2017 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
中華民國一〇六年八月

CONTENT

目錄

004 計畫主持人－林磐聳教授序

006 計畫簡介與成果

014 國際競賽教學檔案介紹

016 來自亞洲的設計力量－國際設計研討會

來自亞洲的設計力量－國際設計工作坊 024
105 年度頒獎典禮暨成果發表記者會 030
國際大師專題演講 032
華山論劍－教育部藝術與設計人才培育成果展 033
成都大型設計展演：2017 全球設計 · 成都發光 034
2017 設計戰國策：國際獲獎分享暨設計知識研討會 036
設計名家專文 040
專訪電子報 060
105 年度獲獎作品介紹 082
國際競賽資訊 176

人才是根本
人，才是根本

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

臺灣由於缺乏豐富的天然資源，所有的產業發展必須仰賴具有創造性的人力資源，而「教育」正是提高人力資本最基本的手段與工具。自 2006 年教育部推動「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」（以下簡稱「設計戰國策」）開始，截至今年臺灣學生已經歷了十一年的推動成果而累積強大的設計能量，回顧經過教育部審核通過並且給予獎金補助的件數高達 701 件的國際設計獎項，其中獲得銅獎以上大獎數量也有 98 件之多，頒發獎金金額總數高達 4,815.5 萬元，臺灣學校歷年參與國際設計競賽並且獲得補助的校院也已經累積達到 44 個學校的獲獎紀錄；上述客觀的數據得以具體呈現出「設計戰國策」的計劃成果。

本人過去針對教育部「設計戰國策」計劃所研擬「人、从、众」的策略，規劃創意設計人力資源培育的目標願景具有三個不同的層次，「人」：單獨一人的個體思考，回歸本質性思維；「从」：雙人相從產生的比較心態，屬於競爭性策略；「众」：三人成眾後的團體互動，探討結構性系統；並且將之對應在臺灣設計教育推廣的現況，期許培育更多具有創意的種子，保持其獨特的創意本質；能夠在與他人競爭的環境之中，得到精進成長；進而在學校的教學系統或是社會中的生態系統，都能成為人才至上、眾人之力的表率。

未來我們將奠基於「設計戰國策」過去十一年的發展基礎之上，聚焦在設計生根、創意深耕的方向，未來將研擬推動「設計戰國策」的子計畫「設計深耕．生根：設計青年推廣計畫」，預期將整合教育部現有藝術與設計人才相關計畫資源，以及與臺灣各個設計協會跨域合作，並且邀請近十年經由本項計畫補助過的新銳設計師加入，除了分享他們當年在學參與國際設計競賽的經驗之外，並且鼓勵他們與在學的學生分享畢業之後的心路歷程，給予學生對於未來生涯規劃發展的想像。

同時，也將配合政府「新南向政策」，本計畫預期將累積十一年的設計能量前進南向國家交流，希望透過台灣學生在國際競賽獲獎作品展現出台灣設計的軟實力，以及分享我們在「人、从、众」的策略推動經驗，達成未來在藝術與設計領域更多的交流，進而促成更加多元合作的可能性，並且藉此平台推廣深具活力與創意的臺灣新形象。

2017 臺灣設計產學高峰會暨年度檢討會議 2017 Taiwan Design Industry-University Summit and annual review conference

Talent Is Fundamental
The "People" Element Is Fundamental

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

Taiwan lacks abundant natural resources, so all the development in its industries has to rely on innovative human resources. "Education" is the most fundamental methods to enhance human capital. Since 2006, the Ministry of Education has promoted the "Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests"(hereinafter referred to as "International Design Competition"). As of this year, Taiwanese students have experienced eleven years of such promotion efforts and therefore accumulated strong and powerful design energy. According to review, 701 entries have received a support sum from the Ministry of Education before going on to win an international design award. Among them, 98 entries have won an award higher than the bronze prize, with the total reward sum amounting to 48 million and 155 thousand New Taiwan dollars. In addition, a total of 44 universities/colleges in Taiwan have received such support for participating in international design competitions over the years. These statistics above concretely demonstrate the fruitful results of the"International Design Competition" program.

For the "International Design Competition" program of the Ministry of Education, I have formulated an "Individual, Pair, Group" strategy, suggesting that the cultivation of creative and design talent needs to have a prospect with these three different layers. First, "Individual," written in Chinese as 人 , with one single radical meaning "people." "Individual" refers to the unique and essential thinking of one person. Second, "Pair," written in Chinese as 从 , with two radicals of "people." "Pair" means two people who compare themselves with each other, which represents a competition strategy. Third, "Group," written in Chinese as 众 , with three radicals of "people." "Group" symbolizes the interactions among a group of people, which represents the structural system. Such a three-layered strategy has been applied to the design education and promotion in Taiwan, as a way to cultivate more creative seeds of talent. At the first layer, we need to be able to maintain students' unique and essential creativity. At the second layer, we should allow them to improve and grow through competition with others. At the third layer, they will become outstanding talent and role models in the education system at school or in the ecosystem of the bigger society.

In the future, based on the foundation of "International Design Competition" over the past eleven years, we will focus on the direction of "Design Takes Root, Creativity Plows Deep." We plan to initiate a sub-program under "International Design Competition" called "Design Plows Deep · Takes Root: Promotion for Young Design Talent." In this sub-program, we plan to integrate the current resources related to art and design talent cultivation under the Ministry of Education, collaborate with design associations in Taiwan across sectors, and invite the young-generation designers who have received support from this sub-program in the previous ten years to join in. In this sub-program, these new designers will share their experience of participating in international design competitions, and they are encouraged to tell their career stories to students, which will help students imagine and plan for their future career path.

At the same time, this sub-program will echo with the government's "New Southbound Policy" and carry out exchanges with destination countries involved based on the design energy accumulated over eleven years. We hope to capitalize on the soft power of Taiwan design exhibited by Taiwanese students through their award-winning works in international competitions, and we also aim to share our experience of implementing the strategy of "Individual, Pair, Group." We expect to achieve more exchanges in the art and design fields in the future, facilitate more diverse collaborations, and use such a platform to promote the new Taiwan image, which is full of vitality and creativity.

第四屆來自亞洲的設計力量－研討會後留影紀念 The Photo of International Masters with the Enthusiastic Students -4TH The Power of Asian Design

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劃」，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，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。故規劃國內藝術和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競賽作品準備與觀摩學習等經驗，提升學生藝術與設計創作的水準，與擴展學生國際視野以提昇專業的人力素質。

計畫成果

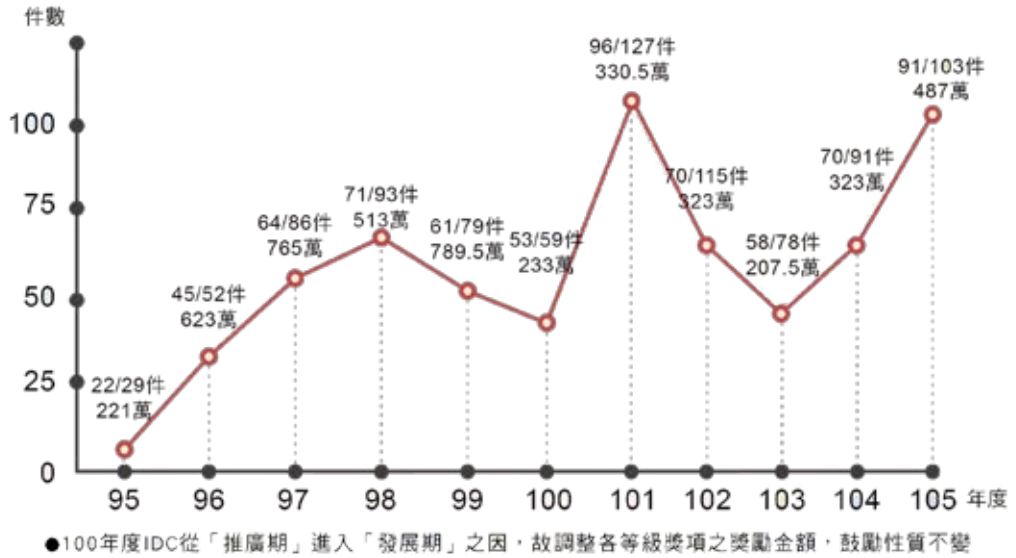
一、藝術與設計類國際競賽推廣、人才資料庫網站功能維護與國際競賽教學檔案建置

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，提供產業與學術界交流合作的管道；105 年度新增國際競賽教學檔案下載功能 (詳細介紹請參閱本專輯第 14~15 頁)，根據設計戰國策補助的每項國際競賽作更詳細介紹，包括該競賽基本資料、今年徵件規章、去年得獎作品分享及曾獲設計戰國策補助之得獎作品分享，提供教學需求者或是參賽準備者使用。

二、辦理藝術與設計類國際競賽之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；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；103 年度銅獎以上大獎已累積 59 件；時至 104 年度，銅獎以上大獎大幅度增加，累積至 75 件，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數攀升至 37 所。(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。105 年度收到 103 件獎勵金申請案，共計 91 件通過申請，其中包括 3 件金獎、2 件銀獎、18 件銅獎，獲得銅獎以上大獎數量再度創下歷年新高，目前已累積達 98 件；另外，也新增 7 所臺灣學校學生國際獲獎紀錄，共計已有 44 所臺灣學校學生於國際獲獎發光並獲得本計畫之補助 (表一 ~ 二)。臺灣學子在國際設計舞台漸漸發光，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。



圖一：701 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 4,815.5 萬元整
Chart 1: 701 Winning Entries in International Competitions, Total Prize Money is NT$48,155,000

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

Synopsis and Achievements of the Project

Origins of this Project

The government has been promoting the "Cultural and Creative Industries" policy since 2003. The Ministry of Education is responsible for 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 has been developing incentives to encourage students of domestic art and design departments to actively participate in international competitions. Therefore, 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

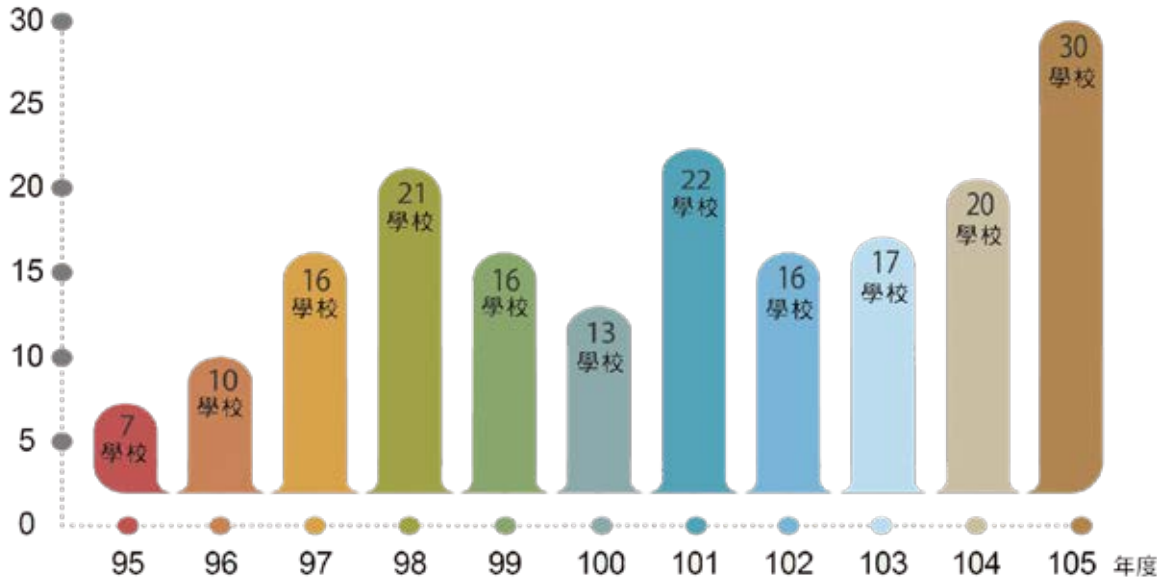
1. Promotion of International Art and Design Competitions, Maintenance of Database of Talents, and Education PPT of International Art and Design Competitions for Download

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 or cooperation between industry and academia. Also, adding the education PPT of International Art and Design Competitions for download (more details seeing the page14~15), it bases on each competitions of the IDC Project for more detailed introduction, including the basic information of the competition, this year's reward rules, the awarded works of last year, and the awarded works of IDC Project, to provide those who has in needed.

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; in 2014, the number of bronze or higher awards has accumulated to 59; time to 2015, the number of bronze or higher awards has accumulated to 75, and the accumulated number of Taiwan schools winning international awards over the years has been rising to 37(Chart 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 2016, a total of 91 works obtained the permissions of the application, including 3 gold awards, 2 silver awards, and 18 bronze awards. The total number of bronze or higher awards has accumulated to 98, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 44(Table 1~2). 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.



圖二：總計 188 個學校獲獎次數，累積參與學校達 44 所
Chart 2: 188 Winning Times of Schools, Cumulative Number of Participating Schools is 44

三、舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會

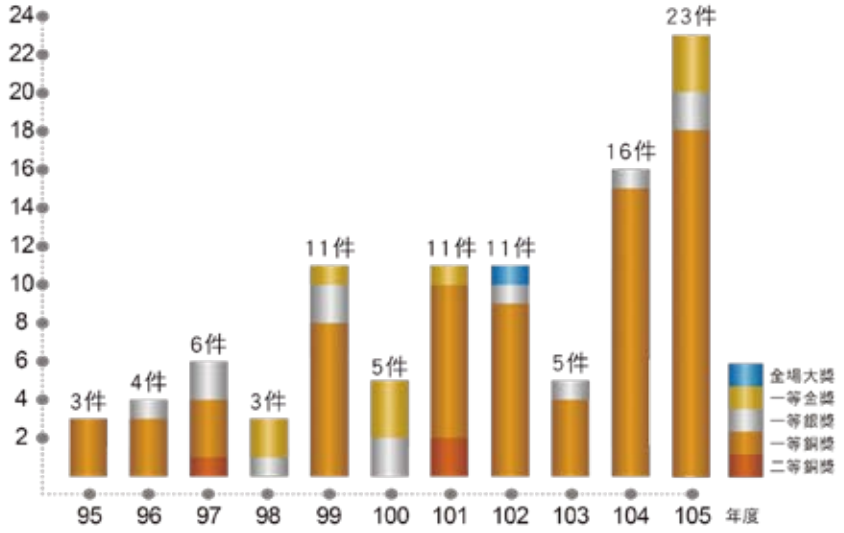
有鑑於獲獎人數一年一年攀升，加上獲獎者親友們想親臨現場分享喜悅之緣故，自 104 年度起調整頒獎典禮舉辦地點，105 年度活動於 2016 年 12 月 27 日 (二) 假臺大醫院國際會議中心 3F 舉辦『2016 設計戰國策頒獎典禮暨成果發表記者會』，邀請教育部長官、本計畫諮詢委員，及產學界專家學者等擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策畫特展讓所有獲獎作品於現場展出，增加作品曝光的機會。

四、舉辦「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) 於臺中舉辦第一屆「來自亞洲的設計力量」，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；同年 12 月 19 日 (五) 至 21 日 (日) 於臺中舉辦第二屆，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。

第三屆於 2015 年 12 月 11 日 (五) 至 13 日 (日) 舉辦，邀請來自丹麥 Finn Nygaard Design 創辦人 -Finn Nygaard、澳洲斯威本科技大學遊戲與互動系主任 -Troy Innocent、馬來西亞亞洲設計連主席 - 王利欣 William Harald-Wong、韓國 Crosspoint International 社長 & 韓國螺鈿漆器博物館總監 - 孫惠園、日本深澤直人設計工作室創辦人 - 深澤直人、中國上海 YANG DESIGN(楊設計顧問) 創始人 - 楊明潔與香港著名設計師、藝術家 - 劉小康；第四屆於 2016 年 12 月 9 日 (五) 至 11(日) 登場，邀請來自日本東京 2020 奧運會徽設計師 - 野老朝雄、印尼 Dia.lo.gue 藝術空間創始人 -Ignatius Hermawan Tanzil、伊朗 Mehdi Saeedi Art Studio 創始人 -Mehdi Saeedi、越南品牌設計顧問 -Pham Huyen Kieu、澳門 Chiii Design 創辦人 - 劉華智、美國 AKQA 上海區執行創意總監 -Eric Cruz 及印度 Zuan Design Labs. 設計師 -Devina Kothari，分享不同文化之設計經驗與未來發展方向。

國際設計研討會中，來自亞洲各地的設計大師分享國際設計觀點及在地實務經驗，拓展臺灣學生的設計視野，藉此凝聚更大的亞洲設計力量，第一屆計 21 所學校 186 名學生參與、第二屆計 43 所學校 202 名學生參與、第三屆計 34 所學校 446 名學生參與及第四屆計 17 所學校 247 名學生參與。連續兩日國際設計工作坊，大師們引導學生做創意發想及實際操練，讓學生與國際設計思維接軌，藉此提升國內的設計教育水平，第一屆「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；第二屆「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；第三屆「視覺傳達組」、「產品設計組」、「數位動畫組」及「文創設計組」共計 26 所學校 179 名學生參與 95 件作品產出；第四屆「視覺傳達組」、「產品設計組」、「數位動畫組」及「文創設計組」共計 26 所學校 175 名學生參與 93 件作品產出。希冀「來自亞洲的設計力量」系列活動能帶給臺灣藝術與設計領域的師生，有不一樣的體驗、開拓更大的設計視野。



圖三：701 件國際競賽獲獎作品，98 件奪得銅獎以上獎項
Chart 3: 701 Winning Entries in International Competitions, 98 Winning Entries above Bronze Awards

3. Holding the Awards Ceremony and Press Conference on Achievement

On December 27 in 2016(TUE), in the NTUH International Convention Center 3F , this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2016, 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 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, "1st The Power of Asian Design", in Taichung, and invited Professor Etsuo Genda, Content and Creative Design, Faculty of Design, Kyushu University from Japan; Director Kim,Hyun, DesignPark Communications from South Korea; Director Pradyumna Vyas, National Institute of Design(NID) from India; Anurak Suchat, Founder of Aesthetic Studio and Axile from Thailand; Kan,Tai-Keung, Founder of KL&K Creative Strategics 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. 2nd held on December 19 (Fri) to 21 (Sun) of 2014, and invited Leslie Chan, Creative Director of Leslie Chan Design Co., Ltd. from Hong Kong; Wilson Chi-Ian 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.

IDC held the 3rd on December 11 (Fri) to 13 (Sun) of 2015, and invited Finn Nygaard, Founder of Finn Nygaard Inc. from Denmark; Troy Innocent, Discipline Leader of Games and Interactivity, Swinburne University of Technology from Australia; William Harald-Wong, Chairman of The Design Alliance Asia (tDA Asia) from Malaysia; Sohn, Hyewon, CEO of Crosspoint International、Director of Korea Mother-Of-Pearl Art Museum from Korea; Fukasawa Naoto, Founder of NAOTO FUKASAWA DESIGN from Japan; Jamy Yang, Famous designer, Collector, Founder of YANG DESIGN from China, and Freeman Lau, Hong Kong Famous designer, Artist. The 4th held on December 9 (Fri) to 11 (Sun) of 2016, and invited Asao Tokolo, the artist of TOKYO 2020 Olympics emblem; Ignatius Hermawan Tanzil, Founder of Dia.Lo.Gue artspace from Indonesia; Mehdi Saeedi, Founder of Saeedi Art Studio from Iran; Pham Huyen Kieu, Founder of Haki Group from Vietnam; Mann Lao, Founder & Creative Director of Chiii Design from Macau; Eric Cruz, AKQA Shanghai's Executive Creative Director from America; and Devina Kothari, the designer of Zuan Design Labs. from India. These international design masters shared their design experiences from different cultures and the way of future development.

In the International Design Seminar, design masters from all over Asia share international perspectives and local practice experiences, to expand Taiwanese students' horizons and agglomerate the greater power of Asia, with 21 schools and 186 students participating as of 1st; 43 schools and 202 students participating as of 2nd; 34 schools and 446 students participating as of 3rd; 17 schools and 247 students participating as of 4th. During the two consecutive days of the international design workshop, the masters guide the students to do creative thinking and practical exercises, and help the students connect with international design thinking in order to enhance the level of design education in Taiwan. In the 1st, 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 the 2nd, 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. In the 3rd, 26 schools and 179 students participated in and designed 95 works in the "Visual Communication Group," " Product Design Group," "Digital Animation Group," and "Cultural Creative Group." In the 4th, 26 schools and 175 students participated in and designed 93 works in the "Visual Communication Group," " Product Design Group," "Digital Animation Group," and "Cultural Creative Group." We wish Taiwanese teachers and students in the fields of art and design can learn different experiences and broadly expand their design vision.

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 ~105 年度獎勵概況

Table 1: "The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design class" , Reward Profile in 2006~2016

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. 國立雲林科技大學 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		

五、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 2017 年 4 月 17 日 (一) 至 4 月 28 日 (五) 期間假成都漢鼎藝術中心舉辦「2017 全球設計．成都發光」，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。

六、國際獲獎分享暨設計知識研討會－提供設計知識、未來規劃、分享參加國際競賽經驗及心得交流

替設計與藝術相關背景學生面臨的未來抉擇提供參考指南，於 2017 年 5 月 5 日 (五) 假國立公共資訊圖書館 2 樓國際會議廳舉辦「2017 設計戰國策：國際獲獎分享暨設計知識研討會」，邀請曾獲設計戰國策計畫補助且目前於學界、產界或國外升學有優異表現的前輩，與聽眾分享畢業之後的心路歷程，給予學生更多對於未來的想像；並同時邀請本年度獲獎學生分享國際參賽與準備心得，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、設計戰國策邁向十一年：701 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 4,815.5 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，本計畫推廣邁向十一年。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 701 件，頒發之總獎金數累積 4,815.5 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 44 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。

	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		
97 年度執行成果	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			

	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		
98 年度執行成果	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			

5. 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 to 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 plans exhibited the works winning bronze or higher awards in Han-Ding Art Center on April 17 to April 28 in Chengdu, 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.

6. International Awarded Experience Sharing cum Design Knowledge Seminar — to Provide Design Knowledge, future plan, and to Share the Experience of Attending International Competitions and Exchanges

In order to increase competitiveness of awarded students, on May 5, 2017 (Fri) in the International Conference Hall 2F of National Library of Public Information, a grand "2017 IDC - International Awarded Experience Sharing cum Design Knowledge Seminar" was held. The seminar invited experts who has excellent performance currently in academics, industry or study overseas, and to give audience more information for their future; in addition, the awarded designers 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 Looks Forward to Its Eleventh: 701 Award-Winning Works from International Competitions, and Prizes Awarded NT$ 48,155,000 in Total

The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design class – the IDC project has looks forward to its eleventh. The cumulative number of awards Taiwanese students have won in international competitions has reached 701, NT$48,155,000 has been awarded for cash prizes, and the number of participating schools has reached 44. 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.

99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	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	1	2	8	1	0	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 15 萬	獎金 2.5 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	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	3	2	0	6	0	39	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. 國立臺灣師範學院 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 2.5 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
0	1	0	8	2	2	81	2	0	96
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 330.5 萬

獲獎學生學校

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. 國立聯合大學
16. 崑山科技大學
17. 朝陽科技大學
18. 輔仁大學
19. 銘傳大學
20. 臺南應用科技大學
21. 實踐大學
22. 樹德科技大學

102 年度執行成果

全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	二等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數
1	0	1	9	13	0	44	2	0	70
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

獲獎學生學校

1. 大同大學
2. 大葉大學
3. 長庚大學
4. 亞洲大學
5. 南臺科技大學
6. 國立交通大學
7. 國立成功大學
8. 國立高雄師範大學
9. 國立雲林科技大學
10. 國立臺中科技大學
11. 國立臺北科技大學
12. 國立臺灣科技大學
13. 國立臺灣師範大學
14. 國立臺灣藝術大學
15. 銘傳大學
16. 實踐大學
17. 樹德科技大學

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
0	0	1	4	10	0	38	5	0	58
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

獲獎學生學校

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

104 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
0	0	1	15	10	0	42	2	0	70
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

獲獎學生學校

1. 大同大學
2. 中原大學
3. 東海大學
4. 長庚大學
5. 亞東技術學院
6. 亞洲大學
7. 崇右技術學院
8. 國立成功大學
9. 國立政治大學
10. 國立高雄師範大學
11. 國立雲林科技大學
12. 國立臺北科技大學
13. 國立臺灣大學
14. 國立臺灣科技大學
15. 國立臺灣師範大學
16. 銘傳大學
17. 臺南應用科技大學
18. 實踐大學
19. 樹德科技大學
20. 嶺東科技大學

105 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
0	3	2	18	15	0	48	4	1	91
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 487 萬

獲獎學生學校

1. 大同大學
2. 大葉大學
3. 中原大學
4. 正修科技大學
5. 佛光大學
6. 亞洲大學
7. 明志科技大學
8. 東海大學
9. 長庚大學
10. 南臺科技大學
11. 致理科技大學
12. 國立成功大學
13. 國立政治大學
14. 國立高雄大學
15. 國立高雄師範大學
16. 國立雲林科技大學
17. 國立新竹教育大學
18. 國立臺中科技大學
19. 國立臺北科技大學
20. 國立臺北藝術大學
21. 國立臺南藝術大學
22. 國立臺灣科技大學
23. 國立臺灣師範大學
24. 復興商工
25. 朝陽科技大學
26. 華梵大學
27. 臺南應用科技大學
28. 樹德科技大學
29. 醒吾科技大學
30. 嶺東科技大學

表二：臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表 (95 年度 ~105 年度)

Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Per Year in 2006~2016

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	104 年度	105 年度	獲獎總數
1	大同大學				1	1	1	4	3	4	1	2	17
2	大葉大學							4	1			2	7
3	中原大學									1	1	2	4
4	元智大學				1								1
5	正修科技大學											1	1
6	佛光大學											1	1
7	亞東技術學院									1	1		2
8	亞洲大學					1		5	8	1	18	10	43
9	明志科技大學		2	3	1	2	1	2				1	12
10	東方技術學院	1											1
11	東海大學										1	1	2
12	長庚大學			4	1			2			1	1	9
13	南華大學							1					1
14	南臺科技大學					1			1			1	3
15	致理科技大學											5	5
16	國立交通大學	1		4	1			1	1				8
17	國立成功大學		1	4	5	2	5	5	1	1	2	2	28
18	國立政治大學				1						1	1	3
19	國立高雄大學											1	1
20	國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3		2	1	22
21	國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	1	5	35
22	國立新竹教育大學											1	1
23	國立臺中科技大學				4		1		5	1		1	12
24	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	40
25	國立臺北藝術大學											2	2
26	國立臺南藝術大學		2	4	6	1	2	1				1	17
27	國立臺灣大學							1			1		2
28	國立臺灣科技大學		9	7	13	22	11	31	20	18	11	7	149
29	國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	2	1	34
30	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4			10
31	國立聯合大學							1		1			2
32	崇右技術學院										2		2
33	崑山科技大學						1	2					3
34	復興商工				1							1	2
35	朝陽科技大學			3	1			1				3	8
36	華梵大學											1	1
37	實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	3		85
38	臺南應用科技大學		2	4	1	3		1			2	5	18
39	輔仁大學			1				1					2
40	遠東科技大學									1			1
41	銘傳大學				1	1	1	1	2	4	3		13
42	樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	53
43	醒吾科技大學									2		2	4
44	嶺東科技大學	8	6	8	6	1					1	4	34
年度通過總數		22	45	64	71	61	53	96	70	58	70	91	701
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	323 萬	487 萬	4,815.5 萬

* 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。

國際競賽教學檔案介紹

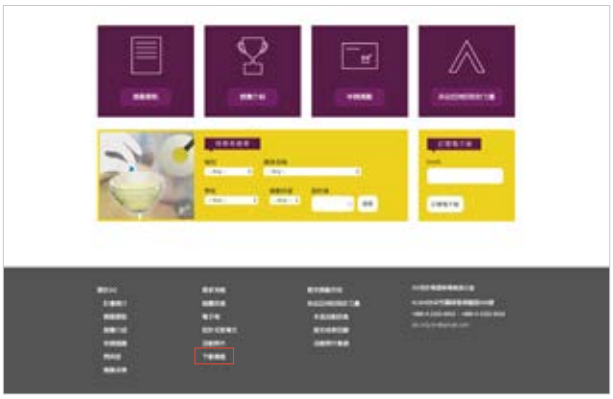
關於「國際競賽教學檔案」

根據「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵項目一覽表可查詢到本計畫補助的四十一項國際競賽，並已經於設計戰國策官方網站以及歷年成果專輯中替每項國際競賽作詳細介紹，包括類別、競賽說明、舉辦國家、參賽資格、參賽費用、參賽類別、聯絡方式及官方網站之中文翻譯資料，提供參賽需求者詳盡的國際競賽資訊。奠基於此，105 年度起設計戰國策官網新增「新增國際競賽教學檔案」下載專區。每項國際競賽教學檔案內容可分為四大部份：(1) 基本資料、(2) 本屆徵件規章、(3) 上屆得獎作品分享及 (4) 曾獲設計戰國策補助之得獎作品分享。目的是為讓教學需求者或是參賽準備者除了透過上述方式查詢到國際競賽資訊外，也可以透過上屆得獎作品觀摩，瞭解該國際競賽風格或是創作脈絡，抑或是透過設計戰國策歷年補助過該國際競賽得獎作品思考，目前臺灣設計教育發展成果。計畫團隊已經為四十一項計畫列表補助之國際競賽製作說明檔案，並放置於官方網站供教學需求者及參賽準備者使用，可逕自至設計戰國策下載專區流覽或下載 (http://www.moe-idc.org/download)。

流覽或下載「國際競賽教學檔案」步驟

步驟 1：開啟「設計戰國策官方網站 (http://www.moe-idc.org/)」

步驟 2：尋找「下載專區」連結處



步驟 3：開啟「國際競賽教學檔案」頁面，點選您想要瞭解的「國際競賽」圖片後即可瀏覽或下載

快速讀懂「國際競賽教學檔案」內容

(1) 國際競賽基本資料－包括競賽說明、參賽資格、參賽費用及類別等資訊

(2) 本屆徵件規章－每屆可能會有新增規定或是特定主題，同時也會有該屆收件時間跟評審時程等說明

(3) 上屆得獎作品－透過得獎作品觀摩，瞭解該國際競賽風格或是創作脈絡 (請參閱 「設計戰國策」官網下載專區資料)

(4) 設計戰國策補助作品－透過歷年補助過該國際競賽得獎作品思考，目前臺灣設計教育發展成果

「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

時間 ： 2016 年 12 月 9 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
09:00~09:20	報到
09:20~09:50	開幕式 - 與會貴賓介紹 國立公共資訊圖書館 劉仲成 館長 致詞 設計戰國策計畫主持人 林磐聳 講座教授 致詞 致贈國際設計大師感謝狀 & 合影
09:50~10:40	講　題：《視覺傳達》individual and group 演講者：日本 Japan — 野老朝雄 Asao Tokolo
10:40~11:30	講　題：《視覺傳達》A Creative Melting Pot 演講者：印尼 Indonesia — Ignatius Hermawan Tanzil
11:30~12:00	講　題：《文化創意》藝術文化與商業結合 演講者：澳門 Macau — 劉華智 Mann Lao
12:00~13:20	休息時間

時間	講題／演講者
13:20~14:10	講　題： 《數位動畫》Re-Designing Asia : Cultivating the Future Farmers of Tomorrow 演講者：美國 America — Eric Cruz
14:10~15:00	講　題：《文化創意》design+crafts, power to start up 演講者：越南 Vietnam — Pham Huyen Kieu
15:00~15:50	講　題：《產品設計》Why are humans the most dominating species on this planet? How product design and innovation has saved humans from becoming extinct? 演講者：印度 India — Devina Kothari
15:50~16:40	講　題：《視覺傳達》Challenge 演講者：伊朗 Iran — Mehdi Saeedi
16:40~17:00	綜合 Q&A 時間
17:00~	結語 & 圓滿落幕

計畫團隊致贈感謝狀予國際設計大師並合影留念 (圖中為國立公共資訊圖書館劉仲成館長)

日本 Japan

Asao Tokolo 野老朝雄

ASAO TOKOLO

透過結合，最小單位由個變成群，
就變得有力量，同時也能帶給大家更多的東西。

・與品牌 BAO BAO ISSEY MIYAKE(三宅一生) 合作推出 "TOKOLO 圖紋 " 秋冬聯名包款 (2015)
・東京大學工學院兼任講師 (2016~)
・東京造形大學客座教授 (2016~)
・東京 2020 奧運會徽設計 (2016)
・展覽「野老朝雄 X 青森市典藏作品展 " 個與群 "」(2016 青森當代藝術中心)

我通常都是把自己想講的話用圖形及圖案表現出來，在設計的時候都把作品當成自己小孩一樣，放了很多自己的情感。奧運會徽確實是我付出很多心力及投注很多努力在做的案子。奧運會徽是由三個形狀組成的，一個是正方形、再來比較胖一點的長方型以及比較瘦一點的長方型；正方型有九個，比較胖一點及比較窄一點的長方型各有十八個。在這個設計當中，我們是要讓這些圖案藉由排列方式的改變，讓它形成如圓形、環形的形狀。會徽決定是在今年四月，而公佈的時候是五月。目前看到的 2020 東京奧運會徽跟殘障奧運會徽，都打上了「TM」商標，是日本奧運會籌措委員會向國際奧運組織申請做為使用商標，將來可以使用四年，所以這是一個有商業用途的標誌。

「個與群」是數學常常用到的用語，還有包含著「律」的法律與旋律，在有了一定的規律之後，個體才能組成一個群體。簡單的圖形將它排列組合起來類似圓形的形狀，就有各種不同的變化。如果說把奧運會徽的圖形面積按照比例來表示的話，它分別是「186.6」還有「50」。我在做很多設計的時候，都希望能有一個固定判斷的基準。比方說，在這個設計當中，我要選擇什麼樣的顏色都是明確的。像剛剛的「186」以及「50」的數字套到 CMYK 裡面，剛好是現在這個藍色，也就是能象徵亞洲地區的藍色，也剛好在印刷的顏料裡面，藍色是一個比較強韌的顏色，比較不容易退色。將來用於各種印刷，海報可以維持四年都不易退色。

這個奧運會徽設計其實還有另一個想要寄託的「上升」意念。1964 年東京奧運會徽是用象徵日本國旗一般地紅色圓在中間。我們心想不管是在國內或國外，各種國際的政治局勢或社會狀況都非常混亂不安，沒有團結一致的感覺，我們希望把大家攜手的意念，一起寄託在我們的設計裡。如果瞇著眼看，從東京奧運會徽到殘奧會徽，會發現空白處無形的圓就像一個太陽從下面慢慢往上升的感覺，希望 2020 年能在東京看到一個往上升的社會。我們不是跟奧委會討論出，而是過去自己已經在做相關的圖文藝術，一直都有這樣的理念。我們從事這種概念的設計，並且很榮幸地獲選了。

我們不能讓所有人都有一樣的想法，每個不一樣的個體當中，用不同的方式去支持它，一起將整個大環境變得更好。在東京奧運有一個口號是「在不同當中找到當中的一致性」，也就是說現在的個體都沒有一致性，但其實在群體當中這些個體仍然可以找到一致性。我們現在看到一個個的單體，它最小的單位都非常簡單、單調，可是透過結合，它由個變成群，就變得有力量，同時也能帶給大家更多的東西。

Photo by OYAMADA Kuniya
Courtesy of Aomori Contemporary Art Centre

印尼 Indonesia

Ignatius Hermawan Tanzil

一個好的設計就是要反應大眾的人性，當中也不要忘記追根溯源的重要。

- LeBoYe 平面設計工作室創始人 &Dia.Lo.Gue 藝術空間創始人
- TDC 紐約字體設計競賽字型卓越獎 (1985)
- 與 13 位亞洲設計師 (如原研哉 , 靳埭強) 參與 " 亞洲設計能量 " 展覽 (1997 多倫多 ;1998 東京)
- 倫敦設計雙年展策展人 (2016 印尼國家館展出)
- 印尼平面設計節 "Seek-A-Seek" 策展人 (2016Dia.Lo.Gue 藝術空間展出)

ANGREK HR

如何透過設計來改善我們的世界？印尼是一個群島國家，擁有高達一萬三千座島嶼，當中人口數也有 2.6 億人，是全世界第四大人口國家。其實，在這麼大的國家裏頭，總共包含 300 多種民族，語言高達 100 多種。印尼其實是一個非常重要的經貿樞紐，過去也融合非常多的民族，舉凡中國人、印度、阿拉伯、馬來人等，可以說是融合了各種民族的元素。十七世紀的時候，我們有非常多的物種、非常多的花及昆蟲，當然我們也有一些比較傳統的村莊，他們非常供奉武士精神，我們有 100 多座活火山，過去也有一些非常精采的金銀飾品，也有一些書法的作品，在荷蘭殖民時期的圖騰，也有融合印度元素而創作的文化圖案。

本地化發展在全球化浪潮下產生的影響，設計能創造我們的文化，並用來形塑我們的價值觀，而價值觀決定我們的未來。設計的重點不是在於多漂亮，而是在於如何詮釋與說明想表達的故事。每次在跟不同客戶合作之前，我都會與客戶一同了解他們的需求我認為一個好的設計就是要反應大眾的人性，當中也不要忘記追根溯源的重要。我目前還在著手進行的計畫，是我過去 25 年以來彙整過非常多的標籤、廣告文宣，這本書的書名叫做《Remember Graphic Design Indonesia》。這個作品橫跨了 30 年到 60 年代，當中包含荷蘭統治時期、日本殖民時期與獨立時期，當中已經有許多現代元素與圖案。我的設計計畫－藝術展驗空間 Dia.Lo.Gue，是印尼語他你我的意思，概念是希望大家可以彼此對話。藝術展演空間在一樓，而二樓是我們的辦公室。藝術展覽空間分為三個部分，一個是紀念品店、一個是藝術展覽空間、另外一個是咖啡廳。在藝術空間開幕的時候，有邀請人們將拿到的紙張吹起、掛在樹上，成為現在的對話樹。之所以會創立這個展覽空間是因為，我覺得每一年在印尼都有 5000 多名平面設計的學生畢業，對設計就業市場來說是僧多粥少的情況，因此創立這個空間，希望讓更多有潛力、有才華的年輕設計師們能夠發揮所長。然而這個展覽空間不只展出平面作品，同時也有室內設計、產品設計、軟體設計等作品，也時常舉辦工作坊及一些設計師、建築師來演講。

現在的設計師其實開始朝著跨領域的方向去發展，所以現在有許多平面設計師也會設計一些文具作品，而他們來到我們的空間也可以販售自己所設計的作品與產物。我們也推出一些孩童計畫，同樣地也會舉辦一些文化祭典活動，例如：音樂、美食、電影。除了作品的展覽，我們同時也會舉辦一些音樂會的演奏、樂團表演以及工作坊等等的活動。所以，這個計畫希望可以集結目前整個印尼社群中，新崛起以及有名氣的設計師，大家可以齊聚一堂、一同聚會。

澳門 Macau

Mann Lao 劉華智

設計就是一項溝通，假如溝通完善，便能將所有問題解決，是不需要再經過修改的。

・Chiii Design(澳門、香港、上海) 創始人 / 創意總監
・Y SHOW 畢業設計作品聯展策展人

其實亞洲人對澳門的設計一直都很陌生。我的公司「Chiii Design」工作品項分成四部分：第一個是總部澳門，執行的是品牌設計以及平面設計；第二個跟第三個分公司分別在上海跟香港，製作項目是動畫多媒體設計；最後，今年成立的，位置在澳門總部的底層，是一個展覽廳。最重要的是，這間公司是 2012 年成立，雖然還很年輕，不過四年以來已經在全世界比賽中，拿到 200 多個獎項。設計師不應該侷限在某個地區，所以對我來說公司在哪裡都是一樣的，所以選擇將總部成立在出生地—澳門，而公司製作的項目遍及全世界。我最希望的是，全部設計都是由自己的公司來執行，在這個年代，設計不應該再去分類。所有的設計，不管什麼類型，答案都是一樣的，所以所有的設計都是能參與的。

YSHOW

澳門有個特色，就是藝術節與音樂節非常出名，而且每一屆都是我們公司做的，很多人都是從這些文化設計認識我們公司的。我們並不害怕把商業元素加入海報設計，因為好的設計可以將所有人、事、物，相融合一。許多人問，整體活動包含字體、圖形、海報設計，一共花費多少時間？我們只設計了一個月便完成所有設計物，理由在於，我們從來不做二次修改，從開公司第一天到現在都沒有客戶要求我們做二次修改。我認為這一點非常重要，因為設計就是一項溝通，假如溝通完善，便能將所有問題解決，是不需要再經過修改的。另外，我認為設計師應該與這世界有更多的互動。以前認為一個好的設計師就是能在商業設計上表現出色，而這成績代表社會對我的認同與認可；但後來發現，有設計師的理由是因為，有社會才會有我們！因此我們該多做些與社會有關的議題，或是為社會做更多的事情。

臺灣有許多很好的設計展覽，也有集結所有臺灣大專院校設計學系舉辦的展覽，但是在澳門並沒有這樣的活動。這樣的事情並非只靠政府或者學校，所以我覺得必須聯合商業公司或設計師做出第一步，來執行一個像這樣子的活動。因此我與創意文化合作了第一屆的 show，並且邀請許多好朋友前來支持，順利地創造了第一屆的 why show。用「why」主要原因來自於，年輕人腦袋裡總有相當多的疑問，這展覽包含許多不同領域的設計，雖然這並不是一個多厲害的展覽，但可是有相當大地貢獻。澳門有 50 萬的人口，如果要藉由這展覽就把設計教育發展很完善，是很困難的，但依然還是需要有人來走這一步。如果設計要影響社會，必須要由商業機構參與及投入，如果參加的對象只是一些有名的設計師，其實影響是非常有限的。大家知道為什麼我們公司所設計的作品不會讓大家想要修改嗎？因為只要把自己理念很清楚地表達出來，並且一目瞭然，是專屬澳門的設計，其他世界各地是找不到的。

美國 America

Eric Cruz

所有想像的事情都可以變成真的，
因為我相信所有存在的事物都只是等著我們去發現。

- AKQA 上海區執行創意總監
- 曾擔任李奧．貝納馬來西亞區執行創意總監，並合夥開創 W+K 東京實驗室、W+K 東京創意智囊團及實驗音樂廠牌
- 帶領團隊服務眾多知名品牌如 Nike、Jordan、NBA、Diageo、Johnson&Johnson 及 Lycra 等
- 作品囊獲許多獎項如東京 ADC、坎城國際創意節、紐約 ADC、ONE Show、D&AD、Spikes Asia 與日本媒體藝術節等
- 於底特律創意研究中心、東京坦普爾大學與吉隆玻 The One Academy 學院教授設計、廣告與動態媒體

NSW Sneaker Slam

我們過去出生的社會與我們現在活著的社會已經是不一樣的了。新的想法可以改變世界，更棒的是，有創意的人現在能夠帶領著世界、整個人類進行演化改變，然後創造出一個更好的世界。

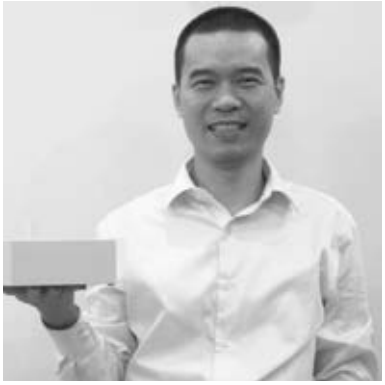
藝術家畢卡索曾經說過所有的小孩都是藝術家，但問題是他們長大之後藝術的成分就流失了。或許可能是想要回報父母，所以就變得非常實際。在過去三千年前的那個時代，中國被視為一個創新跟創意的源頭，然而我們從過去製造者的角度變成消費者導向的立場，背負著一個惡名，因為我們一直在學人家，而不是自己創造出一些東西。在這個改變比什麼都來得快的世界，現在百分之六十的小孩所受的教育，都是為了接受目前還不存在的一些工作。現實狀況是自從工業革命後，學校體系已經維持 256 年沒有改變，這個教育體系培養出來的人才都是為了要到工廠或是重複性高的工作。在過去農業時代，只要掌握著土地的人，就能掌握經濟、政治權力；在工業時代只要掌握鐵、天然資源、工廠，便能掌握政經權力；在我們這個資訊年代，只要掌握數據，就能掌握政經能力。除了控制及擁有資訊，還要有能力去解讀資訊。

未來要如何形塑出我們的社會？第一就是要「虛心若愚」，因為我們還有很多不知道的知識。專業地去學習所有的制度，才能夠像個藝術家一樣去打破這些制度與規則。第二就是要「摧毀階級制度」，因為接下來的世代是由年輕的世代來定義。最擁有創意的人，有改變世界的能力。要做到這些事，你必須要先認清自己，才能夠定義自己的目的並做出改變，這是身為人類最重要的責任之一。一直以來都是被訓練去做成功的事情，讓我們並不知道如何失敗與接受失敗。我相信如果你沒有失敗過，那你並沒有在前進。如果要過一個創意的人生，那一定要擺脫害怕錯誤。第三就是要「維持童心與好奇」，才能夠激盪出好的東西。再來就是「創造機會」，去行動與付諸實現，才是最重要的，所有成功都是基於單純的行動開始。創新的創意是現在最新的驅動力量，歷史證明了勇敢的人才可以存活，努力地嘗試創造未來。所有想像的事情都可以變成真的，因為我相信所有存在的事物都只是等著我們去發現而已。

我們共同的挑戰就是如何透過創意及創新，設計出新的亞洲。如何從製造業思維變成創新哲學，一旦開始創新，就可以去影響全世界。比起任何東西，創意才能趨使我們往前。創新的時代，推動往前的引擎就是創意，所以要去質疑所學，才能重新思考、想像、創造自己。讓我們一起玩樂，發明我們的未來。最後想引用 AKQA 創始人的一句話：「這世上宇宙上最強力的不是科技，而是想像力。但你必須活在當下，才能創造未來。」

越南 Vietnam

Pham Huyen Kieu



有的時候問題對我們而言，說不定是契機。

- 創立 Haki 集團，包含 9 個部門像是廣告、品牌、設計、出版、線上互動與工藝等 (1994)
- 辦理過的重大專案如第二十二屆東南亞運動會、越南貿易促進署的國家品牌計畫與擔任越南電力集團品牌諮詢等
- 亞洲設計連創始人之一
- 聯合國工業發展組織 (UNIDO) 任命為國際專家提供策略建議 (2012)
- 創立第一家私人手工藝研究發展機構 -Haki 工藝中心 (2015~)

越南這個國家，過去飽受戰亂的影響，雖然現在也是由共產政黨所支配的國家，即便如此，越南還是有一些傑出的設計師。在戰亂過後的三十年間，經歷經濟的蓬勃發展，目前人口增長的速度非常快，大概幾千萬人口。胡志明市的市容是車水馬龍，不過交通規章都是參考用的，因此這些也反應在我們經商還有設計的思維。

越南的市場蓬勃發展，其實也有非常多創新的思維，加上越南在近幾年，設立了非常多跟設計有關的科系跟學程。我以前求學的時候，國內其實只有一間有設計的學校。現在越南教育界分兩派，比較老一派的著重於傳統思維，以及基本功技巧的教授；不過像是比較年輕的學校，著重在於一些比較創新有活力的思維。還有一個非常耐人尋味的問題，當我們這些越南的設計師齊聚一堂的時候討論，好像都是學業表現比較不理想的一群學生，當時才會去念設計的。

我覺得對於越南而言，設計不該只是設計，要跳脫設計的框架，才能夠持續下去。求學結束之後，在 1993 年創立了我自己的公司。過程中有非常多的挑戰，每次遇到挑戰的時候，我都會跳脫那個框架。我主要的作業重心放在品牌諮詢上，加上因為越南的勞力成本非常低，所以像臺灣、中國、日本或韓國會到越南設一些製造大廠，因此對設計圈而言，設計師要去思考該如何跟上市場的腳步才行。

跟大家分享 1993 年我的第一次處女作－保險套品牌的設計。其實在這之前，越南的人口數成長非常快，所以政府就想要介入，因此我們發起免費發送保險套的活動。不過每次要去醫療診所或醫療中心拿這些免費的保險套大家都會很緊張，所以後來我們改變活動形式，將免費保險套改成要付費的活動。這個宣傳活動是在 90 年代，當時推廣非常成功，之後大家想買保險套的時候，只要去便利商店說「我要買 OK」，大家都知道你要買什麼了！除了平面設計還有包裝設計這些領域之外，其實我也跨足了手工藝品設計，所以也在思考平面設計到底要如何跟工藝品設計商結合呢？我其實幫了非常多工藝師傅，希望可以透過平面設計的好處來推廣他們的作品，最後賺取的收入，也會將這些營收分給他們。

在越南，設計師要生活其實並不容易，因此我們不能只是乾等在那邊，就希望客戶來找我們，我們要學會如何主動出擊。所以對於設計師而言，要學會如何透過設計讓更多社群裡的人可以共襄盛舉，來參與整個社會的一些活動，才可以讓這些人有更多的工作機會，可以自己立足。我們設計師的思維跟商界的人非常不同，所以，有的時候對商界的人會是問題，不過對我們而言，說不定是契機。所以，我們一起討論、一起來思考解決這個問題吧！

Table centerpiece by Bamboo and Ceramic, design for Haki Craft. 2015

印度 India

Devina Kothari

你所需要的就是一個想法，然後要有想要改變的慾望。

- 2014 德國紅點產品設計獎 (類別 : 生命科學)
- 擔任 TED 演講者 (2015 & 2016)
- IDA 設計獎 (2015-16 類別 : 醫療設施)
- 2015 印度 Swayam Siddha 獎 (類別 : 創新)
- 2015 優秀女性獎

各位有改變世界的能力。我知道這聽起來很陳腔濫調，但是你要相信每個人都有一項能力可以去改變，那就是你們的想法。你現在心裡面就有一個這樣的想法存在，但是如果你這個想法只存在你自己的腦海之中，那這個想法就沒有用，如果你不跟全世界分享你的想法的話，那這個想法也是沒有辦法發揮它的效果。

把時間倒轉到 200 多年前，當這個地球還有很多不同種生物的時候，當時還有許多猿族，但現在只剩下我們這個猿族，那就是智人。滅絕是演化中的一個部分，在這個框架之下，我們可以知道跟我們很近的猿族都已經滅絕了是一件很正常的事情。但比較訝異的是，目前存活的猿族只剩下我們人類而已。我們有比任何狩獵動物都還要有利的大腦，這是讓我們可以產生想法的大腦。我們的大腦可以去辨識問題、去因應問題並發展出解決的方法。我們有這樣子的能力去解決問題，但是我們不只是解決問題而已，我們解決問題後跟全世界分享。我們透過知識的交換改變了所有不同的領域，改變了醫學、科技跟一大堆東西。會變成現在這樣都是因為我們有前人想出解決方法，並且跟全世界分享，並非一個人就能獨自改變這個世界。設計出戰鬥機的人並沒有改變世界，而是這些作品堆積之下，他們一起改變了這個世界。

如果我們把所有東西歸類的話，會有三大種類。將這三個項目歸類到三個籃子裡面，這三個籃子就是我們所有耐用設計的基礎。這些籃子包括行為的籃子、技術的籃子、系統的籃子。行為的籃子就是應付人類所有肢體或是心靈上面會遇到的問題，然後去解決它；技術的籃子是製作東西，像是電子器、機器還有材料等等；系統的籃子是很全面性的環節跟流程。現在工程中的問題，我們都可以在大自然找到原型，去創造出來解決我們的問題。你把問題放在這個框架，然後再丟到三個不同的籃子裡面，可以幫助你有系統地去創造、去解決你生活當中的其他問題。

最後，你所需要的就是一個想法而已，然後要有想要改變的慾望。在生活中都會發現一些問題，然後想要去解決它，希望你可以試著把你所想的呈現出來，並解決你意識到的跟你自己找出來的問題。我沒有辦法解決這世界上所有問題，但我可以從一個開始著手，你可以找出一個對你的生活有影響的問題，然後這個影響改變之後，在你能夠影響的地方也會有改變發生。如果我們每一個人都承諾要解決一個問題的話，那在一秒之間我們就可以解決 100 個問題，這就是我們的智能全部累積起來的時候，就可以幫助人類持續地去改善、持續地去演化，然後活在這個世界上。所以請去成為想要做出改變的人，因為未來並不是從這裡出發的，而是我們現在要創造的，所以大家一起來解決問題吧！

伊朗 Iran

Mehdi Saeedi

圖像是最重要的視覺元素，
是可以跟所有人產生溝通還有連結。

- 第十五屆美國國際海報邀請賽首獎 (2007)
- 臺灣國際海報設計獎全場大獎 (2007)
- 日本大阪國際海報邀請三年展 " 五星設計師宴會 " 全場大獎 (2009)
- 第十二屆斯洛伐克國際海報三年展一等獎 (2011)
- 美國 Graphis 海報年鑑金牌 (2013)

我小時候想當歌手，但是後來完全忘記小時候會唱歌，直到幾年前的生日收到一段影片，我很驚訝地看著影片裡面小時候的我，手握著麥克風，唱歌唱得很開心。我現在變成設計師，當然我還是拿著麥克風，但是我現在不唱歌，而是跟大家講平面設計的事情。我們並不是永遠都能夠實現童年的夢想，但是在我設計生涯中，唱歌、音樂還有平面設計之間有很多的連結，這也是為什麼我為很多音樂節設計海報的緣故。

我第一個專業的海報設計，就是為了伊朗最有名的音樂節設計的作品。這個海報在當時是非常厲害的作品，所有人都想知道背後的設計師是誰，還有另外的原因，是因為全伊朗印製十萬份海報出來，所以流傳度非常高，引起這麼多注意。在設計這張海報之後我就開始思考，到底哪個領域是我想要繼續發展下去的？我希望可以繼續做平面設計，同時又能夠在專業裡面賺取收入，建立起自己的企業。如果你要你的作品、工作能夠長久持續下去，同時你也要得到財富跟名譽的話，你要做的就是把你的工作好好做好、對你的工作有愛，就算沒有人付錢給你，你還是會把它做到好的態度。我想要做的事情就是平面設計，是非常需要耐心的，也就是需要對這份工作有愛，才能夠有辦法跟耐心做下去。

我並不希望我的作品變得重複，因此在創造一個波斯語字體後，我也開始嘗試用伊朗最重要的藝術元素－書法進行設計。之後我開始思考要怎麼樣在傳達伊朗象徵符號的同時，也可以吸引非伊朗的一些觀眾，因為我希望我的作品全世界的人都可以理解。圖像其實是最重要的視覺元素，是可以跟所有人產生溝通還有連結，所以我就開始研究傳統的伊朗書法還有圖像。十四世紀的書法家以圖像為書寫符號，是有美學、宗教的目的。當時我覺得結合書法與圖像，是所有人都可以理解的，但是對我來說存在一個挑戰－如果做同樣的事情，就不會被認為是新的藝術，我想要嘗試一些新的手法。

和文化中心合作之後，我開始思考政治還有社會相關的議題。從比較觀光客的觀點看伊朗，首先想到的是七千年文化的歷史建築及書法藝術；第二就是中東的石油還有政治，之前在黎巴嫩、阿富汗還有之後在伊拉克的戰爭，以及無辜的平名百姓被殺害的新聞。其實，是跟電視上面或廣播新聞呈現出來的感覺不太一樣的。從那個時候開始，我就決定多顧及一些身為人的責任，希望可以改變社會一些觀點，或者是至少讓人意識到這些問題的存在。於是我就圍繞這些主題做設計，這些都是我腦子裡沒有辦法不去想的議題，百分之九十的時間都在做自己想要做的設計。最後，我希望能夠帶給大家一個訊息，就是珍惜和平。

演講內容整理 / 王藝媛、李媞瑄、洪靖雅、鄒采嫻、廖翊晴　彙整及撰文 / 盧佳宜

「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2016 年 12 月 10 日（六）~12 月 11 日（日）上午 9 點 00 分至下午 5 點 30 分
地點：亞洲大學國際會議中心 A101& 創意設計學院各系專業教室 (臺中市霧峰區柳豐路 500 號)

活動時程規劃：

DAY 1 12 月 10 日 (六)

時間		內容
上午	09:00~09:30	學員報到
	09:30~10:00	工作坊 OPENING: 國際講師介紹
	10:00~12:00	《DAY 1-1》 1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師分組引導
中午	12:00~13:00	午餐
下午	13:00~17:00	《DAY 1-2》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
	17:00~17:30	《DAY 1-3》 1. 作品進度檢視及討論 2. 工作坊 DAY 1 結束

DAY 2 12 月 11 日 (日)

時間		內容
上午	09:00~09:30	學員報到
	09:30~11:00	《DAY 2-1》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
	11:00~12:00	《DAY 2-2》 1. 作品修改及完整度檢視 2. 各組完成作品並製作作品簡報
中午	12:00~13:00	午餐
下午	13:00~13:50	《DAY 2-3》 提供簡報與發表準備
	14:00~17:30	《DAY 2-4》 1. 工作坊各組成果發表 2. 國計講師進行作品總評 3. 頒發研習證書
	17:30~	工作坊圓滿落幕、賦歸

活動介紹

「來自亞洲的設計力量 The Power of Asian Design」系列活動接續在亞洲大學登場，2016 年 12 月 10 日 (六) 至 11 日 (日) 連續兩日的國際設計工作坊，共計分為四組。視覺傳達組由日本東京 2020 奧運會徽設計師野老朝雄、印尼 Dia.lo.gue 藝術空間創始人 Ignatius Hermawan Tanzil 及伊朗 Mehdi Saeedi Art Studio 創始人 Mehdi Saeedi 指導；產品設計組由印度 Zuan Design Labs. 設計師 Devina Kothari 指導；文化創意組由越南品牌設計顧問 Pham Huyen Kieu 及澳門 Chiii Design 創辦人劉華智指導；數位動畫組由美國 AKQA 上海區執行創意總監 Eric Cruz 指導。期許在兩天超緊湊濃縮的工作坊實際操作下，各組學生帶來的創意驚喜。

國際設計大師於「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介紹國際設計工作坊時程規劃

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：野老朝雄（日本）；協同教師：游明龍

野老老師主題引導時間

野老老師 (站立左一者) 檢視學生作品並提供建議

學生的創意聯想手稿

學生使用現有材料製作面具

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Ignatius Hermawan Tanzil（印尼）；協同教師：陸蕙萍

Mr. Ignatius Hermawan Tanzil 分享創作思考脈絡

Mr. Ignatius Hermawan Tanzil(中) 引導學生作創意發想

Mr. Ignatius Hermawan Tanzil(中) 與學生討論作品調整

學生創作進度分享

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Mehdi Saeedi（伊朗）；協同教師：黃茂嘉

Mr. Mehdi Saeedi(右二) 介紹設計海報的訣竅

Mr. Mehdi Saeedi(右二) 與學生討論創意呈現方式

學生創意聯想發想中

Mr. Mehdi Saeedi(右三) 指導學生修改海報呈現方式

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：Devina Kothari（印度）；協同教師：劉美均

Ms. Devina Kothari(中) 與學生進行腦力激盪時間

學生設計發想階段

學生實際操作創意階段

Ms. Devina Kothari(中) 仔細聆聽學生分享的創意概念並給予建議

實作操練紀錄【文化創意組】

指導教授：Pham Huyen Kieu（越南）；協同教師：黃明媛

Mr. Pham Huyen Kieu(左一) 分享文創商品思考流程

學生分組討論時間

學生創意執行階段

與 Mr. Pham Huyen Kieu(中) 討論創意概念

實作操練紀錄【文化創意組】

指導教授：劉華智（澳門）；協同教師：徐宏文

劉華智老師 (站立者) 分享創作歷程

學生以手繪方式進行發想

劉華智老師 (左一) 為學生排解疑難雜症

學生實作階段仍不時討論與修正

實作操練紀錄【數位動畫組】

指導教授：Eric Cruz（美國）；協同教師：李唐君

Mr. Eric Cruz(左一) 解釋動畫創意發想方式

學生以分組討論方式創作劇情

Mr. Eric Cruz(後右二) 帶領學生一步步進行創作

Mr. Eric Cruz(中) 建議學生劇情發展方向

成果發表紀錄：

視覺傳達組－學生展示創意面具作品

視覺傳達組－ Mr. Ignatius Hermawan Tanzil 與學生一起玩創意

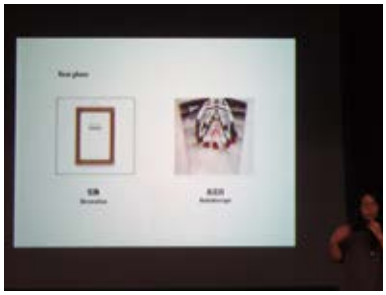
產品設計組－學生提出可租借之充氣包裹以減少資源浪費（創作者林婷婷、施茜淯、洪珮綺、黃照宇、黃思謙、黃俊輔、陳禹安、詹益誠、蔡雅竹、李念洋、Tang、丁立寧、鄭若蓁、陳欣儀）

數位動畫組－動畫 YELLOW CHRISTMAS 說明我們該為自己身為獨一無二的亞洲人感到驕傲（創作者劉育廷、劉馥綿、江婉慈、李依靜、顏意紋）

學員回饋：

- 老師很認真教學，雖然才兩天，但收穫卻很多，與臺灣的教學不太一樣，更注重自身與能為這個社會做些什麼，才能回饋於社會。
- 集中全部精力，把平常的煩惱全擺在一旁，專心做作品，爽快！
- 很開心可以聽到不同老師的想法與意見，每個老師的想法和教法不同，都讓我了解更多。
- 國外的設計思維和台灣果然很不一樣！感覺重新找回對設計的熱情。
- 覺得很開心可以參與這一次的活動，跟老師一起動腦想東西，作品材料都可以很自由地發揮，超讚！
- 第一次來設計工作坊，而且是由國外知名的設計師上課，這種機會非常難得。老師有把製作海報的技巧傳授給我們，雖然我目前還不能全部貫通，但學到很多東西。
- 雖然很累頭很痛，不過作品革命 7 次才成功，完成後超開心！設計就是不斷修改，才會完成一個很棒的作品！
- 很久沒有這樣有效率地做完一個小專案，組員都很用心地做完自己該做的事，團隊合作很愉快。
- 想的過程非常痛苦，但製作時沒有困難反而順利，有好的 idea 製作更重要！
- 經過兩天一夜的腦力激盪，雖然累又困難，中途遇到瓶頸十分頭痛，但對於大一生能夠接觸到各國知名設計師，和全國各校同學交流的經驗真的非常難忘！
- 是一次很好的經驗，在設計實務上，能夠參考老師有系統的分析，相信對未來設計時是一個很好的借鏡。
- 老師的建議讓我們突破了框架，是一個很好激發潛能的工作坊。
- 老師用簡單、明確、清楚有效的方法，教了我們解決問題與設計的方法。
- 能跟其他學校的學生一起討論、一起 meeting，學習到了其他思考模式，是個很寶貴的經驗。
- 很開心接受老師的指導，老師總是能用不同角度看我們的作品，鼓勵我們天馬行空，感受不同的設計課程。這兩天真的很充實。
- 創意靈感的來源，來自不斷地探究問題，找出其中的共同點，那就是靈感的所在。
- 在老師的引領之下，使我在設計時有更多元的思考方式，從不同的角度來做設計，很驚訝原來自己有這樣的能力去完成一件別於以往的作品。
- 老師鼓勵我們每個想法，帶我們進行不一樣的設計思考！很酷！
- 感謝老師教我們「呈現」的重要，非常有自信地忠於自己的設計！
- 好想把 PPT 做好。老師說雖然有好的設計，卻不能好好傳達的話很可惜。
- 感謝來自國外的知識、職場的經驗，打開了我的視野！真的謝謝！
- 老師激勵了我看待設計的方法。設計是不能強求的，找資料、問題討論、反覆的思考，設計的靈感自然湧現。

文化創意組－學生針對愚人節進行文創商品設計（創作者王懷謙、周于誠、何祐瑩、蘇郅）



文化創意組－學生講解創意概念延伸應用商品（創作者曾榆珊、張羽汶、謝宜均、邱渝筑、王滬懷）

視覺傳達組－提報後學生們輪流表達創意發想感想與表達感謝之意

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

105 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2016 年 12 月 27 日（二）上午 10 點至 12 點

地點：臺大醫院國際會議中心 3F(100 台北市中正區徐州路 2 號)

105 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會訂於 2016 年 12 月 27 日（二）上午 10 時於臺大醫院國際會議中心 3 樓舉行。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，更安排獲獎學生作品的案例分享。

教育部主辦、亞洲大學執行的「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，今年已是第 11 年舉辦，累積獲獎人次達 701 人，總獎金 4,815.5 萬元。今年有 3 位同學獲得國際設計競賽「金獎」獎勵、2 位同學獲得國際設計競賽「銀獎」獎勵、18 位同學獲得「銅獎」獎勵、68 位同學獲得優選及入選獎項，總計獎勵 91 件作品及頒發新臺幣 487 萬元獎勵金，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。

榮獲「2015 德國紅點傳達設計大獎－最佳新銳設計獎 (Junior Prize)」的國立政治大學王奕方同學，「視障族群專用之智慧型手機導航應用程式 (BlindNavi)」這件作品是臺灣學生第一次獲得德國紅點傳達設計大獎學生組最大獎，獲得壹萬歐元獎金。BlindNavi 是一款為視障者而設計的導航 APP，搭配街道上建置的 beacon(低功耗藍芽發射器)，可讓視障者逐一接收訊號且順利到達目的地。本研究透過情境訪查、隨身觀察與專家訪談等質化研究方式，深入採索視障者需求，從出門前的準備、上路行走與結束行走後的紀錄方式，了解視障者與一般人於行動上異同，並將都市路況環境分類，做為系統報位方式、導航敘述及佈建 Beacon 硬體之準則，讓視障者能以原有技能在街道上安心行走，提升獨立出門安全性。此件作品亦獲得今年度本計畫最高新臺幣 25 萬元獎勵。另外「2016 德國 iF 學生設計獎」選出三件作品並各提供最高獎金伍仟歐元，其中兩件作品由臺灣學生獲得。樹德科技大學劉禹彤同學的包裝作品「LIGHT WAVE 燈管包裝設計」，創作理念為目前市售的燈管包裝不夠堅固，因此決定以此為出發點，希望達到保護商品同時又能減少垃圾量的功能，並在外觀上以色彩來區分燈管的色溫，解決以往消費者購買燈管時遇到的問題。另外一件作品為國立雲林科技大學許智偉的海報作品「雨落 Raindrop」，創作理念為以直述自然狀態的原理，將人類的發展和自然環境的影響，告訴全世界共通面臨的水污染問題的嚴重性與急迫性。

尚有許多優秀學生及作品將於 2016 年 12 月 27 日於頒獎典禮暨成果發表會與社會大眾見面。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，本計畫已經於 2016 年 12 月 9 日 ~11 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」，希望藉由國外大師的經驗分享與帶領，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。

頒獎典禮與會貴賓及師生大合照

感謝教育部陳良基政務次長 (右) 及高等教育司朱俊彰副長 (左) 撥冗出席頒獎典禮

教育部高等教育司朱俊彰副司長 (後右七) 與樹德科技大學朱元祥校長 (後右九) 及獲獎師生分享榮耀

榮獲 2015 德國紅點傳達設計大獎新銳設計獎 (Junior Prize) 的國立政治大學王奕方同學分享創作故事

榮獲 2016 iF 學生設計獎 TOP 1 的樹德科技大學劉禹彤同學分享創作故事

教育部陳良基政務次長 (右十三) 與校長們、指導老師們與計畫代表合影

國際大師專題演講

故鄉才是第一線

時間：2017 年 3 月 8 日（三）下午 3 點 00 分至下午 5 點 00 分
地點：亞洲現代美術館安藤講堂

日本 Japan
山崎亮 YAMAZAKI Ryo

- studio-L 法人代表
- 東北藝術工科大學教授
- 慶應義塾大學特別招聘教授
- 以「海士町綜合振興計畫」「丸屋花園 (Maruya Gardens)」「studio-L 伊賀事務所」等案，獲得 Good Design 獎
- 著作：《社區設計》（學藝出版社，目前有中譯版）、《社區設計的時代》（中公新書）、《論街區的幸福》（NHK 出版）

協同主持人陳俊宏講座教授 (左) 代表計畫致贈感謝狀予山崎亮老師 (右)

透過不同地區設計的個案，觀察、諮詢與參與生活的方式，重新找回每個地方城鎮的活力。「比起有一百萬人造訪，卻只各造訪一次，不如成為一座一萬人願意造訪一百次的島嶼吧！」面對高齡的社區該如何創造成友善城市？每天都不厭其煩地做一些事情，找到幸福的方式，像是只要有超過十歲年齡差的朋友，那這位老人家也會越來越有朝氣。要與居民一起思考，再找出具體執行方式，唯有當居民自發性地參與，才比較可能有延續機會，這樣社區設計的能量才能更豐富地累積，以及，當活動是由一般市民發起，更能拉動一個人接著一個人來參與，讓社區居民更願意動起來。雖然執行的過程不一定能維持初衷，就算過程中加入新的想法也無妨，真正重要的是，透過這樣的過程強化人類的聯結。

山崎亮老師 (右二) 分享社區設計的概念

有些人會因為沒有得到新產品而感到不開心，不過屏除花大錢而得到的開心，為何不去想想我們能去做些什麼呢？商品設計就是一直在汰舊換新，然而身為一位設計師，能做的設計應該有更多可能性，所以一直思考可以做些什麼。現代的設計概念也是近百年定義出來的，總是想辦法將更多的東西賣出去；不過將時間軸往前推，以前的工藝設計更能服務生活，更能服務到更多的人。因此，每個時代、每個社會都會有他自己面臨的社會課題，所以該如何轉換設計的定義？就是我們每個人該去思索的事情。

演講貴賓與計畫代表於亞洲現代美術館前合影 (由左至右－陳俊宏講座教授、謝省民教授、山崎亮老師、戴開成老師)

國際大師專題演講圓滿成功

華山論劍－
教育部藝術與設計人才培育成果展

展出時間：2017 年 4 月 7 日（五）至 4 月 11 日（二）上午十點到下午六點
展出地點：臺北華山 1914 文化創意產業園區 東 2A 館
參展計畫：教育部藝術與設計精英海外培訓計畫 (國立雲林科技大學 & 國立成功大學)
教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫 (亞洲大學)
教育部補助大學校院辦理藝術與設計人才培育計畫 (國立成功大學 & 亞洲大學 & 逢甲大學)
執行單位：國立雲林科技大學
協辦單位：國立成功大學、亞洲大學、逢甲大學

關於「華山論劍－教育部藝術與設計人才培育成果展」：

教育部為配合行政院推動「挑戰 2008：國家重點發展計畫」之「文化創意產業發展計畫」，自 94 年度起已陸續推動「藝術與設計精英海外培訓計畫」、「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」、「補助大學校院辦理藝術與設計人才培育計畫」等大型藝術與設計類計畫，藉此提升學校整體設計科系的創作氛圍，推動至今，已累積豐沛成果及能量，亦對設計領域學生的設計動能產生鼓舞及加乘效果，不僅促使設計學院學生專業能力及質地提升，也帶動我國設計相關領域人才數量的快入成長。有鑑教育部推動藝術與設計相關計畫至今已逾 10 年，學生表現傑出亮眼，得獎作品豐碩，為使學生作品商品化，並與產業有所聯結，故辦理此一成果展，邀集歷年受教育部補助之返國學員及受獎學生齊聚一堂，並邀請文化部、經濟部及績優廠商共同參與，除達跨部合作及人才推薦之效，並展現我國設計領域能量新血。

教育部藝術與設計人才培育成果展之活動主視覺海報

華山論劍－教育部藝術與設計人才培育成果展之設計戰國策展區

成都大型設計展演

2017 全球設計・成都發光

展出時間：2017 年 4 月 17 日 (一) 至 4 月 28 日 (五)
展出地點：成都漢鼎藝術中心 (成都市天府三街福年廣場 T2-16F)
合作單位：成都漢鼎藝術中心團隊、四川設計師協會

2017 全球設計・成都發光 - 主視覺海報

設計戰國策展覽會場一隅

學生認真觀摩展出作品

參訪學生討論展出作品

成都大型設計展演動機

成都擁有以下文化背景優勢：在五代和北宋時期，四川美術處於核心地位；時至唐代，美術重心南移，江南一帶也深受四川影響。故成都作為中國藝術高地，吸引眾多國際藝術名家紛至沓來，國際級藝術及設計展覽層出不窮。故本計畫整合符合展覽主題內容之歷年度國際獲獎作品，並透過合作單位於成都漢鼎藝術中心展出。四川的成都漢鼎藝術中心已整合當地教育資源及擁有四川設計師協會支持等原因，更有機會能串起該地產學界合作意願，期望透過成都大型設計展演的強力宣傳，使本計畫得獎學生作品得到國際化的關注外，也能提升臺灣學生獲獎作品及設計人才之能見度，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

關於『2017 全球設計・成都發光』

「2017 全球設計・成都發光」主要展出內容為本計畫歷年度重要大獎作品。計畫執行迄今已鼓勵 701 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 4,815.5 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 44 所。在計畫實施邁入第 9 年之際，臺灣學生在德國紅點設計概念大獎獲得全場大獎，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 105 年度精選符合展覽主題內容之歷年度國際獲獎作品，共計 44 件作品參與此次杭州大型設計展演。另外，臺灣國際學生創意設計大賽精選共 36 件作品，及泰達杯兩岸青年創意設計大賽 2016 年得獎共 35 件作品聯合展出。

展出成果

此次合作單位為四川的成都漢鼎藝術中心，該中心已整合當地教育資源，包括四川大學、川音美院、成都藝術學院、西南交通大學、西南名族大學、四川師範學院、成都大學及四川城市職業學院，及擁有四川設計師協會支持，而「2017 全球設計・成都發光」於成都漢鼎藝術中心展覽廳登場，十二天的展期中，預計到訪參觀的包含學術單位、師生以及一般民眾。

「2017 全球設計・成都發光」開幕茶會當日臺灣計畫團隊由計畫主持人林磐聳講座教授領軍，計畫協同主持人陳俊宏講座教授與謝省民教授，以及設計戰國策新銳設計師代表陳彥廷老師代表參加；另外，廈門大學藝術學院戚躍春副院長及成都漢鼎藝術中心領導陳小林教授共同與會，進行一場兩岸設計教育方針之交流。我方代表為出席貴賓導覽展出內容，讓貴賓們能了解獲獎作品內涵，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。透過「2017 全球設計・成都發光」在成都漢鼎藝術中心的展出，讓臺灣學生的作品有機會與四川成都產學界切磋交流，開啓未來雙方人才交流及設計合作的新契機，讓歷屆獲獎作品有再次被看見與肯定的機緣。

成都漢鼎藝術中心領導陳小林教授出席開幕茶會致詞

計畫主持人林磐聳講座教授代表致詞

設計戰國策新銳設計師代表陳彥廷老師致詞

計畫團隊及設計戰國策新銳設計師代表與展出作品合影（由左至右－陳彥廷老師、謝省民教授、林磐聳講座教授、陳俊宏講座教授）

與會貴賓及成都漢鼎藝術中心團隊合影

2017 設計戰國策：國際獲獎分享暨設計知識研討會

『設計人生的三岔路口，你想怎麼走？』

時間：2017 年 05 月 05 日（五）上午 9 點 00 分至中午 12 點 00 分

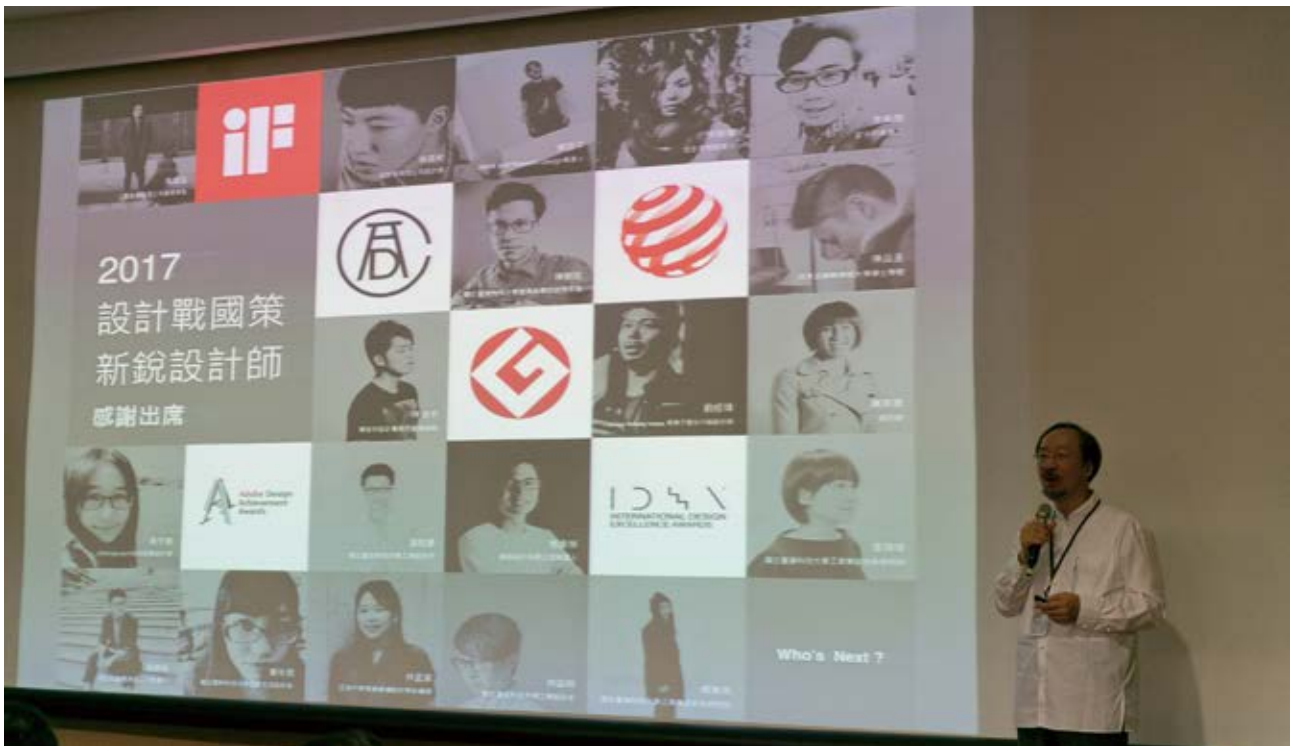
地點：國立公共資訊圖書館 2 樓國際會議廳 (40246 臺中市南區五權南路 100 號)

活動介紹：

走上設計人生這條路，畢業後的藍圖該怎麼規劃？你想繼續出國深造？還是到業界磨練？抑或進到學校擔任教學的工作？為此，設計戰國策替設計與藝術相關背景學生面臨的未來抉擇提供參考指南，讓你在面臨設計人生的三岔路口時，不害怕也不孤單地走出屬於自己的設計人生。活動邀請曾獲設計戰國策計畫補助且目前於學界、產界或國外升學有優異表現的前輩，與聽眾分享畢業之後的心路歷程，給予學生更多對於未來的想像；並同時邀請本年度獲獎學生分享國際參賽與準備心得，期許透過此次活動提供設計與藝術相關領域的學生，更多方面的資源參考。

活動時程規劃：

時間	講題／演講者
09:00~09:30	報到
09:30~09:45	介紹與會貴賓 國立公共資訊圖書館 劉仲成 館長 致詞 設計戰國策計畫主持人 林磐聳 講座教授 致詞
09:45~10:20	《畢業到學界》講題：設計．教學．傳承 演講者：陳彥廷／國立臺灣科技大學建築系 專任助理教授
10:20~10:55	《畢業到留學》講題：回到基礎的視點 演講者：陳品丞／日本武藏野美術大學基礎設計學科 碩士學程 (留學中)
10:55~11:30	《畢業到業界》講題：如何從獲獎中學習幫客戶解決問題 演講者：陳信宇／陳信宇設計事務所 創意總監
11:30~11:45	《國際獲獎分享》講題：比得獎更重要的事 演講者：林詣翔／國立臺北科技大學設計學院工業設計系
11:45~12:00	《國際獲獎分享》講題：生活 - 感性設計 演講者：鄭年君／國立雲林科技大學設計學院創意生活設計系
12:00~	結語 & 圓滿落幕



計畫主持人林磐聳講座教授介紹計畫成果

如果你真的很喜歡設計，你應該把所有的時間濃縮拿來作創作。

獎項對我而言，並不是單純為了得獎而參賽，而是藉此跟優秀的設計人競爭，以刺激自己把東西做得更好。得獎的四大法則就是要「持續創作、定時定量」，我會建議不要給自己太多壓力，例如每年就是固定產出三件代表作品，並將它作得非常完美；其次，可透過設計戰國策的網站「了解時程」及「重複報名」，如果一個作品能在德國、日本、美國被肯定，其實是蠻不容易的，所以鼓勵大家一稿多投；接下來就是「跨界參展」，一個人的力量有限，可以結合不同專長的設計師；最後是「不同類別、多元手法」，不要限制自己，年輕的時候從零開始，學一些不同的知識。

不管在等飛機或什麼，我都拿著我的筆記本，隨時記著 IDEA。2016 年我做了 10 件作品，然後累積 17 個獎項，包括書籍設計、海報設計、插畫、產品跟攝影。如果你真的很喜歡設計，你應該把所有的時間濃縮拿來作創作。再忙，你一定可以擠出時間去做新的創作。你要為自身的進步作努力，並不是我特別聰明，我只是很單純地，每年重覆做一件簡單的事情。另外，希望創意能夠得獎，也真的能把它做出來，不過量產就是要面臨一個真實的問題－資金及使用者。在我課堂募資到 195 萬的金額，所有參加這個課程的同學都量產，在求學時候就有東西可以在市場上販賣，除了得獎之外也同時在分潤。

在技能傳承的部分，透過剪紙執行相關專案。去年替一個威士忌的品牌規畫，用剪紙代表新年的氣氛。做了 100 個純手工的剪紙，就是很純粹地每天都在創作，蠻有趣的一個經驗，後面也做了一些包裝、VIP 禮盒的應用，並且拍了一個電視廣告，很榮幸也擔任代言人。

《畢業到學界》陳彥廷

· 國立臺灣科技大學建築系
專任助理教授

· 設計獎道理作者；合作客戶包括 Gucci、Timberland、Louis Vuitton、Swarovski、台北 101、工研院、TVBS、微風廣場、台北市文化局等

· 獲得德國 iF 設計獎、德國紅點設計大獎、英國 D&AD、紐約 ADC 等超過百座國際設計獎

· 獲得 97~100 年度設計戰國策計畫共 12 件補助

設計師在設計市場上，你的觀點直接反映你的價值。

當我對設計開始有了自己的一點點概念，想要更豐富地去探索時，才決定繼續升學。日本武藏野美術大學的基礎設計學科理念就是複合式設計領域還有 REDESIGN，再經過設計統合，達到生活品質的提升。所謂品質當然包含心裡感受的層面，透過做去看再透過看去做，慢慢地形成一個生活文化。基礎設計會更著重看所謂「不可視」的部分，也就是很具體地研究，再實際推算可能會造成什麼結果。對我來說，基礎設計學科不是提供一個設計的方法，而是回到設計的原點，再去做更有效的思考的教育環境。

出國留學除了是有相對好的條件之外，我們很少用另個角度看這件事情，但可能可以幫助你建構看待這個世界的想法，但如果他變成一種壓力的時候，那會是一種無止盡的凌虐，但這也是一種必須要學習的事情，必須面臨很多心靈的關卡，可能痛苦、掙扎就是留學的重點之一與價值。我們到一個新環境吸收資訊其實是一個很簡單的事情，但更難的是怎麼去應用與消化。

身為一個設計師，美感受到檢驗理所當然，但是「美」是一個無法準確被量化的東西，它好像一種存在的標準，甚至是一種二分法。當自己用更寬廣的態度去看曾經被我否定的東西，可看見新的可能性。設計是一種個人意志的轉化，又或者「所謂的設計是設計師對這個世界跟社會的告白。」設計師在設計市場上，你的觀點直接反映你的價值，而創作是創作者跟自己一輩子的戰爭，每一個創作都有一個必須去面對的渾沌，因此作品是創作者的可視化，所以在這條路上不會有明確的標準可以取，不會有二分法跟對或錯，「找自己」是沒有盡頭的一種學習。

《畢業到留學》陳品丞

•留學於日本武藏野美術大學基礎設計學科
攻讀碩士學程 (2016~)

•獲得德國紅點傳達設計大獎最佳獎等
四十餘項國內外設計獎

•獲得 102、104 年度設計戰國策共 5 件補助

《畢業到業界》陳信宇

· 陳信宇設計事務所創意總監

· 合作客戶包括 UNIQLO、PANASONIC、W TAIPEI、台北捷運公司、日月千禧酒店、康是美、姊妹淘 babyou、天下雜誌、台南市政府觀光旅遊局等

· 獲得德國 iF 設計獎、德國紅點設計大獎、日本優良設計獎、金點設計獎年度最大獎等國際設計獎

· 獲得 102~103 年度設計戰國策共 2 件補助

如何從獲獎中學習幫客戶解決問題，並創造自我的產值。

對我而言，「獎」很中性，他只是一個檻，而我可以如何使用他？我又從裡面學到了什麼？我堅持參加很多國內外設計競賽，會得獎的作品是因為有他的時代性、地域性或者是在全球的共通性，而唯一不變的是「他一直都在改變」，我從中學到，做很多事情就是洞察問題、解決問題、站在客戶角度換位思考。

通常我們會在策略面先跟客戶溝通，先知道他們這波主打的 TA 是什麼。這跟參加競賽一樣，你複製之前成功的案例不見得會成功，原因是每一次客戶的需求你應該要有相對應的創意跟想法才對。通常同一件事情會有不同的創意概念、素材及手法，只要知道說什麼？如何說？用什麼說？基本上在國際競賽的發想、客戶的東西，都可以得到很好的脈絡。今天在面對商業客戶的時候，他丟一個東西給你，你就必須知道「切入點是什麼？」、「切入點會影響到什麼？」、「你們 TA 是誰？」不同的產品有不同的面向，也可以有不同的切入點，基本上所有的 IDEA 跟設計，消費者都不是一個人，如果都使用熟練的風格，這樣遇到被客戶打槍的機率就會很高，因為這不見得是客戶要的。

基本上，我會把他說得精準、精確、說到心坎裡。最簡單的就是，你要知道為什麼消費者要這麼做。當大家都知道，只是沒有人想到要這麼做時，一說穿後就會換得「啊！沒錯！就是這樣！」你要讓大家發現「啊！我怎麼沒想到！」你覺得消費者是買星巴克嗎？其實不是，他只是想要買個優越感；今天你要買的是一罐乳液嗎？不是，其實你只是要買一個被說小五歲的讚美；再來可以看賈伯斯，他說我這一台可以裝下五千首歌！我延伸要說的是，如果你想出一個好的 IDEA、好的設計，這東西真的很棒，但如果你沒有用一個好的想法，或是貼近消費者做設計，那消費者就不會買單。

聽眾開心又認真地聆聽演講內容

國立公共資訊圖書館藝文走廊展出「105 年度設計戰國策獎勵作品成果展」

會後安排「設計師交流午宴」，希望打造一個產業與新銳設計師的交流平台 (圖中一商瑪廣告事業有限公司陳裕德總監)

透過產業代表與新銳設計師交流的方式，拓展彼此更多元合作的可能 (圖左 1 ─同樂工作室鄭洪總監 ; 圖左 2 ─隆達電子楊宙航設計總監)

生活感性設計－每一種產品功能的結合，要非常地切合實際。

我這次得獎的作品，一開始的設計目標與構想，是想利用改善過敏及室內環境污染的議題，然後再用蚊子追捕的方式去發想。這個設計作品基本上結合了三種產品的功能，即為寵物門加吸塵器還有寵物毛刷的概念。不過這種結合需要有很明確的設計目標，每一個結合出去的產品都必須要非常精簡，然後非常地切合實際，不能沒有產生連結性。不能因為想要讓產品功能很多，硬是塞一些跟主題沒有關聯的功能進去。

頭皮屑本來就是為防護而存在的東西，因此寵物門的設計不僅是守護家庭不被污染，也是為了寵物的健康把關，收集寵物的毛皮是可以讓牠放鬆、改善牠健康狀態的方式。另外有很多家長有了小孩之後，可能開始想說家裡養狗小孩子會過敏，就把狗狗棄養，希望可以減少這種事情的發生。另外鼓勵大家在學生時期多參加概念式的比賽，因為得獎就是最好的自我肯定。

《國際獲獎分享》鄭年君

· 國立雲林科技大學設計學院創意生活設計系
· 作品 - 智慧型寵物門 Smart Pet Door 榮獲 2016 德國 iF 學生設計獎 TOP 100
· 獲得 105 年度設計戰國策第一等優選補助

比得獎更重要的事？只要願意腳踏實地堅持自己的信念，總有一天會有人看到的。

近幾年得獎的作品是解決問題為主的概念設計，其實就是觀察生活、因應問題、提出辦法，然後設計。在做比賽的時候，我會建議幾個事情：第一，在觀察問題與定義問題之間，有沒有好好收集資料；第二，在定義問題跟提出方法之間，有沒有好好收集資料；最後，提出方法與產品設計之間，有沒有好好收集資料。在做一個解決問題為主的設計之前，資料收集的好壞，以及有沒有花時間了解透徹，都會影響設計出來的成果。

比得獎更重要的事，是什麼？我相信每一個人都會有他自己的答案。有些事情比得獎更有價值，也許我現在還年輕，我的想法是腳踏實地做好事的概念－心存善念，盡力而為。每個比賽只會有個得獎者，所以也會有上千上萬個設計者沒得獎，所以就算沒有得獎也不用把獎項看得那麼重。我想說的是，只要願意腳踏實地堅持自己的信念，總有一天會有人看到的。

《國際獲獎分享》林詣翔

· 國立臺北科技大學設計學院工業設計系
· 作品 - 糖友健康手環 Circle Life 榮獲 2016 德國紅點設計概念大獎最佳獎
· 獲得 105 年度設計戰國策第一等銅獎補助

當日與會貴賓、講者、設計戰國策新銳設計師代表及計畫代表合影 (感謝協會與產業界貴賓出席，圖左至右－華碩電腦暨設計師遇召集人廖軍豪;東壁品牌設計有限公司鄭國章創意總監；中華民國形象研究發展協會侯純純理事長；賽先生科學工廠林厚進總監；同樂工作室鄭洪總監；隆達電子楊宙航設計總監；商瑪廣告事業有限公司陳裕德總監；中華平面設計協會章琦玫理事長；桔禾創意整合有限公司創辦人張漢寧；樺致形象設計有限公司楊佳璋創意總監；安洛達股份有限公司謝明憲設計總監；工研院設計創新加值組黃天佑組長)

Articles

設計名家專文

競賽介紹：iF 設計新秀獎的緣起與變革－李建國 042
能量注入：不受看似無限可能的設計所侷限－廖軍豪 048
經驗分享：城市改造是一場複合式的設計－張漢寧 054

iF 設計新秀獎的緣起與變革

The Origin and Transformation of iF Design Talent Award

藝符設計有限公司總經理
Managing Director of iF DESIGN ASIA Ltd. / Taiwan

Sean Lee 李建國

一切是怎麼開始的－ iF 的緣起

iF 於戰後成立，當時德國出口產業仍試圖克服第三帝國遺留下的重擔。為創造一個全新的開始，產業界提出「好形式 (good form)」的想法，這個想法是由包浩斯結合倫理與美學的考量發展而來。戰後時期，這個想法由同盟國建立的烏爾姆設計學院深化，其目標為利用產品設計來傳達新德國形象。Philip Rosenthal、德國工業聯合會 (BDI) 與漢諾威展覽公司於 1953 年成立一個新協會－優良工業設計協會 (Die gute Industrieform e.V.)，其後更名為工業論壇設計協會 (Industrie Forum Design e.V.，簡稱 iF)，德國工業設計的先鋒 Wilhelm Wagenfeld 也參與其中。有異於當時其他設計機構，iF 是由產業而不是由政府發起，目標是建立年度選拔程序，選出「美觀的產品」，於戰後的漢諾威展覽會上頒獎和展示。這樣的選拔程序自此發展成為全球認可、表彰卓越設計的 iF 設計獎。

現在的 iF

2001 年，iF 協會設立 iF 國際論壇設計有限公司 (iF International Forum Design GmbH)，企業化地承接運營業務，包括組織和主辦 iF 設計獎，協會則更聚焦於設計與產業之間調解者的角色。今日 iF 在多個設計領域中已經成為全球領導網絡，iF 的名氣依然來自於 iF 設計獎。時至今日，對全球企業與設計公司而言，iF 設計獎可說是少數極具價值與名望的獎項之一；尤其在歐洲與亞洲，iF 設計獎擁有崇高的聲譽，這聲譽也在拉丁美洲與北美洲持續擴展中。對參與獎項的企業與設計公司而言，iF 的獲獎標誌是所有設計面向中，代表最佳造型、美學品質、使用性與服務的標記。同時，建築、室內設計以及服務設計等全新項目，也成功地整合併入 iF 設計獎。

獲獎者在包裝、廣告、展會、展示間等宣傳上使用 iF 標誌。企業以其特有的設計哲學參賽，亦能尋找「我們是否維持優良設計？」或「獨立專家如何評估我們的全新設計？」等答案。通常 iF 設計獎也會是與高階經營層、行銷、銷售業務以及研發部門討論設計策略會議重要的一環，因此 iF 設計獎獲獎標誌也能讓企業在不同市場的競爭中脫穎而出。

2016 iF 學生設計獎之頒獎典禮 2016 iF Student Design Award-awards ceremony

2016 iF 學生設計獎之頒獎典禮 2016 iF Student Design Award-awards ceremony

How Everything Began—the Origin of iF

iF was founded after World War II, when the German export sector was still struggling to overcome the burden resulting from the Third Reich. In order to create a brand-new start, the business sector put forward the concept of "good form," which had evolved from Bauhaus's combination of ethic and aesthetic considerations. During the post-war era, this concept was deepened by the Ulm School of Design, which was established by the Allies of World, with the goal of conveying the new image of Germany through product design. In 1953, Philip Rosenthal, the Federation of German Industries (BDI) and the Hannover Trade Fair company founded a new institution (Die Gute Industrieform e.V., or Good Industrial Form in English), which was later renamed as Industry Forum Design (Industrie Forum Design e.V. in German, abbreviated to iF), with the participation of, among others, Wilhelm Wagenfeld, a pioneer in German industrial design. Different from other design institutions at the time, iF was initiated not by the government, but rather, by the business sector, and the objective was to set up an annual procedure to select "products with aesthetic qualities" and award and display them in the post-war Hannover Trade Fair. Such a selection procedure later evolved into the internationally recognized iF Design Award, which aims to acclaim excellence in design.

iF at Present

In 2001, the iF institution established the iF International Forum Design GmbH (Ltd.), which adopts an enterprise approach to its operation, including running the organization and hosting iF Design Award. The iF institution, on the other hand, started to focus more on its mediating role between design and business. Today, in several areas of design, iF has become a globally leading network, with its reputation coming from iF Design Award. Currently, for enterprises and design firms worldwide, iF Design Award is one of the few awards with remarkably high value and reputation. Such high reputation is especially present in Europe and Asia, while it continues to expand in Latin America and North America, too. For participating enterprises and design firms, an iF award logo represents the best in form, aesthetic qualities and usability. At the same time, new categories, such as architecture, interior design and service design, have also been successfully incorporated into iF Design Award.

Award receivers usually use the iF logo for their packaging, advertisement, exhibitions and show rooms as a way of product promotion. As enterprises with unique design philosophy participate in the award competition, they also intend to seek answers to questions such as Have we been able to maintain good design?" or "How do independent experts evaluate our new design?" In addition, iF

2016 iF 學生設計獎之獲獎者參與各項活動體驗
2016 iF Student Design Award-winners participate in the activities iF hold

2016 iF 學生設計獎之獲獎者參與各項活動體驗
2016 iF Student Design Award-winners participate in the activities iF hold

2016 iF 學生設計獎之頒獎典禮
2016 iF Student Design Award-awards ceremony

2016 iF 學生設計獎之頒獎典禮
2016 iF Student Design Award-awards ceremony

iF 設計新秀支持

正直誠信的聲譽，讓 iF 成為全球歷史最悠久的獨立設計機構之一，也清楚地有別於 iF 的競爭對手。自 1953 年起，iF 協會即遵循以下六項原則：

- 認定、支持與推廣優良設計
- 提高大眾對於設計以及設計在生活中扮演角色之意識
- 協助企業將設計整合至其長期策略
- 維護專業設計師的角色並提升對於設計師職務的體認
- 透過設計實現社會變革
- 支持有天份的設計新秀，為年輕設計師創造公共平台

iF 致力於扶植設計科系學生，自 2003 年起 iF 概念設計獎被引入成為 iF 設計獎的一個項目，於 2008 年成為一個單獨的獎項，自 2011 年起，iF 創立了一項非營利事業：iF 設計新秀公司 (iF DESIGN TALENT GmbH)。此公司積極支持設計科系學生，每年學生可選擇參加 iF 籌辦的各個設計新秀相關獎項，iF 近年籌辦過的學生設計獎項與活動包含：

- iF 概念設計獎 (iF Concept Design Award)
- 美好生活競賽 (Lebens(t)räume Competition)
- iF 學生公益獎 (iF Public Value Student Award)
- 漢斯格雅獎 (Hansgrohe Design Prize)
- 海爾設計獎 (Haier Design Prize)
- Bodyfriend 設計獎 (Bodyfriend Design Prize)
- 理查沙伯盃 (Richard Sapper Rubber Cup)
- iF 及 Cumulus 專案 (iF + Cumulus Projects)

2012 年 iF 概念設計獎參賽作品首度超過 10,000 件，自此每年來自全球近 70 國的學生提交超過 12,000 參賽作品，藉由參賽學生們互相競爭學習、保持聯繫，為未來挑戰培養廣闊視野。有別於其他組織，iF 完全不向學生收費，反而提供獎金。支持設計新秀是我們的義務，同時也是我們對未來的投資。對我們來說，支持學生、幫助他們為產業需求做好充分準備是我們的職責，無論他們決定成為自雇或受雇的設計師。

iF 設計新秀獎的變革

iF 概念設計獎 (iF Concept Design Award) 於 2015 年更名為 iF 學生設計獎 (iF Student Design Award)，關於這項名稱的變更，主要是因為學生經常錯誤地註冊我們針對專業所舉辦的 iF 設計獎項，而專業的企業或設計師則錯誤地將其概念類別的作品投報到學生的 iF 概念設計獎，為此，我們將這獎項名稱從 iF 概念設計獎改為 iF 學生設計獎。以「學生」作為獎項名稱的一部分，我們試圖讓參賽者更加清晰和容易地註冊正確的獎項。2017 年 iF 在註冊程序中進行了一些系統的更改之後，可以更好地區分不同的獎項。為此我們再次更新這個獎項的命名，新的名稱－ iF 設計新秀獎 (iF Design Talent Award) 與主辦單位 iF DESIGN TALENT GmbH 名稱的連接就非常清楚了。多年來我們曾思考讓獎項配合學生的學習，每個年度舉辦兩次，目的是想讓更多學生有機會將課堂學習的成果與全球分享，同時檢視自己的實力；在另一方面，每年兩次參賽的可能性比每年舉辦一次競賽提供了獲得更多優質作品的機會。在這次獎項更名與系統更新的同時，我們決定開始這樣的嘗試。

Design Award often plays an important role in meetings where high-level managers, marketing, sales and R&D departments of an enterprise discuss design strategies. As a result, the iF Design Award logo allows winning enterprises to stand out among competitors in different markets.

IF's Support for Young Design Talent

Due to its reputation of integrity and credibility, iF has become one of the independent design institutions with the longest history in the world and has clearly differentiated itself from its competitors. Since 1953, the iF institution has begun to abide by the following six principles:

- Evaluate, support and promote good deisgn
- Raise public awareness regarding design and the role of design in life
- Help enterprises incorporate design into their long-term strategies
- Maintain the role of professional designers and enhance the understanding about the profession of designers
- Realize social change through design
- Support talented new designers and create a public platform for young designers

iF aims to support design major students. In 2003, iF Concept Design Award was introduced as part of iF Design Award, and in 2008, it became itself an independent award. In 2011, iF established a non-profit enterprise: iF DESIGN TALENT GmbH (Ltd.). This enterprise actively supports design majors, and every year, students can participate in a variety of design talent awards. In recent years, iF has organized many student design awards and activities, including:

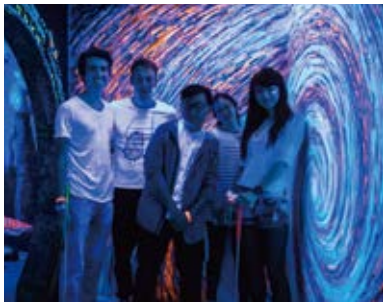
- iF Concept Design Award
- Lebens(t)räume Competition
- iF Public Value Student Award
- Hansgrohe Design Prize
- Haier Design Prize
- Bodyfriend Design Prize
- Richard Sapper Rubber Cup
- iF + Cumulus Projects

In 2012, the number of participating entries of iF Concept Design Award surpassed 10,000 for the first time. Since then, there have been over 12,000 participating entries from 70 countries worldwide on a yearly basis, and through these competitions, participating students have learned from each other, kept in contact with each other and cultivated broad perspectives to face future challenges. Unlike other organizations, iF charges zero participation fees from students and provide them with reward sums. As iF believes, it is our obligation to support new design talent, which also represents our investment in the future. To us, it is our responsibility to support students and help them fully prepare themselves for industry needs, whether they decide to become employed or self-employed designers.

The Transformation of iF Design Talent Award

In 2015, iF Concept Design Award was renamed as iF Student Design Award. The reason for the renaming was mainly because students in the past often mistakenly enrolled in iF Design Award, which was for professionals, while professional enterprises or designers often enrolled their concept works wrongly in iF Concept Design Award, which aimed at students. As a result, we have changed the name of this award from iF Concept Design Award to iF Student Design Award. By putting the word "student" into the name of the award, we aimed to make things clearer for participants so that they could enroll in the right award more easily. In 2017, after some system modification of the enrollment procedure, different awards could then be better differentiated. Upon that moment, we once again updated the name of this award. The new name, iF Design Talent Award, now has very clear connection to the name of the organizer, iF DESIGN TALENT GmbH (Ltd.). Over the past years, we have been thinking about organizing this award twice a year. The purpose is to facilitate students' learning through competition and allow them to share their results from the classroom with the entire world while at the same time reviewing themselves. On the other hand, compared to once a year, organizing the award twice annually offers the chance to receive more quality works. Therefore, upon the renaming and system update this time, we decided to give this idea a try.

2016 iF 學生設計獎之頒獎典禮
2016 iF Student Design Award-awards ceremony



2016 iF 學生設計獎之獲獎者參與各項活動體驗
2016 iF Student Design Award-winners participate in the activities iF hold

2016 iF 學生設計獎之獲獎者參與各項活動體驗 2016 iF Student Design Award-winners participate in the activities iF hold

2016 iF 學生設計獎之獲獎者參與各項活動體驗
2016 iF Student Design Award-winners participate in the activities iF hold

iF 設計新秀獎過去都沒有設定參賽主題，因此各個設計領域的學生都可以提出任何概念設計來參賽，獲獎學生的作品傳達不同國家學生關注的議題與解決方式，內容新穎豐富是非常重要的資訊，這些獲獎作品都蒐整在 iF 設計的網頁上。iF 網頁上的線上展覽保存了自 1954 年以來 110,000 餘件設計作品，是目前網路上規模最大的設計展覽。不僅是企業、設計師、媒體、採購與學術界經常瀏覽的設計網頁，也是從事設計研究最好的資料庫。然而資料庫很重要的一個需求是資料的搜尋，因此資料的屬性與關鍵字的建立非常重要，iF 的線上展覽過去僅能依獎項名稱與年度進行搜尋，龐大的資料庫不便瀏覽者快速地搜尋到所需要的內容。為此，iF 投注大量資金與人力重新建構其網頁，自 2015 年底更新其多年的網頁並更名為 iF 世界設計指南 (ifworlddesignguide.com)，期為設計界提供一個最好的入口網站。

因應 iF 概念設計獎獲獎作品搜尋不易的問題，2014-2015 期間 iF 曾針對未來的發展提出幾項影響大趨勢 (Megatrend) 變遷的主軸：社會、文化、經濟、生態與科技，參加 iF 概念設計獎的作品須選擇符合的變遷主軸，作為該作品搜尋的屬性，然而這些屬性顯然不是資料搜尋上適切的關鍵字，因此，在建構 iF 世界指南的主題世界以及提供企業、設計工作室、設計師與設計師資料頁更多服務功能的同時，我們開始思考設定主題的必要性。透過參賽主題的實施，iF 希望能夠順應當今學生在申請工作時遇到的更高要求，iF 想要更多地挑戰學生，以便在學習和工作之間建立更緊密的橋樑。iF 對於設計新秀的支持不遺餘力，沒有贊助者們的幫助，我們將無法為年輕設計師做這麼多工作。過去贊助商委請 iF 舉辦學生設計獎項，今年起我們結合了這些學生獎，成為一個單一平台以提供更多建立關係網絡的機會，例如：由 iF 籌辦的 Hansgrohe Design Prize 和 Haier Design Prize 整合到 iF 設計新秀獎成為各自單獨的主題。一個獎項，兩個季度，分別有 3-6 個主題供參賽者選擇，每一個主題都將有個別的評審專家進行評選。一旦獲獎者揭曉並頒發獎金後，所有的獲獎作品將在 iF 世界設計指南中公佈。六個月的輪換和定期更新的主題使我們能夠保持最新的脈動，讓年輕的設計師有更多的機會對當前的事件做出反應和回應。同時將新一代設計師與行業更緊密地聯繫起來，為年輕人才提供一個能夠表達創意的平台。

IF 的期許

在辨識、宣傳卓越設計上，iF 已有許多成果。作為一個組織，iF 好比優良設計的守護者；作為知名的 iF 設計獎主辦單位，iF 是卓越設計的基準；作為國際設計社群夥伴，iF 是積極倡議的行動家，在各層面扮演評論者與支持者的角色。我們的成功立基於人、信任與設計社群持續改善日常生活各個部分的堅定信念。

iF 設計新秀獎對許多學生而言，贏得獎項可為他們的職涯開啟美好大門，幫助他們找到工作或激勵他們建立自己的企業。iF 除了持續辦好設計新秀獎之外，未來期待在設計人才的培訓以及設計新秀創意的孵化上，提供學生更多與更進一步的支持，為了實現資助年輕設計師這個發想，我們需要也期待更多贊助商的支持，我們將與產業密切合作，攜手努力打造年輕設計師的未來。

iF Design Talent Award never set up themes for competitions, so students from different design areas could put forward any design concepts they wanted in order to participate. The award-winning works have conveyed issues and come up with solutions concerning students from different countries, all with great innovation and originality, and these works have all been gathered on the website of iF Design. The online exhibition on the iF website has preserved more than 110,000 design works since 1954, which is currently the largest-scale design exhibition online. It is not only a design website frequented by enterprises, designers, media, procurers and scholars, but also the best database for design research. An important function of a database is to facilitate data search, so the establishment of data attributes and keywords is very crucial. In the past, iF's online exhibition only allowed search based on the name and year of the award, so it wasn't easy for a user to quickly find the needed content in such a large database. Therefore, iF invested a large amount of capital and human resources to rebuild its website, and at the end of 2015, the decade-old website was updated and renamed as ifworlddesignguide.com, which aims to be the best portal website in the design world.

In response to the difficulty of searching for winning works, in 2014 and 2015, iF put forward a few pillars that they believed would contribute to the future Megatrend: social, cultural, economic, environmental and technological. The participating works of iF Concept Design Award would have to choose suitable pillars as their attributes. However, these attributes were not appropriate keywords for data search. As a result, when building ifworlddesignguide.com and providing more functions on the webpages for enterprises, design studios, designers and designer profiles, we started to consider the necessity of setting up themes for the competitions. By doing so, iF hopes to simulate the high standards facing students when they apply for a job today. iF seeks to challenge students more in order to better bridge their learning and working. iF has made strenuous efforts in supporting design talent, but without the help of sponsors, we wouldn't have done as much for young designers. Previously, sponsors have invited iF to organize student design awards, but starting from this year, we combine all these student awards and turn them into one single platform as a way to provide more opportunities to establish connections and networks. For example, the iF-organized Hansgrohe Design Prize and Haier Design Prize have been integrated into iF Design Talent Award as independent themes.

Every year, each of the two seasons of the award offers three to six themes for participants to choose from, and each theme will have a different group of experts to serve as jurors. After the winners are revealed and awarded, all the winning works will be announced on ifworlddesignguide.com. The six-month cycles and regularly updated themes allow us to keep ourselves up-to-date, and young designers can have more opportunities to react and respond to current issues and incidents of the world. At the same time, the new-generation designers and the business sector are more closely linked together, which provides young talent with a platform on which to show and express creativity.

iF's Future Prospects

In terms of evaluating and promoting outstanding design, iF has come a long way. As an organization, iF serves as a gatekeeper for good design; as the organizer of the renowned iF Design Award, iF represents the criteria for excellence in design; as a partner in the international design community, iF is an active advocate who takes action and plays the role of commentator and supporter at every level. Our success lies in people, trust and the strong faith that the design community can keep improving every aspect of our daily lives.

To many students, winning iF Design Talent Award opens up a bright future for their career by helping them find a job or encouraging them to establish their own business. In addition to continuing to organize iF Design Talent Award well, we expect to provide students with more support in the future regarding design talent cultivation and creativity incubation. To materialize the financial support for young designers, we need and look forward to more sponsorship. We will work closely with the business sector together and jointly create a bright future for young designers.

2016 iF 學生設計獎之頒獎典禮
2016 iF Student Design Award-awards ceremony

不受看似無限可能的設計所侷限

Design: Set Free from the Seemingly Boundless Possibilities

台灣設計師週總召集人
Executive Director of Taiwan Designers' Week

Timothy Liao 廖軍豪

「設計」是動詞、是名詞，不僅限於所謂的專業設計師所擁有，「設計」如同人們與生俱來的本能。「設計」其實早就存在於這個詞彙或相關專業出現之前，藉由任何設計者默默存在於各樣事物的創造和運作當中。我們回過頭看人類發展的歷史，「設計」也可顯示人類挑戰的歷史。以產品設計為例子，也許最遠可以追溯到遠古時期，人類手工製作出來的石器物件如石矛、石斧，在當時應可算是非常先進的科技和精良的設計，即便是現代要我們回歸原始隨手製作石器，也是相當不簡單。再則，從世界各洲所發掘的各類遠古石器，不禁讓人驚嘆遠古人們遷移的距離和範圍。當解析不同地方所挖掘的物件時，竟可以歸納發現其中有共同的製作規則，就如同設計的準則，甚至可以類比現今的製造程序，在以往非常原始、資訊溝通不易的時代，竟然仍能被流傳下來，讓不同地方的人、甚至不同時間的人，傳承工法並依循複製生產。自古「設計」的行為以及產出，隨著人的需要、隨著人所遭遇的各樣問題而發展，人類的需求沒有停止的一天－生活正遭遇或將遭遇的大大小小問題沒有完全解決的一天，「設計」就不會停止。

隨著生活的進步，所遭遇的問題複雜度也相對提升，人們對於達到便利舒適的生活，期待度越來越高。「設計」成為不只是傳遞理念的視覺美學和創意造物的專業；「設計」從無到有，更關乎已經是某種系統的整合、流程運作的觀念；「設計」的專業發展已經是龐大且複雜；產出的「設計」也發展到極致精良和具有經濟性，因此「設計」與多數人們的關係，已經從人人具有的能力，演化成人人需求的關係。多數人們對於生活所需，已經特別仰賴或等待設計師與商品開發商發現我們的需求，並為我們創造出來。人們變成只在乎選用設計的「權利」或「價值」，多數人們既有設計的「思考能力」和「製作能力」，已逐漸退化或是深藏不露，甚至因為設計流程或分工合作的系統觀之下，加上專業分工非常多元和專門，也使現今設計工作者的觀點多專注在經手的事務上，眼界或思考常有限制。

一位專業的設計工作者，若期許自己能設計出絕佳的設計之作，非常需要打破各樣設計的「侷限」，更加關注於人類本身、環境變遷及事物本質，尤其現今以至未來的世界、社會、生活形態，人的需求與習性變化得非常迅速，各領域之間的知識交互影響、息息相關，設計師更需要以系統觀去思考事物、推進設計的執行。因此可以發現許多成功的設計之所以成功，絕不僅在「設計」本身，而是在出發點、在過程、在與人之間的關係，甚至市場的策略等等，具有一定程度的關聯與掌握。這也是為什麼，筆者要在文章前端先分享看似無限上綱、抓不到邊際的設計觀點呢？這是筆者常提醒自己，當設計越趨向非常深入的專業領域時，設計師自己反而會被看似無限可能的設計所侷限。

"Design" can either be a verb or a noun. This sort of undertaking does not belong solely to the design practitioners. Design is an innate ability, which had already existed before this particular nomenclature system or specialized domain was established, and had come about gradually through an array of creative works and operations. Looking back at the history of human civilization, "design" can also be seen as a testimony of how human race has tackled the challenges at hand. Take product design for example: the most embryonic form of such design can be traced back to the ancient times. Those handmade stone spears and axes were the most cutting-edge and refined designs during that epoch. To make such primitive tools with our own hands today will undoubtedly be a daunting task. Besides, with a myriad of ancient tools unearthed around the world, one will be amazed to see how far and widely our ancestors had traveled across the continents. When analyzing all the objects from around the globe, we can find commonalities in their designs, equivalent to today's design protocols. With no sophisticated communication channel then, one may wonder how could this type of design process be passed down by different peoples while being repetitively adopted for generations. We can conclude that ever since design came into being and started flourishing, our needs and problems have been realizing its potential. In other words, when there is a need, be it a trivial or a major problem (at present or in store for the future), "design" will always be there.

As we progress in life, so does the complexity of the challenges we face. We have come to expect more when it comes to a convenient and comfortable life. "Design" no longer just serves as a profession preaching visual aesthetics and committed to creative practices. "Design" all in all has become more of a certain mindset encompassing a specific system and procedure. Its specialization has got unfathomably complicated. To put it another way, "design" nowadays has reached a new zenith and accrued revenues. For most people, "design" has transitioned from being a capacity everyone has to some relationship everyone aspires for. On the whole, to satisfy our mundane needs, we have become more dependent on the designers and product developers while waiting for them to produce new products. We now only care about the "right" or "value" pertinent to the designs we opt for. Most of us have seen our preexisting "thinking ability" and "designing capacity" wane or become dormant. To top it all, since our design process has got more specialized and segmented, and since the specialization has branched out to more diversified and detailed domains, design practitioners now merely focus on the things within the scope of their duties. Their visions or mindsets have usually been confined. To make ingenious designs possible, a professional designer must break free from all kinds of "limitation," paying more attention to the human race per se, societal evolution and physical beings. In the world today and the future, the social landscape and lifestyle will be shaped decisively by our needs and habits. When interdisciplinary cooperation gets more frequent and intertwined, designers shall think and proactively implement their projects with a more systematic perspective. This will explain why many designs are great success: their designers do not simply focus on "design" perse; rather, they have better grasp of their own starting points, processes, interpersonal relationship and even marketing strategies. In addition, this can also echo why I start elaborating on the infinite and boundless design mindset in the first paragraph. From time to time, I have been telling myself that when a designer starts to probe deeper into a more specialized realm, he should never be chained by the seemingly immense wealth of possibilities.

圖 1 習以為常的紙盒
(image 1)paper boxes made from flyers

圖 2 手工照明燈具
(image 2) the self-made objects - the makeshift lighting system

圖 3 手工照明燈具
(image 3) the self-made objects - the makeshift lighting system

圖 4 自造桌與椅 (image 4)the self-made objects - tables/chairs

圖 5 自造桌與椅
(image 5)the self-made objects - tables/chairs

圖 6 自造桌與椅
(image 6)the self-made objects - tables/chairs

進入專業職場之後，正考驗著如何能有源源不絕的設計想法，以及考驗著如何持續挑戰設計難題的動力，後來深刻體會一觀察的重要性。事實上靈感、概念絕非憑空浮現，端看累積在我們腦海中的生活經歷、所見所聞，再藉由不同的設計思考方法得以激發。筆者特別喜歡在生活中觀察，最近幾年持續探索素人設計－筆者自己所認為，由非專業設計師為了滿足真正需求的「設計」。多年來的探索，發現生活中還滿多機會可以看到或用到非專業設計師即素人所「設計」的器物。為什麼筆者開始對觀察和採集素人設計感興趣呢？記得是某年某日，在設計公司繁忙的工作結束後返家，難得好好地坐在餐桌前用餐，邊對著餐桌的菜餚放空，幾乎無意識地將菜渣、骨頭丟進桌上－以信箱不時收到的廣告紙折成的紙盒時，這多年來習以為常的紙盒 (圖 1)，突然引發我省思，到底誰是第一個設計這個紙盒折紙方法的人？誰是第一個折出來讓家中用來盛裝菜渣骨頭的人？是誰將這樣的紙盒導入台灣千家萬戶之中？這種折紙盒製程簡單無門檻，產量可以算是非常驚人！並且利用現有紙材製作，屬環保綠色設計 (不過以這種紙盒盛裝菜渣，要慎選沒有亮面的 DM 紙，以免丟棄也不易分解)，便利折疊易收納、產品生命週期長、不退流行。因對這紙盒的觀察與省思，開啟筆者探索日常素人「設計」製作的物件，在這些物件上能看到人們最純粹的設計思考與設計製作的發揮，沒有過多設計專業發展下的束縛，呈現獨有的意義和本質。當不受所謂「設計專業」束縛時，我們對觀察生活中人們需要的感測器 (sensor) 將開啟，陸續也會有新的發現。發現我們周遭原來臥虎藏龍，那麼多人具有厲害的「設計」思考與強大的「自發」執行力，創造出可能一般設計師還想不到的創意，或是一般設計師不會做出來的物件。然而每一件由素人所設計自造出的日用物件，常明確的是為了某些需要而構成，具有某種「構成」隨「需求」的型隨機能 (Form follows Function)。基本需求而生的自造物常見如夜市攤位老闆手做的手工照明燈具 (圖 2~3)；大街小巷甚至山裡最常見許多獨一無二及具有非常多樣式的自造桌與椅 (圖 4~11)；另一類是為了解決某些日常生活的痛點 (pain point) 需求，使日常更便利的設計自造物則是讓人意想不到，甚至如同所謂設計思考 (design thinking) 的功能原型，不僅已經可以使用，也可能可以成為一個全新創意產品的概念雛形，如在高朋滿座的餐廳，一般桌上餐巾紙需要不斷補充，老闆想到拿大提袋改造成大容量的餐巾紙收納袋，不僅可以同時供應四位客人抽取，也能收納後續補充的餐巾紙 (圖 12)；又如街頭可見清潔隊員自行因應各自工作習慣，解構重組自己量身訂做的清潔工具推車 (圖 13~16)。這類「設計」雖然看似原始，卻也完全符合當今全球自造者 (Maker) 運動，以及無私共享的開放設計 (Open Design) 趨勢，不少設計師也回歸如此原始、純粹的設計思考與創造本質。以經過專業設計訓練構思優化的設計，並且無須專業門檻，是開放共享設計，人人可以製作和擁有，甚至人人可以舉一反三、發揮自己創意於改造或衍生設計。

圖 7 自造桌與椅 (image 7)the self-made objects - tables/chairs

Ever since I entered the job market, I have been pondering: How can I keep my inspiration flowing and how can I stay motivated while addressing all sorts of design challenges? Later it occurred to me how important observation is. Our inspiration and concepts do not grow from nowhere. Accumulated in our brain are what we see, hear and experience, which serve as a design mindset sparking inspiration. In recent years, I have started to take a more observant role in my life, exploring different kinds of so-called "layperson designs," namely the designs created by non-designers who try to see to people's needs. After years of exploration, I have found quite a number of occasions on which I happened to see or use the objects "designed" by those layperson designers. But how did it all start? I can recall that one day a few years ago, when I got home from a rough day at the design company, I finally had my own time to enjoy my dinner. After I was done with my meal, I started to clean up the mess, putting the leftovers and bones alike into the self-made paper boxes. It was at that moment that I began to ask who invented those paper boxes (made from flyers). We have grown so accustomed to using them (see the image 1). So I wanted to know who came up with such original way to fold the flyer into a useful paper box and made it so commonplace in every household in Taiwan. It appears that folding the paper box is effortless, and its practicality has brought about a whopping production capacity. Using distributed flyers, this design is green design, which makes stacking easier, product life cycle longer on top of its ever-lasting popularity.

Because of that Eureka moment, I have started to explore more about the everyday designs created by the non-designers. From those objects, we can see the untamed design thinking and its further exploration, showcasing the unique meaning and core nature. Only when we are set free from the so-called "design expertise" can we trigger the sensor for observing the everyday trivia and make new discoveries. We will realize that there are so many people who have incomparable "design" thinking and greater "self-initiated" implementation skills. They are capable of creating a whole new object which the designers are not able to. In a nutshell, those everyday objects usually are created to cater to certain needs, exemplifying how the "form follows function." The self-made objects attending to basic needs can be easily found at the night markets' makeshift lighting system (see the image 2~3), and the tables/chairs commonly spotted in the alleys or mountains (see the image 4~11). Another kind of design emerges to address the daily "pain points," making over some existing design thinking prototypes. Those prototypes not only can be materialized, but can also bring some new elements into the products. For instance, a busy restaurant may have to work out a better way to provide tissues. Then it dawns on the owner that he could use a big bag holding more tissues inside. It will not only provide tissues to 4 people at the same time, but also stack more refill packs (see the image 12). Another good example will be how a street cleaner, responding to his own work habits, decomposes and personalizes a cleaning cart (see the image 13~16). Though all those "designs" may seem primitive, they go hand in hand with the principle of the Maker Movement and the altruistic Open Design concept. Quite a few of the designers have followed suit by reflecting on the most fundamental and purest design thinking process and creation. With little academic training or professional skill, everyone can make and own such open designs. What's more, based on the existing designs, you and I can even go further, tapping into our own creative prowess to ameliorate or rejuvenate the designs.

圖 8 自造桌與椅
(image 8)the self-made objects - tables/chairs

圖 9 自造桌與椅
(image 9)the self-made objects - tables/chairs

圖 10 自造桌與椅
(image 10)the self-made objects - tables/chairs

圖 11 自造桌與椅
(image 11)the self-made objects - tables/chairs

圖 12 大提袋改造成大容量的餐巾紙收納袋 (image 12)a big bag can hold more tissues inside

每個人藉由不斷嘗試、不斷學習和經驗的累積，發揮的「設計」有所不同，更隨著整個世界、環境、科學、技術持續與時俱進，「設計」也越趨複雜，但「設計」的專業也越趨開放。最近「設計」成為顯學，除了既有熟知的各設計專業相關領域受到重視和矚目外，幾乎在各種領域都能聽到、或看到「設計」這關鍵字，成為關鍵的途徑，發生在各領域的創新、進化、革新甚至省思當中，服務設計、社會設計、食物設計、關懷設計、通用設計、使用者設計、體驗設計、設計思考等等，設計已經具體發展到不再僅僅被認知和發生於具體存在的視覺關係而已。當然任何事物、任何領域都與設計相關，都包含設計，人人都可以是設計師，但這並不是指人人都是設計師，所以世界就不需要專業的設計師，而是專業的設計師更需要比人們更了解人的需要，以更專業的技巧、具備更廣博的知識和豐富的實作經驗，以及藉助產業的系統，為更多人設計創造出最佳、最適切的設計。更不用說現今的設計所面臨的課題，不只是為延續過去經驗、不只是為了現在的機會而設計，更是為人們預想的未來而設計。現在的設計師具備能因應多變未來的設計能力是必須的，並且非常需要拓展視野，不要設限地對各種領域具有開放的態度與興趣，我們將會有更多的機會獲得奠定不同設計概念發展的房角石，掌握設計的未來。

Through repeated experimentation, learning and experience acquisition, everyone has his own way of crystalizing the “design” concept. With the ongoing evolution of the world, environment, science and technologies, “design” has become more complicated, yet this specialized domain of knowledge has got more open. Recently, “design” has become a buzz word. In addition to the well-established fields, “design” is becoming more ubiquitous in various innovative subjects, evolutionary or revolutionary processes. Design no longer solely refers to the physical visual entities; service design, social design, food design, care design, universal design, user design, experience design, design thinking and so on have all mushroomed in a tangible manner. Without a doubt, everything and domain have something to do with design. Everyone can be a de signer. However, while everyone can be a designer, it does not necessarily mean that the world does not need professional designers anymore. Rather, a professional designer should be someone who knows more about our needs. Equipped with more polished skills, broader knowledge and substantial hands-on experience along with the assistance of our industrial ecosystem, he should be able to come up with the best and most optimal design. We are facing insurmountable challenges. We have got to pass on the past experiences, to design for the opportunities at present, and most importantly to design for the foreseeable future. A modern designer should know how to adeptly respond to the ever-changing future. He should be broad-minded so as to wholeheartedly and avidly absorb different domains of knowledge. Having this kind of talents will enable us to establish a cornerstone, upon which different design concepts can better develop and we can have a better understanding of the future design landscape.

圖 13 量身訂做清潔工具推車 (image 13)a street cleaner personalizes a cleaning cart

圖 14 量身訂做清潔工具推車 (image 14)a street cleaner personalizes a cleaning cart

圖 15 量身訂做清潔工具推車 (image 15)a street cleaner personalizes a cleaning cart

圖 16 量身訂做清潔工具推車 (image 16)a street cleaner personalizes a cleaning cart

城市改造是一場複合式的設計

Urban renovation is a complex design

桔禾創意整合股份有限公司創辦人
Founder of UID Create

Jimmy Chang
張漢寧 (桔米)

筆者長期關注台灣傳統產業發展與深耕產業轉型，運用設計的力量協助台灣產業導入創新思維。近年協助產業文創化的工作，開始積極投入城市文創定位與策略的研究，期望能將台灣文創精神與城市行銷相互整合。

從產品設計出發到產業設計

1976 年出生於臺灣，臺中市，自小就讀中部明道高中美工科研習設計創作，畢業於朝陽科技大學工業設計系，並於實踐大學工業產品設計研究所攻讀碩士，在學期間得遍國內外設計獎項，臺灣媒體稱為－設計獎金獵人，在設計產業中樹立遊樂創意的設計風格，期望能在設計作品中展現平易近人又充滿童趣的感動。2002 年創立「桔禾創意」，為臺灣傳統產業進行產品開發與產業轉型，至今已經為臺灣上百家傳統產業提供品牌建立規劃與創新產品的設計研發服務，並協助產業獲得德國 iF 設計獎、德國紅點設計大獎及臺灣金點設計獎。2009 年自創品牌「Lucky rice」系列商品，主導設計的商品獲得 iF 國際設計大獎與紅點設計獎，並連續 2 年獲臺灣經濟部頒發 OTOP(地方特色產業) 設計大賞，並且成為臺灣文化部同年獲得 2 座「文創精品獎」的首位設計師。自創品牌「Lucky rice」近年獲邀參加美國紐約禮品展、拉斯維加斯禮品展、法國巴黎家飾展、日本東京禮品展、中國北京、深圳文博會、上海家飾家用品展、香港禮品展，在各項國際展會上備受關注並屢創銷售佳績。2009 年開始透過文化部「生活美學推廣計畫」支持，筆者開始在臺灣設計產業中發起「愛・明日行動」設計巡迴展，號召臺灣設計師一同在設計流程中關注環境與材料，在設計傳達上影響消費者的使用方式，並且邀請國際設計師共同舉辦工作營，讓綠色設計在臺灣傳達新設計新概念；2011 年「愛・明日行動」設計巡迴展獲得臺灣學學文創頒發「綠色生活產業特別獎」，活動期間參與的得設計師超過百人以上，邀請設計師遍及美國、瑞典、香港、泰國、臺灣。

城市設計所帶來的地方創生改變

城市作家珍 ・ 雅各曾說：「城市因創新而偉大。」一個好城市能夠孕育創意與創新，解決自己的問題。對於設計師來說，創意與創新體現在設計上，如何透過設計的力量，重新包裝、轉化城市的意象，如何建立一個平台與機制？讓更多在地人能夠參與。城市的成長是一種類型的工作牽引出另一種類型的工作，這也是筆者目前希望透過設計帶來的改變，創意與創新發展的可能。從桔禾創意近年來參與的案子可以發現，地方創生與城市行銷是桔禾的關注核心，以「臺南愛情城市」與「基隆建港 130 週年」為例，這兩個案子都是圍繞著城市行銷與地方再造。臺南與基隆具有豐富歷史與文化意義，筆者認為要看臺灣 400 年前到 200 年前的歷史，可以看臺南；如果要看 200 年前到現代的歷史，可以看基隆。臺南安平早期的地名叫做「大員」，大員的閩南話叫做臺灣；基隆則是從早期淡水港的副港，轉變為「正港」，基隆某種程度上可以代表臺灣歷史的演進，臺語常說的正港、正港，其實指的就是基隆。「臺南愛情城市」的概念來自於七夕的傳統節慶—「拜織女」與「做成年禮」，希望不只是讓民眾認識這個節慶，更把「愛情」作為整個活動的主軸，「每年七夕的時候來臺南，和臺南談一場戀愛。」活動時間也由過去僅有七夕一天，擴大為七夕前後期間，邀請在地的設計師、藝術家以愛情為主題，在臺南各古蹟景點創作裝置藝術。如今活動已邁入第五年，活動範圍擴大到臺南各區，成為著名的文化節慶，活動性質也有別於以往的宗教節慶，成為整個臺南市動起來參與的盛事。

Jimmy Chang is known for a career-long fascination with themes surrounding industrial transformation and upgrading (in the design fields), especially the application of innovative thinking on traditional industries. With the commitment to integrate Taiwan’s design spirit and city marketing, he has taken an active part in cultural and creative orientation for cities, as well as the relevant researches.

The journey from product design to industrial design

Born in Taiwan, Taichung, 1976, I begin my design creation very earlier, along with the solid foundation academically from Design and Arts, Mingdao High School, the Department of Industrial Design at Chaoyang University of Technology and Department of Industrial Design Shih Chien University. The various design awards I won during my study earned me the title of “Bonus hunter” from Taiwanese media. I well established myself in the design field for creative amusement philosophy, and this style can be seen in my design, which is approachable and full of childlike happiness. As the founder of the UID Create since 2002, I have provided traditional industries design services, such us branding and innovative product R&D. My designs have been recognized internationally, including the iF Design Award, the Red Dot Award and Taiwan’s Golden Pin Design Award. In 2009, myself-created brand “Lucky rice” was garlanded with awards. In addition to the accomplishments overseas (i.e. the iF Design Award, the Red Dot Award), “Lucky rice” received the national-level honor for consecutive two years - Taiwan OTOP Design Awards, which made me become the first designer (in history) to win two Cultural & Creative Awards from the Ministry of Culture in the same year. Moreover, “Lucky rice” was invited to international fairs (like NY NOW, ASD Trade Show, Maison & Objet Paris, GIFTEX, ICIF - both Beijing and Shenzhen, LUXE HOME Shanghai, Hong Kong Gifts & Premium Fair) and made brilliant sales achievements. With “The promotion project for living aesthetics” officially supported by the Ministry of Culture in 2009, I launched exhibition tour “Love · Tomorrow Today” to convey the importance of green design, where international designers in work camp tried to influence consumer’s usage style by using eco-friendly materials. In 2011, this tour was awarded with “Special Award for Green Living Industry” by Xue Xue Foundation.

Placemaking - an unexpected harvest resulted from urban design

The urban writer Jane Jacob said “Innovations make cities great.” A great city is supposed to solve its own problems by spawning many creative ideas and innovations. For designers, creativity and innovation are reflected on design. Therefore, the issues “how to repack and transform city image” and “how to build a platform and mechanism for more locals’ involvement” are the directions being considered. The urban development is a job by which more positive feedbacks are triggered from one type to another. This is the possibilities I expect to see through design; that is to say, change, creativity and innovative development.

If you look at the projects UID Create joined in recent years, it quickly becomes clear that placemaking and urban marketing are our primary focuses. The two projects “Tainan - Love City” and “Keelung Port 130th anniversary” for instance, they all centered on urban marketing and local reinvention. Both Tainan and Keelung show historical and cultural significance. I think the former best represents the Taiwan’s history from 400 to 200 years ago; while the latter explains 200 years ago to modern history. The early place name of Tainan’s Anping is “Dayuan”, whose Minnan pronunciation sounds like Taiwan. As for Keelung, with its upgrade to formal port from the earlier secondary port of Danshui port, it explains the Taiwan’s historical evolution to some extent. The pronunciation of “tsiànn-káng” in Taiwanese actually refers to Keelung.

基隆建港 130 年 LOGO 組合規範
The design guidelines of Keelung Port 130th Anniversary

基隆建港 130 年 LOGO 組合規範
The design guidelines of Keelung Port 130th Anniversary

設計進站捷運站 _ 打造設計之都專屬捷運列車，以紫色及視覺的鮮明外觀宣傳設計之都
Design Station Project：Taipei MRT — to create the exclusive MRT train for promoting the World Design Capital Taipei

設計進站航空站 _ 桃園機場一航行李轉盤展出臺灣六大類 (起家、品味、唸歌、順風、等路、水衫) 設計作品　Design Station Project：Taoyuan International Airport — The exhibition of Taiwan design works

設計進站航空站 _ 桃園機場一航行李轉盤展出臺灣設計作品
Design Station Project：Taoyuan International Airport — The exhibition of Taiwan design works

另則，因筆者身為基隆女婿的關係，2016 年正好又是「基隆建港 130 週年」，如何透過這樣的慶典讓更多人能夠重新認識這座悠久歷史的海港？筆者企劃整體活動的主軸概念為「基隆啟航、重返榮耀」－基隆曾經是非常重要的貨櫃港和軍港，而現在基隆作為一個海洋觀光、永續經營的城市，加上為臺灣目前郵輪吞吐量最大的港口，未來可能會成為一個郵輪港。因此思考基隆港作為國際遊客搭船來到臺灣的第一印象，主視覺要如何表達基隆港口城市的特色？桔禾創意重新設計主視覺，爾後標誌與字體也成為基隆市徽和標準字。除此之外，桔禾也協助基隆海科館舉辦基隆「潮藝術」，類似瀨戶內國際藝術季，邀請國際的藝術家與在地居民一起在基隆海邊共同創作「環境藝術」，每個作品材料都是取自於生活周遭的廢棄物，這些作品現在也成為基隆八斗子半島的重要地標。

2016 臺北設計之都—「設計進站」計畫

桔禾創意去年企劃了 2016 臺北世界設計之都—「設計進站」計畫，這是屬於設計之都非常重要的推廣案例之一－如何用不同呈現方式讓民眾感受臺北正式成為設計之都？我們選擇兩個重要的場地來表現，分別是桃園國際機場的航空站和臺北捷運，分別代表臺灣與臺北對外與對內的兩個重要窗口。對外，為何要選擇航空站？對國際觀光客來說，航空站是他們對臺灣的第一印象，同時，在機場停留最久的地方就是行李轉盤，這兩個因素使得航空站行李轉盤成為最佳的展示場域；對內，如何讓市民感受設計之都？臺北捷運是市民每天通勤、流量最密集的地方，透過改造站體、車廂、警語標示、月台播放的影片等，馬上就能讓民眾有感。這個計畫過程需要跨部會、跨單位的合作，正是這個案子最具挑戰的地方。關於捷運站的改造設計，文化局要跨局處和捷運公司合作；航空站的部分，則是要和航空公司協調。公務體系也在這當中想辦法跳脫過往的行政流程，跨部會、跨局處如何整合、共同完成一個計劃，這就是行政流程的改變。

臺北燈節－不只是賞燈，還可以玩燈

桔禾創意也參與了 2017 年臺北燈節兩個燈區的設計規劃，分別是彩蛋區與扭蛋區。今年臺北燈節總策畫希望跳脫傳統燈節的呈現方式，展示地點也從過往空曠、陰暗的地方改到西門町的中華路上，周圍較為明亮，因此，花燈的展示方式也需要做調整。最大的改變在於，以往賞燈是人圍繞著一座主燈；今年燈則在民眾的四周，人可以進到燈裡面去玩、互動，不只是賞燈，而是玩燈，怎麼樣和民眾互動？是這次燈節最重要的改變。

臺北市區公車結合設計之都專屬 LINE 貼圖 Taipei City Bus with the Line stickers of the World Design Capital Taipei

The concept of "Tainan - Love City" derived from the tradition on the Double Seventh Festival - "Pray Zhi Nu, the weaving maiden for needlecraft skills" and "Coming-of-sixteen Ceremony". I hope the people could know the true meaning connotation behind this festival. Therefore, I adopted "love" as the theme for the whole activity, reminding people of the close relationship between Tainan and the legend of romance (i.e. legend of the Cowherd and the Weaving Maid). This activity used to be one day only, but the longer duration now collects more love-themed arts at the tourist attractions spots. Now in its 5th year, the activity has become one of famous cultural celebrations, with even boarder expansion in area and citizen.

And as a son-in-law of Keelung, I organized a series of activities "Light up Keelung" upon its 130th anniversary in 2016, to present people its glorious history. Although Keelung was once a vital container port and naval base, its future is moving towards marine tourism and sustainable development. Nowadays, it becomes the port with the maximum cruise throughput in Taiwan, and is most likely to be a cruise home port in the future. To maximize the first impression of Keelung, UID Create put much effort on the renovation of its character and visual image. For instance, primary vision such as marks and fonts were re-designed into Keelung City emblem and standard font. Besides, we also help National Museum of Marine Science & Technology organize Keelung International Marine Art, during which artists worldwide and local residents are encouraged to co-create "Environments Art" along the seashores. These works made from the waste in our surroundings is now the important landmark of the Badouzi peninsula.

設計進站捷運站 _ 邀請設計師、插畫家將捷運站內文宣設計改造
Design Station Project：Taipei MRT — to invite designers, illustrators for redesigning the MRT's promotional materials

The "Design station" project for World Design Capital Taipei 2016

Last year, the project "Design station" we organized was selected as one of important promotion case for the WDC Taipei 2016. We selected two important transportation sites to represent Taipei and Taiwan's traffic gateways, namely Taipei MRT and Taoyuan international airport. The issue "how to make people feel the status of Taipei's design energy" is the topic we brainstormed. Given that Taipei MRT is the most intensive traffic hubs for citizens' daily transportation, any tiny changes (i.e. MRT stations, train carriage, and warning signs) can deepen people's impression on Taipei's design energy. As for international tourists, the airport is their first impression towards Taiwan, and baggage carousel certainly becomes the ideal display field since they must wait for the luggage there. This project posed a big challenge, including closer coordination between private and public sectors. The Department of Cultural Affairs, in the project of transformational design at MRT station, must proceed operation across departments – be it its internal units or Taipei Rapid Transit Corporation; meanwhile, it also coordinated with airlines for the airport design. From the change of administrative procedure, we can see the role of government transformed towards a flexible integrator.

The 2017 Taipei Lantern Festival is not just watching lanterns but an interactive entertainment

UID Create also undertook planning and design of lantern areas at the 2017 Taipei Lantern Festival. Our designs for Painted Egg Area and Magic Animal Egg Area match the chief planner's theme

臺北燈節之夜跑 Taipei Lantern Festival-Fun Run

臺北燈節之點亮世大運 Taipei Lantern Festival-Light up the Universiade Taipei 2017

臺北燈節之棒球魂 Taipei Lantern Festival-the Spirit of Baseball

執行公部門案子才能改變公部門思維

相較於其他設計公司，桔禾創意接了很多公部門的案子，對於與公部門合作我們擁有不同的想法。很多設計師不願意接公部門的案子，但如果都沒有人願意做，公部門永遠都不會改變，與其在體制外衝撞，為何不進到體制內做革命！我們願意到體制內做出改變，照著公部門的流程與方法，也照著行政流程執行，希望能夠創造改變的機會。改變的不只是結果而已，希望能夠影響他們的思維和做事方式，這幾年下來，我們已經從公部門的計畫裡看到改變。相較於短期、立即性的效益，桔禾創意希望創造的是無形價值，雖然短期內無法看到結果，卻是可以讓城市永續經營的一種方式。

設計的廣度能建立城市的系統

現在我們所認知的設計概念已經有所轉變，設計不僅只限於一個產品設計，像是包裝、Logo、海報設計等等，而是擴大到「服務設計」、「體驗設計」等都是屬於設計的一種。單純只是設計一個產品能夠產生的效益較小，在各個層面都需要導入設計思維。當進到一個城市裡面，透過設計的方法去改變城市，不只是改變硬體建設，而是建立一個機制、系統，讓大家生活得更好。而「設計」也是桔禾創意的核心價值，希望透過 Unique Idea 的原創精神，在每一個案子不斷創新突破。

愛情城市之藍晒圖文創園區 Tainan - Love City：Blueprint Cultural & Creative Park

"Lanterns can be something different and out of the box." When the display area moved to Ximending, we adjusted the lantern presentation to brightly-lit streets around. Visitors used to center on the main lantern, but the biggest change now is that people are surrounded by lanterns, and even allowed to enter inside lanterns for more interactions.

Engagement in public sector is the only way to change official' s thinking model

Compared to the other design company, UID Create took many government projects, during which we generated creative ideas about how to conduct the mutual cooperation. Many designers refuse to joined government projects, but if no one takes it, public sector will not change. Instead of confronting outside of the system, why not undertake revolutionary tasks inside? I prefer to make changes internally based on administrative process. What I expect is far more than the result, but an influence on official style and existing thinking. Over the years, we indeed saw the change occurred in the public sector. UID Create hopes to create intangible value which might not bring immediate benefit in the short term, but it is integral to city's sustainable management.

The design breadth shapes the system of cities

Unlike the long-established design concept, it is now extended to boarder scope like "service design" and "experience design", instead of just a product design such as package, Logo and poster design. The design on a single product generates smaller economic benefits, however great achievement can be made if design thinking is introduced into every level. When people begin incorporating design thinking in the city, we actually establish a mechanism and system to make a better life for ourselves. This design thinking is also the core value UID Create always insists, and I hope my company can innovate consistently and try to make new breakthroughs by the original spirit of Unique Idea.

愛情城市之愛國婦人館
Tainan - Love City：Patriotic Women's Association

愛情城市之臺南公會堂
Tainan - Love City：Tainan city public hall

照片出處：桔禾創意整合有限公司提供 Photo Credits：UID Create

E-Paper

專訪電子報

德國紅點傳達設計大獎新銳設計獎－陳潛心 062
德國iF 學生設計獎Top 1(EUR 5,000) －劉禹彤 064
美國傑出工業設計獎銀獎－鍾培成 066
ADAA 卓越設計大獎Finalist －潘冠豪 068
德國紅點傳達設計大獎最佳獎－姚佩旻 070
德國紅點設計概念大獎最佳獎－陳彥婷 072
iF 設計獎Winner －唐千惠 074
日本富山國際海報三年展入圍－賴國鎰 076
日本伊丹國際當代首飾展入選－洪翠娟 078
第九屆韓國清州國際工藝大賽(雙年展) 佳作－黃玉婷 080

2015 德國紅點傳達設計大獎 – 新銳設計獎

BlindNavi 視障族群專用之智慧型手機導航應用程式

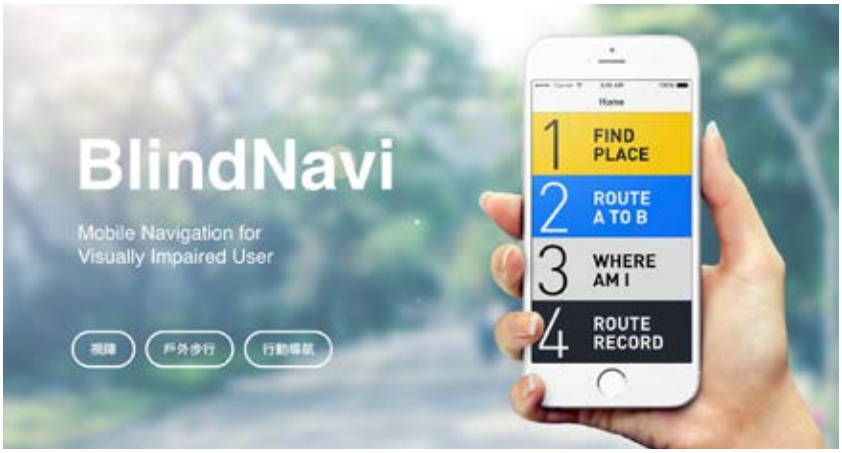
國立臺灣科技大學工商業設計系碩士班　陳潛心

共同創作者：
(國立臺灣科技大學) 陳萱恩
(國立政治大學) 林禕瑩、王奕方

指導教授：
(國立臺灣科技大學) 唐玄輝
(國立政治大學) 余能豪

獎學金：
(105 年度) 第一等金獎 25 萬

團隊簡歷：
團隊由兩位台科大 DITL Design 學生，以及兩位政大 IUI Lab 學生共同設計開發。目前團隊成員畢業後分別就業於 honestbee、獵豹移動以及華碩。



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

整個專案歷經半年的研究、設計以及開發流程後，我們開始邀請視障者進行產品的測試。在測試過程中，視障朋友一邊使用我們的產品原型一邊激動的表示，這個產品完全解決她平時外出導航的問題，並且覺得非常好用，很期待產品的上架！這一刻我們感到非常欣慰以及有成就感，至少我們的努力真的有了回饋，視障朋友真實的反應，是我們能夠將這個產品繼續完成的最大動力。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

現在網路有很多設計資源可以運用，例如 medium 上就有讀不完的 UX 文章，都是業界資深設計師提出的見解，或是互聯網公司分享的設計實作案例。另外，也會參加一些線下的設計師聚會，例如 UI/UX designers night，多跟業界的設計師交流，有助於了解自己還缺乏哪些技能，並且熟悉產業的變化。如果時間以及金錢允許，workshop 或是研討會也是校外吸收設計能量很好的管道。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

能夠踏進紅點的聖殿是每個設計學生的夢想，所以有幸獲得紅點 junior prize 這份殊榮，對於我們是很大的鼓勵及肯定。因此在找工作的過程中，透過紅點比賽的加持，相對而言可以更容易說服面試官自己的設計能力，進而爭取理想的工作機會。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

參加紅點這種大型的國際設計比賽，不論是報名費或是獲獎後的 winner package，以及參加德國頒獎典禮的費用，對於身為學生的我們都是很大的負擔。所以教育部提供學生諸如設計戰國策這樣的管道申請獎學金，對於我們報名國際設計比賽也是一種助力，讓我們可以更勇於挑戰。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我們團隊中有兩位設計同學的背景都是工業設計系，有別於傳統上偏向硬體或是機構的產品設計，在唐玄輝老師的帶領下，我們更傾向將同樣的設計思考流程應用於手機軟件，以用戶體驗的角度解決視障朋友導航的問題。因此對於國內的設計教育，我認為不該封閉於校內體制的學習，除了傳統產業的產品設計外，因應世界的潮流，學生還要能多方學習設計管理、設計策略、互動設計及服務設計等等的領域，才能與企業接軌，獲得更好的工作機會。

給對國際競賽有興趣的學生建議

現在國際上有很多諸如 RedDot、iF 這種設計競賽，都是很適合學生發揮的舞台。學生可以從歷屆得獎作品，了解每個比賽訴求的重點皆不相同，例如有些重視概念的創新、有些重視實作的可行性，或者是帶來的商業價值。在準備競賽的過程中，可以檢視自己作品不足的地方，或是自己擅長的領域可以加以發揮。在報名經費方面，我們深深體會這對於學生而言是很大的負擔，但其實現在有很多申請獎學金的管道，除了設計戰國策之外，也可以多花時間了解校內其他可申請的資源，或是一些企業基金會的部分，所以鼓勵大家，不用因為龐大的報名費，而放棄自己發揮的機會。

2016 德國 iF 學生設計獎 - Top 1(EUR 5,000)

Light wave 燈管包裝設計

樹德科技大學視覺傳達設計系　劉禹彤

共同創作者：
康勝傑、劉禹伶、謝鎔竹

指導教授：
張建豐

獎學金：
(105 年度) 第一等金獎 25 萬

團隊簡歷：
畢業於樹德科技大學視覺傳達設計系。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

Light wave 是包裝專案課程的延伸，回想這個作品，每晚挑燈夜戰和組員們一起修改包裝；被老師退件時的一籌莫展；為了最滿意的品質跑遍高雄的輸出店；紙行更是我們最常光顧的地方。我們四位組員都是就讀日間部，但總是為了作品每晚留在學校，還被其他老師誤認是否轉成夜間部了，但即使再累我們也沒想過要放棄，反而互相鼓勵，憑著一股「我就不信我們做不到」的精神，即使在包裝發展的過程中，遇到一次又一次的難題，我們也一一克服了，回想這個創作過程中最印象深刻的事情，我想就是我們彼此吧！我們四位組員的個性大不相同，從中培養的默契，讓我們討論時遇到意見相歧的時候，也能夠好好地溝通，即使辛苦，但現在回想起總覺得那是求學時期一段幸福和汗水交織的時光。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

多觀察、多留意生活中的角落。這聽起來或許有點陳腔濫調，但這些設計的靈感或是點子，往往就是在我們身邊。Light wave 這個作品就是來自我們生活裡不可或缺的一部份，每日我們都需要燈光的照明才能完成許多事， 於是新的燈管包裝就成了我們的主題，我們想解決目前市售燈管包裝「缺乏美感、不方便丟棄及安全考量」等問題，同時又能夠依照燈管長度自由伸縮，帶給消費者完善的使用經驗。設計是為了讓生活更美好，多觀察週遭的角落，就會發現還是有許多可以改善與變得更好的地方。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

iF 設計獎、紅點設計獎，這些以前只會出現在課本上的國際競賽，如今自己竟然也能參與其中。對我們來說，參加這些比賽的收獲都是非常難能可貴的，除了獲得獎項外就是在過程中學習到的每件事，像是設計上的嚴謹－作品中每個漸層的色階、鏤空的間距到準備寄送作品時，如何才能保護好作品，寄送到會場時工作人員可以一目瞭然地幫我們呈現出作品原貌等細節，每一環都是很謹慎考慮之後的決定。設計工作不只是要表現作品的美感、

傳達的訊息，後續相關問題也都是設計師應該要全盤思考的。在獲獎回國後，有許多報章雜誌的訪問邀約，讓我們可以將作品理念傳達給更多人，但我們也時時刻刻提醒自己，獲獎之後一樣要保持如海綿般的心，不要因此而驕傲，吸收不同的建議，參與這些比賽讓我們在往後創作和工作職場上更加細心、更能面對來自不同方向的壓力。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在包裝專案的課程裡，我們學到許多現有的包裝設計會廣泛地被使用，是有其中的原故。課堂上指導老師張建豐老師常說：「市面上的包裝行之有年，就是有他們的道理。」例如成本的考量、這樣的外型最方便運輸等原因，包裝設計除了展現商品的特色外，更要考量到背後的經濟層面，並非只是用絢麗的外表吸引消費者，但實際上不易丟棄或是成本昂貴。透過包裝專案的課程，我們了解要針對商品的特點，但同時還要兼顧成本等其他面向。另外，在創作過程組員間一定會有爭執和意見相左的時候，但要將這些化為作品的火花，而不是就此對立，許多專題製作常常有這樣的事情發生。溝通是很重要的一件事情，在建豐老師的指導下，即使遇到問題，組員間也是互相幫忙。張老師除了指導我們專業領域，也會注意組員間彼此的氣氛，讓我們從中成長，將來到職場上遇到的不只是和客戶溝通，還有與廠商、上司、同事之間的溝通等等，這些也是我們需要學習的事情。

給對國際競賽有興趣的學生建議

作品都是從一個靈光乍現的想法開始萌芽的，有了好的點子，後面的設計和執行更重要，不要害怕去參加這些國際競賽。國際競賽代表評審也是來自世界各地，所以在作品呈現時要如何讓不同文化背景、不同生活經驗的人產生共鳴，是需要去思考的方向，並勇於嘗試再從中獲得不同的經驗，同時，在比賽中也可以看到來自不同國家的設計。平時多看不同種類的書籍、展覽，不一定侷限於設計類，增加自己的視野，將這些都化做能量，有企圖心才會有目標，有目標才有努力的方向，在這些過程中或許能找到自己真正想要的。

2015 美國傑出工業設計獎 - 銀獎

磁折趣 Togi_Flat Magnetic Building Blocks

國立臺灣科技大學工商業設計系　鍾培成

指導教授：
張文智

獎學金：
(105 年度) 第一等銀獎 15 萬

個人簡歷：
國立臺灣科技大學畢業

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作這件作品的時候，不斷地接觸過去都沒接觸過的領域，我覺得與不同領域的人接觸對自己非常有幫助，也得到更多的選擇。過去時常因為太過於投入設計相關的專業，而忽略其他更重要的東西，像是工業設計是商業化非常高的一個領域，但過去這方面的知識非常薄弱，也因為這件創作認識到各個不同的領域，強化了在設計之外的專業知識。因為創作了這件作品而參加了許多創業相關活動，和其他像是工程、商業、投資等領域的人交流，發現每個領域都銜接各個專業難以分割，也發現每個領域的人專注的點都不太一樣，十分有趣。過去設計只專注於特殊性、獨特性、創新性，以及解決問題等常見目標，但卻忽略掉後續商品化的部分，其實很多是在設計之前就要考慮的東西。因此未來在創作時不應該只埋頭自己的世界中，更需要不斷去接觸各方的資訊，不斷斟酌與修正自己的方向，才能走到正確的一條路。

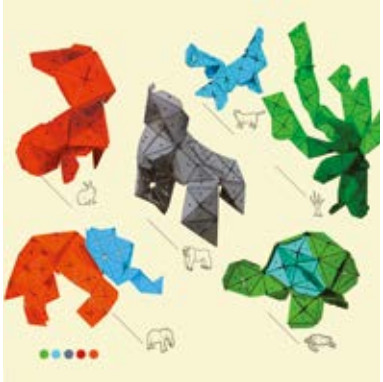
平日如何吸收或加強您的設計能量？

多看一些設計的網站，以及相關平台，並且因為長居於展覽資源充沛的臺北，容易接觸各大展覽，像是新一代設計展、文博會、臺灣設計師週，以及美術館的各大展覽、松菸與華山展覽空間，都是非常好吸收設計能量的地方，因為這些地方時常匯聚許多設計專業人士，並舉辦非常具有創新性的展覽，也因此能夠透過實體接觸後觀察到更多設計上的細節，正所謂「魔鬼藏在細節裡」就是設計的一個象徵。同時也時常出國旅遊，因此不僅是臺灣也接觸到其他國家的文化與地景，藉此增加非常多的設計靈感與能量，但除了觀看與體驗以外，設計還是要回歸到動手執行，覺得最好的方式之一就是參與國際競賽。

國際競賽往往是全球設計專業的關注焦點，相較於國內沒甚麼人關注的設計競賽，這些國際的設計競賽之標竿性與專業性是國內所遠遠不及的。參與國際競賽可以大大提升設計在非常多方面的能力，並且看到其他國家設計師的創作，並透過此學習成長，因此十分適合透過參加國際競賽增加設計能量。除了參與國際競賽外，參與實際的商業案也十分重要，因為往往設計者想設計的跟客戶與消費者想要的通常不會一樣，所以透過參與這樣的設計案，其實更能重新檢視設計創作的過程以及方式。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際競賽最重要的影響是我的碩士學位，因為我就讀的國立臺灣科技大學的規定，獲得國際競賽即可以達到需要的口試點數，才有機會獲得設計碩士的學位，而同時也為未來就業或是設計相關履歷上，帶來卓越的加分效果。但更重要的是在這之後，作品還是需要透過實際不斷地對使用者測試與市場驗證，以及上市後的行銷推廣，都可以當作一個可用的宣傳點，這些對於買家或是消費者會是可信的，因此可以說獲得國際獎項是十分有幫助的。



請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

臺灣教育部所提供之獎學金是少數兼具國際視野又有資金支援的資源，在鼓勵我們的同時，也增加更多國際視野能量，又可以減少創作時所需自行負擔的開發費用，對於學設計的學生是非常好的方案。除了參與國際競賽的費用之外，像是在製作模型的過程，需要很多的製作費用，也常常造成諸多限制，透過獎學金，能補貼這方面資金的不足，並增加更多可能性，同時透過教育部獎學金，能大大鼓勵學生持續設計及創作出更多更好的作品。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

覺得國內設計發展非常之蓬勃，幾乎每間學校都有開設設計相關之科系，且越來越多學校重視得獎的點數數量以作為招生廣告，是臺灣特有的一個設計文化現象，也期望未來能有更多元的指標來衡量設計教育的高度與深度。

給對國際競賽有興趣的學生建議

其實我覺得設計做得比別人好、有質感、符合需求，自然就能獲得肯定，因此我認為與其鑽研國際得獎的祕方，不如專心作出用戶要的東西，或是讓自己變成產品的第一個用戶。同時更重要的是要跟現有的產品做比較，如果沒有做得比較好，其實也沒有設計的必要性，更不用說要參加競賽與獲獎，也因此，知己知彼找出自己的一條路，才是我們所需要的。

2015 Adobe 卓越設計大獎 - Finalist

食色性也 Love Guide Condoms

國立臺北科技大學工業設計系　潘冠豪

指導教授：
鄭孟淙

獎學金：
(105 年度) 第一等銅獎 10 萬

個人簡歷：
產品設計系畢業，對於藝術與平面設計方面亦有涉略，曾獲教育部補助赴德國交換學生一年，遊歷各國體驗不同國家的設計風情。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這件作品是我的畢業專題，所以在選題的方面也更加費盡心思，而選擇“性”這一方面的議題，更是跨出我的一大步，因為這一方面的議題在設計上比較少聽聞，就連過往的新一代設計展中也很少見聞此類議題的作品。我認為“性”是我們身為人類最基本的行為，但這一塊一直被隱藏、忽略甚至是愧於面對，也就是因為大多數人避諱這一塊領域，我覺得更有價值去發展我的設計，我也想藉由這件作品扭轉這個錯誤的刻板觀念，這也是我接觸“性”這個大膽議題很重要的一個因素。

當然實際去設計後更是不容易，除了要解決各種問題外，也要接受自己的作品被放大檢視，畢竟臺灣還是有點保守。由於此件作品擺脫正經嚴肅的解決手法，轉而以輕鬆、健康、正向、幽默的手法來解決我設定的議題，所以得到的評價也很兩極，遇到一些比較保守的批評聲音也要學著忽視它，並持續堅持與強化自己的理念。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

過去有過段時期一直很想把設計做好，於是便整天把自己埋進設計裡頭，雖然成果還可以，但總覺得作品好像少了些靈魂。後來我才發現，原來生活就是設計的一部份，轉而把大部分的時間都留給生活，不管是逛街、旅遊、看電影、聽音樂等，生活體驗多了，所見所聞都會成為自己的靈感泉源，讓我能夠快速準確地做出好設計。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

自己截至目前已經獲得不少的國際獎項，這給予我在設計這條路上很大的肯定。獲得國際獎項是我在大學時期給自己的一個小期許，而這個目標實現的比我想像得還快，讓我發覺自己原來也是可以達到這些成就，使原本對設計還不是太有自信的我，能更有勇氣去面對不同的挑戰，後來各種獎項也就因此慢慢地手到擒來了。對我而言，獲得這些獎項並不代表比較厲害，但表面印象還是很加分的，有不少就學或是工作的機會，就因此找上門來，也算是額外的收穫。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

這件作品從概念發想到完成經歷了好多階段，光是一些實驗品、模型、印刷等等花費就動輒數萬元，所以能拿到這項獎學金來分擔之前的實驗經費，覺得很棒。而現在許多設計比賽都收取相當昂貴的參賽報名費，這對學生來說無疑是一個很大的負擔，拿到這個獎學金除了可以減輕自身的經濟壓力外，也多虧教育部補助的獎學金，讓出國領獎不再遙不可及，且多出來的獎金也可以拿來投資自己的新舊作品。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我曾獲教育部設計與藝術菁英海外培訓計畫赴德國當交換學生一年，因為體驗過國外的教育，所以也更加了解國內教育的優缺。我認為臺灣學生在設計思考上通常有不錯的表現，因為臺灣的教育蠻注重想法的，但實作這一塊相對來說是比較缺乏的。德國的教育除了重視概念外更重視實驗，讓設計不是紙上談兵，更是可以實際運作的設計概念。另外，我在德國所體驗到的設計教育，是能讓學生自由自在地發展設計，除了課堂的各種作業都沒有太多規範跟限制外，不管你課程最終要設計出一個產品或是研究出一個結論都能被接受，讓學生能更無拘無束地玩設計，進而產出大膽前衛的設計。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為不必為了獲獎而設計，有不少學生為了參加比賽選了一些較討好比賽的議題，但那些議題或許根本就不是自己在行或感興趣的，這樣設計起來不僅痛苦吃力，結果也不一定滿意。當你設計自己喜歡的題目，並全心全力做好這一件設計，同時顧慮到作品的每個細節，還有愛你自己的設計，我相信這樣的作品會是很有靈魂，並能成為打動人心的好設計。當不再為了獲獎而設計，做出自己真正喜歡的好設計，或許各種肯定與獎項也就隨之而來了。另外，參與比賽沒獲獎也不要對自己的作品失去信心，我這件作品在國內比賽少有佳績，更曾經前後參加同一個國際競賽兩次，第一次完全沒名次，第二次才進全球百大，所以我覺得機運其實也是蠻重要的，並不是說沒獲獎你的設計就不好。

2015 德國紅點傳達設計大獎 - 最佳獎

三鳳中街 Sanfonzon Street

國立臺中科技大學商業設計系　姚佩旻

共同創作者：
陳依琳、劉映汝、張立言、莊舒宇

指導教授：
黃鎮津

獎學金：
(105 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
「介質」校內展平面類－銀獎、「A+ 創意季」視覺傳達設計類－銅獎、「金點新秀設計獎」入圍年度最佳設計獎、「金點新秀設計獎」入圍贊助特別獎、2015 Red Dot Award: Communication Design — Best of the Best

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在專題製作的過程中，當我們排定好時間和分工，但計畫趕不上變化，總會有大大小小的問題出現，搞得很緊張還得趕緊解決問題。不管是和夥伴們在教室熬夜一整晚、大熱天在外跑上整天、幾次的專題審查、自己當木工師傅做展櫃、待在影印店比睡覺時間還多，現在回頭想想，都要感謝身邊的好夥伴，一起渡過許多艱難的挑戰。最開心的事情莫過於得獎時團隊的努力得到肯定，不管是校內、臺灣、甚至到國際知名大獎，當我們站上台，有更多人認識「三鳳中街」，讓世界認識臺灣年貨大街文化，是三鳳中街團隊最大的收穫。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平常除了實際作品練習，學習電腦上不同軟體的表現方式，也會多翻閱國外的設計書和網路資訊，假日有空時會去參觀美術館或是看些藝文展覽，除了可以增進自己的美感，還可以從中學習到藝術家作品裡要傳達的理念。有時走在路上看到一些平面廣告海報，特別的表現方式也會多留意，並且去思考畫面中的表現方式是不是與他的主軸契合，還有什麼形式可以做表現？要是我的話會如何去設計排版呢？而生活上像是逛百貨公司，看看周遭的事物與擺設，很多專櫃的櫥窗都有經過精心設計，視覺觀感強烈，協調地搭配著銷售的產品，又或著可以去發覺有些產品缺少了什麼吸引消費者注視的條件？藉由這些思考，有時會激盪出不同的創意，也為自己的作品增進更多的靈感。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項後，不管是對於個人或者是整個團隊的設計實力，都是一種肯定，也讓一路支持我們的老師、家人、朋友們與有榮焉，他們的支持才是繼續走在設計這條路上最大的泉源與動力。在選擇繼續升學方面，可以利用此次創作設計的經驗，結合升學後研究之新穎學術理論，反思創新，激盪出更多元的作品；於就業面而論，獲得國際獎項的確在工作面試上會有所加分，但仍需保持謙卑努力的心態繼續學習。因不論是設計業界、廣告業界、多媒體業界等實務設計和在學所學，甚至是競逐獎項所需的專業和理念皆有所不同，如何

能契合業主所需之目標，又能有別出心裁的設計作品，是眾設計者共同努力的目標。最後，得獎是一種肯定，可以激發自己，並對於周遭事物多思考，多關注，為往後做出更棒的設計作品，奠定信心和基礎。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

首先在此不免俗的要感謝教育部頒發這份獎學金，我想「拿到教育部所頒發的獎學金」這件事對於獲獎學生的鼓勵與意義，是遠勝於「獎學金的金額」。因為要「做出好的設計並實體化」的這個過程，是會消耗非常多的時間與金錢，再加上投入國際比賽的報名費及獲獎後所要支付的額外雜費等，獎學金算是剛好補足了這方面的支出。當然，在我們真正收到獎學金的時候，其實已經投入職場一段時間了，在職場上雇主都會希望員工會的技能越多越好，而把獎學金運用在自我學習上無疑是最好的選擇，像是更新設備 (電腦、軟體、相機等) 及購買設計相關書籍等，當然參與文藝活動或展覽甚至是看一場電影，其實也都有助於提升自己的視野，最重要的是即使離開學校，也不要停止自我學習的步伐。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

近年教育部開始推動美感教育，從周邊環境中融入美感元素，希望改變我們從小失去的美學素養。而又到了選填志願時間，許多學生上網詢問:「大學念設計系好不好？」答案普遍都是:「千萬不要！」，雖然有趣，但也感嘆國內設計系被認為起薪低、出路差，畢竟比起國外，臺灣設計教育資源相較匱乏，能提供的教學環境、經費不足，學生在有限資源能做出的題材、成品常千篇一律，只是加了新創意、換方式呈現。更不用說到業界後，低薪與工作環境，新人的創新能力與熱情很快就消耗殆盡，使得更多人才都往國外就業，不願投入臺灣設計產業。而景氣不佳、設計系畢業生大增，再加上大環境問題，短期能改變的空間有限，但依舊有許多優秀人才在台默默耕耘。所以說既然環境無法改變就自己改變，不妨多自我學習，看能不能增加機會，救救自己的未來。

給對國際競賽有興趣的學生建議

「找出目標，為何而做？」一開始我們單純想推廣三鳳中街想讓更多人看到，後來覺得要做就要做到最好，在得知有參與國際比賽的機會後，我們也想要測試看看自己的能力。所以在製作專題前，我們就有很明確的目標，秉持著這樣的精神去執行我們接下來該做的事。在決定參與競賽前，先做點功課，去了解這項競賽真正要傳達給人們什麼樣的感受或目的，並且找出歷屆得獎作品，細細欣賞，了解這些作品為什麼得獎，例如：趨勢、文化、創新或經濟等因素，從中分析過後再來思考，自己的創作可以透過什麼樣的方式，傳達給什麼樣的族群，解決什麼樣的問題，是否具備得獎作品的因素，再開始執行。報名競賽時，若是可以寄送實體作品，建議一定要寄，雖然主辦單位沒有硬性規定，但是能讓評審親眼看到、親手觸摸甚至是親自體會，絕對是比單看圖文來得更具說服力。預祝各位同學都能夠順利得獎哦！

2016 德國紅點設計概念大獎 - 最佳獎

快速解凍魚塊料理組 Easy-defrost Fish Package

國立雲林科技大學創意生活設計系　陳彥婷

共同創作者：
陳品儒、高嘉宜

指導教授：
王清良

獎學金：
(105 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
我們是國立雲林科技大學創意生活設計系的學生，一個極富創意、一個遵循邏輯、一個引領前進，各自擁有不同的專長，在理性之上堆疊感性，參加過大大小小的競賽，一起共創讓生活更美好的設計。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作過程中，讓我們印象最深刻的是在設計前期的田野調查，例如凌晨三、四點就到批發魚市場實地觀察與訪談。對我們來說，前期研究是設計作品的靈魂，唯有去實地探查，才能真正了解問題的核心。在凌晨靜謐的黑夜中，批發魚市的黃色燈光搭上，此起彼落的宏亮叫賣聲，一籃籃的魚與一堆堆碎冰被送進送出，整個場面呈現出很有活力的動態畫面。我們先是從旁觀察使用者的每個動作，分劃出每一步流程，這樣的觀察勝過於任何二手資料，我們能以自己的視角來決定注意力該在哪裡定格。搭配接著的質性訪談，我們可以把他們的實際行為與思想統整起來，協同的、互斥的或動作無法搭上想法的，都可以在訪談中，獲得更深入的了解。當天色漸漸亮了，我們迎著清新的風騎在回程上，創作中有這樣的過程，讓設計可以更紮實、更真切，跟夥伴們一起努力的回憶也深刻在心中，跟著紮實的設計一起被烙印。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我們平時在網路上會關注設計的資訊及評論，也會去圖書館或書店看設計的書籍與雜誌，時時吸收新知，這些資訊也會即時與組員分享。我們也會時常關注最近是否有設計相關的展覽及講座，時間許可的話會一起去，因為同樣一件設計品，三個人就有三種詮釋的方法、三種不一樣的評論，我們更可以一起激盪出下一次新的創意。除此之外，我們也不只有看設計相關的資訊，也會看其他學科的知識，包含科學與人文等，讓自己的視野是廣闊的、設計思想是可以被加值的。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得獎項之後，在升學方面有蠻大的幫助，包含申請交換學校或其他計畫，因為有些規定設計獲獎就是門檻，所以在升學進修的確有相當程度的幫助。而就業方面，我們認為幫助比較間接，因為企業重視的還是整體的作品質量，但企業還是會稍微被得獎的亮點吸引，

進而想多了解我們。整體來說，在人生設計的旅程中，得獎或許說不上是我們的里程碑，但的確是一種被他人肯定的紀錄，我們能了解自己的設計能站上怎麼樣的舞台。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

對於教育部補助的獎學金，對我們來說無疑是一大幫助。設計師的養成需要一大筆經費，無論是平日作業、參加比賽的費用、參展看展、甚至獲獎了，要去領獎的支出對我們來說都是不小的負擔。除了父母的支持，我們只能打工或多參加比賽賺取獎金來支付這些費用。所以有了這筆獎學金，讓我們可以無後顧之憂，能夠有足夠的經費去做前期的研究，後期也能用比較好的材料、加工去製作模型，也有能力去負擔參賽及參展的費用，這大大提升我們參加比賽的動力。如果沒有這筆錢，就算想要積極地參賽，經費考量也會讓我們必較容易裹足不前。而且有了這筆補助之後，除了上述提及的事情之外，我們也會將之用來買書、看展覽等以擴充新知，因此無論在實質上或心理上，對我們來說都是筆很重要的支持。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我們這組曾經有人到荷蘭的設計系當交換學生、有人到加拿大的設計公司實習，與國外相較之下，我們認為臺灣的設計教育比較沒有讓學生有思想上的主動性。臺灣的老師時常分派量相當大的作業，並且看重的總是只有成果，對於過程的著墨沒有這麼仔細，學生的想法也時常被老師極具主觀的思維扼殺，沒有太多的拓展空間。臺灣的老師也比較不注重作品後面的設計理由，不注重中心思想是什麼、為什麼要這麼想、想要傳達的是什麼，學生沒有理解「為什麼」，所以設計常常容易流於外觀的形式，就算是再華麗細緻，也常常看不見作品的靈魂。所以我們建議學校多給學生思考的空間，思考設計背後的意義，並且多給予前期研究的時間，而非總是急迫地要求成果。若學生在學校沒有具備獨立思考的能力，總是要求量而不求質，那麼進入業界之後，對於臺灣設計界的發展，也是一大傷害與惡性循環。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我們認為要參加國際競賽，除了要觀察整個國際社會的脈動與趨勢，也應該要理解「愈在地，就愈國際。」我們不能只盲從地追隨國外的設計腳步，我們應該要從自身的地方觀察起，作品才會愈細膩。然而這並不代表侷限，好的設計是擁有可以被複製的可能，進而將影響力影響到臺灣以外的世界。必須保有自身的獨特性，才不會在時代中隨波逐流，時時向外學習並且向內找到自己的定位，才能在國際上站穩腳步。

2016 iF 設計獎 - Winner

漓江煙雨人文渡假酒店形象海報 Misty Boutique Hotel[Poster Series]

中原大學文化創意設計碩士學位學程　唐千惠

指導教授：
林昆範

獎學金：
(105 年度) 第一等優選 5 萬

個人簡歷：
專長－品牌形象規劃、視覺形象設計 (VIS)、電腦繪圖、展覽創作、編排設計

負責專案：
- 2016 品牌形象展規劃設計製作案，桃園市立大溪木藝生態博物館
- 2016 漓江岸複合式餐飲品牌之規劃與設計，桂林陽朔山水旅遊開發有限公司
- 2015 形象視覺建置計劃案，桃園市立大溪木藝生態博物館
- 2015 陽朔山水茶語茶飲品牌之營運規劃與總和設計， 桂林陽朔山水旅遊開發有限公司
- 2014 以五感思維建構漓江煙雨觀光品牌之研究與設計，桂林陽朔山水旅遊開發有限公司

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

筆者是為大陸業主在漓江旁的酒店設計視覺形象，漓江的景緻真的如中國山水畫一樣－煙雨濛濛、如夢似幻，而我設計的海報，僅只是在這原本就美的畫面中，摻上文化符號及想像的勾勒罷了。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

如何加強自己的設計能量這一個問題，要不斷詢問自己什麼是更美善的設計，並透過大量且多元細膩的觀察，了解使用者的需求，及發掘如何帶給使用者美好的體驗經驗。經驗，是親身經歷一連串體驗所得的體會，在重複的經驗中鍛鍊出專業的能力，英文有一句俗諺「You are what you eat」，譯成中文就是「人如其食」，從人如其衣、人如其讀等面向道理都一樣：觀其所選，都能看出一個人的品味。「品味，是一個人的個人以及文化上的選擇與偏好，它攸關於辨識像是風格、禮儀、消費品以及藝術作品等事物的能力，社交上對於品味的追尋則是關於人們分辨美醜、善惡與適切的能力。」–Wikipedia。

當設計者大量廣泛地累積生活體驗及接觸他人甚至跨文化的優秀設計，會使設計者本身的品味也就是 Sense 變為敏感及細膩，也能促使設計者對於設計解決辦法的輕重緩急更能掌握重點。目前的手機是人人一機在手、輕鬆攜帶，可使用照片或是錄影方式紀錄個人認為好的作品，不好的作品也能成為提升自己設計能力的借鏡。不要嫌麻煩，多用雙手實際操作製作模型或是繪圖，因為你所要溝通的使用者，不都是擁有以文字換成影像的想像力，設計師不僅要能做設計，還要能讓別人理解設計。可多涉略實體展示設計，如：誠品及百貨公司的專櫃陳列到整體室內空間設計、國內外藝文展覽，相信大量累積及一定程度的經歷後，肯定能提升品味及實作的能力。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

筆者發現近年來亞洲消費市場中的企業界，也積極參與德國 iF Design Award/Red dot 以及日本 Good Design Award，市面上可見獲獎的產品包裝及宣傳上都會放置得獎 logo，可

見上述三個獎項對品牌信賴度的提升是獲得企業界的推崇，而企業在商品廣告行銷的推波助瀾之下，提高消費者對此國際設計獎項的認識。因此，適逢時機背景之下，筆者獲得 2016 iF Design Award 後，正逢 2016 設計之都在臺北舉辦，松菸文創園區展示了 iF 台北設計展，筆者獲獎之作品有幸與各方優秀作品一同陳列展示。另外，筆者得獎作品不僅成為校方對外宣傳的新聞稿，筆者所服務的客戶也將此獎項作為該企業對內對外的形象新聞。同年底，筆者意外接到他所設計院校的邀請，前往學校和師生分享如何獲獎的經驗。因為得獎而獲得更多對外與他人互動的機會，也讓我有更深的體會，身為一名無名設計師想要踏上國際舞台，不僅需要有產出好作品的水平，同時要有一定的資金參賽，以及搭上各界其他部門宣傳行銷的配合，設計作品及個人才有機會浮出檯面。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

很感謝教育提供此獎學金，讓我修習設計研究所的學費上有實質的經濟補助。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

筆者以自身能所接觸的範圍，觀察得過國際大獎的學生，在校得獎時成為學校極力宣傳的新聞，但獲獎學生畢業後的發展前途，端看其進入的公司型態及規模。企業是否能有資金及好的產品規劃，讓這些獲獎的設計師能夠有空間及時間去深入研發更美善的設計產品？2016 年臺灣前 2000 大企業多半還是為製造代工業，企業界設計 (不含 IC 設計研發) 部門在整體企業中的人力比率是極少數的，以設計為導向的轉型，恐需要較長時間的轉變；而象徵臺灣軟實力的服務業，相較於製造業變異快、可調整彈性大，如果國內的設計教育能與產業有積極性的接軌合作，達到產學合一、學以致用，讓美學學理對更廣泛的大眾做教育，設計教育的推廣不要只有在校園內的設計學院，自己人訓練自己人的美學及設計品味，因為最終影響設計發展程度的因素，仍舊是末端的消費大眾。

給對國際競賽有興趣的學生建議

目前國際競賽的報名費有針對學生及剛畢業的新銳設計師，提供較便宜的報名費，費用約一萬元台幣以內。如果有意願參加國際競賽的學生但沒有資金的同學，可以選擇積極鼓勵學生參與國際競賽的學校，校方會提供全額報名費及機旅費，這是在校生可以好好使用的學校資源。有幸得獎後，教育部所提供的獎學金也會是很大的支援，但要留意申請辦法及時效性。

2015 日本富山國際海報三年展 - 入圍

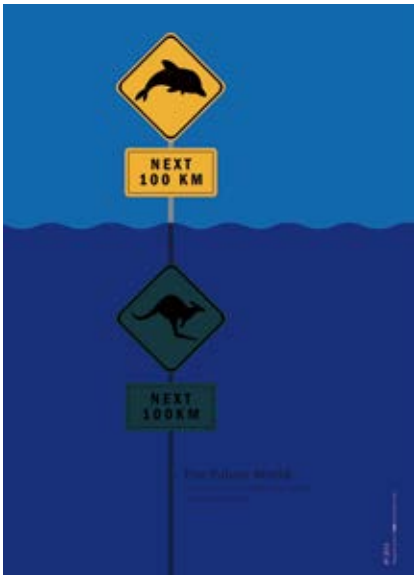
①未來世界 The Future World　②蛇筆 Snake Pen

臺南應用科技大學視覺傳達設計系　賴國鎰

指導教授：
林宏澤

獎學金：
(105 年度) 兩件，第一等入選 2.5 萬

個人簡歷：
第 11 屆日本富山國際海報三年 2 項入圍



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這張海報是我大三時某次課堂上，突然靈光乍現，所以就趕緊拿出筆電，修改著以前還未完成的海報，就這樣在課堂上修改好了，自己越看越覺得滿意，心裡想著這張應該是目前最美的版本了。印出來之後我就趕緊拿給我的指導老師看，看看是否有需要修改的地方，老師說這張海報畫面是好看的，配色跟構圖都沒什麼大問題，但是表現方式沒有什麼突破的創新點，使用水面上下對比來呈現海平面上升的海報不勝枚舉，也許可以再想個新的表現方式。但其實我改好海報與老師討論的時間，與日本富山海報三年展的截稿日期只相差一週，所以我來不及再想新的表現方式，只有依照老師的意思稍作了一些細部微調，就匆匆地輸出和寄出了，幾個月後，很幸運地收到了入圍通知，幸好我在寄出前有聽從老師給我的微調建議。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

增加設計能量的方式不外乎就是多看，除了閱讀相關書籍之外還有網際網路，而我覺得現在的社群網站真的很厲害，什麼設計資訊在上面幾乎都找得到，像是 behance，我常常推薦這個網站給我身邊的其他人知道，有很多設計師也將它當作作品集網站來使用，上面的作品量之大，足以讓你看到電腦都壞了也看不完。另外還有很多人使用的 Facebook，你可以在上面找到非常多的設計相關社團，有一些社團可以提供讓大家詢問字型與作品，如果看到喜歡的字型卻不知道名字或是作品做出來想徵詢大家的想法，都可以 po 上去與大家討論，上面有很多資深前輩會不吝嗇地提供很多實用的意見，甚至你可以追蹤設計工作室和業界設計師的粉絲專業或是私人帳號，每次在使用 Facebook 時還可以順便看到很多的設計作品。而另外一個方式就是去逛街，我的老師曾說過：「學設計的人不逛街有罪」，因為去逛街時你才可以看見現在業界的設計，實際去看各種不同產品會有不同的平面和包裝的設計風格，實際的觸摸它所使用的材質與印刷方式的觸感，同時去看看不同領域的設計像是建築設計、商品設計等，也許這些都會變成你未來的靈感來源。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

毫無疑問地自信心一定會提升。在過去我從未得過任何國際獎項，甚至國內競賽也幾乎沒有，作品一份一份送出卻毫無佳音，看著身邊的同學們都有一些獎項入圍，自己內心總會開始質疑自己的創作能力，漸漸地也因為受挫而越來越提不起勁，但自從入圍了日本富山，又拾回最初的動力，而我也繼續這份力量努力的創作，在隔年得到了其他競賽的金獎與評審特別獎。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

很感謝教育部編列的補助款，因為參加國際競賽對有生活壓力的學生來說，其實是一筆為數不小的額外開銷，像是印刷費、郵寄的費用都不便宜，有些競賽還要繳交報名費，林林總總的費用加起來其實不是小數字，導致很多優秀的學生卻步，但有一筆獎學金其實可以鼓勵學生創作並增加參賽的意願，多少補助參賽的花費，也讓人會有再次參加的動力。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

前陣子大家不斷在譴責一般民眾有著美醜不分的奇特美感，以及長期不重視設計人的專業，我覺得也許是國內教育長期不重視美感教育的後果。教師為了學生共同科目成績與未來升學率，往往會將美術課或表演藝術課等美學基礎課程犧牲掉，拿去上其他共同科目，而教育我們的教師也是受同樣的教育模式，根深蒂固的觀念與想法難以動搖。這也難怪國人難以分辨設計的美醜，我認為改變教育模式，從小實際落實美感教育才是根本之道。

在學校或是各個科系常有各種委外的設計案，我覺得既然名為教育單位，應該以教育目的為優先，也許可以發包設計案給校內甚至是他校的設計系學生執行，藉此達到系與系、校與校的產學合作，同時增加國內學生在畢業前的接案經驗，學習實際操作設計工作流程與印刷實務。

給對國際競賽有興趣的學生建議

有些競賽會提前公布評審名單，建議大家在參加國際競賽之前，可以先上官網查看評審過去做過的作品，進而了解評審喜好的設計風格，知己知彼，百戰百勝！正因為是國際競賽，因此曝光率也比較高，在題目的選擇與表現手法上要多作思量，不管是題目相近但手法不同或是手法相近但題目不同，都有可能會被人說是抄襲而被 po 上網路攻擊 (酸民是很可怕的)。例如我曾經在國外的社群網站上，看到我的另一組作品被 po 出來討論，原因是他認為我的作品是用 A 海報加上 B 海報才做出 C 海報的，而這兩張海報與我的作品表現手法相近但題目都不相同，雖然其他網友都留言認為這樣並沒有構成抄襲，但被人 po 出來其實還蠻玻璃心碎的，自信心受了不小的打擊，所以我認為應該在此多注意。

2015 日本伊丹國際當代首飾展 - 入選

我輩貓人 YES,I AM A CAT PERSON

國立臺南藝術大學應用藝術研究所　洪翠娟

指導教授：
王梅珍

獎學金：
(105 年度) 第一等入選 2.5 萬

個人簡歷：
愛貓人。國立臺南藝術大學應用藝術研究所畢業，大學讀的是視覺傳達設計、2015 日本伊丹國際當代首飾競賽入選、2014 HIKO-MIZUNO 水野珠寶首飾設計學院東京校秋季班交換學生。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

此次比賽入選的作品是研究所畢業創作中的系列之一，使用到的技法有腐蝕、敲花、琺瑯、鉛筆繪圖。金工的創作幾乎都是透過雙手來完成，過程是很需要專注的、很個人的時刻。許多的金工技法是需要反覆地進行相同的動作，例如作品中的敲花技法，就是要不斷地敲擊、退火、酸洗、再敲擊、再退火、再酸洗，直到滿意為止，雖然步驟繁複，但聽著槌子與鉆具的敲擊聲，卻有種被療癒的感覺。使用琺瑯為金屬燒上色彩，最後再用鉛筆細細繪製出貓的圖案，這整個創作過程就像是一種治癒儀式，使我能從心裡釋放我的情感與意念，向那些曾經陪伴在身邊，而後又離開的貓家人們道別。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

現在的網路資訊流通非常快速且龐大，透過許多藝術設計網站便很容易取得國內外設計新知，影音平台的迅速發展，也使我們不受平面書本或文字介紹的限制，便能夠窺探藝術家的創作過程，也藉此能學習到不同的技法。我的創作大部份源自於我的生活，感受一起生活的動物、植物；觀察路邊的行人；參訪特別的建築；看些有興趣的展覽，都會帶給我創作的能量。旅行也是不錯的方法，暫時離開自己習慣的生活範圍，到一個陌生的地方，身體的知覺會自動增強，對於看見的景色、聽到的聲音、聞到的氣味、甚至皮膚的感覺都會不一樣，對我來說是很好的刺激方式。隨時在身邊準備小筆記本，將想法或心情以文字或圖案的方式記錄下來，能夠作為日後創作的參考。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

此次獲獎的作品是研究所畢業創作的第一系列，會參加比賽的主要原因，是想了解自己的作品在校園以外的接受度，很開心第一次參加國際性比賽就得到肯定，對於當時處在創作與論文及時間這三重壓力下的我，給予正面鼓勵的力量，支持我有信心繼續發展其他系列的作品，使我更能積極地投入畢業創作中。也正因在畢製創作期間，無法親自飛至日本參加領獎，失去了一次國際觀摩的機會，現在想來覺得有點遺憾。獲獎的肯定提升了自信心，相對也消弭一些自己對於未來的不確定感，更確立自己在結束研究所階段後，會持續保有創作的步調與熱情，有機會再參與國際性的競賽。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

金工創作使用的工具非常多，不同的技法需要使用不同的工具，在研究所時的工作室提供很完善的創作環境，有專業的機具例如金屬的裁片機、輾片機、拋光機、吊鑽、琺瑯爐、焊接工具、鍛敲工具等等。但除了大型的機具之外，基本的個人工具、材料與消耗品，隨著使用不同技法得不斷添購，都是價格不低且必須投入的開銷，像是浮動價格的貴金屬銀材料，常是做創作時必須認真評估使用的份量，再加上畢業前的個展花費，對於學生來說是不小的負擔。感謝教育部提供的獎學金鼓勵，在學生創作時期提供實質的幫助，讓創作能發揮到最大的限度。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

若以自身工藝類科系來說，通常學生在畢業時都已具有獨立創作的能力，且作品都具有相當程度，除了至相關的公司就職以外，許多畢業生會選擇成立個人品牌或工作室，加上現今網路平台的發達，創建個人品牌的網頁以及在網站平台上販售作品，都變成是容易的事，並且不須任何金額花費，但實際上在經營及行銷的部份卻是非常不足的，常是在跌跌撞撞的嘗試過程中才學到經驗。要如何在個人創作與商業考量中取得平衡，也是需要思考的部份。

給對國際競賽有興趣的學生建議

德國 Schmuck、Talente、日本伊丹、韓國清洲……等等，都是工藝首飾類指標性的國際競賽，可以從設計戰國策的網站中搜尋相關的競賽規定與競賽網站連結，有些競賽是有分階段評選的，需要先寄作品照片，通過初選後才寄送實際的作品參加複選。以我參加的日本伊丹國際首飾競賽來說，則是直接將作品在規定的日期內寄到日本，重要的是要注意它收件的日期，日本國內及海外的收件截止日期不太一樣。雖然每個首飾競賽都有一些相關的條件要求，有些競賽偏向珠寶類、有些則偏向工藝類，我覺得別太在意自己的創作是否符合某個比賽的取向，而影響了自己原本創作的初意，應該是以自己的想法為主，好好地享受創作的過程，最後再選擇適合自己作品的競賽。

2015 第九屆韓國清州國際工藝大賽 (雙年展)- 佳作

依附關係 Attachment

國立清華大學藝術與設計學系碩士班　黃玉婷

指導教授：
江怡瑩

獎學金：
(105 年度) 第二等入選 1.5 萬

個人簡歷：
2015 韓國清州國際工藝大賽 (雙年展) 作品『依附關係』佳作參展、2013德國紅點設計，家具作品『Support chair』初選入圍、2013 台灣工藝競賽創新設計組，家具作品『福扶椅』入選參展、2013 李澤藩教授美勞教育獎，家具作品『福扶椅』獲獎參展、2012 第六屆福爾摩沙珠寶設計比賽，『轉運台灣』獲鄉土采風獎、2011 斯華洛斯奇水晶創意生活設計大獎，腰飾『邦妮兔的森林之旅』入圍

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作過程中最讓我印象深刻的是回家鄉－基隆的「西定河」，採集創作素材並進行研究與製作的歷程。從小便聽長輩提起「西定河」是可以戲水捉蝦，可供戲水的清澈溪河，但如今已隨世代改變，成為名副其實的「大水溝」，住在溪河兩側的住戶也開始緊鎖靠近河道的門窗，僅剩流入溪河的生活廢水與廢棄物。為此感到傷感，多麼期盼能再看到長輩口中那條美麗溪河的模樣與戲水的樂趣，因此引發自身想進河內清潔環境且再造廢棄物的創作動機。

故在進行創作前，便進入家鄉那條已被污染的河流，親自入河撿拾河中的廢棄物，將已在河流沉睡多年的廢棄塑料、廢棄建材等生活垃圾拾起後再進行清洗分類，爾後再研究所有蒐集到的材質。創作過程經歷許多技法上的瓶頸後，終於將由水中拾起那骯髒不堪、佈滿所有水中害蟲且被視為垃圾的塑膠袋，還原成色彩鮮豔且可再被觀賞的藝術飾物，不再是人人所排斥的臭味與骯髒色彩，漸漸地我也透過控溫等技術應用，開發出個人塑料創作技術，掌握到廢棄塑料再造的訣竅。作品透過技法的應用與轉換，展現出艷麗的色彩；有機的外觀讓人們透過作品重新去接觸，進而再探討作品素材之來源，了解維護環境與動手改造環境視覺髒亂的重要性。讓原本可能永遠躺在水中的垃圾不再僅是垃圾，而是經過清理的過程還能再取來應用的創作素材。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

由於身處於工業科技與媒體的背景時代，面對地多是剛冷的材質與線條，因此更嚮往自然、溫暖且多彩的調性，故平日自身喜好透過觀賞周邊生活中的自然景物與自然生物，觀察其肌理及體態，漸漸地發現個人創作特色與風格皆有傾向將工業媒材轉換成如自然物的樣貌與質感，將自然有機的線條感與肌理增添自作品應用中，讓剛冷的媒材、單一的色彩、平淡的外觀，多了點溫度、色彩與動態。故外出時，常採集自身有感的枯葉、掉落的果實，且多留意自然物的外觀線條與觀察自然肌理，變成平日創作設計的能量與來源，另外，也會多翻閱同樣以自然物為創作媒材、創作發想與應用的藝術家及創作者，了解他人的創作手法與自身的創作價值之差異性。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲獎給予的肯定又可參加國際展觀賞其他國際藝術家，讓我更愛當代飾品創作。可以透過創作抒發情緒、表達感受、跟他人交流創作故事，因此也踏上自身的個人工作室之路，創作更多有故事有溫度的作品，也透過廢棄物再造的藝術創作形式，讓更多人願意去了解素材背景的意涵與來源。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

教育部提供的獎學金可補貼設計師及創作者的經費，讓我們在能創作的媒材與可應用的額度上更加充裕，還有能讓我們藉此經費補貼出國旅費，讓我們增廣見聞，同時也更能透過更多的作品創作，積極投入與參與更多國際賽事，讓創作者能夠有更多展現的舞台。教育部提供給我們獎學金，其實給予除了實質看得到的幫助外，更多的是我們看不到的價值與意義。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

希望獎金類別可以編入更多不同的國際參賽項目與補助，讓國內更多的設計師與創作者擁有比現在更多元的國際舞台與競賽舞台，持續及更加地投入與精進，為自己與國家增添自信與榮耀。另外也希望國內設計教育在課堂中，可以多編入國外的藝術趨勢與分析，讓學員可以知己知彼，更上一層樓。

給對國際競賽有興趣的學生建議

鼓勵對國際競賽有興趣的學生，更積極地並鼓起勇氣多參與國際賽事，這樣的參與，真的可以更了解各國的藝術家與設計想法，也可以透過參展以及透過當地寄宿的經歷，相互交流不同國家的民俗文化與藝術想法。姑且不論是否參與就能獲得大獎，而是更多的參賽次數，可以累積更多的經驗，了解更多不同國家的藝術與設計發展、趨勢與喜好，藉以各項活動與比賽來精進與改善自我不足的地方，激發出更多好的想法與設計。本次因為作品榮獲佳作並受邀參展，也藉此機會申請韓國國際雙年展寄宿家庭的活動，我除了高興能有這樣的參展機會外，觀賞雙年展中各國工藝上的表現手法與概念，還因為寄宿活動與當地家庭接觸，吃當地居民的家常菜，更進一步貼近了解韓國的文化生活，欣賞當地的建築文化，都是本次參賽中寶貴的經歷與見聞。

Work & Concept

獲獎作品介紹

產品設計類 084

視覺傳達設計類 111

數位動畫類 166

工藝設計類 173

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名

黃奕銓 Huang,Yi-Chuan

作品名稱

垃圾攔截器

Trash Interceptor

就讀學校

華梵大學

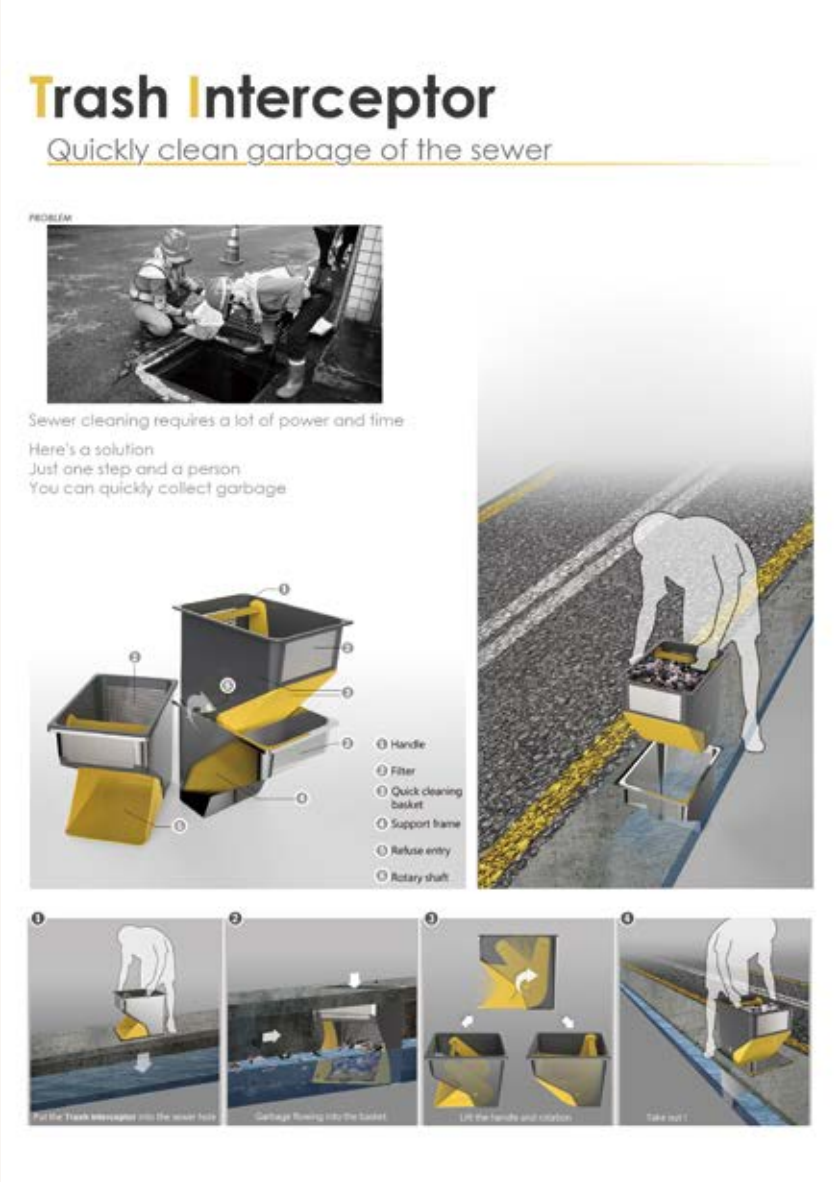
藝術設計學院

工業設計系

指導老師

吳俊杰 Wu, Jun-Chieh

謝佳德 Hsieh, Chia-Te

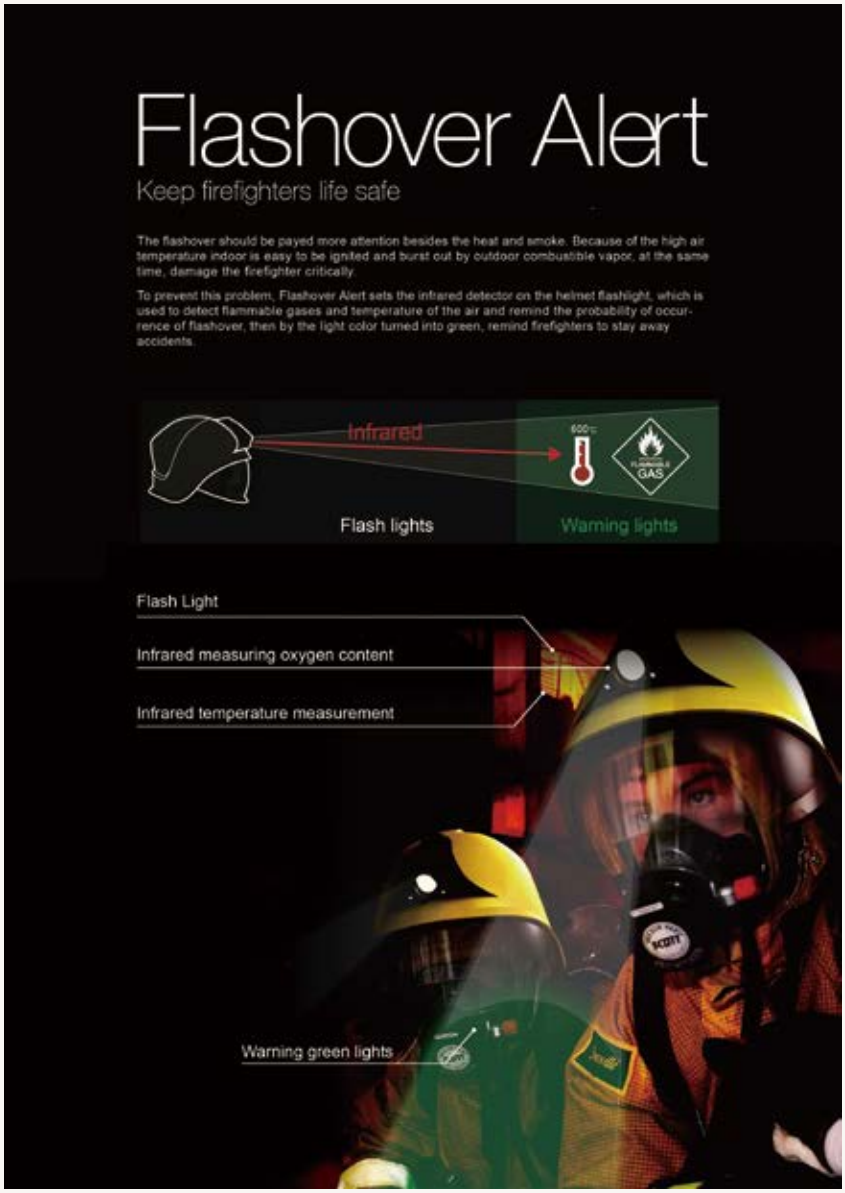


作品概念

以最簡單的方式並藉由自然的力量，只要一個動作就能夠清理水溝。垃圾攔截器是將裝置放置於每一個下水道口的設計，藉由水流將掉進水溝中的垃圾、淤泥阻擋，清理時只需拉起籃中桿子再向上提起即可。

獲獎心得

能夠獲得 iF Student Design Award 和設計戰國策獎學金是在設計上的一大肯定，藉由獎學金的幫助能遠赴歐洲領取獎座、與各國得獎者交流並且見識歐洲城市的人文設計，讓我受益良多。設計由生活而來再回饋於生活，幫助這個世界變得更美好，是此設計最重要的意義。



2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名

曾郭鈞 Tseng Kuo, Chun
歐陽宏柏 Ou Yang, Hung-Po
吳昌儒 Wu, Chang-Ju
朱立軒 Zhu, Li-Xuan

作品名稱

火災警示安全帽
Flashhover alart

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系創新設計碩士班

指導老師

陳殿禮 Chen, Tien-Li

作品概念

火場上充斥著許多危險因子，當消防員在無預知的情況下開起封閉空間之開口時，即可能產生閃燃或是回燃。為了保護消防員的生命安全，Flashover Alert 能以紅外線感測前方可燃氣體因子以及溫度因子。當偵測到可能發生閃燃因子時，Flashover Alert 護目鏡會轉為綠色，以提醒消防員須提高警覺，避免傷害發生。

獲獎心得

本團隊為臺北科技大學陳殿禮老師研究室的學生。每周皆會進行大量想法發展，依照可行性、創新性不斷與老師、學長姐們討論，並花了兩個月的時間進行設計。團隊於設計能力、技巧及觀念都大有收穫。非常感謝主辦單位肯定本團隊的設計，也感謝老師的協助，以及學校給我們的環境，我們將繼續努力。

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名

倪僑駿 Ni, Chiao-Chun
吳思民 Wu, Ssu-Min
黃耀霆 Huang, Yao-Tin
陳冠廷 Chen, Kuan-Ting

作品名稱

空中餐車
Cart Line

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
創新設計所

指導老師

黃子坤 Philip Hwang, T.K

作品概念

當空姐送餐時，因為走道狹窄，上廁所的人無法經過，因此將送餐車移置上方空間，賦予餐車一個軌道，幫助空姐送餐時能夠更方便並且解決此問題。在上方的餐車不但不佔走道空間，也能避免空姐一直彎腰造成職業傷害，在遇到亂流時，也能避免餐車翻覆等問題。

獲獎心得

很高興獲得設計戰國策的肯定！這個作品設定在飛機上，困難的地方是它的場域無法隨時到現場了解，所以我們花很多時間取得更多資料，來幫助我們對這個作品有更深入的思考，不管是飛機艙大小比例或是空間位置關係都必須了解。也因為我們四個人對這個作品有共鳴和喜愛，即使辛苦熬夜大家都認為它會是很有價值的作品，從獲得國外的獎狀和設計戰國策的肯定，都給我們相當大的信心！

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
鄭年君 Cheng, Nien-Chung

作品名稱
智慧型寵物門
Smart Pet Door

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師
謝修璟 Hsieh, Hsiu-Ching

作品概念

Smart Pet Door 可在寵物進入家中的同時，將寵物身上沾染到的髒東西一併清除。不用擔心家中貓狗跑出去玩耍後，將臭蟲、跳蚤帶入居家環境中，還可透過寵物身上植入的晶片，判別是否該放行進入家中，避免野生動物由寵物門侵入家園。不僅保護家中寵物的健康，更可提高生活環境的品質。

獲獎心得

此次在世界競賽中獲獎十分榮幸，感謝給予建議及支持的老師，並且感謝教育部提供的獎學金輔助。這對學生來說不僅是補助參賽的費用，更是對我們實質上的支持及肯定。在國際競賽中得獎讓我對走設計這條路更加有信心並且助益良多，希望未來自己會有更多作品獲得肯定。

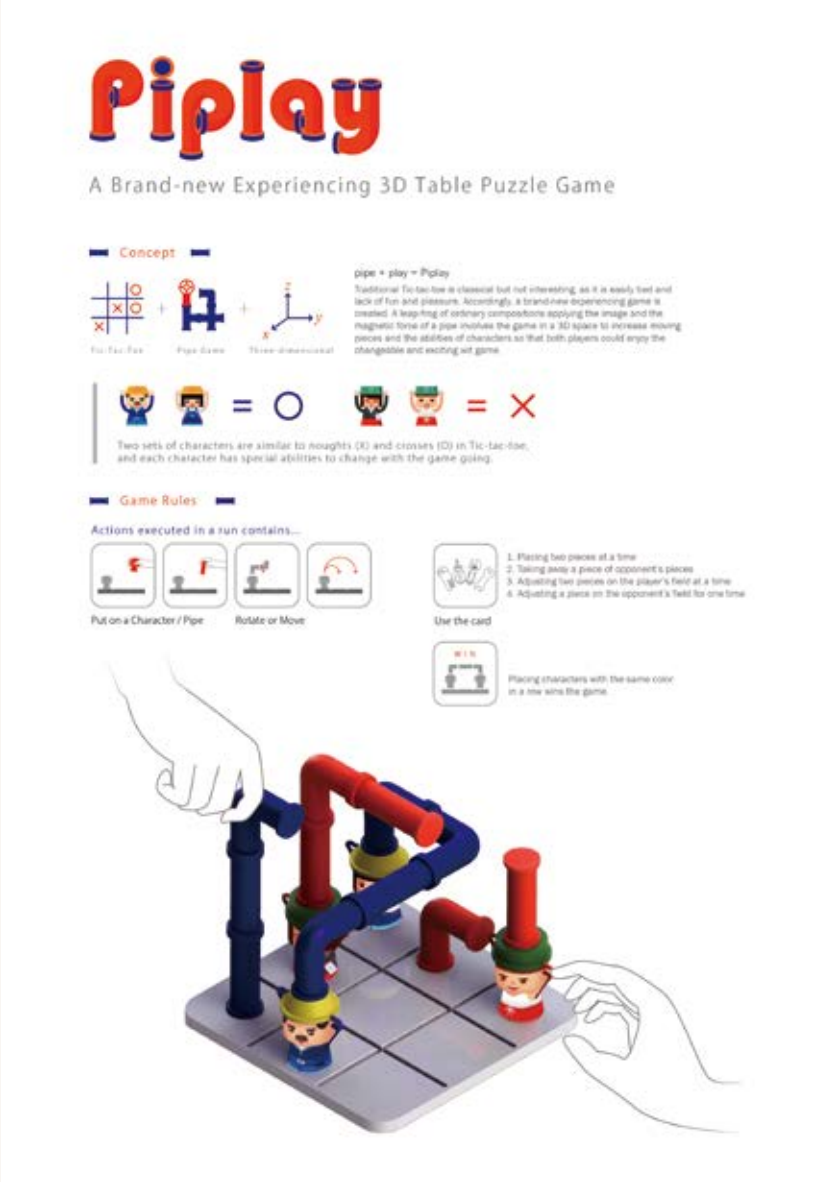
2016 德國 iF 學生設計獎
2016 iF Student Design Award
競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
高佰慈 Gao, Bai-Tzu
陳靜文 Chen, Jing-Wen
王育安 Wang, Yu-An
潘韻慈 Pan, Yun-Tzu

作品名稱
水管工
PIPLAY

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師
謝修璟 Hsieh, Hsiu-Ching



作品概念

PIPLAY 是一款全新 3D 立體的的桌遊，我們改變傳統圈圈叉叉遊戲，針對容易和局及缺少耐玩性這兩項缺失，創造全新體驗的遊戲。跳脫原本只在平面對弈的棋局，運用接水管的意象和磁力，將遊戲帶入三維立體的空間中，增加移動棋子和卡牌角色的能力，使玩家雙方可以享受更多變數、刺激鬥智的遊戲。

獲獎心得

在設計這款遊戲的過程中，四個人的合作就一直非常愉快。團隊合作最重要的就是默契跟分工，很幸運的是雖然我們四個人之前沒有合作的經驗，卻能在這項設計裡各自發揮所擅長的。非常感謝評審們對於我們的肯定，未來我們會繼續努力，也希望人類可以不要被科技綁架，而忘記真實生活中情感交流的美好時光。

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名

張詩典 Chang, Shih-Dian

林新翔 Lin, Sing-Saing(國立成功大學)

作品名稱

集噪圈

Noise-collecting barrier

就讀學校

國立交通大學

人文社會學院

應用藝術研究所

指導老師

馬敏元 Ma, Min-Yuan(國立成功大學)

作品概念

Have you ever been woken up by noises from road construction? The Environmental Noise Directive of EU lists the negative impacts of traffic noise, of which road construction is one of the sources. In road construction, not only machine operates but other workers nearby are exposed in the danger of hearing loss. In the long run it will cause damage to mental and physical health. Our design is a mobile noise-control device. It takes a form of an inverted cone with a parabolic curve . When the noise comes from the focus, it will be directed upward to the sky. Our anticipation is to reduce the inconvenience of road construction and make it acceptable to the general public. Also, we hope to create a better working environment for the wokers.

獲獎心得

雖然大家說參加 iF 都是亞洲人，也會因此詬病，不過到德國頒獎時，覺得亞洲與歐美的範疇與設計風格不同。亞洲的參賽者做了很多社會設計與公共設計，都是非常富有社會關懷，於是覺得台灣要對自己的設計有信心，我們在做的事是有意義的！

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
李胤愷 Lee, Yin-Kai

作品名稱
好座嬰兒床
Cots chair

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
工商業設計系

指導老師
鄭金典 Cheng, Jin-Dean

作品概念

用心照顧嬰兒的同時，時常忽略自己不良的坐姿，尤其在嬰兒床周圍，常因臨時又無適合的坐處休息，長期累積造成慢性身體傷害。Cots chair 提供父母輕鬆舒適的坐椅，可在嬰兒床兩側拉出坐椅，根據照護嬰兒時所需的座椅與嬰兒床高度所設計。

獲獎心得

連續三年獲得此獎學金的殊榮真的非常開心。今年是求學生涯的最後一年也是最後一次獲得此獎學金，感謝教育部提供獎學金以及相關承辦單位與人員的辛勞，讓活動可以如期進行並圓滿完成。獲獎對我來說是一個更好的開始，讓我知道自己的作品獲得認可進而將作品繼續商品化販售，我也願意將自己在求學生涯的路程與學弟妹分享，提攜晚輩、互相學習，再次感謝身邊所有幫助過我的貴人，感恩！

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名

鄭兆辰 Jheng, Jhao-Chen
羅方澤 Lo, Fang-Tse

作品名稱

筷勺餐盒
Green paper lunch boxes

就讀學校

大葉大學
設計暨藝術學院
工業設計系

指導老師

謝堅銘 Hsieh, Chien-Ming

作品概念

透過包裝設計的概念，將紙餐盒的背蓋設計一款刀膜，在準備用餐時，將背蓋拭淨後沿虛線撕下折好，就可以拼出一雙拋棄式衛生筷和衛生湯匙。用餐完畢後，由於與餐盒相同材質，可以洗淨後一同回收。未來外帶用餐不必另外索取竹筷與免洗湯匙，多一個巧思，對環境少一分傷害。

獲獎心得

這是一個難得的機會能夠與其他優秀的競賽獲獎者交流，感謝 IDC 設計戰國策提供的平台與教育部獎助學金的肯定，同時也感謝指導我們的謝堅銘老師。

2016 德國 iF 學生設計獎
2016 iF Student Design Award
競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
陳彥廷 Chen, Yen-Tin
楊怡馨 Yang, Yi-Sin

作品名稱
口香糖式旅用肥皂組
Gum Soap

就讀學校
國立臺北科技大學
設計學院
創新設計所

指導老師
黃子坤 Philip Hwang, T.K
陳文印 Chen, Wen-Yin

作品概念

Gum Soap 為一款專為商務旅客所設計的新型旅用肥皂。傳統沐浴乳、洗髮精在托運途中容易滾動、滲出，且瓶瓶罐罐不易收納，加上一般肥皂在使用後又容易受潮、濕黏，更容易孳生細菌。Gum Soap 以口香糖形式的包裝來解決這些問題，且體積輕巧、方便攜帶。透過鋁紙的包覆，降低受潮的機率，且一次一片、獨立使用，防止細菌孳生。

獲獎心得

Gum Soap 的設計概念其實是在大學時期發想出來，而在研究所期間，藉由投稿 iF 設計競賽的機會，將這個概念付諸實現，也意外地獲得 iF 設計大賽的肯定。另外感謝老師、家人與各位給我們建議的同學們，讓我們的作品能一步步趨於完整；更謝謝設計戰國策，讓台灣的好創意能被世界看見！

2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

林詣翔 Lin, Yi-Xiang

葉家渝 Yeh, Chia-Yu(國立臺灣科技大學)

作品名稱

糖友健康手環

Circle Life

就讀學校

國立臺北科技大學

設計學院

工業設計系

指導老師

陳圳卿 Chen, Chun-Chin

范政揆 Fan, Cheng-Kui

作品概念

Circle Life 是專為糖尿病患設計的健康手環，運用新科技整合血糖檢測與胰島素注射功能，幫助糖尿病友輕鬆處理日常生活。透過電極片檢測血糖；使用微針技術的胰島素貼片，不用挨針見血就能輕鬆控制血糖；並配合 APP 隨時做健康管理。

獲獎心得

非常榮幸這個作品在競賽中得到專業評審的肯定，讓我們今天有機會取得這份榮耀。我們更感謝陳圳卿老師與范政揆老師的指導，以及北科大用心的栽培。我們相信今天能夠得到這份榮譽，是一個新的起點，未來會繼續努力下去，希望今天提出的構想，能夠實際被推動到社會上，讓每個人都能使用它去幫助每一個需要的人。

2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

陳彥婷 Chen, Yan-Ting
陳品儒 Chen, Pin-Ju
高嘉宜 Kao, Chia-Yi

作品名稱

快速解凍魚塊料理組
Easy-defrost Fish Package

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

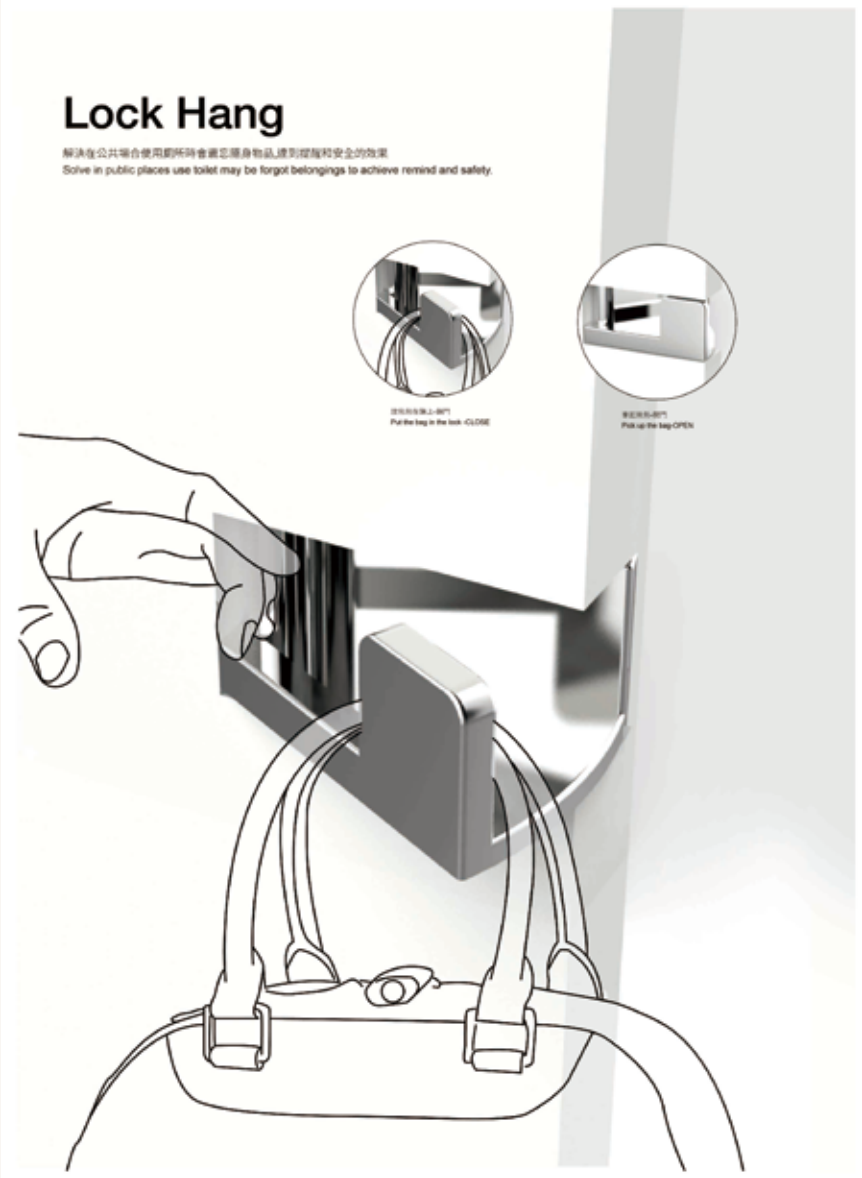
王清良 Wang, Chin-Liang

作品概念

外觀以魚塊形狀分成三種型態，方便直觀選購。運用超高熱導係數－石墨，以魚鱗轉化的連續幾何形呈現，將環境及手部熱量傳遞給冷凍魚塊，在提回家的途中即可快速解凍，並搭配內附料理包，輕鬆料理。

獲獎心得

這次的得獎作品同時也是我們的畢業製作。這段期間參加了大大小小的比賽，從不同比賽中獲取多方意見進而修改，從不同角度思考，每個過程與細節都盡力做到最好，也對設計有更進一步的熱愛。「在理性上堆疊感性，才是有韌性的設計」是我們共同的團隊理念，這一年來團隊的良好溝通，是讓作品順利產出最重要的因素。很幸運地，最終到國外參加頒獎典禮，跟其他國際優秀的設計師觀摩交流，是非常難得的學習機會，也開闊了我們的視野，讓自己更有遠見。



2015 德國紅點設計概念大獎

2015 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

黃伃薇 Huang, Yu-Wei
楊采妮 Yang, Tsai-Ni
上官巧欣 Shang Kuan, Chiao-Hsin
戚珮瑩 Chi, Pe-Ying
吳晉賢 Wu, Jin-Xian

作品名稱

公廁掛鎖
Lock hang

就讀學校

明志科技大學
管設學院
工業設計系

指導老師

賴宛吟 Lai, Wan-Ying

作品概念

解決在公共場合使用廁所時會遺忘隨身物品，達到提醒和安全的效果，並且使用時外面的人無法開啟門把，也可以從側邊找到可以使用的廁所，讓上廁所更加有效率。

獲獎心得

這個概念是許多人協助我們完成的，很榮幸得獎，這不僅僅是對我們的肯定，也是對於協助我們的人大大的肯定。設計需要觀察，用心、用腦去體會，讓生活更加便利，也需要不放棄，讓生活經由設計變得更好的決心。

2015 德國紅點設計概念大獎

2015 Red dot Award: Design Concept

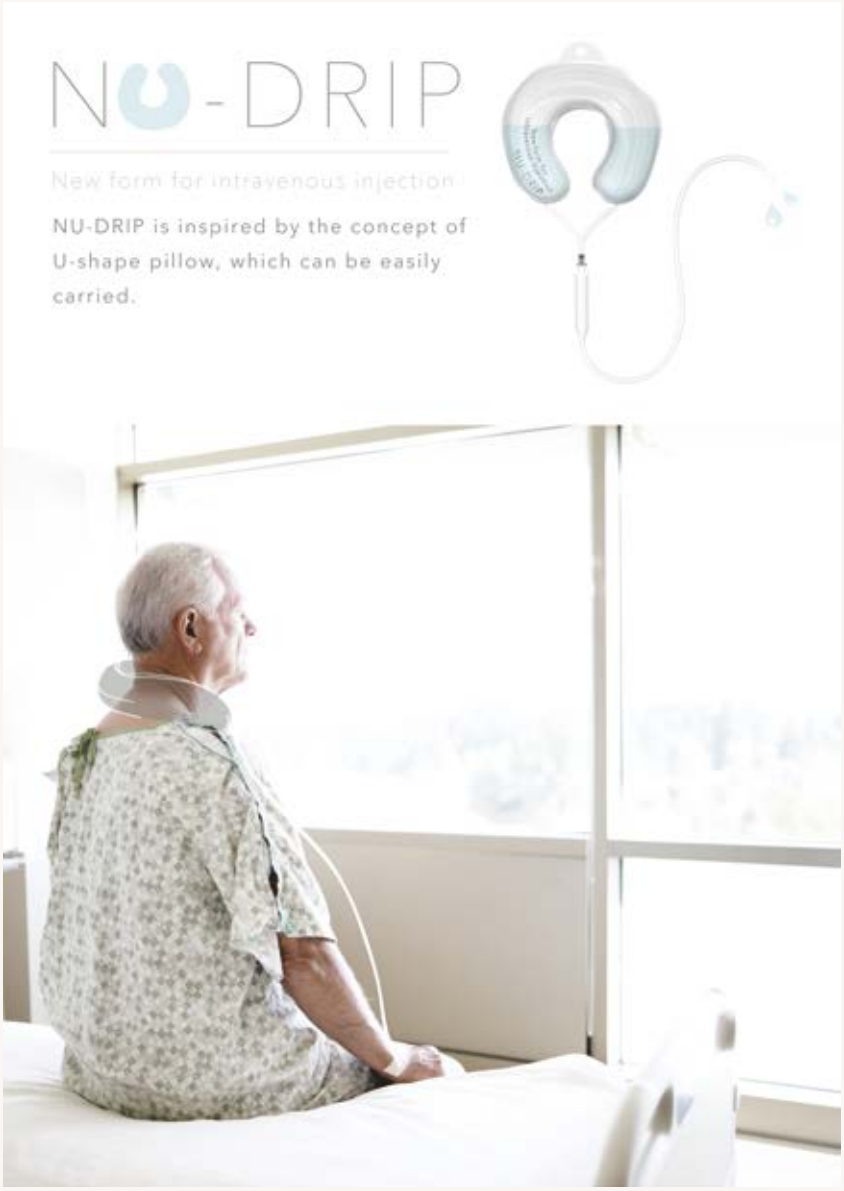
紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
黃羽蔓 Huang, Yu-Man
王于齊 Wang, Yu-Chi

作品名稱
穿掛式點滴袋
NU-DRIP

就讀學校
東海大學
創意暨藝術學院
工業設計系

指導老師
羅際鋐 Lo, Chi-Hung



作品概念

NU-DRIP 是一個穿掛式點滴袋，U 型靠枕的設計可輕易掛置於脖子上，目的為讓病人可以更自由地自主活動。運用連通管原理，NU-DRIP 可以完成打點滴的動作，因掛於脖子顯而易見，醫護人員可以隨時觀察點滴的狀態。吊點滴時必須高於心臟，因此設計 NU-DRIP，在進行活動或是走動時可以掛於脖子上，不需要旁人協助便可自由活動。

獲獎心得

現今全球醫療體系下的產品，還有很多難以解決的危險問題，在搜集資料後，我們看到一般醫院裡吊點滴存在的問題，經過不斷地設計、修改，最後完成了 NU-DRIP 這項提案。設計，無疑是改變生活，希望可以藉由紅點這個舞台讓世界看到，發揮我們微小的影響力，讓更多的人正視醫療安全的問題。

2015 德國紅點設計概念大獎

2015 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
陳芯惠 Chen, Hsin-Hui

作品名稱
Racing Wheel

就讀學校
朝陽科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師
黃台生 Huang,Tai-Shen
黃裕哲 Huang, Yu-Che

作品概念

在越來越重視環保的時代，大家更享受在騎車的世界裡。因此透過騎乘腳踏車時，將輪子轉動產生的動能為電能，而電能產生燈光，增加夜間騎乘時的辨識度，並可因速度不同而產生不同燈光變化。需要電能時可將儲電器拆下當 POWER BANK，達到騎乘能自給自足的樂趣。

獲獎心得

很榮幸可以得到這份殊榮，這不單單只是一個對設計學子的肯定，更是讓我們確立自己正在前往的、所遵循的夢想方向是正確的。雖然過程中有許多艱辛難熬的時期，但很慶幸自己沒有放棄，以後會更加努力做好，並更努力往目標前進。

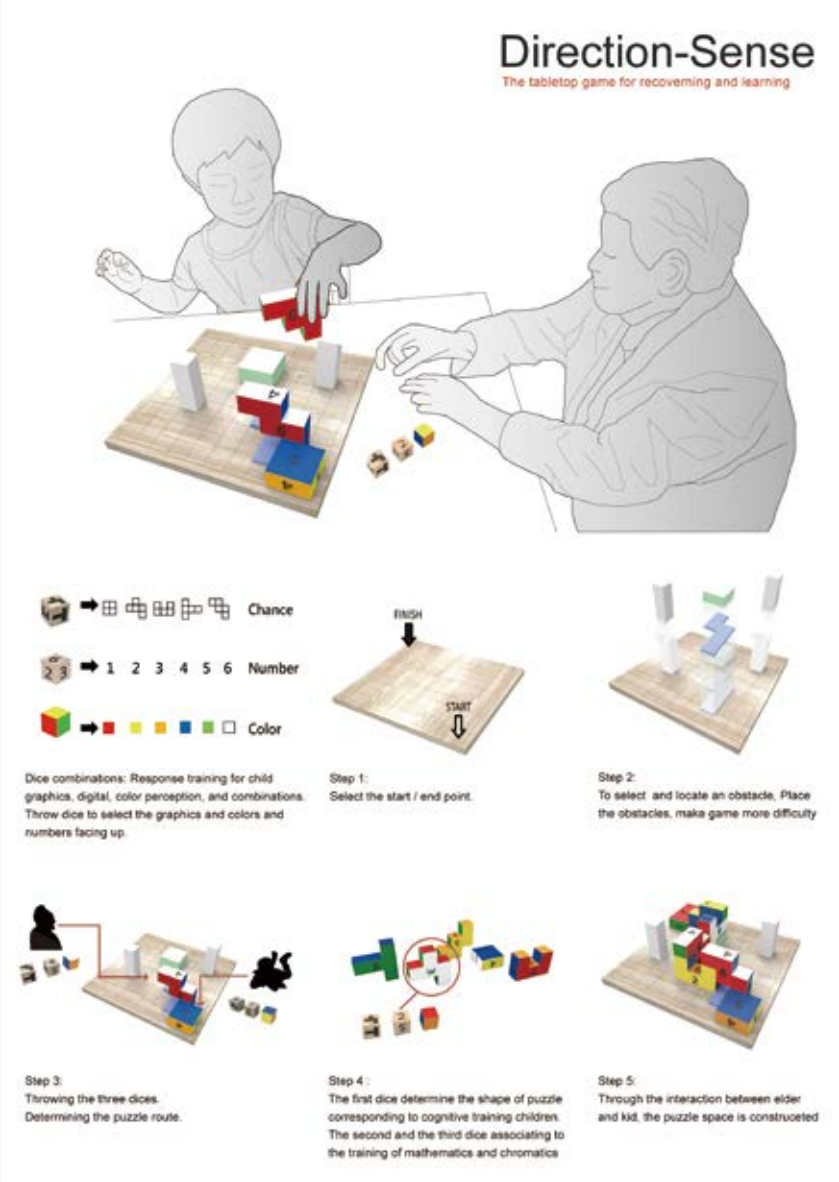
2015 德國紅點設計概念大獎
2015 Red dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
李佩縈 Li, Pei-Ying

作品名稱
方向感
DIRECTION-SENSE

就讀學校
朝陽科技大學
設計學院
建築系

指導老師
黃裕哲 Huang, Yu-Che



作品概念

這是一款結合積木與拼圖的桌上型遊戲。主要藉由圖形、數字、顏色認知的多變組合，利用小孩陪伴老人及老人成為小孩玩伴的關係，彼此互相幫助。遊戲訓練小孩認知能力，而方向感訓練能刺激大腦海馬迴，幫助阿茲海默症患者活化大腦進行復健，以預防患者空間記憶力老化。

獲獎心得

這次的設計出自於－希望藉由自己的設計去幫助更多需要幫助的人。謝謝老師課堂上不斷地巡視我們的進度和關心大家的想法，並教導我們可以嘗試走出課堂，試著接觸不一樣領域的設計人，在這樣的過程中我學到了很多軟體、思考，以及更細膩的傳達方式。在兩頭燒的大四課程裡，雖然繁忙但卻讓我學到更多，也讓我的大四生活更有意義。

2015 德國紅點設計概念大獎

2015 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

方顥澂 Fang, Hao-Cheng
陳竑霖 Chen, Hong-Lin

作品名稱

溫馨守護
SWEET SENSING

就讀學校

大葉大學
設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師

郭介誠 Kuo, Jieh-Cheng

作品概念

本產品為一款矽膠智慧貼片，用來追蹤發燒孩童的體溫狀況，可以預先給有感冒發燒前兆或身體不適的孩童使用。當小孩發燒時貼片會透露出如改變顏色等訊息告知老師小孩身體出了狀況，方便老師即時處理，另外貼片也結合了 APP，可以讓家長或老師掌握小孩的溫度變化，直到確定小孩發燒的症狀解除為止。

獲獎心得

紅點獎的肯定讓我們團隊獲得很大的信心，也很感謝一路上協助我們的人事物，紅點設計獎是一個肯定，但不是個終點，在設計這條路上我們團隊會不斷地往前探索，產出更多作品，也很感謝設計戰國策的用心，讓我們在追夢的同時可以獲得更多的關注和肯定，也提供了曝光和交流。

2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

吳筠綺 Wu, Yun-Chi
葉家渝 Yeh, Chia-Yu
林詣翔 Lin, Yi-Xiang(國立臺北科技大學)

作品名稱

智能旅行頸枕
E-Sleeping

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

指導老師

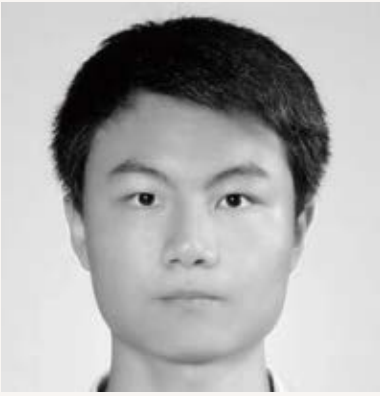
鄭金典 Cheng, Jin-Dean

作品概念

E-Sleeping 智能旅行頸枕解決因時差造成的疲憊感，除了偵測心律之外，給予助眠聲波讓使用者在機上睡的舒適、安穩，並透過偵測心律的技術分析睡眠狀況，提供下機後的睡眠建議，在抵達當地後也能夠擁有一趟神采奕奕的旅程。

獲獎心得

感謝組員、指導老師及評審們，都給E-Sleeping莫大的幫助，不斷嘗試下，設計出更符合使用者的產品，也謝謝設計戰國策的肯定。發想到定案，不斷地討論及修改，也請教技術背景的同學可行性，不希望只是概念而是能落實的產品。在草圖及草模階段，花了不少時間測試與修改。E-Sleeping 雖設定給商務人士使用，但希望未來將概念實踐後，能提供給更多的旅客使用。



2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
楊傑昇 Yang, Jie-Sheng

作品名稱
X Cones

就讀學校
佛光大學
產品與媒體設計系

指導老師
蔡旺晉 Tsai, Wang-Chin
羅逸玲 Lo, Yi-Lin

作品概念

解決禁止踏入的問題，X 三角錐本身可以立起四根棒子，以最小的點做出最大的範圍，建立封鎖的區域；數個擺放一起時，有更多不同型態發揮，讓使用者有更多彈性在設置限制警告危險區域。簡單的卡接讓本體的四根板子可以上下舉起；擺臂可以上下擺動；收納時可直接將角錐套到另個角錐上，達到整齊收納的目的。

獲獎心得

第一次參與大型比賽，很開心能獲得認可。感謝評審的肯定，謝謝你們看見我的努力；謝謝晟銘公司提供設計交流平台，讓我有機會站上這個舞台；最謝謝老師日以繼夜地與我討論，花了這麼多時間教導我、指導我的作品；謝謝身旁朋友，你們的支持是我最大的鼓勵；謝謝家人的支持，讓我有機會站上這個舞台。

2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

葉怡得 Yeh, Yi-Te
蔡萬璋 Tsai, Wan-Chang
陳奕勳 Chen, Yi-Hsun

作品名稱

整合型安全針劑針筒
Presyringe

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

曾誰我 Tseng, Shei-Wo

作品概念

Presyringe 是一個疫苗、壓桿、針筒採一體成型的模組化設計－疫苗事先填入針筒中，這種製作方式能減少塑料汙染，並縮短施打時間，方便醫師攜帶，對拯救偏鄉地區的準備工作更有效率。

獲獎心得

我們雖然是雲科碩士班，卻都來自不同背景的研究生。三個不同背景的人湊在一起，起初根本是災難，但我們經時間的洗禮，學會什麼叫 1+1+1>3。Presyringe 的誕生是一趟處處充滿驚喜的旅程，而我們從旅途中，捕捉那最去蕪存菁的極光片羽，摸索出我們所相信的價值，讓我們有信心 Presyringe 能做到其他所不能做到的。謝謝教育部提供的獎助計畫，幫助我們前往世界舞台時，不會為了費用而煩惱。

2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
蕭學哲 Hsiao, Hsueh-Che

作品名稱
快乾雨衣
Spring Cape

就讀學校
國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系創新設計所

指導老師
鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

作品概念

以往當我們使用雨衣時，總是會發現上次雨衣因沒有完全風乾，導致散發出陣陣臭味。快乾雨衣藉由軟性骨架撐開雨衣，增加與空氣接觸的面積，以達到快速風乾的效果。此外，透過旋轉摺疊的方式，即可快速完成收納。

獲獎心得

「用心就會有用力的地方，好作品不會寂寞」一直是老師所強調的，得獎是一時，背後所學才是真正的寶貴經驗，感謝的老師指導，學會以更高的角度看待設計，也能更清楚表達想法與溝通。「快乾雨衣 Spring Cape」是透過思考與實驗測試下的作品，藉操作得到思考上的驗證，驗證後更精進下次的思考產出，不斷循環下最後能找到更接近本質的答案。謝謝一路上陪我走過的人，期許自己能秉持相同的信念，持續做值得且有意義的設計。

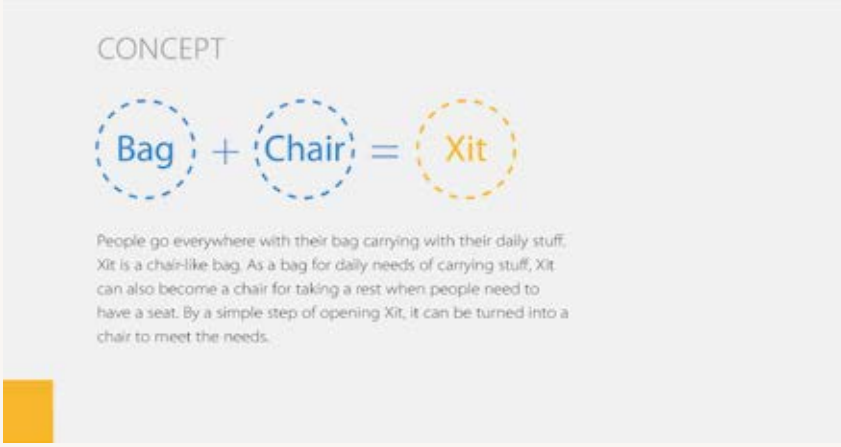
2016 德國紅點設計概念大獎
2016 Red dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
張景聞 Chang, Ching-Wen

作品名稱
Xit

就讀學校
國立高雄師範大學
科技學院
工業設計學系

指導老師
林東龍 Lin, Tung-Long



作品概念

Xit 是像包包的椅子－可攜式行動休息椅，為日常生活中的人們設計。平時為人們攜帶物件外出的包包，在需要暫時休息的情況下，藉著秒開秒收的簡易操作讓 Xit 成為行動休息椅，使長時間站立或行走的雙腳獲得休息放鬆的機會。

獲獎心得

德國紅點設計概念大獎是我第一次得到的國際獎項，平時對自己作品要求度很高的我，具有非常重大意義的肯定。得獎的作品屬於自己目前喜愛的設計方向，將正向的設計價值附加於物件上，並創造未來的美好生活，很高興這樣的想法能被評審肯定與世人看見。期許自己未來能持續創造聰明且好的設計，也特別感謝教育部提供機會使設計新人獲得得獎的額外感動。

2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

丁巖彰 Ding, Yan-Zhang
曾柏穎 Tseng, Po-Ying
黃英倫 Huang, Ying-Lun
連婉茹 Lian, Wan-Ru

作品名稱

智能警示護照系統
I-CARE

就讀學校

南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

歐陽昆 Ou Yang, Kun

作品概念

醫療人力資源不足，衍伸許多醫療糾紛或醫護人員過勞問題。經觀察，發現住院病人與護士間的互動多且繁瑣，尤其是無法了解點滴注射結束時間，導致病患無法安心休息。利用物連網概念，將病房點滴資訊整合，透過介面設計，除了讓病人知道點滴結束時間，病患也不須提醒護士更換點滴，系統會自動發出訊息提醒護士前來更換。

獲獎心得

很榮幸能獲得紅點設計概念大獎，感謝歐陽昆助理教授。大四那一年，組員們從不太認識彼此到有效分工，從未想過會獲得此殊榮，只知道認真、努力去完成作品，達到近乎完美的結果。得獎後我們告訴自己“這是一個開始，要繼續努力，不能因此而怠惰，追求卓越，不能怠慢”，這是我們對自我的要求，必須繼續向前走直到成為頂尖的人。

2016 德國紅點設計概念大獎
2016 Red dot Award: Design Concept
佳作 | Honourable Mention

姓　　名
陳裕升 Chen, Yu-Sheng
盧家正 Lu, Chia-Cheng
陳尹郁 Chen, Yin-Yu

作品名稱
會面分界牆
Find Area

就讀學校
國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系創新設計研究所

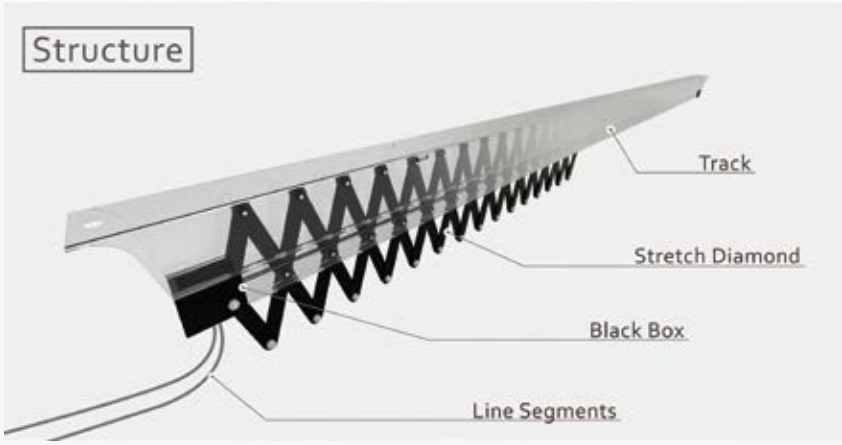
指導老師
鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

作品概念

FindArea 透過英文字母與顏色加註，等待接機的親友或是司機等接送者，能夠清楚明瞭地告訴入境者自己所在位置。相對地，字母排列為英文 A - Z 的順序，方便入境者辨別方向及位置，快速找到等待的彼此。

獲獎心得

很開心能夠獲得這項殊榮，這件作品讓我們三人 (陳裕升、盧家正、陳尹郁) 一同開啟接連的創作欲望。感謝曾經參與這件作品的所有人，包含指導老師鄭孟淙教授，以及設計心理研究室所有學長姐及學弟妹，給了這件作品許多建議，你們真的很棒，希望有朝一日能見此概念落實於實際場域，真的為使用者帶來便利，是我們許下的最大願望。



2016 德國紅點設計概念大獎

2016 Red dot Award: Design Concept

佳作 | Honourable Mention

姓　　名

謝頎 Hsieh, Chi
張育瑄 Zhang, Yu-Shuan
盧宥任 Lu, You-Ren
徐笙浩 Hsu, Sheng-Hau
林建清 Lin, Jian-Qing

作品名稱

衣循
Diamond-line Pole

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
創意產品設計系

指導老師

黃松智 Huang, Song-Chih

作品概念

洗衣曬衣是件繁瑣的事，就像一個循環，故結合現代人居住環境和機能需求，創造一款新型曬衣架，希望讓曬衣這件事更容易些。1. 室外室內皆可使用；2. 拉開衣架，每件衣服間距自動取 10 公分。拉開衣架至最尾端，使衣架夾緊及空隙縮小，防止衣物因強風而掉落；3. 站在同一位置即可收衣及晾衣，縮短曬衣時間；4. 符合消費者需求，設計不同長度的軌道，軌道中的菱形衣架可自由替換大小及損壞物件。5. 附紫外線燈光，沒有陽台或陽台不宜晾衣的使用者亦可於家中使用，也可依自身需求加裝。

獲獎心得

曬衣時不斷彎腰拾起洗好衣物，容易讓年長使用者有腰部負擔，才有了這項設計。很高興獲得設計戰國策的肯定，以共鳴設計獲得大家的支持，希望未來能以類似觀點，解決更多繁瑣事務。

2016 德國紅點設計概念大獎
2016 Red dot Award: Design Concept
佳作 | Honourable Mention

姓　　名
潘亞倫 Pan, Ya-Lun
黃思遠 Huang, Sz-Yuan
郭彣賢 Kuo, Wen-Hsien
葉南菱 Yeh, Nan-Ling

作品名稱
椅身作摺
Sit an Example

就讀學校
國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師
鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

作品概念

民眾在大排長龍的隊伍中，常因沒有座椅感到不便， 而有提供座椅的活動又需要人力擺放及收拾。椅身作摺改由活動單位提供給民眾自行使用，運用塑膠彈性折線可快速摺成座椅，方便回收，兼具環保與易用性。

獲獎心得

很榮幸 Sit an Example 能在 2016 紅點設計概念大獎獲得肯定。感謝鄭孟淙老師的陪伴、指導，從發想到原型製作，每個細節都花了相當多的時間、精力，為的是最終能呈現出更好的設計成品。回想鄭老師曾在課堂中說「沒有最好的設計，只有更好的設計」做設計沒有停下來的一天，唯有不斷精進，才能對自己問心無愧。現在回頭看這件作品的收穫，完全可以印證老師所說的話。非常謝謝鄭老師，如果沒有他，也不會有如此成就。

2015 美國傑出工業設計獎
2015 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
銀獎 | Silver

姓　　名
鍾培成 Chung, Pei-Cheng

作品名稱
磁折趣
Togi_Flat Magnetic Building Blocks

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
工商業設計系

指導老師
張文智 Chang, Wen-Chih

作品概念

磁折趣是一款平面組合磁鐵積木的玩具，讓使用者可以邊折邊結合單元體，進而創造出無限可能。由於材質特性不同於紙張的脆弱，因此可以盡情地拼組玩樂，讓學習的過程更有趣並且激發更多潛能，同時磁折趣也不限於年齡，大人也可以透過這個設計開發出更多種可能性。

獲獎心得

當初原本只是想設計自己喜歡而有市場性的作品，但沒想到居然能得到這麼大的獎，讓人感到非常欣喜與榮幸。這次由美國工業設計協會舉辦的美國傑出工業設計獎於西雅圖舉辦，在頒獎典禮現場和非常多來自世界各地知名企業的設計師交流，過程中最印象深刻的是可以和其他企業老闆交換名片，並和媒體交流得到更多曝光與未來發展的機會，也期望未來能再接再厲，在設計殿堂更向上邁進。

2015 Adobe 卓越設計大獎

2015 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

決選入圍 | Finalis

姓　　名
潘冠豪 Pan, Guan-Hao

作品名稱
食色性也
Love Guide Condoms

就讀學校
國立臺北科技大學
設計學院
工業設計所

指導老師
鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

作品概念

「食色性也」不改變現有保險套，僅藉由包裝的改變，就能幫助使用者挑選到適合尺寸的保險套，還能減少錯誤使用，不僅增加保險套的安全性，也更方便穿戴。小小的包裝改變，能帶來大大的效益。

獲獎心得

老實說這件作品在國內競賽始終拿不到好的名次，常常是連入圍都沒有。但藉著對作品的自信與熱愛，持續地投了一些國外的設計競賽。「食色性也」在國際獎項方面，一口氣拿到 2015 美國 ADAA 三個獎項；也在今年拿到 2016 德國 iF 學生設計獎全球前 100 名的殊榮，更是以視覺設計 Brand Identity 的項目獲獎，給予我在平面設計方面打了一劑強心針。最後，要特別感謝指導畢製的鄭孟淙老師、北科大、設計戰國策及給予我作品批評指教的大家。

2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

入圍 | Finalist

姓　　名
陳詩方 Chen, Shih-Fang

作品名稱
生生不息
Circle-of-Life

就讀學校
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師
林育弘 Lin, Yu-Hong

作品概念

太極的兩端相互結合，有互相不分離的意思，化成圓形，指生生不息的自然法則。在自然界，人類不能少了瀕危動物，這些動物也需要人類的關懷，這意味著人與動物是互相不分離，藉由人類與這些瀕危動物擁抱，代表人類對牠們的關愛，才能讓牠們延續後代，生生不息。

獲獎心得

當初畫這件作品時，小熊貓圓仔才出生不久，造成了轟動，故以熊貓與北極熊這些瀕危動物為題，希望可以藉由平面設計的傳達，讓人們更加珍惜這些動物。

2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

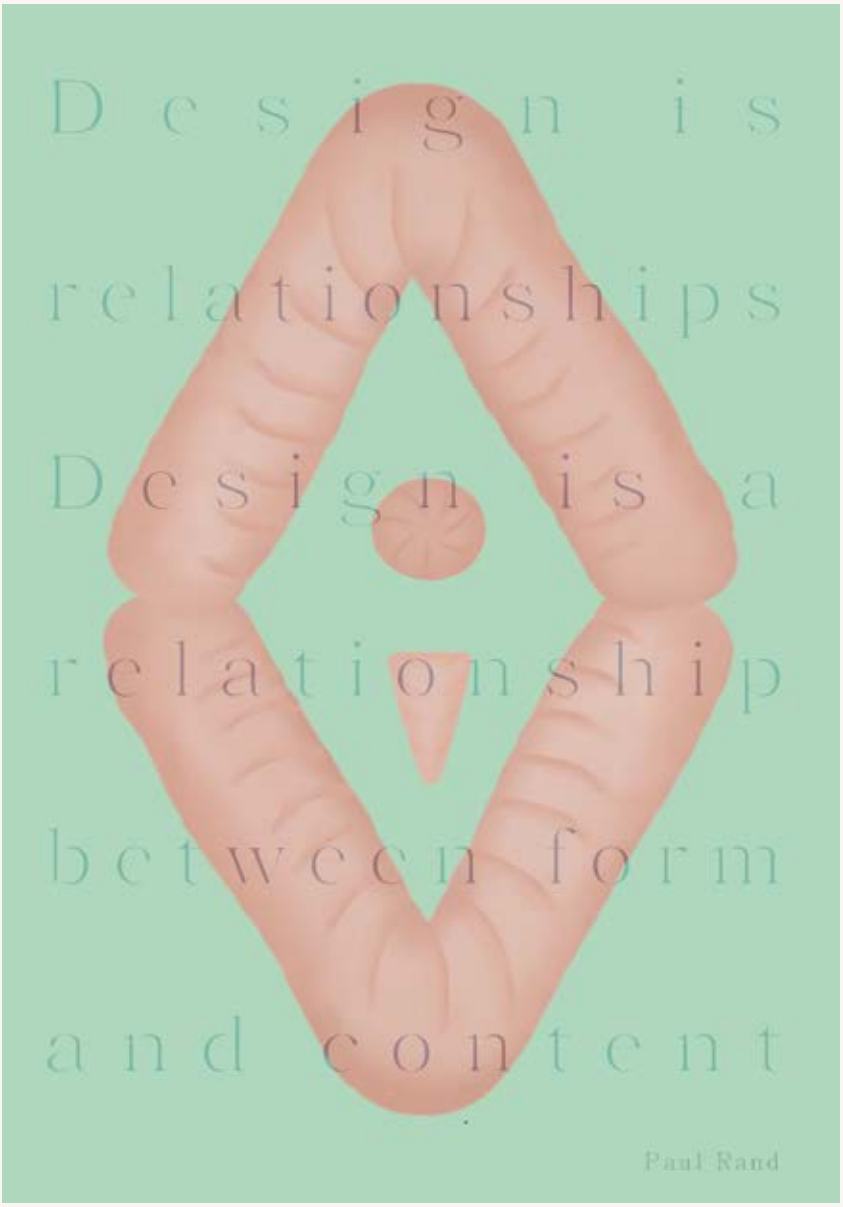
入圍 | Finalist

姓　　名
魏子祐 Wei, Tzu-Yu

作品名稱
設計萬歲
VIVA GRAPHIC

就讀學校
醒吾科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師
鄒家豪 Brad Tzou

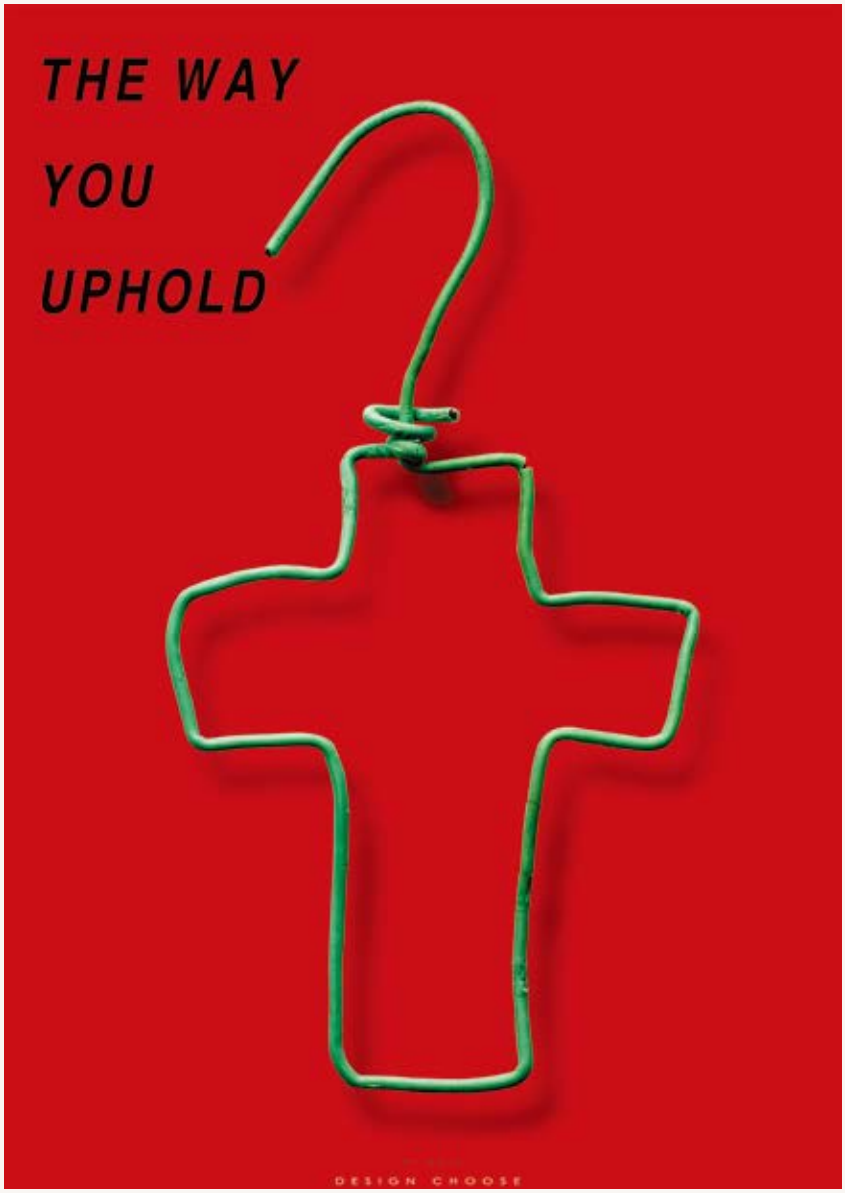


作品概念

主視覺以意象的方式，用插畫手法呈現雙 v 嘴型，嘴巴裡的 i 象徵設計師的無限創意，由 Paul Rand 的名言“設計是一種相互的關係，設計是一種形式和內容之間的關係“用文字佈滿畫面，帶出對設計的熱情與吶喊。

獲獎心得

這件作品的靈感來源，是我在絞盡腦汁時抬頭看到礦泉水上的凹痕，就想到了可以用雙 v 拼成嘴型，做我這次的作品。在製作過程中打掉重練幾次，也畫了很多遍的手繪稿，最後在老師的指導及自己的努力下完成這項作品，也很謝謝家人的支持及幫助。



2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

入圍 | Finalist

姓　　名
林承宏 Lin, Chang-Hong

作品名稱
人生
The way you uphold

就讀學校
醒吾科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師
鄒家豪 Brad Tzou

作品概念

在信仰面前每個人都可以有不同選擇－不同的人、不同的選擇，而同樣的是追求幸福的人生。海報裡的衣架象徵信仰所給予的支撐意涵，而在不同的選擇之下，在意涵上演釋出不同支撐方式及輪廓多樣表現，不同信仰之間又彼此包容，進而創造出和諧社會。

獲獎心得

再接再厲、持續創作。

2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

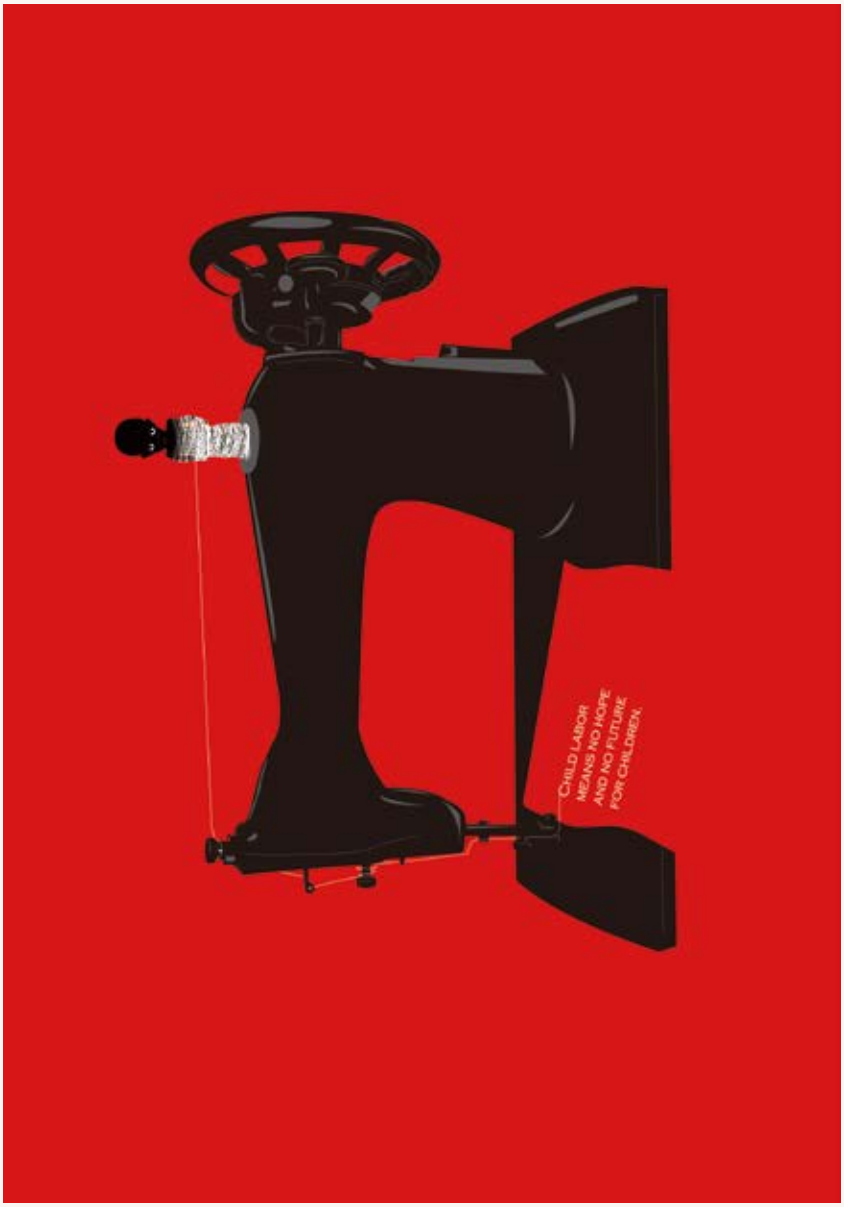
入圍 | Finalist

姓　　名
陳嘉萱 Chen, Jia-Syuan

作品名稱
童工
Children labor

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳政昌 Chen, Cheng-Chang



作品概念

童工意味沒有希望與未來。

獲獎心得

從不斷關注國際議題到製作成海報的想法，想以一種幽默的方式呈現，不應該僱用兒童工作，藉此以表達第三世界中還是以這種方式，讓兒童工作，而一生都在做這些工作，然而在思索如何陳述這個議題時，想以簡單明瞭的紅色與黑色，警示地表達這件事。看見自己入圍日本海報三年展，對我來說是一種在作品上的鼓勵與肯定，也在自己的設計生涯中多了一個經驗，很感謝樹德科技大學的視覺傳達設計系的陳政昌老師，不斷地鼓勵我，做各種嘗試與思索更深層的意涵。

2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

入圍 | Finalist

姓　　名
林美秀 Lin, Mei-Xiu

作品名稱
浪費食物 Don,t weast food

就讀學校
樹德科技大學設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
楊裕隆 Yang,Yu-Lung

作品概念

全球每年生產的食物，至少有 1/3(約 13 億噸) 遭浪費或未經食用即耗損，其量佔全球農地的百分之 28，而僅需浪費食物中的 1/4，就足夠供給世界上仍處於飢餓中的人們。

獲獎心得

很高興能夠入圍日本富山海報三年展，從開始做作品到最終，在與老師討論的過程中，不斷地修改每一個小細節，在一切辛苦歷程過後得到一個獎項，是對自己的鼓勵，也代表這段期間內的努力並沒有白費，更增加自己對於這個領域的自信心。謝謝在此期間幫助過我的所有老師，也感謝樹德科大給我的資源，這是在學習期間所得到的成果，也是代表我四年學習到的一切。

2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

入圍 | Finalist

姓　　名
賴國鎰 Lai, Guo-Yi

作品名稱
蛇筆
Snake Pen

就讀學校
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
林宏澤 Lin, Horng-Jer

作品概念

將具有攻擊性與危險的蛇與鉛筆結合，傳達即便只是文字而已，一樣是霸凌的一種，如同毒蛇一般危險，對人們造成傷害。

獲獎心得

很高興這次能入圍第 11 屆日本富山國際海報展，感謝在我身邊所有幫助我的人，感謝所有教過我的老師，在大學這幾年給予我很多啟發，特別感謝我的指導老師林宏澤老師，給我很多修改作品的建議。

2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

入圍 | Finalist

姓　　名
賴國鎰 Lai, Guo-Yi

作品名稱
未來世界
The Future World

就讀學校
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
林宏澤 Lin, Horng-Jer

作品概念

現在全球暖化日益嚴重，南北極的冰不斷地融化，全球海平面不斷上升，道路都會被淹沒，在未來將看不到在路上行走的路人、汽車和動物，取而代之的是游泳的人們與船隻。

獲獎心得

很高興這次能入圍第 11 屆日本富山國際海報展，感謝在我身邊所有幫助我的人，感謝所有教過我的老師，在大學這幾年給予我很多啟發，特別感謝我的指導老師林宏澤老師，給我很多修改作品的建議。

2015 日本富山國際海報三年展

2015 International Poster Triennial in Toyama

入圍 | Finalist

姓　　名
楊育菁 Yang, Yu-Ching

作品名稱
裂變
Nuclear fission

就讀學校
正修科技大學
生活創意學院
時尚生活創意設計系

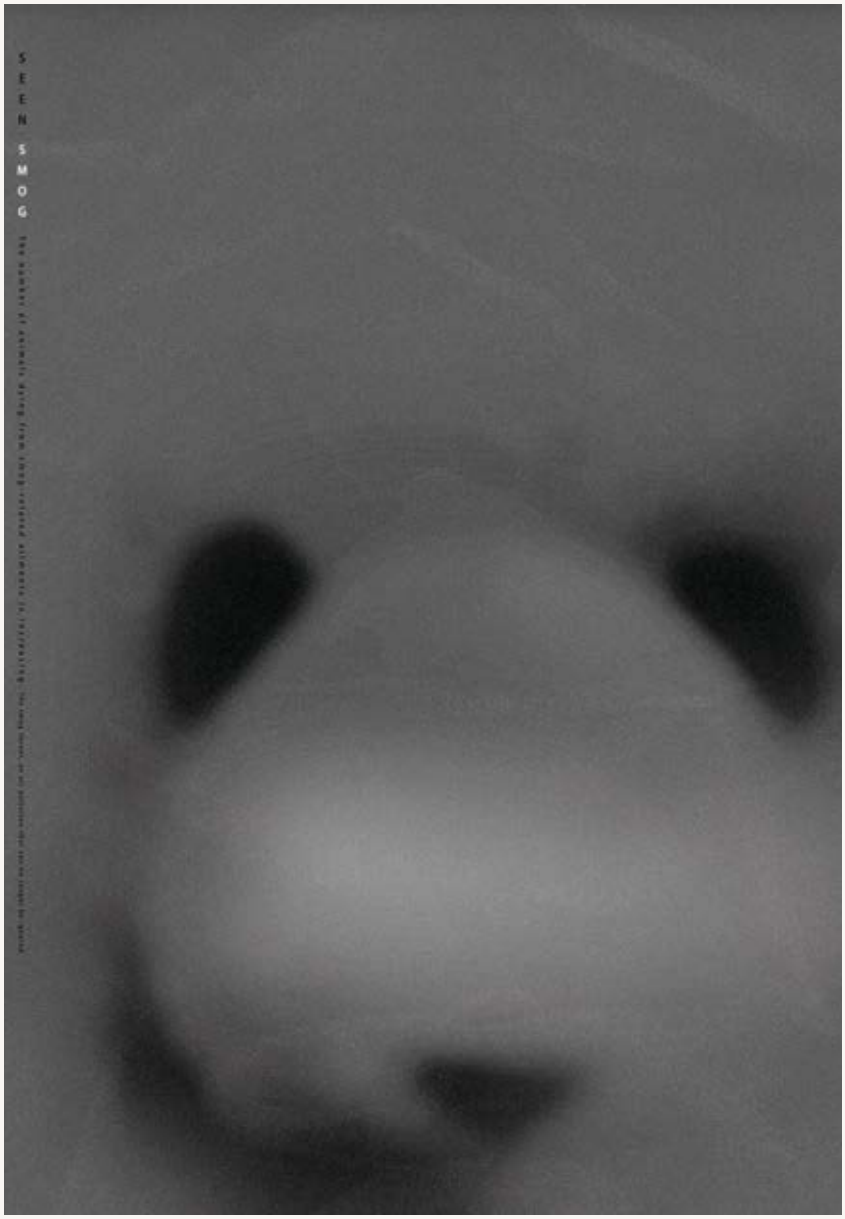
指導老師
鄭國章 Cheng, Guo-Chang

作品概念

透過核變釋放出來，導致輻射進入體內，自己也變形成不是原來的樣貌。

獲獎心得

首次參與日本富山國際海報三年展，透過比賽看到了許多不同的創意及表現手法，讓我在下一個比賽可以更進步，因此知道了自己不足的地方，更利於去尋找改進的方向。



2016 第 95 屆紐約藝術指導協會年度獎

2016 95th New York Art Directors Club Annual Awards

銀獎 | Silver Cube

姓　　名
陳俊瑋 Chen, Chun-Wei

作品名稱
不見不散
SEEN · SMOG

就讀學校
國立成功大學
規劃與設計學院
工業設計學系

作品概念

對霧霾問題，不能再假裝視而不見。以 X 光片不對焦的模糊灰調，抽象的警告－什麼也看不見。人類逃不掉威脅、動物死亡數字遞增、急速摧毀文化的遺產，原以為透明的空氣，都因不散的霧霾而讓世界看見。

獲獎心得

一開始想法是想透過創作主題，讓人類看見存在性的生活問題。關於世界性的空污問題走訪了許多國家，旅途中走到中國 GDC、香港 DFA、台灣 GoldenPin，也嘗試走出亞洲到倫敦 D&AD，其中飛到地球另一端紐約 ONE SHOW 與 ADC 最遙遠。心中想著，雖然是幾張薄薄的紙，倘若它能帶來一絲絲影響力，那麼，世界也就能所見美好。

2016 iF 設計獎

2016 iF DESIGN AWARD

Winner

姓　　名
唐千惠 Tang, Chien-Hui

作品名稱
漓江煙雨人文渡假酒店形象海報
Misty Boutique Hotel［Poster Series］

就讀學校
中原大學
設計學院
文化創意設計碩士學位學程

指導老師
林昆範 Lin, Kun-Fan

作品概念

桂林山水甲天下一以如夢似畫的山水享譽天下，漓江煙雨人文渡假酒店形象以傳統的山水畫為體，以百越錦繡的華麗色彩為衣，展現漓江日出到日落的情境，並以現代繪圖方式，演繹傳統的水墨筆法，勾勒出漓江四季的萬種風情。

獲獎心得

很榮幸能夠獲得德國 iF Design Award 2016 設計大獎， 感謝中原大學文化創意研究中心林昆範老師的培育，以及業主「桂林陽朔山水旅遊開發公司」江文豪先生的支持，有幸讓漓江煙雨人文渡假酒店的視覺設計登上國際舞台，也感謝教育部提供獎學金與盛大的受獎典禮，再次感謝。

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

Top 1(EUR 5,000)

姓　　名
許智偉 Hsu, Chih-Wei

作品名稱
雨落
Raindrop

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
蔣世寶 Chiang, Shyh-Bao

作品概念

直述自然狀態的原理，將人類的發展和自然環境的影響，告訴全世界共通面臨的問題－關於水污染之嚴重性與急迫性。

獲獎心得

獲得 2016 iF 學生設計獎是一件令自己感到意外也振奮的事，這樣的收穫帶給自己極大的信心，能夠有充足的自信去嘗試以前自認為遙不可及的一些領域，獲獎帶給自己的影響遠大於實質的獎勵。參與設計領域已約五年的時間，但一直沒有顯著的成績，每當自我質疑時，很驕傲自己能在挫折後重新站起，沉澱與成長後，回望過往的自己，也總能明白過去的不成熟，並在過程中逐漸明白比賽的意義。今年升上大四，在巧妙的時間點獲得一個設計領域指標性的國際獎項，除了是一種肯定之外，也能夠讓自己自信地去面對未來職場上的困境。

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

Top 1(EUR 5,000)

姓　　名
劉禹彤 Liu, Yu-Tung
康勝傑 Kang, Sheng-Jie
劉禹伶 Liu, Yu-Ling
謝鎔竹 Hsieh, Jung-Chu

作品名稱
LIGHT WAVE 燈管包裝設計
LIGHT WAVE

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
張建豐 Chang, Chien-Feng

作品概念

LIGHT WAVE 是一款燈管包裝設計，目前市售的燈管包裝不夠堅固，我們以此為出發點，希望達到保護商品同時又能減少垃圾量的功能，並在外觀上以色彩來區分燈管的色溫，解決以往消費者購買燈管時遇到的問題。

獲獎心得

代表學校獲得技職之光的獎項，深感榮幸，感謝評審的肯定，讓 LIGHT WAVE 從許多作品中脫穎而出；謝謝樹德科技大學與視傳系師長們的指導和協助，讓我們能夠參與 iF 設計獎與紅點設計獎，特別感謝張建豐老師不斷地鼓勵、指導，讓 LIGHT WAVE 能夠以最佳的方式呈現；很幸運能夠與組員康勝傑、劉禹伶、謝鎔竹一同完成，這個作品不只帶給我們榮耀，更讓我們有了合作無間的默契和大學生涯中最美的回憶。

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
鄭曜德 Jheng, Yao-De

作品名稱
LEAVE ME ALONE

就讀學校
私立復興高級商工職業學校
夜間部 廣告設計科

指導老師
王啓彭 Wang, Chi-Pangc
吳開裕 Wu, Kai-Yu
洪聖勛 Hong, Sheng-Hsun

作品概念

以強韌凝結的視覺影像，展現人造廢棄物對海洋生態的污染與衝擊。

獲獎心得

國際競賽就像個相互品嚐作品的平台，也是認識自己的一種方式，但同時也必須隨時保持謹惕。我們難以捉模未來的形狀，但可能可以透過評選出的優良設計，讓我們理出一個方向或一段歷史，也有可能競賽只是個品味集合罷了。教育部的獎助學金，某方面確實讓學生在某種程度的努力有實質的回饋，很感謝。競賽對現在我來說，有著不可抹滅的印記，不管是好是壞，它帶我去另一個氛圍與環境呼吸、追尋，追尋頓悟的氣味，這一直都不是件容易的事情，更難用理論去證明，只能用不停觀察與挖掘自己的靈魂，讓自己也能成為人類群中能觸及那個領域的一份子。

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

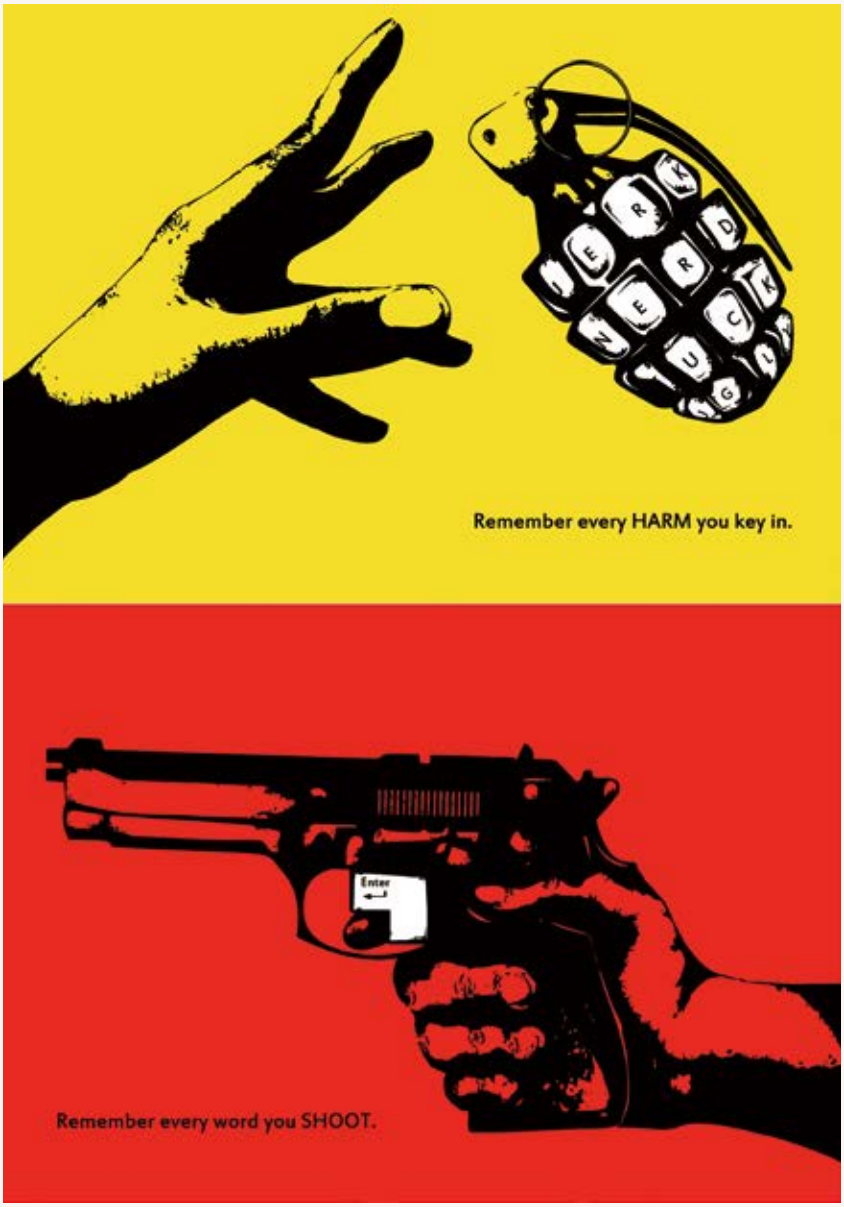
競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
陳俞如 Chen, Yu-Ju

作品名稱
武器
Weapon

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
楊裕隆 Yang, Yu-Lung

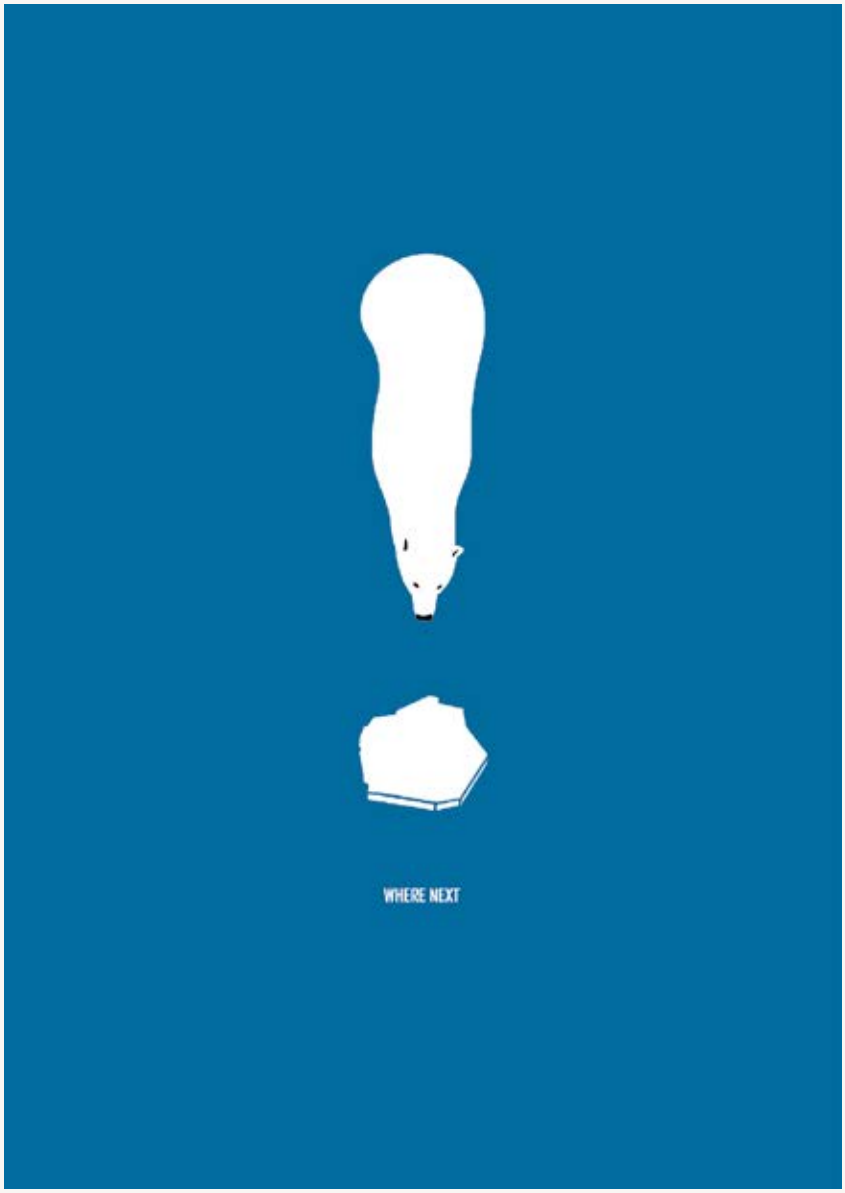


作品概念

這張海報透過鍵盤與武器的結合，表現出網路霸凌的可怕，所打的每句話都必須經過思考，也許有人因為你無心的一句話而受傷，甚至造成無法挽回的局面。

獲獎心得

得到這個獎對我來說是一很大的肯定，確認自己真有在進步，讓我對自己正在做的事更堅定不移，讓我更熱愛設計。我非常關注網路霸凌的議題，希望能夠透過這次得獎讓更多人看到我的作品，並開始思考我想表達的含義。非常感謝家人、老師及幫助過我的同學們沒有你們我一定無法得到這份光榮。



2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
洪子桂 Hong, Zi-Gui

作品名稱
驚碳號
Where next?

就讀學校
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳黎枚 Chen, Li-Mei

作品概念

以北極熊快滅絕作為主題－因為地球暖化造成北極海冰不斷融化，北極熊要找到能棲息的海冰十分困難，地球環境也越來越苛刻。其實我們簡單的隨手關燈、少開空調，就能對北極熊幫助很多。我的作品以驚嘆號「警戒」的意思作為發想，以俯視的方式呈現出北極熊尋找海冰的模樣，標語「Where next」除了說明北極熊的下一塊海冰在哪？還有一個更值得省思的意義，就是「誰是地球暖化的下一個受害者？」

獲獎心得

能獲獎代表著自己在設計路程上的一種肯定，給自己更多信心朝這方面持續努力，也使地球暖化的議題，讓更多人意識到。

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名
蔡捷安 Tsai, Chieh-An

作品名稱
森林迷藏
Legend of the Forest

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
工商業設計系

指導老師
王韋堯 Regina WY Wang

作品概念

這是為台灣南投埔里酒廠設計的酒類包裝。包裝結合南投邵族的傳統故事，視覺呈現故事角色穿梭在森林中，以剪影與水彩渲染手法使角色帶有神祕感。作品目的為當人們品嘗酒時，每抽取一管酒，便能更清楚地欣賞和分享南投的在地故事。

獲獎心得

很開心得到這個獎項，感謝指導老師給予我的幫助，因為有了老師的鼓勵，我才有動力持續這個專案，也才有信心去與全世界天賦異稟的設計師們競爭。除此之外，也十分感謝教育部提供這樣的獎勵機制，讓我們創作到拮据匱乏之虞，仍能有一股活水注入到我們的生活之中，提供我們持續創作的動力。最後，感謝身邊的每一個人以及每一件正在發生的事情，you make me creative ！

2016 德國 iF 學生設計獎

2016 iF Student Design Award

競賽優勝 | Award Winner (TOP 100)

姓　　名

陳譯霈 Chen, Yi-Pei
劉欣頤 Liou, Sin-Yi
陳亭昀 Chen, Ting-Yun
黃奕靜 Huang, Yi-Jing
張凱婷 Chang, Kai-Ting
蕭絜云 Xiao, Jie-Yun

作品名稱

曝光率
Exposure

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

龔蒂菀 Kung, Ti-Wan

作品概念

現今大眾在推廣下雖有防曬意識，但對於紫外線知識與防曬觀念的理解卻不盡正確，故本作品將其相關知識作整理分類，製作成系列海報與互動書籍，透過較有趣的畫面呈現乏味艱深的文字知識，來吸引更多人願意進一步學習與了解這與我們生活息息相關的議題。

獲獎心得

最初和夥伴們一同思考與發想了非常多不同的主題，在製作途中也換了好幾次的表現方式，最後才終於完成現在的成品。所以一知道入圍的時後，大家都超激動，籌備整整一年多，經過指導老師的建議，我們不斷地討論又修正，最後能夠獲得國際獎項百大的肯定，真的覺得這些努力都值得了！

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

新銳設計獎 | Junior Prize

姓　　名

王奕方 Wang, I-Fang
林禕瑩 Lin, Yi-Ying
陳萱恩 Chen, Hsuan-Eng
(國立臺灣科技大學)
陳潛心 Chen, Chien-Hsing
(國立臺灣科技大學)

作品名稱

視障族群專用之智慧型手機導航應用程式
BlindNavi: A Navigation App for the Visually Impaired Smartphone User

就讀學校

政治大學
理學院
資訊科學系碩士班

指導老師

唐玄輝 Tang, Hsien-Hui
(國立臺灣科技大學)
余能豪 Yu, Neng-Hao

作品概念

這是一款為視障者設計的導航 APP，搭配街道上建置的 beacon(低功耗藍芽發射器)，讓視障者逐一接收訊號且順利到達目的地。透過情境訪查、隨身觀察與專家訪談等研究方式，深入採索視障者需求，了解視障者與一般人於行動上異同，並將都市路況環境分類，做為系統報位方式、導航敘述及佈建 Beacon 硬體之準則，讓視障者能以原有技能在街道上安心行走，提升獨立出門安全性。

獲獎心得

獲得全場唯一的紅點新銳設計獎讓我們非常驚喜，過程中獲益良多，給予我們建議的視障朋友們更是最大的支持。希望藉由科技結合設計的力量，突破視障者在視覺感知上的限制，以其他感官重建空間的感知，培養獨立行動與生活的能力，讓視障朋友產生想探索這個世界的熱情。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

王俐雯 Wang, Li-Wen
陳亭妤 Chen, Ting-Yu
劉昂昀 Liu, Ang-Yun
陳巧容 Chen, Chiao-Jung
黃宏穎 Huang, Hung-Ying

作品名稱

朝天解構 - 朝天宮立體書
Chao-Tian Temple pop-up

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

洪祺森 Hung, Chi-Sen
(國立臺中科技大學)
鄭建華 Cheng, Chieh-Hua

作品概念

西元 1694 年臺灣北港朝天宮從中國大陸來臺，媽祖信仰便在此地生根，經過三百年的發展，朝天宮現列為臺灣二級古蹟。朝天宮具有建築結構與臺灣民俗特色，我們結合立體結構與插畫，重新詮釋這古老的歷史文化，希望能帶領讀者以嶄新的角度認識此一傳承臺灣三百年歷史的廟宇。

獲獎心得

臺灣廟宇不僅是信仰心靈寄託，亦是美的藝術傳承、文化的延續、先人的智慧，很榮幸能夠被國際看見。對於我們而言，不僅是獲獎的殊榮，更是臺灣文化的推廣，再次感謝洪祺森老師與鄭建華老師辛苦的指導，以及亞洲大學的全力支持。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

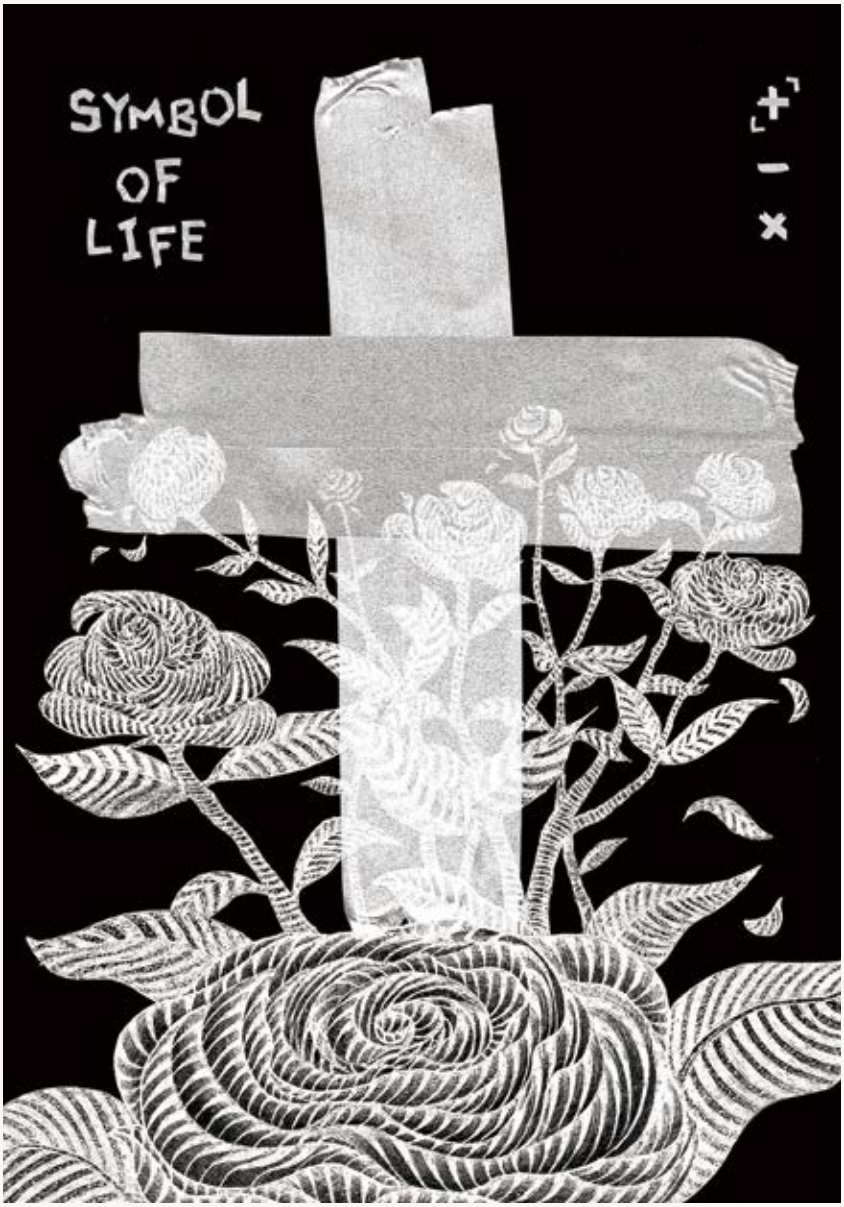
最佳獎 | Best of the Best

姓　　名
黃宏穎 Huang, Hung-Ying

作品名稱
生命的符號 symbol of life

就讀學校
亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

「＋」象徵生命的增長也代表死亡、「－」象徵刪減也代表生命的逝去、「×」象徵事物的倍增也代表事件的擴散；膠帶則意喻束縛大自然的產物。海報以手繪插畫各種主題結合膠帶構成的各種符號，講述生命的各種現象。

獲獎心得

感謝戰國策的鼓勵與資源，讓我有更多的能量在設計的路途上持續耕耘，期望有天能夠透過自身的能力回饋社會，讓設計進入到需要被服務的地方。回首這件獎項，其實得來不易。感謝游明龍老師耐心地指教，培養了我良好的設計態度與觀察問題的能力，當初這件作品的手繪細節在老師嚴格的標準下重繪了幾次，只為了更精準的表現出生態的視覺張力與氛圍。其實，每一件作品背後總是既辛苦卻又充實著經驗與養分。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

姚佩旻 Yao, Pei-Min
陳依琳 Chen, Yi-Lin
劉映汝 Liu, Ying-Ru
莊舒宇 Jhuang, Shu-Yu
張立言 Chang, Li-Yen

作品名稱

三鳳中街
Sanfonzon Street

就讀學校

國立臺中科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師

黃鐉津 Huang, Chuan-Chin

作品概念

高雄的三鳳中街為南部最大的年貨大街，我們透過立體書介紹三鳳中街文化特色與故事，運用有趣的互動，呈現出引人入勝的大街風貌，展現三鳳中街獨特的產業文化與歷史脈絡，為這條逐漸沒落的大街，注入文化創意新活力。

獲獎心得

投注了無數心血的「三鳳中街」能夠受到肯定，能在紅點設計大獎獲得了 Best of the Best，一路有著滿滿的回憶與無比的成就感。非常感謝我們眾多的老師教授，引導我們可以完整呈現作品的理念與想法，在此也要將這份榮耀分享給他們！希望藉由贏得國際競賽大獎的關注，我們創作的繪本立體書，能讓大家多了解高雄的「三鳳中街」，再次喚醒臺灣傳統的年貨大街文化。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

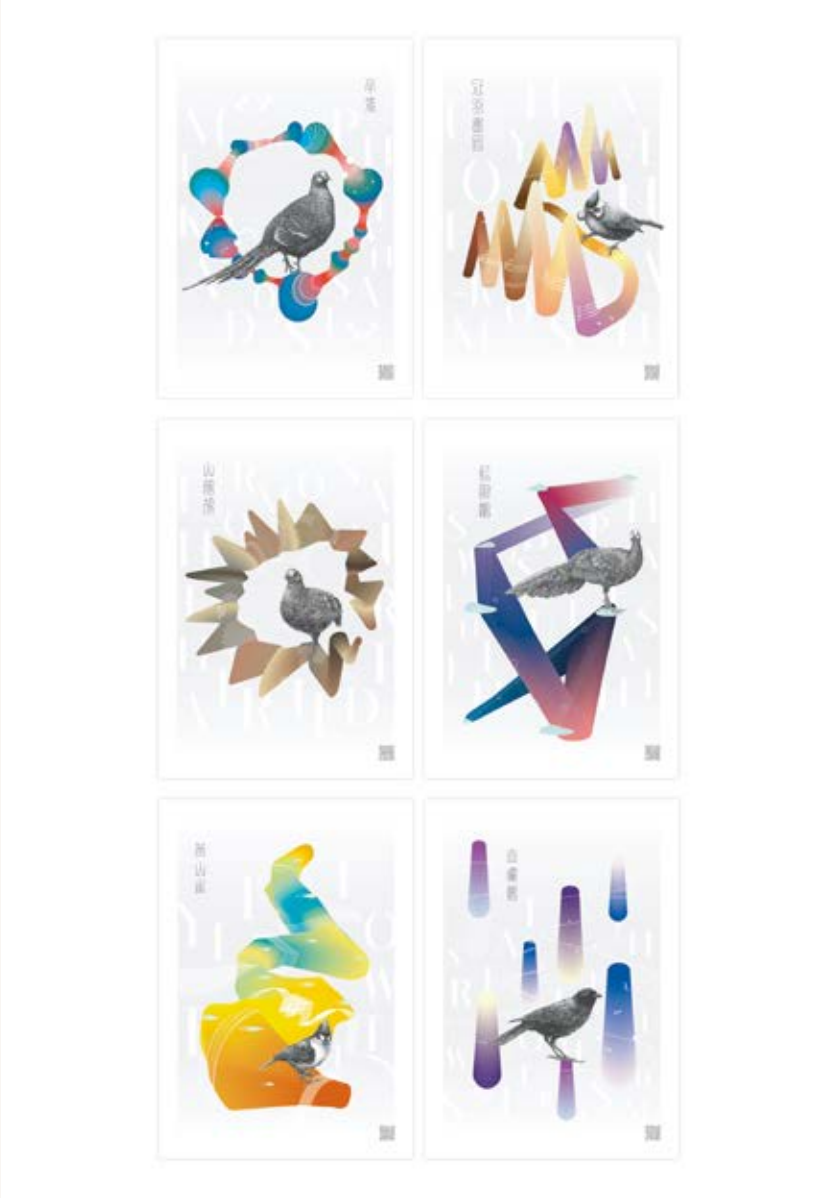
最佳獎 | Best of the Best

姓　　名
曾韻晨 Tseng, Yun-Chen
陳虹 Chen, Hung
曾郁娟 Zeng, Yu-Jyuan
林育葶 Lin, Yu-Ting

作品名稱
尋聲鳥
Taiwan Endemic Birds
Spectrum of visualization

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳政昌 Chen, Cheng-Chang



作品概念

「尋聲鳥」命名及創作宗旨為嘗試將臺灣稀有具特色的十種鳥類，以其身上的色彩與鳴叫聲的特色，轉譯成視覺化的海報設計，透過海報也能聽聲辨鳥，讓更多人聆聽和看見臺灣特有種鳥類。

獲獎心得

我們的設計初衷，即是希望用新的方式，提升大眾對臺灣特有種鳥類的認知。在製作專題的過程中遇到不少困難，最困難的部分就是把聲音視覺化，我們需要不斷地去分析聲音的數據及特性，因此讓我們更了解聲音的奧妙。首先最高興的是尋聲鳥能夠得到 BOB 的榮耀，覺得這一切努力足以成為我們未來繼續往前的動力。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

陳以琳 Chen, Yi-Lin
陳仁傑 Chen, Jen-Chieh
蕭珮如 Xiao, Pei-Ru

作品名稱

寶島 Life Show
Formosa Life Show

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳慶鴻 Chen, Ching-Hung

作品概念

臺灣獨特的文化產業－舞台車，在臺灣的傳統節慶「婚、喪、喜、慶」佔有重要的地位。將四個主題結合相對應的臺灣傳統代表性符號，重新設計轉化成海報，以及在海報局部增加雷射貼紙，強調舞台車在夜晚是光鮮亮麗而且吸引人的特性。

獲獎心得

獲得國際大獎的肯定，與大部分得獎者一樣，感到榮幸也意外。一度懷疑我們是否能獲得評審青睞及達到國際設計水平時，還好有家人、老師、同學與校方的支持與鼓勵，才沒有錯失這次的機會。雖然得到了國際級的肯定，但絕不能驕傲與期望一輩子順遂，而是更加地警惕自己，即便最後未必是走在設計界的道路上，都該拿出當初的企圖心、細心嚴格要求的態度與挑戰國際的衝勁，用來面對人生未來的各個難關。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

陳學農 Chen, Hsueh-Nung
洪千彗 Hung, Chien-Hui
王亭潔 Wang, Ting-Jie
蔡易珊 Tsai, Yi-Shan

作品名稱

防止兒童開啟藥品包裝
Child-resistant Packaging

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

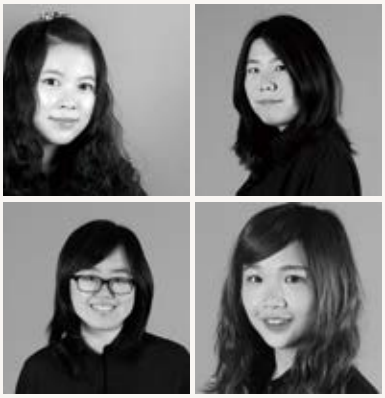
張建豐 Chang, Chien-Feng

作品概念

動機：醫生針對 1-3 歲兒童的家長進行調查顯示，有 40% 的兒童曾誤食藥物。兒童若誤服藥物會發生藥物中毒，最嚴重可能至死。解決方式：考量幼童與成年人手指長短差異，以外盒與內盒的大小做高低差，達到兒童無法輕易拿取藥物，改善誤食藥品的問題。

獲獎心得

設計的本質是進步，這個題材只是世界一小角的問題，還有很多問題是待我們去解決的。從發現問題到解決問題這是一段很長很辛苦的路，這大工程都因為有我的指導老師和一起熬夜衝刺的夥伴們，才有這個機會能夠登上世界的設計舞台。



2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

郭珮緹 Kuo, Pei-Ti
黃婷儀 Huang, Ting-Yi
陳宜伶 Chen, Yi-Ling
蔡郁玫 Tsai, Yu-Mei

作品名稱

走著橋
Visiting Bridges in Taiwan

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

作品概念

這是一個關於臺灣橋樑的設計，並將它們的結構概念轉化為月曆，藉由紙模型的組裝，讓使用者更加了解臺灣橋樑的美。

獲獎心得

感謝校長、主任及各位指導老師，讓我們在比賽期間遇到的各種困難，都能迎刃而解；也感謝小組裡的每一個隊員，雖然在期間內有不少摩擦，但是還是努力一起完成到最後。比賽的日子裡，就像修行般煎熬，在那段期間內各組們互相扶持，才能一起走到最後。想起當初完全不被看好的作品，並且在準備比賽過程中困難重重，光是金錢就是一個超級大關卡，讓我們心中放棄過無數次，但心裡頭總是會有個聲音，要我咬緊牙根撐下去，不管好不好，至少努力過了。現在回想起來，就像是做了一場很長的夢境。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名
林美秀 Lin, Mei-Xiu
嚴上虹 Yan, Shang-Hong
吳昭蓉 Wu, Jau-Rung

作品名稱
尋鹿
seek sika

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

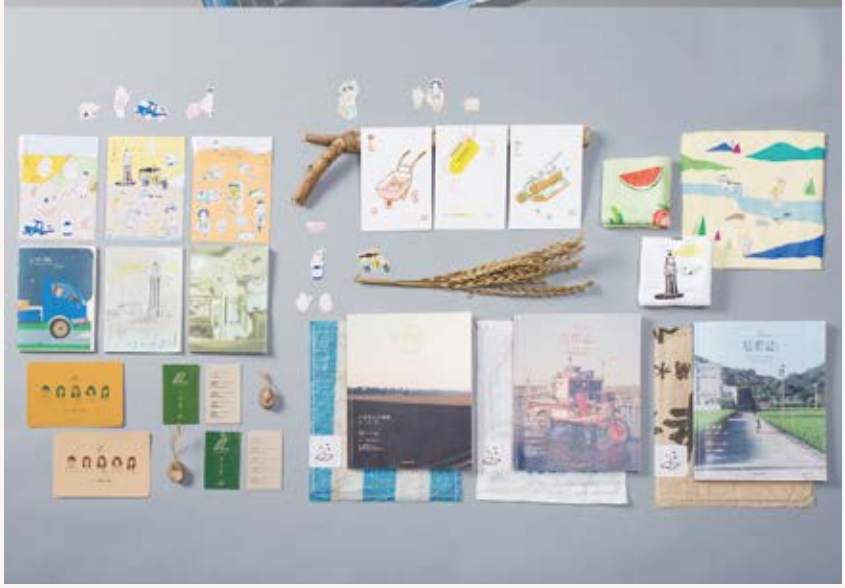
指導老師
楊裕隆 Yang, Yu-Lung

作品概念

我們利用臺灣歷史演變中，梅花鹿伴隨臺灣這塊土地的關係做為繪本題材，除了能增添閱讀的趣味外，更能讓讀者從畫面中了解到，臺灣這塊土地與生物們的衝突與和解。

獲獎心得

很榮幸能獲得此獎，畢業製作最終得到如此成果，是我們辛苦之餘能獲得的最大成就。畢業許久了，經歷這些過程之後，不論是在學業或職場上，都是一種豐富的經驗與價值，過程中有辛酸血淚。很感謝樹德科大的老師與同學們之間的互相幫助，很開心能夠在大學期間有一起作戰的夥伴們，也感謝大家給予我們作品批評與指教，才能讓我們用最完整的一面展現我們的理念。獲得這麼多的獎項，是對我們的肯定，也是支撐我們繼續下去的動力來源。



2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

吳紹妤 Wu, Shao-Yu
王立俞 Wang, Li-Yu
楊健群 Yang, Chien-Chun
宋雨純 Song, Yu-Chun
王敬嘉 Wang, Jin-Jia

作品名稱

培根誌
The way back home

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

許哲瑜 Sheu, Jer-Yu

作品概念

我們以打工換宿的方式回到農村過生活，看見農村外流的問題，卻也看見美好，希望透過「培根誌」的轉化，可以讓年輕人更珍視臺灣這塊土地，並重新連結起人與土地之間的關係。透過影像及文字記錄當地生活的人們，插畫描繪打工換宿的樂趣，運用當地素材轉化成外包裝，述說著，希望農村不再只是敗壞的意象，而是一股即將重生的潛力。

獲獎心得

能夠透過設計，讓社會議題得到關注及重視，並能以比較不枯燥的方式讓大家了解這個人口外移的現象，我們感到很開心。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名
閻青攸 Yen, Ching-Yu
楊巧微 Yang, Chiao-Wei
林佑珊 Lin, You-Shan

作品名稱
粹
PURE

就讀學校
嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
宋思明 Sung, Szu-Ming

作品概念

「粹」是我們大學四年的畢業成果展－當一件成品的誕生是必須經過長期的磨練，我們從純粹的設計思維到創意作品的粹練成果。引用天工開物這本書的一句話：「播精而擇粹」去蕪存菁，回到事物一切的本質。用以萬物最自然的光影線條變化，來透視我們設計最深層的概念，藉以現實傳遞飛機餐包裝來看見骨子裡的誠意，並轉印出設計最自然的印象。

獲獎心得

很謝謝所有幫助我們的老師、同學、朋友，讓設計、生活持續純粹。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

蔡宗宸 Tsai, Tsung-Chen
林浩暐 Lin, Hao-Wei
周從嘉 Chou, Tsung-Chia
陳聖翰 Chen, Sheng-Han

作品名稱

中國漢字的故事
Chinese Characters Story

就讀學校

致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun

作品概念

中國漢字的故事這件作品，主要是給外國人學習漢字使用。從甲骨文到現今的宋體轉變，外盒以王羲之蘭亭集序為設計，內文分別為四本書籍「食、衣、住、行」，使外國人方便閱讀。

獲獎心得

很開心這次參加德國紅點傳達設計大獎榮獲最佳獎的佳績，特別感謝教育部以及致理科技大學給予我們的補助及鼓勵，也特別感謝我們的系主任蔡殿偉老師，以及指導老師陳世倫老師的協助，還有家人鼓勵與支持。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

白昕 Pai, Hsin
呂靖偉 Leu, Ching-Wei
林易新 Lin, Yi-Hsin
林鈺翔 Lin, Yu-Xiang

作品名稱

台灣油紙傘
Paper Umbrellas in Taiwan

就讀學校

致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun

作品概念

設計理念是傳承油傘的文化，希望可以讓世界看見臺灣油紙傘美麗的一面。我們設計了兩本書，一本是介紹製作過程且整本是手繪製作，讓觀看者更有趣味性；而另一本是成品介紹，讓美濃紙傘發揚國際。

獲獎心得

參加紅點得獎，因此獲得第一次站上大型舞台的機會，也讓更多人看到我們的作品，所以感覺真的還不錯，而且也可以看到其他國家的優秀作品，也學習到了很多，讓我對於設計這條路感到熱情與興奮，像是重新燃起了火花一樣。真的很推薦其他設計系學生可以去參加紅點設計獎，開闊自己的眼界，走出臺灣看看全世界的設計觀。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

林庭佑 Lin, Ting-Yu
簡文娟 Chien, Wen-Chuan
張修華 Jhang, Siou-Hua

作品名稱

台灣童玩
TAIWAN FOLK TOY

就讀學校

致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun

作品概念

童玩是文化的體現與智慧結晶。不同的年代都有獨特的風味，代表各時期生活藝術之美。臺灣擁有「民族文化熔爐」之稱，透過【Taiwan Flok Toy】讓世界更了解臺灣的文化和特色。

獲獎心得

感謝陳世倫主任還有學校的系務單位，鼓勵我們參加競賽，在製作的過程上能非常流暢，產出好的作品得到大獎。十分驚喜能夠在第一次參加紅點就拿到二等獎的殊榮，這絕對給我們在創作上很大的鼓勵。創作的動機對我們來說是很重要的，製作的過程很漫長，有些細節的部分甚至要花幾個禮拜，如果大家沒有足夠的熱情和興趣，這作品最終不會完成。感謝政府提供經費，給我們更好的機會去充實自己，也激勵許多設計系同學們多去接觸國際競賽。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
江柏逸 Chiang, Po-Yi
劉冠辰 Liu, Guan-Chen
(國立臺灣科技大學)

作品名稱
聽見愛
LISTEN TO LOVE

就讀學校
國立高雄大學
人文社會科學院
創意設計與建築學系

指導老師
洪碩延 S.J. Hong
王政弘 Wang, Cheng-Hung

作品概念

這是一本光柵設計的手語教學書籍。本書透過圖文並茂與光柵設計產生多樣的視覺可能性，以及光柵與手語結合，能觸動視覺感官，讓觀看者在觀看同時，能夠與書本身互動，達到具有趣味性質及學習的效果。

獲獎心得

很高興能獲紅點設計獎，也是我大學時期希望達到的一個目標。當時並沒有把握會獲得此項獎項，能獲得此項殊榮非常榮幸，感謝共同創作者劉同學，一起讓本作品呈現更加完整。得獎這件事對於創作者來說是一個很大的鼓勵，得獎後自然會有更多的人開始關注與審視自己的作品，透過比賽讓自己的作品能夠被大家看見，對於未來在求職上也有一定的幫助，這裡也感謝高雄大學的支持，對於未來設計有很大的推動力。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

劉經瑋 Liu, Ching-Wei
王羚毓 Wang, Lin-Yu

作品名稱

捕獲 !! 野生烏魚
Got One!! Wild Mullet Catch

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系碩士班

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung
侯純純 Hou, Chun-Chun
(國立臺中科技大學)
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

千百年以來，烏魚每年冬天都十分守信，在冬至前後洄游到臺灣來。烏魚因背部烏黑，因此台語「黑魚」諧音，遂變成大家口語的烏魚。冬天進入年度產製烏魚子的旺季，在沿海漁村內隨處可見烏魚子曝曬，展現出金黃色的光芒，遂包裝視覺以黑色美術再生紙燙金，以符合台語“烏金”的意思。

獲獎心得

謝謝家人、老師、一路上幫助我的人。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

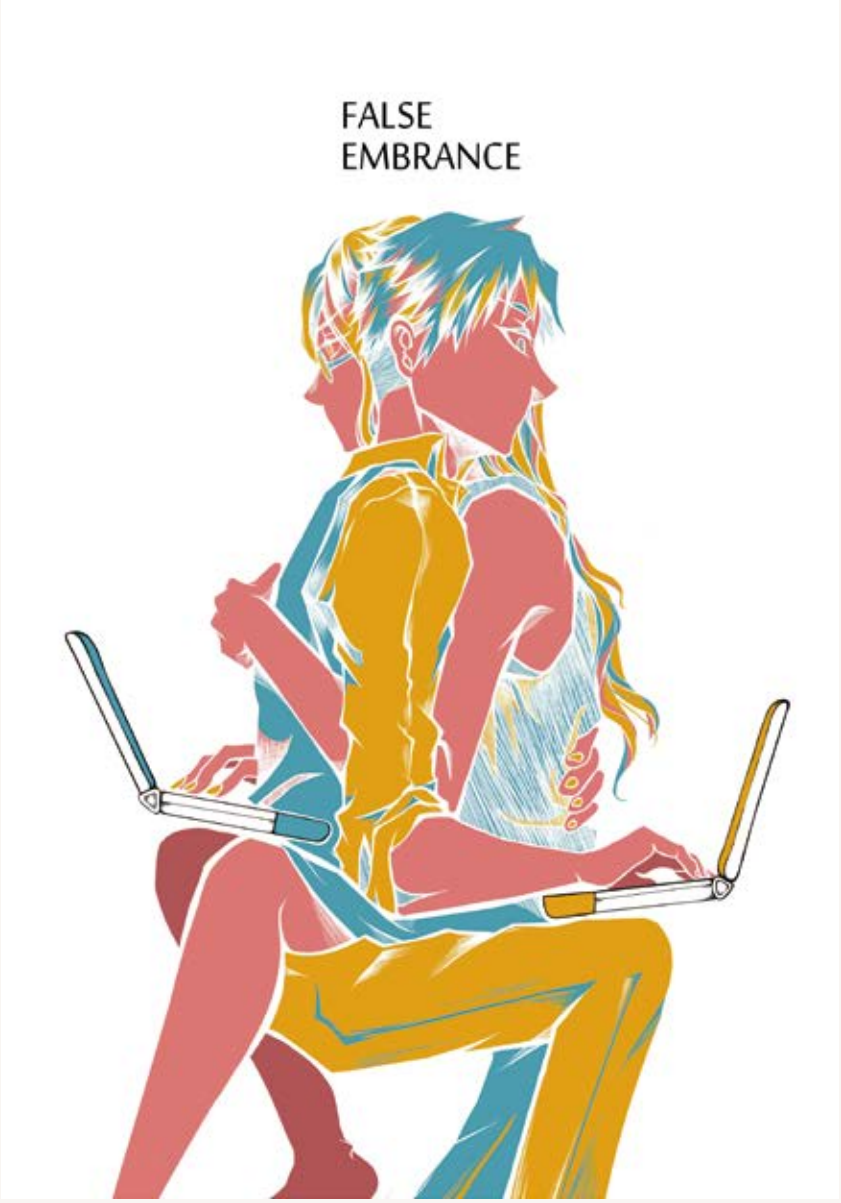
紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
李思穎 Li, Szu-Ying

作品名稱
虛假的擁抱
False Embrance

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

現代人都太過於依賴科技產品，明明是互相擁抱著所愛之人，心思卻都放在這以外的事物上，這樣擁抱的距離應是離彼此最貼近的了，但是在「心」的距離上卻是最遙遠的。這就是所謂「虛假的擁抱」。

獲獎心得

在現代的生活裡，人們都在無形之中忽略掉了真正值得我們該去關注的人事物，因此，能夠透過自己較為拿手的插畫，傳達想要訴說的理念，覺得非常高興。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

李庭瑄 Li, Ting-Xuan
梁瑞蘭 Liang, Jui-Lan
劉婕妤 Liou, Jie-Yu
周佑禎 Chou, You-Chen
吳育廷 Wu, Yu-Ting
盂曾翔 Yu, Zeng-Shiang

作品名稱

費米納滋 - 環境賀爾蒙的世界
The World of Feminize

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chieh-Hua

作品概念

書名為費米納滋，內頁全長 600 公分，藉由插畫的方式讓現代人瞭解環境賀爾蒙的議題，將遭受環境荷爾蒙影響而改變的世界表現出來，並以費米納滋這名主角貫穿全書與讀者互動，幫助他們深刻了解這議題的嚴重性。

獲獎心得

很榮幸再次獲得紅點獎項的肯定，感謝合作無間的組員以及所有指導過我們的老師，讓作品更有品質。尤其感謝給予我們很多發揮空間的鄭建華老師，在作品產出的過程中不斷鼓勵與從旁協助，這一年也吸取很多實務經驗，挑戰了 600 公分的超長繪本，也考驗組員在繪製風格上的統一與溝通合作外，後製印刷與製作更是費盡心思。獲獎之後，除了感動也覺得自己又踏出一大步，是一個對最後一年辛苦熬夜創作的勉勵，就算過程艱辛疲累也都值得。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

簡穎珣 Chien, Ying-Hsun
沈庭朱 Shen, Ting-Chu
何紫瑀 Ho, Tzu-Yu
曹蓉 Tsao, Jung
曾聖評 Tseng, Sheng-Ping
林子瑄 Lin, Tzu-Hsuan
張雅閔 Chang, Ya-Min

作品名稱

親愛的飛機雲
Your Sincerely

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chieh-Hua

作品概念

我們期待未來的每一位旅行者，都能攜帶這本旅行書去旅行，讓旅途中開始有些不一樣，甚至在旅行中找到另一個自己。

獲獎心得

很高興可以獲獎，我們嘗試了與以往不同的題材以及製作方式，在過程中不斷地學習和吸收新知識，都讓我們受益良多。感謝指導老師的耐心、組員們的相互合作，讓我們完成了這個作品。這不會只是畢業製作而已，我們希望能真正深入每一位旅行者的心中，讓他們得到有意義的回饋。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
廖翊婷 Liao, Yi-Ting

作品名稱
共生 COEXISTENCE

就讀學校
亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

地球上，人類不是唯一，還有許許多多的生物。牠們和人類一樣，都是大自然的子民，任何一個物種的滅絕，都會影響到整個生物鏈的平衡。因此，透過海報呼籲－讓大家知道缺少了動物，城市不會完整、山景不會豐富、海底不會和諧。

獲獎心得

很開心能夠得獎，非常感謝指導老師游明龍老師利用他的專業，並且不厭其煩反覆不斷陪著我一起修改作品，直到最後完成作品。真的很幸運作品能夠被看見，再加上設計戰國策提供獎學金的鼓勵，讓努力的大家有所收穫，謝謝。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

楊子函 Yang, Tzu-Han
尹柏文 Yin, Po-Wen
吳倩 Wu, Chien
柯俊仰 Ke, Jyun-Yang
陳琦雅 Chen, Chi-Ya

作品名稱

台灣「聲」態
Voice of Taiwan

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

侯純純 Hou, Chun-Chun
(國立臺中科技大學)

作品概念

《台灣聲態》一書中以盲眼的榕樹伯為主角，收錄七則關於叫賣的故事，包括叫賣車老闆們的日常點滴、抱負與堅持，是一本集結插畫和攝影的有聲實體書。藉由此書期望保留五零年代在台灣興盛的叫賣文化，喚回人與人的人情溫度。

獲獎心得

《台灣聲態》這本書從發想、訪問、錄影、照相、繪畫 ..... 直到成型，在這之中我們學到了很多，也更加堅定地想要把這一本書編輯完成。在製作途中遇到了許多我們沒預期的問題，也渡過了很多的爭吵和停怠，幸好我們還是一起堅持了下來，渡過了這些難關。在此，我們要感謝在這過程中不斷給予我們鼓勵及支持的父母、師長們，以及願意花時間跟我們訴說故事的受訪者們。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
陳怡貞 Chen, Yi-Chen

作品名稱
我要的是抱不是暴
what I want is embrace
instead of violence

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

家庭暴力出自於施暴者企圖控制受暴者，就像繩子綁住人，限制住他人的自由，給別人痛苦，陰影永遠都像繩子般掐綁著自己，身心早已受創。人與人之間的擁抱是充滿愛的，而不是帶給別人傷害及陰影，我們需要的是愛不是暴力傷害。

獲獎心得

這次可以得到紅點獎真的很開心也感到榮幸，會做這個議題是希望這世界可以多一點愛少一點暴力，世界會更美好。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

林于靖 Lin, Yu-Jing
邱譯民 Chiu, Yi-Ming
侯智議 Hou, Chi-Yee
吳濬頤 Wu, Chun-Yi

作品名稱

皮爾先生有隻狗
Mr.Pure Has a Dog

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua

作品概念

純種狗不是最自然跟最健康的選擇。繪本從狗是如何被人類操弄與改造，人類消失後這些狗是否能重回自然的環境生存下來？在這品牌迷思的社會，許多物品都藉由品牌在社會上流通，狗長期也受此模式制約，像工業生產成為規格化的產品。

獲獎心得

會做這個主題是因為我們很不認同將動物商品化的行為。多次探討讓我們對這個社會有更多的理解，也開始反省人類慾望的破壞性，雖然結果不夠成熟，但是我們都很高興開始這一步，去實踐理念。很高興獲得這個獎項，不只是一份殊榮也是對專題的肯定，希望藉由這次的肯定讓更多人注意這個議題，完成設計與人溝通的使命。最後非常感謝指導老師鄭建華老師，他費盡心力帶領我們完成自我實踐的旅程，也很感謝亞洲大學的支持。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

岩佳蓉 Yen, Chia-Jung
謝侑均 Sie, You-Chun

作品名稱

三口一犬
Less is more.

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
工商業設計系

指導老師

吳協衡 Balance Wu

作品概念

想改變一般人對於器捐的沉重感，因此以其概念發想一些與器官功能相似的趣味產品，並以器捐「少一部分」的概念，將產品擬人化外也強調這些產品的負空間－當這個缺少被填滿時，器皿們就像受捐者一樣，有了新的生命。

獲獎心得

本以為擁有不同語言跟文化，會無法理解我們的設計想法，但我們所用的視覺修辭卻不用翻譯，就能得到紅點獎給予我們共鳴與肯定，是莫大的感動，也證明我們的創意想法不只侷限在臺灣，也非常感謝指導老師提供執行上的協助與設計成果的肯定。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

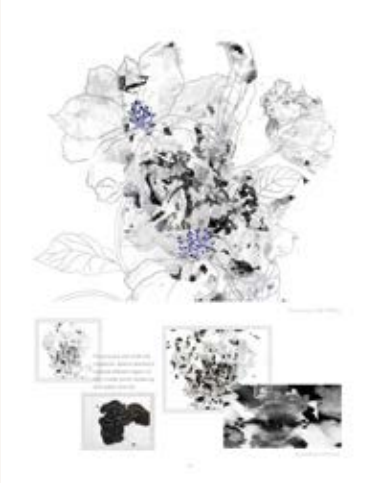
紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
邱元貞 Chiu, Yuan-Chen

作品名稱
Ashes of Flower

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

指導老師
李根在 Lee, Ken-Tsai



作品概念

Ashes of Flowers 象徵生活中無盡變化的感覺。從哲學的觀點來說，美麗花朵的灰燼代表了不可避免的生命循環，就像地球上所有的生命一樣。這幅插畫運用了不同的水墨層次和紋理來傳達這個概念，想提醒人們珍惜時光、珍惜自己，因為兩者都不會再重來。

獲獎心得

很開心 Ashes of Flower 能獲得這次的紅點傳達設計獎，讓我在創作設計的路上得到了肯定也增加了信心。非常感謝教育部設計戰國策獎學金的補助，有了這次的經驗後，讓我能夠更敢於跨出國際大膽嘗試，也相信自己的作品在不同的文化眼界下，可以傳達出去讓更多人看見。在設計戰國策的補助推動下，相信臺灣的設計能更加茁壯，讓臺灣被更多人看見。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
賴冠宇 Lai, Guan-Yu

作品名稱
商業殺害
BUSINESS KILLS

就讀學校
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

作品概念

動物的生命何時開始變成交換利益的籌碼？三張系列稿以條碼取代斷頭台上的刀，動物的角結合金塊質感，強調人類的貪婪造成動物瀕臨滅絕，盜獵他們身體的部位，等於是間接殺害牠們。我們應該制定有效的法律來保護這些動物，避免牠們處於危險之中，並呼籲大家－沒有買賣，沒有殺害！

獲獎心得

獲得紅點設計獎對我來說是很大的鼓勵，也是一個自我期許能夠達成的目標，很高興這些日子以來的努力終於被肯定。今後在設計的這條道路上我會更加努力，抱持著最大的熱情，以嚴謹的態度面對，也希望這樣的作品呈現能夠讓所有人更注重保護動物的相關議題，並且制定有效的法律來保護牠們。

2015 德國紅點傳達設計大獎

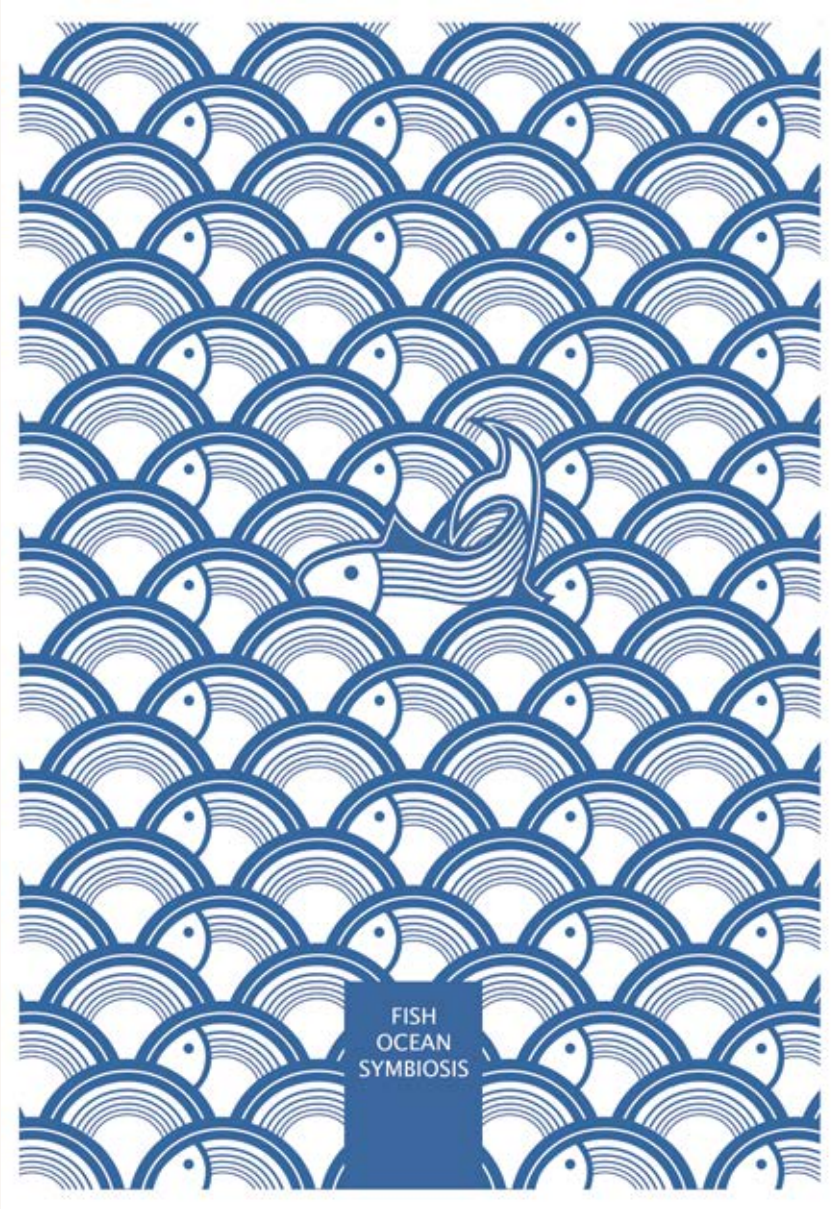
2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
賴冠宇 Lai, Guan-Yu

作品名稱
共生
SYMBIOSIS

就讀學校
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系



作品概念

利用反覆的手法，魚群如海浪、海浪如魚群，象徵彼此相互依存的概念，呼籲大家對於海洋資源保育及生態環境維護之重要性。

獲獎心得

獲得紅點設計獎對我來說是很大的鼓勵，也是一個自我期許能夠達成的目標，很高興這些日子以來的努力終於被肯定。今後在設計的這條道路上我會更加努力，抱持著最大的熱情，以嚴謹的態度面對，也希望這樣的作品能夠呼籲大家對於海洋資源保育及生態環境維護之重要性。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
卓靖 Chow, Ching
李佶秝 Lee, Chi-Li

作品名稱
情書
Paper story

就讀學校
長庚大學
管理學院
工業設計系

指導老師
蔡誠一 Tsai, Cheng-I
伍小玲 Wu, Hsiao-Ling
(國立臺北商業大學)

作品概念

This book is dedicated to Taiwanese traditional papermaking, since the knowledge of the craft is gradually being forgotten. All elements of the book, including the cover, are made of carefully selected papers handmade using various Taiwanese endemic plants, such as orange day lily and silver grass. Since local papermakers apply different special techniques, each piece of paper represents a particular Taiwanese landscape. Accordingly, the book’s content covers the entire range of traditional local paper manufacturing. One chapter visualises the various plants used in the process, while a second chapter presents the fascinating landscapes through illustrations and vivid photographs.

獲獎心得

謝謝情書將屬於臺灣的「溫度」傳遞出去。還記得當初在製作手抄紙時，剛好面臨到寒冷的冬天，但熱情促使我們不敵寒冷，親手將手抄紙從冰冷的水中撈起，那種溫度是我們對於這份設計最真誠的悸動，也是我們想要將每樣臺灣特色展現出來最大的動力。也謝謝好夥伴及老師的指教，才能完成這個屬於自己理想中，用感動做出來的真實。這是一本真實的情書，夾帶著濃濃豐厚情感的臺灣之書。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
高依裴 Kao, Yi-Pei
曾逸昇 Zeng, Yi-Sheng
陳燕霖 Chen, Yan-Lin
蔡廷竺 Tsai, Ting-Chu
李佳臻 Lee, Chia-Chen

作品名稱
輕鬆拿圖釘
TAKE IT EASY

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
張建豐 Chang, Chien-Feng

現行盒裝圖釘散亂不齊，拿取時容易傷及手部，時常置於桌面上稍有不慎就容易打翻，此包裝不僅去除了拿取時的危險性，更增加有別以往的圖釘收納方式，讓你不只可以安全、輕鬆拿取，更能省下低頭撿拾灑出來的圖釘的時間。

Thumbtacks in the current packaging boxes in the market are usually scattered. When taking them out, it is easy to harm our hands. When placing them with the lid unfolded on the table, it is easy to be overturned by accident. This new packaging design for thumbtacks can make it much easier and safer for you to take out the thumbtacks and save you the time of picking up the thumbtacks all over the floor.

作品概念

現行盒裝圖釘散亂不齊，拿取時容易傷及手部，時常置於桌面上稍有不慎就容易打翻。此包裝不僅去除拿取時的危險性，更增加有別以往的圖釘收納方式，讓你不只可以安全、輕鬆拿取，更能省下低頭撿拾灑出來圖釘的時間。

獲獎心得

在紅點入圍名單公布的那一刻，腦中充滿著作品一路走來的點點滴滴，想起大家絞盡腦汁發想創意的初步階段，以及不斷與老師討論如何能讓作品更加完美的時期，那些大家一起努力創作的時間彷彿還在昨日。很榮幸能夠以臺灣大學生的身分參與國際競賽，也很開心最終能獲得如此殊榮，為臺灣設計增添一段小小的篇章。在此感謝老師辛苦地指導與協助，也感謝教育部幫助我們有機會一窺國際舞台的精彩。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

李奕萱 Li, Yi-Xuan
陳吉 Chen, Ji
邱懷萱 Chiou, Huai-Xuan
李珮瑜 Li, Pei-Yu
周書瑩 Jhou, Shu-Ying

作品名稱

電池回收包裝
Battery Recycle Packaging

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張建豐 Chang, Chien-Feng

作品概念

生活中常使用到的電池，使用後如果不當丟棄，會造成土壤長期無法使用，以及造成嚴重的水質汙染，也間接對人體造成傷害。此包裝的設計，除了保有回收功能外，紅綠區域的設計，可清楚分辨新舊電池。每當使用者回收一顆廢電池，就能看到自己對環境保護的貢獻。

獲獎心得

從發想到執行，過程中不斷地討論與修改，抱持著把作品做好的心態，很開心得獎也有機會去參加紅點的頒獎典禮，這些都是大學時期最難忘的經驗。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
王智功 Wang, Chin-Kung
蔡昌叡 Tasi, Cahng-Ruei
潘柔慈 Pan, Jou-Tzu
蕭資鈺 Hsiao, Zi-Yu

作品名稱
第八區
ZONE EIGHT

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
郭挹芳 Kuo, I-Fen
楊肇傅 Yang, Chao-Fu

作品概念

將 8 水平翻轉後，形成一個無限的符號∞。設計這塊領域如同宇宙般永無止境，隕石是畢業生共同的象徵，在無邊際的領域中漂流，尋找自我的價值。隕石經由長時間的焠鍊凝結成結晶，並在不同的角度下呈現不同的個人色彩。

獲獎心得

很榮幸在大學最後一年的畢業製作裡，還能參與樹德科技大學視傳系所推動的國際競賽，並且榮獲德國紅點的 winner，這對我們的作品來說是一大肯定，我們也抱著激動且感謝的心！樹德科技大學是位於臺灣南部的一所科技大學，在推動國際競賽這部分，是不輸給任何其他科技大學的，即便作品製作過程充滿著艱辛和挫折，學校所給我們的資源足以向國際證明，南部學生的設計是可以站上國際舞台的！

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

林晏竹 Lin, Yan-Zhu
蔡仁義 Tasi, Ren-Yi
王裕銘 Wang, Yu-Ming
黃亭螢 Huang, Ting-Ying

作品名稱

珊瑚診療室
Coral Clinic Room

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭挹芳 Kuo, I-Fen

作品概念

以珊瑚保育為主題設計一系列相關的互動性教材，提供寓教於樂的選擇，包含以珊瑚破壞主因設計的英文字體、書籍、互動教材等。

獲獎心得

能得獎是對製作團隊努力過程給予的肯定！非常感謝學校的資源及鼓勵將更多作品推向國際；還有設計戰國策的獎勵，對於有才華的學生們，都是很大的推力及幫助；感謝一路上不放棄的組員和所有幫助這個作品的單位，讓這些小小成就能成為更多人的目標。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

郭雨潔 Guo, Yu-Jie
張瑋珊 Chang, Wai-Shan
高楚儀 Kou, Cho-I
王嘉良 Wang, Jia-Liang
林均韋 Lin, Jun-Wei

作品名稱

紅桌一街
Street of Red tables

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭挹芳 Kuo, I-Fen

作品概念

臺灣人喜歡以宴客的方式與大家分享人生各種階段的喜悅，舉凡婚喪喜慶生日搬家等等，搭個棚子、請個辦桌師、擺好幾張桌子，就是一場辦桌。對我們來說，她不只是一個宴席所產生的文化，而是體現臺灣人最深層的那份熱情與分享，而造就的美麗風景。

獲獎心得

獲得紅點對於紅桌一街這個專題團隊而言，所隱含著的是這一整年努力與成就的豐收：從組成團隊、初次討論到訂出主題，接著跟著辦桌師的每次流程，回來後的彙整與呈現，達到最終的結果。我們由衷感謝與感動，更期許未來的自己能成為比這階段還要強盛的自己。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

黃映領 Huang, Ying-Ling
林建君 Lin, Jian-Jiun
李芳靜 Li, Fang-Ching
鄭伊岑 Zheng, Yi-Cen
林庭竹 Lin, Ting-Chu

作品名稱

木癒
FORMOOSA

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

作品概念

選自臺灣六棵原生樹種，將其整合代表臺灣原生樹種沐浴系列的包裝產品。將六棵樹種的果實與花型做立體化的延伸，並應用在產品包裝的視覺結構上，藉由結構造型展現出原生樹種的特色，採用較華麗的視覺風格與鮮明的配色，為臺灣原生樹種做出不一樣的風格呈現。

獲獎心得

能參與這次的國際競賽，不僅可以看見來自各國好的設計作品增廣見聞，和組員之間的努力，也將成為最美好的回憶。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
洪君穎 Hong, Chun-Yin
黃才容 Huang, Cai-Rong
曾奕翔 Zeng, Yi-Siang
羅天川 Luo, Tian-Chuan

作品名稱
宝島攤車
Taiwan Vendor

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

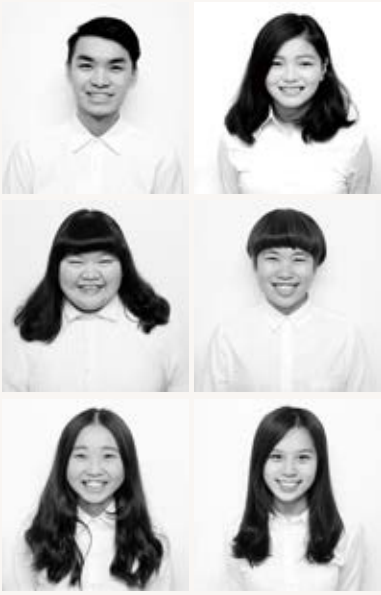
指導老師
陳政昌 Chen, Cheng-Chang

作品概念

臺灣的攤車小販伴隨著臺灣人走過了半個世紀，但這份文化將因生活型態的改變而消失。本創作藉實車測量、3D 建模、場景模擬、互動模擬等方式，整合為書籍與海報周邊設計，藉此紀錄這個即將走入歷史的臺灣傳統攤車。

獲獎心得

很榮幸獲得 105 年度設計戰國策獎學金，得獎的心情當然是非常美妙的！更重要的是可以將臺灣傳統的攤車文化發揚光大，不僅是傳承給新世代的國人，也讓全世界能夠認識我們臺灣的歷史文化。雖然仍無法成功讓大多數的讀者藉由此記錄回到當年的情景盛況，或許沒辦法讓這份文化停止消逝，也無法阻止攤車逐漸淘汰，但希望藉由這份研究，提供未來學術參考與保存價值之用途，讓世代子孫承襲關於攤車的知識，讓「宝島攤車」永存於記憶之中。



2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

蔡博翊 Tsai, Po-Yi
鍾佩容 Chung, Pei-Jung
陳玠妤 Chen, Jie-Yu
鍾宜瑾 Chung, Yi-Chin
王薇婷 Wang, Wei-Ting
王苡倫 Wang, Yi-Lun

作品名稱

樂蛋
Happy Egg

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

秦安慧 Ching, An Hui
涂以仁 Tu, I-zen

作品概念

提倡「吃一顆好蛋就像呼吸新鮮空氣一樣重要」，而建立放牧蛋品牌「樂蛋」，嶄新概念結合透明 PVC 材質，設計可充氣式的緩衝包裝，傳達自由空氣的概念，突破市面上包材創新嘗試與挑戰。

獲獎心得

一件好事，樂蛋，獲得紅點獎。無限的感激與感動，謝謝夥伴們一起渡過的艱辛日子，還有相信我們自己；謝謝指導老師們無私的付出，支持我們的創意概念；也謝謝協助我們採訪與拍攝的自然蛋牧場、何家牧場、永興畜牧場，畢業製作能有這樣的結果已經太完美，未來希望大家一起推廣放牧好蛋——種對我們與母雞都好的生活型態。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
徐珮甯 Hsu, Pei-Ning
謝佳欣 Xie, Jia-Xin
林筱芸 Lin, Shian-Yun

作品名稱
中國籤詩 100 首
100 Chinese poems on fortune sticks

就讀學校
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

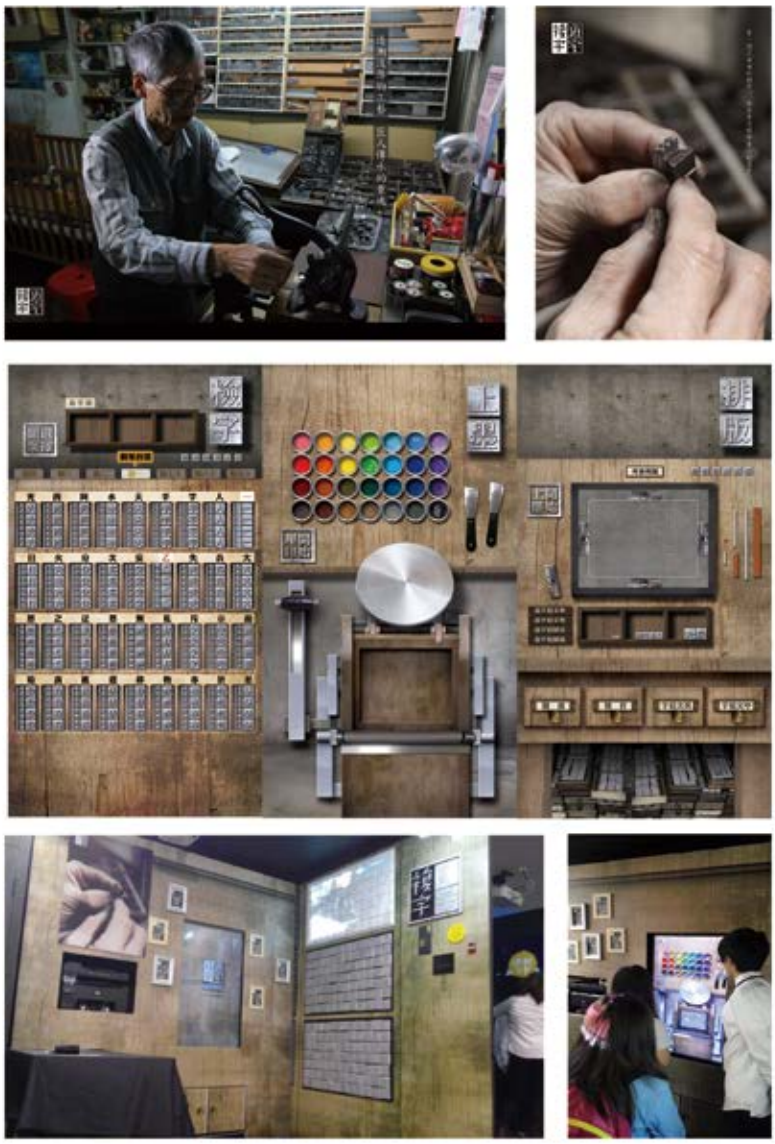
指導老師
陳世倫 Chen, Shih-Lun

作品概念

求籤是從古至今的悠久文化，我們的作品以抽籤的概念來製作，籤盒裡的籤詩採用隨機擺放，讓人抽取閱讀產生趣味性。

獲獎心得

對於能得獎感到有些意外，一開始經歷了一些挫折導致時間上大大的縮短，等於是比其他人還晚起步執行，從收集資料、呈現方式到執行製作都非常的趕，自己認為作品其實仍粗糙，因此對於得獎這件事情一度以為是在做夢。非常感謝指導老師，適時給予我們意見，讓我們了解許多新知識；也感謝組員們互相配合，堅持到最後，一同努力才可以有這樣的收穫。



2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

潘有為 Pan, Yo-Wei
蔡岱蓉 Tsai, Tai-Jung
孫意淳 Sun, Yi-Chun
陳星輝 Chan, Sing-Fai
陳俐卉 Chen, Li-Hui

作品名稱

復字複字
FuziFuzi Letterpress

就讀學校

大同大學
設計學院
媒體設計系

指導老師

林淑媛 Lin, Shu-Yuan
莊羽柔 Chuang, Yu-Jou

作品概念

傳統的工藝活字印刷術由於經濟的發展跟轉型，此項工藝就面臨快要失傳的危機，希望將這項傳統工藝以多元的方式呈現，製作內容為互動裝置輔以影片，用現代科技模擬活板印刷術的流程，傳達其文化內涵、技術，讓使用者可以透過互動體驗的方式有更深刻的體驗，理解這項富含文化意義的傳統技術並去欣賞它的美，進而推廣活字印刷工藝。

獲獎心得

大學最後的作品持續一年之久，很高興受到肯定，過程中雖然有些不順利，終於在最後得到一些回饋。創作過程中很多東西都會一直改來改去，不要太執著在一些主觀想法，及團隊合作真的很重要，要找跟自己比較合得來的人，不要否定別人的能力。將來出了社會，除了專業能力外，人品跟態度兼具的人會有更多的人願意給與機會。

2016 荷蘭動畫展

2016 Holland Animation Film Festival

學生組競賽入圍 | student completion finalist

姓　　名
周建安 Chou, Chien-An

作品名稱
The robot

就讀學校
國立臺北藝術大學
電影與新媒體藝術學院
動畫學系

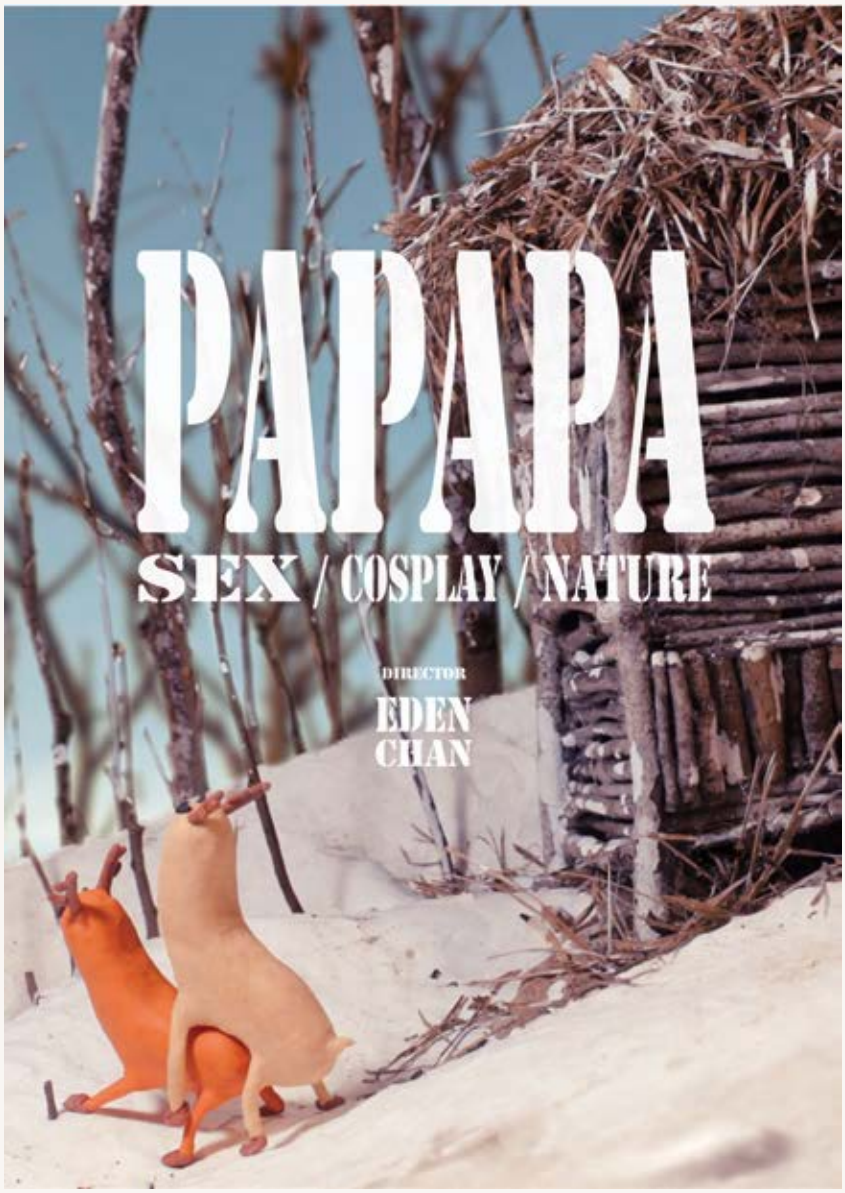
指導老師
史明輝 Shih, Ming-Huei

作品概念

源自於對於社會的觀察－單親家庭越來越普遍，及其所面臨問題與困境。

獲獎心得

很高興能夠入圍荷蘭動畫影展，獎項獲得與否不會影響我對創作初衷及方向，但對我來說是一個階段的肯定。



2016 法國安錫動畫影展

2016 Annecy International Animation Film Festival

入選 | Official Sellection

姓　　名

詹凱勛 Chan, Kai-Hsun

作品名稱

啪啪啪

PA PA PA

就讀學校

國立臺北藝術大學
電影與新媒體藝術學院
動畫學系

指導老師

王綺穗 Wang, Chi-Sui

作品概念

這是一個有關三種不一樣的元素：性愛、扮裝、自然，結合成一個奇幻處境的想像故事。

獲獎心得

很高興作品「啪啪啪」能夠入選法國安錫國際動畫影展。當初收到通知信的時候瞪大了眼睛，快不能呼吸，因為法國安錫國際動畫影展可以算是全世界最大的動畫影展，也可以說是動畫的最高舞台，啪啪啪能夠受到青睞真的讓我非常亢奮。所以，我毅然決然前往法國參加今年的影展活動，經過這趟夢幻旅程後，我獲得許多意想不到的眼界與見識，這些也都成為我持續進步的養分，也希望未來能夠做出其他作品再次前往安錫。

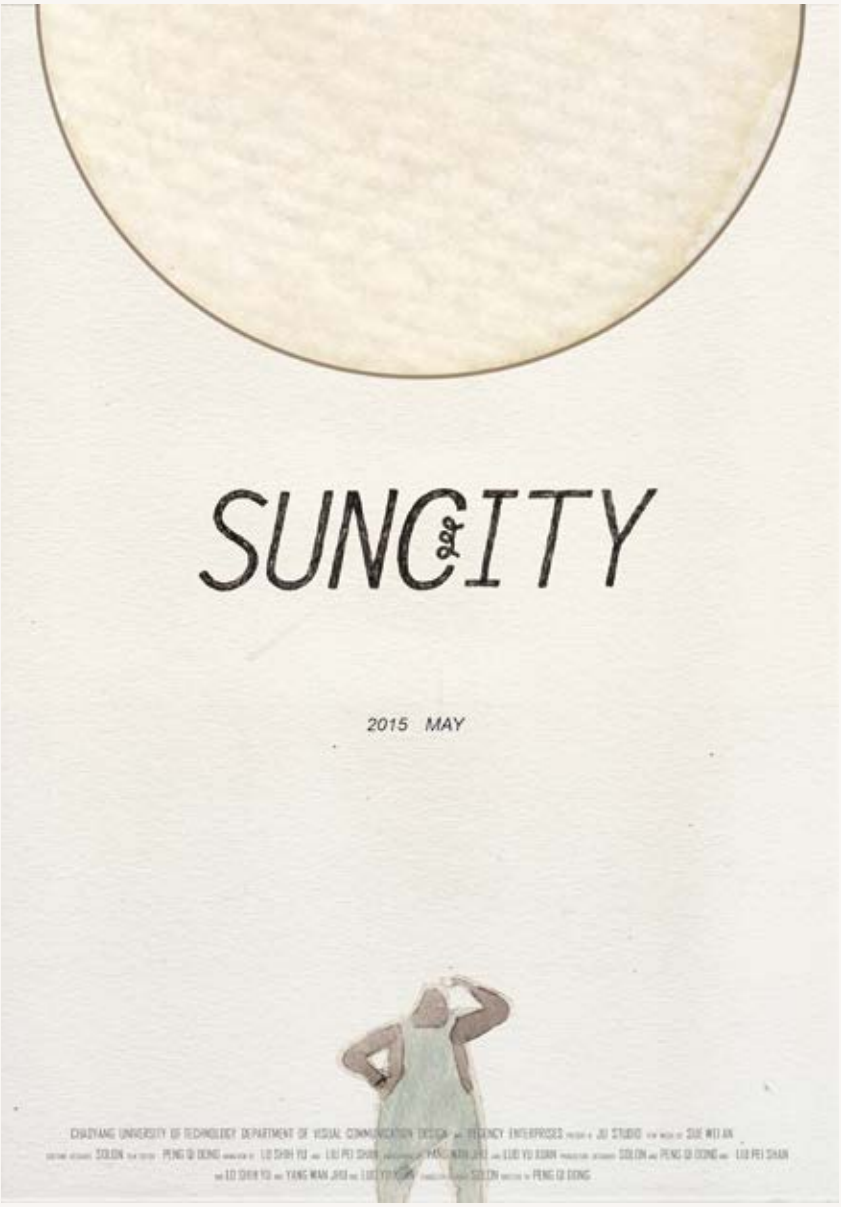
2016 澳洲墨爾本國際動畫影展
2016 Melbourne International Animation Festival
入選 | Best of the Next: International #1

姓　　名
彭啟東 Peng, Qi-Dong
劉佩姍 Liu, Pei-Shan
楊涴筑 Yang, Wan-Chu
羅詩瑜 Lo, Shih-Yu
張嘉澤 Zhang, Jia-Ze
羅妤暄 Luo, Yu-Xuan

作品名稱
太陽城
SUNCITY

就讀學校
朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
郭原昌 Guo, Yuan-Chang

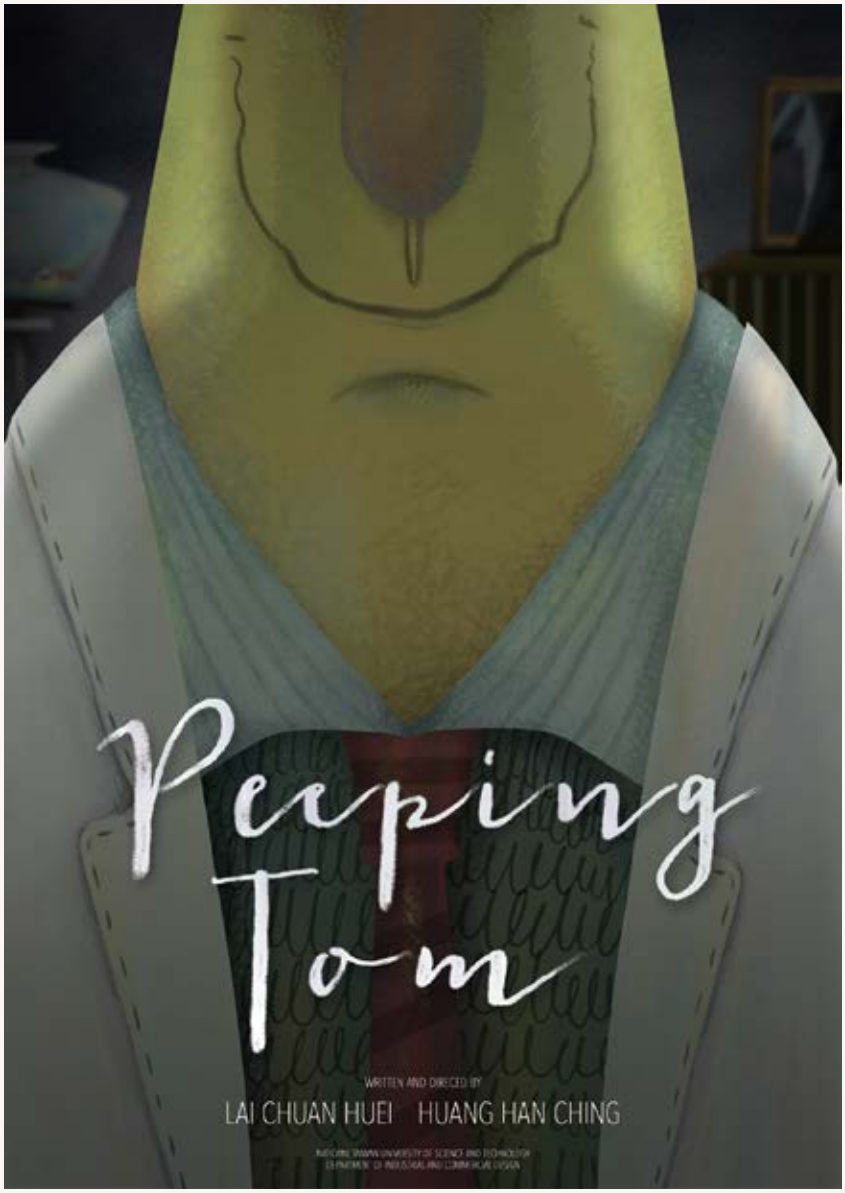


作品概念

以工人工作為概念主軸，探討整個社會不斷循環的勞力系統，彷彿有個不存在的操控者，掌握這一切，就算能從中反抗，那也只是一小部分的變異，最終還是落入不可改變的結局。

獲獎心得

感謝大學老師能全力支持我們以這個題材創作，讓我們全心對這個作品付出；也謝謝創作過程幫助過我們的人，這些建議都將成為我創作的能量。其實很榮幸能入圍墨爾本國際動畫影展，我們運氣真的很好，相信有許多比我們更厲害的作品，我們會繼續努力，完成進軍安錫的夢想。最後要感謝我的組員，在我陷入盲點時給了我不同的面向思考，才得以完成這部作品。最終謝謝組內四位女生的大力幫忙，沒有她們就沒有太陽城！我會持續創作，以臺灣新科幻導演的姿態降落於大家面前，謝謝大家。



2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

最佳獎 | Best of the Best

姓　　名

賴泉憓 Lai, Chiuan-Huei
黃瀚慶 Huang, Han-Ching

作品名稱

偷窺狂
Peeping Tom

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
工商業設計系

指導老師

梁容輝 Liang, Rung-Huei

作品概念

故事概念來自於一般人去眼科診所驗光都有過的經驗－驗光機裡的那棟神秘的紅色房子。動畫以一個有偷窺癖的驗光師 Tom 為主軸，當他在看人們的眼睛時，也看進人們心中最深的潛意識，且發展出現實虛幻來回交錯、耐人尋味且神祕的劇情。

獲獎心得

獲得 2015 紅點設計大獎這件事，是個很大的肯定。設計，就是讓人們的生活變得更便利；動畫設計，就是傳達人們生活所發生的各種情緒及理念，使觀看者產生共鳴。當初發想時就是以每個人都有的生活經驗為出發點，讓觀者看到作品時都能表現出「啊！原來我們都有經歷過」的共鳴。期望自已還能再挖掘人們對於生活所感受到的事物，一方面利用所學，另一方面則是希望自已對於美的價值，對於這個社會有所貢獻。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

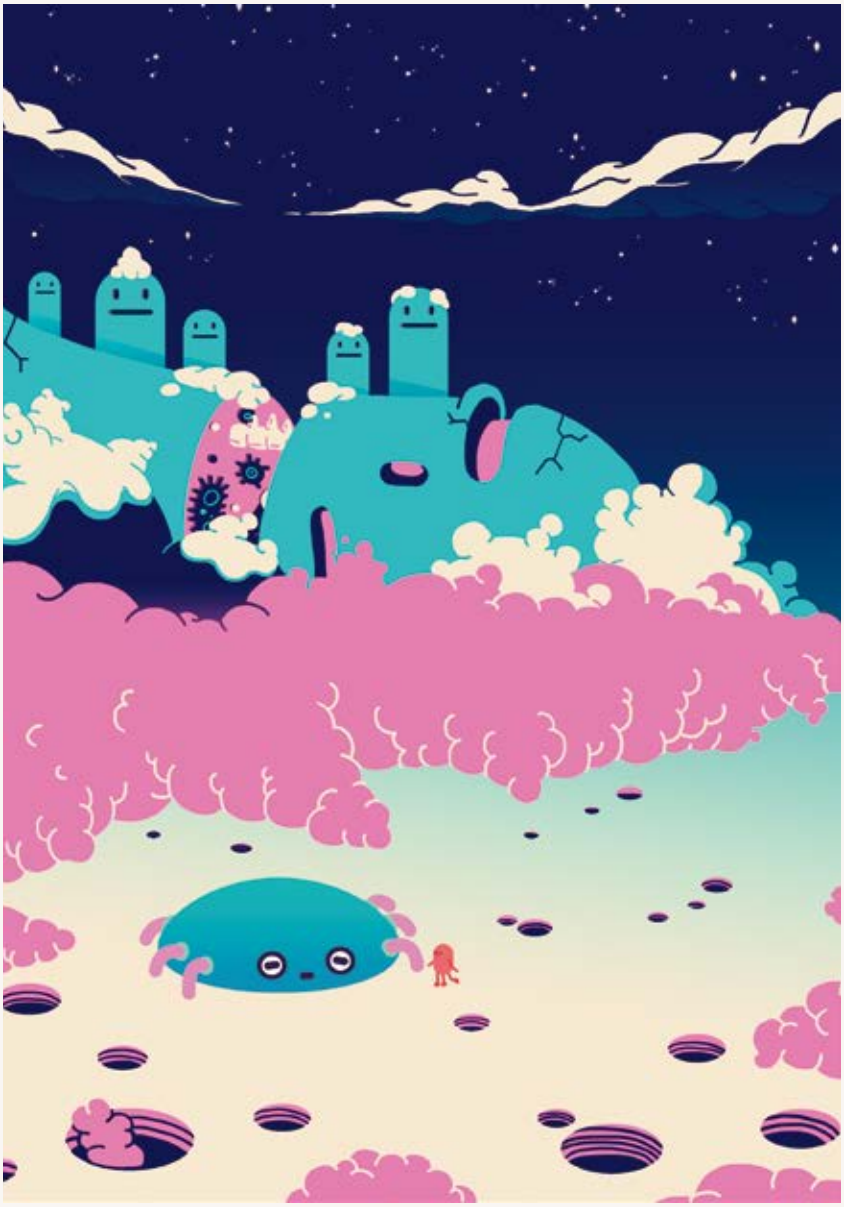
最佳獎 | Best of the Best

姓　　名
許芳瑜 Hsu, Fang-Yu
陳政豪 Chen, Cheng-Hao

作品名稱
掠食
Greedy Germ

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師
廖偉民 Melvyn Liao



作品概念

近年來一連串的社會事件以及公民運動使我們發現，一旦當權者濫用資源，大眾又選擇盲從，就會造成許多不公不義的社會現象。我們透過動畫為媒介，以視覺的語彙傳遞觀點，希望觀眾能從中得到共鳴以及反思。

獲獎心得

與這麼多優秀獲獎作品並列是我們的幸運與榮幸！所有的努力只為完成對當下各種社會議題的思考與實踐，能以這樣的心態完成這支作品實屬滿足，也希望未來自己仍能保有這樣觀看和行動的能量。這支作品作為一個對當下社會的扣問與立場的解釋，帶來的回饋超出我們的預期。與觀眾意見的交流使我們體認到動畫這一溝通媒介的可能性，感謝在這個作品製作中，每個環節給予幫忙及協助建議的人們，因為這些力量的推動，這個作品才會是今天的樣子。

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名

郭俊廷 Kuo, Chun-Ting
吳姿葶 Wu, Tzu-Ting
邱慈瑩 Chiu, Tzu-Ying
蔡宗燁 Tsai, Tzong-Ye

作品名稱

綠化情緒
Emotion Turns Green

就讀學校

大同大學
設計學院
媒體設計學系

指導老師

余佳穎 Yu, Chia-Yin
林家華 Lin, Chia-Hua

作品概念

憂鬱症是眾所皆知的病症，而在憂鬱症的前期名為憂鬱情緒。當這憂鬱情緒維持超過兩個禮拜後便是憂鬱症，影片中主要是在講述如何分辨憂鬱情緒，以及如何排解。

獲獎心得

非常感謝指導老師的引導，也非常感謝夥伴們的合作。在短短兩個月內從無到有，以及完成整份論文，並且將資訊視覺化，真的需要合作無間的團隊才能完成。這影片只是個站點，我們仍舊會繼續努力！

2015 德國紅點傳達設計大獎

2015 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot Award

姓　　名
賴奕如 Lai, Yi-Ju
林士暄 Lin, Shi-Xuan
張哲綱 Zhang, Zhe-Gang

作品名稱
盲碌家豪
The Followers

就讀學校
中原大學
設計學院
商業設計學系

指導老師
黃儀婷 Huang, Yi-Ting

作品概念

人與人在頻繁互動中、在多元資訊的刺激誘惑下，容易形成惰性和放棄思考的行為－這一切看似忙碌，其實是盲目跟從。

獲獎心得

得獎是一個肯定也是對學生參賽的鼓勵，而鼓勵是因為學生很容易受得獎迷思，去討好觀眾和評審而產出作品。我們也曾經陷入這樣的窘境。雖然作品不會是完美，但跳脫這個迷思才能產出對自己交代的作品，這也是學生作品最難能可貴的美好。透過動畫表達我們最真實的想法，也希望社會對這樣的現象能有多一點的留意。

2015 日本伊丹國際當代首飾展

2015 ITAMI International Contemporary Jewellery Exhibition

入選 | Selected

姓　　名
洪翠娟 Hung, Tsui-Chuan

作品名稱
我輩貓人
YES,I AM A CAT PERSON

就讀學校
國立臺南藝術大學
視覺學院
應用藝術研究所

指導老師
王梅珍 Wang, Mei-Jen

作品概念

人常說「什麼樣的人就養什麼樣的寵物」，愛貓的人稱做「Cat person」；喜歡狗的叫做「Dog person」。在此系列的作品中，用雙關語的方式傳達配戴者的愛好，利用徽飾的宣告功能，藉以明白地告訴別人「我是一個像貓又愛貓的人」。

獲獎心得

此次的創作主題源自於多年來與貓生活的經驗累積，貓的存在就如同自己家人般的重要，將自身和貓的情感以金工創作的方式表達，也成為一種對於自我療癒的抒發方式。很高興能夠入選「2015 伊丹國際首飾競賽」，給予第一次參加國際性比賽的我莫大的肯定，讓我更有信心繼續朝金工創作的方向前進。

2015 第九屆韓國清州國際工藝大賽（雙年展）

2015 9th Cheongju International Craft Biennale

佳作 | honorable mention

姓　　名
黃玉婷 Huang, Yu-Ting

作品名稱
依附關係
Attachment

就讀學校
國立新竹教育大學
人文社會與藝術學院
藝術與設計學系碩士班

指導老師
江怡瑩 Chiang, I-Ying

作品概念

此系列由家鄉河流中拾起的廢棄物進行創作，塑造成依附在漂流木上的自然景象，猶如地衣與藤蔓。思考人們與自然的相處模式，並希望透過此創作與行動，讓自身及人們都能夠關注我們的自然環境現況與重要性。

獲獎心得

很高興能夠以廢棄物再造，以此創作行動獲得肯定，獲得出國參展的機會，並透過創作參訪國際工藝雙年展與韓國在地的藝術、文化進行交流，感受到創作的能量與動力。

105 年度設計戰國策獲獎成果展

Competition Information

國際競賽資訊

獎勵要點 178
鼓勵競賽一覽表 180
國際競賽簡介 182

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽 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競賽接軌，促使全國高級中等以上學校學生踴躍參加國際競賽，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競賽且成績優異者，依下列規定核發獎金：

等級 \ 項目	全場大獎	金獎（第一名）	銀 獎（第二名）	銅 獎（第三名）	優 選	入 選
第一等	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競賽，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：

等級 \ 項目	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競賽且成績優異者，得於每年六月三十日前，檢附獲獎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項，僅擇最優獎項，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咸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審查會議，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一覽表

一、綜合設計類

1	德國紅點設計獎 red dot design award	第一等
2	美國傑出工業設計獎 Industrial 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	日本優良設計獎 Good Design Award (G-Mark)	第一等
8	Adobe 卓越設計大獎 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)	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 red dot 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 Awards	第一等
9	英國倫敦國際獎 London International Awards	第一等

10	美國傳達藝術年度設計及廣告獎 Communication Arts Design and Advertising Annual Competition	第一等
11	芬蘭拉赫第國際海報雙年展 Lahti Poster Biennial	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 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee	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 Image Cup	第一等
9	韓國富川國際動畫影展 Bucheon International 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 國際競賽展 TALENTE	第一等
2	日本美濃國際陶藝競賽 (三年展) 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	韓國京畿世界陶瓷雙年展 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

德國紅點傳達設計大獎

Red Dot Award: Communication Design

主辦單位	Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 德國北萊茵 - 威斯伐倫邦設計中心 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 1950 年。德國紅點設計獎分為：「紅點產品設計大獎」、「紅點傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。
參賽資格	「紅點傳達設計大獎」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 2014 年 7 月 1 日至 2017 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傳達設計大獎獲獎的作品將不能參賽。 Red dot : Junior Award (紅點新銳設計競賽) ＊ Junior Award 是「紅點傳達設計大獎」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。 ＊最高榮譽為 Junior Prize 紅點新銳設計獎及 10,000 歐元獎金。
收件期限	較早報名：2017 年 4 月 2 日前 一般報名：2017 年 5 月 14 日前 逾期報名：2017 年 6 月 9 日前
參賽費用	＊早鳥報名：195 € (含稅) / 一般報名：245 € (含稅) / 逾期報名：315 € (含稅) ＊所有參賽費用均須外加德國增值稅 ＊ Junior Award (紅點新銳設計競賽) 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 € (含稅)
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. 出版與印刷物、6. 年誌 (Annual Reports)、7. 字體與字型、8. 插畫、9. 海報、10. 空間傳達、11. 展場設計、12. 商業空間設計、13. 線上 (Online)、14. 應用程式、15. 介面與用戶經驗設計、16. 影片與動畫、17. 聲音設計、18. 社會責任
評審時程	評審：2017 年 7 月 頒獎典禮：2017 年 10 月 27 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	＊台灣紅點博物館聯絡方式 電話 : +886 2 2748 0430-15 Email: taipei@red-dot.de ＊紅點傳達設計大獎聯絡方式 電話 : +49 201 30104 49 Email: cd@red-dot.de
參考資料	官方網站 http://red-dot.de/cd/zh/

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

德國紅點設計概念大獎

Red Dot Award: Design Concept

主辦單位

Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 德國北萊茵 - 威斯伐倫邦設計中心
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 1950 年。德國紅點設計獎分為：「紅點產品設計大獎」、「紅點傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」

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 2017 年 7 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：2017 年 1 月 1-31 日 (享有初評審優勢)
一般報名：2017 年 3 月 22 日前 (享有初評審優勢)
逾期報名：2017 年 5 月 24 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)	150	190	330	520
公司 (10 人以下)	130	160	290	450
設計工作室	130	160	290	450
學院 / 大學	130	160	290	450
個人	50	70	170	240
團體 (2 人)	70	100	200	300
團體 (3 人)	90	120	230	350
團體 (4 人)	110	140	260	400
團體 (5 人)	130	160	290	450
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，以此類推。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

最終評審：2017 年 6 月
頒獎典禮：2017 年 10 月 5 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 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

德國紅點產品設計大獎

Red Dot Award: Product Design

主辦單位	Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 德國北萊茵 - 威斯伐倫邦設計中心 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 1950 年。德國紅點設計獎分為：「紅點產品設計大獎」、「紅點傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。
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 2017 年紅點設計獎－產品設計競賽。參賽的設計產品必須於 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 7 月 1 日正式發表上市。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：2016 年 10 月 24 日 – 2016 年 12 月 02 日 一般報名：2016 年 12 月 03 日 – 2017 年 01 月 20 日 逾期報名：2017 年 01 月 21 日 – 2017 年 02 月 08 日
參賽費用	較早報名：270 € 一般報名：350 € 逾期報名：450 € ＊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. 居家傢俱、2. 臥室傢俱、3. 照明設備與燈具、4. 居家電器與配件、5. 廚房裝潢與傢俱、6. 廚房水龍頭與水槽、7. 廚房電器與配件、8. 烹飪用具、9. 餐具、10. 衛浴設備與傢俱、11. 衛浴水龍頭與蓮蓬頭、12. 庭院傢俱、13. 庭院用品、園藝器材與設備、14. 戶外與露營用具、15. 運動器材與用具、16. 休閒與娛樂用品、17. 自行車與週邊配件、18. 嬰幼兒用品、19. 個人護理、健康與美容、20. 時尚用品與生活配件、21. 行李與背包、22. 眼鏡、23. 手錶、24. 珠寶手飾、25. 建築與室內設計、26. 室內設計配件、27. 城市與公共設計、28. 材料與表面處理、29. 辦公系統傢俱、30. 辦公用品與文具、31. 施工用具與電動用具、32. 冷暖空調科技、33. 工業設備、機械與自動化生產配備、34. 機器人、35. 生命科技與醫療器材、36. 醫療照顧與保健輔具、37. 汽車與機車、38. 船、火車與飛機、39. 商業與專業用車、40. 交通工具週邊配件、41. 電視與家庭娛樂設備、42. 音響設備、43. 相機設備、44. 無人機與運動相機、45. 手機、平板計算機與穿戴式裝置、46. 通訊科技產品、47. 計算機與信息科技產品
評審時程	評審：2017 年 2 月 公布結果：2017 年 3 月 頒獎典禮：2017 年 7 月 3 日 特展：2017 年 7 月 4 日至 8 月 6 日 線上展覽：2017 年 7 月 3 日開始 紅點設計年鑑：2017 年 7 月 3 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 Mr René Klügling Tel.: +49 (0)201 30104-42 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: kluegling@red-dot.de 運送 / 回收作品相關問題 作品收件地址： 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 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 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
參考資料	官方網站 http://red-dot.de/pd/?lang=en

綜合設計類：編號 02，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。
＊評審及主辦單位有權將作品移至最適合之類別。
＊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 2015 年 3 月至 2017 年 3 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「社會設計」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：學生作品需為 2015 年 3 月至 2017 年 3 月繳交至學校之作品。
＊設計概念類別作品則不能為已量產產品，並且須於 2015 年 3 月至 2017 年 3 月完成或遞交給客戶。

收件期限

早鳥收件：2016 年 12 月 1 日 ~2017 年 1 月 2 日
一般收件：2017 年 1 月 3 日 ~3 月 3 日
逾期收件：2017 年 3 月 4 日 ~3 月 17 日

參賽費用

	早鳥	一般	逾期	決賽評審費
IDSA 會員	$299	$335	$515	$475
非會員	$399	$495	$695	$575
學生	$125	$125	$240	$125
學生 (非會員)	$175	$175	$315	$150
以上費用皆以美金計算				

參賽類別

1. 汽車與交通 2. 品牌識別 3. 兒童產品 4. 商用與工業產品 5. 消費電子產品 6. 設計策略 7. 數位互動 8. 娛樂產品 9. 環境 10. 居家及衛浴 11. 廚房及用具 12. 醫療及健康 13. 辦公及用具 14. 戶外及園藝 15. 包裝 16. 個人配件 17. 服務設計 18. 社會設計 19. 運動及休閒 20. 學生設計

評審時程

線上審查 (第一階段)：2017 年 3 月 22 日 ~4 月 7 日
入圍通知：2017 年 4 月 10 日

評審標準

1. 創新性、2. 使用者經驗、3. 對於社會及自然生態之效益、4. 對於客戶的效益、5. 美感

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 03，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

德國 iF 設計獎

iF 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 獎項共有七大項：1. 產品、2. 包裝、3. 視覺傳達、4. 室內設計、5. 專業概念、6. 服務設計、7. 建築。
參賽資格	＊產品、包裝、傳達、室內設計、建築及服務設計類之參賽作品必須在申請比賽 2 年內完成，假如作品在此期間尚未落實，他們必須在 2018 年實現或是發表。 ＊專業概念及研究需是在 2019 年前尚未被計畫或預期。
收件期限	較早報名：2017 年 6 月 29 日前 一般報名：2017 年 9 月 29 日前 逾時報名：2017 年 10 月 20 日前
參賽費用	＊產品：較早報名 :340 € / 一般報名 :450 € / 逾時報名 :490 € ＊其他 (包裝、傳達、室內設計、專業概念、服務設計、建築)：較早報名 : 250 € / 一般報名 : 375 € / 逾時報名 : 425 € ＊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. 產品 (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 2. 包裝 (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 3. 視覺傳達 (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 4. 室內設計 (1) 展覽、(2) 商店 / 展示間、(3) 飯店 /SPA/ 餐廳 / 酒吧、(4) 居家、(5) 辦公室 / 工作區域、(6) 公共空間、(7) 空間裝置 5. 專業概念 (Professional Concept) (1) 行動功能、(2) 生活空間、(3) 永續、(4) 健康、(5) 食物 / 水、(6) 工具、(7) 教育、(8) 易用性 / 介面、(9) 安全、(10) 娛樂 6. 服務設計 (1) 健康、(2) 傳輸 / 邏輯、(3) 儲蓄 / 保險、(4) 零售 (retail)、(5) 旅遊、(6) 教育、(7) 政府 / 機構 7. 建築 (1) 公共空間、(2) 住宅、(3) 辦公室 / 工業場所、(4) 商店 / 招待處、(5) 城市 / 景觀、(6) 混合使用空間
評審時程	評審會議：2018 年 1 月 23-25 日 獲獎公告：2017 年 2 月初 頒獎典禮、線上展覽：2018 年 3 月 9 日 iF 設計展：2018 年 3 月 10 日於德國漢堡
聯絡方式	iF 設計獎 (http://www.moe-idc.org/node/64) 聯絡人：Tobie Lee | 李語婕 電話：+886-2-27667007 Email：tobie.lee@ifdesign.tw
參考資料	官方網站 http://ifworlddesignguide.com/if-design-award-2018/

綜合設計類：編號 03，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

德國 iF 設計新秀獎

iF Design Talent 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 獎項曾區分為 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)。 2017 年起，iF 將所有學生設計獎結合並稱為 iF 設計新秀獎，並且從一年一度的比賽中，更改為一年舉辦兩次的設計競賽。過去的 iF 概念獎或是 2015 年起改稱的 iF 學生設計獎，是發掘年輕設計新秀國際最大設計獎項。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，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設計策略納入考量。
參賽資格	＊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。 ＊參賽作品的完成時間不得超過兩年。(以作品繳交日期起算) ＊團隊參賽僅接受四人以下設計的作品報名參賽。 ＊參賽者提交之作品數量沒有限制－惟每件參賽作品僅得參與單一賽事一次。 ＊單一作品不得針對不同主題重複提交。
收件期限	報名截止：2017 年 6 月 20 日
參賽費用	免費報名。
參賽類別	2017 第二次比賽主題： iF 主題：1. 智慧居家、連結城市 - 城市與居民的遠景 2. 公共價值、生活與人性 - 同生共存 贊助商主題：1. 微型住宅 - 小空間大運用 2. 未來的醫療保健 - 透過科技促進健康 參賽概念類別：1. 產品或應用程式 2. 計畫 3. 傳達或服務
評審時程	評審審查：2017 年 6 月 29 日 ~7 月 13 日 決選結果通知：2017 年 7 月 20 日 線上公布：2017 年 7 月 20 日
評審標準	1. 創新與品質：創新程度、精緻程度、獨特性 2. 功能：使用價值與使用性、人體工學、實用性、安全性 3. 美感：審美訴求、情感訴求、空間概念、氛圍 評選標準 4. 責任：人性尊嚴、尊重個人、公平性、考量環保標準 碳足跡、社會責任、社會價值 5. 定位：目標族群適用性、差異化
聯絡方式	iF 設計新秀獎 (http://www.moe-idc.org/node/71) 聯絡人：Kimberly Liu | 劉芝均 電話：+886-2-27667007 Email：kimberly.liu@ifdesign.tw
參考資料	官方網站 http://ifworlddesignguide.com/student-awards-overview

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校者。 ＊在 2017 年 1 月 1 日時年齡介於 18 至 23 歲者。
收件期限	2017 年 3 月 22 日 5pm GMT
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。
評審時程	評選：2017 年 4-5 月 決選結果通知：2017 年 5 月 頒獎典禮：2017 年 7 月
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/en/new-blood-awards/

綜合設計類：編號 05，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. 數位音樂與聲音藝術 (Digital Music & Sound Art) ＊ 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。 ＊ 商業產品的廣告不包含在內。 3. 混合藝術 (Hybrid Art) ＊ 作品必須達到一定完整度並須附上其過程紀錄。 ＊ 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。 ＊ 商業產品的廣告不包含在內。 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。
收件期限	電腦動畫 / 電影 / 視覺特效、數位音樂與聲音藝術、混合藝術：2017 年 3 月 3 日 (23:59 CET) 前完成線上報名與作品繳交。 U19：2016 年 12 月 23 日前須繳交標題跟作品簡短敘述，2017 年 3 月 3 日前繳交作品。
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. 數位音樂與聲音藝術 (Digital Music & Sound Art) 3. 混合藝術 (Hybrid Art) 4.u19：十九歲以下自由式電腦創作 u19 – CREATE YOUR WORLD
評審時程	評審：2017 年 4 月 6 日 ~9 日 獲獎通知：2017 年 5 月 16 日 頒獎典禮：2017 年 9 月 7 日 ~11 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團，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 2015 年 7 月 1 日至 2016 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

＊ 2016 年 6 月 10 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

此表格以美金為單位	單件作品	系列作品
1. Billboard 廣告設計類	$450	$725
2. Design 設計類	$400	$500
3. Branded Entertainment 品牌設計類	$1000	$1500
4. Digital 數位類	$500	$725
5. Integration 整合設計類	$725	-
6. Music & Sound 音樂聲音類	$375	
7. Music Video 音樂影片類	$150	-
8. Non-traditional 非傳統類	$475	

此表格以美金為單位	單件作品	系列作品
9. Package Design 包裝設計類	$350	
10. Poster 海報類	$450	$725
11. Print 印刷類	$450	$725
12. Post-Production 後期製作類	$450	$600
13. Radio & Audio 廣播類	$350	$450
14.The NEW 創新獎	$1000	-
15.TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類	$575	$775
16.Verbal Identity 語音辨識類	$250	

＊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 品牌設計類、4. Digital 數位類、5. Integration 整合設計類、6. Music & Sound 音樂聲音類、7. Music Video 音樂影片類、8. Non-traditional 非傳統類、9. Package Design 包裝設計類、10. Poster 海報類、11. Print 印刷類、12. Post-Production 後期製作類、13. Radio & Audio 廣播類、14.The NEW 創新獎、15.TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類、16.Verbal Identity 語音辨識類

評審時程

評審：2016 年 10 月 6 日 –10 月 14 日
入圍名單公告：每一評選類別總結
得獎名單公告：2016 年 11 月 8 日

評審標準

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

聯絡方式

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

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

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

參考資料

官方網站 http://www.liaawards.com/

綜合設計類：編號 07，第一等

日本優良設計獎

Good Design Award (G-Mark)

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。在迄今爲止的半個多世紀裏，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爲榜樣，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	參賽對象必須是可以在 2018 年 3 月 31 日前被用戶購買或使用的作品。可在 2017 年 10 月 4 日得獎發表日公布，且可公開展示在 11 月 1 日起舉辦的「優良設計獎得獎作品展」。再者，得獎發表日無法公布時，可延期至得獎作品展舉辦日前公布。但是，無法在 10 月 4 日得獎發表日當天公布的參賽對象則非「最佳百大設計（優良設計 Best100）」及「特別獎」的對象。
收件期限	2017 年 4 月 5 日 13:00 至 5 月 31 日 23:59 止 (日本時間)
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：10,800 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：57,240 日元 / 件 (不包含運輸 , 組裝以及拆除費用) **參加展覽費用** 124,200 日圓 (不包含運輸 , 組裝以及拆除費用) **年鑒刊載（所有獲獎對象）**32,400 日元 / 件
參賽類別	共分為二大類 A. 具體的（Tangible）1. 產品 2. 空間 B. 無形的（Intangible）3. 媒體 4. 系統 5. 解決方案 由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別 (中文) http://www.g-mark.org/guide/2016/guide2.html#guide2-4
評審時程	初審：2017 年 6 月 8 日 ~6 月 28 日 複審：2016 年 7 月 7 日 -9 月 5 日 獲獎結果公佈：2017 年 10 月 4 日 頒獎典禮：2017 年 12 月
評審標準	在優良設計獎審查當中，將重點放在參賽對象的設計「能否在今後的社會中成為優良範本？」進行審查。因此，在優良設計獎的審查當中，原則上是基於各式觀點的多點式思考，自問以下的「審查觀點」是否恰當，並判斷就整體的均衡上，是否符合優良設計。 **＊人類端點：**1. 是否易用、易懂、具親和性，充份考量使用者需求 2. 是否關照到安全、安心、環境、生理上的弱者使用時之信賴度 3. 是否為可以令使用者產生共鳴的設計 4. 是否為有魅力、能夠刺激使用者的創造性設計 **＊產業觀點：**1. 是否應用新技術、新材料，或通過創意巧思巧妙地解決問題 2. 是否以合適的技術、方法、品質進行合理結構設計、規劃 3. 是否對於新產業、新商業的創造做出貢獻 **＊社會觀點：**1. 是否以新方法、生活方式、交互方式等，對新文化創造做出貢獻 2. 是否對永續發展社會的實現做出了貢獻 3. 是否以新的手法、概念、樣式等，對社會提供了新價值的可能性 **＊時間的觀點：**1. 是否有運用過去的脈絡與累積資料，提出全新的價值方案？ 2. 是否有基於中／長期的觀點，提出持續性高的方案？ 3. 是否有因應時代變化持續進行改善？
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 (ADAA)

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。 ＊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：巴西、北愛爾蘭、魁北克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	早鳥報名 : 2017 年 3 月 6 日至 2017 年 5 月 2 日 (享有初評優勢) 一般報名 : 2017 年 5 月 2 日至 2017 年 6 月 12 日
參賽費用	免費參加
參賽類別	三大類分別包含不同的子類別，分別為 : 1.Fine Art (自行創作): 攝影 / 平面設計 / 插畫 / 動畫 / 影片剪輯 2.Commercial (商業目的): 攝影 / 平面設計 / 動畫 / 影片剪輯 / 包裝設計 / 網站 /APP/ 遊戲 3.Social Work (社會或環境取向): 攝影 / 平面設計 / 插畫 / 動畫 / 影片剪輯 / 包裝設計 / 網站 /APP/ 遊戲 ＊ 2017 新增項目：作品若有融合新媒材及新興科技可能會被歸類至特別獎項—”Excellence in New Media”(新媒材傑出獎)。參賽者若使用虛擬實境、擴增實境、360 度攝影或其他新興科技應申請最符合其作品方向和議題且與最終成品類型一致的類別。
評審時程	第一階段評選日期 2017 年 5 月 2 日至 2017 年 6 月 2 日 初選公布日期：2017 年 6 月 2 日 第二階段評選日期 2017 年 5 月 2 日至 2017 年 6 月 12 日 複選結果：2017 年 7 月 21 日 獲獎者名單公佈：2017 年 8 月 25 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	線上諮詢系統 http://www.adobeawards.com/cn/contact/
參考資料	官方網站 http://www.adobeawards.com/cn/

產品設計類：編號 02，第一等

德國百靈國際設計大賽

Braun Prize International Design Award

主辦單位	Braun GmbH, Taunus, Germany 成立於 1967 年的德國百靈國際設計大賽 (Braun Prize)，是德國第一個為培育選拔年輕優秀設計師作品所設立的國際性競賽。德國百靈公司特別重視工業設計，期望能找出具有創意性的產品並改善消費者日常生活中的使用形態。德國百靈設計獎意在培植全球設計師與鼓勵年輕設計師作品，並發掘更多優質的產品設計。同時讓社會大眾接觸到設計師的創造力，並提供設計師與產業及潛在客戶間的平臺。 2012 年的德國百靈國際設計大賽著重於能夠改善人類日常生活的好設計。此比賽於 2012 年首次設立永續設計獎，這與其母公司寶僑的宗旨與目標密不可分，即實現其所有業務部門和產品的永續發展。這一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。
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 日 ＊第 20 屆預計於 2018 辦理
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的主題為「平凡中的不平凡」，參賽者所提出的概念應表現出在設計、科技、永續發展和使用者經驗領域的創新。所有的概念設計應以使用者的需求為基礎而發展，並對他們的日常生活有所改善與幫助。這些概念可以是傳達全球問題，或僅僅只是對生活中瑣事簡單卻巧妙的解決方法。 只要契合主題，參賽者之產品概念的類別並無限制。 學生組：在學中的學生或 2012 年 1 月後畢業的年輕設計師。 專業組：專業設計師、擁有精妙產品概念的業餘者和發明家。 上述兩組將分開評審。
評審時程	最終評審：2017 年 6 月 頒獎典禮：2017 年 10 月 5 日
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://www.braunprize.org/en/index.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	2016 年 3 月 15 日 ~ 5 月 10 日線上報名截止 實體作品郵寄：2016 年 5 月 10 日前寄達 ＊下一屆預計於 2018 年辦理
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。 ＊ 2016 年為比賽 50 周年，主辦單位特別舉辦動畫海報比賽 (poster animation competition)，比賽內容與以往的截然不同，推測此屆為慶祝比賽之活動，預計下屆徵件會恢復以往徵件項目。
評審時程	＊此動畫海報比賽 (poster animation competition)，主辦單位選出以往 10 件作品放在網站提供參賽者下載製作，參賽者須依海報製作 gif 或 .mov 動畫，美人最多可報名 10 件 (每張海報現做 1 件)。 結果公佈：2016 年 5 月 15 日 作品展覽及頒獎：2016 年 6 月 11 日 ~9 月 25 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	參賽者於 2012 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日創作之作品
收件期限	2016 年 1 月 15 日徵件截止 ＊下一屆預計於 2018 年辦理
參賽費用	免費報名。
參賽類別	以下僅提供為參賽交件時之參考類別，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	捷克布魯諾國際平面設計雙年展：2016 年 6 月 16 日至 10 月 30 日 國際設計研討會：2016 年 6 月 17 日至 6 月 19 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://27.bienalebrno.org/en/Exhibitions/International-Exhibition/Participation-Guidelines

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 ＊下一屆預計於 2018 年辦理
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： ＊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）。 ＊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。 ＊參賽作品請勿裝框。並請妥善包裝好參賽作品，郵寄過程中所有包裹必須明確標注無商業價值聲明的標籤－“NO COMMERCIAL VALUE”。 ＊ IPT 主辦單位將不負責在運輸途中遺失或損壞的參賽作品。 ＊參賽者必須自行支付所有郵資。 ＊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。 ＊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 國際評審決審：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審，決定獎項。
聯絡方式	The Organizing Committee of IPT2012, The Museum of Modern Art, Toyama 1-16-12, Nishinakano-machi, Toyama-shi, 939-8636 Japan Tel: +81-764217111 Fax: +81-764913230
參考資料	官方網站 http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e_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中對平面設計的疑惑。這個主題是凸顯平面設計的魅力的大好機會，也是CIG(Centre International du Graphisme) 未來將持續投入探討的。
參賽資格	＊正在就讀之公私立大專院校、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 2016 與 2017 年間有學生身分。 ＊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. 概念載具 (例如：桌遊卡、標示牌、教學輔助器材等任何可以藉由上方的視覺設計幫助人們了解該用途之物品，形式不限。) 2. 創作理念 (英文或法文 2500 至 3000 字) 3.A2 海報 (40*60 公分)：表達該概念的使用方式及相關資訊 4. 報名表 (需附上 2016-2017 年間有效的學生證影本) ＊請在作品外包裝上請注明：”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/concours_e_2017/en/
收件期限	2017 年 2 月 26 日 (郵戳為憑)
參賽費用	免費報名
參賽類別	2017 年主題「Faire Signe」傳遞訊息。我們邀請各位解答創造形體的過程，並關注在事物與人互動過程中的複雜關係。透過觀察了解，利用應用圖像設計設計出一個溫習及探索事物的工具。
評審時程	頒獎典禮：2017 年 5 月 20 日
評審標準	無相關描述。
聯絡方式	Email: etudiant@centrenationaldugraphisme.fr Address: Le Signe 1, Place des Arts F-52000 Chaumont France
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

主辦單位	Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy 發源於「學者之都」的義大利波隆那，自 1964 年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這 3 個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎 4 個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。 波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」
參賽資格	來自全球的個人或團體插畫家，凡是 1982 年 12 月 31 日以後出生，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：(需小於 35 歲) ＊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：2017 年 1 月 29 日前寄達
參賽費用	免費報名
參賽類別	＊小說類 (Fiction)：幻想故事、童話故事或短篇書籍等，於 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 1 月 29 日初版之作品。 ＊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 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 1 月 29 日後初版之作品。 ＊ OPERA PRIMA：此獎項是給優秀研究及創新出版作品。於 2016 年 1 月 1 日至 2016 年 1 月 29 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 (至少 4 件複製作品)，於 2017 年 1 月 29 日前寄達主辦單位。
評審時程	評選日期：2016 年 11 月 ~12 月 入選通知：2014 年 12 月 展覽期間：2017 年 4 月 3 日 -4 月 6 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 Mexic, Xalapa, Mexico 墨西哥國際海報雙年展已有超過 23 年的歷史，與芬蘭拉赫國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、美國科羅拉多國際海報展名列全球五大海報展，也是全球三大雙年展之一。迄今墨西哥國際海報雙年展已舉辦了 12 屆，墨西哥外交部認定其有助於墨西哥教育及文化交流，為重要合作之組織。希望透過墨西哥國際海報雙年展，整合代表墨西哥日常生活的設計文化，利用這些創意及想法將美感與創新結合到文化傳播的活動裡，培養審美觀念，也傳播墨西哥的文化。 墨西哥國際海報雙年展架構每隔兩年召集國際海報設計師參賽，並且舉辦兩年一度的全球設計大會；透過 23 年的雙年展累積，擁有超過 40,000 件來自全球各地的海報收藏，因此於墨西哥舉辦長期性的展覽，並且定期發行年鑑及設計書籍。
參賽資格	＊ A、B、C 三組之參賽者資格：設計相關學校之學生、平面設計師、造型藝術家、攝影師…等，任何年齡與國籍均可。 ＊ 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。 ＊ A 組參賽作品為 2014 年 5 月至 2016 年 5 月間印製的海報。B、C、D 組作品皆須為未公開海報。
收件期限	2016 年 4 月 30 日截止收件 ＊下一屆預計於 2018 年辦理
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 組為 2014 年 5 月至 2016 年 5 月所印製的海報。 ＊ B 組主題為 posters for human rights of people in migration (關於移民人權的議題) (70*100cm 直式橫式皆可) ＊ C 組主題為 commemorative posters to promote the 10th anniversary of GQ Mexico (紀念 GQ 墨西哥雜誌十周年海報) (70*100cm 直式) ＊ D 組主題為 Posters for the conservation of biodiversity (保護生物多樣性) ＊詳細主題內容：http://www.bienalcartel.org/14/a.html ＊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： ＊ Álvaro Obregón # 73, Col. Roma, C.P. 06700 México, D.F. ＊本屆 D 類別的參賽作品，檔案規格：海報原始尺寸、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。
評審時程	結果公布：2016 年 7 月 31 日
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/about/index.html

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

主辦單位	Art Directors Club, New York, USA 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	＊專業人士：參賽作品必須是在 2016 年 2 月 8 日至 2017 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。 ＊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	＊設計、動態影像、攝影、插圖類：2017 年 1 月 31 日前 ＊數位類：2017 年 1 月 31 日前 ＊廣告類：2017 年 1 月 31 日前 ＊學生類：2017 年 1 月 31 日前 ＊所有繳交作品皆需經由線上報名 www.adcawards.org ＊所有第一類的實體作品需在 2017 年 2 月 10 日前交至 ADC Gallery
參賽費用	1. 設計、插畫、攝影類： (1) 編輯設計、企業宣傳設計、海報設計、包裝及產品設計、字體設計：$250/$300 (2) 環境設計、品牌設計：$300 (3) 商業攝影、商業插畫：$150/$200 (4) 商業攝影 (自由業)、商業插畫 (自由業)：$100/$150 (5) 動態影像類：$250/$300 2. 廣告類： (1) 電視 / 影片、廣播、新聞、宣傳品、廣告用海報、品牌內容及娛樂、聲音設計、廣告稿撰寫、音樂影片：$450/$600 (2) 整合：$700 3. 數位類：$375 4. 學生類：$35 (同時間報名 10 件以上作品，則單一報名費為 $25) ＊每項價格的分類為：單一作品報名 ($US)/ 多件作品或系列作品 ($US)
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. 數位設計類、7. 學生類
評審標準	所有參賽者將在 2017 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	＊字體類：PST 2017 年 9 月 8 日截止。逾期繳交至 PST 2017 年 9 月 22 日 ＊互動類：PST 2017 年 10 月 6 日截止。逾期繳交至 PST 2017 年 10 月 20 日 ＊插畫類：PST 2018 年 1 月 5 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 1 月 19 日 ＊設計類：PST 2017 年 5 月 5 日截止。逾期繳交至 PST 2017 年 5 月 19 日 ＊廣告類：PST 2017 年 5 月 5 日截止。逾期繳交至 PST 2017 年 5 月 19 日 ＊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	＊字體類：字體設計各項目費用不同，單件 $40~$90，系列 $80~$180。學生作品：單件 $20~$45，系列 $40~$90。 ＊互動類：$100 網頁報名 (件)、$125CD/DVD 繳交報名 (件)。學生作品： $30 網頁報名 (件)、$45CD/DVD 繳交報名 (件)。 ＊插畫類：插畫類各項目費用不同，單件 $40~$90，系列 $80~$180。學生作品：單件 $20~$45，系列 $40~$90。 ＊設計類：設計類各項目費用不同，單件 $45~$110，系列 $90~$220，品牌整合 $300。學生作品：單件 $20~$45，系列 $40~$90。 ＊廣告類：廣告類各項目費用不同，單件 $45~$110，系列 $90~$220，活動整合 $300。學生作品：單件 $20~$45，系列 $40~$90。 ＊詳細費用請參照官方網站公布 http://www.commarts.com/competitions ＊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	因五大參賽類別細項眾多，請至官方網站查詢： ＊印刷字類：廣告、手冊、海報、字體文宣…等。 ＊互動類：網站、社會、其他互動軟體…等。 ＊插畫類：廣告、書籍、編輯、機構組織…等。 ＊設計類：包裝、識別、海報、編輯…等。 ＊廣告類：電視廣告、廣播廣告、海報…等。
評審時程	結果於每類截止時間後兩個月公布
聯絡方式	Communication Arts 110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A. 電話 : + 1-650-326-6040 傳真 : + 1-650-326-1648 Email：competition@commarts.com
參考資料	官方網站 http://www.commarts.com/competitions

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。
參賽資格	參賽作品必須是 2013 年 12 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 4 張作品參賽。
收件期限	2016 年 11 月 30 日截止 ＊下一屆預計於 2019 年辦理
參賽費用	20 €
參賽類別	A. 文化、思想、社會海報 (Cultural, ideological and social posters) (須為已發表之作品) B. 環境議題海報（Tarasti 獎：Environmental posters） C. 獨立主題海報 (Posters by the theme Independence)：2017 年芬蘭紀念 100 周年獨立。「獨立」對你來說是甚麼呢？ (限 30 歲以下學生或設計師參加) D. 商業海報 (Commercial 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：A4，300 dpi，JPG/RGB ＊ D 類作品需為 80*120 公分，300 dpi，JPG/RGB ＊將通知入圍者於 2017 年 2 月 28 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：2016 年 12 月 ~2017 年 2 月 初審結果公佈及通知入圍者：2017 年 2 月 國際評審決審：2017 年 4 月 ~5 月 得獎結果公布：2017 年 6 月 8 日 展覽：2017 年 6 月 9 日 ~2017 年 9 月 24 日
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 Hanna Suihko Curator, Lahti Poster Museum postertriennial@gmail.com +358 44 416 4184 Tiia Tiainen Chief of Exhibitions, Lahti City Museums postertriennial@gmail.com +358 50 518 459
參考資料	官方網站 http://www.lahdenmuseot.fi/museot/en/poster-museum/lahti-poster-biennial-2011/

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	＊國際創意獎 (The One Show)：所有參賽作品必須於 2016 年 1 月 1 日至 2017 年 2 月 5 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。 ＊國際學生獎 (Young Ones)：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。
收件期限	＊國際創意獎： 第一階段報名至 2016 年 7 月 29 日 第二階段報名至 2016 年 9 月 30 日 第三階段報名至 2016 年 12 月 2 日 最後期限至 2017 年 1 月 27 日 實際作品繳交期限至 2017 年 2 月 10 日 ＊國際學生獎：2017 年 3 月 3 日截止。
參賽費用	＊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://www.oneshow.org/downloads/2017-OneShow-Entry_Kit.pdf ＊國際學生獎：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://www.oneshow.org/youngones/categories/
參賽類別	＊國際創意獎： 娛樂性品牌傳達 (廣告、行銷…)(BRANDED ENTERTAINMENT)、跨平台 (CROSS-PLATFORM)、設計、指導、影片、知識產權、互動、行動、動態視覺 (MOVING IMAGE CRAFT)、印刷及戶外廣告 (PRINT & OUTDOOR)、公共關係 (PUBLIC RELATIONS)、廣播、響應性環境 (RESPONSIVE ENVIRONMENTS)、社群媒體、使用者經驗 / 人機介面 (UX / UI)。 ＊請至官方網站查詢各類詳細介紹及繳交作品格式。 ＊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) ＊國際學生獎：合作和平 (Partners For Peace) : 傳達一同為了世界和平合作的力量 ("communicating the power of partnerships for global peace") 國際學生獎主題說明詳見官方網站 http://theyoungones.org/
評審時程	國際創意獎： 評審評分 : 2017 年 3 月 前三階段結果公布 : 2016 年 11 月、2017 年 1 月 決選結果公布 : 2017 年四月中 決選確認截止 : 2017 年 4 月 21 日 國際學生獎： 入圍通知：2017 年 4 月 頒獎典禮：2017 年 5 月
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	美國辦公室 Address：260 Fifth Avenue,2nd Floor I 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.oneshow.org/

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。以 2013 年為例，共收到來自全球的 2958 件作品參賽，其中海外參賽作品共計 998 件。競賽結果公告時同時舉辦年度展覽，展覽將呈現超過 100 件精彩字體設計作品，其中包括當年獲獎的精彩作品。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 2015 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：2016 年 11 月 1 日 其他專案作品：2016 年 11 月 15 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 : 2017 RGB 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。簡單敘述作品 (不超過 170 個字)，並附上 1 到 3 張的作品照。 ＊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：2016 年 12 月 ~2017 年 1 月 得獎及入圍作品公告：2016 年 12 月 展覽：2017 年 4 月東京銀座圖畫廊。
評審標準	無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性，夠跨越文字排版印刷挑戰之優秀作品。
聯絡方式	Tokyo Type Directors Club 6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023, Japan tel：81-3-6276-5210 faz：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

NY TDC Awards

主辦單位

The Type Directors Club, New York, USA
紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club，TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。
該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的設計競賽、更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已經有五十四年的歷史，每年吸引兩千至三千件作品參加，參加的國家超過 34 個，來自於全球五大洲。獲獎作品除了可至世界各地巡迴展出外，也在全球發行作品集，是全球設計師視為圭臬的聖經。

參賽資格 / 參賽類別

Communication Design 傳達設計類：
＊於 2016 年 01 月 01 日至 2016 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://type-competition.tdc.org/

Type Design 字形設計類：
＊自 2016 年 1 月 1 日至 2016 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://type-competition.tdc.org/

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：2016 年 12 月 9 日午夜前
逾期報名：2017 年 1 月 18 日午夜前

參賽費用

＊ Communication Design 傳達設計獎：

		TDC 會員	非會員
早鳥報名 (2016/10/28 前交)	獨件報名	45 美元	60 美元
	系列報名	75 美元	90 美元
一般報名 (2016/12/9 前交)	獨件報名	60 美元	75 美元
	系列報名	90 美元	105 美元
最晚報名期限 (2017/1/18 前交)	獨件報名	75 美元 (學生 70 美元)	90 美元 (學生 85 美元)
	系列報名	105 美元 (學生 100 美元)	120 美元 (學生 115 美元)
出版費 (凡是得獎作品皆須負擔此費用)	獨件報名	80 美元	100 美元
	系列報名	120 美元	150 美元

＊ Type Design 字形設計獎

		TDC 會員	非會員
一般報名 (2016/12/9 前交)	一種字體	45 美元	60 美元
	三至八種字體	80 美元	90 美元
	九種字體以上	150 美元	170 美元
最晚報名期限 (2017/1/18 前交)	一種字體	60 美元	65 美元
	三至八種字體	100 美元	110 美元
	九種字體以上	180 美元	200 美元
PDF 電子檔報名 (免印刷)	一種字體	15 美元	
	九種字體以上	20 美元	
出版費 (凡是得獎作品皆須負擔此費用)	一種字體	75 美元	90 美元
	三至八種字體	90 美元	110 美元
	九種字體以上	125 美元	140 美元

評審時程

評審：2017 年 1 月 19 日 -2 月 5 日 (推算)
電子郵件通知獲獎者：2017 年 2 月 6 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

主辦單位	具 ICOGRADA 與 IBCC 之認證，是相當具規模的國際賽事。金鋒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 (2016) 已經順利舉辦第十二屆金鋒獎。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 2014 年至 2016 年間完成之作品 ＊下一屆預計於 2018 年辦理
收件期限	數位檔截止收件日期：2016 年 4 月 15 日 車諾比 / 福島海報收件期限：2016 年 3 月 20 日 展覽期間：2016 年 10 月 4 日 ~10 月 9 日 ＊每位參賽者所繳交的作品數目不得超過十件。 ＊海報類作品需為 2014 年至 2016 年間創作的海報。 ＊作品規格限制：作品最大邊長度不得超過 30 cm ，解析度 150 dpi，格式為 JPG，且為 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。入選作品需印製並郵寄，郵寄地點會一併在 e-mail 中告知，所有繳交作品不會歸還。
參賽費用	免費報名
參賽類別	海報、數位設計、手做設計、俄國先鋒海報、車諾比 / 福島海報、《罪與罰》海報、地獄（Inferno）、煉獄（Purgatorio）及天堂（Paradiso）(但丁作品) 海報、寬恕海報。
評審時程	結果公布：2016 年 7 月 31 日
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Serge Serov serovserge@gmail.com
參考資料	官方網站 http://www.goldenbee.org/eng/homegl/ golden bee 12 info https://goo.gl/p4Aexm

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 2017 年邁入第 44 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，並且於前一年比賽後 (2016 年 3 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
收件期限	截止日期：2017 年 3 月 21 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繳交作品 ＊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. 電子劇院（Electronic Theater）：影片最長不可超過十分鐘 2. 虛擬實境劇院（VR Theater）：影片最長不可超過六分鐘 3. 作品詳細規格請詳閱官網說明
評審時程	獲獎通知：2017 年 5 月 30 日 展覽日期：2017 年 7 月 30 日 -2017 年 8 月 3 日
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	官網線上諮詢方式洽詢 http://s2017.siggraph.org/contact-us
參考資料	官方網站 http://s2017.siggraph.org/submit

數位動畫類：編號 02，第一等

荷蘭動畫展

Holland Animation Film Festival

主辦單位	Holland Animation Film Festival Foundation, Utrecht, Netherlands 荷蘭動畫電影節 (The Holland Animation Film Festival) 始於 1985 年，是動畫愛好者的盛宴，原為兩年一屆，2009 年起，電影節改為每年舉辦。宗旨在展示國際間動畫的品質和多樣性，從前衛派到卡通，將近代的影片及動畫做一個概觀呈現，同時也有懷舊與主題式的歷史性節目。 由荷蘭動畫電影節基金會主辦的荷蘭動畫電影節，每年的春季于荷蘭的烏德勒支 (Utrecht) 舉行。在節日舉辦的 5 天時間中，眾多的動畫廠商、製作者、動畫設計科系學生和愛好者齊聚一堂，自由交流，碰撞出創意火花。展覽中也舉行動畫片回顧展演、主題論壇、脫口秀表演、展覽等各種豐富多彩的動畫活動。期望帶來高品質動畫電影以吸引各階層觀眾，同時刺激電影院的票房及電視中所放映的動畫電影收視率
參賽資格	＊參賽影片須於 2016 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：2016 年 12 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。 ＊若影片尚未在 2016 年 12 月 1 日前完成，預覽影片複製本最晚須在 2017 年 1 月 1 日前繳交，或諮詢工作人員
參賽費用	免費報名
參賽類別	＊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 ＊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。 ＊國際學生影片競賽：影片不超過 60 分鐘，畢業製作影片也可參賽。 ＊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：2017 年 1 月 ~2 月 得獎通知：2017 年 2 月 1 日 頒獎典禮：2017 年 3 月 22 日至 3 月 26 日於 2017 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 2016 年 5 月 27 日以後完成者才可參賽。
收件期限	報名及收件截止期限：2017 年 5 月 26 日 ＊務必透過註冊 OIAF 帳號登錄線上繳交作品。 ＊預告影片須以 URL 連結 (a streamable URL link) 繳交。連結有效期限必須至少到 7 月底。已不再接受 DVD 繳交。 ＊影展官方語言為英語及法語，所有作品均須附有英文字幕。 ＊務必繳交導演照片 (300dpi)、導演簡介以及 3 張影片截圖 (300dpi)。 ＊如果影片獲選，請提供高畫質的 Quicktime 或 mov 檔案（H263/ProRes 限定），解析度至少為 1920*1080 ＊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 2017 年 8 月 4 日送達
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 長篇動畫：長度超過 45 分鐘的動畫影片 2. 獨立短片：短片形式、非委託製作的動畫影片；建議最長不超過 30 分鐘 3. 學生動畫競賽：於影片製作期間為高中 / 大學 / 研究所在學學生 4. 委託影片競賽：受贊助或以特定商業宣傳為目的的作品 5. 兒童取向的動畫影片
評審標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點
聯絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada Tel: +613-232-8769 Email：entries@animationfestival.ca
參考資料	官方網站 http://www.animationfestival.ca/index.php

數位動畫類：編號 04，第一等

法國安錫動畫影展

Annecy International Animated Film Festival

主辦單位	CITIA, Annecy, France 法國安錫國際動畫影展創辦於 1960 年，在六月於法國安錫舉行，為期 6 天，是歷史悠久且規模最大的國際性動畫節，其地位如同電影界中的坎城影展。最初，此活動為兩年舉行一次，後來於 1998 年轉為一年一度的活動。法國安錫動畫影展也是國際動畫協會所認可的四大動畫影展之一。第 41 屆國際影展將在 2017 年 6 月 12 日至 6 月 17 日於法國安錫舉辦。 參展作品來自世界各大洲，歐美與日本佔大多數，也有韓國與泰國片。法國安錫動畫影展不僅擁有國際性的動畫競賽，同時有專題研討會、動畫電影展覽交易會與創意專區，提供年輕創意者相互交流、專案競賽與媒合工作機會。任何為了電影、電視或網路而製作的動畫影片、動畫電影或網路動畫皆可參賽。 整個影展中，除了由城市中的各個電影院放映競賽影片，並於市中心舉辦夜間露天電影片的播放。影展根據活動的主題，也於大銀幕上放映經典電影。影展也提供專業人士在 Mifa 聚集 (International Animation Film Market)，意即國際動畫影片推介交易活動)。Mifa 是一項致力於推廣電影工業發展的活動，以鼓勵作品的創新及製作、促進專業之間的交流、合作，並找到電影工業的最新趨勢。
參賽資格	＊任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放者皆可參賽 ＊凡於 2016 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： 2017 年 2 月 15 日前：短片、電視影片、委託影片、畢業影片 2017 年 3 月 15 日前：長片 ＊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/take-part/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. 長片 (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：2017 年 3 月 結果公告：2017 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	收件截止日期：2017 年 6 月 23 日 影展日期：2017 年 11 月 20 日 ~11 月 26 日 ＊請透過 www.shortfilmdepot.com 線上報名 / 繳交作品檔案或將報名表及作品 DVD 寄至 interfilm Berlin, 33rd Festival, Straßburger Str. 55, 10405 Berlin, Germany ＊短片參賽條件： 1. 影片須為 2015 年 1 月 1 日後完成者才可報名。 2. 影片長度：20 分鐘內 3. 影片格式：35mm, Quicktime 1080p 4. 影片主題與種類：不限 5. 若影片非英文發音，須加上英文字幕。(德文影片也須加上英文字幕) ＊上傳至 Shortfilmdepot 的作品需附上 1-2 張的影片截圖 (JPEG 或 TIFF 檔，300 dpi 以上)、一張導演照片以及自傳 (160 字以內)、可供聯絡的 E-mail 地址 ＊參賽申請表以及作品影片檔 (MPEG-4) 或 DVD，必須在 2017 年 6 月 23 日之前送達柏林的 interfilm 辦公室 Interfilm Berlin / 32th Festival Tempelhofer Ufer 1A / 10961 Berlin, Germny ＊來自非歐盟國家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。 ＊入選與否將於 2017 年 10 月透過 E-mail 通知 ＊入選者需於 2017 年 10 月 30 日前將放映檔案送達主辦方手上
參賽費用	免費報名。上傳合作平台需收最多 3 €費用。
參賽類別	作品主題不限，但所有參賽作品將被自動歸類為以下其中一種類別。 1.International Competition 國際競賽 2.Documentary Competition 紀錄片 3.Confrontations Competition - Human Rights Films 人權影片 4.German Competition 德國競賽 5.Eject 'The Long Night of Weird Shorts' Audience Competition 短片之夜人氣競賽 6.Green Film Award - Environmental Films 環保短片 7.KUKI + TeenScreen 10th International Short Film Festival for Children & Youth Berlin 兒童 / 青少年短片 8.All other non-competitive festival categories & special programs (Berlin, Arab, Experimental, Bike, Dance, Queer, Horror, Science Fiction, Mockumentaries, Music Videos, VR, 3D, Full Dome) 其他
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	interfilm Berlin Strassburger Str. 55 10405 Berlin Germany 電話：+49 (0)30 - 25 29 13 20 傳真：+49 (0) 30 693 29 59 E-mail：info@interfilm.de
參考資料	官方網站 http://www.interfilm.de/en/

數位動畫類：編號 09，第二等

韓國富川國際動畫影展

Bucheon International Animation Festival

主辦單位	PISAF Organizing Committee, Korea 1999 年，富川國際學生影展 (Puchon International Student Animation Festival, PISAF) 創立，成為亞洲專為學生量身訂做之動畫影展，並以高品質的入選作品得到無數讚賞。富川國際學生影展致力於建立一個平台以介紹來自海內外的優秀作品，並培育與支持數位影像工業中的年輕有才華者。 過去幾年，PISAF 受限於名字中的「學生」兩字；然而它從 2015 年起，改名為富川國際動畫影展 (Bucheon International Animation Festival, BIAF) 並取消限制參賽者需為學生的規定。此舉象徵了它的全新開始，也提供了更多能讓年輕動畫工作者接觸卡通及動畫世界中大師的機會。
參賽資格	不限，但參賽作品必須為 2016 年 1 月後完成，並且之前未曾報名參加韓國富川國際動畫影展。
收件期限	短片 (Short Film)、學生影片 (Graduation Film)、電視及商業委託影片 (TV & Commissioned) 報名及收件截止日期：2017 年 7 月 15 日 長片 (Feature Film) 報名及收件截止日期：2017 年 8 月 15 日 影展日期：2017 年 10 月 20 日 -10 月 24 日 ＊先在 BIAF 官網填寫線上報名表，再用線上或郵寄方式繳交作品。 線上繳交：透過 WeTransfer、Dropbox 或 Google Drive 分享作品到 program.biaf@gmail.com 或 program1@biaf.or.kr 郵寄繳交：將作品寄至 BIAF Organizing Committee #302, Comic Business Center, KOMACON, 1 Gilju-ro, Bucheon-si, Gyeonggi-do, 14505, Korea，郵資由參賽者自付 ＊初選作品將不予以退還 ＊技術規格要求： 1. 預覽檔案：DVD(NTSC, PAL) 或 720p 以上的電子檔 (mov, avi, wmv) 2. 正式放映檔：DCP, HDCAM 或高畫質電子檔 (proress 422HQ 的 mov 檔或 H264 的 mp4 檔為佳) ＊另需繳交三張影片截圖 (300dpi)、一張導演 (們) 的照片 (300dpi)、原始語言版本及英語版本的對話 / 旁白的腳本檔案 ＊本競賽官方語言為英語，若作品為非英語則必須附上英語字幕
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 長片 (Feature Film)：40 分鐘以上的作品 2. 短片 (Short Film)：由專業人士製作的 40 分鐘以下的作品 3. 學生影片 (Graduation Film)：由在校學生製作的 40 分鐘以下的作品 4. 電視及商業委託影片 (TV & Commissioned)：電視、廣告、音樂 MV 等影片 5. 線上競賽 (Online)：由短片及學生影片中同意線上播映的參賽者中選出
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Address：#302, Comic Business Center, KOMACON, 1 Gilju-ro, Bucheon-si, Gyoenggi-do 14505, Korea Tel：+82 (0)32-325-2061 Fax：+82 (0)32-325-2072 E-mail：program@biaf.or.kr
參考資料	官方網站 http://www.biaf.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、ASIFAJapan 以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA 最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。
參賽資格	＊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 ＊影片限制為 16mm 及 35mm 格式，錄影帶限制為 Betacam, NTSC 格式 ＊片長時間不得多於 30 分鐘 ＊作品必須為 2014 年 4 月 1 日以後所完成之作品 ＊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：2016 年 2 月 1 日 ~4 月 1 日 評審日期：2016 年 5 月 9 日開始 決審及展覽期間：2016 年 8 月 18 日 ~8 月 22 日 ＊所有 16mm 及 35mm 參賽影片都必須妥善捲好及包裝，並且在上面標明清楚影片名稱及作者。 ＊一份影片只能放一件作品，並且標明清楚作品名稱。 ＊報名表須妥善填寫，並且附上 2 張 Jpeg 檔案圖片 (300dpi、13×18cm)、2 張導演照片 (5×5cm)、作品故事介紹及對話 ＊影片必須附上英語或日語字幕。 ＊所有表格及影片必須在截止日期前寄達主辦單位指定地址： HIROSHIMA 2014 FESTIVAL OFFICE 4-17, Kako-machi, Naka-ku Hiroshima 730-0812, Japan Phone: +81-82-245-0245（from overseas）
參賽費用	免費報名
參賽類別	不拘
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	HIROSHIMA 2014 Festival Office 4-17, Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812, Japan Phone: +81（country code）-82（area code）-245-0245 Facsimile: +81-82-245-0246 ／ +81-82-504-5658 E-mail: hiroanim@hiroanim.org
參考資料	官方網站 http://hiroanim.org/en2016/e04compe/04-1e.php

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 2017/06/18-25。
參賽資格	參賽作品需為 2015 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：2016 年 12 月 12 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： 您可以將作品上傳至 Vimeo 或 Youtube(亦可以加設密碼) 或將您的作品轉檔 (VOB / MPEG4 檔案格式，透過 WeTransfer.com 和 DropBox.com）並將連結寄至 entries@miaf.net，同時將填妥的報名表掃描檔一併 Email 至 entries@miaf.net。
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： (郵局寄送) Melbourne International Animation Festival PO Box 584 FLEMINGTON, VIC 3031 AUSTRALIA (僅快遞或貨物寄送) Melbourne International Animation Festival c/- Open Channel Docklands Studios, 476 Docklands Drive DOCKLANDS, VIC 3008 AUSTRALIA Phone: +61 (03) 8327 2016 主辦單位聯絡方式： email: entries@miaf.net telephone: +61 (0)415 730 098
參考資料	官方網站 http://miaf.net/entries/

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 造形設計類：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	2016 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 mansionry）、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 https://www.hwk-muenchen.de/talente#English

工藝設計類：編號 02，第一等

日本美濃國際陶藝競賽（三年展）

International Ceramics Festival MINO,Japan

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，今年已是第十一屆，每次競賽皆有國際知名人士參與審查。在 2014 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從未展出過。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：底面積最多 4.0 平方公尺，高度最高 4 公尺。 ＊每個參賽組最多可以繳交 3 件。
收件期限	繳件日期：2016 年 11 月 1 日～ 2017 年 1 月 10 日。(下一屆比賽預計 2020 年辦理) ＊須在日本時間 2017 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：http://www.icfmino.com/english/icc/compe.php
參賽費用	免費報名
參賽類別	＊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。 ＊陶瓷藝術（Ceramics Art）：自由發想的理念和技術的陶瓷作品。 ＊從第 11 屆開始，陶瓷設計（Ceramics Design）與陶瓷藝術（Ceramics Art）將合併為同一類。
評審時程	第一階段評審：2017 年 2 月中 -3 月初 第一階段結果公告：2017 年 4 月初 第二階段國外收件：2017 年 7 月 3 日 -7 月 12 日 第二階段國內收件：2017 年 7 月 14 日 -7 月 18 日 第二階段個人送達作品：2017 年 7 月 15-16 日 第二階段結果公告：2017 年 7 月底 頒獎典禮：2017 年 9 月 15 日 展覽：2017 年 9 月 15 日 -10 月 22 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

主辦單位	義大利法恩札陶藝雙年展，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 （雙年展，2017 年暫停舉辦一屆，下屆為 2019 年） ＊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 助理： Elisabetta Alpi e-mail: elisabettaalpi@micfaenza.org 展覽負責人：Gian Luigi Trerè +39/0546.697320 e-mail: gigitrere@micfaenza.org 組織辦公室：Federica Giacomini Tel. +39/0546.697315 e-mail: concorso@micfaenza.org 照片檔案：Elena Giacometti e-mail elenagiacometti@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/en/concorso-internazionale-premio-faenza/

工藝設計類：編號 04，第一等

韓國京畿世界陶瓷雙年展

Gyeonggi International Ceramic Biennale

主辦單位	韓國利川市自 2001 年開始辦理京畿世界陶瓷雙年展的 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，鼓勵突破陶瓷于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	＊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：2016 年 10 月 4 日 - 2016 年 10 月 31 日（線上報名）www.kocef.org ＊填寫線上報名表、作品描述、作品照片 5 張（需大於 300dpi /JPG 檔）、參賽者履歷、參賽者照片 (1200(w)*1600(h) pixel 或高解析度的 JPG 檔)。 ＊若作品包含動態影像或是聲音者，須將 DVD 寄至 GICB 2017 office ＊入選實物送達日期：2017 年 2 月 6 日 -17 日（韓國國內）、2017 年 2 月 6 日 -24 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	初審入選通知：2016 年 11 月 21 日（公告於官網及個別通知各獲選者） 決選公告：2016 年 4 月 3 日 展覽日期：2017 年 4 月 22 日 -2017 年 10 月 9 日
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Korea Ceramic Foundation GICB2017 Office 72-1, Sam-ri, Gonjiam-eup, Gwangju-si, Gyeonggi-do, 464-873, Korea TEL +82-(0)31-799-1518 E-MAIL GICB2017@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 Jewllery (Craft) Exhibition

主辦單位	自 1998 年創立此獎項，第 20 屆 2017 年的主題為「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：2017 年 7 月 28 日 ＊務必填寫報名表格。 ＊提出繳費證明。 ＊作品外包裝須標示參賽者姓名 ＊作品寄至：2017 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 2017 年 8 月 5 日 -2017 年 8 月 13 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/17craft/guide_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 (Jewellery)」作為主題，不限媒材
評審時程	入選作品展覽日期：2017 年 11 月 18 日 -2017 年 12 月 24 日 頒獎典禮：2017 年 11 月 18 日
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	主辦單位僅受理 E-mail 諮詢 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

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 年起每三年由德國 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	＊國內外所有的金工、首飾創作者、設計師皆可參與 ＊每人最多可提交三件作品 ＊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。 ＊書面審查：資料請於 2016 年 12 月 2 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。 ＊實體作品審查：實體作品請於 2017 年 1 月 2-10 日之間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, Altstädter 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：2016 年 12 月中 實體作品審查：2017 年 1 月 -2 月 頒獎典禮及開展日期訂於 2017 年 3 月 4 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 2017 年 3 月 31 日，隨後將於 2017 年 5 月初於移至德國 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 http://www.goldschmiedehaus.com/

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

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	＊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之工藝作品。 ＊作品必須為過去三年內所創作且從未公開展示過。 ＊團體（三人以內）、個人、不限國籍、不限性別。 ＊作品數量：最多兩件（團體或個人） ＊作品尺寸：小於 200cm x 200cm x 200cm
收件期限	公告日期：2014 年 7 月供開始下載報名表 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. 第二屆段實體作品繳交：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 ＊雙年展，2017 年暫停舉辦一屆，下一屆預計於 2019 年辦理
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

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 ＊雙年展，2016 年暫停舉辦一屆，下一屆預計於 2018 年辦理 ＊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.sieraadartfair.com/wedstrijd-ntj/

2017 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

IDC 2017

書　　名	2017 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	潘文忠
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	886-2-7736-6178
主辦機關	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
專案經理	盧佳宜
兼任助理	林昀萱、吳美誼、黃琬婷
籌備助理	林文中、黃郁琁、鄭詠心、蘇靖涵、黃子凌
主視覺設計	翁永圳
專輯設計	陳信宇
翻譯協助	(英)Jacob Wu、白舒婷、全可凡、范堯寬、陳彥謀、曾郁翔、蘇文君 (日) 呂佩錦、詹慕如、戴開成
攝錄影師	(攝影) 陳奕辰、翁鈺棠 (錄影) 李晉仰
出版日期	106 年 8 月
版 刷 次	初版 1 刷
訂　　價	新臺幣 450 元整
ISBN	978-986-05-2992-0 (精裝)
GPN	1010600966
展 售 處	國家書店松江門市 (秀威資訊科技公司) 地址：臺北市松江路 209 號 1 樓　電話：（02）2518-0207 轉 17 五南文化廣場 地址：臺中市中山路 6 號　電話：（04）2226-0330 轉 820、821 國家教育研究院 (教育資源及出版中心) 地址：臺北市和平東路 1 段 181 號　電話：（02）3322-5558 轉 173 三民書局 地址：臺北市重慶南路 1 段 61 號　電話：（02）2361-7511 轉 114 教育部員工消費合作社 地址：臺北市中山南路 5 號　電話：（02）7736-6054

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

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 . 2017 / 林磐聳主編 . -- 初版 . -- 臺北市：教育部出版：教育部高教司發行 , 民 106.08

面；　公分

ISBN 978-986-05-2992-0(精裝)

1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集

960　　106011730

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：《2017 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》，教育部出版，106 年 8 月