have detailed descriptions and illustrated steps on the G-Mark website in Japanese, Chinese, and English. Interested teachers and students are recommended to view the G-Mark website beforehand. (<http://www.g-mark.org/>)

圖一、報名流程（資料來源：G-Mark 官方網站）

Fig. 1, Entire G-Mark Process (source : official website of G-Mark)



重點分享

這一個設計競賽的參與經驗，與過去多數參加國際設計競賽的過程有很大差異，大多數的設計競賽通常要求上傳作品檔案，或是將實體作品寄至主辦單位接受設計成果的評審。但是 G-Mark 從線上報名的時候就不同了，除了代表的作品相片之外，還要求參賽者提供下列訊息給評審委員作為評審時的參考，包含開發背景、設計理念、企劃開發的意義、創意巧思、設計師感言、業績及其他特點以及給評委的信息，當然還有知識產權相關的規範等等。所有須登錄填寫的資訊，以英文為主即可，每一項都有嚴格的字數限制，多一個字母就無法報名成功。其中很特別的是，在作品敘述的部分，此競賽相當重視「能夠給人們或者社會什麼」，例如企劃開發的意義上，則是希望了解「藉由參賽作品的设计理念，能夠給人們或者社會提供哪些新的建議，或者是希望提供的價值，期待得到的效果」，以及設計師感言部分，特別強調「在參賽作品的開發過程中，作品想要傳遞給使用者或者社會的想法是什麼」，從這些提問與填寫之內容可看出，一再呼應競賽的宗旨「聚焦於讓人們生活更加富足的永續創造性思考活動」，是相當重視形而上理念的競賽。

在初審中，評審委員根據我們在網站上的圖片及填寫的資訊，判斷「是否符合優良設計獎的主旨」及「是否符合一定條件」，通過後再進入複審，因此報名網站上的內容陳述是相當重要的。複審則是針對參賽的實體

作品，由評審團進行討論選出優良設計獎。最特別的是，主辦方有可能要求設計師當面解說或親赴評審現場，也就是參加對話型評審，解說員需到評選展示會場依照評審委員的要求進行參賽作品的解說。複賽及獲獎作品展時，也都邀請參賽者實際到現場佈置自己的作品，讓所有的參與者從一開始的作品提交到獲獎後的展出，都有十足的參與感。

頒獎典禮

得獎作品展 Good Design Exhibition (G 展) 的展覽場及頒獎典禮，並不是在美術館或藝術中心等與一般大眾有距離感的場地，而是位於六本木的「東京中城」。這是一座由六座建築體構成的綜合性新型「都城」，裡面包含了各類商店、餐廳、辦公室、飯店及美術館等設施，交通及機能都非常完善，感覺就像是加大版的台北 101。

日本的展覽活動形象與歐洲的非常不同，從主要展場的周邊，就可以一直看到展覽訊息的視覺形象。由外而內，每一個角落都可以窺見主視覺的巧思，乍看是一個紅色的圓形，卻發揮得淋漓盡致。無論是頒獎典禮的現場、展場的入口、獲獎作品分別展出的五個會場、特設會場以及展場到展場之間的走廊，雖然只有五天的展出時間，但是整個展場的形象，是非常具有視覺印象及穿透力的呈現。



▲ 展覽會場入口 Entrance



▲ 展覽會場入口意象 Entrance Image



▲ 第一會場識別 First Venue Identity



▲ 獲獎者參展通行證 Award Winner Pass



▲ 所有獲獎作品形象牆 Image Wall of All Winning Works



▲ 投票代幣 Voting Tokens

The Screening Process

The experience of participating in the G-Mark Good Design competition has been very different compared with other international design competitions. Most other design competitions usually ask contestants to upload files of design works, and/or to deliver the physical item to the organizer for evaluation. G-Mark is different in that in addition to representative photos of design works, contestants are required to provide the following information for reference of the jury in the evaluating process: development background, design idea, significance of planning and development, creative ingenuity, designer reflections, performance and other characteristics, personal messages to the judges, and the specification of intellectual property rights. All the required information can be filled out in English, but each information field has a strict letter limit; any extra letters are not allowed. One very special part of the G-Mark competition is the narration of works. It emphasizes "what the design can give to people or society," for example, signifying the planning and development of the design process. The G-mark jury hopes to understand "through the entry's design idea, what suggestion can be given to people or to society, and the hopefully provided value and expected effect." The jury wants to know "in the process of developing the design works, what reflections and thoughts from the designer(s) do the designer(s) hope to convey to users or to society?" The questions and contents repeatedly echo the purpose of this contest: "focus on endless and continuous creative thinking activity to make the lives of people more affluent." It is a competition attaching considerable importance to the metaphysical concept.

In the first screening, judges determine "whether this work meet the thrust of the G-Mark Good Design Award" and "whether it meets certain conditions" according to the contestant's pictures

and information on the website. All entries must pass this phase before they can enter the second screening; therefore, the content and statements entered during registration are very important. The second screening involves thorough examination of the physical work by the G-Mark jury who discuss among themselves if the work is worthy of the G-Mark Good Design Award. At the second screening, designers are required to be present, and may be asked questions by the jury to explain their work, that is, the Interactive Hearing. During the second screening as well as the final exhibition of prize-winning works, participants will be invited to layout their own works by themselves; this allows all contestants to have a full sense of participation from the submission of the works to the exhibition of the works after winning the G-Mark Award.

Award Ceremony

The venue and award ceremony of the G-Mark Good Design Exhibition (G Exhibition) are not in sites like museums or art centers which may not be visited by the general public, but at the "Tokyo Midtown," which is located in Roppongi in Tokyo. Tokyo Midtown is one of Japan's largest mixed-use developments, which contains a variety of shops, restaurants, offices, apartments, art galleries, parking, and a luxury hotel. It functions like a larger version of Taipei 101.

Japanese exhibitions seem very different from European ones. Visual images of the exhibition can be seen everywhere as one approaches the main venue. The main visual logo appears both inside and outside the venue. At first glance, it is just a red circle, but appears brilliantly and vividly. The entire G-Mark Exhibition, including the ceremony site, the entrance to the exhibition venues, the multiple exhibition venues, and the corridors between venues, display images that are visually impressive with penetrating power, even though the exhibition lasts only five days.



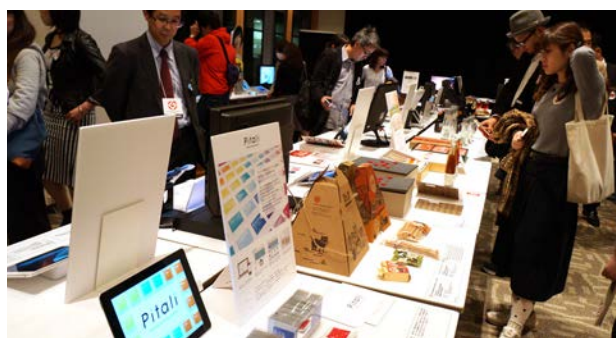
▲ 亞洲大學林磐聳講座教授與臺灣創意設計中心陳文龍執行長獲頒 G-Mark 顧問 The Professorial Chair of Asia University, Apex LIN, Pang-Soong, and the CEO of Taiwan Design Center, Wen-Long Chen, were awarded JDP Good Design Award Fellow



▲ 亞大師生、廠商代表等與林磐聳講座教授及武藏野美術大學邱麗玫教授合影 Group photo of the teachers and students of Asia University, the firms' representatives, the Professorial Chair, Apex LIN, Pang-Soong, and the Professor of Musashino Art University, Julia Chiu.



▲ 眾多與會者聚精會神聆聽深澤直人講評 Participants attentively listened to Naoto Fukasawa's Appraisal



▲ 獲獎作品展出現場 1 Exhibition of Prize-Winning Works 1

頒獎典禮位於東京中城內的五星級飯店麗思卡爾頓 2 樓宴會廳舉行，活動進行的相當簡單隆重，整個活動是以日文的方式進行。這一個競賽的獎項設置是先選出「優良設計獎（Good Design Award）」後，再從中選出「優良設計百選（Good Design Best 100）」，並從這 100 件作品選出特別獎、金獎、製造設計獎、地區營造設計獎、未來創造設計獎等等。頒獎典禮當天，很不同的是，還舉行九場不同領域設計師的演講分享，之後並讓當天出席的獲獎者以及評委一起共同評選決定「優良設計大獎」，最後才進行頒獎授證儀式。

優良設計

審查長深澤直人在會中提到一段話，他認為 G-Mark 優良設計獎就是在尋找「Quality of Comfort」，不論是哪一个領域的設計，設計出來的結果要做到有用、實用、放心以及可靠性，那就是優良設計了。大賽認為參賽作品能從中脫穎而出，就是代表擁有卓越設計、高度質感與人性思惟的證明。副審查長佐藤卓也提到，有許多我們很喜歡的東西，但是一年以後就不用了，但是有些東西，消費者買的時候也沒多想，但是卻超過十年仍舊是好用的產品，所以這是產品的問題，還是設計的問題？展覽中，也因應上述理念，還特別規劃一區，展出超過十年以上仍然在市場上的優良設計產品，包含我們耳熟能詳的森永牛奶糖包裝及 3M Scotch 810 隱形膠帶等。

本人有幸參與日本 G-Mark 優良設計獎及出席頒獎典禮，開拓了不一樣的設計視野與思維，提醒設計者關心的不要只是侷限在特殊的議題及設計表現上，而是更深層長遠的未來永續性思考。實在是非常感謝教育部政策的推動，還有亞洲大學大力的支持，簡單的紀實與心得，希望能對於有興趣參與的設計同好有所幫助。個人才疏學淺，文中若有疏漏或是偏誤之處，還請各位先進前輩不吝指教。



▲ 獲獎作品展出現場 2 Exhibition of Prize-Winning Works 2

The 2014 G-Mark Good Design Award ceremony was held on the second floor of the Ritz-Carlton, a five-star hotel located in Tokyo Midtown. Winners of the "G-Mark Good Design Award" are first selected, and then from this group, the "Good Design BEST100" winners are chosen. Furthermore, the Good Design Special Award, the Good Design Gold Award, the Good Design Award of Small and Medium Enterprises, the Good Design Award of the Japan Chamber of Commerce and Industry, and the Design for the Future Award are selected from the Good Design BEST100. Also from the Good Design BEST100, nine items are nominated for the Grand Award. On the day of Award Ceremony, designers of the nine Grand Award candidates give a presentation of their works; afterwards, all the other G-Mark winners along with the jury vote together to decide who will win the "Good Design Grand Award," followed by the awards certification ceremony.

Good Design

The head judge, Naoto Fukasawa, mentioned during the ceremony that he believes the G-Mark Good Design Award is looking for "Quality of Comfort." Any design, no matter in which field, that is useful and practical, that provides reassurance and reliability to users, is a good design. This competition considers that all winning works represent excellent design and high quality, with thoughts of human nature. The vice head judge, Taku Satoh, also mentioned that there are many products we like, but those items may lose their usefulness one year later. However, there are also some items bought by consumers without thought that may still be useful ten years later or more; is this a problem of product or design? In the G-Mark exhibition, a special area displayed Good Design products in the market that have lasted for over a decade, including our familiar Morinaga Milk Candy packaging and 3M Scotch 810 Magic Tape, and many others.

I have been fortunate to have participated in Japan's G-Mark Good Design Award and presented at the ceremony, opening up different visions and thoughts of design. Here I remind other designers not to be confined to specific issues and design performances, but to open ourselves to a deeper thinking of long-term future sustainability. I am very grateful to policies of the Ministry of Education, as well as support from Asia University for giving me this special opportunity. I hope this simple experience will be helpful for those design enthusiasts also interested in participating. If there is any omission or error in this article, please feel free and give me advice.



▲ 亞大師生與日本 GK 設計集團總裁田中一夫 Kazuo Tanaka (後排左三起)、臺灣創意設計中心陳文龍執行長、亞洲大學林磐聳講座教授及武藏野美術大學邱麗玫教授合影 Group photo of the teachers and students of Asia University, the CEO of Japanese GK Design Group, Kazuo Tanaka (back row, third from left), the CEO of Taiwan Design Center, Wen-Long Chen, the Professorial Chair of Asia University, Apex LIN, Pang-Soong, and the Professor of Musashino Art University, Julia Chiu.

經驗分享 Experience Sharing

邁向卓越・接軌國際

Excellent Performance, International Linkage



楊裕隆

Yang, Yu-Lung

樹德科技大學視覺傳達設計系副教授兼系主任

Associate Professor and Chairman of Department of Visual Communication Design, Shu-Te University

承蒙恩師林磐聳教授厚愛，特邀請我撰寫專文，分享指導學生參與國際競賽的經驗，當下便一口答應，只是反覆思索該如何分享？指導學生參與國際競賽是一個偶然，緣自於本人擔任系主任第一年，奉恩師一樹德科技大學設計學院翁英惠院長政策指示，導入國際競賽，使學生視野得以接軌國際。何其困難的任務？獲得國際競賽大獎距離我們如此遙遠，使人卻步，所以「參與國際競賽」這件事，從來連想都不敢想。總之，職責所在，還是得要執行這個艱難的任務，就試試看吧！自此，樹德科技大學視覺傳達設計學系便進入積極推動國際競賽的路途上。自民國 100 年至民國 103 年，短短四年時間，累計國際競賽獎項共 20 件，而這些都是設計戰國策表列的第一等獎項。

當時立即召集張建豐、龔蒂苑兩位熱血老師討論，如何逐步執行這項任務。首先選定德國 iF 概念獎試試水溫，該獎項是教育部設計戰國策表列第一等國際競賽獎項，指標性高，又有大學排名，且僅需上傳作品檔案，無需報名費用。但因為全球參賽件數多，獲獎比例低，難度自然而然也增加許多。在系上號召全體老師指導學生投入該競賽，初次徵集學生作品 80 餘件。經過幾次集體輔導設計概念與版面編排、再協助翻譯內容，終於上傳作品，完成報名程序。第一次動員大批學生參加國際競賽，心情是緊張的，我們無法預知會有什麼成果，只是默默等待。首先，由張建豐老師指導林明賢的作品「停止全球暖化」，入選 2011 年 iF 概念獎全球百大，拔得參與國際競賽頭籌，令全體師生振奮不已，激發全系放眼國際的企圖心。老師的熱心與學生的上進心，成為我們最大的資源。

I wish to thank my mentor, Professor Lin, Pang-Soong, who invited me to write this article to share my experience of guiding students to participate in international design competitions; I instantly agreed, and constantly thought about how I would share my experiences. Leading students to participate in international design competitions was a coincidence for me; it originated in my first year of Chairman of the Department of Visual Communication Design, according to the policy of my mentor, the Dean of the College of Design at Shu-Te University, Wong, Ing-Huey. I introduced international design competitions to help the students' vision achieve international linkage. What a difficult task! International design competition awards were so foreign to us, we had never even dared to think about this topic, "participating in international competitions." In short, our job was to perform this difficult task, just try it! Since then, the Department of Visual Communication Design at Shu-Te University has started walking on the road of actively promoting international design competitions to our students. From 2012 to 2014, in just three years, we have won a total of 20 awards from international design competitions, all of which are first-degree awards listed by IDC.

At first, I summoned two professors, Chang, Jian-Fong, and Kung, Ti-Wan, to discuss how to perform our task. First, we selected the German iF Concept Design Award, which was a first-degree international competition award listed by IDC of the Ministry of Education, and has important significance in boosting university rankings. Contestants only need to upload files of their works, with no entry fees. However, due to the large number of global entries, the ratio of award winners to total contestants is low, and thus the difficulty of earning an iF Award is high. I appealed to all the professors in our department to instruct our students to participate in the iF competition, and collected more than 80 pieces of student works for the first competition. After many hours of collective counseling about design concepts and mockups, with assistance in English translations, we finally uploaded the works and completed the registration process. It was the first time we mobilized a large number of students to participate in an international competition so our mood was tense, and we were unable to predict what the outcome would be. We received great news: one of our works, "Stop Global Warming," designed by Lin, Ming Xian and advised by Professor Chang, Jian-Fong, had been selected in the Best 100 of the 2011 iF Concept Design Award. This was the first award from our participation in an international competition; all the professors and students were very excited, and our department's ambitions of international linkage had been inspired. The professors' enthusiasm and the students' motivation had become our greatest resource.

2012 年又導入德國紅點傳達設計獎，眾所皆知一號稱世界四大設計競賽的「紅點」，這個設計戰國策列為第一等的國際競賽，報名費頗為昂貴，於是運用系上僅剩的資源，在精挑細選及只能提供兩件作品報名的情況之下，由葉家宏老師指導的「烟葉」及陳政昌老師指導的「崛形」代表參賽並均獲獎。為此還遭受外界酸民批評「這個獎是錢堆出來的，有錢報名就會得獎」。事實上，該年度德國紅點傳達設計獎全球參賽數共 3,672 件，紅點獎 217 件，獲獎數約 6%，因此得獎並非容易的事。而且，還是我們費盡心力才獲得的獎，得之尤其覺得珍貴。2013 年秉持相同模式、精神與態度繼續投入德國 iF 概念獎，由張建豐老師指導歐佩玲「自由之聲」獲得全球第三名、陳政昌老師指導「保育摺學」入選百大。同年，德國紅點傳達設計獎，本系「保育摺學」榮獲最佳獎（Best of the Best）、「自由之聲」、楊裕隆老師指導「蛹抱」、楊媽藝老師指導「四非」、陳月英老師指導「視方舟」、陳政昌老師指導「花嶼」，共六件奪得紅點獎，全校師生均獻出讚嘆之聲。該年度參賽數約 6,800 件，比前一年獲獎難度更高，但是我們達到了意料不到的成果。

想要突破過去的成就，絕對是個沈重的壓力。2014 年抱持沉重又興奮的矛盾心情，繼續投入紅點與其他國際競賽，結果是令人振奮與意外的。繼前兩年優異成績後，這一年奪得 9 個國際競賽獎項，是開花結果的一年。

包含龔蒂苑老師指導林美秀「複製」入選波蘭華沙國際海報雙年展；陳政昌老師指導伍昭儀「隱私權」入選美國傳達藝術年度設計及廣告獎；且再次抱回 7 件德國紅點傳達設計獎，其中龔蒂苑老師指導「菜市場博物館」與楊裕隆老師指導「丹青」皆獲得最佳獎（Best of the Best），本年度德國紅點傳達設計獎全球參賽數 7,096 件，最佳獎獲獎率僅 1.4%。另外 5 件紅點獎分別是邱惠琳老師指導「三十七」、張建豐老師指導「餅乾包裝」、陳政昌老師指導「夏罌」、龔蒂苑老師指導「洄游」及「一粒米」。作品在德國埃森與台灣松菸紅點博物館展出，且作品刊登於紅點年鑑之上，對於初出茅廬的設計系學生而言，是至高無上的榮耀！全校師生與有榮焉，本校朱元祥校長因而親自率領獲獎師生 22 人出席 2014 年 10 月 24 日於柏林音樂廳舉行的頒獎典禮。

筆者在指導學生參加國際競賽的過程，似乎有兩個身份，或許可從這兩個身份來分享經驗。一個是系主任身份，職責所在，必須負責執行全系國際競賽的操盤工作，包含 (1) 選用真正有熱忱的老師與學生，為整個國際競賽貢獻心力、(2) 制訂公平的內部作品篩選機制、(3) 鼓舞老師得以持續努力指導學生、(4) 激勵學生提出優越作品參與、(5) 建設一個能夠同時承受成功或失敗的強勁意志。每一個環節都不能失敗、每一個過程的執行都要費盡心思；另一個身份則是指導老師，由筆者指導獲獎的作品有「蛹抱」、「丹青」2 件作品。



▲ 樹德科技大學朱元祥校長、設計學院翁英惠院長，與獲得 2014 德國紅點傳達設計獎師生合影 Group photo of the President of Shu-Te University, Chu Yuan Hsiang, the Dean of College of Design, Wong Ing-Huey, and the teachers and students winning 2014 German Red Dot Awards: Communication Design



▲ 菜市場博物館 -2014 紅點設計獎：傳達設計獎 - 最佳獎 your MARKET, our MUSEUM - Best of the Best of 2014 Red Dot Award: Communication Design

In 2012, we entered the German Red Dot Communication Design Award Competition, well known as one of the world's major four design competitions. This is a first-degree award listed by IDC, and its registration fee is rather expensive, so we used the remaining available funds in our department and carefully selected two student works for entry, "Marriage" advised by Professor Yeh, Chia-Hung, and "Rise Above" advised by Professor, Chen, Cheng-Chang. We were honored that both works won the Red Dot Awards. However, we suffered external criticism that "the Red Dot Award came from money; those who have money to pay for the Red Dot competition will win the award." In 2012, the total number of entries for the Red Dot Communication Design Award Competition was 3672, but only 217 works received a Red Dot Award, or about 6%, so winning a Red Dot Award was not an easy task. The Red Dot Awards were particularly valuable to us because of our devotion to the task.

In 2013, we sustained the same model, spirit, and attitude, and continued to compete in the 2013 iF Concept Design Award. Our greatest work, "Freedom of Speech," designed by Ou, Pei-Ling and advised by Professor Chang Jian-Fong, won the TOP 3 iF Concept Design Award, rated by IF as the third best in the world. In addition, the work "Origami for Environmental Conservation" advised by Professor Chen, Cheng-Chang was selected in the Best 100 of the 2013 iF Concept Design Award. In the same year, we competed in the 2013 Red Dot Communication Design Award, where "Origami for Environmental Conservation" won the 2013 Red Dot Best of the Best Award; in addition, "Freedom of Speech," "Embrace" (advised by Professor Yang, Yu-Lung), "Be Non Sin" (advised by Professor Yang, Ma-Yi), "visual ARK" (advised by Professor Chen, Yueh-Ying), and "Flower Island" (advised by Professor Chen, Cheng-Chang) all won 2013 Red Dot Awards. In total, six student works won Red Dot Awards in 2013; this achievement was praised by the whole university. The number of entries in the 2013 Red Dot competition was about 6800, so winning that year was more difficult than in the previous year, but we were able to overcome that obstacle.

Trying to surpass past achievements definitely increases our stress levels. In 2014, I felt both excited yet also stressed, as we continued to participate in the Red Dot Award and other international design competitions, but our performances were both heartening and unexpected. Following our excellent achievements of the previous two years, we won 9 international design competition awards in 2014; it was a successful year. The work "Copy" designed by Lin, Mei-Xiu and

advised by Professor Kung, Ti-Wan, was selected in the International Poster Biennale in Warsaw; the work "Privacy" designed by Wu, Jau-Yi and advised by Professor Chen, Cheng-Chang had been selected in the Communication Arts Design and Advertising Annual Competition. Finally, we won seven Red Dot Communication Design Awards in total, of which "your MARKET, our MUSEUM" advised by Professor Kung, Ti-Wan and "Dyeing" advised by Professor Yang, Yu-Lung both won the prestigious Red Dot Best of the Best Awards. In 2014, the number of global entries of the Red Dot Award: Communication Design was 7096, so the ratio of winning a Red Dot Best of the Best Award was only 1.4%. The other 5 pieces of works winning Red Dot Awards included "Thirty-Seven" (advised by Professor Chiu, Hui-Lin), "Cooookie" (advised by Professor Chang, Jian-Fong), "Hatch" (advised by Professor Chen, Cheng-Chang), "Migration," and "Story of Rice" (both advised by Professor Kung, Ti-Wan). These works have been exhibited in the Red Dot Design Museums in both Taipei, Taiwan and Essen, Germany, and also published in the Annual Red Dot Design Yearbook. So far, this year was crowning glorious moment for the design students at Shu-Te University and all professors and students of Shu-Te were extremely proud of our accomplishments. This was such an honor for us that the President of Shu-Te University, Chu, Yuan Hsiang, even led a group of 22 professors and students involved in winning the Red Dot Awards to attend the Red Dot Awards Ceremony at the Konzerthaus in Berlin, Germany on October 24, 2014.

In the process of advising students to participate in international design contests, I seemed to have two identities; perhaps I may share my experiences from these two identities. One was the identity of chairman of our department, where my duties were to handle all the works of the international design competitions, including: (1) selecting enthusiastic professors and students that would contribute their efforts for the entire process of each international contest; (2) developing a fair screening mechanism of the internal design works; (3) encouraging the professors to advise students continually; (4) encouraging the students to propose extraordinary creative works for participation; and (5) constructing a strong mindset that can handle both success or failure. Our goal was to succeed in each task, while implementation of each process required much brainpower. The other was the identity of an advising professor. I was directly involved in advising two groups of students who won Red Dot Awards. Those two award-winning works were "Embrace" and "Dyeing."



▲ 樹德科技大學紅點傳達設計獎獲獎師生與紅點主席澤克合影 Group photo of the teachers and students of Shu-Te University winning Red Dot Awards: Communication Design and the chairman of Red Dot Award, Dr. Peter Zec.



▲ 擁抱 -2013 紅點設計獎：傳達設計紅點獎 Embrace – Red Dot Award of 2013 Red Dot Award: Communication Design

「蛹抱」由邱柏皓、賴偉銘、趙駿逸共同創作，這是一個關心環境問題、尊重生命的意義與擁抱台灣蝴蝶文化的繪本創作。我們有感於台灣曾以「蝴蝶王國」聞名於世，但隨著時代的進步，大量的開墾造成蝴蝶生存環境破壞，人為的掠奪讓美麗的蝴蝶至今仍面臨生存危機。這個故事其實是用來自埔里的真實故事作為基礎改編而成，加入一些奇想和童趣的元素，用比較輕鬆的方式讓觀者可以簡單了解到蝴蝶文化的重點。繪本中的動、植物和主角紫斑蝶，都是創作的學生實際去找資料後繪畫出來的，希望讓閱讀者透過繪本也能認識更多台灣當地的特色物種。三位創作者都喜愛繪畫，但繪畫的風格卻不盡相同，所以在整合上花了很長的時間溝通與協調，才完成該作品。系內的作品徵選程序結束後，又馬上將原本的作品全部重新整理、印刷，雖然非常累人，但也激發出同學們的潛能，做出更棒、更高水準的作品。

「丹青」則由黃靖婷、黃君碧、林靜玫、蔡佩紋四位共同創作。此書的目的是為了紀錄台灣傳統植物染色工藝，並傳達天然染色的價值及其環保的概念。透過台灣植物染最具代表性的 11 種植物，分為灶腳染（菱角、洋蔥、艾草）、藥材染（薯榔、九芎、芒草）、高山染（檳榔、葛藤、五倍子）、客家藍染（木藍、馬藍）去做插畫設計，並採用小人國的世界觀畫出植物與生活的關聯性。此外，也利用紙的特性，將此作品獨有的色票書展開變成花朵的模樣，並強調這些植物的顏色來自於自然的色彩。我們以立體書的概念發想，讓書不只是資訊，

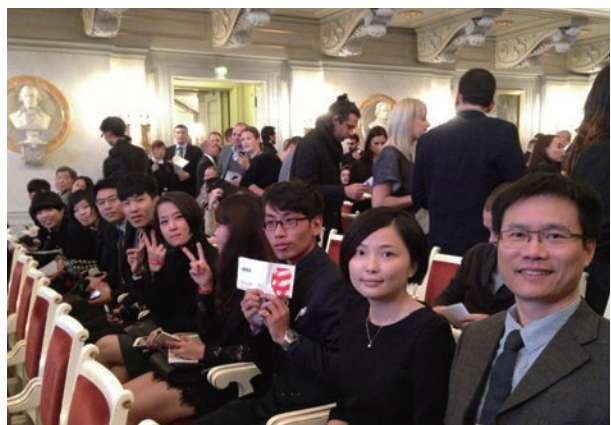
而是具有特殊的收藏價值。運用插畫與書籍結構的變化，來吸引人們對傳統工藝產生興趣。創作前期屬資料搜集階段，幾次拜訪專業植物染工坊，獲得許多資訊與知識。一開始以為植物染只是文創的一種表現，卻在持續探討文獻資料之後，發現植物染與生活、文化有很大的關係，才知道我們對於這項技藝的認識實在太粗淺，於是展開相關的文史調查、訪談，並且動手操作植物染。

過去學生在創作的時候，經常太主觀於自己所謂的天馬行空，內容不著邊際，不知道為什麼要作這個作品。後來，我們在教學上強調要有發想的根據，並且鼓勵學生以實際行動去了解主題背後的内容，讓自己的作品言之有物，而實際的訪問、調查，正是最紮實的知識來源。依據德國紅點傳達設計獎評審標準 (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。這是一定要重視的部分；筆者個人指導的經驗，則十分重視原創性、藝術性、感動性、精緻度、完整度此五項準則，與評審標準有許多共通之處。

這些國際競賽獲獎的作品，都是先從實地探訪開始奠定創作基礎，創作內容均有根據，充滿知性與感性成分。田野調查與口述採訪的過程，讓學生們進行創作時受用很大，除了在研究室裡不斷地腦力激盪之外，原來進入現場的調查、訪談，也是設計與創造的來源。有了第一手資訊作為基礎，作品的說服力自然大增，加上紮實的基本功與實力，才能成就這些獲得國際競賽大獎的作品，使我們「邁向卓越·接軌國際」。



▲ 樹德科技大學朱元祥校長率領紅點獲獎師生 22 人前往德國柏林音樂廳領獎 the President of Shu-Te University, Chu, Yuan Hsiang, led the 22 teachers and students winning Red Dot Awards visiting Konzerthaus Berlin, Germany for accepting the awards.



▲ 丹青領獎 Dyeing - Best of the Best of 2014 Red Dot Award: Communication Design

"Embrace" was created by Qiu, Bai-Hao, Lai, Wei-Ming, and Jhao, Jyun-Yi, and is a picture book that concerns environmental issues, respects the meaning of life, and embraces Taiwanese butterfly culture. Taiwan had been known in the past as "the Kingdom of Butterflies," but as human population grew, a large number of butterfly habitats were damaged, caused by human land reclamation. Human plunder led to beautiful native butterflies in Taiwan suffering an existential crisis. The story of "Embrace" is adapted from true stories in Puli, adding some whimsical and playful elements, so that readers can easily understand key points of butterfly culture in a relaxed way. In the picture book, animals, plants, and the protagonist, purple crow butterflies, were drawn and created by the students after researching real data, hoping to help readers learn more about local Taiwanese species through this picture book. The three students are fond of painting, but their painting styles are not the same, so we spent a lot of time communicating and coordinating our efforts to complete this work. After finishing the works' selection procedures within our department, we immediately reorganized and printed the whole work; although this was very tiring, this also stimulated the students' potential, making better and higher-skilled works.

"Dyeing" was created by Huang, Ching-Ting, Huang, Chun-Pi, Lin, Ching-Mei, and Tsai, Pei-Wen. The purpose of this book is to record Taiwanese traditional plant dyeing, and to convey the value of natural dyeing and the concept of environmental protection. The most commonly used 11 plant materials in Taiwanese plant dyeing include Food Ingredients (Caltrop, Onion, and Wormwood), Medicine (Shoulang Yam, Subcostate Crape Myrtle, and Silvergrass), Aboriginal Mountains (Betel Nut, Kudzu, and Sumac), and Hakka Blue Dye (True Indigo and Conehead). Taiwanese plant dyeing was used to make our illustration design, and we adopted a Lilliputian perspective to paint the relationship between plants and life. In addition, we used the characteristics of paper so that the book can be unfolded and expanded into flowers, emphasizing that the colors of these flowers came from natural colors. Our concept was generated from the idea of a pop-up book, so our book is not just an information book, but also has special value for collection. We used changes in illustration

and book structures to attract people's interest in traditional crafts. In the early stage of creation, we collected a lot of data. We visited professional plant dyeing workshops several times and gained a lot of information and knowledge. We first thought that plant dyeing is just an expression of creation and culture, but after continuing to explore related literature, we found that it is greatly related to life and culture. We understood our knowledge of this technology was too trivial, so we expanded our studies, surveys, and interviews of the history and culture of plant dyeing, and we operated plant dyeing with our own hands.

In the past, many students' works were often too subject to unusual ideas, and with rambling contents that were irrelevant to reality; we don't know why those works were created. Later, we professors stressed in teaching that ideas need to have a basis, and encouraged students with practical actions to understand the content behind a theme, making their works created with substance. However, we believe actual visits and surveys are the best sources of knowledge. The evaluation criteria of the Red Dot Award: Communication Design are: (1) Quality and Aesthetics of Design; (2) Creative Ideas and Recognition; (3) Clarity and Emotional Expression; and (4) Crafts and Texture. We surely need to pay attention to those criteria. My individual mentoring experience attaches great importance to the following five principles Originality, Artistry, Emotionality, Delicacy, and Integrity, which are quite similar to the Red Dot Award criteria.

These award-winning works in international contests all started from actual visits to build the basis for creation, and their contents were all created fittingly, full of intellectual and emotional elements. Fieldwork and oral interview processes helped students very much during their creations. In addition to constantly brainstorming in the laboratory, on-site surveys and interviews are also important sources of design and creation. With first-hand information as the basis, our works gain increasing power of persuasion. Coupled with a solid foundation of basic skills and abilities, works worthy of international design competition awards can be created, allowing us to achieve "Excellent Performance, International Linkage."



▲ 丹青 - 2014 紅點設計獎：傳達設計獎 - 最佳獎 Dyeing - Best of the Best of 2014 Red Dot Award: Communication Design

經驗分享 Experience Sharing

指導學生參與國際競賽

Guide for Students Participating in International Design Competitions



羅彩雲

Lo, Tsai-Yun

大同大學工業設計學系助理教授

Assistant Professor, Department of Industrial Design, Tatung University

猶記當年在學生時代，學習工業設計專業時，正值現代主義風行之際，「形隨機能生」、「功能導向」的設計大行其道，然而在當時的我卻深感困惑，東西方人種的不同，設計思考應該也有其差異性。於是找尋傳統東方設計思考方式，成為我日後碩博士論文的研究主軸，而藉由紅眠床此一傳統器物的研究，了解傳統工匠的造物體系與使用者的行為架構，從中發現傳統漢民族的造物模式，乃是由「道」、「形」、「器」、「象」所建構的一循環模式（圖 1）。此循環模式也就是透過「觀察」來發現問題與「現象」，再經由道所象徵的「思考」，釐清問題的關鍵點，並思考解決的方式，之後慢慢建立「成形」，將無形的概念透過畫筆與建模，逐漸建構成形，經過反覆修正後最終變成可供使用的「器物」，而人在使用這些器物的同時，透過物我關係的架構與詮釋，產生的諸多「現象」，而這些現象又會影響「道」，此處的「道」其象徵的是「眾人的思考」所形構的社會。因此在古代中國，將造物者稱為「聖人」。因造物者除了要能體認現實世界，從事造物創作之外，亦須對社會有其應盡之責任。而進入大同大學投入教學之後，便以此造物模式教導學生在設計上的應用。

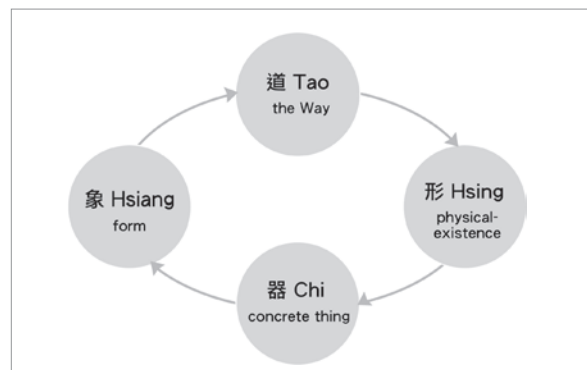
很幸運在短短數年的教學經歷中，能得天下之英才而教之。學生們的優良表現，使大同大學能連續獲得國際設計競賽大獎的肯定。並在教育部設計戰國策的鼓勵之下，台灣近年來在國際競賽的成績，除得獎件數倍數成長之外，更開始積極鼓勵學生將成果實體化，將創意概念轉化為創業生產製造，發揮其更大的價值。在此，很榮幸且惶恐的將過去幾年的指導經驗，透過學生的得獎作品進行簡單的心得分享。

一、生活中的問題解決

在造物模式中的起點，往往來自於生活的「觀察」。而「發現問題，進而解決問題」可說是設計的原點。然

而在日常生活中有許多的問題被發現，但是真正考驗設計師功力的則是解決的手法，如何讓設計出的作品發出「哇！原來如此」的讚嘆聲，則是非常困難的挑戰。透過黃士豪的作品「傾淨杯」（圖 2）中可得到最佳的詮釋，黃士豪同學係觀察到水杯在清洗後，倒放時因空氣不流通，內部所殘存的水滴容易造成細菌的孳生，正放又容易有落塵飛入，因此通常會需要「杯架」將杯子架高使內部空氣流通。而「傾淨杯」的解決方式僅是在杯口切割一個斜角，使杯子於倒放時因稍稍傾斜的角度，使內部空氣得以流通，既解決問題又省去杯架，且以最簡單的方式來達成，容易生產製造，不會增加額外成本，作品因解決手法巧妙，又極富生產價值，使其榮獲美國 IDEA 設計獎銅獎的殊榮。

而得到紅點設計概念獎最佳獎 (Best of the Best) 的「鍊鎖」（圖 3）則是將「拉鍊」與「鎖」結合在一起。此作品的構想的產生，係在帶領的一個鎖具工作營上。通常行李箱會加上鎖具，是理所當然地，因為在搬運的過程中，可能會遠離視線範圍。之後柯智騰與施昌杞又積極修改作品，除了在造型上更加美觀之外，亦加入通用設計的概念，使之容易直覺操作，亦更加完整。



▲ 圖 1、傳統工匠之造物思維

Fig. 1, The creation thinking of traditional craftsmen

I remember when I was a student majoring in Industrial Design, the design ideas of "form follows function" and "function-oriented" coincided with the popularity of modernism, but I was deeply confused. Since Easterners and Westerners are different, their design considerations should also have differences. Looking for traditional oriental design thinking became my research subject in my masters and PhD theses. Through research of a traditional artifact, a red sleeping bed, I understood the creation system of traditional craftsmen and the behavior of users. I discovered that the creation model of traditional Han Nationals was constructed in a circular model from "Tao (the Way)," "Hsing (physical existence)," "Chi (concrete thing)," and "Hsiang (form)" (Fig. 1). This circular model is to find a problem and "phenomenon" through "observation," and to clarify the key points of this problem through "reflection" symbolized by Tao and ponder ways to solve the problem; then, slowly "shaping," through brush and modeling, gradually constructing a form from the invisible concept; after repeated corrections, eventually forming a "Utensil" available for use. When people use these artifacts, through the structure and the interpretation of the relationship between the objects and themselves, many "phenomena" are generated. These phenomena will affect "Tao." "Tao" here is symbolic of society configured by the "reflection of people." Therefore, in ancient China, the Creator was called "Saint." The creator needs to recognize the real world in addition to making creations, and has a responsibility to society. While teaching at Tatung University, I have adopted this creation model to teach students in design and application.

In just a few years of teaching experience, I have luckily taught some excellent students. The excellent performance of these students allowed Tatung University to continuously win several international design competition awards. Under the encouragement of IDC, Ministry of Education, Taiwan's achievements in international competitions in recent years continues to grow; in addition to the exponential growth of the number of winning works, the active

encouragement of students to materialize their achievements also helps to transform creative concepts into business manufacturing and produce greater value. It is an honor to share my guiding experience in the past few years through winning students' works here.

1. Solving Life Problems

The creation model often starts from "observation" of life. "Finding a problem and then solving the problem" can be the origin of design. However, there are many problems found in daily life, but the real test of the designer's ability is the problem-solving skill. How can I make the design work given a "Wow, that's it!" moment, is a very difficult challenge. For example, the work "Tilt Cup" (Fig. 2) by Huang, Shi-Hao attempts to solve a problem often encountered daily. Mr. Huang had observed that when a cup (or glass) is placed upside down after cleaning, the remaining water droplets easily cause bacteria to breed because the air inside can not flow out; however, if the cup is placed upright, dust easily falls into it. It is usually necessary to use a "cup holder" to store the cup after cleaning to allow air to flow in and out. The solution of "Tilt Cup" is making the rim of the cup at an oblique angle, so when the cup is placed upside down, air can still flow internally. This design solves the problem of sanitation and eliminates the need for cup holders, is easy to manufacture with no additional costs, and because of the clever problem-solving skill involved and its very productive value, it was awarded the American IDEA Design Bronze Prize Award.

The work "Zipper Lock" (Fig. 3) by Ke, Chih-Teng and Shih, Chang-Chi won the Red Dot Best of the Best Award for Design Concept. It combines a "zipper" and a "lock" together. The concept had been generated in a work camp of locks. The students constantly modified their design; not only making it more beautiful in shape, but also following the concept of universal design, making it easy to operate intuitively.



▲ 圖 2、黃世豪「傾淨杯」獲美國 IDEA 銅獎

Fig. 2, The "Tilt Cup" designed by Huang, Shi-Hau, won the American IDEA Bronze Prize Award



▲ 圖 3、柯智騰、施昌紀「鍊鎖」獲紅點設計概念獎最佳獎

Fig. 3, The "Zipper Lock," designed by Ke, Chih-Teng, and Shih, Chang-Chi, won the Red Dot Best of the Best Award for Design Concept

二、文化存於現實更在未來

很多人在談及文化時，總會聯想到傳統與歷史，彷彿得有歲月渲染才見文化的深度。事實上文化存於日常，更存在於地域田野間。因此透過田野調查，深入土地與人群，觀察未被關注的現象，也是設計師的重要工作。勇奪紅點設計概念獎紅點獎 (Red Dot Award) 的林旻毅與李日彥同學，其所設計的「魚鮮生」(圖4)為最佳體現。林旻毅與李日彥在構想發展初期，走訪了七次以上北台各大小漁港，了解捕魚入港後，在漁港販賣時須經過運送、處理魚貨、展示販售等過程，詳加整理分析出問題點後，整合發展出系統性的完整設計。從魚貨運輸用的保鮮箱體設計、處理魚貨的工作檯、保冰並具展示效果的販賣台，並考慮到廢棄物處理的整體系統考量的設計。

而施昌杞與邱瀚生所設計的「茗品三峽」(圖5)，著眼於三峽的藍染與碧螺春的茶文化，所設計出的茶具組。將藍染搭配竹材製成茶壺座、茶托，加上如水滴湧泉狀的茶壺與茶杯，組成如三水交會的“三角湧”意象。”三角湧”為三峽的舊地名，捨棄明顯可見的圖騰符號，以較隱晦的方式表現出具有文化底蘊的現代風格茶具。此作品雖未獲紅點獎的肯定，但得到國內 OTOP 設計獎的佳作鼓勵。而將其創作過程與作品轉為論文，參加日本設計學會之發表大會，勇奪最佳發表獎的殊榮。

對於勇於挑戰的譚宇辰與柯智騰而言，禁忌是不存在的。他們看到國外對橋牌所抱持的觀感與國人對麻將的印象有著天壤之別。於是探討麻將的議題，變成他們專題創作的來源。主要是將麻將文化的重新認識與包裝，在桌椅的設計上翻轉桌面使其能不打麻將時也能變成一般桌子使用，不會造成空間與物品的浪費。此外也將麻將重新設計製作，以更具現代化的圖樣，並搭配英文字樣。其目的是要讓外國人更容易了解麻將文化，並能參與其中。透過「九降風」(圖6-1、圖6-2)將麻將文化再繼續延伸擴展，不只著眼於地方文化，更跨向國際化。

三、了解學生特質，收放自如

在設計發展的過程中，不斷的在進行水平(發散)與垂直(收斂)的思考，而逐漸將作品修正的更好。指導過的每個學生的特質都不盡相同，如黃士豪、譚宇辰、李日彥較傾向在水平思考的能力；邱瀚生、施昌杞則收斂的能力較佳；而柯智騰與林旻毅則兩者兼具。若組成合作團隊，兩者能力相互搭配得宜，會是最佳的組合。因兩個發散思考在一起，則設計往往容易停留在概念階段，無法繼續深入；兩個同樣是垂直思考者，則作品容易趨於保守，無法展現亮點。因此了解學生的特質，並引導他發揮特長，強化其缺乏的特質。

我想在一個鼓勵創意創新的社會，除了能讓社會充滿活力之外，更能促進產業的流動。以鼓勵創新創業的美國為例，當柯達、通用汽車等傳統產業面臨困境時，有 GOOGLE、臉書等新興的產業，去支撐其整個產業環境。而我們處在一個資訊快速流動的現代，生活中充滿了過量的消費產品，已經很難有產品可以長賣十年。我們當思索的是，如何透過設計師的創意去帶領整個社會成長，以工業設計師為例，他的專業係介在工程與藝術之間，懂製造也得懂美學與行銷，若能發揮長才，其不僅僅是設計師而已，更是具有創新與整合能力的創業者。很高興目前國內不管是任何領域都積極在推動創業計畫與補助，同樣欣見設計戰國策也積極往創意實踐的方向指引，透過設計師們的創新轉化為整合性強的創業實踐，相信能帶動產業進行發展，這也是設計師們的社會責任。誠如古代將造物者視為聖人，提姆·布朗也認為設計思考可以改變世界，在在說明設計的影響力將可以很大。而台灣社會自資訊產業獲得成功之後，近年來不斷的在尋找可再造高峰的產業。而設計是屬於創造力的專業，透過設計競賽的發想與獲獎，並將其中的創意轉化為創業的產業模式，是文化創意產業的一環，更是台灣軟實力的展現。因此設計師們並不應該只將自己定位在設計師一職而已，要能更有勇氣的跨出界，透過創業來翻轉產業環境，提升設計的影響力。



▲ 圖4、林旻毅與李日彥「魚鮮生」獲紅點設計概念獎紅點獎
Fig. 4, The "Mr. Fish," designed by Lin, Min-Yi and Li, Rih-Yan, won the Red Dot Award for Design Concept



▲ 圖5、施昌杞與邱瀚生「茗品三峽」獲 OTOP 設計獎佳作
Fig. 5, The "TASTING SANXIA," designed by Shih, Chang-Chi and Ciou, Han-Sheng, won the honorable mention of Taiwan OTOP Design Award

2. Culture Exists in Reality and Even More in Future

When many people talk about culture, they always think of tradition and history, as if many years are needed in order to see the depth of culture. In fact, culture exists in daily life, and exists even more in regional fields. Through field research, observing regional lands and populations is also an important work of a designer. The work "Mr. Fish" (Fig. 4) by Lin, Min-Yi and Li, Rih-Yan, which won the Red Dot Award for Design Concept, is an excellent expression of this concept. The student designers visited several fishing ports in northern Taiwan many times in the early period of concept development. They understood the procedures of transporting, processing, displaying, etc. of fish products for sale after the fishing boats had returned back to the ports. They analyzed the problems in detail and then developed a systematically complete design; the overall system included the design of a fish transport-storage box, a fish bench, a display table that can keep cold, and the consideration of waste disposal.

Another work, the tea set "TASTING SANXIA" (Fig. 5) by Shih, Chang-Chi and Ciou, Han-Sheng was created from the idea of the blue dye of Sanxia and the tea culture of Biluochun. The teapot base and saucer were made of bamboo dyed with blue color; the teapot and cups were shaped like drops; and there is an intersection of three springs in the image of "Sanjiaoyung" (Triangle Gush), the ancient name of Sanxia. This modern style tea set abandons visible symbols, but shows cultural atmosphere in a more subtle way. This work has won the honorable mention of the Taiwan OTOP Design Award. Its creative process and work have been published in a paper for the conference of Japanese Society for the Science of Design (JSSD) and have won the Best Presentation Award.

The work "MAJAN" (Fig. 6-1 & Fig. 6-2) by Tan, Yu-Chen and Ke, Chih-Teng won the Red Dot Best of the Best Award for Design Concept. The student designers found that the attitude of foreigners to mahjong was very different compared to local views of mahjong. They then explored the topics of mahjong, and let it become the source of their thematic creation. They rediscovered and repackaged mahjong culture in furniture design, so that a mahjong table can become a regular table when not playing mahjong, thus not wasting any space. In addition, the mahjong table was re-designed with more modern images including English text. Their goal was to make it easier for foreigners to understand mahjong culture and to participate. Through the "MAJAN," the mahjong culture is continually extended, not only focusing on local Taiwanese culture but also stepping into internationalization.

3. Understanding Students' Characteristics and Acting Freely

In the process of design development, I have been constantly making

the lateral (divergent) and vertical (convergence) thinkings, and gradually modifying the works. The characteristics of each student I instructed are different; for example, I view Huang, Shi-Hau, Tan, Yu Chen, and Li, Rih-Yan to be stronger in lateral thinking, Ciou, Han-Sheng, and Shih, Chang-Chi stronger in vertical thinking, and Ke, Chih-Teng and Lin, Min-Yi strong at both lateral and vertical thinkings. When a team is being assembled, the best combination in my view is students strong in one skill (thinking) properly matched with students strong in the opposite skill. When two divergent thinkers are teamed together, their design usually stays in the concept stage; when two vertical thinkers are together, their work is usually conservative and without highlights. Therefore, I had to understand the characteristics of each student and guide them to a specialty, and strengthen their lacking characteristics.

I think in addition to being more active, a society that encourages creativity and innovation can better promote the flow of industries. Take the USA for example, where innovation and entrepreneurship are encouraged. When Kodak, General Motors, and other companies of traditional industries were facing difficulties, emerging industries such as Google, Facebook, etc. arose to support the overall industrial environment. We are in an age with a rapid flow of information, and our lives are full of excess consumer products. It is difficult to find a product selling for 10 years or longer. What we should think of is how to lead the growth of the entire society through the creative ideas of designers. Take industrial designers for example, whose profession is a mix of engineering and art; they understand manufacturing, but they also need to learn aesthetics and marketing. If they can use their specialties, they will not be only designers, but also entrepreneurs with the ability of integration and innovation. It is very pleasing that currently many areas are actively promoting entrepreneurship plans and subsidies. It is also very pleasing that IDC also actively guides people to creative practice. We believe that designers' innovations transformed into strongly integrated enterprising practices help to promote the development of industries, which is also the social responsibility of designers. As creators in ancient times were regarded as saints, Tim Brown also believes that design thinking can change the world, meaning that design can be greatly influential. After success in the IT industry in recent years, Taiwanese society is constantly looking for renewable industries. Design is a profession belonging to creativity. Winning prizes and ideas in design competitions, and transforming these ideas into industrial entrepreneurial models, are part of the cultural and creative industries as well as the show of Taiwan's soft power. Designers should not only locate themselves in the position of designers, they also need more courage to cross borders and change the industry environment through entrepreneurship, enhancing the influence of design.



▲ 圖 6-1& 圖 6-2、柯智騰與譚宇辰「九降風」獲紅點設計概念獎紅點獎

Fig. 6-1& Fig. 6-2, The "MAJAN," designed by Ke, Chih-Teng and Tan, Yu-Chen, won the Red Dot Award for Design Concept

IDC 2015

E-PAPER 專訪電子報

- 62 第一期全場大獎追蹤報導－黃新雅
- 64 第二期作品商品化分享－陳晏亭
- 66 第三期作品商品化分享－陳信宇
- 68 第四期作品商品化分享－王思馨
- 72 第五期設計高手國際獲獎經驗分享－施昌杞
- 74 第六期設計高手國際獲獎經驗分享－權致賢
- 76 第七期設計高手國際獲獎經驗分享－洪佳豪

- 
-
- 78 第八期設計高手國際獲獎經驗分享－廖韡
- 80 第九期紅點設計概念獎最佳獎獲獎分享－林大智
- 82 第十期紅點設計概念獎最佳獎獲獎分享－陳宥鐸
- 84 第十一期 ADAA Finalist 獲獎分享－廖苑羚
- 86 第十二期波蘭華沙國際海報雙年展入選獲獎分享－張愷勻
- 88 第十三期波蘭華沙國際海報雙年展入選獲獎分享－林美秀

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

全場大獎追蹤報導



獲獎作品：漂浮式緊急通訊盒 Float Base Station

獲獎獎項：德國紅點設計獎：設計概念獎【全場大獎】

共同創作者：黃品甄

指導教授：鄭金典

獎學金：

- (101年度)第一等入選 2.5 萬元/德國 iF 概念獎-外星眼【TOP 100】
- (102 年度)第一等全場大獎 40 萬元

個人簡歷：

- 2010 法藍瓷國際設計大賽【SELECTED】
- 2011 IP 的 id 次方設計創新競賽【銅獎】
- 2011 德國 iF 概念獎【TOP 100】
- 2012 德國紅點設計概念獎【全場大獎】
- 2012 臺灣國際學生創意設計大賽【產品設計類 銅獎】
- 2013 Great Design 奇想設計大賽【創新科技組 銀賞獎】

一、請談談獲得全場大獎的作品概念？

Float Base station 概念為一個可以被直昇機空投的小型基地台。使用前可以被收整成一個體積極小的單體，上部安裝了一個摺疊的氦氣球，並連結至一個分離的訊號天線，天線與基地台本體運用纜線連結。當直昇機進入災區範圍並且將基地台定點空投落地之後，在地面的災民或是少數進入災區的救難人員，只需要移除降落傘並且按下啟動按鈕，基地台上端的氦氣球便會自動充氣升空，進而將氣球下方的訊號天線帶入高空中；環狀的氣球在四端設計有四個單方向的特殊袖子狀結構，當升入高空時將會受強風吹拂，氣球便會朝單方向旋轉使用風力發電提供整體基地台所需之電力。當救難人員在災區均勻散佈此基地台後，便可以在災區建立一個獨立的通訊網路，恢復範圍內的通訊系統，讓災區內的救難人員與災民都可以透過一般電話或是手機聯絡。

緊急救災漂浮基地台利用氣球將天線帶入高空，用最節省人力、成本、重量的方式讓天線克服地型的阻隔，以最快的速度將天線架設完成，並且空飄氣球也可以輕易超越原本救災平台車的天線支架高度。使用如此快速空投與啟動的設計，便可以在救災黃金 72 小時短暫恢復災區通訊，幫助救災人員提高救災效率，而災區居民也可以運用此通訊裝置對外聯絡或是求救。

二、獲獎後的下一步，如何讓設計概念成形？

目前我將本創作作為我的創作論文主題，希望此概念未來可以附諸實行，能夠真的在救災時發揮效用，於是我們便積極尋找專業技術人員一起合作實現此概念。而在同一時間，國立臺灣科技大學電子系與資工系的教授們所率領的研究團隊，以基地台通訊技術奪得 "2012 大學校院網路通訊軟體與創意運用競賽-系統設計組" 首獎之肯定。在這樣的機緣之下，我們便攜手合作，結合設計、電子與資工的跨領域專業，透過一次次跨領域的討論與測試讓概念愈趨成熟，期望將此概念實踐。

三、現階段研究發展狀況？

在結束第一階段概念製作並且獲獎後，我們便進入三個團隊一同開發之階段，並在 2013 年 7 月 26 日與新北市消防局聯絡，並與其災區第一線救難人員—搶救大隊隊長陳彥章進行使用者訪談。藉由這次實際訪談了解真實使用者的需求，調整概念方向，

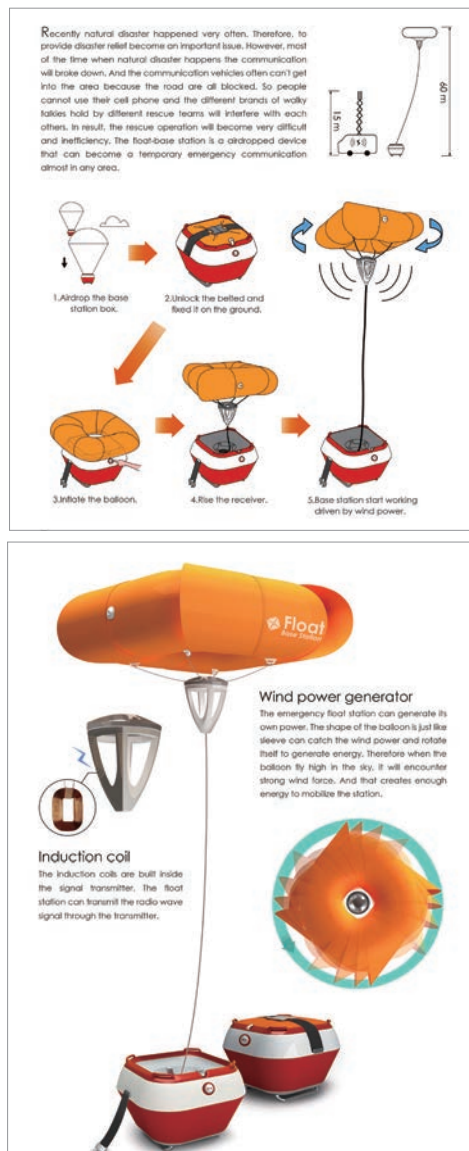
希望可以更符合實際使用者需求。經過使用者採訪與實際技術結合與調整之後，Float Base Station 朝著更實用的方向改進，並於 2014 年 4 月 4 日第一次在實際環境下測試實際連線成功；在同年的 4 月 7 日第二次測試時，成功將連線距離從第一次的 50 公尺拉至 150 公尺；最後於同年 7 月 21 日執行完整的軟硬體產品測試，包含我們替此系統設計的 APP，提供救災人員連線與災民求救使用。

四、概念發展過程是否有什麼特殊的發現？

在跨領域合作與溝通上，需要互相聆聽、尊重，這樣才會發揮不同領域的最大效用。

五、未來預計發展方向及預期成果

目前希望本創作可以順利統整為一篇完整的論文論述，提供其他有相似研究需求的同學，可以多一個參考依據。畢竟此創作是一個較為技術導向的產品，許多技術相關的細節尚待改進與突破，未來希望此創作概念可以找到更多經費，繼續改進為更成熟的產品。



設計戰國策電子報第二期

亞洲大學視覺傳達設計學系碩士班 陳晏亭

獲獎作品商品化分享報導



獲獎作品：集集大山禮盒 Jiji Mountain

獲獎獎項：

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

共同創作者：黃彥瑜、林李娃、邱雅琪、張丞恩

指導教授：侯純純

獎學金：

- (102 年度) 第一等銅獎 10 萬元及第一等入選 2.5 萬元

團隊簡歷：

- 2013 德國紅點設計獎：傳達設計獎—集集大山禮盒【包裝類 紅點獎】
- 2013 德國紅點設計獎：傳達設計獎—集集千蕉版圖【插畫類 最佳獎】
- 2014 台灣視覺設計獎金獎—集集千蕉版圖明信片【印刷設計類 金獎】
- 2014 日本 GOOD DESIGN AWARD —集集大山禮盒

一、請談談此件獲獎作品概念？

集集大山禮盒的造型是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。另外，大山禮盒上的提繩所代表的意思是貫穿集集大山的濁水溪。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。

二、當初是透過何種方式與廠商合作？

合作的起源是因為畢業專題，然後透過學校產學合作的方式找到有合作意願的廠商。比較特別的是，我們的合作順序和一般商品化的方式有點不同，一開始我們雖與廠商互相有合作的意願，但是我們雙方是彼此不互相干涉的，也就是說廠商給了我們很大的空間去發揮，包含我們可以從眾多的產品中，挑選我們有興趣的產品進行設計；除此之外，他們也請我們到當地了解山蕉與集集這塊土地，讓我們透過瞭解與感受，能精確的提出符合他們的好設計。在創作的過程中，廠商也不斷地提供我們產品，讓我們「嚐」試與「嘗」試。值得一提的是，不是只有我們在包裝設計的細節上一直做調整，廠商也為了配合我們的設計，努力地調整他們的食品，這樣與設計師們共進退的廠商，合作起來就像是並肩作戰的戰友！在這一年之中我們往返霧峰和集集許多次，不僅僅是討論和改進彼此的作品，而是為了互相加油並鼓勵對方！

三、請問在合作過程中，最讓您印象深刻的事情？

第一階段的合作中，集集大山禮盒以比賽作為訴求，在表現上都是以如何發揮創意為主，在包裝結構的設計、包裝的視覺面上，並沒有思考到商品化、量產的問題。因為這樣的緣故，我們步入了合作的第二階段—包裝，針對外盒結構、包裝底座、卡榫、內盒刀膜共用、運送等問題，開始做最經濟實惠的考慮，以及研究消費者如何能更直覺、更順利地開啟包裝，並且和廠商溝通調整內容產品的尺寸，在包裝的尺寸和結構上都做了不少的調整。在包裝視覺面上，為了可以讓消費者更容易能讀懂故事，細修了故事的字數、長短許多次，當然編輯上也下了不少功夫。很幸運的是，歷經幾次檢討、調整，並

克服種種的困難後，集集大山禮盒終於順利的商品化了。

四、獲獎作品商品化後，最想分享的一件事情？

我們的作品在 2013 年得到了兩項德國紅點傳達設計獎，一項是包裝類紅點獎、一項是插畫類最佳獎，得獎後經歷不斷地微調，使之變成商品，並幸運的在 2014 年獲得日本 GOOD DESIGN AWARD。想告訴大家的是：要相信台灣這塊土地的力量，一開始我們都是聽故事的人，但在聽完故事之後，我們變成用設計說故事的人。集集的故事感動了我們，給我們最棒的文化、故事，做為我們的設計素材，讓我們通過創意轉化，不停地修改、微調後，釀出很棒的作品。這股力量更是把我們送到了德國和日本，讓我們藉著作品，對不同地方的人，訴說著專屬於台灣集集的故事。

五、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？

『你用多少心對待你的作品，你的作品就會回饋你多少。』即便我們的集集大山禮盒在創作、商品化的過程中，花掉不少金錢，但藉由得獎之後，教育

部提供給我們的獎學金，不僅能夠補貼我們所有支出的費用外，更重要的是，還補助我們出國領獎的機票錢呢！因此我們不僅能出國為台灣爭光，更能讓我們的視野更加開闊！所以我們萬分感謝教育部有這麼棒的獎學金制度。

六、給對作品商品化有興趣的學生建議吧！

即便是得獎作品，也不代表一定能被商品化；但要先有好的概念，才有被商品化的機會。以集集大山禮盒為例，雖然我們已經得獎了，廠商也喜歡我們的設計概念，但到商品化還是經過了一段漫長的討論和修正，才讓集集大山禮盒順利問世。所以我認為，如果能在設計前就得知它是必定被商品化，或是自己有意願讓作品被商品化的話，建議一開始除了將作品盡其所能做到最好、有很完整的概念以外，還需先將商品化的可行性、製作成本、獲利與市場等考慮進去，以減少與廠商來回修正所浪費的時間。當然，最重要的就是，為自己的作品找到願意投資它的廠商，不然還有透過將作品概念呈現於集資平台之上，為作品募集製作的資金，也是一種不錯的方法！



設計戰國策電子報第三期

國立雲林科技大學視覺傳達設計所 陳信宇

獲獎作品商品化分享報導



獲獎作品：台灣觀光百大景點繪圖文字設計創作

The Creation of Pictogram design for Taiwan's 100 tourist attractions

獲獎獎項：

- 2013 Adobe 卓越設計大獎【榮譽獎】
- 2014 德國紅點設計獎：傳達設計獎【海報類 紅點獎】
- 2015 德國 iF 設計獎

指導教授：廖志忠

獎學金：

- (102 年度) 第一等入選 2.5 萬元
- (103 年度) 第一等優選 5 萬元

個人簡歷：

台北人。任職世界最大單一廣告公司“DENTSU(電通)”台灣分公司創意部職位，專長範疇包括品牌、廣告、字體、書籍、編排、包裝等各項平面設計事務。個人作品曾入選新加坡設計獎、莫斯科金蜂獎、墨西哥國際海報雙年展、iF 概念設計獎等國際獎項。近年作品更收錄於第 8 屆、第 9 屆 APD 亞太年鑑設計專書、2014 國際設計年鑑之中。

一、請談談此件獲獎作品概念？

本創作透過文獻蒐集，深入了解台灣觀光旅遊現況和繪圖文字功能及重要性，同時整理台灣百大景點之範圍作為創作樣本。藉由「繪圖文字設計原則」、「台灣交通標誌設計原則」及「台灣觀光遊樂繪圖文字設計原則與規範」為創作之基礎，將各景點依本創作建構的「整體形狀」、「部件特徵」和「象徵物」簡化呈現，並透過立意抽樣問卷調查繪圖文字修正。最後將繪圖文字作為創作元素、網站及地圖與行人指標系統為呈現媒介，互相整合進行台灣觀光旅遊景點應用創作。期許將台灣百大景點圖像化，能讓國際旅客能一眼明瞭此景點意涵。

二、當初是透過何種方式與廠商合作？

由於此件作品第 12 屆台灣國際創意設計大賽有獲獎，並於松菸展出，當時約有三組廠商看到作品後，直接與我接洽合作事宜，其中一組就是之後生產和紙膠帶的公司。

三、請問在合作過程中，最讓您印象深刻的事情？

最深刻的應該是廠商希望我去律師事務所處理專利的部分，保障自己也保障廠商。本來想說要很多錢，不過之後是廠商幫我付了這筆費用，鬆一口氣。

四、獲獎作品商品化後，最想分享的一件事情？

授權金與未來售價要談好，可以多問問師長與前輩討論，像我現在就覺得廠商賣得好貴，都要朋友盡量不要買。

五、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？

首先感謝教育部設計戰國策有這個平台與獎學金，對我而言，不會因為有這補助就去胡亂投件，而是抱著感恩的心，謝謝可以給予設計上的肯定。目前台灣當紅的比賽紅點與 iF，許多學校投件都有補助，這部分讓學生們省下報名費也增加了投稿意願，但真正昂貴的是得獎後動輒 6-8 萬的費用，這部分是要學生自行支付的，對於個人創作的同學，的確有些許壓力。

這時教育部設計戰國策的獎學金無疑是對學生們最好的幫助，也有誘因讓同學不要害怕後面高額獎金，而對於投稿國際知名競賽感到怯步。但有利也有弊，有些投機的學生，由於學校投稿時的補助與之後設計戰國策的獎學金，讓他能用最少的費用得到榮譽，反而形成延畢不畢業，一直大量投稿去矇得獎的情況產生，這部分也想跟同學們分享，真正實力的發揮，是出社會開始，如何考量市場面，將所學改變社會現況，才是我們的主戰場。另外，比賽還是投專業組獲獎比學生組好用喔！

六、給對作品商品化有興趣的學生建議吧！

如果跟廠商合作，當然就是權利金要談好，還有合

約書的部分要看清楚，另外記得專利申請能保護自己的東西，不會讓廠商瓢竊走了！相信自己的能力，這幾年設計或文創商品流行，如何透過商品化及行銷賺到人生第一桶金，就靠現在了。另外，授權時最好還是要能盯客戶的品質，像當初廠商已經跟誠品還有一些通路談好上架時間，要快速將商品產出；而我方與廠商後期的設計費用尚未談妥，他就將授權的圖樣找其他設計師設計，導致編排上跟一些後期東西，自己現在看到都好想修正，不過為時已晚，希望大家不要遇到這樣的事情。最後，有任何問題或者能幫得上忙的地方，可以找我互相交流或幫助，一起讓台灣 & 世界（及荷包）更好吧！



設計戰國策電子報第四期

國立臺灣科技大學工商設計系碩士班 王思馨

獲獎作品商品化分享報導



獲獎作品：夾式圖釘 Easy Pin

獲獎獎項：

- 2013 臺北設計獎【臺北市長獎】&【工業設計類 金獎】
- 2014 美國傑出工業設計獎【入選】

共同創作者：李胤愷

指導教授：張文智、鄭金典、陳建雄

獎學金：(103 年度) 第一等入選 2.5 萬元

團隊簡歷：

- 2013 臺北設計獎【臺北市長獎】&【工業設計類 金獎】
- 2013 天府寶島工業設計獎【設計新秀獎】
- 2013 第 16 屆全國設計大師獎【產品類 入圍】
- 2014 臺北設計獎【評審特別獎】
- 2014 美國傑出工業設計獎【入選】
- 2014 德國紅點設計獎：設計概念獎－ Double Lock【佳作】
- 2014 德國 iF 概念獎－ Double Lock【Top 300】
- 2014 臺灣國際學生創意大賽－ Weight-Drip Stand【銀獎】
- 2015 K-DESIGN AWARD【winner】

一、請談談此件獲獎作品概念？

EasyPin 的概念源自於我們在課堂上共同討論時所迸出的想法，共同創作人李胤愷在課堂時拿了一支腳被彎折的迴紋針問：「你覺得這像甚麼？」，我回答：「恩……它看起來像是一個釘子」，突然間我們異口同聲說：「這是一個不會留下洞痕的圖釘！」

這也讓我們想到每次要將作品或展板使用圖釘固定在牆上時，都會感到一番掙扎，因為舊式圖釘不僅會在圖上留下醜陋的孔洞，破壞作品完整性更會遮住圖面，如果要展示的物件是照片時，就會更不想使用圖釘，使用膠帶也會留下痕跡，更會把圖紙撕破。為了解決生活上的不便，我們設計出了 EasyPin，整體的核心概念是「不會留下孔洞」，除了不會留下痕跡之外，我們更強化了附加特色。由於我們採用夾子式的外觀設計，所以讓使用者比起舊式圖釘更容易更換文件，經過多次的修正之後，EasyPin 外觀有方便拿取的兩側斜面設計，這樣的設計也不會因放置桌面滾動而掉落造成危險。

二、當初是透過何種方式與廠商合作？

我們並沒有跟廠商合作推出商品，是自己找工廠及相關包裝廠把作品生產出來。對我們來說，在學期間能有一件得國際獎的作品，並自己張羅讓作品成為產品是重要里程碑，我們也希望透過設計作品導入大量生產讓自己對於產品的製造程序更了解，從中學到在學校較少接觸的事物。從找工廠開始，我們列出了以下相關工廠：模型廠、模具廠、調色廠、射出廠、電鍍廠、包裝廠，每一家工廠都會先視察並估價，而且要看工廠做過的案子或生產出來的產品是否合乎我們的要求，進而討論合作。開發前的討論是非常重要的，我們的作品歷經 4 次造型大改以及 10 餘次細節修正，每一次的修正都是為了讓作品能順利的導入製造流程。

三、請問在合作過程中，最讓您印象深刻的事情？

從概念作品到量產有很多事情是需要規劃的，也要考慮生產鏈之間要怎麼相互配合，設計師必須從旁監督，以下舉幾個在生產過程中的案例。

(1) 模具的修正：

在正式量產前，測試射出是很重要的，射出一定的數量檢視每單位中是否有差別，還有產品在使用的過程中，是否有不順或是其他需要再修正的缺失。以我們的作品為例，其實第一批試射的成品拿來夾取一張 A 4 紙都還太鬆，所以我們進一步調整模具中夾子部分的角度，希望再次射出時，夾合角度能夠再緊一點，在歷經三次試射後決定在夾縫中加入 2 顆凸點增加摩擦力，達到最佳力度並保持放入紙張的順暢性。另一個問題是毛邊，也就是料溢出來的部分，雖然不會影響功能面，但是卻影響產品的精緻度與美觀性。

(2) 調色的修正：

產品色調是決定消費者購買欲望很重要的一環，電腦挑色僅供參考，必須要現場調色與模具試射，在同一色相中，明暗度必須進行多次的校正與選擇。以圖釘為例，金屬色是我們琢磨很久的部分，先前設想在射出完後能呈現金屬光澤是最好的，又可以省去電鍍的成本，但嘗試了一兩批小量試射，發現顏色暗沉且混濁無金屬感，最後為了讓產品看起來更高級決定用電鍍，調色真的是細微且決定未來產品賣點很重要的一環。

(3) 射出成型廠：

當模具準備好及決定好色料，接下來就是在射出廠監督射出品質。通常射出的速度很快，反而是要花比較多時間將成品剪下並逐一檢查。我們的作品 EasyPin 屬於包覆射出，用人工的方式先將釘子插入穴口，因為是一模四穴，所以一次射出會有四件成品，每顆圖釘都要檢查是否完美無瑕。當最後良品低於最初設定的成品量時，就須要求廠商多加射出，因此一開始就要先溝通好交貨的數量是良品多少的量，並非射出多少量。

(4) 電鍍廠：

當射出完成後，接下來就是送到電鍍廠繼續加工，讓產品有金屬質感。這邊有一個重點是：電鍍需要有能夾持的地方，不是夾在成品上就是夾在未剪下圖釘的射出品上。我們有 4,000 顆圖釘

要電鍍，假如每個角度都要電鍍到，就要準備 1,000 組尚未剪下圖釘的射出品；每組射出品上都有澆道凸點，凸點就是電鍍夾持的地方，先整組鍍完再逐一將成品剪下。原先選擇的電鍍色因為色料品質不好，導致烘乾時產生靜電讓成品上面有灰塵顆粒，良率極低，所以整批淘汰。有了先前的經驗後再重新調整電鍍色料，且要求老闆不能多收費，因為非我方因素造成電鍍失敗。

(5) 印刷廠與包裝廠：

我們找到的印刷廠有配合的包裝廠，印刷部分我們非常滿意，讓我們打樣及校色服務很好，但包裝廠就讓我們哭笑不得。工廠要我們放 100 個心交給他們處理，但還是不放心跑去現場品管，當看到阿姨們包裝好的第一箱整個傻掉，圖釘擺的位子對的歪七扭八，說吐血不為過，因此又再次重新說明要注意哪些地方，並設計治具給她們對位子，然後陪在旁邊跟他們一起包裝，每天從早上包到下午下班。阿姨們其實都是出外兼工，下班就去接小朋友放學，所以只要工廠下班鐘聲一響，媽媽們立刻放下手邊工作趕著接小朋友，甚至才包到一半，就拎著包包離開，自己就默默地把他們沒完成的包好。其實這也不能怪他們，因為的確就是下班了，只是自己的習慣是至少要完成一階段再結束，畢竟也是自己的產品，所以就沒有跟他們反應。

以上是跑工廠的經驗，非常累也很辛苦，因為我們配合的工廠幾乎都在中南部，所以要時常南北跑來跑去，有時候半夜了還在兼工、討論、想辦法解決問題，遇到挫折的時候會覺得無助，總是會懷疑這樣堅持到底是不是對的，但深深吸一口氣依然咬緊牙根繼續跟它奮戰下去。在看到產品做出來並且販售時，很有成就感，永遠不會忘的是，當看到第一批成品射出時，兩行淚就下來了，很感動，真的很感動。感謝家人的幫忙與支持，有時因為太忙碌的關係，父親也會幫我聯絡廠商，也會求好心切跑去工廠看進度或是給我建議，讓我們的設計更好，我覺得很幸福且幸運。

設計戰國策電子報第四期

國立臺灣科技大學工商設計系碩士班 王思馨

獲獎作品商品化分享報導

四、獲獎作品商品化後，最想分享的一件事情？

在產品化的過程中有很多繁雜的事情要跟工廠做協調，也因為現階段我們都還是研究所的學生，有比較多的時間讓作品經過醞釀期後得以實施量產，最重要的是要有不怕麻煩跟堅持到底的決心。尤其是自己處理製造的部分，ㄌ要投入更多時間跟心力在上面，甚至是團隊合作也需要多溝通，相互扶持。教育部提供獎學金對於同學來說是很棒的立足點，希望未來或許可以有輔助同學進行媒合的機會，因為我們花很長時間找廠商媒合，處處碰壁後決定自己產品化等等，因此假如發放獎學金並加上廠商的投入，想必可以大大提升學生作品的實現率。

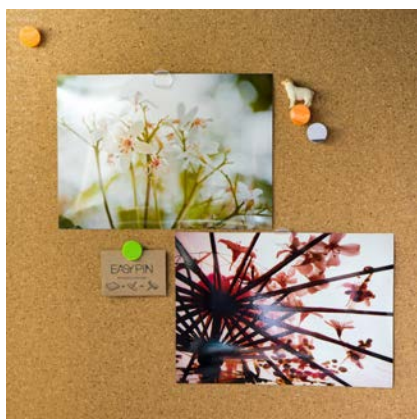
五、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有任何意義與幫助？

由於我們的設計是可行性與可被量產機會極高的作品，也因此我們汲汲營營地想要將 EasyPin 製造出來，但是還是學生身分的我們，就需要外界的大力支持，不論是業界生產經驗或是經費上的支助。在我們獲得教育部提供的獎學金之前，已經將 EasyPin 導入大量生產了，因此我們將這筆經費運用在比較後期的公關費、平台上架以及購買相關耗材等等，同時這筆經費也稍為填補之前第二次塑料射出的花費，讓我們能有較為充足的資金來運用，由衷感謝。

六、給對作品商品化有興趣的學生建議吧！

對於還是學生身分的時候，想要將自己的設計商品化，除了本身具有一定程度的設計能力外，還要懂得如何利用身為學生時可以使用的資源。現在有很多公家機關提供許多相關補助，像是設計戰國策補助的獎學金，各大學校甚至有許多雛型化、幫助學生將作品實現與媒合等計畫，同學不妨可以多方詢問，因為 EasyPin 也是透過學校給予學生資金上的協助，才能順利生產出來。

除了相關的經費申請之外，現在也有許多募資平台可以集資來實現自己的設計，但重要的是在決定投入集資平台的時候，作品是否已有相關專利的完整保護，因為一但將作品公開後想再挽救也都沒有辦法了，這點大家必須要多放點心思。EasyPin 早在我們計畫參加第一件設計競賽時，就已經著手申請專利，這樣日後產品製造出來，也可以避免很多紛爭。在設計品產品化的過程當中會遇到很多大大小小的麻煩事，但最重要的是要一直保持的對設計的熱忱！





設計戰國策電子報第五期

國立臺灣科技大學工商設計系碩士班 施昌杞

設計高手國際獲獎 經驗分享報導



個人簡歷（獎學金）：

- 2011 德國 iF 概念獎－好聰明停車卡【TOP 2 (EUR 5,000)】共同創作者－王守裕、黃紹恆（100 年度 - 第一等金獎 25 萬）
- 2011 德國紅點設計獎：設計概念獎－好聰明停車卡【最佳獎】共同創作者－王守裕、黃紹恆
- 2012 德國紅點設計獎：設計概念獎－鍊鎖【最佳獎】共同創作者－柯智騰（102 年度 - 第一等銅獎 10 萬）
- 2013 德國紅點設計獎：設計概念獎－Hidden Seeker【紅點獎】共同創作者－賴忠平、蕭斐方（103 年度 - 第一等入選 2.5 萬）
- 2014 美國傑出工業設計獎－蓋淨章【銀獎】共同創作者－權致賢、馮睦淳（103 年度 - 第一等銀獎 15 萬）

一、請談談創作歷程中，最讓您印象深刻的作品或事情？

在創作過程中，我最印象深刻的作品為 2011 年設計的 Parking Guide 停車票卡，小小一張停車卡，連續獲得德國 iF 設計大獎全球第二名以及德國紅點設計概念獎最佳獎 (Best of the Best) 的肯定。設計概念是由自身的停車經驗作為發想，曾在停車場兜圈找車位超過三十多分鐘，眼看著前方有空位，卻被另一輛車捷足先登，被女友抱怨「很遜！」因而與同學三人共同討論如何改善找尋車位的問題。後續透過停車卡之設計，希望駕駛人在進入停車場拿取停車卡的同時，停車卡上就會清楚打印出樓層與可停之車位，只需要照著停車卡圖樣的標示便可找到停車空位，不僅大大縮短駕駛找尋車位的時間，也降低汽車排碳量與空氣的汙染。

二、請分析您的獲獎關鍵為何？

自己在幾次國際設計競賽所獲得的經驗中，發現不同的競賽都有每個競賽的屬性，著重的要點也有所不同，有的競賽偏向於概念的創新，而有的卻注重在設計可行性的實行，很難有保證可以獲獎的關鍵，因獲獎的因素有很多。但我想在設計的過程中，最重要的是找到「有價值的問題點」，並透過有效且適合的設計方式來解決問題，而不該是為了得獎而做設計。

三、平日都如何吸收或加強您的設計能量？

我想設計是生活的一部份。創作靈感來源大多以自我生活經驗為主，在不同的時間、地點、空間等等透過不斷的觀察與探掘，再以自身的角度來做思考轉化，便會產生自己對事物的見解或一些有趣的想法。平時會盡可能地充實自身的生活經驗，透過看書、旅遊、拍照或玩玩具等等，都是自己充實生活經驗的方式。藉由經驗的累積，增加自己的創作能量，同時也培養敏銳的觀察力。當遇見問題，需要透過設計尋求解答時，平時所累積的生活經驗，往往就是最有價值的靈感來源。

四、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？

教育部的獎學金對於獲獎者是一種鼓勵與肯定，同時也有利於創作者在後續的創作中，能有更多的資源可以運用。具體來說，自己大多將獎學金花費在未來的競賽報名費用或是模型製作費上，部分則運用在出國領獎與相關的花費。另外，獎學金也有利於自己在設計能量上的充實。

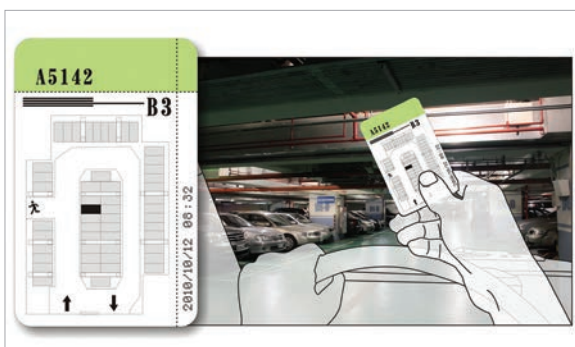
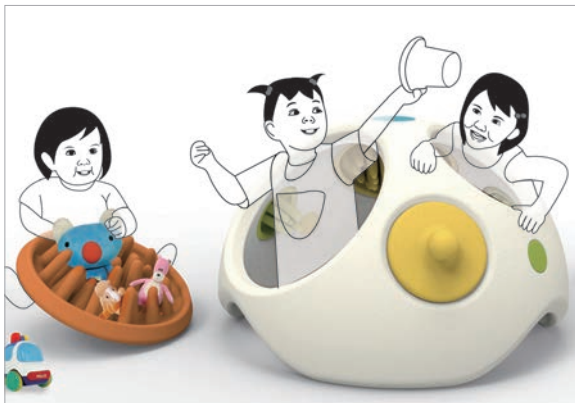
五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

對於設計教育的範疇相當廣泛，若以教育部期望協助提升國內設計環境來說，我想提出的是，如何將得獎的設計概念真實地去實踐與應用，是個值得重視的議題。很高興透過教育部的鼓勵與補助，有利於提升國內的設計風氣，但除了在獎學金上的補助外，希望教育部在作品獲獎後，能提供得獎者適當

的協助，讓獲獎的設計作品不只是停留在概念的階段，而是有機會銜接到市場，成為真正量產的商品。相信對於國內的設計，將有機會帶來更高的價值與效應。

六、您的設計下一步.....

在學習設計與競賽的過程中，或許看似相當不容易，但對我而言卻是相當興奮的過程。設計讓我學會如何以不同的角度觀看事物，以及如何運用設計思考去解決問題。我想設計是無所不在的，好的設計可以增加產品的價值與美感並改善我們的生活所需等等，設計並不單單只是好看而已，而是解決問題的過程。因此，好的設計除了可以改善產品的形態，甚至改變我們生活的經驗，在未來期望自己能透過設計，實際解決我們生活上不同的問題點，同時讓更多人對我的設計產生共鳴與認同。



設計戰國策電子報第六期

國立臺灣科技大學工商設計系碩士班 權致賢

設計高手國際獲獎 經驗分享報導



個人簡歷（獎學金）：

- 2013 德國 iF 概念獎－幫我記一下【TOP 100】（102 年度 - 第一等優選 5 萬）
- 2013 德國 iF 概念獎－安心插【TOP 100】（102 年度 - 第一等優選 5 萬）
- 2013 德國紅點設計獎：設計概念獎－角鎖【紅點獎】共同創作者－劉立祥（103 年度 - 第一等入選 2.5 萬）
- 2014 德國紅點設計獎：設計概念獎－迷你電力【紅點獎】（103 年度 - 第一等入選 2.5 萬）
- 2014 美國傑出工業設計獎－蓋淨章【銀獎】共同創作者－權致賢、馮睦淳（103 年度 - 第一等銀獎 15 萬）

一、請談談創作歷程中，最讓您印象深刻的作品或事情？

幾次獲獎的創作中，有些是課堂作業、有些是私下創作，都算是自己滿喜歡的作品，其中幫我記一下 Blind memo 是我相當喜歡的作品。當初在電影院看了一部敘述視障朋友生活的電影，電影中主人翁的生活充滿許多不便利之處，但是最令我印象深刻的是，視障朋友如何和其他朋友進行細微的情感交流，例如傳紙條給別人道謝或是一個溫馨的小提醒。為了解決這個細微的不便，我便開始了這個創作。我想解決的問題不是一個必須的需求，而是一個能讓使用者達到心靈滿足的設計。

二、請分析您的獲獎關鍵為何？

關於這個問題，我認為好的作品不一定會獲獎，但是獲獎的作品一定有它吸引人的地方。也許不是完美的設計，但是卻滿足了某些需要。因此我認為，只要能夠說出一個好的故事，並且符合邏輯的建構出一個解決方案，即有獲獎的機會。學生在創作時應該不要為了得獎而作設計，每個作品都應該要有創作者想要表達的想法。

三、平日都如何吸收或加強您的設計能量？

如果是關於技能方面的話，我認為同學、老師都是很不錯的學習對象，特別是雙方有交流時，透過互相討論、爭辯、甚至吵架，往往最能激起意想不到的火花。其次的話，還是來自生活的經驗吧！我會讓自己進入一個陌生的情境，例如看電影、旅行等等，或是嘗試新的興趣，主要是為了開開眼界，吸收新知。

四、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？

老實說，我把錢都拿去旅行了，我想這某種程度而言也算是提升自己的眼界吧！（當然有一部分拿去交比賽的報名費和得獎服務費）藉由教育部頒發的獎金，達成出國旅行的願望，同時拓展眼界，雖然並非外出旅行就能夠立刻蹦出什麼新的設計想法，但是旅途中的所見所聞，都將成為一點一滴的養分，做為日後在設計路上的戰鬥力。

以我自己為例，像是拋棄式行動電源 - 迷你電力 Minipower 即是在國外旅行中所想到的概念。當時在國外的我將行動電源掉在火車上，導致往後的幾天都必須很節省的使用手機，或是要在充電站進行充電，限制了我的移動，因此才有此想法。若改變行動電源的使用情境，變成租賃、借用的概念，並且降低其容量，便能達到邊走邊充電的目的。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

因為已經離開校園一陣子了，我僅能就過去看到的來作回答。我認為設計很難教，學校能夠教授你技法、方法，告訴你使用的情境和步驟，但這些都只是工具。就好比數學公式，就算把公式全部背起來，恐怕也無法解開大部分的題目。學習設計的學生們應該要有自知之明，把過去中學時代被動的學習方式改為更活潑主動的態度，多方便接觸觀察，才有進步的機會。

參與設計競賽能夠與國內他校或是國外好手交流，是很好的機會。但是不建議為了得獎而做設計，有可能陷入為了衝高投稿數量而降低每件作品的完整

度與細節等等，而這些細節經常就是我們增強設計能力的關鍵。透過重複的檢討、修改，才能漸漸發現設計的深度，所以建議設計學生不要將得獎看得太重。

過去也觀察到，學習設計的學生鮮少與其他科系的學生交流，進行跨領域的合作，直到近幾年隨著智慧型科技普及和產業重心的轉變，跨領域的課程才紛紛出現。我認為這樣的好處在於，設計學生能夠對於其他科系如資工、電機能夠有初步的了解及入門的常識，這對於未來在職場上滿有幫助的。更重要的是，在這個設計成為顯學的時代，人人都想學設計，以傳統工學院為主的學校，也都紛紛成立類似創意設計的學程，身為純設計出身的我們，在這股洪流下又有什麼優勢呢？是值得我們去思考的。

六、您的設計下一步.....

目前選擇變動快速的科技產業下手，在設計單位中服務，希望能夠將過去在學校學習的理論及實務技巧加以驗證磨練，先多方接觸，以累積經驗為主，對於未來目前沒有設限。



設計戰國策電子報第七期

國立臺北科技大學創新設計研究所 洪佳豪

設計高手國際獲獎 經驗分享報導



個人簡歷（獎學金）：

- 2011 美國傑出工業設計獎－ Dotted Line【入選】
- 2013 美國傑出工業設計獎－ CPR MASK【入選】（102 年度 - 第一等入選 2.5 萬）
- 2013 美國傑出工業設計獎－ Pinch Aid【入選】共同創作者－王至維、邱士豪（102 年度 - 第一等入選 2.5 萬）
- 2014 美國傑出工業設計獎－ Intuitive Saving Faucet【入選】共同創作者－葉伯彥、戴佳琪、曾子源、韓禹廷（103 年度 - 第一等入選 2.5 萬）

一、談談創作歷程中，最讓您印象深刻的事情？

2013 美國傑出工業設計獎 (IDEA) FINALIST 作品 CPR MASK 在發展過程蠻有趣的，當時我正在成功嶺服兵役，過著一個口令一個動作的規律生活，在那煩悶的生活裡，唯一令人感到欣慰的小確幸，就是在可以吹冷氣的研習課堂中的筆記本上畫滿 SKETCH。那天講習的課程是關於 CPR 急救，台上的教官除了教導 CPR 急救的相關技術之外，同時也點出了 CPR 急救的問題。CPR 是一個大家都耳熟能詳的名詞，但是大部分的人對 CPR 流程未有完全的了解，在急救的過程也不敢去接觸陌生人的口鼻，因此政府推廣 CPR 的政策無法完全反映在一般民眾實際急救成果上。因此教官在教導傳統 CPR 急救術的同時，也同時教導一些新的觀念，像是只做心臟體外按摩不做口對口人工呼吸，或是做口對口人工呼吸的過程可以隔著衣物或口罩以降低心理的不適，當然這樣的作法並不能完全的發揮 CPR 急救術的效用，但對於第一時間的急救仍是有幫助的。CPR MASK 的概念就是在這樣的時空背景之下誕生的，結合單向閥與口罩，讓急救者在感到安心的狀態下，有效率地在第一時間急救。

二、請分析您的獲獎關鍵為何？

IDEA 比賽較著重分析，從競賽的報名表格即可看出，其包括對於設計議題的定義與深度瞭解、表達思路和解決策略。我在整個設計過程花了許多時間尋找問題所在，前期調查過程是構思整個設計的關鍵。如果能準確的找到 "insight"，再開始設計，那麼設計的表達就會變得輕鬆，議題也不會顯得氾濫。在這個競賽中，文化類的產品我也曾經嘗試投件，但是效益比起工業類產品就差了許多。

三、平日都如何吸收或加強您的設計能量？

平時我喜歡到處旅行，特別是去別人不會想去的地方，看別人不會想看的東西，例如在廢棄的住宅區探險。這對我而言很有意思，可以花上一天半日的時間去查詢關於某件事物的資料並加以研讀，這不僅僅可以運用於設計，如果有研究的習慣，生活的任何部分都會變得有趣，而在趣味中探索往往會帶給人意想不到的成就感。除此之外，大量閱讀也是重要的習慣，不管是什麼東西的發展歷史，都可以帶給我們啟發和深度認識、了解更多不同模式的思考脈絡，藉此可以提出不同以往的設計見解，也能

鍛鍊自己在日常生活中成為聰明的消費者。

四、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？

其實教育部設立這樣的計畫對我的幫助很大，因為過去的努力受到肯定、被看見，這是一種前進的動力。在幾次獲獎中，我明白到政府對於設計教育的鼓勵及重視，加上有獎學金，就讓我有更多動力多多嘗試參與需要自費的國際比賽，以及製作自己設計的產品模型，畢竟 IDEA 的 finalist 需要做出模型寄到美國，其中的打樣費及運送費也耗資不菲。

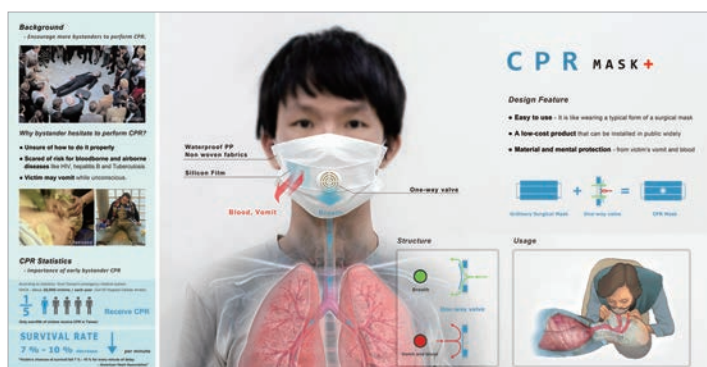
五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

國內近年有愈來愈多人投入設計行列，設計研究所裡可以看到越來越多不同背景的學生，設計教育的方針也轉向，變得更為廣泛，設計的範疇也不像早期只侷限於在形與機能的探索。因為我們的出路很多種，我想以專案執行的角度培養學生，在教學過程中幫助學生儘早發掘自己的興趣和未來方向，可以更專注在專業思維及技能上的培養。另外，政府建立起許多文化園區也有潛移默化的影響，不但可以間接提升設計行業就業率，也可能有效的提升一

般民眾對設計的認識，這是很重要的國民文化素質培養。藉著這類園區保留古蹟的方式，也非常重要，讓我們更認識自己生活的土地，希望這樣的計畫可以在台灣各地更加普及，保存更多現有的寶藏。

六、您的設計下一步.....

“Nothing is Final” 在這條路上，似乎沒有學完的一天，除了個人專業技能的鍛鍊培養以外，我期許自己在團隊中找到自己的定位，我渴望自己變得更值得夥伴依靠。下一步就距離社會只有一步了，現代的設計學生，或許會被教導要很有個人特色、技能高強，但是在一些社會經驗中，我發現每個人的性格特質才是與眾不同的部分。每個人在一個團隊中專注做好一個角色，做到 90 分，那這個 team 的表現就會超過 100 分。今年度，我給自己一個明確的目標，就是要在研究中長進。在這個資訊發達的網際網路世代，學習新知變得不再困難，許多事情可以不必親臨也能隔空掌握，因此，我的計畫是透過一個月閱讀一本書，增加我的世界觀。我想，這幾年讀的設計文章太多，以至於難免失去一些與生活接軌的機會，但是好的設計往往源自於有品質且多元化的生活。



設計戰國策電子報第八期

國立臺灣師範大學美術學系博士班 廖韓

設計高手國際獲獎 經驗分享報導



個人簡歷（獎學金）：

- 2009 芬蘭拉赫第國際海報雙年展－淹淹一息【入選】（98 年度 - 第一等入選 2.5 萬）
- 2009 荷蘭 :Output 國際學生大賞－聖誕快樂【入選】（98 年度 - 第二等入選 1.5 萬）
- 2009 荷蘭 :Output 國際學生大賞－承諾【入選】（98 年度 - 第二等入選 1.5 萬）
- 2013 東京 TOKYO TDC 字體設計競賽－PAGE DESIGN【入選】（101 年度 - 第一等入選 2.5 萬）
- 2014 德國紅點傳達設計獎－師大展【紅點獎】（103 年度 - 第一等入選 2.5 萬）

一、請談談創作歷程中，最讓您印象深刻的作品或事情？

所有的設計在創作之初都需要先去尋找核心與關聯性，關聯性是水平的平移思考，可以在不同的媒材中尋找創意，嘗試生活中各種體驗中去尋找屬於自己獨特的想法；而核心則是垂直的探索，從四周包圍中央，在學習過程中應厚植專業學養與資源，進而在創作過程中逐一探詢出最純粹的概念。

二、請分析您的獲獎關鍵為何？

對作品誠實。

藝術相關工作與其他行業很不同的部分在於，作品總是呈現創作者的思考脈絡，每件作品仿若是設計師的臉，反映出每位創作者對於設計的養成脈絡與獨特想法。從美學的營造探究到人生歷程觀點，在在都會影響作品的內在涵意與外在型態。因此每次的得獎我都視為對於自我的一次省思，是否真切的反應對於題材的認知與發想，並綜合客觀條件因素完成作品，是獲獎之餘需要自我檢視的地方。

此外就是盡量保持規律的工作時間與作品產出，營造作品製作的良好節奏。從生活到作品之間的連結性是很微妙的，保持好的工作與生活節奏，適度地替時間留白，都是從事設計工作地忙碌之餘，還保有參與國際競賽活動的動機與能量的不二法門。

三、平日都如何吸收或加強您的設計能量？

俗話說行千里路，勝讀萬卷書，但對我來說兩者是一樣重要的。

『閱讀』－所謂讀書並不是傳統那種對於知識的記憶與背誦，重點在於涉獵的廣度與品味。就好比營養攝取與消化一般，你所看的東西在經過咀嚼與吸收之後，會經過每個人不同的認知與吸收後，反映在創意的產出中。記得多年前碩班的一堂當代設計思潮，李新富教授在課堂中介紹了 JAGDA 年鑑與 IDEA 設計雜誌，讓我的眼界大開，也徹底反轉了對於平面設計的看法與眼光，且影響至今依舊。

『旅行』－對於旅行其實可以做得很多，無論是在台灣的山林小鄉，或是到歐洲的古典街道，其實重點不完全在於去了那些地方，而是適度的抽離原本的生活邏輯，把自己丟入一個全新的環境中。日復一日的生活，創作者的靈敏度難免鈍化，因此在陌

生的街景中、陌生的語言與景色中，創作的五感有了新刺激，也提供了作品不同的靈感與面貌。

四、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？

非常感謝教育部提出設計戰國策這樣的政策，直接且實質的提供了設計學子很大的幫助，尤其設計是一門需要成本的學問。以我自己所學的平面設計來說，在紙上談兵之後，總有需要實地操練的過程，而不論是參展、印刷、加工等都很花費製作成本，卻需要逐步累積經驗。因此本計畫以最實際的資源來讓學生有更大的空間去嘗試各種不同的創意想法，在設計養成的過程中是很重要的環節。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

台灣設計教育蓬勃發展且受到注目，相關進修管道與參考書籍如雨後春筍般冒出，從正面的角度來看，設計學子有了更多吸取養分的機會，經濟或語言的門檻降低，相關資源更易於取得。但從另一個角度來看，在資訊滿載的年代，與其考量如何吸收，其實更重要的是如何「選擇」。選擇理想不偏頗的觀點；選擇適合自己的資源；選擇

符合自己設計理念的知識方向，而非所有的照單全收。你的選擇會影響你的吸收，吸收會影響設計，最後進而影響成為一個什麼樣的設計師。

建議大家在學習設計的過程中，不要只想著如何做好設計、如何得獎、如何賺到獎金，其實這些都是附加價值之一，重點是我們應該學習怎樣過一個好的生活，懂得選擇理想的生活節奏，安排適宜的通車方式，嘗試新鮮美好的在地食材，研磨烘培酸度適中的咖啡豆 等，將設計價值實踐在生活安排，當我們懂得選擇好的生活時，我們就有機會成為一個更好的人，做出更理想的設計方案。

六、您的設計下一步.....

設計與社會的連結以各種形式存在，目前的我成立獨立設計工作室，嘗試接觸各種不同類型的平面設計案，期待將概念貫徹在商業作品中，進而讓社會有一些些好的改變，讓設計不僅存在美學場域，更普遍於生活當中；同時也嘗試於大學兼課，試圖在實務與設計創作中找到平衡點，同時將所看所學分享給年輕的新一代學子，教學相長，期待能在設計這條長路上走的更長遠，更快樂。



設計戰國策電子報第九期

大同大學工業設計學系 林大智

德國紅點設計獎： 設計概念獎－最佳獎



獲獎作品：清轉合 Ching Chair

共同創作者：謝易帆

指導教授：郭令權

獎學金：

- (101 年度) 第一等入選 2.5 萬元
- (103 年度) 第一等銅獎 10 萬元

團隊簡歷：

- 2012 德國 iF 概念獎－不沾手指套【Top 100】
- 2012 德國紅點設計獎：設計概念獎－不沾手指套【最佳獎】
- 2013 德國紅點設計獎：設計概念獎【最佳獎】

一、請問您的獲獎心得？

獲獎的喜悅，是難以言喻的，能夠受到國際設計獎的肯定，是很感動的，因為主角不是我們，而是作品本身所創造的價值。我們與竹工藝師林建成的合作，一同實踐這一年辛苦而來的夢想，還有什麼事比以台灣文化出發，走向世界舞台讓世界看見，還讓人感動的？一年來，不只虛心學習，同時也認識很多的人，獲得各種經驗，得到眾多的幫助，真的非常感謝郭令權老師的指導，感謝所有幫助過我們的人，面對過的各種挑戰，都將會是我們最珍藏的回憶。

透過國際競賽舞台，我們看到非常多來自各個國家厲害的想法，及驚人的實踐能力，魔鬼藏在細節裡，永遠一山還有一山高。獲獎之後除了開心外，也看到自己的渺小，加把勁的想要更加成長與進步，努力之後才知道要更加努力，不能在掌聲裡忘記當初做設計的初衷。與大家一起加油，與台灣一起加油。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

設計，對我們來說，是一個不斷探索的過程。Ching Chair 系列的作品中，每個階段都存在著回溯傳統與跨界創新的態度，站在台灣這塊自己成長的土地上去了解文化，進而去實驗材質，尊重並學習百年工藝，唯有充分了解材質的美感，才能以設計去賦予更多價值可能，這是我們在 Ching Chair 作品設計過程中體會到的事情。創作 Ching Chair 一路的心路歷程無法三言兩語，假如設計本身是一個創造的過程，那麼創造之前我們反而花更多時間在認識材質，認識台灣文化，最後以材質特性為優先切入思考，怎麼展現材質本身的美，並用工藝技法重新設計去賦予功能，增加自然與人互動的可能，由衷希望藉由



作品去讓使用者去體驗生活，發現更多熟悉的美麗。花了大量的時間，在各種彎曲角度失敗中成長，還好師父與老師陪著我們一起研究，一起嘗試，一起努力。每次模型失敗都要重新修改設計，因為是要支持人體的承載體，所以結構等等都得重新調整計算，而且我們都有著異常的堅持，堅持只使用竹材與水泥，所以常常會進到各種取舍的困境裡，一直到最後才終於成功，所以當得知獲獎才如此感動與感謝。

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？

真的非常感謝教育部，這份獎學金對我們學生來說除了是重要的肯定之外，更實際的是，也補足了很多設計競賽中製作模型等等的花費，與各項因為實驗失敗所消耗的成本。實際的補足這些支出後，也能有更多的資金來進行更多設計想法的實踐。

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，當然可以當成是學習設計歷程中的某個里程碑。獲得這樣的能力肯定，更能提升自己在設計這條路上的自信心，但獲獎並也不是一張保證順利的票，獲得更多的反而是過程的寶貴經驗，使我們囤積了更多能量準備面對未來更多的挑戰。同時也讓我們看到自己不足的地方，讓我們更能夠了解自己。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

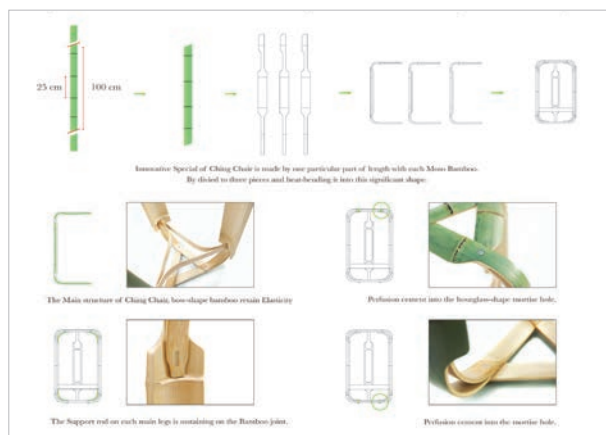
設計與教育，每當同時出現這兩個詞彙的時候，總是會想到漢寶德大師所寫的書籍，我們相信人的美

感程度總是來自生活中的體驗，而就因為這樣，台灣教育可以從更小就加強設計藝術類的美術創作課程，其實台灣的設計教育還可以有更多可能性，有更多發展空間。這樣一來，會有更多人懂得去分析設計的美感、去消費，成就所謂的『設計即是生活』這件事，這樣台灣設計產力的市場才会有更大變化，同時也能更加提升台灣人藝術美感素質。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議

一個好的概念固然會有優勢，但要在國際競賽琳瑯滿目的作品中脫穎而出，必須讓評審相當有印象，所以好概念的包裝是非常重要的，可以是時事、可以是文化層面、也可以是未來趨勢等等，好的包裝可以增加作品概念的廣度與深度，而最後如何適當呈現作品，如何在珍貴的比賽版面規範的方寸之間，表現更多訊息都是重點，一張圖可以同時暗示產品的使用環境、時機、方式等等，越能讓評審一目了然的是越好的。

國際競賽是一個機會也是一個舞台，讓各個國家的設計師在其中盡情發揮，所以不需要太多顧慮，在作品創作的路上遇到許多困難與挫折，但自己的作品就像自己的孩子一樣，只有當設計師堅持到最後才會結果，才有機會讓別人看見。參加就一定學到東西，獲獎與否得失心不要太重，更重要的是自己的設計能創造的價值，相信自己的設計，相信自己。那麼我們相信這樣的設計師，不管有沒有得獎，最終都會有更多的收穫。



設計戰國策電子報第十期

大同大學工業設計學系 陳育錫

德國紅點設計獎： 設計概念獎－最佳獎



獲獎作品：弄鐮 Mor'tised

共同創作者：林慶瑋

指導教授：廖柏晴

獎學金：(103 年度) 第一等銅獎 10 萬元

團隊簡歷：

- 2012 第九屆育秀盃－ Cal. Watch 【銅獎】
- 2013 新一代設計獎【佳作】
- 2013 德國紅點設計獎：設計概念獎【最佳獎】
- 2013 台灣設計師週－設計新勢力 參展 Mor'tised
- 2013 台灣設計師週－向東流主題展 參展 TIERS
- 2014 台灣設計展－設計開門 參展 Mor'tised & TIERS
- 2014 成都創意設計週 參展 Mor'tised

一、請問您的獲獎心得？

Mor'tised 弄鐮是我們合作的第二件作品，也是我們於大同大學工業設計學系的畢業製作作品；這件作品為我們拿下了人生第一件國際大獎－紅點設計概念最佳獎。Mor'tised 弄鐮的成就要感謝廖柏晴老師的專業指導，適時的指點與導正，並磨練我們對設計的思考與抉擇。還有與夥伴一年下來的合作，日以繼夜地相處鍛鍊出合作上的默契。我們曾寫下 Excelsior(精益求精)，作為我們在設計之路上秉持的精神目標，我們對細節的追求與檢視，是讓弄鐮從好變更好的碩大推力。當作品最終完成登上新一代設計展舞台時，心中只有大大的感動與滿足，一年來的投入與努力真的值得，而獲得 2013 紅點設計概念獎最佳獎的殊榮，更是讓我們倍感欣喜。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

即使距離設計 Mor'tised 弄鐮已經是兩年前的事情，但過程的點點滴滴都還是清楚深刻。我們選擇研究的是已經存在至今超過 7,000 年的木樺結構，因此要找到確切的突破口並創新的解答，更是具備十足的挑戰性。面對木樺的探索和研究，我們嘗試尋找什麼是樺的菁華？什麼是我們要突破的目標？現在眼前看到 Mor'tised 弄鐮這優美的曲線背後，其實是無數頁紙上胡亂畫著一團團的線圈，還有無數組線條組合的模型。但是，每一個線條都是造就 Mor'tised 最後美麗模樣的嘗試。

製造加工算是最煎熬的一個過程吧！椅面的誇張曲線，以及鐮的高精度要求，讓無數加工廠望之卻步。我們在與北中南數家金屬加工廠的聯絡過程中，屢遇挫折，不過又從每通電話中，再學到了一點又一



點的新知識。於是，懂了鋁材性質、淬火退火、彎管限制、銑床加工、表面處理等知識技術。在時間和預算的壓力下，持續著「錯中學、學中做」，終於，靠著自己的雙手成功生產四件作品，這樣的經驗回想起來著實難得與珍貴。當然，除了製作過程刻骨銘心以外，與夥伴一路走來合作的回憶也是珍貴無比，在身心具疲的過程裡，互相堅持、苦中作樂和培養默契，也是成就這件作品的很大要素。

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？

發展作品的過程中，除了投入了大量的時間與精力以外，資金也是不可或缺的。對金屬加工，我們可說是從零開始，再加上造型設計的複雜，無數失敗的嘗試是必然的，很多的錢也都花費在實驗上。因此獲得這項獎學金，幫助我們平衡設計上的開銷，也減輕身為學生的負擔。

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 2013 紅點設計大獎是對 Mor'tised 弄鐮的肯定，也是對我們的肯定。這讓我們在設計上持續秉持同樣毅力和要求的動力。獲得國際獎增加了我們作品的曝光率，在 Mor'tised 弄鐮之後，我們參與了 2014 台灣設計師週設計新勢力的展覽；同時也受邀台灣設計師週向東流主題展，並設計了 Mor'tised 第二件系列作品 TIERS 桌子。目前，兩件作品也陸續在兩岸三地不同的城市展出。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在出國繼續求學後，見識到國內外不同的設計教育。個人覺得一個比較可惜的部分是，以前在國內授課的教師多半以學術背景為主，擁有設計產業經歷的偏少。然而在國外的學校裡，許多老師都擁有豐富的業界背景，甚至擁有自己的工作室，因此在教學時，學生能更清楚知道真實世界的運作與要求，在自由發想創意的同時，也能踏實地納入現實考量，如製造與量產層面等等。國外的產學合作案也規劃的相當完整與深入，學生不僅能直接與設計產業合作，得到第一手的回饋意見以外，更能仔細了解合作公司的運作，甚至了解公司的行銷與製造等層面。

另外，近幾年設計產業越來越受重視，也越來越多學生的創意獲獎，最可惜的是一個『概念』獲獎後，就沒有『實體』的後續發展了。許多學生的設計概念都著實地切中生活中的問題點，當大眾看到的時候，都會發出「對！我就是需要這個！」的讚嘆，然而學生常常缺乏後續發展的資源，如何生產製造？如何行銷包裝？在沒有足夠的資源下，很常見到創意十足的概念石沈大海，相當可惜。若學生能獲得學校、政府或是產業的幫助，讓這些概念能夠變成實體到大眾的生活中，真正成為實用的物件，才是真的用設計幫助生活。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議

參加國際競賽是很好的經驗，除了練習展現創意與作品美感，更是很好的機會訓練自己如何在有限的頁面充分表達概念，有邏輯性的透過圖文安排設計背景、作品細節等等。



設計戰國策電子報第十一期

銘傳大學商業設計學系 廖苑羚

ADOBE 卓越設計大獎 決賽優選



獲獎作品：快樂設計 Live Happily, Design Happily

共同創作者：謝孟妤、蕭今翔、徐健豪

指導教授：林建華

獎學金：(103 年度) 第一等銅獎 10 萬元

團隊簡歷：

■ 銘傳大學商業設計學系第 20 屆 文宣組

一、請問您的獲獎心得？

此作品是新一代設計畢業展本校系的文宣，雖然作品在展場中便因真人設計玩偶吸引了大量的目光、創造了許多的話題性，但此作品並未在新一代設計展中獲獎。而是在畢業後幾個月接獲來自紐約的郵件通知，才知道我們獲獎了！我只能說欣喜若狂！

「快樂設計」一詞對我來說，變成生命很重要的一個養分。我曾經苦惱著，這樣抽象的概念，究竟該如何以視覺呈現呢？在過程中與老師、組員、全體畢業生相互摩擦火花，我才漸漸地知道方向。是的，我在冒險！我知道也許運用上我所學的一切也難以詮釋它，我也清清楚楚的明白，快樂設計從來就不是以那黃色點點、人偶玩具的概念，融以詼諧幽默的口吻就詮釋的明白。快樂設計的副標「Live Happily, Design Happily」，是啊！唯有快樂生活，才能體悟到快樂設計，輔以堅持、熱情、自信的精神一玩，就要敢玩！

這段過程是我覺得最美好的部分。我們有過爭吵、疲憊、壓力、無力，但相對的，我也感受到了極大的喜悅。部分的人不分組別、班級、晝夜，在 FB 上一提出詢問，大夥們便自動到集合地點幫忙拍攝，人員一次比一次還多，謝謝您們的信任，以及諒解我的任性。在拍攝過程裡，我們偶爾歌唱、舞蹈，以及那無止盡的歡笑，那才是實實在在的快樂設計和生活啊！唉，當然我也從未後悔給評審們看「設計，如此 Harlem Shack」的影片。敬所有、所有的大四全體畢業朋友們，謝謝您們一路相伴，快樂設計從來就不是我一個人就能呈現出來的，是您們讓他成真了！現在，我所知道的就是在當下，玩，設計，快樂的！

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

當概念成為真正實體的樣貌時，是非常令人印象深刻的。過程裡像是個拼圖，有時候拚右上角、有時拚中間，拼錯了得再取出重新拼，好像就是這樣。在這過程裡的摸索，就像我們所學的創意思考一樣，它不會是一個線性，而是一個網狀的。在大四的這一年裡，不眠不休地編織著夢想的藍圖，這辛苦的過程是令人印象深刻的，回到了最初為什麼我們在做設計？為什麼我們喜歡設計？那個喜歡和熱誠，是不斷地在喚醒我們當下所創作的所有一切，都是為了最初的那份感動。藉由此份感動去創造出更多的感動，好讓更多的人們在與這個世界交融中，在不同的時間、在不同的地點，能夠產生更多交集。

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？

設計需要金錢來支持，從微小的設計書籍，大至參加國際競賽，這過程是需要花費許多的費用。對於我來說，此份獎學金不外乎提供了設計研究費用，能夠再去嘗試不同的創作方式，去發展新的可能性。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

參加國際競賽確實讓人大開眼界。世界上有太多的優秀設計人才了，和他們在紐約相遇，是一輩子難以忘懷的回憶。他們傑出、自信、慷慨，讓人感到興奮，我們彼此相互較勁，相互成長，和他們在一起能激勵出特別的創造力與自信！與他們相處似乎找的新的合作、溝通方式、想法，這是我參加國際獎項後，感受最深的影響。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

國內目前對於設計愈趨重視，有許多的資訊、競賽和展覽，但在教育上比較缺乏國際的觀念。文化創意產業是趨勢，但變成學生們的主流創作後，文創需對於文化有所情感，才能作出真摯的文創商品。市面上相似的作品太多了，同樣的概念、相似的畫風、如出一轍的商品走向，設計變成單一走向。當然此部分與新一代的歷屆得獎作品、老師們的教導有關係，我深信老師們的專業知識，但如何創造出新的設計，老師與學生們的互動關係，變得很關鍵的環節。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議

參加國際競賽的基礎，除了好的作品，便是在對的時間，傳送正確的比賽格式，並運用排版技巧，將作品好的部分，簡單、一目了然的傳遞出來。



設計戰國策電子報第十二期 - 國立臺灣藝術大學視覺傳達設計學系碩士班 張愷勻

波蘭華沙國際海報雙年展入選



獲獎作品：小錯宴 Wrong-Party、孤島心 Lonely-Mind
矛盾中國 Conflicting-Chinese

指導教授：楊清田

獎學金：(103 年度)3 件第一等入選共 7.5 萬元

個人簡歷：

- 2014 台灣視覺設計獎【初選 入圍】
- 2014 波蘭華沙國際海報雙年展【三件入選】
- 2014 朝倉直巳創作紀念獎【平面組 入圍】
- 2015 APPortfolio 亞洲青年創作集錄 Vol.5 收錄
- 2015 義大利國際海報雙年展入圍（決選中）

一、請問您的獲獎心得？

得知入圍的當下，是課堂上同學在公告名單上發現我的姓名，被告知時其實有點不以為意，畢竟當時只是跟著同學們嘗試第一次投國際性的海報賽事，當作繳個報名費而已。一直到回到家中，收到華沙博物館發出的入圍通知，也跟設計圈比較資深的朋友確認過後，才比較有獲獎的真實感受，情緒上也逐漸添了點喜悅。畢竟對於非本科生而言，一路走來總算是有點小肯定，倍感欣慰，大學時期的記憶也在此刻浮出腦海。

憶起升大四的暑假，由於主辦單位作業疏失，陰錯陽差地參加了限定技專院校學生才能夠進入的教育部國際設計競賽培訓營，當時對設計領域還只有懵懂模糊認識的我，在培訓過程中，被來自各方的設計菁英與老師震撼教育，認知到藝術創作與設計在本質上的甚大差異，除打通眼界之外，也認識一些設計科系的朋友，進而踏入設計領域的大門。

這三件作品皆是在進入設計研究所後，因應論文研究內容而創作，除了感謝父母的經濟支援之外，也感謝楊清田老師以及研究所同儕們在創作期間的指教，提供我莫大幫助，更要特別感謝同樣為台藝視傳所及 IDC 獲獎的潘威霖同學，多次給予我海報設計的建議，能有今日成果，運氣與努力固然重要，但關鍵必然少不了你們。獲獎固然開心，但使其作為前往下一步的動力，我想是較為合適的。畢竟經驗尚淺，與設計圈眾多的優秀前輩相比，我還有很多空間需要加強，期許自己能夠將得獎後所獲得的些許關注，化為自我審視的提醒。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

三張海報的創作皆源自生活上的發現與體悟，其中小錯宴的海報誕生契機最令我印象深刻。其靈感來自於友人的一場婚宴，那天正好是颱風天，宴會廳中央的香檳塔瀾漫幸福，一陣酒足飯飽過後，離開會場的人們紛紛撐起了雨傘，卻因強烈的側風被吹得東倒西歪，伴隨著傾盆大雨，與方才宴會中歡樂緩慢的氣氛呈現強烈對比。我在當下體會到，一件事情的開始與結束，縱使有如此大的差異但仍是屬同一過程，也因此將此一體兩面的感受具象為海報創作的元素。

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？

我在決選後的假期，前往了波蘭華沙宮殿博物館進行作品的展覽紀錄，獎學金幾乎運用在旅費上，雖然沒有參加頒獎典禮及交流宴會，但也在現場觀摩到歐洲許多設計大師

的作品，也順道在德國、荷蘭及英國等地拔涉了一段時間，吸足異國養分。剩餘部份獎學金我預計運用在負擔其他國際競賽的費用，投資下一個起點。另外值得一提的是，IDC 除提供獎學金減少學生在參賽費用方面的負擔之外，在國際賽資訊提供方面的效率相當優良，對於這樣的系統個人給予肯定。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在求職和接案上的確有些許幫助，但獲獎主要還是一個評審肯定努力的事實而已。在心理層面影響較大，或許能夠提升些許的關注或知名度，但實質上我想作品本身的能量及創作過程中所獲取的知識，才是讓設計路走更長遠的重心。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

針對學生參與國際競賽這部份來談，最近時常看到批評參與國際競賽的論點，但我個人對於學生為競賽做作品這樣的創作模式並沒有負面的看法。為了學習而比賽，或是為了比賽而學習，透過競賽所獲得的皆是自身不足的知識，如同我前面所述，無論得獎與否，最重要的還是過程中所汲取的訊息，用心對待作品、同儕及師生之間的交流都是關鍵，重

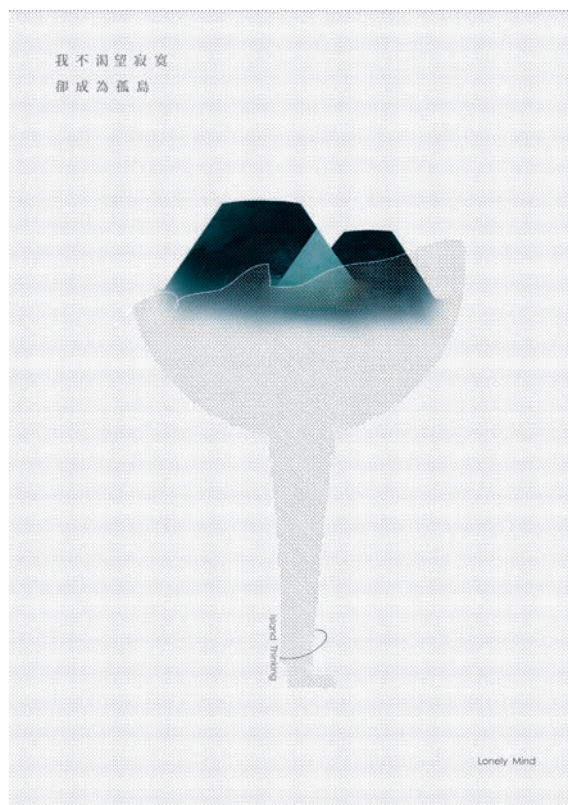
視學習而非強調功利才是教育的核心。

設計教育涉及到太多複雜的因素，包括功利主義、產學脫鉤、重學術輕技職、國民美學素養普遍不足等我們常探討的問題點，都不是三言兩語可以說清。國內半數設計科系的學生，通常畢業時都具有良好的設計執行能力，但對於行銷推廣、消費市場需求的理解可能稍嫌不足，商業與設計的結合度在學校的課程安排上，還有更多的互補空間。

教育部於民國 102 年提出五年美感教育計畫，為的是提升整體下一代國民的美學素養。我想當今設計教育的規劃不該只侷限於設計科系的學生，將設計專業的價值推廣至各個產業及整個社會，也是未來應該去執行的方向。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議

其實設計競賽中的得獎與否與評審非常有關聯，但也並非就因此限定自己的風格或題目。每個國際競賽的性格都有所不同，以波蘭華沙國際海報雙年展而言，其宗旨取決於作品的實驗性或非新穎程度，因此儘管看似不成熟的作品，只要在技法或者概念上具有大膽的實驗性質，都有可能獲得青睞。因此，了解賽事訴求，也是一項重要的賽前課題。



設計戰國策電子報第十三期

樹德科技大學視覺傳達設計系 林美秀

波蘭華沙國際海報雙年展 入選



獲獎作品：複製 Plagiarism

指導教授：龔蒂苑

獎學金：(103 年度) 第一等入選 2.5 萬元

個人簡歷：

- 第 23 屆金犢獎平面廣告類大學組 旺旺公益廣告設計【入圍】
- 第 24 屆波蘭華沙國際海報展【入選】
- 第五屆台灣創意之星設計獎 大專組【吳守哲評審獎】
- 樹科大 102 學年度 智慧財產權海報比賽【第一名】

一、請問您的獲獎心得？

開始其實是個意外。有個必須繳交的課程作業，因為我又是一個很愛跟自己比的人，每次作業都會想比以前更好一點點，加上大二時曾經參加過 iF 比賽，所以就想試試看。一個好想法再加上學校舉辦的智慧財產權比賽，讓我決定把這個稿做出來。

一份作業能改變這一切是很棒的！很幸運能夠獲得此獎，過程中樹德科大設計學院翁英惠院長曾跟我說：「這是一張會得獎的海報，妳會得獎」，讓我深感意外又覺得很開心。非常感謝視傳系老師的支持與鼓勵，特別是指導老師龔蒂苑老師，從開始到最後都沒有放棄，我也相信不該放棄任何一個小小的機會，也許這一刻我放棄了，之後就再也沒機會。還好我沒有，謝謝這個獎更讓我信心大增，也謝謝這件作品讓我經歷各個大小比賽，得到這個榮譽，見識到更多更棒的作品，開了眼界。從中學到了很多，讓我跟作品一起成長，不管是對於比賽的心態，或者是之後的每一份作業與作品的態度，都跟以往不同，也許是年紀增長也有差別吧！

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

其實我的創作過程，是剎那間的想法加上一個午後的熱情，就把作品完成，之後則是不斷地修正、修正，及不斷地微調。過程中印象最深刻的應該是一校內智慧財產權海報比賽得了第一名，這件事成了獲獎的起頭。雖然當初有預感可能會得獎，但也沒想到會是第一名，扎實地一劑強心針，讓我更有信心，雖然只是一個校內小小的比賽，但還是很開心。

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？

設計系花費本來就比其他系還來得多，而我目前大四，正在忙著畢業製作，獎金剛好可以使用在畢業專題。畢業製作的花費高得驚人，以及中間不斷修改也是一筆不小的花費，如果沒有這筆獎金也許其他國際競賽也都沒有機會去參加。畢竟參加國際競賽需要報名費與運送費用，總會想要拿最好的出去，因此，獎金對我來說，是一個很實際的幫助，會更有意願繼續參加國際競賽。

四、在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

其實這個獎對我來說也不只是一個獎，而是透過這個獎看見原來我可以，讓我知道，我的努力不是白

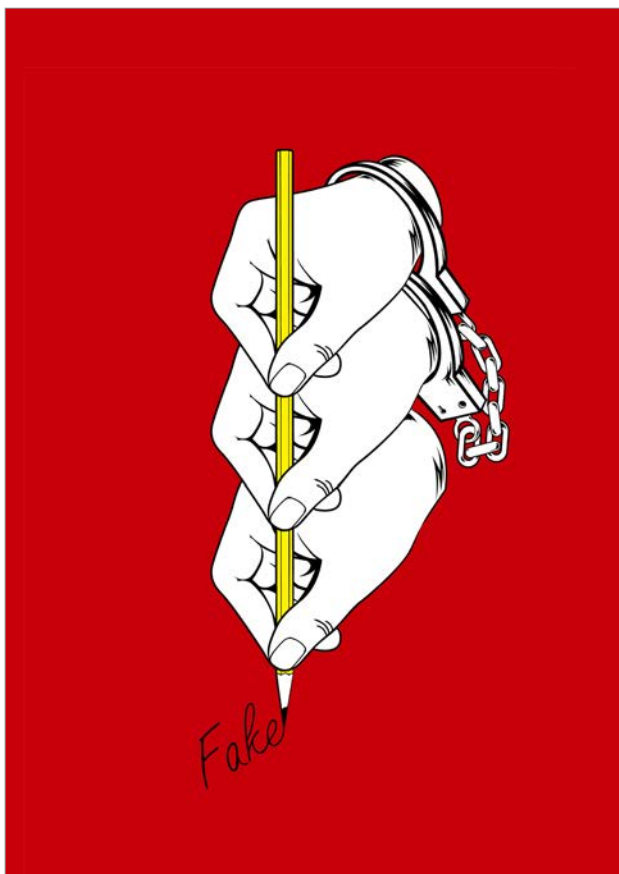
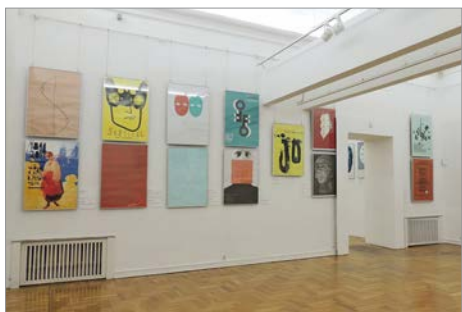
費力氣，也對模糊的未來開啟一點希望，讓我更確立目標方向。對我的幫助除了精神層面以外，實質上也幫助我考上理想的研究所－雲科大視傳研究所，我想，在研究所面試的時候加了不少分數吧！而我也相信這對未來的工作，會有所加分的。

五、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

互相交流的研習營，我覺得是重要的。大三那年，我參加過「2014 來自亞洲的設計力量」研習營，互相交流的研習營滿有趣的，除了不同學校的同學們可以互相交流之外，邀請國際級的設計大師來教導，用不同國家的觀點來看設計這件事，能有這種資源很棒，未來有機會時間我還是會去報名參加。那次的經驗對我來說是有幫助的，爾後如果有多一點機會，也想去國外交流學習，畢竟國內設計教育風氣與國外不同，不是不好，而是可以學習到不同國家間的特質，學到更多不同角度出發的設計概念跟觀點看法，也許會有不一樣的啟發。

六、給對國際競賽有興趣的學生建議

事實上我參加過的國際競賽算不少，德國 iF、紅點設計獎、日本富山國際海報三年展、波蘭華沙國際海報雙年展、墨西哥國際海報雙年展、芬蘭拉赫蒂國際海報三年展等大大小小的海報比賽，從中吸取不少經驗，我覺得到最後一刻都不要放棄修正自己的作品是很重要的。在不斷修正中會發現，即使原有概念很好，但過程製作跟修改都草草了事，貿然拿去比賽，更是浪費一件好作品，寧可不斷討論與修正，最後那個才稱之為作品，再來只要有機會就多去參加各項比賽，即使最後沒有得到任何獎項，至少修正過程中你會得到很多經驗。只要接觸國際競賽之後，就會知道其實不難，也不要因為看不懂報名方式就放棄了，多花點心思就一定行，不必要為了一點小事而放棄一切。

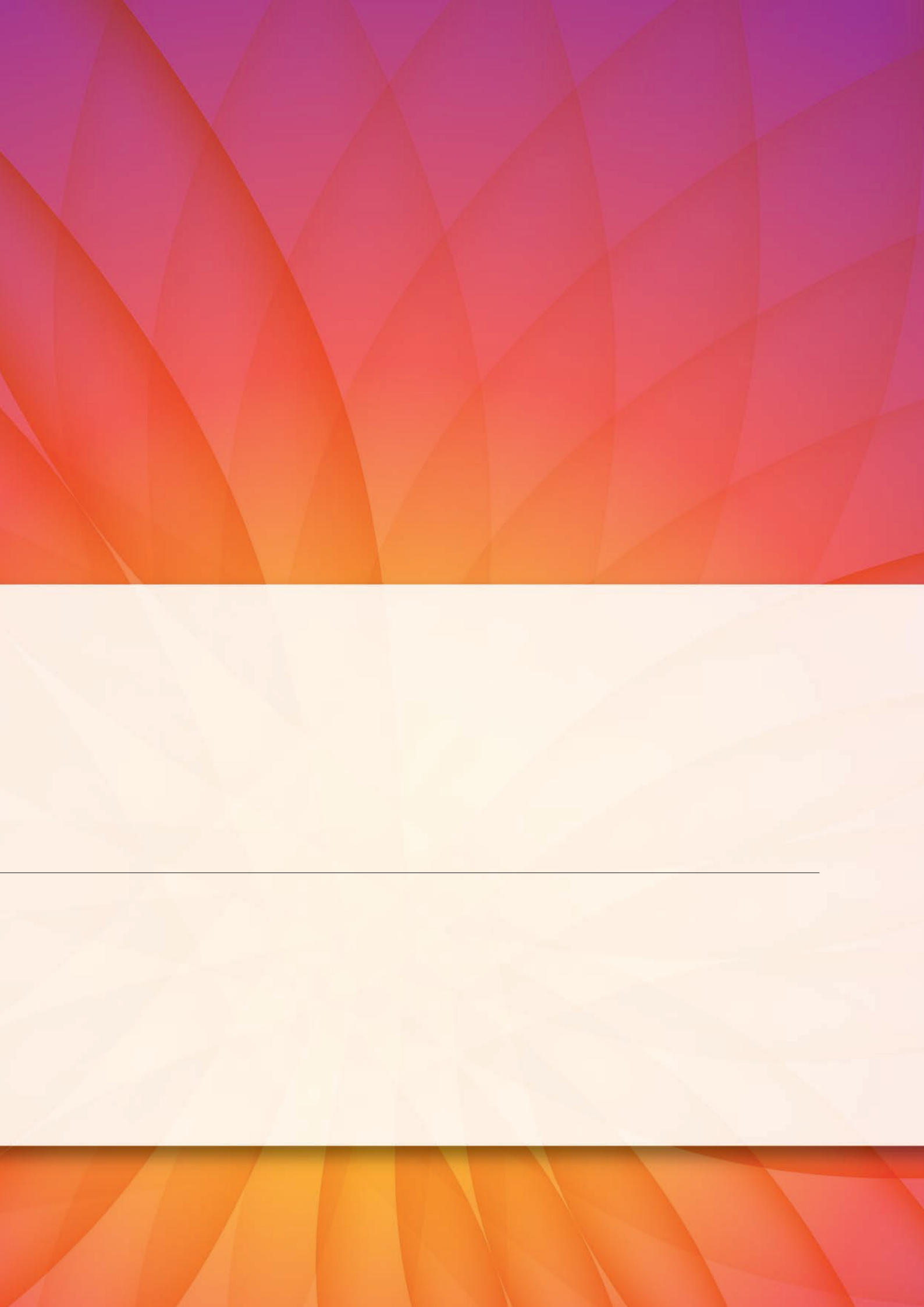


IDC 2015

Work & Concept 獲獎作品介紹

092 產品設計類

134 視覺傳達設計類



施 昌 杞 Shih, Chang-Chi

饒 致 賢 Tsung, Chih-Hsien / 馮 睦 淳 Fong, Mu-Chern

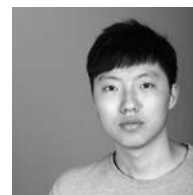
就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

作 品 名 稱 Cleanser Stamp / 蓋淨章

獲 得 獎 項 Silver / 銀獎

獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2014 美國傑出工業設計獎



作品概念

勤洗手可達 99.9% 有效殺菌、預防腸病毒等傳染疾病，然而小朋友通常沒有洗手的習慣與衛生觀念。運用小朋友喜愛的蓋章遊戲，蓋淨章結合洗手乳與動物造型的印章設計，可在手上蓋出動物腳印的洗手乳，提醒小朋友記得將手洗乾淨。透過有趣的方式，讓小孩與父母或朋友間有更多互動，同時教導孩童洗手的觀念並養成好的衛生習慣。

獲獎心得

我們感到十分榮幸，Cleanser Stamp 能獲得美國 IDEA 銀獎的肯定。在設計的過程中，我們透過尋找有價值的問題點，並透過有效的設計手法來解決問題，感謝夥伴間的激盪與老師的建議。期許後續有機會能確實將 Cleanser Stamp 商品化，並因為我們的設計讓生活更加美好！

李胤愷 Lee,Yin-Kai

王思馨 Wang, Szu-Hsin / 黃御彰 Huang,Yu-Chang

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系

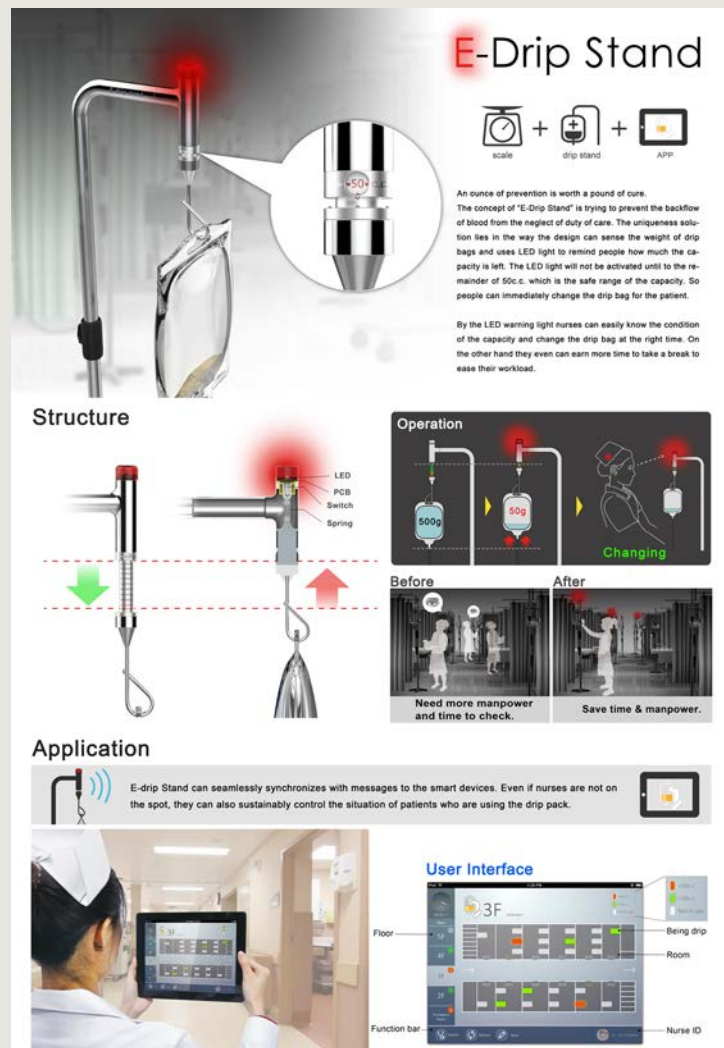
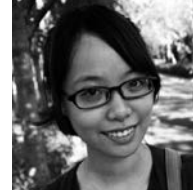
作品名稱 E-Drip Stand / 燈光提示點滴架

獲得獎項 Finalist / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2014 美國傑出工業設計獎

指導老師 鄭金典 Cheng, Jin-Dean / 陳建雄 Chen, Chien-Hsiung



作品概念

將點滴架與磅秤做結合，當點滴包剩 50c.c. 時，點滴架上方的紅燈就會亮起。讓急診室護士遠處就可以看到，方便護士辨識及迅速更換，也預防病人因血液逆流造成手臂瘀青，並結合 APP 功能，當病房的點滴包只剩 50c.c.，APP 中的床位圖示就會顯示紅燈，提醒護士要更換點滴包了。

獲獎心得

很高興能獲得設計戰國策的肯定，除了參與國際競賽外也獲得教育部補助。在這舞台能夠認識來自不同學校的學生，一起切磋琢磨。參與比賽除了自己努力投入外，也希望獲得國際評審的檢驗及認定，每一次經驗的累積，讓學生的設計能夠越純熟。希望爾後有越來越多人投入設計與競圖，好的氛圍與實力需要大家一起來努力。

王思馨 Wang, Szu-Hsin

李胤愷 Lee, Yin-Kai

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

作品名稱 Easy Pin / 夾式圖釘

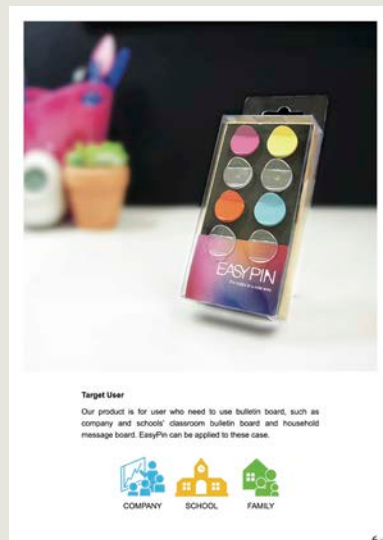
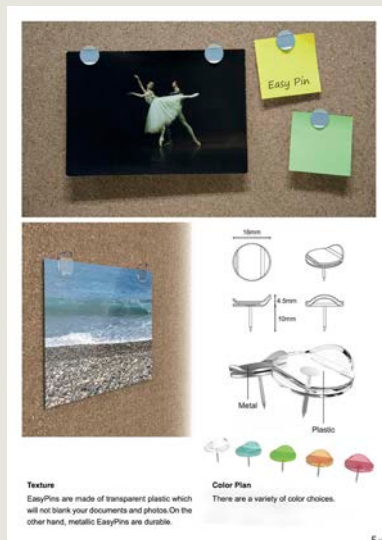
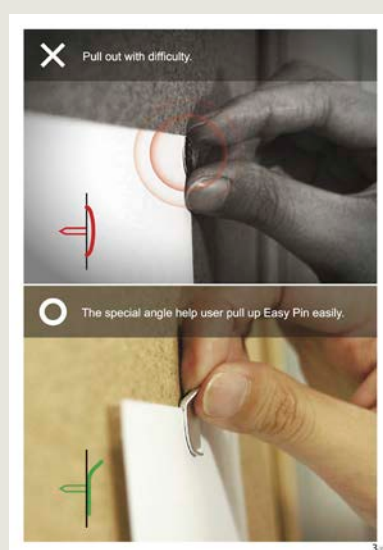
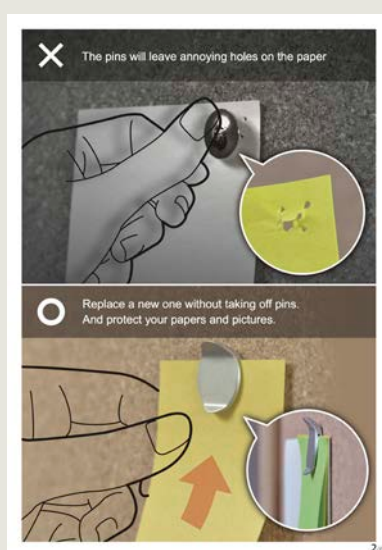
獲得獎項 Finalist / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2014 美國傑出工業設計獎

指導老師 張文智 Chang, Wen-Chih

鄭金典 Cheng, Jin-Dean / 陳建雄 Chen, Chien-Hsiung



作品概念

EasyPin 將夾子與圖釘作結合，只要將紙張夾於圖釘後，即可避免圖釘直接穿透紙張或照片而留下孔洞。此外，斜面設計讓使用者好拿取及拔起圖釘，也讓 EasyPin 能更平穩放置桌上，夾紙的設計讓使用者只需抽換，即可更換紙張，使用上更為便利。

獲獎心得

在學生時期能有機會投入大量生產，感到十分興奮，其實 EasyPin 在一開始的發展並不是很成熟，有諸多需要重新考量的部分。仰賴老師的指導、學校的推廣計畫與業界人士相關經驗的傳授，讓我們一再的進行設計改良，經過多次討論、修正與導入大量製造的概念，讓我們的作品更加完善。很高興在今年獲得美國傑出工業設計獎 (IDEA) 的肯定，更加鼓勵我們繼續讓設計更加完整。

林 祐 毅 Lin, You-Yi

就 讀 學 校 國立臺北科技大學 設計學院 創新設計研究所

作 品 名 稱 Smart tea bag / 聰明茶包

獲 得 獎 項 Finalist / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
2014 美國傑出工業設計獎

指 導 老 師 陳殿禮 Chen, Tien-Li



SMART TEA BAG.
for a perfect tea experience.

Problem :
People around the world use the tea bag as a convenient way to enjoy a cup of tea.

But if you take out the tea bag at the wrong time, your tea will be bitter or too bland.

Therefore the problem is :

WE DON' T KNOW THE PERFECT TIMING OF TAKING OUT THE TEA BAG.

Problem-Solving :
By printing on the tea bag, different color for different tea,
We will **know when** we should take out the tea bag and have a **perfect** cup of tea.

Umm... Put the smart tea bag in.

OH! I still can see words on it. "NOT YET"

AWESOME!
Words are covered by the color of tea.
"The cup of tea is **READY**"

Different font color for different kind of tea.

Smart tea bag is a perfect solution of don't know when to take out the tea bag.

Smart tea bag **doesn't use any high-tech, skill or material**.
Only use eatable ink or natural food coloring.
It's **cheap and easy** for business and consumer.

What we should do is watching the cup of tea.
if you still can see the word on it, means "not yet".
if you can't see the word on it, means "ready".

It's an extremely easy and perfect way for **business and consumer** to solve this problem.

Wulong tea Green tea Black tea

作品概念

本設計將 "還沒" 二字印刷在茶包上，其字體顏色即是該種茶類泡至恰好處的茶色。等茶葉本身顏色釋出恰好處時，茶包上的字體將會被茶色所覆蓋，因此待看不見 "還沒" 二字時，代表茶已泡得恰到好處，可將茶包拿起準備享受一杯好茶了。

獲獎心得

身為一位大學非設計科系，在研究所時期能獲得國際設計獎項並獲得教育部的肯定，實感光榮。從踏入設計領域那刻起，就下定決心要拿幾個國際知名獎項，作為理想實踐的證明。對我來說，這些獎項都來自於他人的協助，大至政府、學校環境、獎助風氣，小至身邊教授、研究所遇過的每個人，都是不可或缺的一部分。最後謝謝教育部設計戰國策的獎助與肯定，將來會有更多優秀的台灣設計人才於國際舞臺大放異彩。

洪佳豪 Hung, Chia-Hao

葉柏彥 Yeh, Po-Yen / 戴佳琪 Tai, Chia-Chi

曾子源 Tseng, Tzu-Yuan / 韓禹廷 Han, Yu-Ting

就讀學校 國立臺北科技大學 設計學院 創新設計研究所

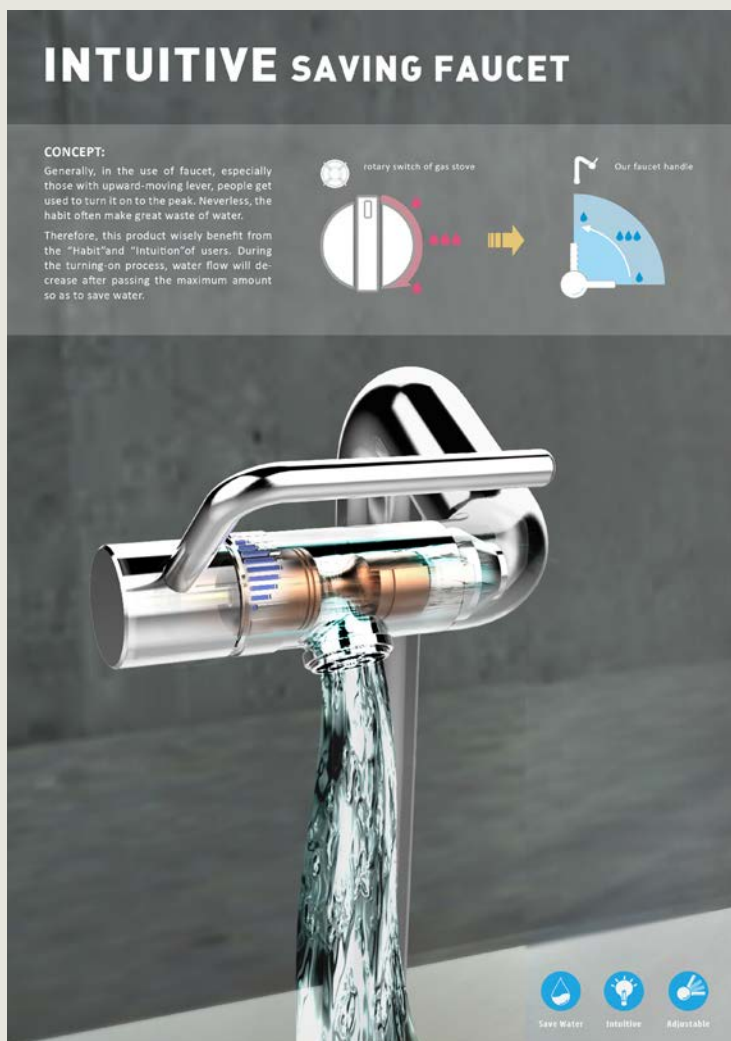
作品名稱 Intuitive Saving Faucet

獲得獎項 Finalist / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2014 美國傑出工業設計獎

指導老師 黃子坤 PHILIPS T.K.HWANG



作品概念

Generally, in the use of faucet, especially those with upward-moving lever, people get used to turn it on to the peak. Because of this habit, people not only waste a lot of water, but increase the economic burden to the residents. This product wisely benefit from the "Habit" and "Intuition" of users. During the turning-on process, water flow will decrease after passing the maximum amount so as to save water.

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，難免淪落為不切實務的理論家之流。國際設計競賽的參與，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

活尋找能控制的微釐之差，正是即將成為現代設計師的我們，所應具有的能力與宿命性的工作。

沈欣蓉 Shen, Shin-Rung / 王滬懷 Wang, Hu-Huai
 蔡育真 Cai, Yu-Jhen / 黃挺睿 Huang, Ting-Ruei

就讀學校 亞東技術學院 工商業設計系
 作品名稱 Simple Cream / 簡易奶球
 獲得獎項 Finalist / 入選
 獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
 2014 美國傑出工業設計獎
 指導老師 朱弘義 Chu, Hong-Yi



作品概念

使用奶精球時，有時撕不開且有單手使用不方便的問題，所以設計出奶精球加上夾子的概念，來達成單手操作、一步驟完成的設計，並利用三角造型節省運輸及增加放置空間，且塑料材質使用完畢時可壓縮垃圾量。

獲獎心得

這件作品得到 IDEA 認可，讓我們感到相當興奮且無比光榮。簡易奶球是靠大家互相幫忙，並在指導老師的帶領下，才有如此佳績，擁有如此亮麗成績，也是靠當初花費心力才得來的肯定，中間的辛苦過程都靠朋友與親人的支持，才讓我們更有動力持續做下去。很榮幸被教育部選入獎勵對象，希望未來我們能持續創作出更好的作品，讓設計更加成熟與卓越，感謝一路上對我們提供幫助的大家，沒有各位，就沒有現在的我們，非常感謝！

陳 俊 甫 Chen, Chun-Fu

就 讀 學 校 樹德科技大學 設計學院 生活產品設計系 碩士在職專班

作 品 名 稱 The House Is Not Clean / 鬼魂空氣清淨機

獲 得 獎 項 Finalist / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2014 美國傑出工業設計獎

指 導 老 師 林群超 Lin, Chyun-Chau



作品概念

空氣中的有害物質就像鬼魂，我們看不到它，但卻偷偷危害我們的身體。The House Is Not Clean 是一台有趣的空氣清淨機，它就像捉鬼機器，把空間中看不到的髒東西捉住，並讓它現形！這個設

獲獎心得

很開心有機會獲獎，我從大二開始參加設計比賽，終於在今年得到美國 IDEA 的 finalist，雖只是入圍但因為是國際性比賽，也算給自己一個肯定。期望日後能增進設計相關知識，繼續為自己加值，更為台灣設計多盡一份力。第一次獲得設計戰國策的獎勵金，實際面來說，平衡今年報名費的支出。頒獎典禮與其他學校獲獎者交流，讓設計思維有所突破，期望日後參加比賽還是實務，都能更加精進。謝謝我的指導老師—林群超老師，他是良師益友，不管在設計還是在其他方面都是。

陳詩豪 Chen, Shih-Hao

李宗懋 Lee, Tsung-Mao

就讀學校 樹德科技大學 設計學院 生活產品設計系

作品名稱 Touch and go / 舌觸式懸浮觸控筆

獲得獎項 Finalist / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

2014 美國傑出工業設計獎

指導老師 林群超 Lin, Chyun-Chau



作品概念

此概念採用紅外線功能，讓觸控筆不用直接接觸螢幕，即可做電腦版面的滑動與操控，同時也增加牙齒咬合點選功能，針對手部殘疾與癱瘓的患者做設計，讓他們隨著科技的進步，也能與常人一般使用平板電腦。

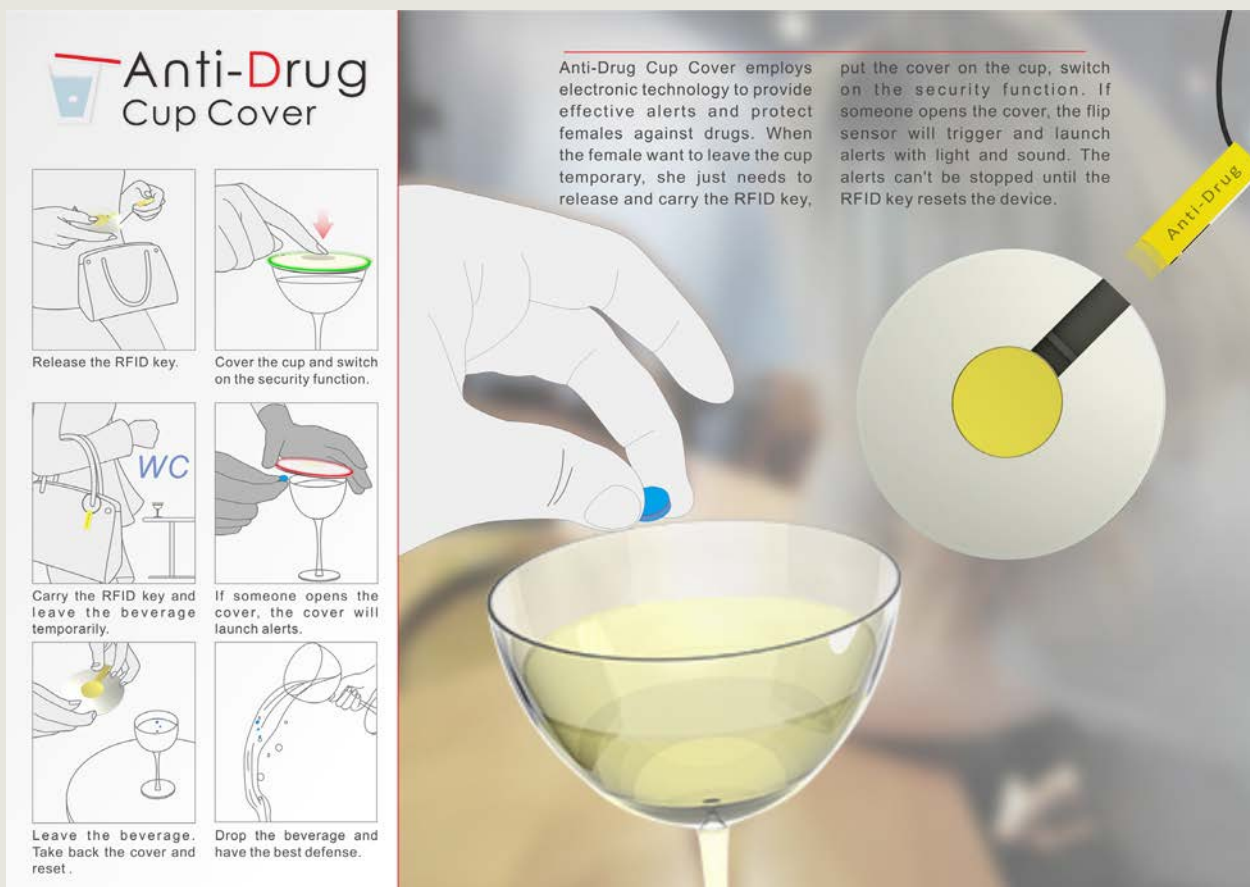
獲獎心得

在大學接觸工業產品設計四年來，感謝林群超老師指導栽培與鼓勵我們積極參與國際競賽，此件作品才有機會被評審與大眾看到。IDEA 與許多國際競賽不同的是，各階段評審皆需支付高額的報名費與郵寄費，對於學生而言，參賽門檻提高許多。在此感謝樹德科大設計學院對學生參與競賽的大力支持，減輕參賽過程的許多負擔。有機會在畢業前獲得國際競賽，有了這份肯定，也讓畢業後的我們對於設計更堅固信心，繼續堅持下去，設計更多貼近生活且能改變生活型態的產品，最後感謝教育部設計戰國策計畫，對於設計學生們的支持，讓我們有機會再次被看到。

尤 順 進 Yu, Shun-Jin
蔡 文 惠 Cai, Wun-Huei



就 讀 學 校 樹德科技大學 設計學院 生活產品設計系
作 品 名 稱 Anti-Drug Cup Cover / 防下藥杯蓋
獲 得 獎 項 Finalist / 入選
獲獎競賽名稱 2014 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
2014 美國傑出工業設計獎
指 導 老 師 林群超 Lin, Chyun-Chau



作品概念

夜店裡進出份子複雜，如何確保自己飲用上的安全性，是所有男女生都該注意的問題。因此，「Anti-drug cup cover」的構想因而產生。利用內設水銀開關配合閃燈及響聲，在杯蓋被掀開時，具有「警戒」的提示，達到飲料杯防下藥功效。

獲獎心得

很高興能夠在這次美國 IDEA 2014 國際設計獎中獲得此項榮譽，除了增加我們的自信外，也讓我們在設計的路上，走得更加堅定，也感到非常榮幸。在設計的核心中，我們喜歡從生活環境裡去探索並發掘問題，以抽絲剝繭的方式去找到改善的方法，因此，這也是我們希望透過「防下藥杯蓋」的設計，解決夜店飲用安全的問題。這次很感謝林群超老師的指導，讓我們能夠更提升設計能力，並且引導我們針對新聞時事去發現問題，而有了「防下藥杯蓋」的構想，且獲得國際競賽評審的肯定。

羅 崢 榮 Lo, Jong-Ron

朱 立 軒 Zhu, Li-Xuan / 顧 杰 Ku, Chieh

就 讀 學 校 銘傳大學 設計學院 商品設計學系

作 品 名 稱 WaterFly / 行雲流水

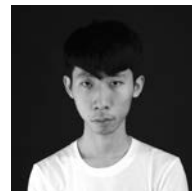
獲 得 獎 項 TOP 5-11 (EUR2,000)

獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award

2014 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 陳欽川 Chen, Chin-Chuan / 莊慶昌 Chuang, Ching-Chang

駱信昌 Lo, Hsin-Chang



Waterfly

New vision of running shoes

A brand new wearing experience
A brand new way to protect our ankles

The Waterfly Running Shoes' concept came from Chinese Kung Fu's Waterflight, which inspired the brisk image of the modern sneakers. The overall curvilinear appearance of the shoe surface and sole are based on the rhythmic effect of water ripples. A new wearing experience is created by applying nanotechnology to the design. Nanotube tech materials are used as knitting wires to construct the shoe and to match the form of the feet when worn, thus eliminating the need for shoe laces. The design is light-weight and provides breathability. The material also increases economic efficiency by allowing the shoe to be flattened for compact packing to reduce the cost of packaging and transportation.

nano tube

nano tubes yarn

outlet valve

inlet valve

Air Flowing

Expand force is used to protect our ankles

Reduce packaging cost

Normal boxes
2 / 2 900 / car

Waterfly's boxes
1 / 2 1800 / car

1 In deflated condition before wearing.

2 Jog and warm up to pressurize & inflate.

3 Surface has now been fully inflated. Jog regularly.

4 Deflate after exercise.

enter-ID 287-139409 01.02 leisure / lifestyle / sport+outdoor	Project Waterfly	Designer Chieh Ku Li-Xuan Zhu Jong-Ron Lo	University Ming Chuan University Taoyuan Product Design Dept	Email insistmanson999@gmail.com lee51712@gmail.com salamis099@gmail.com
---	---------------------	--	---	--

作品概念

造型取自【輕功水上飄】，以腳踏到水濺起的漣漪做為造型曲線營造律動感。功能上運用奈米科技創造出全新的穿戴體驗，以奈米管科技材料編織為鞋面，以充氣膨脹來緊貼足部，取代鞋帶的型式，達到輕量透氣的效果；收納時體積輕巧，因此可減少包裝與運輸成本，創造經濟效益。

獲獎心得

對我們來說，鞋類設計是個很不熟悉的領域。從提案構想、發想概念、了解鞋類製成加工技術、外觀與功能定義、作品製作、投稿競賽及發表，每個階段都面臨不同困境。透過不斷溝通釐清各個細節，對作品走向更加明瞭。南下請益讓我們了解鞋類製作工法，及鞋類設計、工匠養成和大產業走向；和模型廠溝通協調，理解產品製成原理及生產實務經驗，最後向許多學長老師們請教發表與參賽方法，這些磨練都是難得可貴的經驗。最後，感激在背後支持我們的親朋好友，沒有身後的支持鼓勵，是沒辦法有美好收穫的。

閔浩翔 Min, Hao-Siang

江政達 Chiang, Cheng-Ta



就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

作品名稱 Holed beach slippers / 洞孔海灘鞋

獲得獎項 TOP 91

獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award

2014 德國 iF 概念獎

指導老師 柯志祥 Ko, Chih-Hsiang



作品概念

一般海灘鞋於沙灘上行走，鞋面容易造成沙子堆積，導致行走困難。洞孔海灘鞋整體造型結構是由洞孔狀所組成，讓使用者行走在沙灘時，沙子能從洞孔流下，提高於沙灘行走的方便性。

獲獎心得

Holed beach slippers 透過簡單的開孔方式，試圖減少一般沙灘鞋行走於沙灘上，所遇到沙子阻力以及積砂的問題。很開心最後成果能獲得 iF 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。在未來也將嘗試進行生產與測試，期望能將此概念實現出來。

魏振庭 Wei, Jen-Ting

許敬安 Hsu, Ching-An / 陳俊利 Chen, Chun-Li

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

作品名稱 Slip Panel Switch / 滑盤投射開關

獲得獎項 TOP 91

獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award

2014 德國 iF 概念獎

指導老師 陳玲鈴 Chen, Lin-Lin / 張文智 Chang, Wen-Chih



作品概念

抵達新環境，不知燈與開關間之相對應關係？現將開關改為搖桿控制，前方面板即複製室內空間，並畫分代表其燈座與整體配置相對應位置。讓開關燈更直覺，簡化其成單一元件，可控制所有開關，搖桿式的操作方式更添趣味。

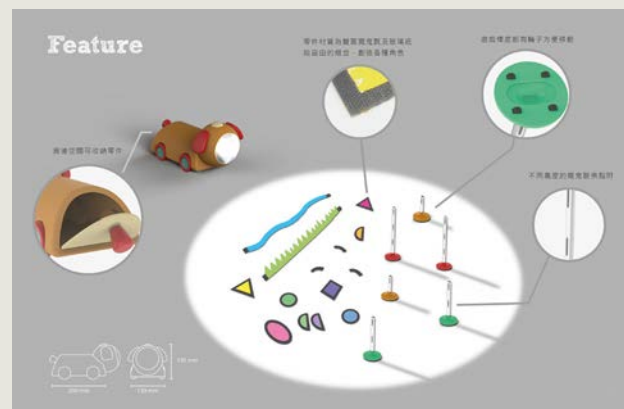
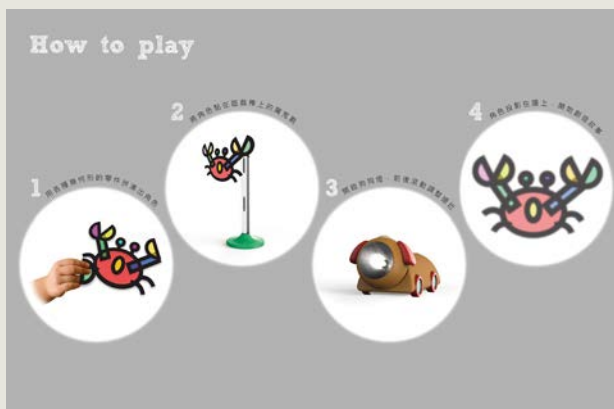
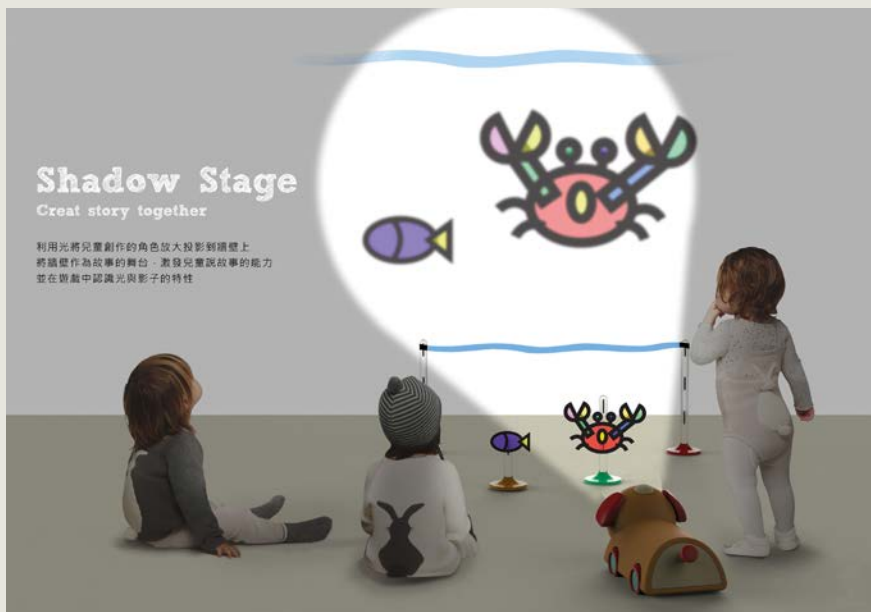
獲獎心得

很開心能在本屆 iF 設計競賽獲得殊榮，並接受設計戰國策表揚。我們藉由團隊三個人的努力與合作，也正因為各自有專業的設計領域，因此在討論概念與執行創作時，都能夠激盪出不一樣的火花，彼此的溝通與修正，讓我們的作品能夠盡善盡美。當然本作品並不是休止符，我們會繼續秉著對設計的熱誠繼續前進，希望能讓大家看到更多我們好的作品。

楊雅筑 Yang, Ya-Jhu
方浩任 Fang, Hao-Jen



就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班
作品名稱 Shadow Stage / 影子舞台
獲得獎項 TOP 91
獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award
2014 德國 iF 概念獎
指導老師 張文智 Chang, Wen-Chih



作品概念

以皮影戲作為發想的玩具設計。小朋友以魔鬼氈及玻璃紙做成的元件拼湊出自己專屬的角色，再以狗造型燈將角色投射到牆壁上，白牆變為小朋友說故事的舞台。在遊戲中認識光與影子、顏色相疊的關係並增進說故事的能力。

獲獎心得

在無數次的靈感碰撞後，常常分不清楚到底是好還是壞、正確還是錯誤，iF 的入選給了我們一劑強心針。這次得獎很意外也很令人驚喜，覺得作品還有很多細節可以再改善，iF 評審給我們的評語是「將傳統的技藝結合到現代的玩具中，很聰明。」從其中了解到作品受青睞的原因，也認為這樣的手法未來可以被應用於更多的設計之中。謝謝設計戰國策的鼓勵，讓我們更有動力去參加各種比賽，也感謝張文智老師的指導。

黃璽丹 Huang, Hsi-Tan

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

作品名稱 Light of Happiness / 閱光

獲得獎項 TOP 91

獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award

2014 德國 iF 概念獎

指導老師 張文智 Chang, Wen-Chih



LIGHT OF HAPPINESS

CONCEPT
A mess on your table? No space for work? Cables knot each other? Light of Happiness makes all the things on your table—desk lamp, speakers, clock, and smart phone charger—into one. While it is recharging your smart phone, the app of the phone can make it a radio. The LED light offers a wide range of colors and brightness, which helps create any kind of mood you want. If you were used to reading before sleep, you could set a time to turn off the light. The light would dim down gradually, which helps relax you so that sleep could happen in a natural way. The light goes up at the speed of sunlight. You are woken up by your favorite piece of music.

MATERIAL
Translucent Decomposable Plastic

One instead of many! Light of Happiness makes all the things on your table—your desk lamp, speakers, clock, and smart phone charger—into one.

Sleep Inducer
If you were used to reading before sleep, you could set a time to turn off the light. The light would dim down gradually, which helps relax you so that sleep could happen in a natural way.

Alarm Clock
The light goes up at the speed of sunlight. You are woken up by your favorite piece of music.

ID Number
287-141282
01. Product design / Industrial design
01.08 kitchen / household / living

Project
Light of Happiness

Designer
Hsi-Tan, Huang

University
National Taiwan University of Science and Technology
Taipei City, Taiwan
Department of Industrial and Commercial Design

Email
M10110114@mail.ntust.edu.tw
a19372846abcd@yahoo.com.tw

作品概念

桌上很亂嗎？一張桌子放滿檯燈、電腦擴音器、時鐘與手機充電座等東西。桌面上沒有工作空間；桌下也拉滿複雜的電線。Light of Happiness 將檯燈、電腦擴音器、時鐘、手機充電座合而為一。LED 燈可調整光線色彩、明暗度，營造各種喜愛的氛圍。睡前可自定關燈時間，讓光線漸漸轉暗，心情放鬆自然步入夢鄉；燈光模仿天色漸亮，再播放個人喜愛音樂將人喚醒。

獲獎心得

這是我就讀台科大研究所期間，第一項獲得德國 iF 概念獎的作品，非常興奮能得到肯定。它能帶進人們生活，解決使用需求且方便好用的產品，希望未來能與相關廠商合作，開發並量產。感謝張文智教授研究所期間的循循善誘，每次的產設課都學到很多，讓概念不只是空想而逐漸落實。同時感謝我的家人一直以來的支持，今後我會繼續努力，希望能設計出更多解決使用者需求，同時具有特色與美感的產品。

潘冠豪 Pan, Guan-Hao

就讀學校 國立臺北科技大學 設計學院 工業設計系

作品名稱 Sun Stamp / 變色提醒防曬乳

獲得獎項 TOP 91

獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award

2014 德國 iF 概念獎

指導老師 范政揆 Fan, Cheng-Kuei



SUN STAMP

Sunscreen bottle + Photochromic Ink Stamp
The product reminding when to reapply sunscreen.

"Sun Stamp" is a bottle designed for the smart application of sunscreen. There is photochromic stamp on top of the sunscreen bottle cap with the bottom layer for sunscreen storage. Simply open the cap of the stamp and stamp on an exposed area-usually the arms. Then apply sunscreen generously and evenly to those areas, covering the stamp pattern. The black stamp pattern would gradually turned red as the sunscreen absorbs the UV light and runs low. It would serve the reminder for people to know when exactly to reapply sunscreen.

six kinds of color suitable for all skin.

photochromic ink stamp

1. Different patterns available to choose.
2. The stamp pattern would change color from black to red gradually as the sunscreen is running low.

How to use?

stamp apply sunscreen uv light pattern changes color as time goes by reapply sunscreen color returns to black after reapplying

entry-ID: 287-142460
01.10 Medicine / Health + Care

Project: Sun Stamp Sunscreen

Designer: Guan-Hao, Pan

University: National Taipei University of Technology
Taipei City / Taiwan (R.O.C.)
Department of Industrial Design

Email: a9041102@yahoo.com.tw

The frequency of reapplying sunscreen varies depending on different skin colors. Although SPF & PA is usually indicated on the product, it is still hard for people to know exactly when to reapply sunscreen. So people tend to reapply sunscreen late or even forget about it, which would lead to sunburn, sun tan, and even skin cancer.

Before

sunscreen applied sunscreen running low sunburn & tan

AM 10:00 PM 12:30 PM 13:30

After

sunscreen applied the changed color of the stamp ink reminds people when sunscreen runs low reapplying sunscreen provides good protection for the skin

uv light sunscreen photochromic ink color changed color returned

作品概念

Sun Stamp 是一個提醒使用者什麼時候該補擦防曬乳的設計。使用時，先蓋章在手上，接著塗抹防曬乳（防曬乳同時覆蓋在圖案上），當防曬乳快耗盡時，黑色感光變色油墨圖案，就會因開始接收紫外線而轉變為紅色，提醒使用者什麼時候應該補擦防曬乳。

獲獎心得

從問題分析、設定目標、創意發想到概念的呈現...等，每個階段老師都要求做到完整且深入，才能進入下個階段，改變以往不夠扎實的設計方式，讓作品更有深度並符合使用者需求。得獎後的 Sun Stamp 會持續修改，希望能成為真正的產品。謝謝同學一起在學校熬夜做設計，互相加油打氣；謝謝家人給我建議與幫助；謝謝學校非常重視設計科系，給我很多很好的資源；謝謝范老師，儘管這個設計初期進行得不是很順利，還是很耐心的指導，讓我漸入佳境；謝謝教育部提供這麼棒的舞台給設計系的學生。

郝光中 Hao, Kuang-Chung / 陳衍良 Chen, Yan-Liang
陳泊宏 Chen, Po-Hung / 鄧芷岑 Teng, Chih-Tsen

就讀學校 國立臺北科技大學 設計學院 設計研究所
作品名稱 Reverse Lid / 翻轉杯蓋
獲得獎項 TOP 91
獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award
2014 德國 iF 概念獎
指導老師 李來春 Lee, Lai-Chung



Reverse Lid

Design concept

Oden(おでん), a Japanese local snack; it is served with hot soup and dipping sauce with an assortment of bit size ingredients. Oden is a popular "food on the go" sold in the convenience stores or food cart. However, the current container that is used has a couple challenges. First, while opening the container, the consumer tends to spill the soup because the lid is tightly closed. Second, if someone is eating it on the go, there is no place to hold the dipping sauce. With the Reverse Lid, once you flip it and place it on the edge of the container, it will hold the dipping sauce and makes it easier and neat to eat Oden.

The notched design on the rim keeps the lid securely in place

Steps:

- 1 Pull along the perforated line.
- 2 Lift and flip the lid upside-down. Place the lid along the rim of the container.
- 3 Place sauce in the 2 available slots.
- 4 Dip away and enjoy.

ID Number 287-134405 Category Industry / tools / machines / robots	Project Reverse lid	Designer Kuang-Chung Hao Yan-Liang Chen Po-Hung Chen Chih-Tsen Deng	University National Taipei University of Technology Shih Chien University	Email kzhao@mail.kh.usc.edu.tw
---	------------------------	---	---	-----------------------------------

作品概念

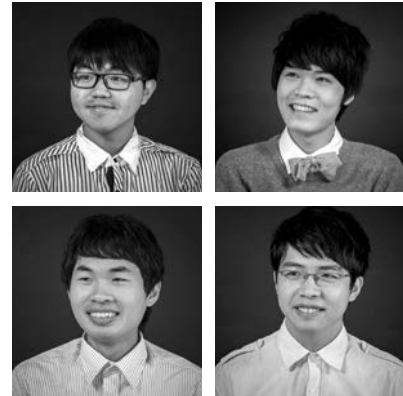
Reverse lid 的設計發想是每當我們買超商的關東煮，每到要沾醬時都很不方便，因此才會想要改良蓋子的設計。將蓋子區分成兩個區塊，可以倒著蓋在碗上，即可方便沾兩種醬料，還可以邊走邊吃。

獲獎心得

Reverse lid 的發想已經存在腦海中很久，不管是自己或朋友都曾經抱怨過這個問題。於是藉由參加 iF 設計比賽的機會，進行使用者觀察和市場現況調查，不斷的討論和草圖修改，把草圖在電腦中立體化，再透過 3D printer 將建好模型列印出來，透過草模實體測試才有更具體的體驗，最後再把模型做微調和修正，才有最終造型呈現，是一個可行性很高的產品。另外，過程中李來春教授針對我們作品的外觀和使用者經驗給予相當多的建議，在此特別感謝。

褚柏丞 Chu, Bo-Cheng / 吳孟儒 Wu, Meng-Ru
林柏宏 Lin, Bo-Hong / 翁煜承 Weng, Yu-Cheng

就讀學校 國立聯合大學 設計學院 工業設計學系
作品名稱 Atayal's Weaving Gift Box / 泰雅織禮
獲得獎項 TOP 91
獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award
2014 德國 iF 概念獎
指導老師 方裕民 Fang, Yu-Min



作品概念

泰雅織禮針對觀光客蜻蜓點水地參訪原住民文化的問題，將編織技藝的傳承深入人心。主體為一紙禮盒，裝編織材料，可組合成泰雅族手織機，上置平板電腦，透過雲端服務進行互動編織教學，把編織體驗與情感藉由禮盒的形式發揚出去。

獲獎心得

泰雅織禮的概念產生，來自於擁有許多傳統工藝的苗栗，而這些傳統工藝曾經是過去經濟來源與生活用品，更重要的是內含民族文化精神與智慧，這是現代工業產品無法取代的要素。藉由學校地區優勢與指導教授專業，引導我們理解傳統工藝的美，訪問工藝師並了解傳統工藝在現代的困難，提出各種大膽的概念與教授討論，小心檢驗概念的可行性，最後提出泰雅織禮的設計概念。此概念最後獲得 iF Concept Design Award Top 91 與教育部設計戰國策的獎學金，實在是對我們學校系上與指導教授教學的肯定。

鄭 策 篷 Cheng,Tse-Peng

張 譽 鐘 Chang,Yu-Chung

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 設計學院 工業設計系碩士班

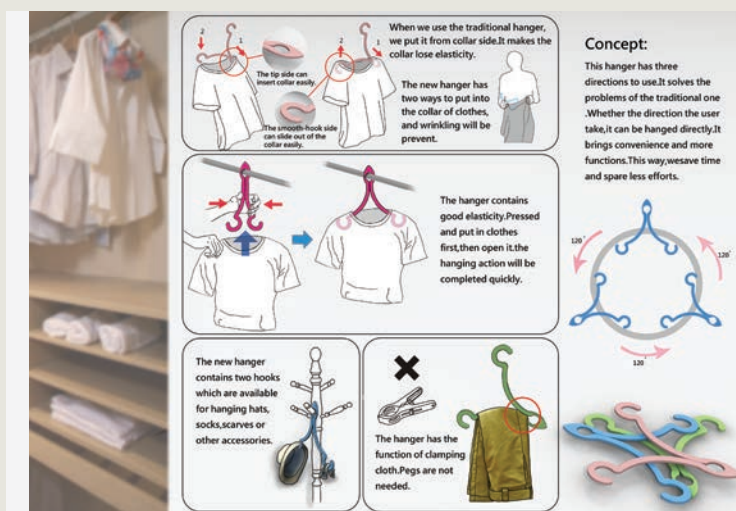
作 品 名 稱 3 Direction / 三方向衣架

獲 得 獎 項 TOP 91

獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award

2014 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 曾誰我 Tseng, Sheih-Wuo



作品概念

傳統衣架拿取時，要轉換方向才能吊掛衣物；吊掛褲子、浴巾類的衣物時，也需要曬衣夾輔助使用。本產品在造型設計上，有別於現有的衣架設計，讓使用者不管拿取方向都能夠吊掛衣物，讓使用上更為方便，且平面的接觸面讓衣架不易被風吹歪，若不想將衣架從曬衣竿上取下，也能輕鬆把衣服拿下來。

獲獎心得

得知獲得 iF 真的很興奮，表示國際競賽對我們的肯定，也代表設計理念得到認同，同時也謝謝教育部願意給我們鼓勵。3 Directions 的誕生只是靈機一動，卻讓我們收穫美好的果實，這或許是運氣，卻代表我們的堅持是對的，唯有用心生活、堅持到底，才能讓設計的能量開花結果，期許未來能繼續將生活中許多未被發現的小細節挖掘出來，用設計讓生活更美好。同時感謝一路走來給予支持和幫助的家人朋友師長們，沒有你們，這件作品無法走到今天這一步。

蔡靖慈 Tsai, Ching-Tzu

陳信安 Chen, Xin-An

就讀學校 國立成功大學 規劃與設計學院 工業設計學系

作品名稱 Blind Adapter / 盲人轉接頭

獲得獎項 TOP 91

獲獎競賽名稱 2014 iF Concept Design Award

2014 德國 iF 概念獎

指導老師 謝孟達 Shieh, Meng-Dar



作品概念

Blind Adapter 是為盲人設計的轉接頭。擁有環狀磁鐵電極，可讓插座無方向性且因磁力而容易連接；當不小心勾到電線時，插頭會與插座分離以避免盲人被電線絆倒；上方點字設計讓盲人知道是甚麼電器的插頭，讓盲人使用插座更方便安心。

獲獎心得

這是我們第一次獲得國際設計競賽的獎項，收到獲獎通知信時真是欣喜若狂，很開心得得到國際性的認同，讓我們的作品能被更多人看見。設計初衷是希望透過小小改變，讓世界更加美好，如果盲人在使用時感受到方便，相信這就是個貼心的設計。最難忘的是獲得前往德國領獎的機會，認識從世界各地來的新朋友，分享自己的作品和經驗，讓我們看見更廣闊的世界，也體悟到自己的渺小，但渺小不會將我們打敗，反而引領我們向前的動力，讓我們懷抱更大的理想，希望能繼續產出更多對社會有幫助的設計，發揮設計在社會上最大的價值。

林大智 Lin, Ta-Chih

謝易帆 Hsieh, Yi-Fan

就讀學校 大同大學 設計學院 工業設計學系

作品名稱 Ching Chair / 清轉合

獲得獎項 Best of the Best / 最佳獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 郭令權 Lynch Kuo



作品概念

我們觀察到在台灣清水泥與台灣竹兩種材質，常見卻被忽略，相當可惜。我們重新檢視材質，發現材質的美因為普遍而得不到重視，所以我們將材質以新的面貌結合來感動人。這是清轉合作品期望傳達的目標與反思，在新與舊之間轉化出一座橋樑，使我們注意身邊材質美感細節，並尊重周圍，進而發現美的無限可能。

獲獎心得

作為學生一直虛心受教，作品創作的這年學到的東西無法三言兩語，讓我們瞭解到做設計能產生的影響力和價值。Ching Chair 作品偏向材質為特色，其中最大的挑戰就是關於材質特性不熟悉，導致時間大多花在材質實驗與請教相關師傅處理程序，或應該注意的材質細節等，進而才能運用增加作品設計的美感。作品在創作過程中，遇到很多挫折，也是團隊兩人互相扶持慢慢地跨過很多難關，同時要感謝所有幫助過我們的貴人，沒有他們就不會有這樣的作品誕生。

陳宥鐸 Chen, You-De

林慶瑋 Lin, Chin-Hua

就讀學校 大同大學 設計學院 工業設計學系

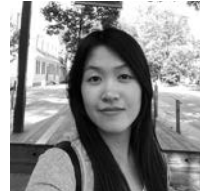
作品名稱 Mor'tised / 弄鐸

獲得獎項 Best of the Best / 最佳獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 廖柏晴 Liao, Po-Ching



作品概念

思考木榫結構的揚棄，尋找時代演進下其不變的價值：透過依序組裝特定榫卯，達到固定物件的連接方式，以「半格推移」概念衍生的金屬鐸卯，突破材質可能性，以高腳椅形式呈現。傳承榫卯結構的價值，展現其新可能。

獲獎心得

Mor'tised 弄鐸是我們的畢業製作成果，也是首次參加紅點設計大獎競賽，能夠獲得紅點最佳獎的殊榮，對我們來說是個碩大的肯定。從設計發想、研究到製作，我們投注將近一年的時間完成這個作品，過程中不乏困難，但我們在每一個難關裡，都學到了更多一點東西。完成畢業製作避免不了可觀的花費去做研究、測試與完成成品，設計戰國策對我們來說是莫大的幫助，也鼓勵著我們不斷在設計的路上努力表現。

葉庭吟 Yeh, Ting-Yin

詹依庭 Chan, I-Ting

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系

作品名稱 benefeat / 好食

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 唐玄輝 Tang, Hsien-Hui





We have designed a set of tableware for those adults who are suffering from cerebral palsy. Our tableware differs from other assisted appliances on the current market, as we focus on how to make it look unlike assisted appliances. As this project tackles the social stigma associated with disability aids, the tableware will be more accepted by those with disabilities. Moreover, even if you are not disabled you also can enjoy this tableware.



I can eat well by myself!

Jean, 22 years old, is suffering from cerebral palsy. She doesn't want to use the assisted products as they are too demoralizing and embarrassing to use. She hopes that one day she can eat with dignity.



Bowl
The edges are designed to be easily spooned the food up.
The non slip pad that can be detached for cleaning.
The inclined bottom to help the soup accumulate on the dip.

Plate
The food can be taken from the edges.
The non slip pad that can be detached for cleaning.
The plate can be rotated to the height that is easier for them to use.

Placemat
Anti slip surface to prevent tableware from slipping off the table.
A surrounding trench to collect the soup and prevent liquid from flowing out onto the table.

Fork & Spoon
We have designed a spoon and a fork both can be easily adjusted to any angle.
The handle will be made with silicon to ensure that it can be gripped easily.

Cup
A hole on the edge to ensure the straw won't move.
The non slip pad that can be detached for cleaning.
The handle has been shaped to be easier to hold.

ID Number 262.121390 01. product design / industrial design 01.02 leisure / lifestyle / sport-outdoor	Project benefeat	Designer Chan I-Ting / Yeh Ting-Yin	University National Taiwan University of Science and Technology Taipei / Taiwan Department of Industrial and Commercial Design	Email itingchan0409@gmail.com tinyi30@gmail.com
---	----------------------------	---	--	--

作品概念

現有輔具除缺乏外觀設計外，也易標示使用者為特殊族群，使用時易遭異樣眼光看待。因此我們針對腦性麻痺患者，以現有輔具為基礎，設計一套餐具組合，並把設計著重於餐具外型與常人無異，卻有一些貼心的設計幫助進食。

獲獎心得

很高興這次能夠有機會跟大家分享我們的獲獎心得。這次能獲獎主要還是因為所有訪問對象的幫忙，也因為有親自接觸並採訪這些使用者、專家，才能讓我們的设计不只是紙上談兵的空想，而是有實際效果的产品。雖然還有很多問題需要我們進一步的努力、克服，但獲得獎項已經表示初步的肯定，肯定我們設計方向的可行性，也讓我們更有動力進一步的實踐。最後也十分感謝我們的指導教授唐玄輝老師和鄭洪老師耐心的指導，引導我們往正確的方向前進。

蕭雯方 Hsiao, Wen-Fang

施昌杞 Shih, Chang-Chi / 賴忠平 Lai, Chung-Ping

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系

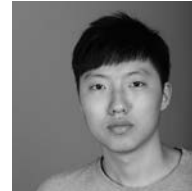
作品名稱 Hidden Seeker

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 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

孩童喜歡在家中到處躲藏，然而家中的環境有許多角落容易因躲藏造成窒息、撞傷的潛在危險。Hidden Seeker 將連結孩童們共享空間一起玩樂：1. 賦予一個能被父母明顯看到，且安全躲藏的空間，不但符合兒童心理層面擁有秘密基地，也讓父母更加放心。2. 與兒童遊戲的玩具結合在一起，自己的空間放入自己的玩具，結合玩具收納。3. 開放的空間成為內外空間的來回互動，與父母及其他孩童都能一起創造遊戲情境。

獲獎心得

很榮幸 Hidden Seeker 獲得紅點設計獎的肯定，讓我們的设计有機會讓更多人看見。在針對孩童的设计過程中，十分感謝夥伴們彼此相互的腦力激盪，因而有今天 Hidden Seeker 的產出。得獎只是一個過程，未來我們希望能夠將此设计概念修改得更加完善並有機會實際商品化，落實我们的设计概念！

吳惟婷 Wu, Wei-Ting

程希 Cheng, Xi

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系

作品名稱 Draw Pal / 畫畫好夥伴

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 鄭金典 Cheng, Jin-Dean




Draw Pal

"Draw Pal" is a transparent electronic drawing board for at least 2 people to draw together at 2 opposite sides. With this transparent tablet, painters can interact with each other by visual connections and tactile connections in the playing process.

Children will learn to share and cooperate by playing "Draw Pal" with their parents or friends. It simply helps children build their communication skills and raise their interests in drawing skills.



作品概念

全球已邁入少子化趨勢，對於獨生子女來說較少手足間的學習機會，缺乏與同儕社交的能力。Draw Pal 為一個 LED 兒童畫板，透明螢幕讓小孩可以同時共同創作繪畫，並配合不同的色筆或螢光筆，讓兒童作畫時可以更多元的創作，分享彼此的創作。

獲獎心得

我倆來自獨身家庭，學習成長過程少了熱鬧，少機會與兄弟姐妹玩樂學習，因此會有現今交友網站普及現象或缺少與人實際接觸經驗。在還毫無概念的創作前期面臨不少瓶頸，或許是親身經驗有所感觸，在看到小孩使用產品時的天真歡笑，都是我們的動力。這也是讀設計以來，少數幾次從一個議題著手到具體產品。過程感謝老師及同學給我們意見，讓原本毫無創意的概念越來越多元、直覺、觸動人心。得到紅點設計獎是鼓勵也是好的開始，讓我們未來的設計更親近人，讓設計如同 Draw Pal 表達的一快樂分享，分享快樂。

饒致賢 Tsung, Chih-Hsien

劉立祥 Liu, Li-Hsiang

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

作品名稱 Angle lock / 角鎖

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 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

角鎖結合密碼鎖以及龍頭制動裝置，事先安裝在腳踏車架中。應用鎖住龍頭就無法行使的概念，當騎士將龍頭轉至特定的角度並啟動密碼鎖，即可輕鬆簡單的鎖住腳踏車。若竊賊想破壞角鎖，他必須破壞整個腳踏車車架結構，是相當困難的。

獲獎心得

感謝教育部設計戰國策的肯定，在過去兩年研究所創作之路扮演相當重要的鼓勵角色。過去兩年我們積極參與各個國際競賽，獲得不同國際獎項肯定，並讓台灣的设计能力在國際間嶄露頭角，作為一個參與者，自然感到無比榮幸。教育部實質獎助學金成為學生們醉心創作的強力後盾，將這次創作獲得的回饋，投注下個創作的養分。我們都很喜愛腳踏車運動，卻經常遇到一個問題，那就是如何將腳踏車停在安全地點？害怕腳踏車被偷走，卻常常忘記攜帶鎖頭出門。因此設計出內建於車架中的卡榫制動裝置，應用簡單原理，能夠輕易鎖住龍頭，以防腳踏車被牽走。

王 思 馨 Wang, Szu-Hsin

卓 思 陽 Cho, Szu-Yang / 高 玉 璵 Kao, Yu-Chung

李 治 昕 Lee, Chih-Hsin / 潘 承 瑜 Pan, Cheng-Yu

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

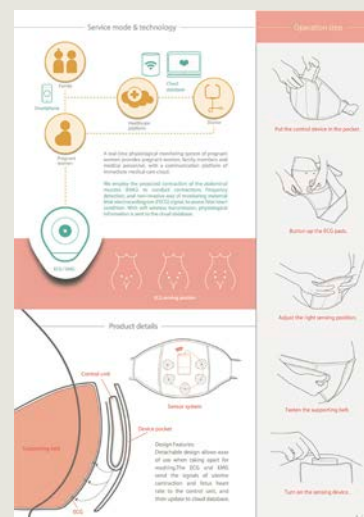
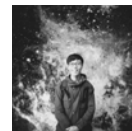
作 品 名 稱 Fetus Care / 孕婦早產徵兆監測

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 梁容輝 Liang, Rung-Huei / 陳雅淑 Chen, Ya-Shu



作品概念

The aim of this design is to develop a premature monitoring set that helps detect health status of pregnant women. Users can know whether there is an irregular uterus contraction or abnormal fetus heart rate even when they are at home. With the appropriate dress design of maternity supporting belt, we efficiently reduce the received radiation amount. Besides, to provide remote care, this design employs a smart phone application to record the detected data, and uploads these related data onto the cloud of a health-care system to assist in establishing an online medical care database and an emergency contact system. This design is expected to provide immediate premature care that meets the needs of pregnant women, and to construct a remote health-care system.

獲獎心得

獲得紅點概念設計獎非常高興，不僅肯定整個團隊的努力，也了解到跨領域團隊合作是能做出創新的。團隊成員由設計、電機、服裝組成，在這樣跨領域的合作中學習到假設能力，透過使用者經驗研究定義出問題、做出設計假設以及設計方向決策，訂定團隊共同目標執行專案。另外是跨專業的同理，更是對使用者的同理，才能理解真正需求，真正的解決問題。最後是驗證能力，客觀的陳述事實歸納分析，透過快速原型測試設計流程，產生創新的設計。這個獎是大家辛苦的成果，希望未來能持續為真實社會、為真正使用者持續努力，做對社會有意義的，有價值的貢獻。

洪 瑞 元 Hung, Jui-Yuan

張 世 勳 Chang, Shih-Hsun

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 設計學院 設計學研究所

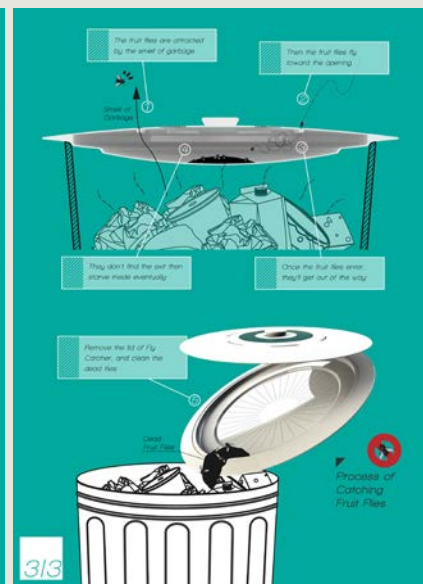
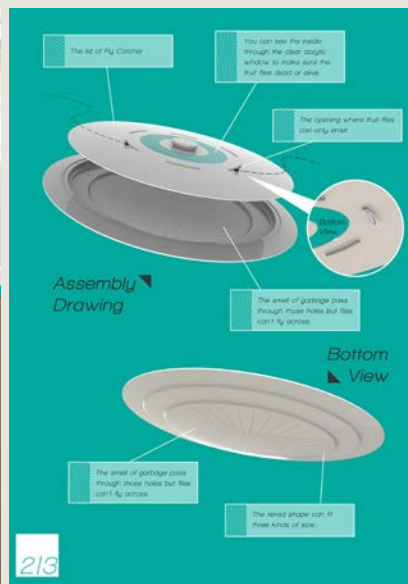
作 品 名 稱 Fly Catcher / 捕蠅者

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 王清良 Wang, Chin-Liang



作品概念

Fly Catcher 是一個能夠讓果蠅在廚房中消失的垃圾桶蓋設計，藉由果蠅對食物氣味的本能，可以吸引果蠅進入蓋子內部，讓果蠅不再亂飛，使果蠅餓死於蓋中，可以有效減少且抑制果蠅對人們的困擾。

獲獎心得

設計的起始要解決人們所遇到的問題，我們透過理性的思維，運用感性的設計進而孕育出產品，這次榮獲 2013 Red Dot Award: Design Concept，我們都感到相當的興奮，也真的覺得相當幸運，自己的實力獲得認可可是再高興不過的事。我們很感謝指導老師王清良老師給我們的啟發，讓我們有機會能夠獲獎；感謝學校對我們的培育；感謝 Red Dot 帶給我們開闊的眼界；感謝教育部的青睞，未來我們會繼續努力走在設計這條路上，希望可以藉由設計解決生活問題，改善生活不便之處，讓設計成為改變世界的力量。

林 旻 毅 Lin, Min-Yi

李 日 彥 Li, Rih-Yan

就 讀 學 校 大同大學 設計學院 工業設計學系

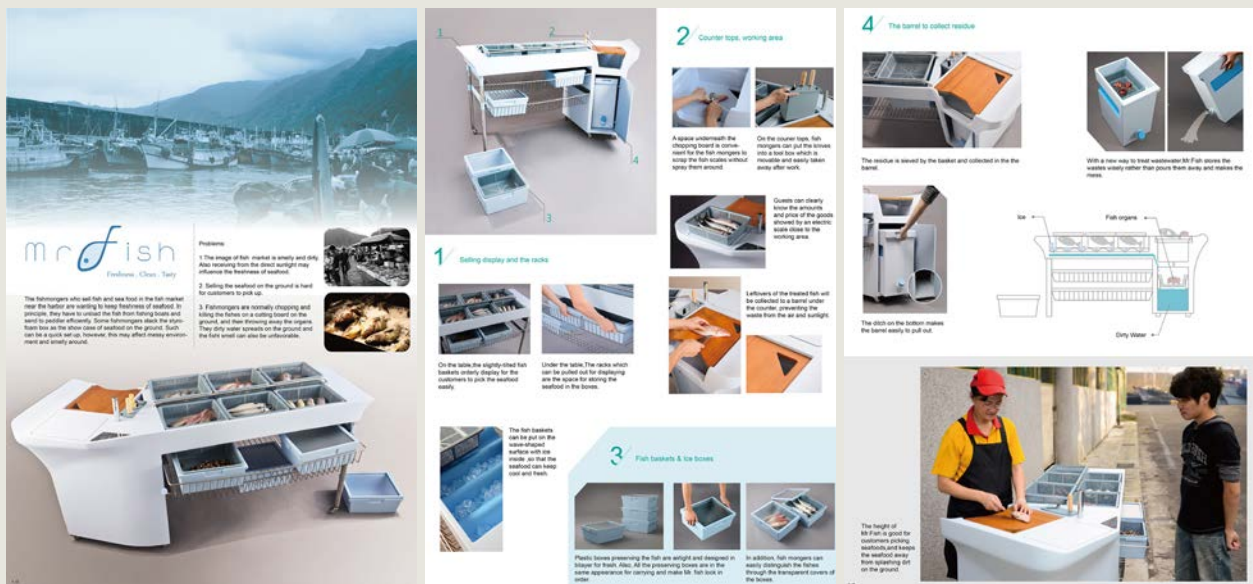
作 品 名 稱 Mr. fish / 魚鮮生

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 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

魚鮮生改善以往缺乏空間處理販賣處廢水及殺魚時產生的血水內臟，以及提高攤販高度，讓攤商及顧客有更好的工作環境和購買體驗。儲水桶簡單一致的造型方便搬運堆疊，讓攤商有最大彈性使用，並將攤販廢水、處理過的魚內臟和魚鱗，經由導水系統收集導引到廢水箱，達成乾淨的販賣環境。

獲獎心得

首先最高興的莫過於，畢業專題受到國際設計獎項的肯定。進行設計前我們花了幾周時間實地考察許多漁港、魚市，並不會感到疲憊或是煩躁，反而覺得有趣且有成就感，並對台灣魚市場的活力印象深刻。這一趟設計旅程，包括親手製作大部分模型，體驗從未接觸過的木工、金屬構造、塗裝等，儘管之後再看許多地方並不是很成熟、不完善，不過還是非常喜愛這個作品。如今得到教育部戰國策計畫的肯定，也讓我們開心又感激，這個計畫鼓勵台灣設計學生參與國際競賽的動力，使得台灣的設計力不斷在進步。

陳奕穎 Chen, Yi-Ying

陳怡安 Chen, Yi-An

就讀學校 大同大學 設計學院 工業設計學系

作品名稱 Trans X / 變身 X

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 朱柏穎 Chu, Po-Ying



作品概念

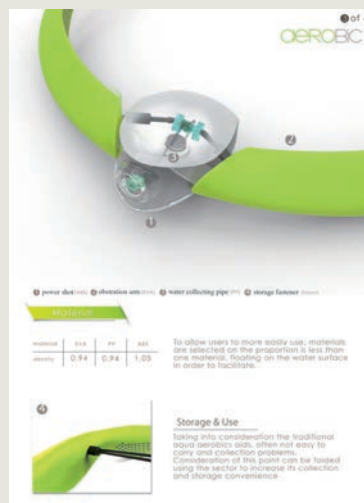
生活中許多電器用品使用的電池尺寸不盡相同，為了解決此問題，以 AAA 電池為基準，透過 Trans X 模組內各電池尺寸的紙卡可以輕易轉換電池尺寸的大小，讓使用者輕易調整所需的尺寸，並且減少電池的購買，減少後續電池回收對環境的負擔。

獲獎心得

TransX 是在和一位學長聊天中，漸漸塑形而成的想法，而後蒐集資料、課堂發表、實驗、參加比賽、獲得國際獎項，似乎是無中生有，但卻是生活中的態度，讓這個意念注入這場設計中。TransX 由善念出發，希望透過環保紙材在使用電池的過程中，能減少些許資源消耗。環保節能在人人口中都能輕易說出，真正抱持這種態度實踐的，或許你我都仍嫌不足。期望得獎並不是句點，當這個意念透過比賽公開而散播，人們可以重新檢視這簡單的生活態度，而我認為這便是得獎最值得令人興奮的事情。

張政文 Chang, Cheng-Wen

就讀學校 實踐大學 設計學院 工業產品設計學系
 作品名稱 aerobic
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept
 2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
 指導老師 朱旭建 Chu, Hsu- Cheng



作品概念

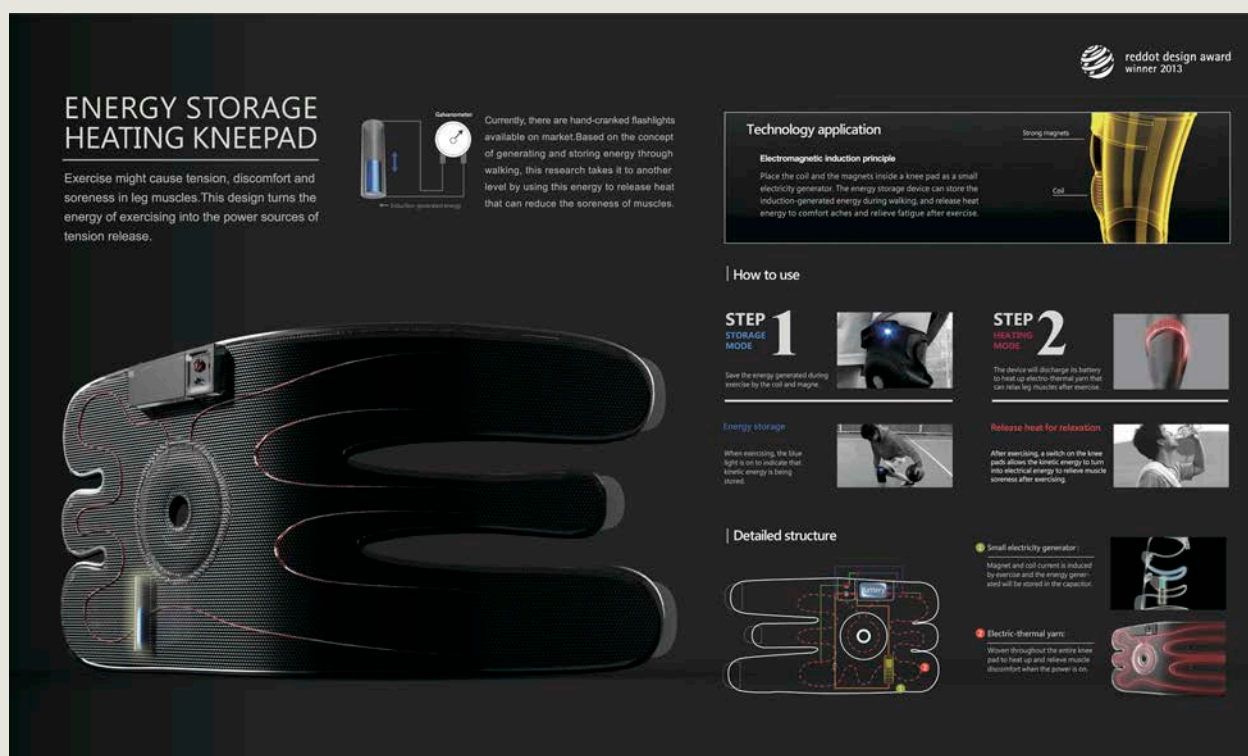
aeroBic 提供高齡者康復運動一個更好的選擇，打破傳統復健活動瑣碎及無趣的狀態，結合遊戲與運動的概念。提供兩種使用族群在不同情境下的應用，藉由內建的 powershot 水槍，可使高齡者在使用時更直覺的了解每天進步幅度（水噴射的距離或大小）；同時又可提供給高齡者的孫子當作遊具使用，不僅可帶來身體的健康更能促進親子之間的關係。

獲獎心得

這件作品是我個人生命歷程的結晶，猶記當初草擬論文題目時，思索著如何藉著自己的專長與興趣，結合到論文創作中，提出讓人們生活更美好的解決方案。最後有了還算不錯的成果，獲得此國際獎項之肯定，一切的付出值得了！也非常感謝我的指導老師朱旭建主任、訪調過程中的阿姨伯伯、我的家人們，謝謝你們的協助，沒有你們就沒有這件作品，我將此項榮耀與你們一同共享，謝謝。

周宜瑾 Chou, Yi-Jin

就讀學校 銘傳大學 設計學院 商品設計學系
 作品名稱 Energy Storage Heating Knee Pad / 儲能發熱護膝
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept
 2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
 指導老師 陳娟宇 Chen, Chuan-Yu



作品概念

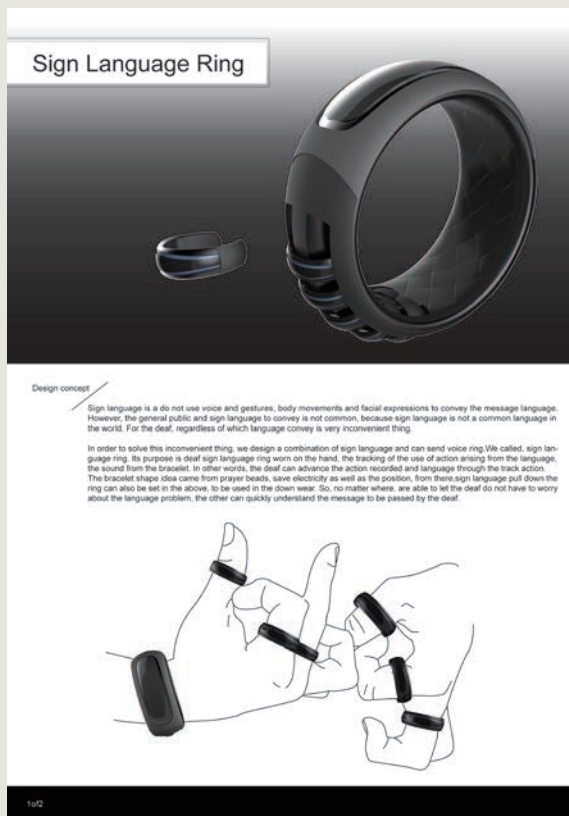
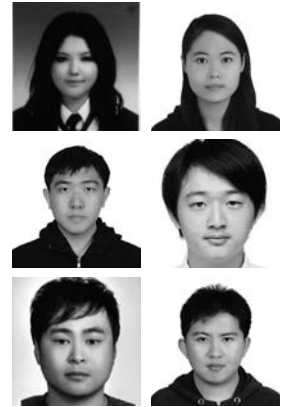
運動後腿部肌肉容易緊繃不適、疲勞痠痛，Energy Storage Heating Kneepad 能將運動動能轉變為舒壓發熱的電能。將線圈與磁鐵安置於護膝內，形成小發電機，能儲存運動時產生的感應電流，並作為運動後減輕肌肉痠痛、發熱的能量來源。

獲獎心得

從小備受膝關節困擾的我，卻從沒想過有一天這樣的問題，能成為得獎關鍵。歷時兩年的設計過程並非以得獎為目的，而是想盡全力做到最好，縱使途中遇到許多困難，學會如何整合各領域專業，一一克服阻擋。看見作品躍上國際舞台、被世界看見，無非是對自身努力及成長的一大肯定。感謝陳娟宇老師一路的大力支持與指教，不論是作品表現或是生活學習，都給了很多協助；感謝銘傳大學與財團法人紡織產業綜合研究所的輔導，及各領域專家指教與建議，讓作品能在國際舞台上嶄露鋒芒。相信自己，潛力無窮。

胡雅君 Hu, Ya-Chun / 蔡語綺 Tsai, Yu-Chi
 黃敬嵐 Huang, Ching-Lan / 廖柏揚 Liao, Po-Yang
 曹祖維 Cao, Zu-Wei / 楊宜憲 Yang, Yi-Hsien

就讀學校 亞洲大學 創意設計學院 創意商品設計學系碩士班
 作品名稱 Sign Language Ring / 手語戒
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept
 2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
 指導老師 林盛宏 Lin, Sheng-Houng / 鄧成連 Teng, Cheng-Lein



作品概念

針對聾啞人士在一般生活當中的不便利，進行手語戒的設計。一般正常人不太懂得手語，所以面對聾啞人士時，常會不知道該給予什麼幫助。聾啞人士戴上手語戒，對一般正常人比出手語時，手語戒會自動轉為語音播放出來，讓看不懂手語的正常人，也能了解聾啞人是當下所想要表達的話以及意思，可以讓聾啞人士的需求馬上被知道。

獲獎心得

能夠得到紅點獎真的是非常意外也非常開心。一開始大家認真討論到定案花了很長的時間，中間幾度有些小磨合，但是我們一一的克服，設計出屬於我們團隊的作品。很謝謝指導老師的帶領，當我們有問題提出時，馬上就幫助我們解決、給我們靈感，讓我們有更多的發揮空間。在一次兩次失敗後，我們記取教訓，讓失敗的地方努力地轉為成功，讓我們的設計能真正被大家看到，也受到了肯定，這是我們最開心的事。

李 昕 Lee, Hsin

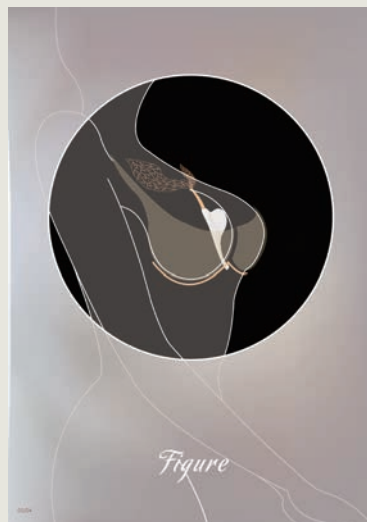
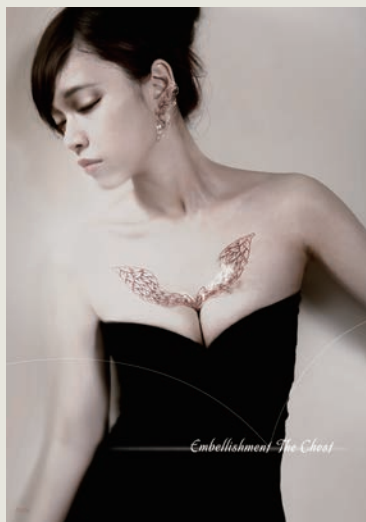
就 讀 學 校 樹德科技大學 設計學院 生活產品設計系

作 品 名 稱 Embellishment the Chest / 胸綴

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept
2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 陳俊東 Chen, Chun-Tung



作品概念

因項鍊鍊子在佩帶時，令人感到窒息的壓力，省略鍊子直接例用胸部之間的空間撐起飾品。胸綴由飾品和支架組合而成，支架則整個藏於胸部之間，為矽膠材質具有防滑與固定之效果，且不易造成過敏。

獲獎心得

我認為飾品是為了展現女性體態美而存在的。胸綴設計同時是給予女性展現自我的一項選擇，能夠將時髦與暴露的視覺感官做到平衡，在露與不露的衝突中找到突破，讓女性不會在高尚與低俗之間無從選擇。胸綴設計的目標是為了打破飾品文化的印象與定義，建立一個全新的思想與行為。利用功利主義來解釋，當快樂與渴望受矚目等心態大過傳統束縛心理的時候，它就擁有能被世人接受的新的價值。當然人們會問說這樣的設計會比現在飾品好嗎？儘管問題的答案常常是不確定的，畢竟物品帶給人們的習慣跟最好的定義不一樣，但無礙於這就是設計的重要意義。

謝宜樺 Hsieh, Yi-Hua

黃明啟 Huang, Ming-Chi / 黃聖宏 Huang, Sheng-Hung

就讀學校 樹德科技大學 設計學院 生活產品設計系

作品名稱 SaSa Duck / 沙灘陸地兩用玩具車

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept

2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 陳俊東 Chen, Chun-Tung



作品概念

SASA DUCK 是一部沙灘陸地兩用玩具車。在沙灘上，是沙灘玩具箱，透過濾沙新玩法，觀察殘留之貝殼、石頭等天然產物，體驗大自然的奧妙。輪子結合印章，能在沙灘上留下童趣的印記；組裝變型後，能當滑板車使用，讓沙灘玩具不再受侷限，提升產品使用壽命。

獲獎心得

感謝老師的提攜，並鼓勵我們參加紅點設計競賽，因而獲得此殊榮；感謝一路上互相努力的組員和老師們，才能有機會出國領獎，為台灣爭光。能獲獎不僅是對自己的肯定，也為作品加上榮耀與自信，是我們不辭辛勞的努力才有豐碩果實，因此特別經驗能夠見識許多來自世界各方不同領域的設計，會後交流會提供彼此認識的平台。紅點設計獎不僅只是參加頒獎典禮而已，它給予機會認識許多領域設計師，不僅打開自己視野，也能讓自己在設計這塊領域，更上一層樓。

機 致 賢 Tsung, Chih-Hsien

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

作 品 名 稱 Minipower / 迷你電力

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2014 Red Dot Award: Design Concept

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師 陳玲鈴 Chen, Lin-Lin



作品概念

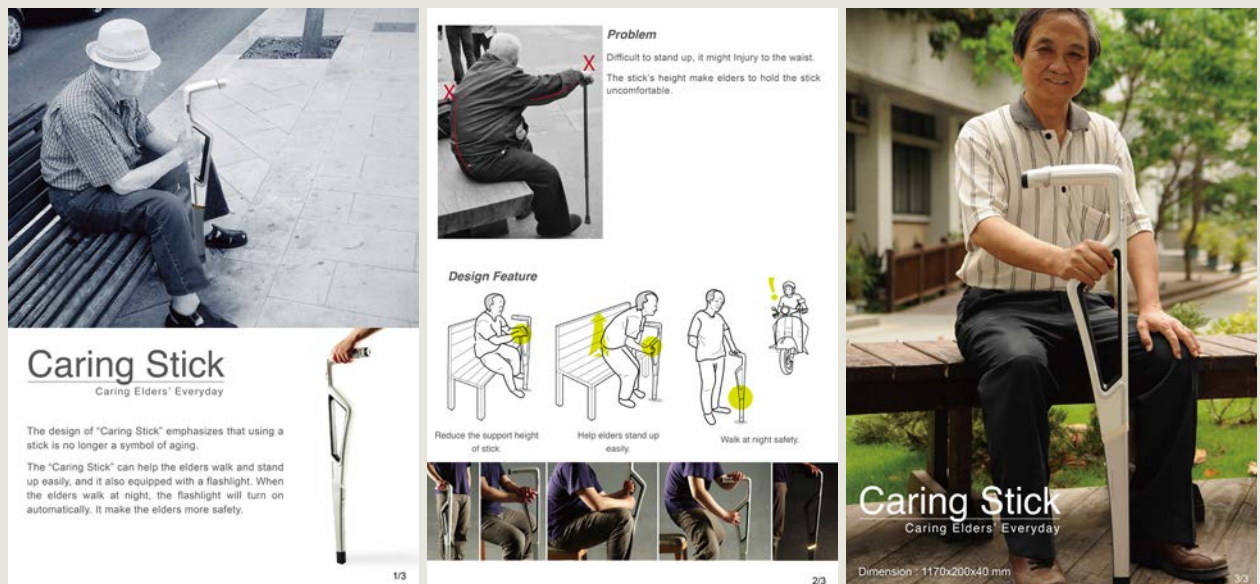
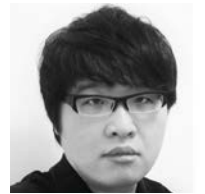
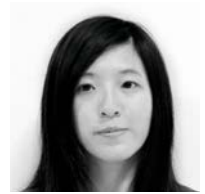
Mini power 提供全新的使用模式。應用紙電池技術，具有體積極小即可回收的環保特性，設計出體積極小，電量卻夠緊急使用的行動電源。當即時需要電力時，可依照不同需求，選擇 2/4/6 小時電量的版本，使用之後可如一般電池回收再製，如此一來就不必帶著又大又重的行動電源出門。

獲獎心得

本次的創作緣起於長途旅行的個人經歷。在一次歐洲行腳旅途中，因為臨時起意而前往一個不在預期中的行程，沒有該景點的任何資訊，想憑藉著智慧型手機與網路完成旅行，卻因時程延誤導致手機電量嚴重不足，只好在火車站等充電站將手機充飽再繼續進行旅程，導致時間延誤無法如期。因此便有了這個創作概念—如果手機電池能夠買來之後立即充電，是不是就能解決這個問題呢？這是一個很貼近自身生活的設計，亦是我自己相當喜歡的概念。

馬 慧 娟 Ma, Hui-Chuan
程 彥 彰 Cheng, Yan-Jang

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班
作 品 名 稱 Caring Stick / 心杖
獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2014 Red Dot Award: Design Concept
2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 葉雯均 Yeh, Wen-Dih / 董正勇 Craik Tung



作品概念

心杖的設計強調拐杖不再是老化的象徵。降低扶持高度，讓老年人起身更容易，減少手腕與腰部的傷害；裝載光源感測器與手電筒照明，當天色變黑或在較暗的地方，底下的手電筒會自動亮起，讓老年人行走得更安全。

獲獎心得

心杖能在今年獲得紅點的肯定，是我們的榮耀。起初外公生病，但他愛面子覺得拿拐杖就好像老了一樣，因此我們想解決老人不喜歡拿拐杖的問題。透過去公園觀察老人，並著手畫草圖發想造型，那時最困難的地方是指導老師給的難題「你要做的是拐杖，但不要是拐杖」我們一直在思考如何突破現有拐杖，因為有堅持才有現在的心杖。雖然外公最後沒看到這件作品完成感到遺憾，但真的很謝謝外公，因為他才有這個題目，也很謝謝葉雯均老師與董正勇老師，因為他們的指導讓這件作品更完整。最後要謝謝紅點與戰國策，未來我們會繼續努力！

馬 慧 娟 Ma, Hui-Chuan

程 彥 彰 Cheng, Yan-Jang / 馮 睦 淳 Fong, Mu-Chern

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

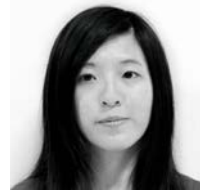
作 品 名 稱 Rocking Pad / 翹翹平板

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 2014 Red Dot Award: Design Concept

2014 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

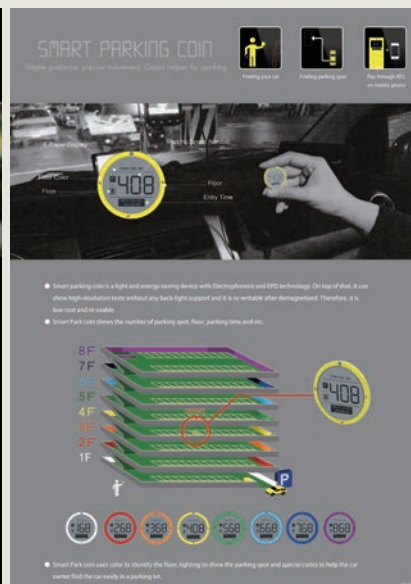
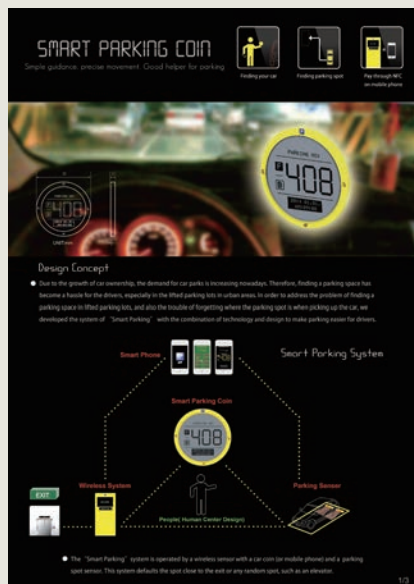
「翹翹平板」結合戶外遊樂設施與科技技術發展新玩法，使用者能直接挑選內建遊戲，或與自己手機等數位裝置連線，於蹺蹺板上開啟，與朋友之間進行合作或競賽的模式遊戲，在玩樂的同時也達到外出運動的目的。

獲獎心得

感謝當時在公園裡看見一對年輕夫妻與年幼的孩童，孩子不經意的一句「我不要玩翹翹板，這個好無聊，我要玩我的平板」，讓我們發現低頭小孩這個議題不容小覷。過程並不是那麼順遂，曾經想放棄這件作品，最後才繞回這個题目的初衷，為何不乾脆翹翹板結合平板就好呢？能夠與人共享樂的大型平板，是個小朋友與大朋友都能玩的設施，這才讓翹翹平板出現曙光。以及，大膽採用巴斯光年的配色來突顯它的前衛感。謝謝紅點給予這件作品肯定，也謝謝美國 Discovery News 與 FastCompany Co.exist 報導，給予這件作品曝光度，讓大家看見翹翹平板。

黃 孟 帆 Huang, Meng-Fan

就 讀 學 校 國立臺北科技大學 設計學院 創新設計研究所
 作 品 名 稱 Smart parking coin / 智慧停車幣
 獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2014 Red Dot Award: Design Concept
 2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
 指 導 老 師 葉雯均 Yeh, Wen-Dih



作品概念

運用電泳技術之電子紙顯示器，省電、輕薄、節能，不需背光源即可顯示高解析資訊文字，消磁即可再寫入，具有低成本、可重複運用之優點，並結合場域規劃，運用色彩辨識樓層、燈光顯示車位，及編碼輔助，幫助車主迅速找到該樓層停車或尋車，及行動 APP 程式，透過智慧型手機下載使用，讓你我生活更便利。

獲獎心得

生活上常常在立體停車場找不到停車位，也數次發生忘記停車位置的窘境，周遭也有許多親友也有遇到類似不便的狀況，因此就開始構思發想如何來幫助車主停車及尋車，並開始著手設計的動作。經過學校老師的指導以及國內比賽的淬鍊和業界專家、使用者端的建議之後，整合所有可行的意見，在經過無數次設計上反覆調整修正，終於獲得紅點設計獎，並為學校及台灣爭光。最後希望此設計概念能夠持續研發，最終實際運用在生活上，用來造福人群，才是設計的本意及價值。感謝所有曾經給予幫助的人，感恩。

嚴珮瑜 Yen, Pei-Yu / 陳宥維 Chen, Yu-Wei
吳品潔 Wu, Pin-Chieh / 黃敏慈 Huang, Min-Cih

就讀學校 國立雲林科技大學 設計學院 創意生活設計系
作品名稱 Bamboo Cloud / 竹雲椅
獲得獎項 Honourable Mention / 佳作
獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Design Concept
2013 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 張岑瑤 Chang, Tsen-Yao



作品概念

竹雲椅以近期所提倡的環保材質 - 竹子，運用亂編手法創造出柔嫩、圓滑的膚觸，細緻的竹材具有極佳彎曲性與透氣效果，強調如雲朵般的輕盈與自在和符合人體工學的包覆設計，適合使用在任何生活角落紓解壓力。

獲獎心得

真的很高興在走過這麼多路後，扎實地把紅點獎擁入懷裡，感謝國立雲林科技大學的栽培，與創設系張岑瑤老師的指導。竹雲椅的發想源自於一次南投竹山的工藝探訪，體驗當地生活，學習竹山最美好的人文風景與氣息，累積出作品內涵與設計概念，並運用竹材特性，構築新形態的流線造型，成就符合人體工學的竹工藝設計品，完成創新竹編設計流程。一件作品因擁有文化而優雅，而唯有持續努力才會偉大！真的很感謝組員們共同努力這麼久，最後能夠一起品嚐作品發酵後的甜美果實，令人無比雀躍與感動，謝謝紅點，謝謝教育部設計戰國策努力推動，這是我們熱愛設計創作的最大見證與收穫。

黃璽丹 Huang, Hsi-Tan

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班

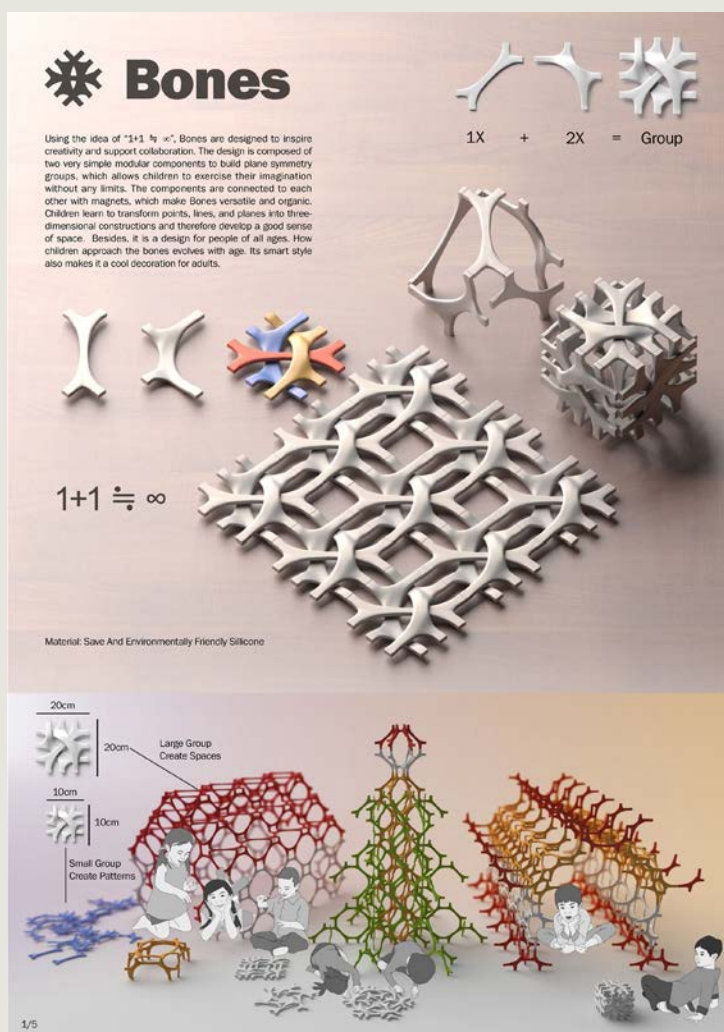
作品名稱 Bones / 骨玩

獲得獎項 Honourable Mention / 佳作

獲獎競賽名稱 2014 Red Dot Award: Design Concept

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 張文智 Chang, Wen-Chih



作品概念

以 $1+1 \approx \infty$ ($1+1$ 近似於無限) 的概念，設計可多人合作，具創意啟發與造型美感的玩具，來培養兒童合作、分享與創造力。設計為四方連續 (plane symmetry group) 的模組化元件，運用二種造型，即可讓兒童自由地在遊戲中發揮想像力。

獲獎心得

Bones 是我就讀台科大研究所期間第一項獲得國際設計獎項的作品，在 2013 初次獲得美國 IDEA 入圍，2014 繼續獲得紅點概念設計獎，非常興奮能得到肯定，另一方面也認知到還有很多需要努力的空間，需要繼續充實自己。在此感謝張文智教授在研究所期間的循循善誘，每次的產設課都學到很多，讓概念不只是空想而逐漸落實。同時感謝我的家人一直以來的支持，今後我會繼續努力，希望能設計出更多解決使用者需求，同時具有特色與美感的產品。

陳怡君 Chen, Yu-Chin
葉郡銘 Yeh, Chun-Ming

就讀學校 中原大學 設計學院 室內設計學系
作品名稱 Emili Window / 艾密利之窗
獲得獎項 Honourable Mention / 佳作
獲獎競賽名稱 2014 Red Dot Award: Design Concept
2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 倪晶瑋 Nie, Jin-Wei



作品概念

艾密利之窗能隨著外在環境溫度，而自動調整窗戶之透光率，不需耗費電能。當溫度升高時，艾密利會使窗戶之透光率下降，因此降低陽光的輻射紅外線進入室內，使室內溫度降低，進而達到節能減碳之效果。

獲獎心得

艾密利之窗最初的設計動機，其實是想讓建築的外觀變得較生動活潑，不再只是一片片的帷幕玻璃。而對於室內，是希望能有節能之效果。這設計概念搭配物理學的比熱原理、理想氣體定律，經由實驗證明，才得以被實踐。經過兩個月的研究及設計終以完成，希望未來能讓建築及室內多一項選擇，也能讓我們的生活環境變得更好。對於得到紅點獎的肯定，讓我們更瞭解永續設計是未來的趨勢，其關乎著我們生存的環境。在機能與美學的平衡中，艾密利之窗於未來，還有發展及改進之處。希望艾密利能廣泛應用於公共場所，以達到節能之功效。

孫振智 Sun, Chen-Chih

就讀學校 遠東科技大學 商管學院 創意商品設計與管理系

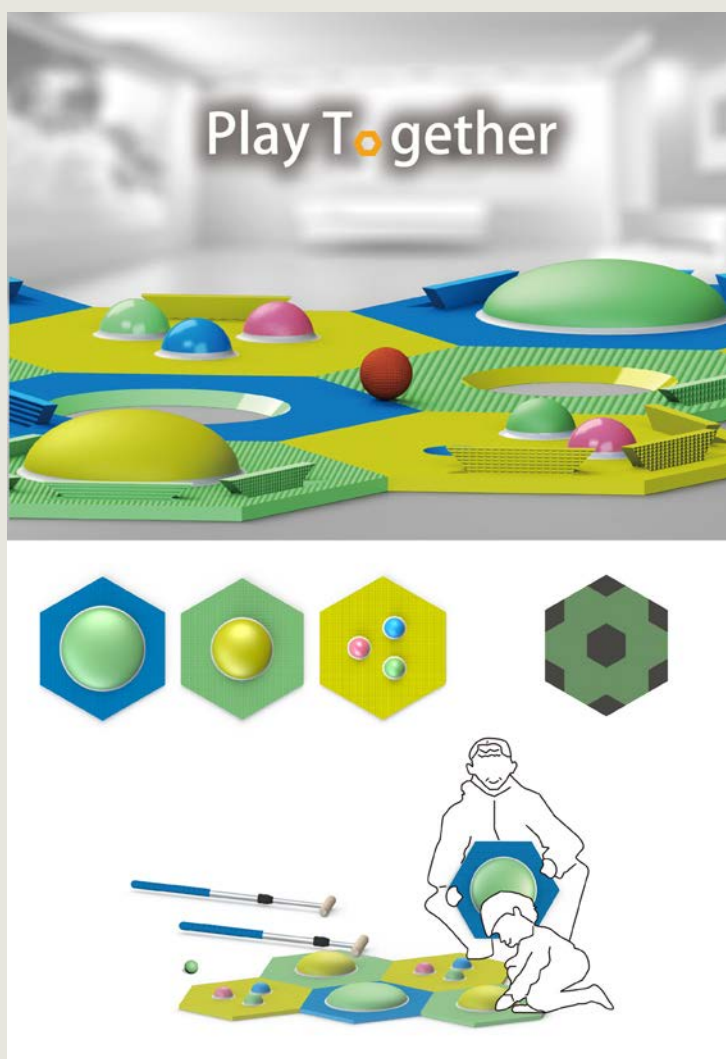
作品名稱 Play Together / 老童協

獲得獎項 Honourable Mention / 佳作

獲獎競賽名稱 2014 Red Dot Award: Design Concept

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指導老師 張嘉玲 Chang, Chia-Ling



作品概念

因應社會結構改變，家中變成祖孫（高齡者與孩童）共處共遊之現象日愈增多。本作品是一組跨越年齡心智，同時滿足高齡者與孩童生理、心理共遊之身心互動玩具，期待能藉歡愉的遊戲互動過程，促進祖孫雙方之身心機能與腦部發展。

獲獎心得

收到通知得獎時，我簡直不敢相信，還問電話中的主任「今天是愚人節嗎？」主任回答「怎麼有時間跟你瞎扯」；回到家將喜訊告訴家人，沒想到家裡的人竟然沒什麼反應，突然覺得我的設計人生不是只有紅點設計獎，它只是我人生中一個曾經有過的輝煌紀錄而已。一路來有許多老師用心栽培與鼓勵，讓我埋首鑽研於設計，根本沒時間思考「放棄」兩字。我不時地鼓勵自己一定辦得到，不斷以人為考量點反覆尋找最佳解答來設計商品，得到這項獎雖然榮幸，但我深刻明白，我想要的不是我得了多少獎，而是我能在這項比賽中學習到什麼。

廖苑羚 Liao, Yuan-Ling / 謝孟妤 Hsieh, Meng-Yu
蕭今潔 Hsiao, Chin-Hsiang / 徐健豪 Hsu, Jian-Hao

就讀學校 銘傳大學 設計學院 商業設計學系
作品名稱 Live Happily, Design Happily / 快樂設計
獲得獎項 Finalist
獲獎競賽名稱 2013 Adobe Design Achievement Awards
2013 Adobe 卓越設計大獎
指導老師 林建華 Lin, Chien-Hua



作品概念

銘傳大學商業設計畢業展主視覺，表達的是「快樂設計」的態度：熱情，讓我們得以暫時拋下飢餓；堅持，讓我們可以保持清醒午時直至凌晨；自信，是我們展現成果的最佳服裝。以此概念包裝成人偶商品，來行銷即將進入社會的我們！享受過程的酸甜苦辣，無論想設計、做設計、玩設計，我們是吃苦當作吃補，快樂做設計的新一代人才！

獲獎心得

國際設計大獎使我們學習如何放大自身視野來看待設計，使東西方設計得以跳出兩者觀點達到平衡及交相助益。由國際大獎舉辦為期三天的頒獎典禮及活動，都在教導我們不同設計領域的專精，且如何達到相輔相成的結果。我們獲獎的設計領域不同，但仍交談著想法，暢談對設計的憧憬及熱情，走在美國街上，探訪坐落在紐約市著名的設計工作室，聽著這群設計師們如何玩設計。我知道這大概是一輩子都能隨時再拿出來細細品嘗的片刻，是的，如此雀躍又美好的榮耀啊！

陳 信 宇 Chen, Hsin-Yu

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 設計學院 視覺傳達設計所

作 品 名 稱 The Creation of Pictogram design for Taiwan's 100 tourist attractions
台灣觀光百大景點繪圖文字設計創作

獲 得 獎 項 Honorable mention / ADAA 榮譽獎

獲獎競賽名稱 2013 Adobe Design Achievement Awards
2013 Adobe 卓越設計大獎

指 導 老 師 廖志忠 Liao, Chih-Chung



作品概念

近年台灣觀光在國際上表現亮眼，也說明在提供國際旅客旅遊服務環境這部份越顯重要。依據現況調查，國內在旅遊途中，大多數景點缺少各地特色觀光遊樂地區交通標誌牌外，觀光手冊與網站上也無相對配合，這對於國外旅客無非造成尋路上的不便利。因此，此創作將台灣百大景點圖像化，讓國際旅客能一眼明瞭此景點意涵，並加深旅客對台灣景點的印象。

獲獎心得

感謝教育部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；感謝大學母校長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。

郭 憲 竹 Kuo, Hsein-Chu

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班
 作 品 名 稱 Yonghe Soy Milk - River City Soul / 永和豆漿 - 城市生命之河
 獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Communication Design
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 李根在 Lee, Ken-Tsai



作品概念

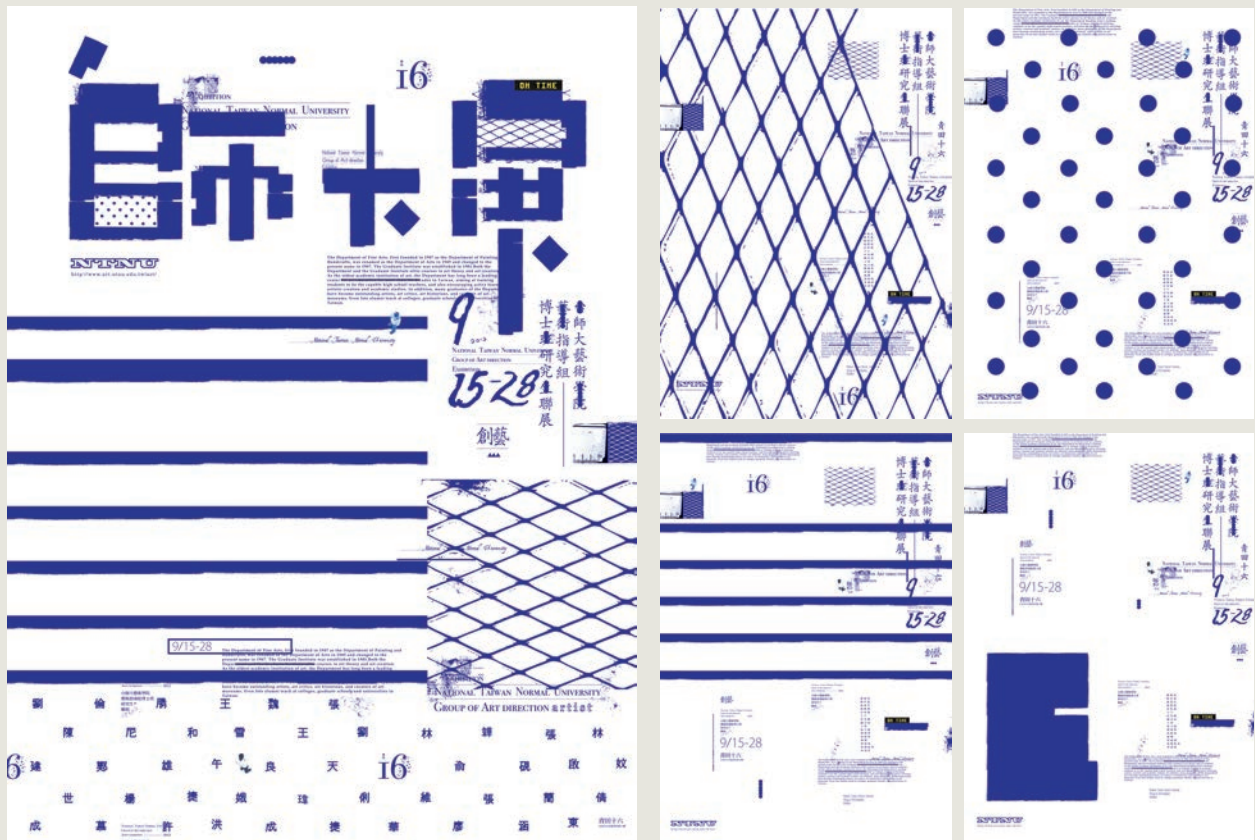
藝術家跳脫傳統，用圖像拆解豆漿的功能，取代刻板的敘述方式。以永和豆漿的歷史人物 - 造橋工人為主角，引發觀者好奇，並將建橋的精神形象化在人體的組織器官裡，引喻豆漿為永和城市生命的河。

獲獎心得

很謝謝教育部有這個計畫，提供設計類的國際競賽得獎者獎勵金，支持學生的作品走向國際，讓更多人看見台灣。我真的覺得很幸運，因為這是我自己喜歡的作品，所以被評審喜歡讓我很開心。因為得獎，第一次被採訪、走進電視台錄音，都讓我覺得新鮮與緊張，作品也陸續接到想在國外展示、收錄書籍的機會，另外也因而接到藝術插畫經紀簽約，及更多主動合作的案子。最後，很謝謝政府有這個獎勵機制，也真的超級謝謝一路以來我的父母、老師、同學、朋友的幫助我支持我，真的很謝謝你們，感謝主給我的一切。

廖 韡 Liao, Wei

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 藝術學院 美術學系博士班
 作 品 名 稱 MuIt Exhibitors / 師大展
 獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 2013 Red Dot Award: Communication Design
 2013 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
 指 導 老 師 李新富 Lee, Shin-Fu



作品概念

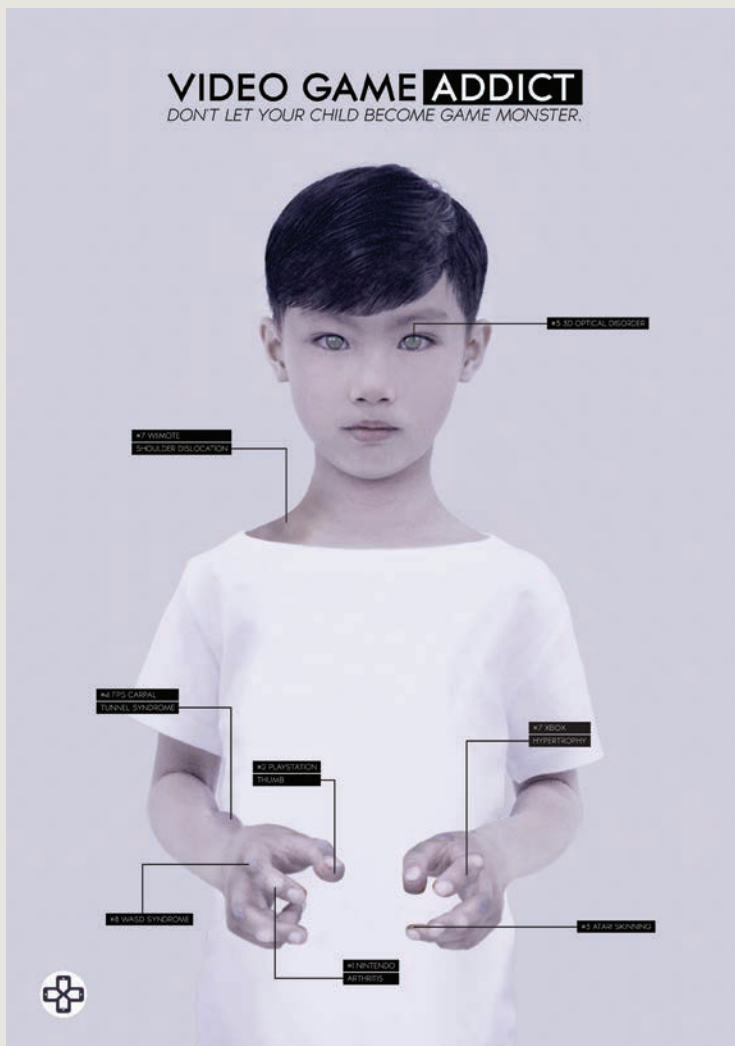
展出者來自不同領域背景，各有所長，因此設計上利用不同的字體與幾何圖像組成海報的主視覺，散落在畫面佈局的各個角落，看似衝突卻也和諧，反應出此展覽作品的多元與包容，也強化整體的視覺張力。主體標準字利用 17 個大小不同的方塊組合而成，互相牽制也互相合作，反映海報的主題性。

獲獎心得

設計師應該具備社會意識與責任，設計本來就是一種歸納問題並提出解決方案的過程，與人類生活息息相關，當然也就跟社會緊密連結。不同的設計領域可以作出的貢獻不同，尊重自己的專業並在其中仔細耕耘，就算是巷口招牌的字體或是手上紙袋的顏色都應該慎重斟酌，我想設計師可以作的還有很多，這像環保一樣，也許效果不是立竿見影，但只有每個設計師都開始去做，20 年後也許才能讓我們的社會美好一些。得獎只是開始、未來一起努力。

向文君 Hsiang, Wen-Chun

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院 工商業設計系碩士班
 作品名稱 VIDEO GAME ADDICT poster x DM / 電玩成癮
 獲得獎項 Selected / 入選
 獲獎競賽名稱 2014 Lahti Poster Triennial
 2014 芬蘭拉赫第國際海報三年展
 指導老師 林廷宜 Lin, Ting-Yi / 李根在 Lee, Ken-Tsai



作品概念

諸多研究報告指出長期沈迷於電玩遊戲的孩童，其心智與生理都會受到嚴重傷害，如同一種變相的「電玩暴力」。這張海報呈現當下熱門電玩遙控手把在孩童身上所造成的傷害，以呼籲家長別漠視電玩遊戲對孩童所造成的影響。

獲獎心得

當初創作這張海報的過程相當虐心，要把一位位可愛的小朋友用電腦合成各種傷口，這是一段令人相當難受的過程。海報人像約合成 6-7 位小朋友的面孔及身體局部，謝謝一同參與的小朋友，也謝謝小朋友們的爸爸媽媽哥哥姐姐來參與，因為有大家的協助，這項創作才得以完成，也希望這張海報能為這個議題達到一些警示效果。在創作這張海報的時候，非常感謝林廷宜老師的指導，在每週的課堂上給予意見、做不同方向的調整，最後才有這個創作產出；也謝謝李根在老師積極鼓勵參與各種不同國際設計競賽，最後才得到這個獎項的機會。謝謝大家。

潘 威 霖 Pan, Wei-Lin

就 讀 學 校 國立臺灣藝術大學 設計學院 視覺傳達設計學系碩士班
 作 品 名 稱 Environmental killer / 環境殺手
 獲 得 獎 項 Selected / 入選
 獲獎競賽名稱 2014 Lahti Poster Triennial
 2014 芬蘭拉赫第國際海報三年展
 指 導 老 師 蘇佩萱 Su, Pei-Xuan



作品概念

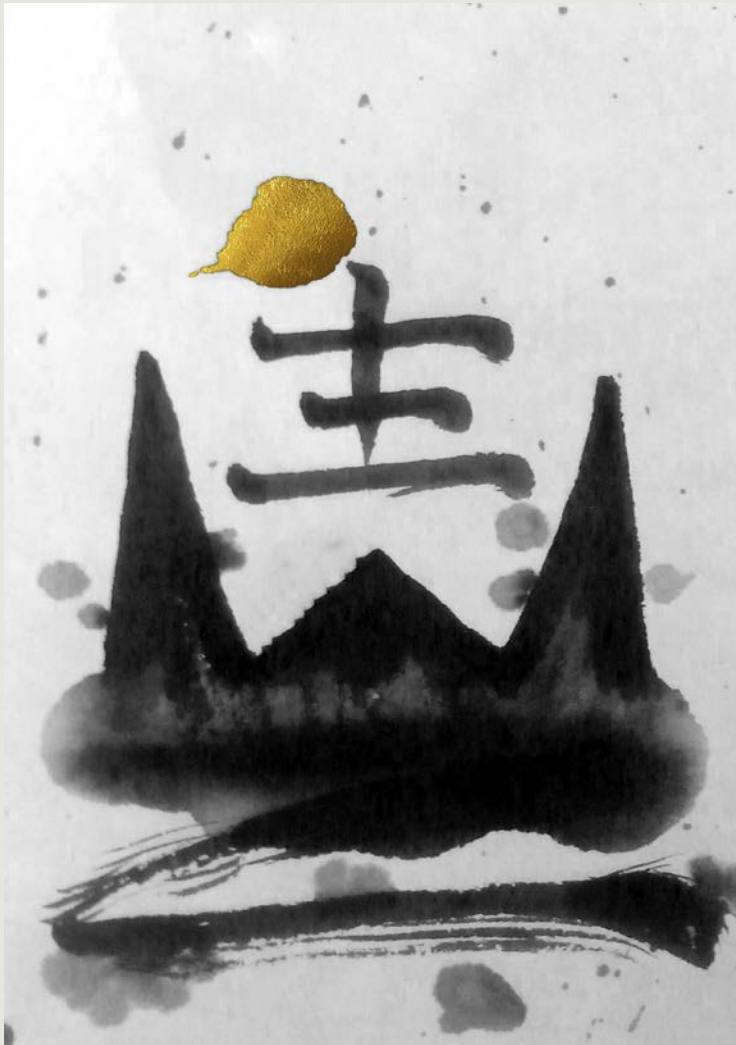
人類的開發是生物的間接殺手。

獲獎心得

很高興 Environmental killer 能入選 2014 第十九屆芬蘭拉赫第國際海報三年展，在作品創作過程由觀察生活週遭的事物，從中發現與思考，進而產生此件作品的設計概念，藉由設計創作可以發現更多需要被關注或還未被關注的議題，與社會一起來探討。同時感謝家人的支持與栽培，及教育部「設計戰國策」給予肯定，鼓勵參與國際競賽增加視野，讓臺灣的設計學生能站上世界的舞台。

歐 銓 臻 Ou, Chuan-Jen

就 讀 學 校 醒吾科技大學 設計學院 商業設計系
 作 品 名 稱 Rebirth / 重生
 獲 得 獎 項 Selected / 入選
 獲獎競賽名稱 2014 Lahti Poster Triennial
 2014 芬蘭拉赫第國際海報三年展
 指 導 老 師 溫志維 Wen, Chih-Wei / 鄒家豪 Brad Tzou



作品概念

一天的開始就從太陽從東邊升起，有著重新開始的意思，那塊金色就好比太陽，璀璨明亮，下方則是 "重" 字拆開後所形成的山和土。

獲獎心得

能在國際比賽中獲獎真的很開心，大學四年中榮獲 2014 年芬蘭拉赫第國際海報雙年展的獎項，這次的獎項可以用無心插柳柳成蔭這句話去印證。過程中完全沒想過會獲獎或是一定要得獎，只是全心全力投入創作中，將他視為很重要的作業作品，沒想到就接到令人驚喜驚訝的消息，能夠讓這麼多人肯定及喜歡，心裡感到很滿足，很感謝我的父母讓我堅持自己的夢想以及換跑道，也很謝謝朋友的陪伴，老師的指導，有的時候遵從自己的心和直覺，結果會令人意想不到。

丁 婕 尹 Ding, Jie-Yin

就 讀 學 校 醒吾科技大學 設計學院 商業設計系

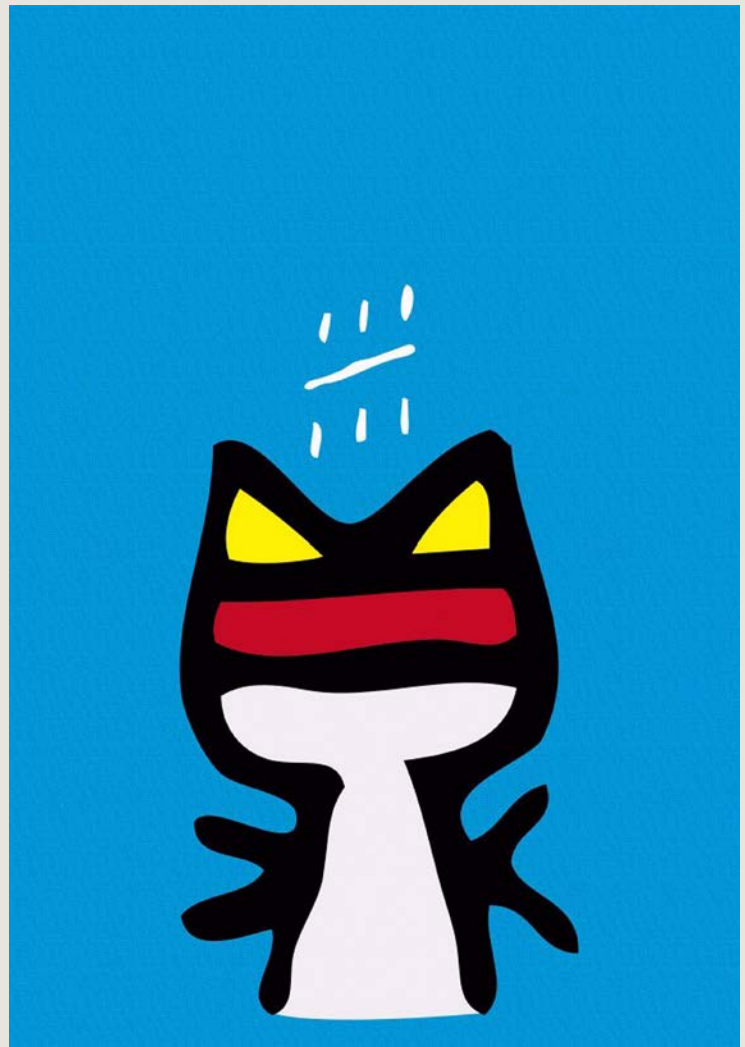
作 品 名 稱 Eat / 吃飯

獲 得 獎 項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Lahti Poster Triennial

2014 芬蘭拉赫第國際海報三年展

指 導 老 師 鄒家豪 Brad Tzou



作品概念

時代變遷人們不再注重飲食的品質，時常將工作及其他情緒帶上飯桌，甚至是吃飯時間到了也忘記吃飯，日夜顛倒飲食不正常，胃痛變成文明病，所以我希望大家能快快樂樂的吃飯，希望開心吃飯變成一種好習慣。所以畫面上使用金字的頂跟甲骨文的米，代表吃飯從古至今是很重要的事，畫面上用繽紛的色彩表達開心吃飯的感覺。

獲獎心得

很高興能在大學最後一年榮獲 2014 年芬蘭拉赫第國際海報雙年展的獎項，第一次投稿國際類競賽就有佳音，感覺是個很好的開始。海報的呈現往往都是一個人內心想法實體化而產生，能將自己的想法跟更多人分享是很令人興奮的事，在學習上我會更加努力，希望下次會有更棒的作品能跟大家分享，還要謝謝支持我的家人朋友，更要感謝指導老師細心的指導，過程中跌跌撞撞終於有了小小的收穫，謝謝所有幫助過我的大家。

高 千 雅 Kao, Chien-Ya

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 藝術學院 設計學系碩士班

作 品 名 稱 The Face / 自畫像

獲 得 獎 項 Selected Award / 入選

獲獎競賽名稱 2014 Brno Biennial International Exhibition

2014 捷克布魯諾國際平面設計雙年展

指 導 老 師 林俊良 Leo Lin



作品概念

我們利用語言、文字溝通表達內心的情感。這張海報將標點符號視覺化，結合自畫像的概念，詮釋心中的情感，呈現另一種「自畫像」的視覺張力和美感。

獲獎心得

很開心這次入圍捷克布魯諾國際平面設計雙年展，讓我加強對自己作品的信心。很感謝台師大設計系及教授的指導與幫助，給予方向建議以及很大的自由創作空間；感謝一直以來支持我的同學、朋友與家人。感謝「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎學金的補助，我會利用這次的補助繼續完成我的夢想。

傅正龍 Fu, Cheng-Lung

許伯豪 Hsu, Po-Hao

就讀學校 國立臺中科技大學 設計學院 商業設計系碩士班

作品名稱 Erosion / 蝕

獲得獎項 Selected award / 入選

獲獎競賽名稱 2014 24th International Poster Biennale in Warsaw

2014 波蘭華沙國際海報雙年展

指導老師 趙樹人 Zhao,Shu-Ren



作品概念

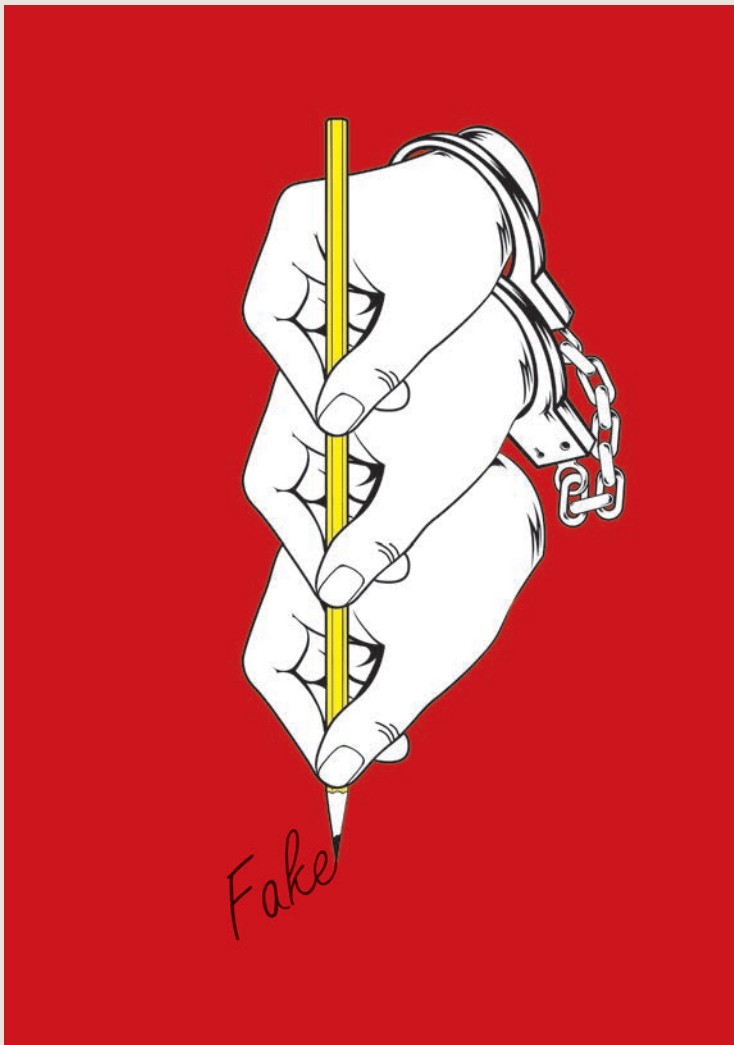
『司』有官署或上司的意含，領導與統治，可以改變或侵蝕我們的思維，讓人們聽命於此，或互相對立，借此達到目的。畫面設計，將司的部手解構，化為刀刃，宰割著赤裸的人。

獲獎心得

「蝕」的創作過程不知該說順利，亦或是崎嶇？從最初發想到最後完稿，其實是兩種截然不同風格。但創作也許就是這樣吧？有時我們以為看見目標，出發後才被沿途不同風景導向另一個終點，卻也正因為我們不預設立場，接受任何可能，求知若渴，聽取建議也接受批評，抱著玩樂心態，享受每個過程，讓這段看似崎嶇、偏離航道的創作旅途，充滿驚喜，讓我們樂在其中，反而覺得很順利就找到桃花源。接到入選消息時，我們更是興奮無比，傻傻地埋頭創作，也因努力而獲得肯定。感謝創作過程中每一位參與過的人，謝謝大家的建議與批評，你們構成了作品的每個細節，讓我們能在這發表入圍感言，謝謝大家！

林美秀 Lin, Mei-Xiu

就讀學校 德科技大學 設計學院 視覺傳達設計系
 作品名稱 Plagiarism / 複製
 獲得獎項 Selected award / 入選
 獲獎競賽名稱 2014 24th International Poster Biennale in Warsaw
 2014 波蘭華沙國際海報雙年展
 指導老師 龔蒂苑 Kung, Ti-Wan



作品概念

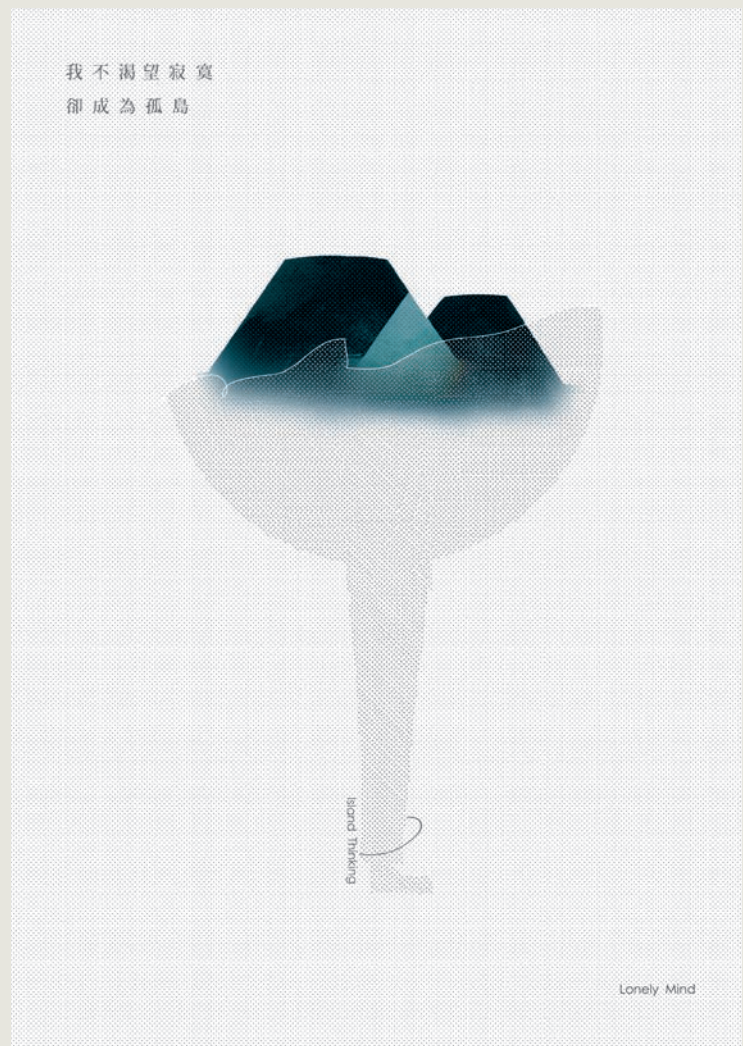
這是一張關於著作權的海報，複製別人的作品很簡單，就像是握著別人手上的筆一樣輕鬆。但仿冒是犯罪的行為，並且違反智慧財產權，不要讓一念之差導致嚴重的後果。

獲獎心得

很榮幸能在波蘭華沙國際海報展入圍，也很幸運有無數幫助我的人，感謝所有幫過、教過我的老師，在大學這幾年給予我很多啟發，也感謝指導老師龔蒂苑老師，在作品產出的過程中不斷鼓勵與從旁協助。這一年在比賽中吸取很多經驗，雖然有挫折也有徬徨，甚至忘記報名這個比賽，算是意外獲獎，除了開心也覺得自己又踏出一大步。這個獎對我來說是一個很大的鼓勵，就算過程辛苦也都被消除。比賽是一個漫長的過程，更是一個耐心考驗，我相信我通過考驗了，未來我也會用當初的熱情，與更多的努力來奮鬥，也許接下來會有無數的挫折，把所有挫折都轉換成動力而前進。

張 愷 勻 Chang, Kai-Yun

就 讀 學 校 國立臺灣藝術大學 設計學院 視覺傳達設計學系碩士班
 作 品 名 稱 LONELY-MIND / 孤島心
 獲 得 獎 項 Selected award / 入選
 獲獎競賽名稱 2014 24th International Poster Biennale in Warsaw
 2014 波蘭華沙國際海報雙年展
 指 導 老 師 楊清田 Yang, Ching-Tien



作品概念

"我不渴望寂寞，卻成為孤島"。將詩具象化，傳達獨飲憂鬱的哀傷，為這個世界，這個國家以及世人的種種寂寞，與自己的靈魂乾一杯。

獲獎心得

獲獎就好似在設計旅途發現麵包屑，逐漸接近藏在自己心中的糖果屋。華沙國際海報雙年展歷史悠久，能得到入選實屬幸運，學習的路還很漫長，期許往後自己能夠做好當下每一件作品，才不枉今日獲得的肯定。最後感謝我的父母、同學、楊清田老師、樊哲賢老師及提供此項獎學金的教育部，在設計路途上有你們相助，讓我一點也不寂寞。

張 愷 勻 Chang, Kai-Yun

就 讀 學 校 國立臺灣藝術大學 設計學院 視覺傳達設計學系碩士班

作 品 名 稱 Wrong-Party / 小錯宴

獲 得 獎 項 Selected award / 入選

獲獎競賽名稱 2014 24th International Poster Biennale in Warsaw

2014 波蘭華沙國際海報雙年展

指 導 老 師 楊清田 Yang, Ching-Tien



作品概念

個展海報視覺設計，大環境的不友善，轉換心境對這個時代的年輕人顯得特別重要。旅途中總會遭逢困境，但即使生活在如同颱風天惡劣的環境下，也要保持一顆如在宴會般享受的心境。

獲獎心得

能夠入選華沙國際海報雙年展是一個意外且可貴的經驗，感謝我的父母、朋友們、楊清田老師、樊哲賢老師在創作過程中都給予我支持與意見。大學美術系畢業後開始對設計領域有興趣，因此在研究所時期投入許多時間在鑽研海報設計，也用參加比賽作為檢視自己成果的方法，與其它參賽者進行作品交流，一向令人感到雀躍，期許往後能夠把握所學，做好當下每一件作品，才不枉今日獲得的肯定。最後感謝提供此項獎學金的教育部，有了鼓勵的機制，相信對台灣設計圈認真的年輕學子幫助莫大。

張 愷 勻 Chang, Kai-Yun

就 讀 學 校 國立臺灣藝術大學 設計學院 視覺傳達設計學系碩士班

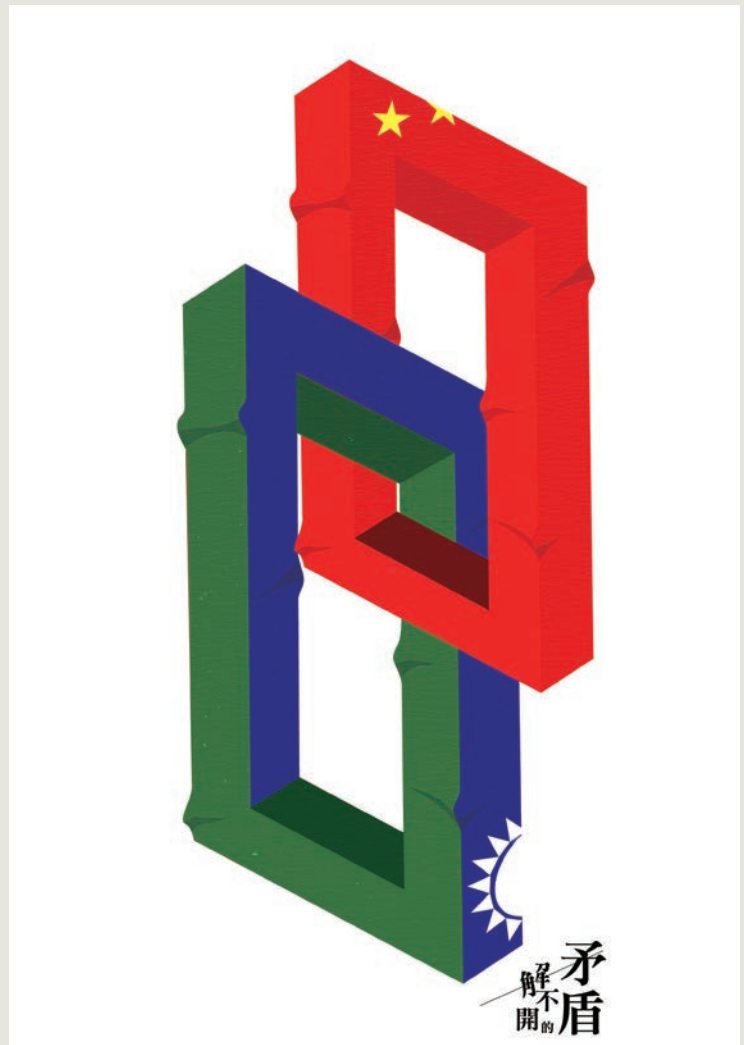
作 品 名 稱 Conflicting-Chinese / 矛盾中國

獲 得 獎 項 Selected award / 入選

獲獎競賽名稱 2014 24th International Poster Biennale in Warsaw

2014 波蘭華沙國際海報雙年展

指 導 老 師 楊清田 Yang, Ching-Tien



作品概念

運用矛盾空間暗示台灣與中國密不可分卻又矛盾的關係。

獲獎心得

入選華沙國際海報雙年展是一項肯定，然而三件入選實屬幸運。果實甜美立足於努力的過程上，感謝教育部提供此項獎學金鼓勵措施，感謝我的父母、朋友們、楊清田老師、樊哲賢老師在創作過程中都給予我幫助與意見，期許自己能不辜負你們的支持，持續成長，並將所學回饋社會。

劉昱賢 Liu, Yu-Xian

就讀學校 實踐大學 設計學院 媒體傳達設計學系碩士班

作品名稱 Body Language / 肢體語言

獲得獎項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 2014 NY TDC AWARDS

2014 NY TDC 紐約字體設計競賽

指導老師 郭令權 Lynch Kuo



作品概念

人與人之間可透過肢體表達想法，除了能像文字一樣作為傳遞訊息的工具，更能如書法般傳遞情緒。透過系列海報呈現肢體與文字之間的結構關係，並且運用頭髮作為書法的筆觸來強調肢體擺動，在動靜之間所帶來的力度與動感。

獲獎心得

這次獲獎真的很開心，之前沒有太多參賽經驗，所以能獲得國際獎對我來說是很大的支持。設計是一種溝通工具，如何透過圖像與觀者溝通，必須在過程中做很多的思考，尤其是要與自己國家以外的觀者溝通，那更是很大的挑戰。我們現在的社會很容易用各種通訊軟體或是工具傳遞訊息，但這樣的方式必須要有語言的門檻，但是肢體不用，比手畫腳反而是全世界都通的語言，所以我將中文與英文這兩個世界上最多人使用的語言做拆解與結合，想表達能與人真心交流是面對面的時候，肢體是透過意識控制，所以這樣的交流方式才是最直接且真實的。

陳 亭 妍 Chen, Ting-Yan
 黃 煜 軒 Huang, Yu-Syuan / 沈 楓 荃 Shen, Feng-Chuan
 林 佳 儒 Lin, Chia-Ju / 李 濬 君 Li, Chun-Chun

就 讀 學 校 銘傳大學 設計學院 商業設計學系
 作 品 名 稱 Super Designer / 設計超人
 獲 得 獎 項 Selection / 入選
 獲獎競賽名稱 2014 Output International Student Award
 2014 荷蘭 Output 國際學生大賞
 指 導 老 師 余淑吟 Yu, Shu-Yin



作品概念

以誇張趣味的方式作為畢業展的主視覺呈現，讓同為設計領域的同學們可以參與其中，發現其中的趣味性，快樂投入其設計過程。藉由這個主題，營造人人都是設計超人的形象，樂在其中做設計玩設計，一起投入設計的活力歡樂中！

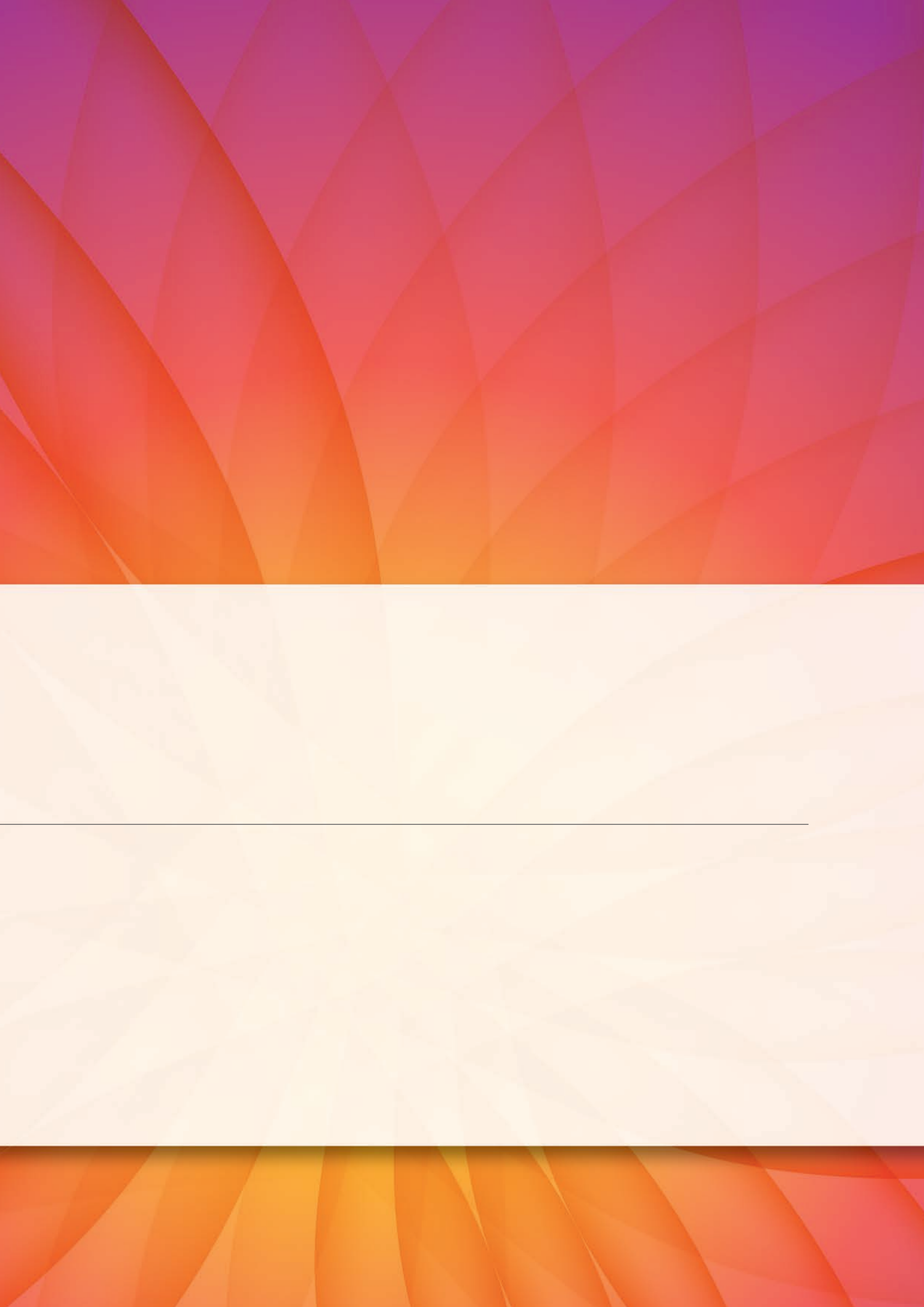
獲獎心得

榮幸獲得這項獎勵，在製作這個作品的過程，花費我們近一年的時間。我們想傳達的概念很簡單，就是希望將設計力轉化為一種快樂、有趣的元素，期許所有看到我們作品的人，能享受在設計的樂趣中，因此在獲得 Output 與本獎項的雙重肯定後，最高興的是能有機會，讓更多人看見我們作品，並且繼續傳遞我們想表達的設計樂趣，藉此提醒啟發更多人設計的快樂！

IDC 2015

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
 104.03.27 教育部教育經費分配審議委員會高等教育組第 3 次會議審議通過
 104.04.21 臺教高（一）字第 1040044420B 號

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	該項比賽如無上列獎項之區分，當年度獎勵額度由審查委員會依國際競賽之參賽件數、獲獎比例及預算額度核定。					

（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	1. 獲獎學生申請差旅費補助，以申請者一人為限。 2. 參加第一等至第三等藝術與設計類國際競賽獲得全場大獎、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，共同創作者非國內公私立高級中等以上學校在學學生，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，已撥付者，應全部追繳之：

- (一) 配合本部或本部指定之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	美國傑出工業設計獎	International Design Excellence Award (IDEA)	第一等
3	德國 iF 獎	iF award	第一等
4	英國設計與藝術指導協會學生獎	D&AD Student Awards	第一等
5	奧地利國際電子藝術競賽	Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
6	英國倫敦國際獎	London International Awards	第一等
7	日本 G-Mark 設計獎	Good Design Award	第一等
8	Adobe 卓越設計大獎	Adobe Design Achievement Awards	第一等
9	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、視覺傳達設計類

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	芬蘭拉赫第國際海報三年展	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
15	★ 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎	Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design	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	日本廣島國際動畫影展	International Animation Festival Hiroshima	第二等
11	澳洲墨爾本國際動畫影展	Melbourne International Animation Festival	第三等

五、工藝設計類

1	德國 TALENTE 國際競賽特展	TALENTE	第一等
2	★ 日本美濃國際陶藝競賽(雙年展)	International Ceramics Festival MINO, Japan	第一等
3	★ 義大利法恩扎當代國際陶藝獎(雙年展)	International Competition of Contemporary Ceramic Art	第一等
4	★ 韓國京畿道國際陶瓷雙年展	Gyeonggi International Ceramic Biennale	第一等
5	★ 日本伊丹國際當代首飾(工藝)展	ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition	第一等
6	★ 德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎	Friedrich Becker Preis Düsseldorf	第二等
7	★ 韓國清州國際工藝大賽(雙年展)	The Cheongju International Craft Biennale	第二等
8	★ 荷蘭新傳統首飾國際設計競賽及巡迴展	New Tradition Jewellery, International design contest and (travelling) exhibition	第二等

「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：2014 年 12 月 5 日前 一般報名：2015 年 1 月 27 日前 逾期報名：2015 年 2 月 11 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、10. 運動用品、11. 腳踏車及腳踏車配件、12. 休閒及遊戲、13. 音樂樂器及設備、14. 嬰兒及小孩、15. 流行生活及配件、16. 手錶、17. 珠寶、18. 室內設計、19. 室內設計物件、20. 材料及表面材質、21. 城市設計及公共空間、22. 辦公室傢俱及辦公椅、23. 文具、24. 工業機械及機器人、25. 工具、26. 生命科學及醫療、27. 汽車、28. 汽車配件、29. 消費性電子產品及相機、30. 溝通、31. 電腦及資訊科技		
評審時程	評審：2015 年 2 月 公布結果：2015 年 3 月 頒獎典禮：2015 年 6 月 27 日 特展：2015 年 6 月 30 日至 7 月 26 日 線上展覽：2015 年 6 月 29 日開始 紅點設計年鑑：2015 年 6 月 29 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 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	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
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」。		
	「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 2012 年 7 月 1 日至 2015 年 7 月 1 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）。		
參賽資格	* 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：2015 年 4 月 15 日前 一般報名：2015 年 5 月 21 日前 逾期報名：2015 年 6 月 19 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% 税金。		
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：2015 年 7 月 頒獎典禮：2015 年 11 月 6 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 展覽和紅點慶典 Julia Hermey Tel.: +49 201 30 10 4-24 Email: hermey@red-dot.de	設計競賽、報名、展覽、研討會相關文題 Birthe Herder Tel.: +49 201 30 10 4-49 Email: herder@red-dot.de 年鑑及線上展覽 Theresa Falkenberg Tel.: +49 201 8141-811 Email: falkenberg@red-dot.de	台灣聯絡方式 Teresa Chen Tel.: +886 2 2748 0430-10 Email: taipei@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/zh/participation-conditions/		

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 2015 年 8 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：2015 年 1 月 28 日（享有初評審優勢）

一般報名：2015 年 3 月 25 日前（享有初評審優勢）

逾期報名：2015 年 5 月 20 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.保護、17.安全、18.生命科學、19.第三齡用品（50 歲以上人士）、20.通訊、21.互動、22.行動生活、23.影音視聽娛樂用品、24.時尚、25.表層設計、26.教育、27.消遣、28.休閒裝置設備、29.旅行、30.服務、31.動植物

評審時程

初評審：2015 年 4 月

最終評審：2015 年 6 月

頒獎典禮：2015 年 9 月 25 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/zh/participate/>



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： * 產品須在 2013 年 2 月至 2015 年 2 月之間上市銷售，即產品須在此期間，以其最終形式、通過正常銷售渠道、提供與其原計劃之最終用戶。有鑑於參賽「社會影響力」類別之下的產品通常為支援或捐助之用，此限制對其不適用。 * 學生設計類別作品則必須於 2013 年 2 月至 2015 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 2013 年 2 月至 2015 年 2 月完成或遞交給客戶。 * 設計研究類別作品需於 2010 年 2 月至 2015 年 2 月遞交給客戶或學校。
收件期限	一般收件：2015 年 3 月 16 日 逾期收件：2015 年 3 月 30 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. 自動化與交通 2. 兒童產品 3. 商用與工業產品 4 通訊工具 5. 電腦設備 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. 居家與衛浴 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	末輪評審活動：2015 年 4 月 27 日 - 2015 年 4 月 29 日 入圍通知：2015 年 5 月 11 日 - 2015 年 5 月 15 日 獲獎通知：2015 年 7 月 01 日 頒獎典禮：2015 年 5 月 22 日
評審標準	1. 創新性、2. 對於使用者的效益、3. 對於社會及自然生態之效益、4. 對於客戶的效益、5. 視覺吸引力及美感、6. 產品實用性、嚴謹度、可靠性、7. 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：2015 年 6 月 30 日前 一般報名：2015 年 10 月 15 日前 作品運送：2015 年 10 月 15 日 -12 月 4 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 / 運動、3. 嬰兒 / 孩童 4. 手錶 / 珠寶 5. 影音設備、6. 電視 / 相機、7. 通訊、8. 電腦 9. 辦公室、10. 照明、11. 家庭家具、12. 廚房、13. 居家 / 餐具、14. 浴室、15. 建築技術、16. 公共設計、17. 醫藥 / 保健、18. 工業 / 技術行業、19. 材料 / 紡織 / 牆壁 + 地板
評審時程	評審會議：2016 年 1 月 19-21 日 獲獎公告：2016 年 1 月底 頒獎典禮、線上展覽：2016 年 2 月 26 日 iF 設計展：2016 年 2 月 27 日於德國漢堡
評審標準	美學 (aesthetics)、實用性 (practicability)、創新度 (innovation)、功能性+人體工學 (usability + ergonomics)、品牌價值 (brand fit)、安全性 (safety)、對環境影響程度 (environmental impact)、符合目標使用者 (target group fit)
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：2015 年 6 月 30 日前 一般報名：2015 年 10 月 15 日前 作品運送：2015 年 10 月 15 日 -12 月 4 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. 網頁 2.Apps/ 軟體 3. 電影 / 影片 4. 企業識別 5. 品牌識別 6. 雜誌 / 報章 / 出版品 7. 廣告 8. 年度刊物 9. 文字設計 / 標誌 10. 節慶活動
評審時程	評審會議：2016 年 1 月 19-21 日 獲獎公告：2016 年 1 月底 頒獎典禮、線上展覽：2016 年 2 月 26 日 iF 設計展：2016 年 2 月 27 日於德國漢堡
評審標準	美學 (aesthetics)、實用性 (practicability)、創新度 (innovation)、功能性+人體工學 (usability + ergonomics)、品牌價值 (brand fit)、安全性 (safety)、對環境影響程度 (environmental impact)、符合目標使用者 (target group fit)
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：2015 年 6 月 30 日前 一般報名：2015 年 10 月 15 日前 作品運送：2015 年 10 月 15 日 -12 月 4 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、4. 醫學 / 醫療產品、5. 家庭、6. 消費類產品、7. 工業產品 /B2B、8. 獨立性包裝
評審時程	評審會議：2016 年 1 月 19-21 日 獲獎公告：2016 年 1 月底 頒獎典禮、線上展覽：2016 年 2 月 26 日 iF 設計展：2016 年 2 月 27 日於德國漢堡
評審標準	美學 (aesthetics)、實用性 (practicability)、創新度 (innovation)、功能性+人體工學 (usability + ergonomics)、品牌價值 (brand fit)、安全性 (safety)、對環境影響程度 (environmental impact)、符合目標使用者 (target group fit)
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_packaging_index_e



綜合設計類：編號 04，第一等

德國 iF 學生獎

iF Student Design Award

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。

主辦單位 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 12 月 15 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 概念設計獎規劃出七大參賽類別：

1. 產品設計 / 工業設計、2. 包裝設計 3. 傳達設計、4. 建築 / 室內設計、5. 服務設計、6. 時尚設計、7. 攝影。

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：2015 年 3 月 18 日
 決選結果通知：2015 年 5 月 28 日起
 頒獎典禮：2015 年 5 月 27-28
 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_wettbewerbe_index_e

綜合設計類：編號 04，第一等／視覺傳達設計類：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 2015 年 1 月 1 日時年齡介於 18 至 23 歲者。
收件期限	2015 年 3 月 31 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	1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效：參選作品必須是在過去兩年之內創作、實現、或大幅度更新的作品。參選者可以是個人、團體、學院機構、公司。 2. 互動藝術：作品必須具備相當的完成度，要讓作品能以其紀錄格式接受評審。作品必須於最近兩年之年創作、實現，或大幅度更新。參賽者可以是個人，團體，學院，機構，公司，等等。完全商業目的的商品廣告項目不得參賽。 3. 數位音樂及聲音藝術：個人，團體，協會，公共機構和私人企業都有資格提交作品。 4. u19：在收件截止日期前為 19 歲以下並且具合法居住於奧地利身份之人士皆可參賽。個人或團體皆可參賽。與學校項目結合之作品亦可參賽。 5. 未來構想：完全商業導向的作品（產品廣告等）不得參賽。
收件期限	延長至 2015 年 3 月 15 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	1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效 Computer Animation / Film / VFX 2. 混合藝術 Hybrid Art 3. 數位音樂及聲音藝術 Digital Music and Sound Art 4. u19：十九歲以下自由式電腦創作 u19 - CREATE YOUR WORLD 5. Visionary Pioneers of Media Art 遠見媒體藝術 6. [THE NEXT IDEA] VOESTALPINE ART AND TECHNOLOGY GRANT 未來構想 * 互動藝術 Interactive Art/ 數位社群 Digital Communities 於 2016 徵件
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	主辦方每年將依據參賽類別邀請國際專家組成評委會，每組 5 位評委。由於媒體藝術領域日新月異，各類獎項的評判標準必須隨著最新科技及表現媒介更新，以符合當代社會及科技發展現狀及需求。
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 06，第一等／視覺傳達設計類：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，至今已然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

- * 所有從事創意設計工作相關的個人與公司團體皆可參賽。
- * 參賽作品必需在 2014 年 7 月 1 日至 2015 年 7 月 31 日之間公開播放、出版或發行。
- * 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；任何專門為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。
- 有鑒於一件作品可能是由多方合作所產生，LIA 主辦方允許一項作品多次報名，作品多次報名的規則如下：
- * 若一件作品有多於一個團體（公司或機構）參與製作，且皆欲報名參賽，則每項報名皆需各自辦理報名以及繳納報名費。
- * 若該作品入圍或獲獎，則報名參賽的所有機構都將被列為得獎者。

收件期限

2015 年 6 月 5 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） 15.TV/Cinema/Online Film-Production/Post-Production 電視電影與線上影片類（製作與後期製作）

評審時程

評審：2015 年 10 月 1 日 - 10 月 10 日 / 入圍名單公告：每一評選類別總結 / 得獎名單公告：2015 年 11 月 10 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：	倫敦辦公室：	紐約辦公室：
London International Awards	179 Wardour Street	141-07 20th Avenue
141-07 20th Avenue	3rd Floor	Suite 504
Suite 504	London W1V 0TX	Whitestone, NY 11357
Whitestone, NY 11357	United Kingdom	United States
UNITED STATES	Telephone: +44 20 8426 1670	Telephone: +1 718 747 6747
Telephone: +1 718 747 6747	Email: info@liaawards.com	Fax: +1 718 747 6007
E-mail: info@liaawards.com		Email: info@liaawards.com

參考資料

官方網站 <http://www.liaawards.com/>

綜合設計類：編號 07，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	2015 年 4 月 2 日至 6 月 3 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 年鑑刊載（所有獲獎對象）30,000 日元 / 件
參賽類別	共分為三大類： A. 具體的（Tangible）1. 產品 2. 空間 B. 非具體的（Intangible）3. 媒體 4. 系統 5. 解決方案 C. 綜合（Fusion）先進科技 ※ 無論有形無形，具有前瞻性的實驗性努力 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	2015 年評審時程尚未公告，以下為推測時程 初審：2015 年 7 月 2 日 複審：2015 年 8 月 11-12 日 獲獎結果公佈：2015 年 9 月～ 10 月 頒獎典禮：2015 年 12 月
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 08，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。 * 本競賽不針對以下國家的居民開放：居住在下列國家、州和地區個人被排除：阿根廷，玻利維亞，巴西，智利，哥倫比亞，哥斯達黎加，厄瓜多爾，薩爾瓦多，墨西哥，尼加拉瓜，危地馬拉，洪都拉斯，巴拉圭，巴拿馬，波多黎各，秘魯，烏拉圭和委內瑞拉，古巴，伊朗，朝鮮，蘇丹，敘利亞，中國，中國香港，意大利，北愛爾蘭，魁北克，俄羅斯，羅馬尼亞，克里米亞省和印度泰米爾納德邦。因此，上述國家 / 地區的居民不符合參賽資格。
收件期限	2015 年 2 月 9 日至 2015 年 6 月 19 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。 交互式體驗媒體領域：Web 和應用設計、遊戲美術和設計、社會影響設計、數位出版 視頻和動態媒體領域：動畫、編輯和後期製作、動態圖形 傳統媒體領域：插圖、包裝、攝影、廣告攝影、印刷通信
評審時程	第一階段評選日期（共兩個時段）： 2015 年 2 月 9 日至 2015 年 4 月 17 日 2015 年 4 月 18 日至 2015 年 5 月 10 日 初選公布日期：2015 年 5 月 15 日 第二階段評選日期（共兩個時段）： 2015 年 4 月 17 日下午 5:01 至 2015 年 6 月 19 日 2015 年 6 月 20 日至 2015 年 7 月 14 日 複選公布日期：2015 年 7 月 17 日 獲獎者名單公佈：2015 年 10 月 8 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/cn/



綜合設計類：編號 09，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。(2015 年尚未公告) * 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，這與寶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 2015 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。 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	早鳥登入：2015 年 2 月 28 日 截止日期：2015 年 4 月 30
參賽費用	免費報名。
參賽類別	第 19 屆德國百靈國際設計大賽旨在於挑戰在平凡中拓展更多的創作思維。它可以是改變你的生活品質或是世界，簡單或複雜的、大或小、物理的或虛擬的……。
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



視覺傳達設計類：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，預計 2016 年 2 月底截止收件。
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/

視覺傳達設計類：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」。 「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。
參賽資格	* 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

視覺傳達設計類：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 2012 年 1 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	2015 年 5 月 20 日前將實體海報寄達。
參賽費用	免費報名
參賽類別	作品須符合以下兩種類別之一： A 類：已經印刷並公開發表之海報（2012 年 1 月 1 日後） B 類：自己印刷及未公開發表的海報 ①以 LIFE 為主題 ②自選主題（必須將” IPT 2015” 字樣放入海報中） 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註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	初審結果公佈及通知入圍者：2015 年 7 月 國際評審決賽：2015 年 9 月中旬
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賽，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_ipt2015_essential.htm

視覺傳達設計類：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	* 正在就讀之公私立大專院校、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：2015 年 3 月 9 日
參賽費用	免費報名。
參賽類別	2015 年主題「UNMAPPING THE WORLD」世界去地圖化。我們正在尋找具有活化的、批判性、引人注目的、創新的地圖製作，能超越道德規範。表現方式可以是從傳統地圖到戲劇表演、或是從深硬的核心檢索到聲音景觀，抑或是從實時的地圖繪製到虛幻的記憶航道、又或者是從困惑的訊息設計到未被發掘的區域。什麼隱形的勢力塑造我們的未來？如何繪製虛空的時間及涵蓋合併的邊界？我們存在在怎樣的時間點，且設計師又能扮演什麼角色呢？我們生活在流動的時代裡，需要一個完全不同的繪製手法，一個不需要定義邊界而是心胸開闊的新方式。
評審時程	頒獎典禮：2014 年 5 月 23 日 ~6 月 14 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/



視覺傳達設計類：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

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。

主辦單位

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 1997 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：2014 年 10 月 3 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 2013 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 2013 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：2014 年 11 月 ~12 月
入選通知：2014 年 12 月
展覽期間：2015 年 3 月 30 日 -4 月 2 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>

視覺傳達設計類：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 Mexico, 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，於郵寄外包裝請書寫「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/



視覺傳達設計類：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 2014 年 2 月 8 日至 2015 年 2 月 6 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：2015 年 1 月 28 日前
 2. 數位：2015 年 1 月 30 日前
 3. 廣告：2015 年 2 月 9 日前
 4. 學生（所有類別）：2015 年 1 月 30 日前
 5. 明日獎：2015 年 2 月 20 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/>

視覺傳達設計類：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：2015 年 5 月 1 日截止。 2. 廣告類：2015 年 5 月 1 日截止。 3. 互動類：2015 年 10 月 2 日截止。 4. 字體設計：2015 年 9 月 4 日截止。 5. 插畫類：2015 年 1 月 23 日截止。 6. 攝影類：2015 年 3 月 13 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



視覺傳達設計類：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/

視覺傳達設計類：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 2014 年 1 月 1 日至 2015 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：2015 年 3 月 2 日截止。 國際創意獎：一般報名 2015 年 1 月 30 日；延遲交件 2015 年 2 月 13 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：Path to Love（廣告、互動、設計類） 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：2015 年 4 月 實體作品繳交：2015 年 5 月 頒獎典禮：2015 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/	

視覺傳達設計類：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。 * 參賽作品需在 2013 年 9 月之後創作的作品。 * 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：2014 年 10 月 20 日 / 其他專案作品：2014 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：2014 年 12 月 - 2015 年 1 月 / 得獎及入圍作品公告：2015 年 2 月 展覽：2015 年 4 月 - 6 月東京銀座圖書廊、2015 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，選出具有開創性、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/

視覺傳達設計類：編號 14，第一等

NY TDC 紐約字體設計競賽

NYTDC 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多年的歷史，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 2014 年 01 月 01 日至 2014 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 2014 年 01 月 01 日至 2014 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	一般報名：2015 年 12 月 12 日午夜前 逾期報名：2015 年 1 月 13 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：2015 年 1 月 14 日 -25 日 電子郵件通知獲獎者：2015 年 1 月 26 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/



視覺傳達設計類：編號 15，第一等

莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	具 ICOGRADA 與 IBCC 之認證，是相當具規模的國際賽事。金蜂獎收集來自世界各地，最優秀的平面設計作品，於 1992 年舉辦第一屆競賽，除 2002 年暫時停辦外，爾後每兩年定期舉辦新一屆之競賽，至今已超過 20 年之歷史，時至今年 (2014) 已經順利舉辦第十一屆金蜂獎。第十一屆『莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎』競賽中，來自 74 個國家超過 15,000 件作品，選出來自 57 個國家共 1,200 件作品。
參賽資格	參賽作品需為 2012 年至 2014 年間完成之作品。
收件期限	截止收件日期：2014 年 4 月 10 日 評審日期：2014 年 5 月 9 日開始 決賽及展覽期間：2014 年 8 月 21 日 ~8 月 25 日 * 每位參賽者所繳交的作品數目不得超過十件。 * 數位檔案須於 2014 年 4 月 10 日在雙年展網站繳交 (size: 作品最大邊長度 25 cm , 72 dpi, JPG,RGB 彩色模式)。 * 註：參賽作品會先經過初選，入選者將會以 e-mail 通知。入選須至 http://2014.goldenbee.org/en/vipupload/ 下載表格，郵寄至主辦單位。作品格式須為 JPG 檔 CMYK，25 cm，300 dpi。 詳細請見官網參賽介紹：http://2014.goldenbee.org/en/
參賽費用	免費報名。
參賽類別	海報
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	Serge Serov serovserge@gmail.com 入選作品參展寄至： Serge Serov Timiryazevskaya 25a Moscow 127422 Russia (一般寄件) Serge Serov Astradamskaya 1 - 4 - 43 Moscow 127206 Russia / Tel.: +7 962 939 6622 (快捷) 或 Golden Bee Fund / Serge Serov Astradamskaya 1 - 4 - 43 Moscow 127206 Russia / Tel.: +7 962 939 6622 / serovserge@gmail.com
參考資料	官方網站 http://www.goldenbee.org/eng/homegl/

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 2015 年邁入第 42 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 2014 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：2015 年 3 月 3 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：2015 年 4 月 -5 月 獲獎通知：2015 年 5 月 29 日 頒獎典禮及展覽開幕：2015 年 8 月 9 日 -2015 年 8 月 13 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，每年的春季於荷蘭的烏德勒支 (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 2014 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：2015 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：2015 年 1 月 ~2 月 得獎通知：2015 年 2 月 1 日 頒獎典禮：2015 年 3 月 18 日至 3 月 22 日於 2015 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	Canadian 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 2014 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：2015 年 5 月 15 日 報名預告片 DVD 截止日期：2014 年 5 月 29 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/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 2015 年 8 月 7 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. 獨立短片 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

	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 39 屆國際影展將在 2015 年 6 月 15 日至 6 月 20 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，提供年輕創作者相互交流、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 2014 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	於官網線上報名，並在截止日期前將作品寄達： 2015 年 2 月 15 日前：短片 2015 年 2 月 13 日前：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法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。非法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：2015 年 3 月 / 結果公告：2015 年 3 月底。
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：2015 年 6 月 15 日 / 展覽日期：2015 年 11 月 10 日~11 月 15 日 * 請透過 www.shortfilmdepot.com 報名 * 短片參賽條件： 1. 影片於 2013 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經有八年的歷史，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 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耀的機會，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。

比賽專案 (Competitions)：

* 比賽專案 (Competitions) 分為區域賽及全球賽階段，台灣區於 2015 年 4 月 18 日舉行決賽並選出台灣代表隊伍。
全球第二輪：2015 年 5 月 1 日至 2015 年 5 月 31 日 / 全球總決賽：2015 年 7 月

收件期限

挑戰專案 (Challenges)：

* Code Hunt：從 2014 年 9 月開始至 2015 年 4 月結束，每個月皆有一次，一次為期 48 小時。
* Pitch Video：2014 年 10 月 29 日
* User Experience：2014 年 12 月 3 日
* Project Blueprint：2015 年 1 月 28 日
* 參賽選手必須在比賽報名期間登錄 www.imaginecup.com

參賽費用

免費參賽。

參賽類別

Imagine Cup 2015 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、Project Blueprint、User Experience、Code Hunt (獨立競賽)

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	PISAF 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 2015 年 10 月 23 日 -27 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：2015 年 7 月 31 日。 展覽日期：2015 年 10 月 23 日 -10 月 27 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 2014 年 1 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 10，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、ASIFA Japan 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 決賽及展覽期間：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) * 註：第 16 屆將於 2016 年 8 月 18 日至 8 月 22 日展出，收件時間將於今年秋天公告。
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/en2016/e03compe/3-01e.html

數位動畫類：編號 11，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 2015/06/21-28。
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	國際參賽者截止日期：2014 年 12 月 15 日，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。2014 年的報名件數來自 30 多國，超過 600 件作品報名參加，最後共有 100 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	2015 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

工藝設計類：編號 02，第一等

日本美濃國際陶藝競賽（雙年展） International Ceramics Festival MINO, Japan

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	「日本美濃國際陶藝競賽」是日本美濃國際陶藝節的主要活動。自 1986 年起舉辦第一次盛會開始，今年已是第十屆，每次競賽皆有國際知名人士參與審查。在 2012 年舉辦的競賽中，共計有 2,777 件精彩作品，來自世界各地共 57 個國家和地區的，高水準的品質讓日本美濃陶瓷競賽成為世界代表性的競賽。約 200 件的優秀作品，於 2014 年 9 月至 10 月在岐阜縣多治見市的美濃陶瓷公園展出。
參賽資格	* 競賽開放所有個人、團體及公司參加。 * 作品需是新的創作且並未展出過。參賽者的作品不能在比賽單位公告獲選作品前上市，也不在這之前刊登於報紙、雜誌、活動、網站等。 * 作品大小在方便運送即可在展場容納的範圍內皆可允許。 * 每個參賽組最多可以繳交六件。
收件期限	繳件日期：2013 年 11 月 1 日～2014 年 1 月 10 日 * 須在日本時間 2014 年 1 月 10 日 5PM 前送達。 * 兩種報名方式 1. 線上報名、2. 郵寄報名 詳細請見官網公告：https://www.icfmino.com/10th/pdf/guide.pdf
參賽費用	免費報名。
參賽類別	1. 陶瓷設計（Ceramics Design）：為量產而做的陶瓷設計，包括具功能性的產品。 2. 陶瓷藝術（Ceramics Art）：自由發想的理念和技術的陶瓷作品。
評審時程：	第一階段評審：2014 年 2 月中 -3 月初 第一階段結果公告：2014 年 3 月底 第二階段評審：2014 年 4 月 19 日 -4 月 20 日 第二階段結果公告：2014 年 5 月初 決選評審：2014 年 7 月 18 日 -7 月 19 日 評審討論：2014 年 7 月 20 日 獲獎通知：2014 年 7 月底 頒獎典禮：2014 年 9 月 11 日 展覽：2014 年 9 月 12 日 -10 月 19 日
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	Ceramics Park MINO 4-2-5 Higashi-machi, Tajimi City, Gifu, Japan 507-0801 TEL:+81-572-25-4111 FAX:+81-572-25-4138 E-mail:info@icfmino.com
參考資料	官方網站 http://www.icfmino.com/english/



工藝設計類：編號 03，第一等

義大利法恩扎當代國際陶藝獎（雙年展）

International Competition of Contemporary Ceramic Art

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	義大利法恩扎陶藝雙年展，為目前全世界比較著名的四大陶藝雙年展之一。從第一屆 1932 年的區域型競賽開始，到了 1938 年的全國型競賽，再到 1963 年拓展為國際型賽事，而在 1989 年則改制成為每兩年舉辦一次的國際工藝界盛事。在 2011 年的競賽，來自世界各地近千件的陶瓷藝術品，最後選出 13 位得獎者。
參賽資格	此競賽提供一個多元發展的創意平台，參賽對象開放給所有個人陶藝家與團體參加，僅需提供出生證明之相關文件；競賽類別分為兩個類別，一是給四十歲以下之藝術家參與，另一則是開放給四十歲以上的藝術家參加；藝術家可使用任何的陶藝技術，在不偏離陶藝為主的前提下，可加入其他材質進行創作。
收件期限	報名及收件截止日期：2014 年 11 月 24 日。 第一階段評審日期：2015 年 1 月 14 日前 第二階段評審日期：2015 年 5 月 10 日前 * 第二階段入選作品將在 2015 年六月底至 2016 年 1 月底展覽。
參賽費用	免費報名。
參賽類別	陶藝。
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	窗口：Claudia Casali tel. +39.0546.697322 e-mail: direzione@micfaenza.org 組織辦公室：Federica Giacomini Tel. +39/0546.697315 e-mail: concorso@micfaenza.org 助理：Elisabetta Alpi e-mail: elisabettaalpi@micfaenza.org 照片檔案：Elena Giacometti e-mail elenagiacometti@micfaenza.org 展覽負責人：Gian Luigi Trerè +39/0546.697320 e-mail: gigitrere@micfaenza.org 藝術家接待及典禮負責人：Monica Gori +39/0546.697322 e-mail: monicagori@micfaenza.org
參考資料	官方網站 http://www.micfaenza.org/

工藝設計類：編號 04，第一等

韓國京畿道國際陶瓷雙年展 Gyeonggi International Ceramic Biennale

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	韓國利川市自 2001 年開始辦理京畿道國際陶瓷雙年展的 Open Call 競賽，邀請世界各地利用陶瓷為媒材的創作者共襄盛舉，鼓勵突破陶瓷於歷史脈絡中的實用以及設計軸線，開發陶瓷在當代的新角色。2011 年共有 1875 件作品、71 個國家參賽。通過多樣性和去潛在價值的陶瓷參賽作品，該競賽單位將自己定位為著名的國際競賽，以及獎金最高和參賽數量最多的競賽。
參賽資格	* 比賽開放所有個人、團體參加。（一個團隊相當一個參賽者） * 參賽作品需是新的創作或是近三年內的創作，且不得參與其他競賽。 * 一個參賽者可以繳交三件作品。 * 每件參賽作品須在長寬高 250cm x 250cm x 250cm 的規範內。
收件期限	* 報名日期：2014 年 9 月 1 日 - 2014 年 11 月 7 日（線上報名） * 填寫線上報名表、作品描述、作品照片 5 張（需大於 1100 像素 /JPG 檔）、參賽者履歷、參賽者照片。 * 入選實物送達日期：2015 年 1 月 5 日 -12 日（韓國國內） 2015 年 1 月 5 日 -30 日（國際參賽者） * 送達地址：Icheon CerMIX Creative Center, Korea Ceramic Foundation(467-020) 406 Gwango-dong, Icheon-si, Gyeonggi-do, Rep. of Korea
參賽費用	免費報名。
參賽類別	沒有特別的類別限制，歡迎以下的作品參賽： * 具功能性的陶瓷設計、陶瓷藝術及嘗試重新詮釋傳統的陶瓷作品。 * 陶瓷混合其他的材質之作品及混合其他種類之技術，和陶瓷容和其他藝術類別之作品。
評審時程：	初審階段：2014 年 11 月 12 日 -21 日 初審入選通知：2014 年 11 月 28 日（公告於官網及個別通知各獲選者） 決選階段：2015 年 2 月 10 日 -12 日 決選公告：2015 年 2 月 17 日 頒獎典禮：2015 年 4 月 24 日至 展覽日期：2015 年 4 月 24 日 -2015 年 5 月 31 日
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	Korea Ceramic Foundation GICB2015 Office 72-1, Sam-ri, Gonjam-eup, Gwangju-si, Gyeonggi-do, 464-873, Korea TEL +82-(0)31-799-1518 E-MAIL GICB2015@gmail.com
參考資料	官方網站 www.kocef.org



工藝設計類：編號 05，第一等

日本伊丹國際當代首飾（工藝）展

ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	自 1998 年創立此獎項，第 18 屆 2015 年的主題為「ジュエリー珠寶」，西元奇數年為當代首飾 Contemporary Jewellery 展；西元偶數年則為工藝 (Craft) 展。2014 年收到 1571 件申請，並從中選出 98 件作品入選及 8 件作品授予獎勵。
參賽資格	* 個人或是團體參賽皆可。 * 各組參賽件數無上限，唯獨需注意不同理念之作品須分別填寫不同參賽表格。
收件期限	報名截止：2015 年 7 月 24 日 * 務必填寫表格。 * 提出繳費證明。 * 作品外包裝須標示參賽者姓名 * 作品寄至：2015 ITAMI INTERNATIONAL JEWELLERY EXHIBITION The Museum of Arts & Crafts ITAMI 5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895 JAPAN * 寄送時間須在 2015 年 8 月 1 日 -2015 年 8 月 9 日 * 詳細作品繳交格式及繳費方式請至以下連結查詢：http://www.mac-itami.com/pdf/15craft/15info_english.pdf
參賽費用	社會人士：11000 日圓 學生：7000 日圓
參賽類別	以「珠寶首飾」作為主題，不限媒材
評審時程：	評審日期：預計 2015 年 8 月中後 獲選作品展示日期：2015 年 11 月 14 日 -2015 年 12 月 23 日 頒獎典禮：2015 年 11 月 14 日
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	請以 email 方式聯繫 email: crafts.itami@silk.ocn.ne.jp http://mac-itami.com The Museum of Arts & Crafts ITAMI 5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895 JAPAN phone: +81 (0)72-772-5557 fax: +81 (0)72-772-5558
參考資料	官方網站 http://www.mac-itami.com/english/

工藝設計類：編號 06，第二等

德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎

Friedrich Becker Preis Düsseldorf

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	Friedrich Beckerg 獎由 Hildegard Becker 贊助德國 Gesellschaft für Goldschmiedekunst（金飾藝術協會），從 1999 年起每三天由德國 Gesellschaft für Goldschmiedekunst 舉辦該競賽。2014 年收到來自 19 個國家共 113 位藝術家申請。獎品是價值 5.000 且做工最高質量優秀的獨特。該獎項旨在表彰的珠寶和金屬設計師不超過三年的新作。提名作品將具獨特的設計和創新的探索新的材料和技術。
參賽資格	1. 國內外所有的金工、首飾創作者、設計師皆可參與。 2. 每人最多可提交三件作品。 3. 唯有在收到報名費用之後，報名表件才會送至評審會議審查。
收件期限	評審（得獎者與參展者）分為兩階段：書面審查及實體作品審查。 1. 書面審查：資料請於 2014 年 3 月 7 日前寄達主辦單位指定地點。 * 書面資料評審後，入選者將會接獲主辦單位通知，以提交實體作品。 2. 實體作品審查：實體作品請於 2014 年 4 月 4 日前寄達主辦單位指定地點。 * 送件（非歐盟國家）：作品請逕寄至：Deutsches Goldschmiedehaus Hanau, Altstadt Markt 6, D-63450 Hanau, Germany。送件費用由參賽者自行負擔。
參賽費用	45 歐元
參賽類別	金工、首飾創作
評審時程：	書面審查：2014 年 3 月中 實體作品審查：2014 年 4 月 -5 月 頒獎典禮及開展日期訂於 2014 年 5 月 24 日假德國杜塞道夫皇宮美術館舉辦，得獎作品與其他入選作品將於皇宮美術館展至 2014 年 7 月 20 日，隨後將於 2014 年 7 月 26 日至 9 月 14 日於移至德國 Hanau 的 Deutsches Goldschmiedehaus 續展。
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V. Altstädter Markt 6, 63450 Hanau, Germany Tel: +49 (6181) 256 556 Fax: +49 (6181) 256 554 E-mail: gfg-hanau@t-online.de www.gfg-hanau.de
參考資料	官方網站 www.gfg.hanau.de



工藝設計類：編號 07，第二等

韓國清州國際工藝大賽（雙年展） The Cheongju International Craft Biennale

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	為了讓韓國工藝走向世界化，自 1999 年起，清州國際工藝雙年展每兩年舉辦一次，第一屆有 16 個國家參與展覽，到了 2011 年共有 60 個國家及三千多名藝術家參與，使其發展成為工藝領域上規模最大的活動，展示的工藝領域種類包括金屬、陶瓷、木漆、纖維、玻璃等，並會舉辦學術、研討會、教育體驗課程等活動推廣。
參賽資格	1. 金屬製品、陶瓷、木製品、紡織品、玻璃製品等，以及創造性工藝作品，和實驗採用各種自然或人工材料創造的二維或三維作品，可以充分體現功能與美學的當代工藝藝術價值。 2. 作品必須在過去三年內創作的且必須要位在其他地方展示過。 3. 團體（三人以內）、個人、所有國家的參賽者、所有性別。 4. 作品數量：最多兩件 5. 作品尺寸：200cm x 200cm x 200cm
收件期限	公告日期：2014 年 7 月開始下載報名表 1. 第一階段作品影像繳交：2015 年 6 月 21 日～2015 年 7 月 5 日 * 繳交文件需包括藝術家照片以及作品介紹。 * 六張作品數位照片：正片 1 張、側面 2 張、近距離細節 2 張 (300dpi JPG，至少 2MB)。 * 製作過程影片（無強制繳交影片，且沒有規範形式）。 一階審查：2015 年 7 月 9 日～2015 年 7 月 12 日 初審公告：2015 年 7 月 17 日公告於官網上 2. 第二階段實體作品繳交：2015 年 8 月 13～2015 年 8 月 16 日（韓國國內）2015 年 8 月 1～2015 年 8 月 16 日（國際參賽者） * 須以第一階段繳交的作品照片相符。 * 包裝上須標示作品的參賽號碼及作品照片 二階評審：2015 年 8 月 20 日～2015 年 8 月 21 日 決選公告：2015 年 8 月 25 日
參賽費用	免費報名。
參賽類別	可以充分體現功能與美學的當代工藝藝術價值之工藝作品。
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	Tel: +82 (0)43 219 1022~5 Fax: +82 (0)43 277 2610 Email: cjicc2015@gmail.com
參考資料	官方網站 www.okcj.org

工藝設計類：編號 08，第二等

荷蘭新傳統首飾國際設計競賽及巡迴展

New Tradition Jewellery, International design contest and (travelling) exhibition

★本年度新增獎勵項目

主辦單位	自 2006 年創立，第四屆開始為隔年展，因此 2014 年舉辦之競賽為第六屆。兩年一度的 NTJ 讓珠寶設計師有機會把它們呈現給廣大聽眾的方式，是兩個為設計師對於觀眾的價值。評審選出 50 至 70 件的作品於 SIERAAD 藝術博覽會展出。來自世界各地的珠寶藝術家將以現代的看法將傳統工藝，方法，材料新技術和新材料，重新展示。NTJ 的展覽為了展示設計師的兩個目的：靈感和動力的來源。2014 新傳統首飾 (New Traditional Jewellery，簡稱 NTJ) 的專業評審團選擇了「對質」(CONFROTATIONS)，作為本設計競賽及展覽的主題。
參賽資格	參賽者分為兩類： A 類：具有工作經驗的首飾藝術家、銀飾創作者。 B 類：藝術學院高年級學生或是於金、銀工藝專業訓練學校進修的四年級學生，以及同等學力的在職教育、夜間部課程學生。 * 每位參賽者僅能提交一件已完成的首飾作品。 * 飾品必須是可佩戴的。 * 參賽作品的設計必須是尚未展出、公開或經由第三者銷售之產品。只有專為本競賽製作的飾品才符合參賽資格。
收件期限	報名繳交截止：2014 年 6 月 1 日 * 除了參賽作品外，參賽者須提交基本理念與靈感來源（不超過 100 字）的說明文字，以敘述其靈感來源與新近設計作品中的「對質」元素。 * 請附上靈感來源的照片。 * 所有入選作品在所有展出期間將由主辦單位保管，且在此期間內不予退件（時間最長為兩年半）。
參賽費用	45 歐元
參賽類別	材質的選用完全不受限制
評審標準	無相關敘述。
聯絡方式	EMB&B Art Events Tel. 0031 (0) 33 433 7009 info@newtraditionaljewellery.com
參考資料	官方網站 http://www.newtraditionaljewellery.com/cms/?lang=en

IDC 2015

書 名 2015 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 吳思華

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

專案經理 盧佳宜

兼任助理 郭柏辰、唐琬茜、何宣萱

主視覺設計 翁永圳

美術編輯 江易珊

翻譯協助 (英) 林承謙、劉崇宇、蔡坤蒼、蘇文君；
(日) 林信帆、黃雅容、詹慕如；(韓) 林繹家

攝影 鄭鼎、陳奕辰

出版日期 104 年 7 月

版 刷 次 初版 1 刷

訂 價 新臺幣 450 元整

I S B N 978-986-04-5291-4 (精裝)

G P N 1010401123

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 . 2015 : 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 104.07
面 ; 公分
ISBN 978-986-04-5291-4 (精裝)
1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集
960 104011590

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：《2015 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，2015 年 7 月