2018 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
中華民國一〇七年八月

CONTENTS

目錄

計畫主持人－林磐聳教授序 004
計畫簡介與成果 006
國際競賽教學檔案介紹 014
來自亞洲的設計力量－國際設計研討會 016
來自亞洲的設計力量－國際設計工作坊 024
106 年度頒獎典禮暨成果發表記者會 029
2018「設計深耕 X 生根設計」系列活動 032
越南大型設計展演：2018 臺灣設計 X 越南發光 038
設計名家專文 040
專訪電子報 062
106 年度獲獎作品介紹 086
國際競賽資訊 180

「設計深耕 X 生根設計」－種下下一個十年的設計種子

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學系講座教授

林磐聳

回首這十多年教育部執行設計推廣的歷程，為培育藝術與設計領域人才陸續推動「大學校院藝術與設計人才培育計畫」、「藝術與設計菁英海外培訓計畫」、「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫（以下簡稱「設計戰國策」）」、「臺灣國際學生創意設計大賽」及「補助大學校院辦理藝術人才培育計畫」，從對學校補助的方式，階段調整為直接獎勵學生，提升學校整體設計科系的創作氛圍，以期臺灣的設計能量與文化創意產業能夠深耕與茁壯。今年度教育部擴大「藝術與設計菁英海外培訓計畫」及「設計戰國策」兩大計畫規模，新增「建築與景觀設計類」，以期更多藝術與設計領域學生獲得補助機會，以及砥礪更多學生磨練能力。

為增加臺灣獲獎學生創意的國際能見度，本計畫首次帶著累積十二年的設計能量前進南向國家交流，今年度與「臺灣國際學生創意設計大賽」一起前往越南舉辦展覽與講座，明年度預計前往新加坡及馬來西亞舉辦展覽，希冀透過國際競賽獲獎作品展以展現台灣設計力，達成雙方密切的藝術與設計領域交流，進而有更多合作的可能性，藉以凝聚多元亞洲文化風貌，及展現台灣藝術與設計軟實力，並充分善用媒體平台推廣臺灣意象。

奠基於「設計戰國策」過去十二年基礎上，像是過去接受過國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍、臺灣各大專院校熟知本項計畫推廣核心目標等，於是，今年度開始推動設計傳承推廣計畫「設計深耕 X 生根設計」系列活動，整合教育部藝術與設計人才相關計畫資源、與臺灣各設計協會合作，並邀請近十年本計畫補助過的新銳設計師加入，帶著這十年累積的設計實力與資源進入校園舉辦講座、擇一定點辦理大型專題講座，以及透過設計工作坊的舉辦，讓新銳設計師與學員實際互動，更能強化此一系列活動的核心意念，提供莘莘學子更多參與國際競賽的觀念及設計業界甘苦談。深耕的力量將促使新的種子萌發，孕育備受期待的下個設計新世代，今年共計邀約 25 位設計師擔任設計傳承講師、13 所學校及 1,370 位師生熱情參與。期許本活動能傳承臺灣累積的設計能量，為未來創造更多學習與交流的平台。

第五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 - 5TH The Power of Asian Design

“Design Plows Deep X Design Takes Root”: Sowing the Seeds of Design for the Next Ten Years

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

If one takes a look back at the design promotion process implemented by the Ministry of Education over the past ten years or so, one sees that in order to cultivate art and design talent, a series of programs have been put forward one after another: “University Art and Design Talent Cultivation Program,” “Art and Design Elite Overseas Cultivation Program,” “International Design Competition: Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests” (hereinafter referred to as ‘International Design Competition’), “Taiwan International Student Design Competition,” and “Funding Program for Universities to Cultivate Art Talent.” The paradigm has gradually shifted from funding schools to directly rewarding students as a way to enhance the creative atmosphere within design-related departments at universities, in the hope that the design energy and the cultural and creative sector in Taiwan will take root and prosper. This year, the Ministry of Education has expanded the scale of both “Art and Design Elite Overseas Cultivation Program” and “International Design Competition,” and the “Architecture and Landscape Design Category” has been added. It is expected that more art and design students can enjoy the opportunity to receive funding so that they will be better encouraged to hone their capabilities.

To increase the international visibility of the creativity of Taiwanese award-winning students, we for the first time carried the design energy accumulated over the last twelve years and went to countries targeted by the New Southbound Policy for exchange and dialogue. Together with “Taiwan International Student Design Competition,” this year we organized exhibitions and forums in Vietnam, and we also plan to travel to Singapore and Malaysia to hold exhibitions next year. It is hoped that through the works that have won international contests, Taiwan’s design power can be displayed so that lively exchange on art and design will be carried out. This may lead to possibilities for further cooperation, with which the diversity of Asian cultures can be focused upon while Taiwan’s art and design soft power will be shown, and different media platforms can be leveraged to promote the image of Taiwan.

“International Design Competition” has established a solid foundation over the past twelve years. For example, many former students who have received funding and participated in international contests have now become part of the new-generation force in the design industry and academia, and universities in Taiwan are in general familiar with the core objective promoted in the program. Therefore, this year, we initiated the event series under the design inheritance and promotion program, “Design Plows Deep X Design Takes Root.” This program integrates resources related to art and design from the Ministry of Education, cooperates with different design associations in Taiwan, and invites new-generation designers who have received funding over the last ten years to participate. This program, carrying design power and resources accumulated in the past decade, organizes small forums on campus, holds large keynote forums in specific venues, and convenes design workshops for new-generation designers to interact with students, all of which strengthens the core concept of this event series: to inform aspiring students about participating in international contests and actually working in the design sector. Plowing deep allows the new seeds to sprout, which will turn into the next new and highly-anticipated design generation. This year, a total of 25 designers have been invited as design inheritance instructors, and 13 universities as well as 1,370 students and faculty members have participated. It is expected that this event series can pass down the accumulated design energy of Taiwan and establish a platform for more learning and exchange in the future.

2018 臺灣設計產學高峰會暨年度檢討會議 2018 Taiwan Design Industry University Summit and annual review conference

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

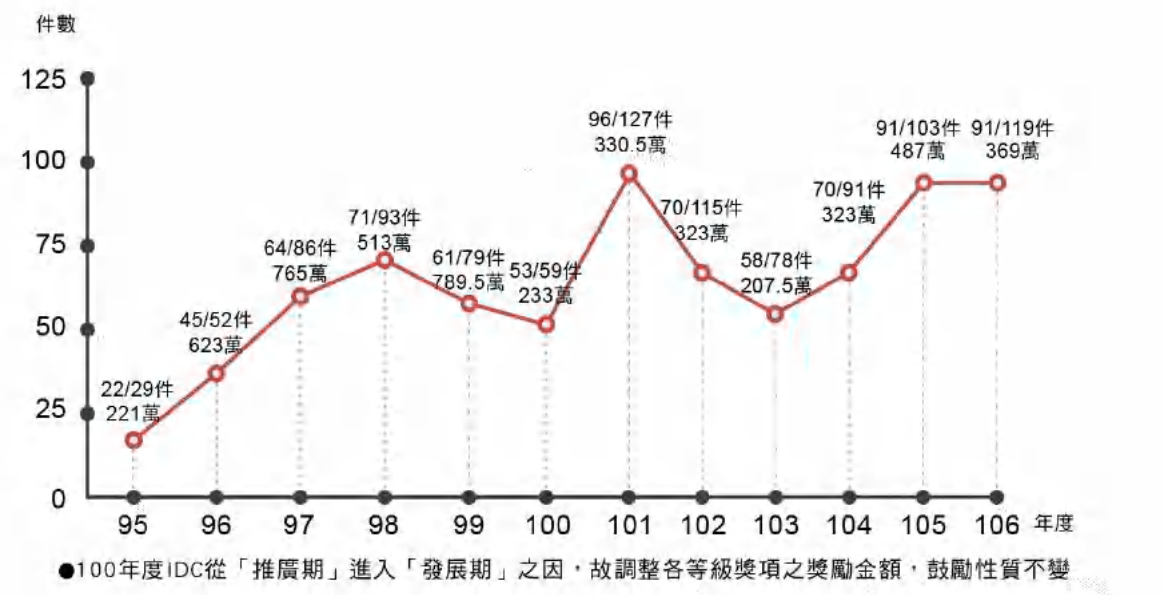
一、藝術與設計類國際競賽推廣、人才資料庫網站功能維護與國際競賽教學檔案建置

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；104 年度銅獎以上大獎大幅度增加，累積至 75 件；時至 105 年度獲得銅獎以上大獎數量再度創下歷年新高，共計 91 件通過申請，其中包括 3 件金獎、2 件銀獎、18 件銅獎，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，臺灣學生歷年參與國際競賽獲獎校數攀升至 44 所 (參閱表一 ~ 表二)。

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。今年度 (106) 收到 119 件獎勵金申請案，共計 91 件通過申請，



圖一：792 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 5,184.5 萬元整
Chart 1: 792 Winning Entries in International Competitions, Total Prize Money is NT$51,845,000

“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

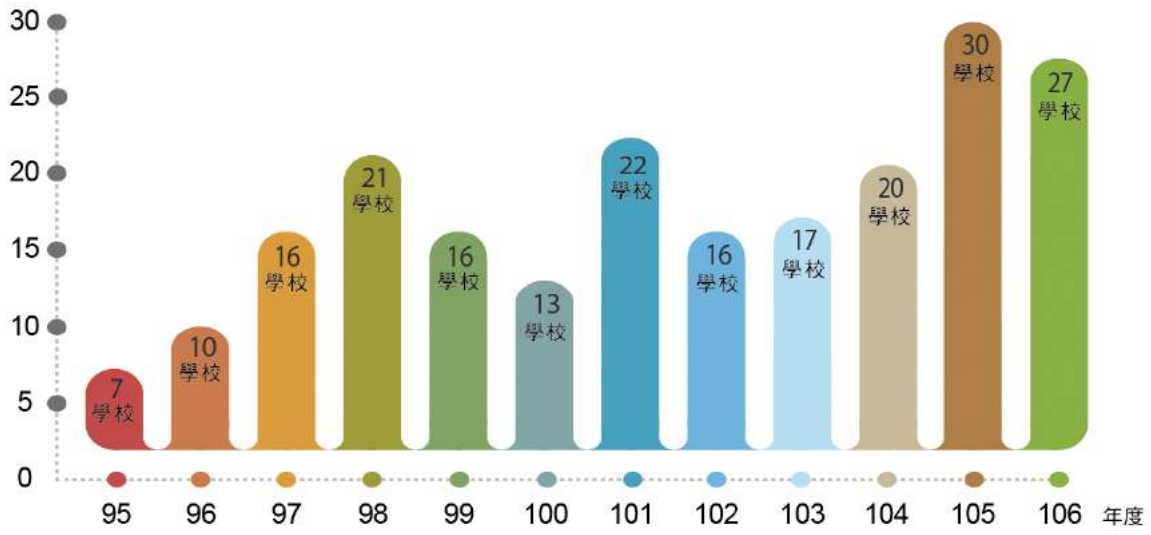
1. **Promotion of International Art and Design Competitions, Maintenance of Database of Talents, and Education PPT of International Art and Design Competitions for Download**

   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; in 2015, the number of bronze or higher awards has accumulated to 75; time to 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).

   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 2017, a total of 91 works obtained the permissions of the application, including 3 gold awards, 1 silver award, and 8 bronze awards. The total number of bronze or higher awards has accumulated to 110, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 46. 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 215 個學校獲獎次數，累積參與學校達 46 所
Chart 2: 215 Winning Times of Schools, Cumulative Number of Participating Schools is 46

其中包括 3 件金獎、1 件銀獎、8 件銅獎，目前已累積達 110 件；另外，也新增 2 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄，共計已有 46 所臺灣學校學生於國際獲獎發光並獲得本計畫之補助。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。

三、舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會

106 年度活動於 2017 年 12 月 22 日 (五) 假臺大醫院國際會議中心 3F 舉辦『2017 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。

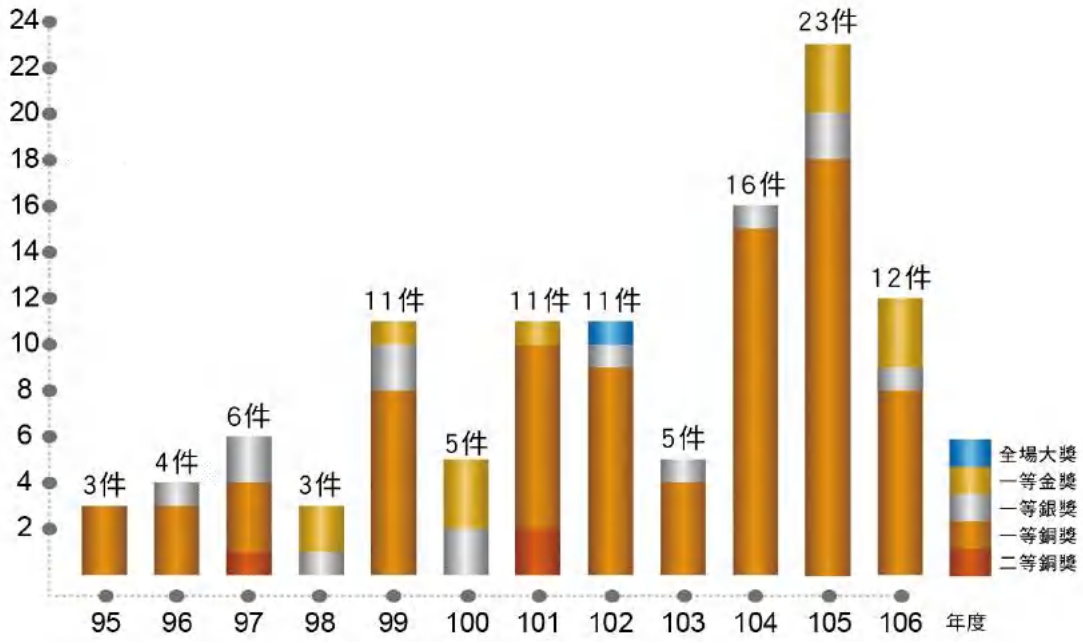
四、舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，拓展臺灣學生的設計視野

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，2017 年 12 月 8 日 (五) 至 10 日 (日) 於臺中舉辦第五屆「來自亞洲的設計力量」，邀請來自日本淺葉克己設計室藝術指導－淺葉克己 Katsumi Asaba、日本 MIYAKE DESIGN 創辦人 - 三宅一成 Kazushige Miyake、韓國大韓民國設計展招待作家 - 白金男 Baik Kumnam、馬來西亞馬來西亞設計檔案館創辦人－ Ezrena Marwan、泰國 PDM BRAND 創辦人－ Doonyapol Srichan、中國中國工業設計協會副會長－何曉佑與中國美術家協會設計藝委會委員 - 李超德，分享不同文化之設計經驗與未來發展方向。

國際設計研討會由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，本屆計 33 所學校 355 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，本屆「視覺傳達組」、「產品設計組」及「文化創意組」共計 26 所學校 200 名學生參與；「設計教育組」計 35 所 51 名老師參與。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。

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 2018 年 4 月 18 日 (三) 至 4 月 23 日 (一) 期間假越南胡志明市西貢大飯店舉辦「2018 臺灣設計 X 越南發光」，展出歷年度獲得銅獎以上作品之得獎作品展，串起該地產學界合作意願，展現臺灣學生之設計能量。透過這些海外展出強力宣傳，



圖三：792 件國際競賽獲獎作品，110 件奪得銅獎以上獎項
Chart 3: 792 Winning Entries in International Competitions, 110 Winning Entries above Bronze Awards

3. Holding the Awards Ceremony and Press Conference on Achievement

On December 22 in 2017(FRI), in the NTUH International Convention Center 3F , this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2017, 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 December 8 (Fri) to 10 (Sun) of 2017, and invited Katsumi Asaba, Art Director of Katsumi Asaba Design Studio from Japan; Kazushige Miyake, Founder and Designer of MIYAKE DESIGN from Japan; Baik Kumnam, Professor Emeritus, Sungkyunkwan University from Korea; Ezrena Marwan, Founder of Malaysia Design Archive (MDA) from Malaysia; Doonyapol Srichan, PDM BRAND’s Founder from Thailand; He, Xiaoyou, Vice-Chairmen of College Design Guiding Commission, Ministry of Education from China, and Li, Chaode, Vice-Chairman of China Fashion Association, director of Academic Committee from China. 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 33 schools and 355 students participating as of 5TH. 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 5TH, 26 schools and 200 students participated in the “Visual Communication Group,” ”Product Design Group,” and “Cultural Creative Group,” while 35 schools and 51 teachers participated in the “Design Education Group.” We wish Taiwanese teachers and students in the fields of art and design can learn different experiences and broadly expand their design vision.

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 Grand Hotel Saigon on April 18 to April 23 in Vietnam, to show 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.

表一：「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」2006 年 ~ 2017 年獎勵概況

Table 1: “The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design class”, Reward Profile in 2006~2017

2006年執行成果	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		

2007年執行成果	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		

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、設計傳承推廣計畫「設計深耕 X 生根設計」系列活動，分享參加國際競賽經驗及心得交流

一個十年可成就一片新氣象，過去接受國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍。自 2018 年起推動「設計深耕 X 生根設計」系列活動，包含專題講座 1 場次、校園講座 13 場次及 One Design Day 工作坊 2 場次，共計 25 位設計師擔任設計傳承講師及 1,370 人次參與。邀請講師背景包括工業設計、視覺傳達、數位動畫、工藝設計、展覽規畫或專案管理等，設計傳承講師為曾經擔任設計戰國策審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲設計戰國策補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請設計戰國策新銳設計師加入，帶著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平台。

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、數位動畫及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、設計戰國策邁向十三年：792 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 5,184.5 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，本計畫推廣邁向第十三年。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 792 件，頒發之總獎金數累積 5,184.5 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 46 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		
2008 年執行成果	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		
2009 年執行成果	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			

6. "Design Plows Deep X Design Takes Root": The Event Series under this Design Inheritance and Promotion Program Offers a Platform for More Learning and Exchange

One decade can make a huge difference. If we look at the former students who once participated in international design contests and received funding, it turns out that many of them have now become part of the new-generation force in the design industry and academia. The event series of "Design Plows Deep X Design Takes Root," launched in the year of 2018, has so far included 1 keynote forum, 13 on-campus forums and 2 One Design Day workshops. In total, 25 designers have served as design inheritance instructors, and 1,370 people have participated in this event series. The profiles of the instructors invited have covered industrial design, visual communication, digital animation, craft design, exhibition planning, project management, etc., and these inheritance instructors are designers who have been review committee members of the International Design Competition project, jurors of Taiwan International Student Design Competition, or representatives or recommendees of different design associations in Taiwan; or they are young designers who have received funding from the International Design Competition project over the past ten years. This event series integrates resources from the Art and Design Talent Program under the Ministry of Education, cooperates with Taiwan Amoeba Design Association, and invites young designers who have previously participated in the International Design Competition project. With accumulated design power and resources, forums and workshops are organized so that more art and design talent of the younger generation can pass down the design energy of Taiwan, the mechanism of which provides young designers and design beginners with a platform for more learning and exchange.

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 Thirteenth: 792 Award-Winning Works from International Competitions, and Prizes Awarded NT$ 51,845,000 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 thirteenth. The cumulative number of awards Taiwanese students have won in international competitions has reached 792, NT$51,845,000 has been awarded for cash prizes, and the number of participating schools has reached 46. 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.

	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		
2010年執行成果	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			

	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	
2011年執行成果	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		

2012 年執行成果

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

2013 年執行成果

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

2014 年執行成果

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

2015 年執行成果

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

2016 年執行成果

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

2017 年執行成果

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	1	8	2	0	74	2	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 369 萬

獲獎學生學校

1. 大同大學
2. 大葉大學
3. 中原大學
4. 元智大學
5. 弘光科技大學
6. 正修科技大學
7. 亞東技術學院
8. 亞洲大學
9. 明志科技大學
10. 東海大學
11. 致理科技大學
12. 國立高雄師範大學
13. 國立雲林科技大學
14. 國立臺中科技大學
15. 國立臺北科技大學
16. 國立臺北商業大學
17. 國立臺北藝術大學
18. 國立臺南藝術大學
19. 國立臺灣科技大學
20. 國立臺灣師範大學
21. 崇右影藝科技大學
22. 朝陽科技大學
23. 臺南應用科技大學
24. 銘傳大學
25. 樹德科技大學
26. 醒吾科技大學
27. 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 (2006 年 ~2017 年)

Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Per Year in 2006~2017

	參與學校	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	獲獎總數
1	大同大學				1	1	1	4	3	4	1	2	4	21
2	大葉大學							4	1			2	1	8
3	中原大學									1	1	2	1	5
4	元智大學				1								1	2
5	弘光科技大學												1	1
6	正修科技大學											1	2	3
7	佛光大學											1		1
8	亞東技術學院									1	1		1	3
9	亞洲大學					1		5	8	1	18	10	11	54
10	明志科技大學		2	3	1	2	1	2				1	1	13
11	東方技術學院	1												1
12	東海大學										1	1	3	5
13	長庚大學			4	1			2			1	1		9
14	南華大學							1						1
15	南臺科技大學					1			1			1		3
16	致理科技大學											5	5	10
17	國立交通大學	1		4	1			1	1					8
18	國立成功大學		1	4	5	2	5	5	1	1	2	2		28
19	國立政治大學				1						1	1		3
20	國立高雄大學											1		1
21	國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3		2	1	3	25
22	國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	1	5	6	41
23	國立新竹教育大學											1		1
24	國立臺中科技大學				4		1		5	1		1	4	16
25	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	3	43
26	國立臺北商業大學												1	1
27	國立臺北藝術大學											2	2	4
28	國立臺南藝術大學		2	4	6	1	2	1				1	2	19
29	國立臺灣大學							1			1			2
30	國立臺灣科技大學		9	7	13	22	11	31	20	18	11	7	7	156
31	國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	2	1	8	42
32	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4				10
33	國立聯合大學							1		1				2
34	崇右影藝科技大學										2		4	6
35	崑山科技大學						1	2						3
36	復興商工				1							1		2
37	朝陽科技大學			3	1			1				3	1	9
38	華梵大學											1		1
39	實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	3			85
40	臺南應用科技大學		2	4	1	3		1			2	5	1	19
41	輔仁大學			1				1						2
42	遠東科技大學									1				1
43	銘傳大學				1	1	1	1	2	4	3		2	15
44	樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	9	62
45	醒吾科技大學									2		2	2	6
46	嶺東科技大學	8	6	8	6	1					1	4	5	39
	年度通過總數	22	45	64	71	61	53	96	70	58	70	91	91	792
	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	369 萬	5,184.5 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」

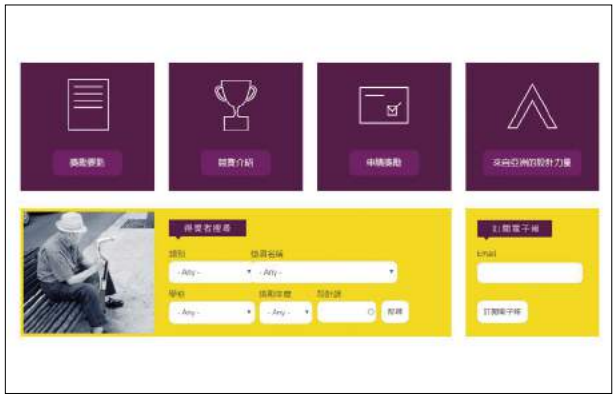
根據「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵項目一覽表可查詢到本計畫補助的五十三項國際競賽，並已經於設計戰國策官方網站以及歷年成果專輯中替每項國際競賽作詳細介紹，包括類別、競賽說明、舉辦國家、參賽資格、參賽費用、參賽類別、聯絡方式及官方網站之中文翻譯資料，提供參賽需求者詳盡的國際競賽資訊。

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。計畫團隊已經為五十三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/)」

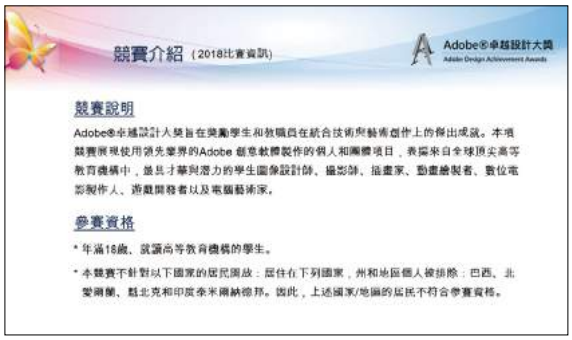
步驟 2：尋找「下載專區」連結處



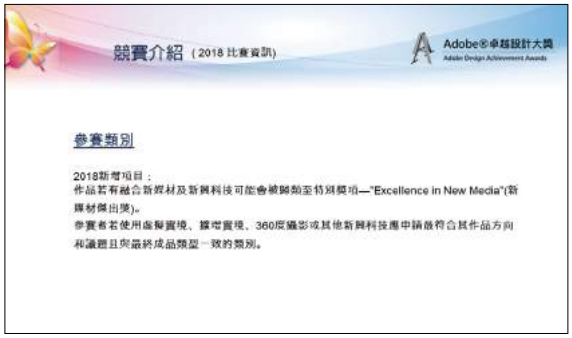
步驟 3：開啟「國際競賽教學檔案」，頁面點選您想要瞭解的「國際競賽」圖片後即可瀏覽或下載

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) 上本屆徵件規章－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：2017 年 12 月 08 日 (五) 09:00~17:30
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
09:00~09:30	報到
09:30~10:20	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 亞洲大學 蔡進發校長 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
10:20~11:10	講　題 :《產品設計》design and value 演講者 : 日本 Japan - 三宅一成 Kazushige Miyake
11:10~12:00	講　題 :《文化創意》韓國人的文化遺傳基因與韓流 演講者 : 韓國 Korea ー白金男 Baik Kumnam
12:00~13:10	休息時間
13:10~13:40	講　題 :《設計教育》構建中國設計教育的先進性姿態 演講者 : 中國 China ー何曉佑 He, Xiaoyou

時　間	講題／演講者
13:40~14:30	講　題 :《視覺傳達》亞洲與世界的設計 演講者 : 日本 Japan ー淺葉克己 Katsumi Asaba
14:30~15:00	講　題 :《設計教育》設計的文化立場 演講者 : 中國 China ー李超德 Li, Chaode
15:00~15:20	中場休息
15:20~16:10	講　題 :《視覺傳達》Malaysia Design Archive - Archival and Visual Literacy 演講者 : 馬來西亞 Malaysia ー Ezrena Marwan
16:10~17:00	講　題 :《產品設計》Idea Journey 演講者 : 泰國 Thailand ー Doonyapol Srichan
17:00~17:30	綜合 Q&A 時間
17:30~	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（圖左七為國立公共資訊圖書館劉仲成館長；圖左八為亞洲大學蔡進發校長）

日本 Japan

Kazushige Miyake 三宅一成

做任何的創作活動，都不是一個人的事情。
是必須要有很多人，共同合力完成的事。

- MIYAKE DESIGN 創辦人及設計師
- iF 設計獎評審及日本優良設計獎評審
- 多摩美術大學講師
- iF 設計獎金獎及日本優良設計獎 best 100

設計是一個充滿多樣性、可能性的東西，在我心裡並沒有一個很完美的公式，就是只要順著這個公式走，最後就一定可以導出一個正確答案。我也告訴自己不要在心裡面放著這個公式，才能夠很靈活地去面對各種環境，然後做出各種設計。到底什麼東西對設計而言是很重要的？對我自己來說，價值是一件很重要的原則，它包含的意義與多樣性是非常廣泛的。當我思考一個東西存在意義的時候，繼續往下挖，到最後你會想到的是－這個東西存在這個世界上，應該有什麼樣貌。當我們用這樣的觀點來看一個東西的時候，你就可以不被現在眼前所看到的已經成形的東西所拘束住，你可以更深層地去想，當這些東西變成他們現在樣子的時候，他的上一個階段，原本應該是什麼樣子？我覺得身為產品設計師，我們在做著什麼呢？其實就是把價值這東西，讓它化為形體。讓這個東西所具備的價值能夠外顯，能夠讓大家一看到的時候，不只看到這個東西存在，也能夠看到它的價值存在。每一部分、每一環都非常重要，如果在一開始的根基沒有很穩固的話，接下來再去做其他不管是包裝的部分，或者是在店面宣傳等等，就沒辦法達到更好效果，反過來就是說，如果可以做出一個很強、很好的產品，它可以幫助後段的人，不管是包裝設計或者是做品牌的活動。

我常常提醒自己，做任何一個產品，並不是要勉強自己創造一個毫無意義但是很新奇的形狀，而是必須要探究它的價值、探究背後的意義，這樣子你就可以很自然而然地導出一個它最應該有的外型。在產品設計的業界裡面，常常會聽到有種說法，設計師必須要跟工程師對抗，但是我心裡從來沒有要跟工程師對抗的想法，永遠就是在想工程師的意見或是擁有的技術，要怎麼樣把它化為形體展現出來。我們在做任何的創作活動，都不是一個人的事情。不是可以靠一個人的力量來完成的，它是一件必須要有很多人，共同合力完成的事。進入業界永遠不要忘記，要懂得跟身邊的人有很好的溝通跟協調。

當我們在做設計時，不要一開始把區隔化當成唯一目的，試圖找出不一樣的價值，哪怕有一些事情做出來不這麼有效率，可能要繞一大圈遠路，但是只要在這過程當中，你可以獲得一些價值，我覺得那就足夠了。當你要提高一個商品價值的時候，設計是可以幫助你的好方法，同時設計也絕對不是一個讓設計師表現自我的方法。你必須要很清楚地看到這產品的本質，由你的力量幫助這產品的本質發揮出來，這個才是一個好的設計品。設計產品的時候不管有再好的設計概念、對背景研究再透徹，如果你沒有辦法在最後讓消費者有那種－我覺得這東西還不錯、很直覺喜歡的內力的話，那就是不行的。因此，最重要的是，你要先喜歡你設計的東西！

韓國 Korea

Baik Kumnam 白金男

如果不把感情表現出來而是一直悶在心裡發酵的話，就會成為一種「恨」；如果表現出來的話，就是一個「情」。

- 成均館大學校藝術大學名譽教授
- 大韓民國設計展招待作家
- 大韓民國美術大展招待作家
- 江原設計中心建立推進委員

對韓國民族來說，其實包含了靈魂、氣質和性格的精神文化，以及共同體文化，然而會形成這些文化，廣義來說，是由韓國人的「恨」、「情」還有「興」引發出來的。現在全世界流行的韓流文化，其實可以說是「恨」「情」「興」產業化之後帶來的結果。其實不只是韓國人，相信中國人或者是台灣人也有屬於自己的文化基因，那韓國人影響到韓國的文化基因，主要可以分成兩種，一個是自然環境另一個就是人文環境。

韓國春夏秋冬都非常鮮明，而這樣非常清楚的四個季節會影響到各種文化。500 年前朝鮮時代引進來的儒教，影響韓國人的精神文化，甚至組成了民族性，最後影響到韓國人對自我的認同和主體性。在韓國分成貴族文化還有平民文化，也就是支配以及被支配階層，所以韓國是有非常多傷痛的民族，到了現代也是一樣有錢人支配沒有錢人，平民階層過得非常辛苦。韓國人心裡一直都有一個傷痛，這樣子的傷痛就變成了一個「恨」，這樣心中有恨、有傷痛的人聚集在一起，彼此慰藉又形成了另一種情感，而這些情感再昇華之後就會變成一個「興」，就是像興致這樣子的東西。我覺得「恨、情、興」這三個字，可以說是韓國人的文化遺傳基因。

究竟在韓國人體內文化基因到底是什麼？專家主要是針對韓國文化及個性做討論；一般人比較重視韓國文化的傳統性。過去受到日本帝國殖民還有韓國戰爭，所以非常多人會覺得說「恨」才是韓民族最具代表性的情緒，但是到了最近不管是熱情或者是活躍度變成主要的文化基因，可以認為是解放之後高度的經濟成長，還有近來對自己文化產生自信反應出來的結果。說實在話，以前韓國人對於紅色是非常討厭的，看到紅色就會想到血革命或者是共產黨。

韓國人是靠「情」字過活，對外國人來說可能非常難理解。韓國人對「情」這個字即使不去特別定義，也還是知道「情」是什麼，然後懷抱這樣的「情」去生活，所以「情」不是只有個人，也是跟其他人的關係，所以一個暖心的行為就是「情」。生活比較困難的人聚在一起，然後彼此慰藉，體現出和諧共存的概念。如果不把感情表現出來而是讓它在心裡面一直悶著發酵的話，就會成為一種「恨」，那如果把感情表現出來，就是一個「情」。火病是專屬於韓國人的一種病，所以當你心中有恨卻不能夠消解的話，就會成為火病，只能自己去消解，別人沒有辦法幫你。不管是「恨」、「情」或是「興」，阿里郎這首歌最具代表性。因此，千萬不要為自己找理由、找藉口，努力地做好每一件事，讓自己成為宣揚台灣設計了不起的設計師！

中國 China

He, Xiaoyou 何曉佑

中國人要在國際上發聲，一定要建構先進性姿態以及研究成果，才有可能產生自己的聲音，以及在國際上最終能起到引領作用。

· 教育部高校設計學類教學指導委員會副主任委員
· 中國工業設計協會副會長
· 江蘇省科普美術家協會理事長
· 南京藝術學院教授、博士生導師

現在中國正在搞雙一流學科，要多建一流高校和一流學科，在雙一流學科中，終於有了設計學的地位。從學科角度來講，終於確定了設計學在中國作為一門學科的位置，但是設計學在很多人眼裡，並沒有那麼重要。如果追溯中國高等設計教育發展歷史的話，可以追溯到 1903 年清政府頒布癸卯學制－第一次建立了圖稿繪畫科，這是一門專門畫圖的學科，也就是所謂做設計的。

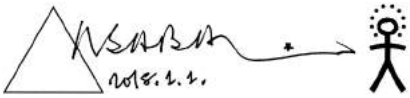
上個世紀 80 年代，老師們開始在國內傳播現代工業設計理念。幾十年下來，中國工業設計學科已經迅速地發展，基本上將近兩千所高校有設計學科，另外，產業界發展也是非常快速。現在大部分企業已經開始意識到設計在推動企業創意發展中的價值，政府也大力推動產業發展，然而這麼多年的發展，企業或是協會開始不太滿意高校培養這麼多人才的能力，所以也開始成立設計教育大會、設計教育協會，更加強調跨文化、跨學科、跨領域的合作。企業對設計教育不滿意，那麼設計教育界怎麼考慮這些問題呢？以前四五所高校有這個專業，一直到現在將近兩千所高校有跟設計相關專業，所以在那個年代，設計高手都在高校，所以高校就代表了上個世紀中國設計的水平，但是現在不是了，現在的設計高手都在企業，現在很多企業年輕人的設計能力都非常厲害。

高校職責第一是培養人才；第二是科學研究；第三是社會服務；第四是文化傳承。以前講的五子登科－樣子、路子、點子、料子、鏡子，簡單講就是教育的面貌，是不是能夠反映出人才培養的姿態。現在不敢講先進性，而是如何建構這樣一種姿態。路子，也就是教學面貌能不能培養人才先進性姿態；點子，理論研究面貌能不能反映出科學研究的先進性姿態；料子，設計探究的面貌能不能反映出專業水平的先進性姿態；鏡子，社會反饋的面貌能夠反映出學科發展的先進性姿態。過去幾十年的教育，中國最大的問題就是同質化，幾乎所有高校是按照最早引進的德國教育模式和日本教育模式。所以像這樣引路以後，就是慢慢在全國形成了一種非常同質化的教育，也就是不管你讀什麼高校，幾乎差不多。這幾年開始分化，現在中國非常強調每個學校的學科背景，來打造自己的特色，需要差異化人才，才能適應社會發展需求。

現在中國沒有設計研究院的存在，所以很多研究性的東西，只有高校來承擔。我們希望能夠從中國文化立場，提出一些具有前瞻性的設計理論，另外一步就是開探一些基礎性研究，還有就是世界性問題的研究方式。這樣才有可能建構起先進性姿態，中國人要在國際上發聲，一定要構建先進性姿態以及研究成果，才有可能產生中國自己的聲音，以及在國際上最終能起到引領作用。

日本 Japan

Katsumi Asaba 淺葉克己



自稱地球文字探險家的我，就是只要這個地球上，我發現哪裡有很奇怪很特別的文字，就會想要到那邊親自去看看。要做這樣子的事情，你要有一定相當強大的衝勁才辦得到！

- 淺葉克己設計工作室藝術總監
- 桑澤設計研究所所長、東京造形大學和京都精華大學客座教授
- 每日設計獎、日本電影學院獎最優秀美術獎、日本 ADC 大獎 2 次、日本 ADC 原弘獎 3 次、日本國家紫綬勳章等多數獎項
- 東京 TDC 理事長、JAGDA 會長、AGI 日本代表

日本的文字體系可能是比較特殊的，有跟中華區一樣的漢字，但是也有平假名、片假名，另外英文的字母也是平常會使用的一些文字。我在 30 年前就想說，文字這個東西看起來很簡單、很平凡，但是如果說有比較大膽想法的時候，文字也可以是一個很跳躍然後很新鮮的東西。

所謂的「一日一圖」就是每一天你要想出一個圖案並畫下來，一件事情你只要每天做，就可以變成產品上市。每天早上我起來之後，就會手裡拿著筆然後畫圈圈。所謂的右卷就是往右邊卷，然後接下來就畫左卷，往另外一個方向，但是我怕自己不知道畫到哪裡，所以會先寫好右卷跟左卷，並且寫下日期，避免忘記。我其實到了比較後期才開始練習書法，我覺得楷書真的是書法的基本，而且如果對設計有興趣的話，一定要把書法練好，練好書法絕對對你的設計有幫助。楷書具有非常神奇的力量，如果你的楷書練得好的話，你的素描就會寫得很漂亮、畫得很漂亮。日本有一位兼好法師，他寫了一本書叫做「徒然草」，然後在裡面有講到人就是要跟東西進行接觸，你的心才會被觸動。比方說像我自己，只要手裡一拿到桌球拍，就會馬上做好姿勢，隨時就可以開始打桌球。然後你要記得毛筆拿直，當你的筆落在雪白紙上的時候，你就會看到紙上開始發出非常漂亮的墨光，然後這時候就覺得非常開心。日本一位相當有名的藝術家，叫做井上有一先生，他擅長用相當細的毛筆線條來作畫。因為這位老師常常用很細的筆，然後手有時候就會一直顫抖，有一天我就問他為什麼你會這樣子一直抖？老師就回答說「因為我的精神、我的心靈在顫抖」，然後老師也告訴我，你要把靈魂的顫抖寄託在你的筆上。

現在全世界使用的文字到底有多少種？有一個中西亮前輩做了研究，他告訴我說大概全世界有 50 ～ 60 種文字，但是少數民族使用的文字大概就慢慢地滅絕、慢慢地不存在這個世界上了。在紐約有一些研究東巴文字的學者，很多流傳下來的資料是要跟老東巴學者一起解讀，才可以看得出意思。我看到東巴文字就會想說，一千年前搞不好在東巴地方就已經有所謂「Graphic Designer 視覺設計師」的職業出現。他們一定是有一批人聚在一起說，我覺得這個字應該是這樣子形狀比較好，然後大家一起討論，最後定下形狀，這是一件非常精彩的過程。我自稱是一個地球文字探險家，就是只要這個地球上，我發現哪裡有這些很奇怪、很特別的文字，就會想要到那邊親自去看看，因此我踏上了我的北極之旅，也幾乎把中國都跑遍了。要做這樣子的事情，你要有一定相當強大的衝勁才辦得到！

中國 China

Li, Chaode 李超德

設計的文化立場很多程度上，是視覺表達的東西，更多的是古文化表象的東西，但是在這個表象背後，卻是一個文化問題，那麼它累積了豐富的意涵，又反映出一個人的立場、態度以及價值觀。

- 國務院學位委員會全國藝術專業學位研究生教育指導委員會委員
- 教育部高校設計學類教學指導委員會委員
- 中國服裝設計師協會副主席
- 蘇州大學藝術學院教授、博士生導師

設計的問題就是文化問題，視覺表象有可能是用功能性的東西來規範，有科技的支撐，但它背後一定是文化問題，設計作品反映的是一個人設計的態度。設計視覺表達下蘊含著設計的文化觀念和價值，探討如何通過外在形式和精神內涵表達自身的態度和立場，進而適應時代和潮流的發展，面對現在全球化的設計浪潮，我們應該承認今天的世界是由西方文化所主導的。對於未來中國存在著兩種觀點，一種認為要主導未來的設計，不過這段路途比較遙遠；還有一種樂觀的認為，中國改革開放三十多年，經濟成長以及各個方面的變化非常大，因此如何從中國製造轉向中國創造，未來前景還是樂觀的。

設計立國使得設計成為新經濟引擎，這是未來在面對世界競爭過程，能夠在國際市場上有一些自己份額的做法。所謂的設計文化立場，就是用文化的態度來看設計，我們有這樣的文化底蘊跟背景，又有幾十年快速的發展，中國在科技領域裡面有許多方面已經領先，當然還有一些方面還在追趕，那麼為什麼不能彰顯出我們文化的基因和自信與自覺呢？所以民族化設計在全球化的態勢當中，如何表達自身話語本來是一個難題，看似簡單的衣食住行的設計活動，卻承載著我們這一代人和下一代人的設計使命。

設計要解決具體實踐和形式問題，如果我們講設計，單純談文本的形而上，從理論到理論、從觀念到觀念，是無法解決產品形式的設計問題的。但是設計如果不講觀念、不講文本及理論，那麼所呈現的設計產品會蒼白無力、如殭屍一般，因此設計在形設功能意義之外，擔負著巨大的文化責任。設計反映自己的態度和立場，好的設計是直指人心的，在形式之外需要實現自身觀念，文化情感的溫暖就是其靈魂和核心，即便在這樣一個全球化的時代，人類情感的溫暖還是需要的，所以設計產品的視覺表象下，仍然蘊含著一個民族或者一個國家、區域的文化話語權。面對民族設計文化遺產，我覺得要反對唯古既好的食古不化，又要反對崇洋媚外的文化虛無主義，我倡導的是追求內在精神。

現在是互聯網時代，人的生活方式更趨同化，從設計的潮流體系結構和內在的邏輯來看，設計從來都具有鮮明、縱向分級的特點，那麼設計流行的路徑也是由上而下的方式來傳播與模仿，形成了設計流行文化的傳播方式。西方國家主導的東西到今天仍然發揮著作用，只不過我們有自覺和立場來表達自身的文化願望。現代設計作為時代進步的產物，它可以說是全人類的文化財富，蘊含的是時代的文化，在當今這樣的時代，科技這麼發達，西方文化佔領了我們主流的前沿，設計師有責任確立自己的文化立場，在設計界發出自己的聲音。

馬來西亞 Malaysia

Ezrena Marwan

可以創造屬於自己的視覺典藏，通過這些視覺典藏，就能建構出一段歷史。或許這一段歷史是你的國家，或者是從小到大學到的東西之中，你沒有辦法看到的一段過去。

- 設計研究者、平面設計師及講師
- 馬來西亞設計檔案館創辦人 (MDA)
- 鼓勵論述視覺文化在國家塑造及國家認同的角色
- Sejarah Wanita 共同創辦人 (研究馬來西亞女性歷史檔案館)

你可能可以禁止很多的東西，但是其實你是沒有辦法，禁止思想或想法的傳遞。我問了自己一個問題，透過我的設計能夠為這個社會帶來什麼樣的影響？所以我就開始蒐集馬來西亞不同時期的設計作品，然後再把這些作品依年份編纂出來，之後發現不同的時期有不同的意涵，於是，我就創造了馬來西亞設計檔案庫。

這個目的是為了捕捉出所有平面設計背後的故事，因為這是平常看到設計作品時，沒有辦法知道的東西。其實設計作品或是設計師的角色，都不斷地在進化，而且也可以看得出來，設計師跟他們設計出來的圖像，是有很大力量去改變人們的思想跟想法的。每當我看到這些海報的時候，都會問我自己以下問題－每一個平面設計都有一個故事，每個作品都代表一個不同的過去，那每一個設計背後，一定也有它的獨特記憶，還有在歷史上被詮釋的方法也都不太一樣。

作為年輕設計師必須要想想你們創造出來的東西，到底象徵著什麼？你的設計會在歷史當中，佔有怎麼樣的地位？馬來西亞設計檔案庫是一個可以給年輕設計師或是學者去參觀跟拜訪的視覺文化紀錄館，這個館放的不是書，而是一些過去視覺的平面作品。在館內可以看到完全不靠電腦做出來的設計品，可以讓年輕一代的設計師看到以前沒有電腦的時代，這些設計是如何被模仿出來的。這麼多的實體典藏，其實是一個民主化的可能，透過這樣子開放數位材料以及實體館藏後，以前一些固有知識在開放後，大家都可以接觸到的情況下，就會產生過去聽不到的一些東西。我們的檔案館可以提出問題，也探索文化生產跟社會運動之間的關係，還有另一個功能就是製造出視覺干預，讓年輕一代的設計師看到過去的圖像，不管是象徵或是表達什麼，他們都可以再用他們的設計提出一些解決方法。我覺得這至少是給我們一個機會去檢視歷史以及回顧思考，怎麼樣能夠把過去不同的設計，用不同手法在現代呈現出來。

視覺典藏檔案庫還有另外一個功能，就是能夠促進研究。透過這樣的典藏紀錄，沒有被報章雜誌報導出來的聲音、沒有被書本紀錄下來的事件，都會一一被發掘。最後就是要培育視覺素養，當我在檢視各種不同設計或者是物件的時候，除了有形的形體之外，一定也挾帶一些無聲意義。所以，這樣的視覺文化研究讓我們去探究歷史、政治還有空間，算是開啟了一扇窗，這扇窗不但會帶你去了解背後歷史，同時也在告訴你，不同的設計觀點或者是不同的時代角度框架中，你會看到設計可以呈現出不一樣的模樣。

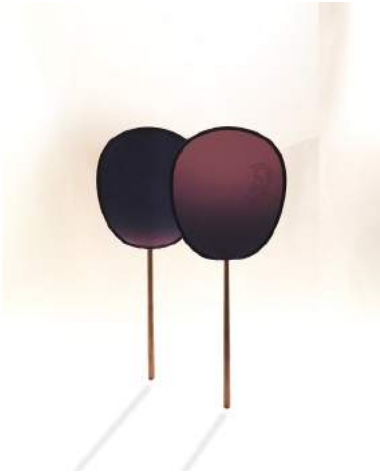
泰國 Thailand

Doonyapol Srichan

我發現把產品設計得美美的，只是一個很基本的事情。每一個對美的感覺是不同的，品質才是讓這個產品持續生存在這個市場上的原因。

- 2015 泰國年度設計師
- TEDx KMITL 演講者
- PDM BRAND 創辦人
- 曼谷先皇技術學院工業設計系講師

在學習設計的過程中，我學到最重要的是－如何去思考。我覺得很多很多的點子，會影響到未來所有的作品。身為一個設計師，如果只專注在眼前物件的話，很難去發想或創造更有創意的東西出來。對我來講，這是一種從舊的物品到新的物品很好的連結。如果我們設計的產品出現在使用者身上，而且是在我們意想不到的地方，將是一件值得雀躍的事情。後來我有機會發展一個新品牌，我學到在製作產品的時候，是要設計一個可以跟消費者溝通的橋梁，這讓我成長許多。我發現泰國在設計的強項還有一個，就是可以把原本的產品修改成另一個東西！我很想傳達給消費者的觀念就是，一個好的設計不一定要用到昂貴的材料，就可以設計出一個很實用，卻又不那麼傷害自然的產品。我覺得設計產品的時候，很重要的是要考慮到整個環境、整個脈絡。



我有個紡織專家的德國朋友，他來到泰國後有一天跟我說，你們這個國家真的蠻好的，不管到哪裏都看得到大家在使用地毯。我就告訴他，因為在泰國有很多工廠製造地毯，然後出口到國外去，但是因為地毯非常難清洗，所以泰國家中沒有在使用地毯。之後有機會帶德國朋友到泰國南部參加建廟活動，到那邊後德國朋友發現有很多的阿嬤阿姨們坐在一個涼蓆上，等著儀式開始，於是他很驚訝地告訴我：哇！來到這麼遙遠的地方，你們還在用地毯哪！我聽了這句話之後，就再也睡不著了。我就覺得在泰國從來都沒有人想把涼蓆設計得更漂亮，一直以來都是這樣的花色，因為熱帶國家地毯的功能，沒有什麼會比涼蓆來得厲害！

於是開始深入研究為什麼在泰國大家沒有常使用涼蓆？發現第一個原因是花色不夠漂亮，不適合拿來裝潢家裏，其次是不好清洗。於是我就開始想這麼好的想法要跟哪間公司配合好呢？後來想說倒不如自己來做吧！還可以藉此讓國際看到泰國，因此，這成為了我人生中的第一個品牌跟產品－泰式涼蓆。我把它變成更生活化、更貼近消費者，然後花很長的時間跟人們介紹這個產品，以及可以怎麼樣使用，可是要改變人們對涼蓆的想法是一件困難的事情。經過時間的累積，人們開始知道這個產品，最困難的部分就是要跟消費者傳達這個涼蓆比地毯好。

我發現把產品設計得美美的，只是一個很基本的事情。每一個對美的感覺是不同的，品質才是讓這個產品持續生存在這個市場上的原因。接著我想做一些回饋社會的事情，於是就把我們設計的泰國涼蓆捐贈給泰國 100 家廟宇，因為這是泰國 20 年來品質最好的涼蓆。不管我們的產品是什麼、跟多少工廠合作，在我心中還是希望用匠人的思維來做事情跟設計產品。

彙整／陳萱容；撰文／盧佳宜

「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2017 年 12 月 09 日 (六)~12 月 10 日 （ 日) 09:00~17:00
地點：亞洲大學亞洲會議中心 M001 & 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 09 日 (六)

時間	內容
09:00~09:30	學員報到（地點：亞洲大學亞洲會議中心 M001）
09:30~10:00	工作坊 Opening：國際講師介紹
10:00~12:00	《Day1-1》 1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師分組引導
12:00~13:00	午餐
13:00~16:30	《Day1-2》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
16:30~17:00	《Day1-3》 1. 作品進度檢視及討論 2. 工作坊 Day1 結束

DAY 2 12 月 10 日 (日)

時間	內容
09:00~09:30	學員報到 (地點：各班專業教室)
09:30~11:00	《Day2-1》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
11:00~12:00	《Day2-2》 1. 作品修改及完整度檢視 2. 各組完成作品並製作作品簡報
12:00~13:00	午餐
13:00~14:15	《Day2-3》 提供簡報與發表準備
14:30~17:00	《Day2-4》 1. 工作坊各組成果發表 2. 國際講師進行作品總評 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，2017 年 12 月 9 日 (六) 至 10(日) 連續兩日的國際設計工作坊，共計分為六組。視覺傳達組由日本淺葉克己設計工作室淺葉克己藝術總監及馬來西亞設計檔案館創辦人 (MDA)Ms. Ezrena Marwan 指導；產品設計組由日本 MIYAKE DESIGN 創辦人三宅一成及泰國 PDM BRAND 創辦人 Mr. Doonyapol Srichan 指導；文化創意組由韓國成均館大學校藝術大學白金男名譽教授指導；設計教育組由中國服裝設計師協會李超德副主席及中國工業設計協會何曉佑副會長共同指導。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：淺葉克己（日本）；協同教師：游明龍

淺葉老師親自示範東巴文字

學生練習用毛筆寫東巴文字

游明龍老師（中）檢視學生設計成果並與淺葉老師（右）討論

淺葉老師查閱學生作品並給予建議

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Ezrena Marwan（馬來西亞）；協同教師：陸蕙萍

Ms. Ezrena Marwan 分享創作思考脈絡

Ms. Ezrena Marwan 分享自己的創作故事

陸惠萍老師（右）與學生討論創意發想

Ms. Ezrena Marwan 熱烈地與學生討論

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：三宅一成（日本）；協同教師：徐宏文

三宅老師分享創作思考脈絡

學生設計發想階段

三宅老師（右二）與學生分享自己的設計邏輯

三宅老師（右）與 Mr. Doonyapol Srichan（左二）交流設計教學相關細節

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：Doonyapol Srichan（泰國）；協同教師：劉芃均

Mr. Doonyapol Srichan（左一）分享創作流程

學生設計發想階段

學生分組討論時間

Mr. Doonyapol Srichan（右三）與學生討論創意概念

實作操練紀錄【文化創意組】

指導教授：白金男（韓國）；協同教師：侯曉蓓

白金男老師（左）分析作品時間

白金男老師（左二）引導學生創意發想

白金男老師親自示範設計細節

白金男老師（右上）細心教導及討論設計細節

實作操練紀錄【設計教育組】

指導教授：何曉佑（中國）、李超德（中國）

何曉佑老師分享豐富的設計教育經驗

國立臺中科技大學侯純純老師提問設計教育相關問題

李超德老師分享對於設計教育獨特見解

李超德老師（右三）及與會老師合影

視覺傳達組－學員解說創意來源

視覺傳達組－全體組員展示東巴文字創作成果

文化創意組－學員剖析作品元素

產品設計組－學員介紹作品設計理念

學員回饋：

- 常常在做設計時，都著急的想要對產品加入什麼，然後不斷地加上，反而失去原來最吸引人的那個點，讓自己的作品成了大怪物。很謝謝老師讓我們的設計更加吸引人。
- 收穫頗多，老師以有系統且輕鬆的方式帶我們做設計，讓設計是有脈絡、有依據的，是蠻有趣的工作營！
- 老師教了我們完全沒聽過的思考方法！！！真的超棒的！！！從來不知道自己的思考可以發散那麼廣！謝謝老師！受益良多！
- 文化的差異很可能造成溝通上的問題，很累但也認真思考身為「台灣人」的精神究竟為何？
- 僅僅觀察老師書寫的過程，就能感受到執著和熱情，希望我的一生也能保持這樣的衝勁。
- 體會東巴文字的奧妙之處，思考其應用在設計上之可能性。
- 收穫良多，學到在學校課堂沒有上過的內容，大開眼界。
- 很棒！有機會能和國際老師交流，又能夠認識新朋友。（去年有來參加數位動畫組，但今年沒有好可惜，希望明年會有，很棒的活動請繼續辦下去！！！）
- 對於設計的態度也許跟老師有所落差，但希望自己能像老師一樣如此積極，謝謝有這樣的緣分。
- 2 天 1 夜真的 2 天 1 夜！不管對於學習的吸收或是心態上的改變，謝謝老師給予的鼓勵與努力積極的態度。
- 新的嘗試與體驗，很開心能在視傳領域中接觸世界上鑽研不同議題的大師。
- 受用的思考模式，套用在生活各領域均能活用。謝謝老師們細心提點解惑，讓學習更無礙。
- 雖然時間很緊迫，但也學習到很多。
- 對設計思考有了新的方法，對創新與突破有了新的見解。
- 謝謝老師都認真聆聽我們所提出的想法，並且給予鼓勵，讓我們更有動力繼續做下去。
- 非常開心可以在這個班級，接受蠻特別的的思考方法及合作關係，沒有絕對答案，只有更多想像！！！

兩天國際設計工作坊在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

106 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2017 年 12 月 22 日（五）14:00~16:00

地點：臺大醫院國際會議中心 3F (台北市中正區徐州路 2 號)

106 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 2017 年 12 月 22 日 (五) 下午 2 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。

由教育部主辦、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 12 年舉辦，累積獲獎人次達 792 人，總獎金 5,184.5 萬元。今年有 3 位同學獲得國際設計競賽「金獎」獎勵、1 位同學獲得國際設計競賽「銀獎」獎勵、8 位同學獲得「銅獎」獎勵、79 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 369 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」，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。

連續兩年「德國紅點傳達設計大獎」學生組最大獎－新銳設計獎 (Junior Prize) 由台灣學生獲得，今年由來自大同大學媒體設計學系林宜欣同學及齊慕夷同學的作品－遇不遇見 Meet, or Not 獲得 1 萬歐元獎金的榮耀。影片中黑球與白球不斷地在各種「錯視圖形」情境下滾動、追逐，總有一剎那最接近，卻始終沒有遇見。就像現實中的我們，會為了夢想、愛情、工作去追逐，但有些人有些事就是永遠不會相交、永遠得不到。

榮獲「2016 美國傑出工業設計獎 (IDEA)」學生組金獎的東海大學工業設計學系黃羽蔓同學、王于齊同學與陳佳鈴同學的作品－好骨道 (BoneAid)，設計發想是從研究災難資料中發現，發生嚴重地震時，五成以上傷患有骨折情形，如果一時救人心切，使用錯誤急救方法，處理不當，都可能造成更嚴重的後果，因此針對災難設計的簡易骨折固定器具，有別於一般骨折固定夾板只能依特定受傷部位使用，此設計可依照不同摺法應用在不同的受傷部位，讓傷患及非專業人士能簡單固定，等待專業醫護到達治療，藉此降低傷害程度。製造上生產快速與品質高，能快速被運送至災區與落後國家，以提升災難援救的效率。

以及，臺灣學生首次於「2016Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)」專業項目獲得優勝 Winner，作品－愛麗絲夢遊仙境 Alice in the wonderland 是由來自元智大學資訊傳播學系的畢業生廖恒慶等六人的創作，內容傳達即將畢業的他們，在選擇未來的道路上有著許多想像與不安，在探索的過程，不停地問著自己是誰，如同夢境中的愛麗絲一般，不斷被質疑身分。透過和諧與衝突的劇情，將內心充分表現，最後在初場景繼續向前，提醒著我們勇敢與莫忘初衷。

尚有許多優秀作品於 2017 年 12 月 22 日於頒獎典禮暨成果發表會與社會大眾分享，以及，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 2017 年 12 月 8 日 ~10 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。

106 年度頒獎典禮場內外一景

感謝姚立德政務次長出席頒獎典禮與致詞

計畫主持人林磐聳講座教授介紹計畫年度成果

教育部姚立德政務次長 (後左四) 與亞洲大學蔡進發校長 (後左七) 及獲獎師生分享榮耀

教育部姚立德政務次長 (左四) 與國立臺灣師範大學林俊良院長 (右五) 及獲獎師生分享

教育部姚立德政務次長 (後左三) 與國立雲林科技大學黃世輝院長 (後左五) 及獲獎師生分享榮耀

教育部姚立德政務次長 (左三) 與東海大學獲獎師生分享榮耀

頒獎典禮與會貴賓及師生大合照

教育部姚立德政務次長 (左二) 與校長們、指導老師們與計畫代表合影

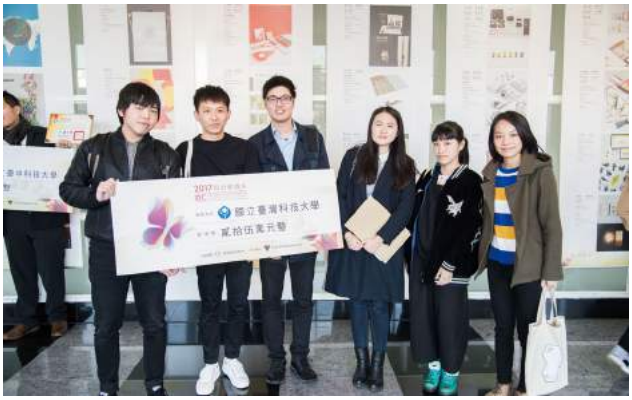
榮獲 2016 德國紅點傳達設計大獎新銳設計獎 (Junior Prize) ー大同大學林宜欣同學分享創作動機

榮獲 2016 美國傑出工業設計獎 (IDEA) 金獎ー東海大學黃羽蔓同學分享創作故事

榮獲 2016Adobe 卓越設計大獎 (ADAA) 優勝ー元智大學組員輪流分享領獎趣談

獲獎學生留下值得紀念的一刻

計畫團隊林磐聳講座教授 (右三)、陳俊宏講座教授 (左二) 及謝省民教授 (左一) 與正修科技大學吳守哲主任 (右一) 及獲獎學生開心合影



學生開心與獲獎作品合影

2018
設計深耕×生根設計
Design Plows Deep × Design Takes Root
設計戰國策設計傳承推廣計畫

LOGO 設計理念

大小橢圓錯疊，象徵各個世代的融合與傳承交替，灌溉滋潤了這片土地，深耕的力量不停地萌發新的種子，正是下個世代的設計新鮮人；當蘊含來自各界的能量，萌芽的種子生根而茁壯，蛻變後方可展翅飛翔，迎向再下個世代。

2018「設計深耕 X 生根設計」系列活動

設計傳承推廣計畫 - 2018「設計深耕 X 生根設計」系列活動

一個十年可成就一片新氣象，過去接受國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍。自 2018 年起推動「設計深耕 X 生根設計」系列活動，包含專題講座 1 場次、校園講座 13 場次及 One Design Day 工作坊 2 場次，共計 25 位設計師擔任設計傳承講師及 1,370 人次參與。邀請講師背景包括工業設計、視覺傳達、數位動畫、工藝設計、展覽規畫或專案管理等，設計傳承講師為曾經擔任設計戰國策審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲設計戰國策補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請設計戰國策新銳設計師加入，帶著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平台。

設計傳承講師

校園講座紀錄（13 場次、邀約 20 位講師及 1,172 位師生參與）

【校園講座第一場次】3/15(四) 醒吾科技大學商業設計系

設計傳承講師：桔禾創意整合有限公司創辦人－張漢寧、陳信宇設計事務所創意總監－陳信宇

校園講座第一場次開跑囉！

感謝醒吾科技大學商業設計系師生熱情參與（前左－翁永圳老師、張漢寧設計師、陳信宇設計師、胡毓賢主任、陳秀真老師、林鴻彰老師）

【校園講座第二場次】3/22(四) 國立臺中科技大學商業設計系

設計傳承講師：獨立藝術行銷企劃專業人士－盧怡君、日目 247Visualart 視覺總監－黃顯勛

感謝國立臺中科技大學商業設計系侯純純老師開場致詞

感謝國立臺中科技大學商業設計系師生熱情參與（中間第一排－盧怡君設計師、黃顯勛設計師、侯純純老師、詹玉艷老師）

【校園講座第三場次】3/27(二) 正修科技大學時尚生活創意設計系

設計傳承講師：同樂工作室創辦人－鄭洪、COZU 創辦人－施昌杞

感謝正修科技大學時尚生活創意設計系吳守哲主任擔任講座引言人

感謝正修科技大學時尚生活創意設計系師生熱情參與（第一排－陳江富老師、施昌杞設計師、鄭洪設計師、吳守哲主任、賴岳興老師）

【校園講座第四場次】4/10(二) 大同大學工業設計學系

設計傳承講師：明基友達集團摯拓創新總經理 / 設計總監－楊宙航 < 羊麥克 >、O.OO Risograph & Design Room 創辦人－劉昱賢

感謝大同大學工業設計學系李文淵老師介紹活動

楊宙航設計師回應學生提問

劉昱賢設計師分享創作實驗歷程

【校園講座第五場次】4/11(三)國立雲林科技大學視覺傳達設計系

設計傳承講師：牽猴子整合行銷設計師－劉經瑋

感謝設計戰國策協同主持人陳俊宏老師出席並擔任講座引言人

感謝國立雲林科技大學視覺傳達設計系師生熱情參與（第一排－劉經瑋設計師、陳俊宏老師、蔣世寶老師、劉鎮源老師）

【校園講座第六場次】4/13(五)東方設計大學美術工藝系

設計傳承講師：游明龍設計有限公司藝術總監－游明龍

感謝東方設計大學美術工藝系方曉瑋老師介紹與會貴賓

感謝東方設計大學美術工藝系師生熱情參與（第一排－方曉瑋老師、盧怡君設計師、游明龍設計師、洪世杰老師、葉國淞老師）

【校園講座第七場次】4/17(二)嶺東科技大學視覺傳達設計系

設計傳承講師：連想創意負責人－連俊傑、平面設計師 / 自由工作者－陳品丞

感謝嶺東科技大學視覺傳達設計系張露心主任開場致詞

感謝嶺東科技大學視覺傳達設計系師生熱情參與（第一排－宋思明老師、楊鼎献老師、陳品丞設計師、連俊傑設計師、張露心主任、劉經瑋設計師）

【校園講座第八場次】4/25(三)亞洲大學視覺傳達設計學系

設計傳承講師：瑜悅設計創辦人－黃國瑜

黃國瑜設計師（左一）細心地回應學生的提問

感謝亞洲大學視覺傳達設計學系學生熱情參與（中間白色上衣者－黃國瑜設計師）

【校園講座第九場次】4/27(五) 國立高雄師範大學視覺傳達學系

設計傳承講師：沙畫設計師－邱禹鳳、大象設計整合有限公司負責人－王胤卓

感謝國立高雄師範大學視覺傳達學系蔡頌德主任介紹與會講師

感謝國立高雄師範大學視覺傳達學系師生熱情參與（第一排－邱禹鳳設計師、王胤卓設計師）

【校園講座第十場次】4/30(一) 國立臺北藝術大學動畫學系

設計傳承講師：設計師、藝術家、策展人－李明道 <Akibo>

李明道設計師與同學分享策展經驗

感謝國立臺北藝術大學動畫學系學生熱情參與（第一排右二－李明道設計師）

【校園講座第十一場次】5/2 (三) 嘉南藥理大學資訊多媒體應用系

設計傳承講師：零壹影像有限公司負責人－陳怡菁、兩果文化創意有限公司執行經理－趙佳祥

感謝嘉南藥理大學人文暨資訊應用學院蘇致遠院長致詞

感謝嘉南藥理大學資訊多媒體應用系師生熱情參與（第一排左二起－徐子雲老師、趙佳祥設計師、陳怡菁設計師、林文彥主任、郭珮君老師）

【校園講座第十二場次】5/25(五) 國立臺北商業大學商業設計管理系

設計傳承講師：賽先生科學工廠品牌總監－林厚進 < 賽先生 >

賽先生（站立者）教導學生如何透視撲克牌數字

感謝國立臺北商業大學商業設計管理系師生熱情參與（第一排－（中）林厚進設計師、伍小玲老師）

【校園講座第十三場次】5/28(一) 朝陽科技大學工業設計系

設計傳承講師：周育潤設計工作室負責人－周育潤

感謝朝陽科技大學工業設計系李雁隆老師介紹與會講者

感謝朝陽科技大學工業設計系師生熱情參與（第一排－李雁隆老師（左二）、陳建男老師（左四）、周育潤設計師）

專題講座紀錄（1 場次、邀約 3 位講師及 135 位聽眾參與）

日期：2018 年 5 月 19 日 (六) 下午 2:30~5:20
地點：台中文化創意產業園區衡道堂 (402 臺中市南區復興路三段 362 號 (台中舊酒廠))
設計傳承講師：跨界多方位創意人－陳重宏 < 馬賽 >、WOO Collective 設計總監－黃新雅、日目 247Visualart 負責人－陳普
合作單位：A+ 創意季

專題講座介紹：
從畫筆到相機　從傳統工藝到質感生活　從熱血到黑青
這次聊的不過是創意、做的不只是設計
一次道盡各界心酸血淚歡笑史　重新攪動你的設計人生
為自己寫下新篇章－跨．域．撞．擊

跨界多方位創意人－馬賽 Kyo 分享在設計、插畫、攝影等豐富經驗

WOO Collective 設計總監－黃新雅分享以錫金屬打造品牌作品的創業之路

日目 247Visualart 負責人－陳普帶著黑青一同分享策畫展覽、影像實拍時，如何克服困難與實踐等經驗談

謝謝熱情參與「設計深耕 X 生根設計」專題講座的聽眾

One Design Day 工作坊紀錄 (2 場次、邀約 3 位講師及 10 校 63 位學員參與)

工作坊宗旨：丟掉電腦、獲得觀念、帶走設計

地點：國立臺中科技大學昌明樓 4508 教室 (404 臺中市北區三民路三段 129 號)

【0714 場次】主題：特殊印刷 (手工燙金) 設計工坊
講師：日目 247Visualart 視覺總監－黃顯勛

黃顯勛設計師（左）分享特殊印刷實務案例

學員嘗試多種編排創作獨特畫面

0714 場次講師與學員及手工燙金成品大合照

【0715 場次】主題：皮革動物園
講師：Hank Maxwell Studio 負責人－賴忠平 Hank Maxwell Studio 創意總監－葉銘泓

葉銘泓設計師詳細解說皮革創作細節

學員嘗試皮革燙金技術

0715 場次講師與學員及皮革動物園大合照

越南大型設計展演

2018 臺灣設計 X 越南發光

展出時間：2018 年 4 月 18 日 (三) 至 4 月 23 日 (一)
展出地點：越南胡志明市西貢大飯店
合作單位：HAKI 設計公司、臺灣國際學生創意設計大賽

越南大型設計展演動機

胡志明市為越南最大城市之一，同時也擁有豐碩的歷史及文化背景，在法國殖民的影響下，許多法式建築都還保留原貌。在豐沛的歷史文化滋養下，胡志明市吸引眾多對藝術、建築有興趣的民眾前來朝聖，故本計畫整合符合展覽主題之歷年度國際獲獎作品，假胡志明市西貢大飯店展出。在越南曾經承辦英國教育展的 HAKI 設計公司負責人 Pham Huyen Kieu 設計師的協助下，串起該地產學界合作意願，期望透過越南大型設計展演的強力宣傳，使本計畫得獎學生作品獲得國際關注外，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『2018 臺灣設計 X 越南發光』

「2018 臺灣設計 X 越南發光」主要展出內容為本計畫歷年度重要大獎作品。本計畫執行迄今已鼓勵 792 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 5184.5 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 46 所。在計畫實施邁入第 12 年之際，臺灣學生在 2016 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA) 專業項目獲得優勝 Winner，這是臺灣學生首次在該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 106 年度精選符合展覽主題內容之歷年度國際獲獎作品，共計 48 件作品參與此次越南大型設計展演。另外，臺灣國際學生創意設計大賽精選共 39 件作品合作展出。

展出成果

此次合作單位 HAKI 設計公司負責人 Pham Huyen Kieu 曾經承辦過英國教育展，因此經驗豐富。此次「2018 臺灣設計 X 越南發光」整合當地教育設計資源，並邀集胡志明市四間藝術設計學院代表－國立孫德盛大學、胡志明市建築大學、西貢科技大學、胡志明市科技大學，以及當地著名的設計師與設計組織代表，共計 20 多名前來共同與會。由設計戰國策計畫協同主持人陳俊宏講座教授及謝省民教授介紹臺灣教育部目前所執行的藝術與設計人才培育相關計畫，展現臺灣設計教育的豐碩成果，我方代表也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「2018 臺灣設計 X 越南發光」在越南胡志明市的展出，讓臺灣學生的作品有機會與越南胡志明市產學界切磋交流，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。

計畫團隊代表出席展覽開幕茶會（左為陳俊宏講座教授、右為謝省民教授）

設計戰國策展覽會場一隅

學生認真觀摩展出作品

共計 48 件作品參與越南大型設計展演

Articles

設計名家專文

能量注入：設計溝通的竅門－楊宙航 042
經驗分享：五大關鍵字看商品品牌化經營－鄭洪 047
設計策略與方法：設計教育向下扎根之文化創意人才培育－陳琳蓁 052

設計溝通的竅門

Tricks for Communication During Design

摯拓創新股份有限公司執行長 / 設計總監
Vogito Innovation Co.,Ltd

楊宙航 (羊麥克) Michael Yang

這幾年在各地演講談設計的過程中，與年輕一代的設計人有過許多交流，每每進入 Q&A 的互動時間，出現頻率最高也最讓設計人困惑的問題，常常與如何說服業主或老闆接受自己設計提案有關。許多人總是困惑於設計為何不被理解、被認同，甚至抱怨業主的美感有問題，又或是老闆的主觀意識太強，這樣的困擾似乎普遍存在於設計科系學子與初入職場的設計人。

以工業設計領域來說，設計必須結合工學、商學、美學而以人（人性需求）為核心，同時也必須把人與物對應的環境、社會、文化一起考慮進去，可說是一門需要同時整合許多知識領域的複雜專業。由以上對於設計工作內容的描述，我們可以知道設計工作根本的目的是「為人而非為己」，本質上與藝術工作以「表達自我」為主的動機是相當不同的，雖然設計與藝術兩者之間都是屬於創造性的工作，但因為設計的產出必須為他人所接受進而得到共鳴、能夠大量複製並為眾人所享用。設計師創造好的設計並商品化，消費者能夠在市面上買到好的設計，如此在商業營運的架構下成為永續的循環；而藝術呢？藝術的表達不一定需要人人能夠理解，也不一定需要大眾都能接受。藝術比較著重於心靈上的陶冶與滿足，而設計卻比較著重於實用面的問題解決，因此設計創作上各階段與各種人們的溝通就變得相當重要。

從設計初期需求與問題的探討到設計案呈現給業主時的概念表達，甚至最終產品投射到市場上與消費者的接觸，「溝通」一直是設計工作中最重要而頻繁的項目之一。為什麼我們在這兒要談設計與藝術工作的差異呢？在與許多學生或設計師接觸的過程中，發現許多人常把兩種角色混淆，許多設計的想法與概念多由自己的觀點出發而忘記設計是必須「換位思考」，必須由他人 / 眾人的角度為出發點，再加入自己獨特的想法去做設計。這與藝術工作者比較純粹地把自己的意念傳達給對方的過程是相當不同的。兩者在「主觀」與「客觀」之間的比例有著懸殊的差別－「客觀」成分的比例越大，越能達到好的設計溝通；相反地純然「主觀」的想法，往往越難得到多數人的共鳴。設計工作是比較偏向「客觀」的邏輯推理，不管是功能性設計問題的解決方案又或是美感上造型的發展，設計工作比較像是一個因果關係的演進與邏輯推理的過程，邏輯越是明確也越容易讓人理解你的想法，當然這裡面也會有比較偏向於主觀的感性發想，但這類比較像是源自於靈感的觸動，在創作的過程中往往是比較難以捉摸而不一定在每次的過程中會出現的。一位好的專業設計師通常可以靠著理性的邏輯推理，在美學、工學與商業循環中找到一個讓多數人相當程度滿意的均衡點，而來自於比較偏向主觀而感性面的觸動發想，其實比較常會是在前段理性推理階段後的錦上添花。這種靈感的發想因為是可遇而不可求的，因此設計提案的過程通常會選擇建構在把握度較高、較容易得到多數人認同的理性邏輯推理上。

常聽到設計師抱怨客戶的美感不佳、對自己設計很美的作品沒感覺！到底人對美的感知是天生遺傳還是後天教育下的產物呢？英國科學家多年前對新生兒進行一項美感認知實驗即證明，美感其實從嬰兒在子宮中就開始孕育，即使是剛出生的孩子也能辨別漂亮與丑陋。發育心理學家多年前已經証實，嬰兒偏好一些特定的物體，比如說對比度高的、彎曲

In recent years, I have communicated frequently with the younger generation of designers in the course of lecturing and talking about design in various places. Every time the interaction time of Q&A starts. the most frequently issued questions that are confusing are often related to how to persuade the owner or boss to accept the designer' s proposal. Many people are always puzzled about why the design is not understood and recognized by others, and even complain there are something wrong with the sense of beauty of owners, or the boss has a too strong subjective consciousness. Such confusion seems to widely exist among the early-career designers graduating from the department of design.

In the field of industrial design, the design must be combined with engineering, business, aesthetics and human (human needs) as the core; in the meantime, the environment, society and culture corresponding to human and material must also be taken into account. Thus, the design can be described as a complex subject that requires the integration of many fields of knowledge at the same time. From the above description of the content of design work, we can know that the basic purpose of design work is for others instead of yourself, which is quite different from the motivation of expressing yourself in the artistic work. Although design and art both fall into the category of creative work, but the output of design must be accepted by others in order to be resonated with and can be copied and shared by all in large volume. Designers shall create outstanding designs and commercialize them, so that consumers can buy such excellent designs on the market, forming a sustainable cycle under the framework of commercial operation. What about art? The expression of art does not necessarily need to be understood by everyone, nor must it be acceptable to the public. Art focuses on spiritual edification and satisfaction, while design focuses on solving practical problems, making the communication with a variety of people in each stage of design creation become quite important.

Communication is always one of the most important and frequent items in the design work, from the discussion of the requirements and problems in the initial stage of design, to the conceptual expression when the design case is presented to the owner, and even to the consumers' contact with the final product on the market. Why we talk about the difference between design and artistic work? During my contacts with many students or designers, I find that many people are often confused about these two roles. Many design ideas and concepts usually start from their own points of views and forget that the design must be designed for others and must originate from the perspective of other people; then designers can add their own unique ideas to the design, quite different from the process in which artists more purely communicate their ideas to others. There is a huge gap between the subjective and objective proportions. The larger the proportion of being objective, the better the communication is in the design; on the contrary, the purely subjective ideas tend to be more difficult to be resonate with most people. Design work is the logical reasoning inclined towards being objective. Whether it is the solution of functional design problems or the development of aesthetic modeling, design work is more like a process of evolution of causal relations and logical reasoning. The clearer the logic is, the easier it is for people to understand your idea. Of course, there will be some subjective and emotional thoughts, but this kind of thinking is more likely to come from inspiration and is often more elusive and does not necessarily appear during the process of creation. A qualified professional designer can usually rely on rational logic to find a point of balance that is reasonably satisfactory to most people in the cycle of aesthetics, engineering and business, and the imagination coming from a more subjective and emotional impulse, in fact, adds the brilliance to the splendor of rational reasoning at the previous stage. The imagination of this inspiration depends on luck. Therefore, the process of designing a proposal is usually based on rational reasoning, which is more easily accepted by most people and has a higher degree of certainty.

I often hear designers complaining about their clients' poor sense of beauty and the failure to feel their beautiful designs. Is the perception of beauty the natural inheritance or the product of education? Many years ago, British scientists conducted an aesthetic cognition experiment on newborns to prove that the cultivation of beauty actually begins in the womb, and even a newborn child can tell beauty from ugliness. Developmental psychologists have confirmed many years ago that babies prefer some certain objects, such as something with high contrast, and curved shape. They prefer moving objects to still ones. However, the reason for this preference has always been puzzling. The research conducted by scientists at the University of Exeter in the UK supports the long-held view that life is not a blank sheet of paper, but rather born with a well-developed aesthetic system. Scientists at the university used many photos of women's faces in their study. First, they asked

的生物造型。他們喜歡觀看移動的物體，不喜歡靜止的物體。但是，這種喜好由何而來一直讓人困惑。英國埃克塞特大學科學家進行的研究証明了一項流傳已久的觀點，即人生並非如一張“白紙”，而是帶著一個發育完好的審美系統來到人間的。該大學的科學家在研究中使用了很多女性的臉部照片。首先，他們讓一些成年人給每一張照片評分，分數按照漂亮程度依次從 1 到 5 。科學家在這些照片中挑選了對比度、亮度類似，平均得分分別為 1 和 5 的對比照片。接著，他們將這些對比照片展示給剛出生一到七天的新生兒。一名研究者抱著新生兒站在離兩幅照片 1 英尺的位置，另一名研究者記錄嬰兒眼睛注視的位置。測試結果證明：嬰兒注視兩幅照片中較為漂亮的一幅。新生兒之所以具有美感，是因為相貌漂亮的人本身就擁有一張長相平均值以上的標準人臉。而人在出生時，其大腦中便具備了這種標準人臉的特徵，因此很容易辨別出與之類似的相貌。有此可見人類對美的感知有一部分的確是來自於天生遺傳的基因，當然也有一部分是來自於後天的環境與教育，如不同人種文化對於美也有特殊的品味與喜好，而設計師如何讓自己創作的美感與客戶 / 業主或終端產品使用者取得共識呢？又如何降低設計師的美感與大眾美感認知間的落差呢？其實人類對於美的認知除了前述天生遺傳的部分之外，還有一部分是可以透過理性分析整理出一些固定的原理與準則，一般可歸納出十項形式與原理：連續 (Repetition)、漸變 (Gradation)、 對稱 (Symmetry)、 對比 (Contrast)、 比例 (Proportion)、 平衡（Balance)、調和 (Balance)、律動 (Rhythm) 及統一 (Unity)，不管是在建築設計、空間設計、工業設計或視覺設計等不同領域，這些關於美的基礎概念都是設計師在設計美感的呈現上相當實用的創作工具，也是人們在美感交流上相當有效的共通語言。在各設計領域基礎課程中均會以此作為課程主軸，但很可惜的是設計師往往在領域分流進入各自專業後，就遺忘了繼續應用這些關於美感認知的基礎知識，尤其在與客戶 / 業主關於美感的溝通說服上，往往著重於自我風格意念的傳達，卻甚少採用上述相對客觀的美感原理來讓對方理解你的作品美在哪兒又為什麼美？設計往往恐懼於正面去談美，又或是採用了過於形而上讓人無法理解的空泛描述，對於美的闡述最有效而直接的方式就是以簡單易懂的美感基礎原理來讓人理解與體會，美除了感性的觸動外其實是可以用更為理性的方式來歸納分析，以達成更有效的設計溝通。

除了美感之外，產品的功能也是設計師常需要與客戶 / 業主溝通的議題。19 世紀由芝加哥學派建築大師『路易斯・蘇利文』(Louis Henri Sullivan，1856 — 1924) 提出的「Form follows Function」的理論，強調形態是隨著機能需要而設計或改變的，並非意義的裝飾活動，這口號導致後來的機能主義產生，也影響了整個 20 世紀的建築與設計發展。繼之而起的包浩斯 (Bauhaus) 也以此作為創作教條，認為造形設計以機能為主要考量，只要合乎機能性，便有美的組成。這樣機能至上的設計理念隨著包浩斯受到納粹迫害而擴散

some adults to rate each photo on a scale of 1 to 5 in terms of the degree of beauty. The scientists selected photos with similar contrast and brightness, with an average score of 1 and 5, respectively. They then showed the photos to babies who were just one to seven days old. One researcher held the newborn baby about a foot from the two photos, while the other researcher recorded where the baby was gazing at. The results showed that the baby looked at the prettier photo. The reason for the baby born with the sense of beauty is that a good-looking person has a standard face above the average appearance, and people are born with this standard face imbedded in the brain, making it easy to identify a similar face. Thus, it can be seen that a part of the human perception of beauty indeed comes from natural genetics, and there are also some parts coming from the acquired environment and education. For example, different cultures have special tastes and preferences for beauty. How can designers make their aesthetic creations reach consensus with customers/owners or end-product users? And how to reduce the gap between the designer's aesthetic perception and the public's aesthetic perception? As a matter of fact, apart from the natural inheritance mentioned above, there is also a part of human cognition of beauty that can be rationally analyzed and sorted out to acquire some fixed principles and theories. Generally, ten forms and principles can be summarized: Repetition, Gradation, Symmetry, Contrast, Proportion, Balance, Balance, Rhythm and Unity. No matter in the architectural design, spatial design, industrial design or visual design, these basic concepts of beauty are not only very useful creation tools for the designers to present the beauty of design, but also the very effective common language in the communication of the sense of beauty. Such concepts are often taken as the principal axis in the basic course of each design filed. But unfortunately, designers often forget to continue to apply this basic knowledge of aesthetic perception after they enter different professions. has been split into their respective specialties, and this is what happens when designers continue to apply this basic knowledge of aesthetic perception. Especially when persuading and communicating with the client and owner about the aesthetic perception, designers usually focus on the expression of their own style and ideas, but seldom use the relatively objective aesthetic principles mentioned above to let the other side understand where and why the beauty of your design is. Design is often afraid of directly talking about the beauty or adopts the so metaphysical general description that people cannot understand. The most effective and direct way for the description of beauty is to use the basic principles of beauty to let people understand and experience. In addition to the perceptual touch, beauty can be analyzed in a more rational way in order to achieve more effective communication during design.

In addition to aesthetics, the function of product is also an issue that designers often need to communicate with their customers/owners. The theory of Form Follows Function, issued by Louis Henri Sullivan (1856-1924), the master the 19th century Chicago School of Architecture, emphasizes that the form is designed or changed according to functional needs, and is not a decorative activity as it name may indicate. Such a slogan led to the subsequent engendering of functionalism, influencing the development of architecture and design throughout the 20th century. Bauhaus, inheriting this principle from Louis, also takes this principle as the creed for creation, and holds the view that the consideration of form design is mainly based on function. As long as the requirement of function is met, there is the composition of beauty. With Bauhaus was persecuted by the Nazis, this function-dominated design concept was spread all over the world, becoming the mainstream design trend. With the advance of the times, many different design ideas also emerged., such as the theory of Form Follows Emotion proposed by Frog Design, Form Follows Funny issued by Alessi, an Italian design brand of the post-modern style, and Form Follows Form, not Function, raised by Philip Johnson, another American great master of modernism. Furthermore, there also emerged a plenty of pragmatic ideas. For example, Richard Rogers, the British architect master once said: "Form follows profit is the aesthetic principle of our times." In 1993, two American professors, Klaus Krippendorff and Reinhart Butter, from Ohio State University argued that the concept of Form Follows no longer applied to today's high-tech era, and then put forward the concept of Form Follows Meaning. Today's users often endow a product with multiple meanings when they use it, demanding designers to accept such a challenge and understand this cognition. When CHRIS BANGLE, the

至世界各地成為主流的設計思潮，而隨著時代的邁進也出現許多不同設計思潮，如 Frog Design 提出的「Form Follows Emotion」形隨情感而生、屬於後現代風格的義大利設計品牌 Alessi 提出的「Form Follows Funny」形隨趣味而生，另一位美國現代主義巨匠菲利普・強生（Philip Johnson）更提出「形式跟隨形式，而非機能。(Form follows form, not function.)」，此外也有許多偏向務實派的想法出現，如英國建築大師理查・羅傑斯 (Richard Rogers) 則談到：「『形隨利益』是我們這個時代的美學原則。(”Form follows profit” is the aesthetic principle of our times.)」，1993 年兩位俄亥俄州立大學 (Ohio State University) 的美國教授 Klaus Krippendorff 與 Reinhart Butter 則認為以前 Form follows Function 形隨機能的概念，今日高科技時代已經不適用，進而提出「形隨意義生 (Form Follows Meaning)」的概念，現在的使用者實際使用產品的時候，經常賦予它多重的意義，所以設計師應該要能接受這樣的挑戰，了解此一認知。著名的前任 BMW 設計總監 CHRIS BANGLE 在接任都林設計學院 (IAAD l'Università per il Design) 校長的一場演講中也呼應了「Form Follows Meaning」的理念，他勉勵新一代汽車設計師應該拋開過去形隨機能為主的包袱，而勇敢地賦予汽車造型更為多元的內在意義，才能滿足未來時代對設計的需求。

關於如何賦予產品造型意義，筆者也在此分享設計實務上的案例：這是多年前針對美國一家世界聞名、具有百年歷史的奇異照明 (GE Lighting) 提出的 MR16 LED 投射燈設計提案，設計的主軸定位在如何讓奇異照明特有的品牌基因帶入造型設計之中，而設計提案的流程並未直接把造型結果展現出來，而是由 BMW 汽車水箱罩的家族造型特色與 IBM THINKPAD 筆記型電腦特有的紅色按鍵與 TRACK POINT 帶出賦予產品品牌特徵的重要性。之後則開始介紹 GE 品牌的商標演進，從商標的簡化演變成投射燈散熱鰭片的造型設計，並輔以各式系列產品與包裝一致的品牌造型語言。此提案最終獲得 GE Lighting 採用成為目前產品的主要造型，客戶對於其產品造型能夠融入品牌的意義表示相當讚許，並表示這是過去企業百年來所未曾嘗試的方向，「Form Follows Meaning!」賦予產品功能外的意義，加上故事化的鋪陳，正是此設計成功之處。在此也再度呼應主題「設計溝通的竅門」關鍵就在於理性推理與顯而易見的邏輯因果關係，不管是設計本身與設計提案均是如此。

former design director of BMW, took the position of president of IAAD l'Universit à per il Design, he gave a speech also responding to the idea of Form Follows Meaning, urged a new generation of vehicle designers to put aside the burden of Form Follows Function in the past and boldly endow the automobile form with the more multi-dimensional intrinsic significance so as to satisfy the demand of design in the future.

On how to give the form of product the meaning, I here share a case of design practice: this is a design proposal of MR16 LED projection lamp for the world-famous and century-old GE Lighting in the United States issued many years ago. The main axis of the design is how to bring the unique brand genes of GE lighting into the form design, and the process of the design proposal does not directly show the form results. Instead, the form result is shown by the family form features of BMW vehicle’s water tank cover, and IBM THINKPAD laptop’s unique red button and TRACK POINT, eliciting the importance of brand characteristics products. What follows is the introduction of trademark evolution of GE brand, from the simplification of the trademark to the form design of the projection lamp heat dissipation fin, assisted by the brand form language which is consistent with the packaging of various series of products. This proposal was eventually adopted by GE Lighting as the main form of the current product. Customers highly praised that its product form could be integrated with the meaning of brand and indicated this was the direction that the previous enterprises had not tried in the past hundred years. Form Follows Meaning gives the meaning beyond the product function, plus the storytelling presentation, making this design successful. Again, the key to responding to the theme of tricks for communication during design lies at the rational reasoning and obvious logical causality, no matter for the design itself or the design proposal.

五大關鍵字看商品品牌化經營

Product Brand Management Based on Five Key Words

TWO+ LAB 同樂工作室創辦人
Founder of the studio of TWO + LAB

鄭洪 Cheng , Hung

將自己的設計化身成為一件暢銷的商品，並且行銷世界獲得所有人的注目，這是一個所有設計師的夢想以及畢生所追求的目標。但，這句話真的是用打字的比較快！在設計品牌化的過程中，你可能會聽到旁人告訴你：比起設計師你更該成為一個商人！其實這句話本身並沒有錯，只是我認為這句話應該更準確地說法是－找到一個有效的方法去行銷你的設計。當然，這方法會花費你非常多的時間去嘗試，以及在無限的犯錯中找尋。

2015 年我發表了自己的品牌－ BLACK TAILORS，與其說是品牌不如說是已經可被量產化的商品開始進行販售的行為。我們常有個迷思，當你設計出的產品掛上了 logo 就等於創立了一個品牌。以廣義來說其實沒錯！但品牌其實更多了份責任，多了一份你與消費者之間的連結，而這些對於當時的我，其實並不太能體會。產品第一次的亮相，獲得很不錯的反應，不管是陶瓷系列或是大理石袋包系列，都在展覽期間讓我第一次地體驗到－原來這就是做品牌啊！設計師從開始構思一件設計作品到實際的量化生產，在這段來回的過程中雖然感到痛苦，但這畢竟是一條在學生時期所經歷過的道路，因而並不陌生。自己精心設計的產品獲得多數人的喜歡，進而轉為商品，這份成就更是無法言語。難道設計商品化就這樣結束了嗎？其實這一切只是開始而已。

一個在展覽會上受到注目的商品，一旦開始接觸後端通路以及開啟後續新市場行銷的觸及，事情就不再只是設計一個產品般的單純。開始定義品牌年度的行銷規劃、認識自己的消費族群、審視售價與成本結構、拓展通路與訂定合約內容、明訂產品生產的制式規範、媒體關係的長期合作…等，突然間圖像化的設計工作變成了文字化的制式規範，突然之間設計師開始進入了一個未知的異領域。

Turning your design into a best-selling product and selling it to the world to grab everyone's attention is a dream and lifelong goal for all designers. In the process of design branding, you may hear someone tell you that you should be a businessman rather than a designer! In fact, this sentence makes sense, but I think the more accurate expression for this sentence should be finding an effective way to market your design, which of course will cost you a mounting amount of time to try and search among infinite mistakes.In 2015, I released my own brand, BLACK TAILORS, which not so much a brand but as an act of starting to sell the products that are already ready to be mass-produced. We often hold an idea that you actually create a brand when you design a product decorated with logo. It makes sense in the broadest sense. But the brand is actually more of a responsibility and more of a link between you and the consumer, which I failed to understand at that stage. The debut of product receives very sound feedback. Regardless of the ceramic series or the marble bag series, all of these gives me the feeling for the first time that this is how to do branding. Designers need to start with conceiving a design work and then to mass produce it, during which the designer may suffer, but it is the necessary process that the designer has already experienced during the period of student, thus such a process is no strange to the designer. The designer will gain the inexpressible sense of achievement if the product designed by him or her wins most people and is turned into a commodity. But does it stand for the end for the commercialization of product? No, it is only a beginning.

Once a product that has drawn the attention in the exhibition begins to reach backend channels and open up new markets, it is no longer about simply designing a product. Next, you need to start to define a brand's annual marketing plan, understand its own consumer community, examine the price and cost structure, expand the channels and stipulate contract content, and specify the production standards of product and long-term media cooperation. All of a sudden, the graphic design becomes the literal specification, causing the designer to enter an unknown realm.To look for the buyer of your product should be your first step. There are basically various types of buyers, and the end consumer is your most important customer. All your products are designed for this group of consumers. But

BLACK TAILORS

「找尋你商品的買家」應該會是你第一步該做的事情。買家基本上分成很多種類，終端消費者基本上就是你最重要的客戶，你設計的所有產品都是為了這一群消費者進行通盤考量，但如果你是一個剛起步的設計師品牌，除非你走創意市集，你可以直接地面對這群消費者，這樣就可以立即了解這群消費者的回饋以及喜好。然而對於剛起步的設計師來說，這是一件耗費時間且市場性狹小的方式。你也可以透過與你產品相符屬性的展覽會，以及親自走訪你所喜歡的通路賣點進行行銷，這時候你所要販售的對象就不再是終端消費者，而是通路商。簡單的說明，通路商就是讓消費者可以進去消費的空間。這些通路商分成很多不同的種類：自營的小型選物店、連鎖型選物店、大型商場臨時櫃、百貨公司、百貨公司附設選物店、網路購物商城、自營網路選物店…等，這些通路商就像是你終端消費者的意見領袖，在這些通路商的空間中，聚集了終端消費者想要購買的商品。所以轉換一個角度，這些通路商對一個剛起步的設計師品牌來說，就是一個切入商品市場的最好選擇，因為每一個通路都代表著一種消費族群的聚集，所以選擇一個適合你商品的通路，就是一個重要的決定。

在進入每一個通路商的同時，都有著相對應的條件以及所要付出的代價，在這裡說的不一定代表著資金，還包含著你是否能夠付出人力做銷售？足夠的商品種類？能夠穩定產出足夠數量的產品？很多的問題都在考驗著你如何跨出這第一步。不過在你準備跨出這一步前，我推薦你先做好一份「Branding Editorial」，也就是自家品牌的品牌介紹，並且包含著產品說明，這將有助於更深刻了解你自己的品牌。如果你自己對於自己的品牌都沒有一個詳細規劃，又如何能找到對的通路呢？這內容將包含著你品牌的設定、目標的消費族群、預期的售價、你所可以提供的包裝甚至是展示方式的呈現…等，這些將更有助於你在跟通路溝通時，能有更好的交集，也讓你可以更容易找到與你契合的通路。「了解你的成本結構，定好你的售價」將是你考慮的第二步驟。常聽到前輩說：沒有賣不出去的商品，只有不會賣的人。這句話是正確的！但當你定義好你的售價時，其實自然也決定了你要賣給什麼消費族群。設計師永遠都認為自己所設計的產品是無價之寶，談到錢就俗氣了，但身為一個品牌如何要在價錢與品質之間達到一個平衡，絕對是一個長期且永遠不會結束的戰爭。對於消費者來說，想要買的商品當然是越便宜越好，而賣家則反之。因此如何定一個雙方都能滿意的售價，這是你的第二個課題，最好的方法就是在設計的同時，就把這條件考慮進去！每一個消費族群都有著他喜歡商品的類型以及他所願意支付的售價區間，所以你要理解這個條件，這樣你才不會設計出一個這族群都喜歡的商品，他卻支付不起的費用。所以你必須要知道你的售價必須包含著什麼？有太多設計師在剛販售自己商品時，感覺賣得非常好，但一陣子後一直苦惱著，我賺的錢到底跑到哪去了？簡單的說，**一個合理的售價除了要包含你的成本外，必須思考著製作時不良品的耗損、後續包裝的費用、人事的支出、運送的支出、通路所要求的費用以及退換貨所產生的消耗，還有你的展示品以及展示支出的費用，最後還有你的獲利。**說到這眼睛都花了！腦袋也炸了！但這很重要，所以一定要畫上螢光線做重點提醒！

if the brand designed by you is a new comer, you are recommended to enter the creative market so that you could directly face this group of consumers and get aware of their feedback and preference immediately. However, this is a time-consuming and narrow-market approach for the early-career designer. Alternatively, you can also market your products by attending the exhibitions that match the attributes of your product and visiting your preferred channel outlets in person, meaning that you are not selling the product to the end consumer, but to the channel provider. Simply speaking, the channel provider offers the space where the consumers could enter to make consumption. These channel providers are divided into many different categories: self-employed small shopping malls, chain shopping stores, temporary cabinets in large shopping malls, department stores, shopping stores attached to department stores, online shopping malls, self-operated online shopping stores, and others. These channel providers are like the opinion leaders of your end consumers, and the products that end consumers would like to purchase gather in the space of these channel providers. Thus, from a different perspective, the channel providers are the best choice for a fledgling designer brand to enter the market, because each channel represents a gathering of consumer groups, making the choice of channel suitable to your product become a significant decision.

You need to acquire the corresponding condition and pay the cost to enter each channel provider. The condition and cost mentioned here do not necessarily stand for the fund, but the following questions: are you able to pay the cost of labor for marketing? Are there enough varieties of commodities? Are you able to produce the enough products stably? Many of such questions test you in terms of how to make the first step. But before you take the first step, I recommend that you first make a Branding Editorial, the description of your own brand containing the product description, helpful for you to understand your brand more deeply. How can you find the suitable channel if you don't have a detailed plan for your own brand? The content of your plan will include your brand's settings, the target consumer group, the expected selling price, the packaging you can provide, and even the way of presentation, which will assist you further to have a better intersection when communicating with the channel and empower you to find a suitable channel more easily.

To understand your cost structure and set your price will be the second step for you to consider. I am often told by the seniors that there are only people who do not know how to sell goods, but there are no goods which cannot be sold. What the correct truth. But when you define your selling price, you also naturally decide to sell the goods to which kind of consumer group. Designers always think their products are priceless. Therefore, they may feel the sense of earthliness when it comes to the price. But it is definitely a long-term and never-ending war for a brand to strike the balance between the price and quality. For consumers, of course, they want the sold goods to be as cheap as possible, but the opposite is the case for the seller. Thus, how to set a price satisfactory to both sides is your second task. The best way is to consider this condition during the process of design. Each consumer group has a preferred type of product and the price range they are willing to pay, requiring you to understand this condition so that you will not design a product satisfactory to a consumer group, but unaffordable to them. You have to get aware of what must be included in your selling price. Too many designers feel they're selling very well when they just start to sell for not too long, but after a while they keep wondering where the money is going. In short, except the cost included in your price, when you try to decide on the price, you have to think about the wear and tear of materials caused by the defective product at the time of production, the cost of subsequent packaging, **the expenses of human resources, the expenses of transportation, the cost of the passage, the cost of returning and replacing the goods, as well as the expenses of your exhibition and the expenses of the display and finally your profit.** It may exhaust your eyes and mind, but it is the key. Thus, the above content must be highlighted.

「穩定你生產品質與數量」是你要非常注意的事情，如果沒有良好且穩定的生產品質，你的品牌也只會越做越差。當然成本與品質之間的抗衡是一個重要的課題，但如何在有預度的空間下產出良好的品質，這是你必須思考的！當然生產的數量越多，你的成本就能有效地往下調整，這意味著你的獲利可以提高，但大量生產中需要注意品質的維持，是一個品牌必須與生產廠商互相溝通以及建立良好關係的重點。有時候在最初多花一點時間思考清楚更簡易的生產過程，都可以幫助你在整體生產成本以及減少後續製作所產生的可能問題，因為這些絕對與你所花的開發時程以及生產成本息息相關。做品牌是一個不斷在做出選擇的過程，所以如果你能在越前端就思考清楚，其實可以避免更多後續因為錯誤而損耗的時間與金錢。「建構良好的顧客體驗關係」是品牌能夠延續下去的不二法則，沒有死忠消費者的支持與推薦，這品牌將會難以進行推廣。現在有很多的方式可以讓你的品牌快速曝光，以及更清楚地說明你的品牌理念，但我更想說的是，你要注重你與購買你商品的消費者之間的良好購物體驗。我相信沒有一個消費者在體驗了一個糟糕的購物經驗後，還願意繼續前往光臨，至於新聞常說的小吃店老闆脾氣不好，但客人喜歡討罵挨的狀況，我認為實在是少之又少！很多時候不是說我們要給消費者多尊榮的客戶體驗，而是要創立一個消費者在購物過程中的良好感受。這將從如何讓他看到你的商品開始，到如何體驗你的商品並且搭配著沒有壓力的店員解說，再到拿起你的商品準備結帳時，店員所給予的包裝服務，最後產品的後續保固與顧客問題的解決。這些都是需要經過審慎地設計思考並規劃出良好的體驗路線，絕對不會是自然發生的。

最後「設計為本位」這是絕對不能忘記的初衷。在銷售的過程中，你會聽到很多消費者給予你的產品改良建議，又或是把你當作許願池，希望你做出特定商品，但這些建議都只是建議而已，你必須回歸品牌的本位，認真思考是否該通盤採納這些善意且聽起來良好的建議。也許你會想這些都是讓我通往更暢銷商品的道路，為何我不全部採納呢？但一個品牌有自己要創造的道路，如果不能維護著這條創建不易的品質與風格，你將面對消費者後續所質疑的風格轉換，以及品牌設定不統一的風險。所以當面對任何意見，回頭想想這是你要創造的品牌嗎？如果不是，那就認真思考如何透過自己品牌上的設定，去創作一個新的商品回應並且滿足消費者的建議吧！設計商品品牌化除了很多需要注意的事項外，時間點的運氣也是成功的要素之一，這不單是你設計的好壞，而在於你是否能選擇一條適合你品牌的道路，所以不要害怕選擇，也不要害怕選擇錯誤，因為如果沒有實際地去碰撞，你永遠都不知道哪條路是行得通的。

To stabilize your production quality and quantity is something you should pay great attention to. If there is no good and stable production quality, your brand will only get increasingly worse. Of course, the balance between cost and quality is an important issue, but how to produce sound quality in a pre-estimated space is something you must think about. The more the quantity you produce, the more your cost can be adjusted downwards. This means that your profit can be improved, but the quality maintenance needs to be noted in mass production, and it is a key point for a brand to communicate with the manufacturer and establish a good relationship. Sometimes it may help you solve the problems caused by the overall production cost and decrease of subsequent production, if you take a little time to think about a simpler production process at the beginning, because these are absolutely related to the development time and production cost you spend. Branding is a process of making choices constantly, so the earlier you can think clearly, the more likely you can prevent the time and money from losing due to mistakes.

To build a sound customer experience relationship is the absolutely-necessary law for a brand to survive. Without the support and recommendation from loyal consumers, a brand will be difficult to be promoted. There are many ways to expose your brand promptly, and more clearly explain your brand philosophy, but I would like to express that you need to focus on the sound shopping experience relationship between you and the consumers who buy your products. I believe that no consumer is willing to continue to visit a shop after having a terrible shopping experience. As for the news that the owner of a popular snack shop has a bad temper, and the customers visiting that snack shop enjoy the feeling of being bullied, I think it is really rare. In most cases, it is not about giving consumers the honorable customer experiences, but more about creating a sound experience for consumers during the process of shopping, which will start with how to let the customer see your goods. What ensue are letting the customer experience your goods, giving the customer commentary without pressure when he or she enters the shop, providing the packaging services when the customer is paying the bill, providing the after-sales services and resolving subsequent problems. All of these require you to prudentially design, consider, and formulate the sound experience route, which will never happen naturally.

Ultimately, the concept of design standard is the original intention that must not be forgotten. In the process of sales, you will hear a lot of suggestions from customers for product improvement, or the customers may regard you as a wishing pool, expecting you to design specific goods. But these suggestions are just suggestions, you have to return to the brand's standard, seriously think about whether to overall accept these sincere ands sound-good suggestions. Maybe you will think why not accept all these suggestions, since the acceptance of them could lead me to the path of selling goods better. But a brand has its own path to be forged. If you can't maintain the quality and style which are created not easily, you will face the questioning of style change from consumers, and the risk of brand inconsistency. Therefore, when faced with any opinion, you need to think whether this is the brand you want to create. If the answer is no, you need to seriously think about how to create a new product to respond to and meet consumers' recommendations through the settings of your own brand. Although there are various matters worth noticing for the branding of goods design, the luck of timing is also one of the factors that are key to success, which depends on not only the quality of your design, but also whether you could choose a path suitable to your brand. So, do not be afraid of making a choice, no matter it is a correct one or incorrect one, because you will never know which path is right if you fail to actually take that path.

設計策略與方法：設計教育向下扎根之文化創意人才培育

Design Strategies and Methods: Design Education Takes Root to Cultivate Cultural and Creative Talent

指導教授 Advisor －林磐聳 Apex Lin, Pang-Soong

陳琳蓁 Chen, Lin-Chen

國立臺灣師範大學設計研究所博士生
PhD student of Department of Design, NTNU

壹、前言

二十一世紀是全球邁向創意經濟的時代，由於文化創意產業蓬勃興盛，設計教育向下扎根，以及創意素養導向教學，勢在必行。人才是創意資本核心，面對文化創意趨勢潮流，先進國家將文創人才，視為衡量國家競爭力的指標 (林炎旦，2011)。也就是說，人才培育，是國家發展的重要基礎，及早培育因應未來急劇變化時代之人才需求，有其必要。因此，筆者認為建構臺灣文創產業之設計人才培育策略模式，對於提升國力，成為全球華人設計發展趨勢的領航員，以及知識運籌能力之創意設計重鎮，具有實質助益。社會發展與產業升級的轉折時期，臺灣「文創產業」是政府六大新興產業的核心驅動因素，培養設計創意人力資源，藉以邁向未來競爭實力；教育部「藝術與設計人才養成計畫」，扮演人才培育的堅實基礎 (林磐聳，2014)。擔任該計畫之「設計戰國策」和「臺灣國際學生創意設計大賽」的主持人林磐聳講座教授，樹立典範，從「十年樹木，百年樹人」，一語道盡其設計教育核心理念。「人才是根本；人，才是根本。」也就是說，育人，才是長久之計；人才培育，任重道遠，並非一蹴可幾，是循序漸進的建立機制，而後看見其成長、茁壯。

臺灣及兩岸四地，探討文創產業，大多從產業面著眼，鮮少從人力面著手。然而，自然資源的土地、勞力和物質資本，不再是國家競爭優勢或經濟生產要素，取而代之，人力資源的知識、創新和創意資本，才能產生更大的附加價值和永續發展的機會 (聯合國貿易與發展會議，林炎旦主編，2011)。又由於臺灣以至於全球各地，將「設計」列為未來經濟轉型、社會發展，提升生活品質的關鍵因素 (林磐聳，2009)。有鑑於此，培養具備文化原創思維的設計人才，以儲備未來設計產業的需求人才，成為今日設計教育欲達成之目標，亦是筆者欲探討的研究課題。資訊科技不斷創新，帶動生活型態轉變，全球趨勢設計人才的關鍵能力為何？跨域時代，臺灣設計教育政策實踐及其如何跨越國界藩籬，於國際設計教育之間，築起交流互動橋樑？設計教育如何改變，促使人才培育得以平衡產學人力供需，落實永續發展目標？藉由文獻研究，了解臺灣藝術與設計人才養成的發展，建構設計策略與方法，扎根設計教育、培育文創人才，促使臺灣設計教育，得以立足於國際設計教育的領導地位。筆者欲從人力資本理論，探討臺灣行政院《挑戰 2008：國家發展重點計畫》，大力推動之文化創意產業政策，其中，教育部負責之藝術與設計人才養成計畫，四項子計畫，著重於設計戰國策，藉此驗證臺灣設計教育政策及其國際設計競賽策略，對於全球設計人才培育的顯著影響。根據人力資本之父之稱的 Theodore W. Schultz(1961) 於《人力資本投資》一文提及：「教育是提高人力資本的方式。」建構臺灣文創產業之設計人才培育策略。綜合上述，以下歸納欲達成研究目標：

一、探討臺灣教育部藝術與設計人才養成計畫
二、分析設計戰國策之國際設計競賽策略機制
三、建構臺灣文創產業之設計人才培育的模式

Preface

The 21st century is the era of creative economy for the entire world. As the cultural and creative sectors prosper, it is necessary for design education to take root and become creativity-oriented. Talent is the core of creative capital (Lin Yan-dan, 2011). Faced with such a cultural and creative trend, advanced countries have viewed cultural and creative talent as an index for measuring the competitiveness of a nation. That is to say, talent is an essential foundation for national development, and it is necessary to cultivate talent early on in order to fulfill the needs of the future when things will become ever-changing. Therefore, I believe that establishing a strategic model for the cultivation of design talent for the cultural and creative industry in Taiwan will be beneficial in enhancing national strengths, making Taiwan a pioneer in design development for the entire Chinese-speaking world and an important hub of creative and design knowledge and capabilities. Upon the juncture of social development and industry upgrade, "the cultural and creative industry" is the core driver for the six major emerging industries proposed by the Taiwan government. It cultivates design and creative human resources, which will become competitive strengths of the future. "The Project of Art and Design Talent Cultivation" under the Ministry of Education plays a fundamental role in terms of talent cultivation (Apex Lin, Pang-Soong, 2014). Professor Apex Lin, Pang-Soong is the manager of "International Design Competition" and "Taiwan International Student Design Competition" under this Project, and he has set up a role model and specified his core beliefs on design education by saying, "It takes ten years to cultivate a tree and one hundred years to cultivate talent." "Talent is fundamental; the 'people' element is fundamental." In other words, only the education of people is the solution in the long term. Talent cultivation is a task of enormous importance and cannot be achieved overnight; it is essential to build up mechanisms step-by-step before such mechanisms can grow and prosper.

When it comes to studying the cultural and creative industry, Taiwan, mainland China, Hong Kong and Macau have mostly focused on the industry perspective and rarely tackled the aspect of human resources. However, land and other natural resources, labor and material capital nowadays are no longer determining competitive advantages or factors of production for a country. Instead, the capital of knowledge, innovation and creativity from human resources can generate more added value and opportunities for sustainable development (United Nations' Conference on Trade and Development as the original author, and Lin, yan-dan as the chief editor, 2011). In addition, Taiwan as well as countries around the world all view "design" as a key factor in future economic transformation, social development and the enhancement of quality of life (Apex Lin, Pang-Soong, 2009). In view of this, the cultivation of design talent with cultural and creative thinking and the reservation of such talent for the future needs in the design sector are the goals aimed at by design education of today, and they are also the research topic that I am interested in exploring. As information technology keeps advancing and brings about changes in lifestyles, what are the key competences expected from design talent against such a global trend? In the era of interdisciplinary collaboration, how can Taiwan's design education policy go across national borders and build a bridge to allow for exchanges with international design education? How can design education transform itself so that talent cultivation can balance the supply and demand of human resources in the industry and academia and fulfill the goal of sustainable development? Through literature review, I aim to understand the development of art and design talent cultivation in Taiwan, construct design strategies and methods, and allow design education to take root to cultivate cultural and creative talent so that design education in Taiwan can take the lead internationally. I aim to take the human capital theories to examine the cultural and creative industry policy strongly promoted by Taiwan Executive Yuan's "Challenge 2008: National Development Key Planning." Within the policy, the Ministry of Education is in charge of "The Project of Art and Design Talent Cultivation" and four sub-projects, and it focuses on "International Design Competition." This is a way to verify Taiwan's design education policy and its international design competition strategies as well as their impact on the cultivation of global design talent. Theodore W. Schultz (1961), hailed as the father of human capital, mentions in his "Investment in Human Capital," "Education is the way to enhance human capital." Based on what has been described above, in terms of establishing a strategic model for the cultivation of design talent for the cultural and creative industry in Taiwan, the research objectives that I aim to achieve are as follows:

1. Examine "The Project of Art and Design Talent Cultivation" under the Ministry of Education in Taiwan
2. Analyze the strategies for international design competitions in the "International Design Competition" project
3. Establish a model for the cultivation of design talent for the cultural and creative industry in Taiwan

圖 1 教育部大學校院藝術與設計系所人才培育計畫策略推動 Figure 1. The Ministry of Education' s Implementation of the "University and College Art and Design Talent Cultivation Strategies"

圖 3 「人、从、众」之構成
Figure 3. The Composition of "Individual,Pair, Group"

貳、臺灣教育部藝術與設計人才養成計畫概述

二十一世紀全球趨勢首重人才培育，積極投注心力於人才建設，藉教育強化國力，增進國際教育交流計畫 (教育部，2012)。論及「臺灣教育部藝術與設計人才養成計畫」，是為培養青年學子創意軟實力，展現創新創造力，躍升於國際舞臺。追本溯源自 2002 年，臺灣行政院提出《挑戰 2008：國家發展重點計畫》，「文化創意產業」納入重點工作，同年成立「文化創意產業推動小組」，跨部會整合機制，協調經濟部、教育部、文建會、新聞局 (張光民，2009)。2003 年起，教育部陸續推動的四項子計畫，分別為「大學校院藝術與設計人才培育計畫 (2003)」、「藝術與設計菁英海外培訓計畫 (2005)」、「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫－設計戰國策 (2006)」和「臺灣國際學生創意設計大賽 (2008)」(如頁圖 1)(教育部高等教育司，2016)。其中，教育部委託林磐聳講座教授主持「設計戰國策 (2006)」、「臺灣國際學生創意設計大賽 (2008)」，如何具有全球戰略布局觀點，培育文創人才，是發展文創產業的重要課題 (張譽騰，2013)。也就是說，文創產業之設計人才培育的關鍵要素，強化「作品商品化」與「人才產業化」的策略，具備「在地國際化」的開放胸襟與視野格局。教育部 (2017) 高等教育深耕計畫，其以「連結在地、接軌國際及迎向未來」為主軸，因應未來社會趨勢及產業需求，進行教學方法創新，引導人才培育方向，朝向國際化發展。換句話說，設計產學連結，促進國際教育合作交流，是當前高等教育努力之方向。

一、大學校院藝術與設計人才培育計畫

2003 年至 2007 年，「推動藝術與設計人才專案」於臺灣北區、中區、南區，成立五個教學資源中心，國立臺北藝術大學、國立臺北科技大學、國立雲林科技大學、國立臺南藝術大學，以及國立成功大學作為主辦學校，並與夥伴學校策略聯盟，共同培育藝術與設計專業人才 (林磐聳，2008b)。

二、大學校院藝術與設計菁英海外培訓計畫

為培養具國際水準之藝術與設計人才，建立國際合作的培訓機制，每年公開甄選十名至二十名的種子人才，赴國外著名大學、機構或公司為期一年之進修或培訓 (教育部，2007)。

三、設計戰國策

為促使國內藝術與設計教育與國際競賽接軌，鼓勵全國大學校院藝術與設計科系學生，積極參與國際競賽，並透過參賽經驗與觀摩學習，擴展學生國際視野，提升專業人力素質 (林磐聳，2008a）。

四、臺灣國際學生創意設計大賽

2008 年，教育部整合藝術與設計人才培育計畫及經濟部的「臺灣國際創意設計大賽－專業組

圖 2 「人、从、众」之內涵 Figure 2. The Meaning behind "Individual, Pair, Group"

II. Introduction to "The Project of Art and Design Talent Cultivation" under the Ministry of Education in Taiwan

The 21st century, talent cultivation is the leading trend worldwide, and people have been proactive in focusing energy on talent build-up, hoping to use education to strengthen national power and enhance international education exchanges (Ministry of Education, 2012). With regard to "The Project of Art and Design Talent Cultivation" under the Ministry of Education in Taiwan, its purpose is to cultivate the soft power of creativity among the youth, allowing them to show their innovation and creativity on the international stage. At the origin, in 2002, Taiwan's Executive Yuan put forward "Challenge 2008: National Development Key Planning," in which "the cultural and creative industry" was considered a key item. In the same year, the "Cultural and Creative Industry Promotion Team" was established, which coordinated multiple government agencies, including the Ministry of Economic Affairs, the Ministry of Education, the Council for Cultural Affairs and the Government Information Office (Zhang, Guang-min, 2009). Starting from 2003, the Ministry of Education launched four sub-projects one after another, which are: "University and College Art and Design Talent Cultivation" (2003), "Art and Design Elite Overseas Training" (2005), "International Design Competition: Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests" (2006), and "Taiwan International Student Design Competition" (2008) (as shown on Figure 1) (Department of Higher Education of the Ministry of Education, 2016). Among them, the Ministry of Education has invited Professor Apex Lin, Pang-Soong to lead "International Design Competition" (2006) and "Taiwan International Student Design Competition" (2008), and adopting a global strategic perspective to cultivate cultural and creative talent is a major topic in the development of cultural and creative industry. That is to say, the key factors are to strengthen the strategies of "commercialization of works" and "industry-oriented talent"as well as possessing a"local-global" open-mindedness and perspective. The Ministry of Education's (2017) Higher Education Deep-Plowing project aims to "connect to both the local and the global and embrace the future," working on the innovation of pedagogy and guiding talent cultivation to become more international. In other words, linking the design sector and academia and facilitating international cooperation and exchange on education are the current direction of the efforts made in higher education.

1. University and College Art and Design Talent Cultivation

Between 2003 and 2007, the project of "Promoting Art and Design Talent" established five education resources centers in northern, central and southern Taiwan: Taipei National University of the Arts, National Taipei University of Technology, National Yunlin University of Science and Technology, Tainan National University of the Arts, and National Cheng Kung University would be the five hosting universities, and they would form strategic alliances with other partner schools in order to jointly cultivate professional art and design talent (Apex Lin, Pang-Soong, 2008b).

2. University and College Art and Design Elite Overseas Training

To cultivate art and design talent of international levels, and to establish international cooperation and training mechanisms, this project openly selects ten to twenty talent seeds every year and send them abroad to renowned universities, institutions or companies for one year's advanced learning or training (Ministry of Education, 2007).

3. International Design Competition

The goals are to connect domestic art and design education to international competitions, to encourage university and college students of art and design to actively participate in international competitions, learn from such experience, and broaden their international visions, and to enhance the quality of professional human resources (Apex Lin, Pang-Soong, 2008a).

圖 4 「人、从、众」結構關係

Figure 4. The Structural Relationships within "Individual, Pair, Group"

圖 5 臺灣文創產業之設計人才培育結構策略目標（左）、圖 6 臺灣文創產業之設計人才培育結構策略計畫（右）Figure 5. The Strategic Goals of the Design Talent Cultivation Structure for Taiwan's Cultural and Creative Industry（left）、 Figure 6. The Strategic Planning of the Design Talent Cultivation Structure for Taiwan's Cultural and Creative Industry（right）

競賽」，推動「臺灣國際創意設計大賽－學生組競賽」；2010 年，「臺灣國際學生創意設計大賽」是臺灣自主性地舉辦國際級的學生設計競賽，國際專家學者來臺擔任評審，或是，榮獲獎項國外學生來臺領獎，進而推廣臺灣設計教育成果 (林磐聳，2008b)。

參、臺灣文創產業之設計人才培育結構策略

筆者欲從「人、从、众」之內涵 (如上頁圖 2)，探討文化創意人才培育，形塑人力資本型的支柱性計畫，敘述如下：林磐聳講座教授過去針對「設計戰國策」研擬的「人、从、众」三個層次，「人」，單獨一人的個體思考，回歸本質性思維；「从」，雙人相從的比較心態，屬於競爭性策略；「众」，三人成眾的團體互動，探討結構性系統 (林磐聳，2017)。也就是說，「人」是人性的本質，從人的本性，設置高額的獎金作為誘因，提升學生參與國際設計競賽動機；「从」是相互的比較，建立競爭機制策略，良性的競爭得以激發設計創意潛能；「众」是成眾的團體，建構眾人結構系統，於全臺院校形成團隊組織、夥伴關係。「人、从、众」三個層面，人才至上、主從結構、眾人之力 (如圖 3)。為期許臺灣設計教育，培育具有創意的種子，保持獨特創意的本質；能夠在競爭的環境，精進成長；進而在學校的教學系統或在社會的生態系統，成為人才至上、眾人之力的表率 (林磐聳，2017)。「人、从、众」結構關係，第一梯隊為「將」，是領軍的人才，個人即品牌，以其自身典範，作為設計教育的推廣，引領後進；第二梯隊為「官」，是替補的人才，獲得多數獎項，從學生的角色，晉升為教師的角色；第三梯隊為「兵」，是潛在的人才，新生代之種子人才 (如圖 4)。臺灣文創產業之設計人才培育策略模式，四根支柱奠基於堅實基礎建設之上，賦予其目標，對應於教育部藝術與設計人才養成計畫之四項子計畫，構築起臺灣文創產業人力資本型的頂層設計策略 (如圖 5、圖 6)，分述如下：

一、藝術與設計類教學資源中心計畫：目標導向型，教學模式。
二、藝術與設計類海外菁英培訓計畫：全球參與式，合作平臺。
三、設計戰國策：國際競爭力，菁英計畫。
四、臺灣國際學生創意設計大賽：品質並重式，績效指標。

肆、設計戰國策之國際競賽策略機制

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」之設計戰國策，從 2005 年起，委託林磐聳講座教授擔任計畫主持人，研擬計畫、設定目標、選定標的、策略規劃，以及專家研討與試辦。邀請國內專家學者，共同制定國際藝術與設計競賽標準，並將之區分為「綜合設計類」、「產品設計類」、「平面設計類」、「數位動畫類」、「工藝設計類」；依據國際競

時間 Time	階段 Phase	策略 Strategy
2005	規劃期 Planning	研擬推廣實施策略及輔導措施 定義國際設計目標及獎勵機制。 Formulating promotion strategies and coaching measures , determining international design targets and reward mechanisms
2005 — 2010	推廣期 Promotion	投入高額獎勵機制，提高國際參賽獲獎。北中南區域的巡迴推廣，落實學校參與。 High reward sums to increase international competition participation and winning. Promotion tours across Taiwan to ensure participation of different schools
2011 — 2015	發展期 Development	國際競賽品質並重目標與實施策略 創意作品商品化與設計人才產業化。 Emphasis on both targets and implementation strategies regarding the quality of international competitions. Commercialization of creative works and design talent connected to the industry
2015 —	成熟期 Maturity	專業化、深耕化、國際化、產學化 Professionalization , taking root , internationalization , connection between industry and academia

表 1 設計戰國策之歷程與策略 Table 1. The Phases and Strategies of International Design Competition

4. Taiwan International Student Design Competition

In 2008, the Ministry of Education integrated its own Art and Design Talent Cultivation and the Ministry of Economic Affairs' Taiwan International Design Competition: Professional Group; in 2010, Taiwan International Student Design Competition became a student design contest of international standards organized by Taiwan itself. International experts and scholars were invited to Taiwan to serve as jurors, and the award-winning students came to Taiwan from abroad for the award ceremony, which further helped promote the results of Taiwan's design education (Apex Lin, Pang-Soong, 2008b).

III. The Structure and Strategy of Design Talent Cultivation for Taiwan's Cultural and Creative Industry

I would like to use the meaning behind the concept of "Individual, Pair, Group" (as shown in Figure 2) to discuss the cultivation of cultural and creative talent and shape a human-capital-oriented pillar program. The description is as follows:Professor Apex Lin, Pang-Soong once formulated the three layers of "Individual, Pair, Group" for the strategy of International Design Competition. 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 (Apex Lin, Pang-Soong, 2017). In other words,"Individual" represents the essence of human nature, so high reward sums are set up as incentives to enhance the motivation for students to take part in international design competitions. "Pair" means mutual comparison, establishing competition mechanisms and strategies, and virtuous competition for stimulating design and creativity potentials. "Group" refers to building a structure of many people and forming organizations and partnerships in universities and colleges throughout Taiwan.

In the three layers of "Individual, Pair, Group," talent prioritization, primary-to-secondary mutuality, and the power of people as a group (as shown in Figure 3) are key. It is expected that seeds of creativity can be cultivated for Taiwan's design education, with their unique originality kept. It is also expected that such seeds can grow and improve in a competitive environment. Finally, it is hoped that they can enter the education system at schools or the ecosystem of the society and become role models, demonstrating the fruits of talent prioritization and the power of people as a whole (Apex Lin, Pang-Soong, 2017). In the "Individual, Pair, Group" structure, the first tier is like "Generals." They are talent that leads the army, and they themselves are brands. They serve as role models to guide their juniors and promote design education. The second tier is like "Officials." These are talent that can substitute for the first tier in the future. They have won many awards, and they have transformed from students into teachers. The third tier is like "Soldiers." They are potential talent and seeds from the new generation (as illustrated in Figure 4). In terms of the strategy model of the cultivation of design talent for Taiwan's cultural and creative industry, there are four pillars that are based on solid infrastructure. The objectives of these four pillars correspond to the four sub-projects under Art and Design Talent Cultivation of the Ministry of Education, and they construct the human-capital-oriented top design strategy for Taiwan's cultural and creative industry (as indicated in Figure 5 and Figure 6 on the next page). The description is as follows:

1. Art and Design Education Resources Center Project: objective-oriented; an education model.
2. Art and Design Overseas Talent Training Project: global participation; a cooperative platform.
3. International Design Competition: international competitiveness; an elite project.
4. Taiwan International Student Design Competition: emphasis on quality; a performance indicator.

圖 7 鼓勵學生參加國際藝術與設計類競賽之策略資料來源：筆者改編自中華民國美術設計協會 (2006) Figure 7. The Strategy of the Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contest. Source: Taken from the Graphic Design Association of the Republic of China (2006) and adapted by the author

賽參賽規定，評估學生參賽能力，選定 40 項國際藝術與設計類參賽目標，討論獲獎等級，並制定獎金金額 (林磐聳，2006)。相較於 2005 年，以「定義標準」作為計畫目標；2006 年，則以「引進資訊」作為計畫重點 (林磐聳，2006)。四個階段執行歷程，分別為規劃期、推廣期、發展期、成熟期 (如表 1)。設計策略與方法的核心要素，以高額獎金作為提升學生參與國際設計競賽意願，營造良性競爭環境，以及互利共生關係。時至今日，邁入成熟期階段，「設計生根、創意深耕」，實踐臺灣設計教育之永續發展的續航力量，蒐集整理國際設計競賽資料和辦法，建置國際設計競賽網站與人才資料庫，提供國際設計競賽教學檔案，辦理國際藝術與設計競賽獎勵要點和研討，獲獎的學生作品至海外成果展覽，建構臺灣設計創意人才培育良性循環的生態系統。「設計戰國策」，是為擴張臺灣設計教育的國際版圖與提升競爭力的策略性規劃，主要是「推」與「推廣」策略，命名源自西漢劉向所著《戰國策》，戰國時期，策士為輔佐各國發展，研擬之政治主張與外交策略；「臺灣國際學生創意設計大賽」則是「拉」與「引進」策略 (林磐聳，2009)。換句話說，「推力 (Push)」和「拉力 (Pull)」策略推動，亦即「候鳥效應」，呼應人才，是流動資產的概念。培養良好的環境，讓臺灣走進世界，讓世界看見臺灣，從「藝術與設計菁英海外培訓計畫」、「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，藉由國際設計競賽的獲獎，將青年學子單向的推進國際，向外產生推波助瀾的效果，進而透過「臺灣國際學生創意設計大賽」，聘請國內外設計師及專家學者，擔任評審委員，舉辦國際設計研討會，安排至海外展覽，築起國際之間的橋樑，向內引進雙向交流的平臺 (如圖 7)

伍、結語

一、臺灣文創產業設計人才培育

創意人才，是國家發展創意產業的根本。培養原創性思維的人才，發展產業化策略的模式，是提升國家創意經濟的基石。人力資源有效管理，人才培育永續經營，是國家設計教育政策的關鍵要素 (林磐聳，2012)。筆者從人力資本理論，探討「人、从、众」之內涵，人，是人性本質，高額獎金作為誘因；从，是相互比較，建立競爭機制策略；众，是成眾團體，建構眾人結構系統，以此形塑而成人力資本型的支柱性計畫。2011 年，臺灣設計年，國際設計社團組織：「ICSID 國際工業設計社團協會」、「ICOGRADA 國際平面設計社團協會」、「IFI 國際室內建築設計社團協會」組成「IDA 國際設計聯盟」；臺灣設計能量，被國際設計社群肯定 (林磐聳，2011)。未來，研擬推動「設計戰國策」子計畫，「設計深耕．生根：設計青年推廣計畫」，整合教育部現有資源，與臺灣設計協會跨域合作 (林磐聳，2017)。在先進國家提倡跨域整合的設計領導時代，臺灣逐步興起，朝向策略性合作發展

IV. The Strategic Mechanisms of International Design Competition

The Ministry of Education's "International Design Competition" ("Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests") started in 2005, and Professor Apex Lin, Pang-Soong was invited to be the project manager for drafting plans, setting up goals, determining targets, formulating strategies and expert deliberation and trials. Domestic experts and scholars were invited to jointly establish the standards for participating in international art and design competitions, which were categorized into "General Design," "Product Design," "Graphic Design," "Digital Animation," and "Industrial Design." These experts and scholars followed the rules and regulations of different international contests and assessed students' capabilities before selecting 40 international art and design competitions as targets of participation. Afterwards, award levels and corresponding reward sums were discussed (Apex Lin, Pang-Soong, 2006). Different from the year of 2005, when "defining standards" was the project goal, the key point of the project in 2006 was "introducing information" (Apex Lin, Pang-Soong, 2006). There were four phases of implementation, which were planning, promotion, development and maturity, respectively (Table 1). As the core factor of design strategies and methods, high reward sums were used to motivate students to take part in international design competitions and to create a virtuous competition environment and mutually beneficial synergy. Nowadays, we have entered the maturity phase. "Design takes root; creativity plows deep." The aims are to unleash the power of the sustainable development of Taiwan's design education, to collect and sort out the information and materials on different international design competitions, to set up a relevant website and talent database, to provide relevant educational materials, and to organize discussions and rewards on international art and design contests. The award-winning students' works could be exhibited abroad, which would help build a virtuous ecosystem for Taiwan's design and creative talent cultivation. International Design Competition is a strategic planning which aims to internationalize Taiwan's design education and enhance its competitiveness; it is a strategy to "push" and "promote." Its naming in Chinese relates to Strategies of the Warring States authored by Liu Xiang from the Western Han dynasty. During the Warring States period in ancient China, state advisors formulated political statements and diplomatic strategies to assist the development of their own state. Taiwan International Student Design Competition, on the other hand, is a strategy to "pull" and "introduce" (Apex Lin, Pang-Soong, 2009). That is to say, when the forces of "push" and "pull" are strategically combined, it creates a "migrant bird effect," which constitutes the concept of flowing assets of talent. The aim is to cultivate a good environment for Taiwan to enter the world and for the world to see Taiwan. From"Art and Design Elite Overseas Training"to"Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests," young talent can be pushed onto the international stage by winning international design competitions, which creates an outbound effect. As for Taiwan International Student Design Competition, when designers, experts and scholars from home and abroad are invited as selection jurors, when international design conferences are organized, and when winning entries are exhibited overseas, bridges between countries can be built, and an inbound exchange platform can be created (Figure 7).

V. Conclusion

1. Design Talent Cultivation for Taiwan's Cultural and Creative Industry

Creative talent is the foundation of a country's development of the creative industry. Cultivating talent with originality and developing industry-oriented strategic models are a country's cornerstones with regard to enhancing its creative economy. The effective management of human resources and the sustainable cultivation of talent are the key factors of a country's design education policy (Apex Lin, Pang-Soong, 2012). I have adopted the theory of human capital to explore the meaning behind "Individual, Pair, Group." "Individual" represents the essence of human nature, so high reward sums are set up as incentives. "Pair" means mutual comparison, establishing competition mechanisms and strategies. "Group" refers to building a structure of people as a group and constructing such a system in order to shape human-capital-oriented pillars of planning. In 2011, which was the Year of Design in Taiwan, the three international design associations of ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), ICOGRADA (International Council of Graphic Design Associations) and IFI (International Federation of Interior Architects/Designers) formed IDA (International Design Association). Taiwan's design energy was praised by the international design community (Apex Lin, Pang-Soong, 2011). Regarding the future, the goal will be to push forward the sub-project of International Design Competition, which is "Design Takes Root · Plows Deep: Design Youth Promotion Project." It will be able to integrate the Ministry of Education's current resources and cooperate with Taiwan design associations in a cross-disciplinary fashion (Apex Lin, Pang-Soong, 2017). In the era where advanced countries are all advocating interdisciplinary integration for design leadership, Taiwan is also gradually emerging and moving towards strategic cooperation, development and design partnerships, which can increase design value and energy.

2. Establishing an Exchange Platform of International Design Competitions

The cultivation of design and creative talent worldwide has become internationalized, interdisciplinary and diverse. Therefore, it is important to establish a solid and firm platform and build bridges for international design education exchanges as a way to influence the creative performance of the youth worldwide. Since 2006, International Design Competition has been continuously encouraging students to take part in art and design international contests for 13 years. Nowadays, against the backdrop of information technology impacting the entire world, Taiwan continues to take a firm lead in the Chinese-speaking world with regard to design education, and it keeps connecting the network of international design education exchanges, which is truly a precious asset. In 2017, during the Global Design Leadership Forum, Dr. Brandon Gien, founder and CEO of Good Design Australia, mentioned the 5th industrial revolution and the advent of big data, artificial intelligence and robotics. Faced with such challenges in the digital era, it is now necessary to be able to observe the social landscape of the future and create design value

的設計夥伴協作關係，增進設計價值和能量加值。

二、建構國際設計競賽交流平臺

有鑑於全球設計創意人才培育，朝向國際化、跨領域、多元性的趨勢。因此，建構堅實穩固的平臺基礎，築起國際設計教育的交流橋樑，實則為影響全球青年學子創意表現的重要媒介。設計戰國策，自 2006 年起，持續推廣鼓勵學生參加藝術與設計類的國際競賽，歷經 13 年時間。在當今資訊科技浪潮席捲全球之下，仍屹立不搖地立足於華人設計教育的領導地位，並持續串聯國際設計教育的互動網絡，實屬難能可貴。2017 年，全球設計領袖論壇，Good Design Australia 設計組織創辦人暨執行長布蘭登・基恩 (Brandon Gien) 博士，提及第五次的工業革命，大數據、人工智慧、機器人崛起，面對數位時代的挑戰，具備觀察未來社會樣貌的眼光，具有創造設計價值的必要。而人類的優勢是，審美、情感，以及創意素養能力，因此，培養青年學子「在地國際化」思維，秉持開放的心態，突破與創新，迎接全球化的挑戰，是當前設計教育亟需努力之方向。

三、引領青年學子與產業界接軌

Donald Norman（2010）於「為什麼設計教育必須改變」一文提及，今日，設計師缺乏符合時代需求的訓練，我們需要跨領域的設計人才，創新的設計教育模式，關注於社會和行為科學，以及現代科技與商業；設計群體，必須領導改變。換句話說，從創意設計的教育訓練，至學以致用的人才養成；從最初作品的概念設計，至產品的量產化、商品化的能力；設計產學連結，是設計教育者與產業界的當責。全球文創思維熱潮之下，提升企業人才需求的期待，以及系所教育人才價值，當務之急，因人才具備能力，影響國家產業及經濟發展競爭力；研究結果顯示，首先，於「有關課程之規劃設計」予以檢視（林美婷，2017)。也就是說，設計教育向下扎根，創意素養導向課程設計，創意表現能力評定指標，建構人才培育策略模式；草根翻轉，迫在眉睫。2017 年，全球設計領袖論壇，日本 GK 設計集團的社長田中一雄 (Kazuo Tanaka) 先生，作品彰顯「社會設計」精神，致力解決人的需求，改造城市環境。臺灣行政院國家發展委員會提倡「設計翻轉・地方創生」，核心理念為「創意、創新、創業、創生」，企圖解決城鄉發展、人力資源不均現象，讓「作品、產品、商品」，創造「設計力、生產力、行銷力」關聯效應 (國家發展委員會，2017) 。從「以終為始」的觀點，商品最終是滿足消費者的使用需求，因此，作品的創意發想、產品的量產量化至商品的再購意願之設計專業養成，是設計教育規劃核心目標。

陸、參考文獻

Donald Norman(2010). Why Design Education Must Change. 2017/12/14 取自 http://www.core77.com/posts/17993/why-design-education-must-change-17993

Theodore W. Schultz(1961). Investment in Human Capital. The American Economic Review, Vol. 51, No. 1, pp. 1-17.

中華民國美術設計協會 (2006)。設計教育高峰會 特別報導。臺北市：設計印象。

林炎旦 (2011)。文化創意產業理論與實務。臺北市：師大書苑。

林美婷 (2017)。文創思維下探討臺灣的設計教育。國立臺灣藝術大學創意產業設計研究所博士論文。臺北市。

林磐聳 (2006)。2006 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。臺北市：教育部。

林磐聳 (2008a)。設計戰國策 2008：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯。臺北市：教育部。

林磐聳 (2008b)。2008 臺灣國際創意設計大賽學生組得獎作品集。臺北市：教育部。

林磐聳 (2009)。2009 臺灣國際創意設計大賽學生組得獎作品集。臺北市：教育部。

林磐聳 (2011)。2011 臺灣國際學生創意設計大賽成果專刊。臺北市：教育部。

林磐聳 (2012)。設計戰國策 2012：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯。臺北市：教育部。

林磐聳 (2014)。設計戰國策 2014：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯。臺北市：教育部。

林磐聳 (2017)。設計戰國策 2017：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯。臺北市：教育部。

教育部 (2007)。教育部補助藝術與設計菁英國際進修實施要點。臺北市。

教育部 (2012)。教育部 99 年度施政目標與重點。臺北市。

教育部 (2017)。高等教育深耕計畫 (核定版)。臺北市。

教育部高等教育司 (2016)。教育部補助大學校院辦理藝術及設計人才培育計畫申請作業須知。臺北市。

國家發展委員會 (2017)。「設計翻轉、地方創生」計畫規劃作業指引。臺北市。

張光民 (2009)。文化創意產業發展計畫。2017/10/26 取自 http://nrch.culture.tw/twpedia.aspx?id=2483

張譽騰 (2013)。看見・台灣－林磐聳的藝術與設計。臺北市：國立歷史博物館。

聯合國貿易與發展會議原著，林炎旦主編 (2011)。2010 創意經濟報告。臺北市：師大書苑。

誌謝

感謝 林磐聳講座教授於國立臺灣師範大學設計研究所講授設計教育專論課程資料提供

accordingly. The advantages of human beings include aesthetics, emotions and creative capabilities. Therefore, in terms of the direction of current design education, it is essential to cultivate "local-global" thinking among the youth, allowing them to be open-minded, to break through and innovate, and to embrace the challenges of globalization.

3. Guiding the Youth to Connect with the Industry

In his article titled "Why Design Education Must Change," Donald Norman (2010) mentioned that nowadays, designers lack the training that fulfills the needs of the times and that we need interdisciplinary design talent and innovative design education models to pay attention to social and behavioral science as well as to modern technology and business opportunities. The design community needs to lead such changes. In other words, the changes need to take place in many different aspects, from design education and training to practical talent cultivation, and from initial conceptualization of a work to the mass production and commercialization of commodities. Connecting the industry and the academia is the responsibility of both design educators and people from the industry. Given the global hype of cultural and creative thinking, it is now imperative to better fulfill corporate talent demand and enhance the value of design education and talent. As such talent is equipped with relevant capabilities, they will be able to influence the competitiveness of industries of the nation and that of economic development. Some research findings have been displayed and reviewed in "The Planning and Design of Relevant Courses" (Lin, Mei-ting, 2017) That is to say, it is imperative for design education to take root, for the course design to become more creativity-oriented, for evaluation criteria to take into account creative capabilities, and constructing a strategic model and making a bottom-up, grass-root difference for talent cultivation are truly essential. In 2017, during the same Global Design Leadership Forum, Mr. Kazuo Tanaka, CEO of GK Design Group, advocated the spirit of "social design" in his works and the efforts to solve problems, fulfill others' needs and transform the urban environment. The National Development Council of Taiwan's Executive Yuan advocates "Design to Flip and Revitalize Rural Areas," with the core ideas of "creativity, innovation, entrepreneurship and revitalization" and the aim to mitigate inequalities between rural and urban human resources and development. It is hoped that "works, products and commodities" will create a multiplying effect for "the power of design, production and marketing" (National development Council, 2017). "The endpoint needs to be the starting point." Commodities are meant to satisfy consumers' needs, so creative ideation, mass production potentials and arousing the willingness of customers to repurchase a given commodity are all core objectives in the planning of design education and professional cultivation.

VI. Reference

Donald Norman(2010). Why Design Education Must Change. 2017/12/14 Extracted from http://www.core77.com/posts/17993/why-design-education-must-change-17993

Donald Norman(2010). Why Design Education Must Change. 2017/12/14 Extracted from http://www.core77.com/posts/17993/why-design-education-must-change-17993

Theodore W. Schultz（1961）. Investment in Human Capital. The American Economic Review, Vol. 51, No. 1, pp. 1-17.

Graphic Design Association of the Republic of China (2006). Design Education Summit Special Report. Taipei City: Design Impression.

Lin, Yan-dan (2011). Cultural and Creative Industry: Theory and Practice. Taipei City: NTNU Bookstore.

Lin, Mei-ting (2017). An Exploration of Taiwan Design Education from a Perspective of Cultural Creation. A doctoral dissertation from the Graduate School of Creative Industry Design, National Taiwan University of Arts. Taipei City.

Apex Lin, Pang-Soong (2006). 2006 International Design Competition—the Ministry of Education's "Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests." Taipei City: Ministry of Education.

Apex Lin, Pang-Soong (2008a). International Design Competition 2008: Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests. Taipei City: Ministry of Education.

Apex Lin, Pang-Soong (2008b). 2008 Taiwan International Design Competition: Winning Entries of the Student Group. Taipei City: Ministry of Education.

Apex Lin, Pang-Soong (2009). 2009 Taiwan International Design Competition: Winning Entries of the Student Group. Taipei City: Ministry of Education.

Apex Lin, Pang-Soong (2011). 2011 Taiwan International Student Design Competition Results. Taipei City: Ministry of Education.

Apex Lin, Pang-Soong (2012). International Design Competition 2012: Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests. Taipei City: Ministry of Education.

Apex Lin, Pang-Soong (2014). International Design Competition 2014: Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests. Taipei City: Ministry of Education.

Apex Lin, Pang-Soong (2017). International Design Competition 2017: Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests. Taipei City: Ministry of Education.

Ministry of Education (2007). Implementation Guidelines of the Ministry of Education's Financial Support for Art and Design Elite to Study Abroad. Taipei City.

Ministry of Education (2012). Ministry of Education's Objectives and Emphasis of Its Policy Implementation in 2010. Taipei City.

Ministry of Education (2017). Higher Education Deep-Plowing Project (Verified Version). Taipei City.

Department of Higher Education of the Ministry of Education (2016). Ministry of Education's Financial Support for Universities and Colleges to Organize Art and Design Talent Cultivation Programs: Application Regulations. Taipei City.

National Development Council (2017). "Design to Flip and Revitalize Rural Areas" Planning and Implementation Guidelines. Taipei City.

Zhang, Guang-min (2009). Development Planning for the Cultural and Creative Industry. Extracted on 2017/10/26 from http://nrch.culture.tw/twpedia.aspx?id=2483

Zhang, Yu-teng (2013). Seeing Taiwan—Apex Lin, Pang-Soong's Art and Design. Taipei City: National Museum of History.

United Nations' Conference on Trade and Development as the original author, and Lin, Yan-dan as the chief editor (2011). 2010 Report on Creative Economy. Taipei City: NTNU Bookstore.

Acknowledgement

Thanks are due to Professor Apex Lin, Pang-Soong, who has provided the materials of the course "Seminar on Design Education," which he taught in the Graduate School of Design at National Taiwan Normal University

E-Paper

專訪電子報

德國紅點傳達設計大獎新銳設計獎－林宜欣 064
德國紅點傳達設計大獎最佳獎－陳佳稜 066
德國紅點傳達設計大獎最佳獎－陳容毓 068
德國紅點傳達設計大獎最佳獎－黃宇謙 070
紐約藝術指導協會年度獎(ADC) 銅獎－黃聖軒 072
Adobe 卓越設計大獎(ADAA)Finalist －李杰庭 074
第十四屆墨西哥國際海報雙年展THIRD PLACE －陳麗茹 076
德國紅點設計概念大獎最佳獎－黃羽蔓 078
德國iF 設計新秀獎01 EUR500 獎－蔣芊榆 080
日本優良設計獎(G-Mark) 入圍－鍾宇傑 082
日本伊丹國際當代工藝展入選－陳雅柔 084

2016 德國紅點傳達設計大獎 - 新稅設計獎

遇不遇見 Meet, or Not

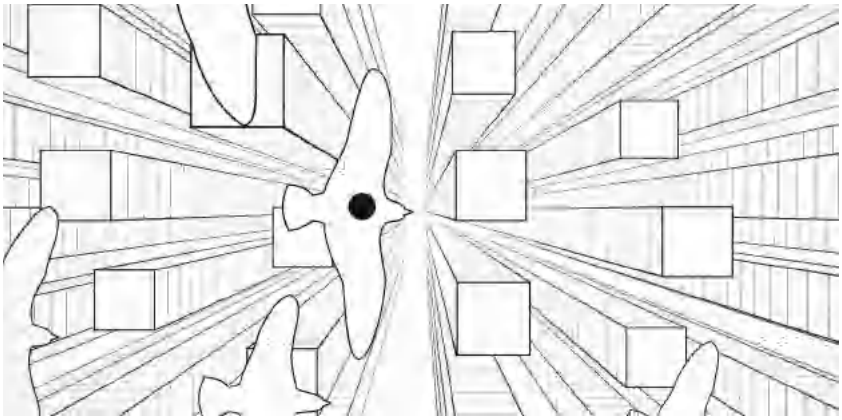
大同大學媒體設計學系　林宜欣

共同創作者：
齊慕夷

指導教授：
林家華

獎學金：
(106 年度) 第一等金獎 25 萬

團隊簡歷：
齊慕夷 - 畢業於大同大學媒體設計學系，現任職於白輻射動畫設計師。
林宜欣 - 畢業於大同大學媒體設計學系，目前就讀於國立臺北科技大學互動設計所。



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

令我們印象最深刻的事情，是看著作品畫面搭配音樂的同時，心裡醞釀的情緒。在動畫製作過程中，是需要透過軟體將音樂的節奏與畫面運鏡緊密結合在一起，畫面的每一幕都是根據音樂的感覺在創作。在創作過程中，腦海裡會不斷地浮現出畫面，透過與各種錯視原理的圖像結合，藉以完成此部動畫。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在學時期，不要抱持著隨便應付的心態，將作業交差了事。每次的作業都是一次的創作機會，把想像力發揮至極。在評圖時除了檢討自己的盲點，也同時聆聽老師對其他同學們的講評，好的創意值得學習，不好的設計思維也可以警惕自己，以免未來犯下同樣的錯誤，因此不管優缺點都值得吸收。此外，與同學們相互切磋給予建議，也是個提升自己設計觀念的好方法，不過，前提是要先能判斷對方給的建議是否可信。除了依靠學校教學，養成看書、善用網路資源也是對於吸取設計能量有很大幫助。很多國外的網站上都有提供許多不錯的作品，平時沒事都會上網看看來自世界各地設計師的作品，看見厲害的作品或是突然有靈感時，就會趕緊記錄下來，等將來有找靈感的需求時，之前收集的參考作品就會像湧泉般不斷地跑出來。

此外，也能從生活中的瑣碎事物發現細節，像是在搭捷運的時候，別埋首於手機世界裡，抬起頭看看週遭的人事物，讓大腦維持思考模式，嘗試著分析眼前所看到的物品擺設，或是看看路上文宣設計的排版配色，亦或是看看陌生人的行為舉止等等。平時抱持著好奇心及養成觀察的習慣，都很有可能成為未來設計的發想動機。

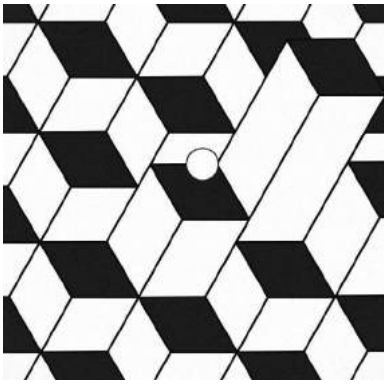
在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

設計這條路是非常艱辛的，時常會懷疑自己的設計，在創作時經常碰壁、遇到撞牆期，懂

得越多時，越知道自己還有很多不足的地方。像大四整理作品集時，回頭再看到大一大二的作品，心裡的 OS 是「天阿！當時的我怎麼會做出這種東西出來！」恨不得立馬擠出時間開啟 AI、PS 等繪圖軟體進行修改。當然不只在大學的時候，即使是現在再回過頭看以前的作品，也都會手癢想去修改。會有這個想法是正常的，代表你的設計觀感正在改變，而且是變得更好。設計是需要時時增進自己的見識、技能等等，也同時需要有更多的熱忱才能堅持住理想。得到紅點設計大獎對我們來說是得到一個很大的肯定，在設計之路能有更多的支持與鼓勵，當然也讓我們在設計領域中增加不少信心，此外，在面試時，當面試官看到履歷上的獲獎紀錄，也比較會留下印象。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

當時我們投 2016 紅點設計競賽的初審費用，是透過大同媒設系上的補助經費。在初審通過後，從官方信件裡得知獲得紅點設計獎後，還需要再負擔一筆不少的費用給主辦單位，曾經一度猶豫是否要繳交獲獎費，畢竟當時還都是學生的我們，沒有充足的經費來源。之後透過系上得知能向教育部申請獲獎補助時，頓時有覺得壓力輕鬆不少。也因如此，才有機會飛往德國參加頒獎典禮，並獲得現場才揭曉的 Junior Prize 的獎項。除此之外，這筆獎勵金我們也會好好利用在吸取更多設計資訊上。



請提出您對國內設計教育之建議及看法？

對於設計教育這件事，學校老師教設計軟體等工具技能固然是基礎，但教學模式與業界所需要的人才能力相距甚遠。在學校裡我們可以隨心所欲做出自己喜歡滿意的作品，但在職場上設計需要考慮到商業價值、客戶買不買單等等現實面的問題。當學生畢業後進入設計職場，前輩們仍需要花費心思教導菜鳥，但同時又怕新人做不久等等的前期工作磨合問題，這也是為什麼很多設計公司所開出來的職缺條件，都是需要工作經驗幾年以上的原因。因此認為學校將實習編列為必修課程是一件很重要的事情，在學期間能有多一點與業界合作的實習機會、多一點業師教授的課程，都能增加往後進入業界的競爭力。

給對國際競賽有興趣的學生建議

平時就要多累積自己的實力，不然空有想法卻沒有實作出來的能力是很可惜的。其實比賽有沒有辦法得獎，除了看作品的創意及完整度，也要剛好符合眾評審們的口味，因此有時候運氣也佔很大部分。此外，有些比賽還是有點技巧，在投稿時可以先看看前幾屆的得獎作品案例，基本上作品有達到該比賽的水準，要入圍都不是太大的問題。

但自我心態也是很重要的，千萬不要得失心太重，並且要清楚知道自己哪裡不足，不要太過於自滿。可以將比賽當成是另一種與他人相互切磋，藉以學習的平台；而得獎也只是一種獲得肯定的方式，絕對不要因為沒得獎就否定自己的能力。認真對待自己用心製作的作品，並且對自己的作品負責。還有，不要因為比賽期限快到了，就虎頭蛇尾而造成遺憾。

2016 德國紅點傳達設計大獎 - 最佳獎

怪獸亨提 Hunting Monster

亞洲大學視覺傳達設計學系　陳佳稜

共同創作者：
周亦柔、從瑀庭、蔡雅欣、黃建曄

指導教授：
陳瓊蕙、侯曉蓓

獎學金：
(106 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
Hunting Monsters，想藉由創新的高粱調酒飲品，捕獲深藏在每個人內心小宇宙當中，那份狂放不羈、不安於現狀、努力求創新的怪獸。飲用時，就如同猛獸出柵，釋放內心世界壓力的小怪獸。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在製作畢業專題的期間，發想過程是最困難的。每一次開會，大家都在表達自己的想法，但同時也在推翻想法中的不足，每一個創意都有不同立場的思維，也因為不同立場所想出來的矛盾點也會不同，而我們都要一一克服這些問題。在這過程中，必須把自己做為老師、客戶、廠商、觀眾…等等的角色去看待這些創意思維及後續作品呈現。在產出作品的期間，我們接觸的不只是設計，更會接觸到許多廠商，學習如何與廠商對接想法。印象中我們有接觸到木工師傅，而在這些溝通當中，我們能知道這領域是如何將案子實現，還有材質與工法的配合是如何運作，增廣了我們的視野與認知。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

最容易接觸到設計領域的作品，大概就是網路了。透過網路選擇較國際的分享平台，時不時欣賞來自全世界的優秀作品，可以更了解自己較傾向的風格、巧思、類別…等等，而在這過程中，可以激勵自己能夠做到什麼樣的程度，以及反思要如何與國內、國際競爭，使自己更加進步。學校與社會資源也是我們可以多多利用的，不管是演講或是展覽活動，都是能吸取靈感及刺激視覺的方式，日常的累積就是我們最好的養分，時常動手創作、臨摹，就是最好的磨練。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項是一生中特別的經歷與回憶，而這個肯定也是自己在設計領域的一種成就與欣慰。回想起製作作品的過程，再苦都會被這份榮耀平撫，讓我們在求學階段留下一個完美的回憶。對於工作的實質面，能在面試的時候成為話題，讓公司留下印象。當這個話題開啟時，正是表現自己的關鍵，可以藉以表達這項作品從概念到產出，過程中經歷及克服的困難，是成就自我茁壯的基石。若公司也認同這些得來不易的過程，很難不印象深刻，因此，國際獎項絕對是很好的墊腳石，也是自己一生驕傲的事蹟之一。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

在製作出成功的作品之前，一定是經過許多實驗，而當時身為學生又忙於畢業專題的我們，更不可能有時間去打工，因此荷包只會越來越緊。這份獎學金鼓勵了學生，讓我們努力追求而不全然覺得自己的金錢都付諸流水，更能勇敢地呈現出完美的作品。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

每間學校教學課程上百種，每位老師有不同的教學方式，學生可以選擇的課程更是多樣化。對於剛出社會的大學設計新鮮人而言，上課所學的內容能實際應用的很有限，面對職場上各種大小問題，真的只有靠上網查詢答案、詢問資深的公司前輩，或是靠自己摸索了。對於公司老闆而言，希望的其實是有能力應付各種問題的即戰力員工，而不是到處問問題的緩慢學生。老闆們甚至會抱怨新鮮人連基本的文字設計、排版都搞不清楚，我想，現在正在大學念設計的大學生們，除了設計的基本功沒有扎實外，最缺乏的其實是「實戰」經驗。基礎為一切根本，不管任何科系基礎都最為重要，以為一學期修完的課程就此結束似乎還不夠透徹，再則是否有學以致用就是要利用「實戰」來確認，如在學期間有機會參與實際設計案，可以從討論中學習、挑戰，並將課堂上所學真正發揮出來，當遇到問題時能與專任老師一起討論、尋求答案，在畢業後步入職場時，才不會措手不及。

給對國際競賽有興趣的學生建議

其實大家一開始應該都抱持著自己不會得獎的心態吧！千萬人、千萬作品裡怎麼可能會選中我呢？一開始自己是這麼想的。創作的過程中，一起奮鬥的畢業專題夥伴互相激勵，不用去想會不會得獎，是要做到讓自己心滿意足、不會後悔的作品，未來回頭看到自己的作品是驕傲、成就十足，確實努力過的證明。因此，要先確定作品所要傳達的對象、事物，並尋找類似的作品為參考資料，分析參考資料值得學習的地方，擷取、融合到成品中，只要能力所及、能使用的方法都應該去做嘗試，更重要的是－不要怕失敗！

2016 德國紅點傳達設計大獎 - 最佳獎

禽報員 Bird Flu

嶺東科技大學視覺傳達設計系　陳容毓

共同創作者：
陳彥伶、洪苡庭、黃詠郁、廖凱樺

指導教授：
秦安慧

獎學金：
(106 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
畢業於嶺東科技大學，對於設計抱有熱情的夥伴們，曾獲得 2016 紅點設計大獎：最佳獎，現階段仍在設計領域拼搏。

2017 第十三屆技職之光商業設計類「卓越競賽獎」_ 獲獎
2017 書上設計展 2.0：100+ 新銳設計誌 _ 專訪
2016 紅點設計大獎：最佳獎 2016 Red Dot Design：Best of the Best _ 獲獎
2016 台北金點設計展 _ 參展
2016 台中 A+ 創意季 _ 參展
2016 德國紅點設計頒獎典禮 _ 參展
2016 焦點新聞 -TBC 台灣寬頻通訊 _ 專訪

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

要說到創作過程中印象深刻的，必屬某一次的校內審查了。前幾次的校內審查因為方向不夠明確，風格不夠鮮明等理由，得到不少評審老師的建議，且我們每一次審查過後，都積極努力的希望可以依照這些建議優化，做出更好的設計。卻也因為如此，每一次的風格都有十分大的落差，導致當天涂以仁老師來幫我們組審查時，說了一句令我印象深刻的話。老師聽完我們的講解後，笑著對我們說：「為什麼你們每一次都做不一樣的東西呢？」這句話深深的打中了我的心，也確實直接點出了我們最大的問題。每一次都為了不同的意見打轉，每次都在重做新的東西，沒有從根本找出最適合我們的呈現方式，一味地組合著大家的意見，拼湊成所有人的想像，卻沒有回到問題本身。也多虧了這一次審查委員的一句話，讓我們有個機會好好思考最適合我們的是什麼，進而創作出最後的作品。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

1. 在生活中用心留意細節與觀察－設計成品不是無中生有，它與你的想法息息相關，而想法源自於生活，生活源自於文化，如果你不熱愛你目前的生活，也無法熱愛自己的作品。2. 積極地吸收知識與跨界交流－不是人人都是天才，因此扎根的努力絕對必要。每月固定閱讀設計相關資訊與流行趨勢，漸漸培養出自己的思想，就會逐步理解各個問題的脈絡，並且與不同的人交流，確認自己思考論述真實性，逐步修正想法與思考角度，才能在每一次的設計中突破自己一些。3. 積極接受任何的設計挑戰－很多能力必須透過實戰培養，設計能力也不例外。接下每一個設計案的製作過程，都是一再地檢視自己想法的機會，遇到的障礙都是突破自己的挑戰，也能訓練自己的設計邏輯與多元的思考脈絡，這些都是很重要的。但以上三點做得到的少之又少，因此 4. 最重要的是自我要求－一位沒有自我要求的設計師，很難有進步，因此讓自己隨時保持在一個嚴格且擁有正面心態的狀態，這條道路才走得久。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在個人的職場生涯中，因為有了這個頭銜，讓我的個人簡歷有個亮眼的記號，但真正影響我的來自於領獎給我的旅行體悟。從得知獲獎後第一次出國，就來到需花費飛行時間十三小時的歐洲，涼爽的溫度與典雅的異國風貌，觀賞從教科書上才看過的名畫、現代設計，與世界一流的設計人士參與紅點盛會。在會場中，許多與自己年紀相仿的設計師，他們的神采與作品深度都讓人相當欽佩，讓這一段得獎之旅在生命裡留下深刻的影響。走出了台灣這塊土地，才發現從另一個角度檢視台灣的缺憾與美好，無論是文化的深度、博物館古蹟的展示方式以及生活態度，都帶給我很深的印象。亮眼的得獎記號終究會停留在耀眼的那一年，除了獲得的榮耀以外，最重要的還是旅行的經驗與體悟。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

教育部的獎勵金確實能夠成為學生的動力！學生時期面臨最大的問題其一便是資金，而獎勵金能夠補貼沒有工作的學生們，在將設計物實體化階段的龐大花費，也能給予同學參加比賽時額外的明確目標。若是最終成品做得好，得獎將不只是給予自己及團隊的肯定，得獎後獲得的獎金能成為學生階段的實際獲利。所謂一分錢一分貨，若是想追求完美的成品，花費的金額絕對不少，尤其在畢業製作的階段，通常是以極少量的方式在製作產物，所以獎學金確實能夠成為窮困學生的動力。有了額外的獎金也能提供設計師們添購新的工具及設備，有了更完善專業的設備，既能節省時間更能將設計物品質提高。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

目前國內設計教育與市場雖然還未像日本、歐美如此成熟，卻誕生許多站上國際舞台的優秀設計師，是值得敬佩的。這些人可以在資源不均衡的設計教育環境找到突破的方向，就像台灣人天生俱備的堅韌性，奮力一搏找到方式突破現狀。目前國內設計教育最大的問題是淪為招生取向，一年一度校院評鑑的 KPI 標準，讓許多院校為了滿足評鑑，容易犧牲一些有潛力的明星選手，漸漸地這樣的教育也會走向以功利為主，不會思考學生未來的職場規劃，導致教育水平倒退。以學生的面向思考，現今已進入互聯網的社會，學生思想多元、有個性是一大特色，但許多學生失去論述與思考自我價值的能力，導致大多作品沒有深度，只是解決「暫時」的問題，無法發揮更大效益。因此我們的設計教育應該改變教學比重，三成時間為理論教育或作品賞析；六成為設計實作或開放討論，並藉由課程鼓勵學生多參與業界講座（團體報名費用會有折扣）。一方面鼓勵新生代有多元的學習管道，同時也能支持業界舉辦相關培育機制，期許整體教育環境能逐步改善。最後一點，給予明確的獎勵機制，針對設計相關領域的獎勵金實在是相當少，建議企業可以將比賽獎金制度轉為提供獎金與企業實習機會。

給對國際競賽有興趣的學生建議

以我們禽報員來說，參加的國際競賽有德國紅點設計大獎以及 iF 設計新秀獎。紅點是以設計新秀的資格報名，除了報名費有折扣外，也是身為學生一個很好的角逐機會；且在松菸有設立負責單位，是獲得充分比賽資訊的管道，讓辛苦結晶能夠嶄露光芒的舞台。最初禽報員投報的項目是社會責任類，但在評審的建議下，我們被換到了遊戲設計類，才有機會獲得 Best of the Best 的榮耀。iF 也是一個學生不可錯過的比賽，每年都有不一樣的主題，畢業未滿兩年皆符合學生資格，免報名費。我們前後參加了兩次，皆因主題不符，但只要還在資格內，我們仍會持續報名。畢業製作不只是一個畢業門檻，也是學生時代最後的代表作。不一樣的競賽有不一樣的眼光及訴求，如果有更多機會能夠被看見，那就盡你所能的去爭取吧。

2016 德國紅點傳達設計大獎 - 最佳獎

唸啥咪歌 What are you singing?

國立雲林科技大學視覺傳達設計系　黃宇謙

共同創作者：
張芳榕、王柏仁

指導教授：
廖志忠、曹融、林泰州

獎學金：
(106 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
2016 紅點設計大獎:最佳獎 2016 Red Dot: Best of the Best
2016 台中 A+ 創意季 數位媒體設計類 金獎
2016 高雄放視大賞 行動應用類 - 數位影音組 金獎
2016 臺北新一代設計獎 金點新秀年度最佳設計獎 入圍
2016 雲林科技大學創新圓夢計劃 銀獎

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

要說印象最深刻的事情，就是能夠透過此次的作品創作，親自接觸到國寶楊秀卿老師。不論在初期收集資料的過程、到歌曲創作的討論、或是最後 MV 的拍攝，我們都和楊老師有多次的互動以及談話，楊老師雖然已高齡 83 歲，腦中的思緒與精神卻比我們幾個年輕人清晰很多，就像是一位智者一樣。不管在飯桌上、平時的談話或是表演上，她都非常享受當下，實際跟她接觸之後，才知道她本人是個很健談、很幽默的人，把她說故事的能力善用於生活的每一寸時光，每每看到她講話總是會心一笑，能遇到這麼一位渾然天成的大師真的很幸運。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

除了看展覽、逛線上平台以外，我想一個人的設計能量主要還是來自於其他「非設計」的生活經驗去汲取的，我認為就算是表面上與設計無關的經歷，都是往後可以作為創作靈感的泉源。例如我個人非常喜歡大量閱聽各式音樂，並不侷限自己只聽某種類型的音樂，甚至是非主流音樂，只要當下情緒對了、歌詞與現在的遭遇有所契合，都是讓我喜愛一首歌的原因。而我很喜歡做一件事情，就是戴上耳機播放最有感觸的一首歌，接著在單曲循環的狀態下，以平面設計的方式創作出這首歌在我腦中建構出的畫面，這樣不僅可以訓練想像力，也讓自己的技巧更加精進。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

其實得到這次的國際獎項，比起我們自己本身，我更深刻感覺到唸歌這項文化在台灣再度活化。想到讓唸歌活化的契機，正是我們創作一年的畢業專題，就覺得心裏很踏實，我想設計的美好便是如此。傳達設計這一塊，對於好與壞、對與錯，一向是很主觀的，而往往

讓我覺得在這個環境內的設計師容易自我放大，做出來的東西容易虛無縹緲，卻忘記設計的本質其實是幫助目標對象，就連我自己也常常落入這樣的死胡同裡面。但此次的得獎與後續作品的曝光效應，讓我深刻地感覺到，只要自己繼續秉持著設計是可以幫助人的，總有一天一定能百分之百做出對的設計。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

有比過紅點的都知道，在得獎之後，要支付一筆數目不小的金額，才能確保得獎資格。而當初我們在知道得獎的當下除了開心外，更是面臨負擔不起這筆金額的窘境，最後是三人東湊西湊，才勉強湊出一筆錢，才得以取得得獎資格。而在知道有設計戰國策獎勵金補助之後，我們彷彿放下了心中的大石，因為這等於是幫我們把當初付出去的錢補回來。我認為這項計畫對學生來說非常有意義，很多人就因為付費的部分而放棄這個難能可貴的經歷，但有了這項計畫的補助，讓我們更能放心付出這筆金額，而不必擔心經濟上的困擾。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

每個學校的教育方針不同，因為沒有做深入研究，只能針對自己學校做出一些評論與想法。在學過程中，我曾經接觸過許多不同的創作媒材與知識課程，很多事物放到現在的創作中都覺得非常受用，當初老師們的認真教學，也讓我們在四年的能力培養發展中，逐漸認清自己的方向。但唯一比較可惜的是，我到大四專題才發覺自己的企畫整合能力非常弱，或許是以往學校的作業都是以單一品項去集中製作，而缺乏將一個主題放大延展的實驗性練習。或許以後可以參考目前部分學校在期末的大型評圖活動，讓學生們彼此有良性的競爭意識與想花點成本做好作品的決心，對於往後不管是專題還是出社會的整合能力都有很大的幫助。

給對國際競賽有興趣的學生建議

其實自己得過的國際獎項也只有這一座，所以也沒有實質的建議可以給得出來，若是以國際賽的觀點來看，濃厚的台灣東方味符號，是相當具有魅力而且衝擊的。但我同時也覺得以自身文化作為創作主題是雙面刃，因為傳統文化本身就是一項非常具有指標性與確定性的主題，如果創作者本身無法轉化，將會淪為只是將傳統文化再一次地以舊有的形式呈現，這樣的做法既無法幫助到傳統文化、也消費掉了傳統文化可以延續的生命。因此，我覺得透過轉化的方式來創作傳統文化相關主題很重要，必須要能夠在不破壞文化本質的情況下，讓大家以不同角度重新審視舊有的事物，這應該才會是這類作品在國際比賽可以被看見的重點。

2017 紐約藝術指導協會年度 (ADC)
銅獎

字蹟 Finding Taiwan Old Street_ Three Scenic Views of Lukang
亞洲大學視覺傳達設計學系　黃聖軒

共同創作者：
吳承諭

指導教授：
游明龍

獎學金：
(106 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
2017 紐約藝術指導協會
ADC 96th Annual Awards & Student Awards :
海報插畫類－銅獎
Design: Illustration / Posters – Series
字體設計類－銅獎
Design: Typography / Poster Typography – Series
2017 德國紅點傳達設計大獎
Red Dot Award: Communication Design
最佳獎 posters design : Best of the Best
2017 臺灣國際學生創意設計大賽 TISDC 視覺設計類－
金獎 Gold Prize
2017 臺灣國際平面設計獎 TIGDA
臺灣優選 JAGDA Excellence Award
2016 創意之星設計獎 華人新銳學生海報設計競賽－入圍

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作過程中，最讓我印象深刻的是去彰化鹿港當地訪問在地人時，發現了好多以前從不知道、也不曾關心過的故事。藉由這些訪問的過程，了解當地每一個小小的店家、廟宇、技藝甚至是民眾對鹿港最根本的想法，和不為人知的歷史典故，讓我對於一個地方第一次有了這麼深的了解，也引發我對保留與支持維護台灣在地文化，產生了濃濃的興趣。台灣其實有非常多珍貴的文化價值，值得被拿出來探討、維護，甚至是與設計結合，讓台灣的存在可以用藝術的力量，以不同的角度，給世界更多人看到。這樣的創作過程，不僅讓我對未來想發展的工作更有想法，也讓我更加想要讓這樣的設計被更多人看見。這是我覺得這段設計過程中最值得的地方。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平常的空閒時間，我會去逛逛展覽、市集，從有興趣的主題裡找出可用的素材、手法。找個時間去旅行，脫離原本的生活圈，到處走走，有時候反而能從旅行之中，激發出不一樣的火花，進而創作出最平易近人的設計。有時候我也會去書店晃晃，除了能知道最新的時事議題，也能看各式各樣不同的書籍雜誌封面設計，我想這是最快速接觸最新以及最多實體設計的方法之一。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項的肯定，讓我的國際視野提升許多，能看見更多其他來自世界各地的設計作品，也有機會與這些設計師交流，讓我知道其他設計者的不同想法，也讓我能以更開闊的眼

界去分析、欣賞不同的作品。獲得這些獎項的肯定也讓我對自己的自信心提升許多，相信對未來的就業也有一定的幫助。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

在每件作品背後，不管是創作期間，還是送往國外參賽，甚至是獲獎後，伴隨而來的是一筆必須投入的金錢成本，而教育部有這樣的平台提供獎勵金，讓我們在獲獎後期，能夠減輕一些金錢上的負擔。也因為有獎勵金的資助，讓我們有場突如其來的受獎旅行，旅途中的所見所聞，都成為了我設計的養分，甚至在未來的規劃上有了許多啟發與想法。很感謝教育部提供的獎勵金，讓我們有機會能夠充實自己。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我覺得在設計教育之前，美學教育是比較重要且根本的環節。從小學開始，課表上關於美學創意的課程少之又少，師長們總是容易忽視這些課程的重要性，甚至拿其他考試科目來取代，從小就鮮少人培養我們去判別美學、告訴我們創意的價值。而在這樣的環境下，大家自然就會以形體或者成果本身來評斷一個東西的價值，沒有人會知道背後的設計與創意，其實才是支撐整個成果的支柱，而在這樣循環下的結果，設計跟創意就顯得格外廉價，甚至是不被需要的。

我相信一個社會如果要進步，設計跟創意絕對是不可或缺的，而社會如何尊重創意與設計，若能夠從美學教育開始，讓接觸美學的年齡降低、教育小孩對美學的態度與擴展視野。在這樣影響下的未來，或許整個社會的氛圍，與社會對於設計創意的想法，一定會有所不同。

給對國際競賽有興趣的學生建議

在學期間，大部分的人應該都還在探索自己，或許可以利用這些時間，體驗生活、探索自己、享受設計的樂趣。而國際競賽它應該是設計後期，是否要證明自己或者豐收的一段過程，它絕對不是整段旅程，所需達到的目標。若作品是以國際議題思考，可能作品就比較不新奇、有趣，反而生活中越不經意的點子，比較容易聚焦且有亮點，所以創作時，拋開國際競賽的想法，好好的體驗生活，也許才是設計最好玩、最有趣的捷徑。

身為學生的創作過程，雖然不會受太多的限制，但有時可以試著思考，這件作品能否真正商品化，或是可以多與一些單位合作，這麼一來作品就不會停留在只是作品，它將會有實質的作用，並且整個過程可以學習到很多不同層面的問題。我相信這樣的創作，才是對未來、對自己最有幫助的過程。最後，好好利用自己還是學生的身份，做自己喜歡、想嘗試的設計，因為出社會後，就會面對很多現實問題，其實就沒有那麼多時間、資源、環境，可以讓我們妥善利用了。希望這些想法能幫助到有興趣的大家。

2016 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)
決選入圍 Finalist

台灣好實結 TAIWAN GOOD FRUIT
國立臺灣科技大學工商業設計系研究所　李杰庭

指導教授：
王韋堯

獎學金：
(106 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
1991 年出生，台北人，主修商業設計，目前就讀於國立臺灣科技大學設計系研究所，研究電生理實驗，腦波與人的心理行為認知，期望以科學的應用手法驗證視覺設計對人的影響，曾於設計研討會中發表圖像魅力初探研究，近期致力於把資料統整成產業可使用的論文數據讓教授願意授予認可表彰。曾榮獲 iF 300 entries、2016 ADAA Finalist、第十屆澳門設計雙年展銅獎、台灣國際平面設計獎入選、台灣國際學生創意設計大賽入選、上海平面設計雙年展入選，相關作品收錄於 APD、GALLERY、SEND POINTS、VICTIONARY、IMAGE……等書籍與雜誌，近期研究字體的不同創作手段與圖像魅力結合電生理實驗的研究。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這個作品最早是在碩一的商業設計課堂上面與老師進行的期末專案。在最初的第一堂課，老師就透露要做到完整的設計流程，包含構思產品、盒型製作、設計創意、最後執行、攝影與發表，由於已經經歷過畢業製作的完整流程，因此較熟悉需要執行的任務，對於能夠從最初設計到最後成品是很好的經驗。其實設計製作只進行了兩周就接著發表了，感謝老師非常信任我們的設計製作功力，因而將較多精力放在概念討論上。在兩周裡完成字體設計、插畫設計、內容物標籤、模型測試是非常趕的，不過研究所有很多時間能專精在設計上，再運用過去的經驗進行創作，這樣的時間是充足的。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

最好的精進就是學習與吸收，所以我以看書與練習作為精進的方法，以及台灣近年來有很多優秀的設計資源與講座可以參與。看書部份我個人十分推薦閱讀設計學術的原文書，像是我最近在研究的 TYPOGRAPHY，又可稱作排印學，或是像外國友人介紹 Robert Bringhurst 的著作也非常有幫助。理解設計的起源到成形，可以幫助自己了解設計的細節，雖說近代設計運動比起美術算是剛起步的學問，但是他的淵源其實很早，從早期羅馬文字的製作與古人的字版排放，都影響到現代書本文字的格式演變，也有書籍教學英文字的製作必須講究均衡與視覺修正，這些都是將設計視為學問的解析，而我現在也能在中文書籍區發現有品質的中文講解，也是非常好的。設計練習時最好是把接到的案子、比賽或是課堂作業進行有主題的創作，千萬不要浪費每一次的機會，因為每個設計作品都擁有現階段你對設計美學的理解，這些軌跡會幫助你未來更接近理想中的設計。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

國際獎項可以幫助學生了解國際美學的標準與落實概念，這樣的能力對於升學或就業都有幫助。對升學而言，研究所的課程較為注重學生的學術能力，因此具備好的設計執行能力與

美學素養，是能夠幫助設計整合，一個有組織的作品往往能獲得佳績與延伸發展的機會。對就業而言，分為自己接案的 freelancer 或是到公司上班，獲得國際競賽獎項是個人指標，也能提升自信心，同時能藉此告訴客戶與老闆，自己的價值及證明自己有能力執行難度較高的設計專案。不過在創作上還是需要注意自己未來想要從事的領域，像是廣告海報、攝影、插畫、影片製作、書籍裝禎或是視覺形象設計都是不同的領域與專業項目，如果自己的國際得獎作品都是公益海報創作，那對於未來選擇商業設計作為職業時，也許會有不適應的情形發生；而業主、客戶通常想委託有實際相關作品的設計者，所以建議一開始就針對自己喜歡的領域下去執行，無須強迫自己為了得獎非得設計公益海報不可。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

我認為最大的幫助就是自信心的建構與努力的收穫。設計這門學問牽涉到成本管控，許多國際競賽都與成本有關，像是郵寄費、報名費、印刷、外包裝、紙張…等等，有時為了更出色的效果必須求助於專業攝影師或是印刷業務，這些都是必要支出。在設計過程中，成本是阻饒自由創作很大的因素之一，因此競賽獎金一方面是鼓勵也是幫助設計者進行下一次創作的動力。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計教育在台灣面臨到最大的挑戰就是產業接軌的問題，目前的環境並不是太好，歸因於台灣產業與輸出導向有關，一方面受惠於語言優勢，使台灣獲得西進中國市場的機會，但是更大的是尚未開發的世界市場，如同教育部鼓勵台灣學生參加國際競賽一般，台灣產業也可以登上世界舞台，因此設計教育應該賦予學生更具有前瞻性的視野。我們看到台灣學生製作 APP、個人化創意商品、工藝品，都是有機會獲得更大產值的設計，然而大多數卻在進入產業後銷聲匿跡，多數學生為了因應產業現狀而必須做出與所學不同的東西，這樣其實是相當可惜的，其實台灣擁有很好的設計人才。

英語程度是最直接影響人才交流的關鍵點，根據我近年的觀察與交流經驗甚至於觀看國際競賽的作品，發現台灣學生的設計能力絕對值得讚許，因此台灣學校是可以進一步要求學生的英語溝通能力，例如新一代設計展時，能不能用英文完整地傳達作品的設計理念，就會是一個檢視的關鍵。在完善的英語教育制度下，台灣學生絕對有能力接到外國訂單，因此，全球 70 億人口的市場，絕對可以養活更多優秀的設計工作者。台灣設計教育其實有非常良好的環境跟資源，像是教育部提供的海外交換機會，也有提供豐厚國際競賽獎金，只是如何使用這樣的資源，讓它發揮最大的效益，以提升台灣學生國際競爭力，正是此刻需要思考的事情。

給對國際競賽有興趣的學生建議

ADAA 是一個不錯的比賽－ 1. 不需要報名費用；2. 不需要郵寄作品或是展板；3. 參加方式很簡單，只要照著官網步驟做就可以；4.FINALIST 以上的參賽者可以免費使用 ADOBE 一年。在參賽上面並不需要額外的花費，只要準備好作品介紹與拍攝成品就可以。同時，ADAA 也是一個相當經濟實惠的競賽，能夠直接獲得評審的回饋是一個很好的互動方式，也幫助自己更加理解他人對作品的看法，是非常值得參加的比賽。

2016 第十四屆墨西哥國際海報雙年展
THIRD PLACE

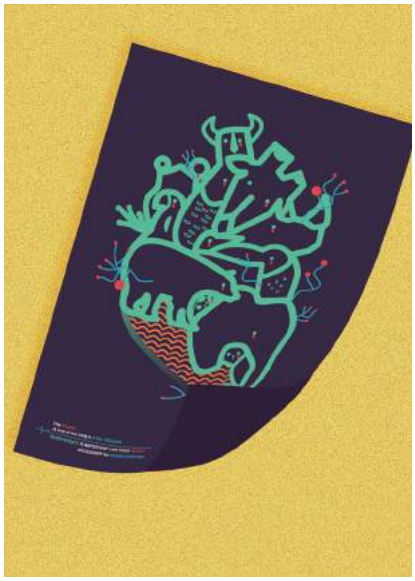
生物多樣性的重要就如同你的心臟
Biodiversity is important like your heart

國立雲林科技大學視覺傳達設計系研究所　陳麗茹

指導教授：
曹融

獎學金：
(106 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
朝陽科技大學視覺傳達設計系學士；國立雲林科技大學視覺傳達設計系碩士
2016 墨西哥海報雙年展__銅獎
2016 TISDC 臺灣國際學生創意設計大賽__入圍
2014 LOKAH SU 泰雅！創作聯展工作營
2014 蕃薯超人創作聯展
2013 台灣新一代設計獎__入圍
2013 青春設計節__入圍
2013 TDA 台灣設計聯盟善設計__入圍
2013 國立雲林科技大學與武藏野美術大學合辦
< 北港文化工作營 >



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作及表達自己想法的過程中，每一次的嘗試都是一段段的累積。印象最深刻的莫過於在過程中，終於發掘出屬於自己的思維套路，就以這次參加墨西哥海報雙年展的創作為例，選擇參賽的主題為 < 生物多樣性 >，這是近年來人類開始密切注意的議題，不論自己身處在哪個國家，都有義務對於維護環境負責，所有的汙染都是全人類的「共業」，但現今社會受到大環境的影響，還是會選擇性地忽略自身的汙染行為，深受商業經濟媒體的控制。

在進入設計規劃前，閱讀了許多環境與生物多樣性的報導，了解現代環境議題後，有利於自己在設計創作上不同的切入角度，及不同邏輯思考的轉換。因此，在著手進行傳達生物多樣性的重要為主題的海報設計過程中，不斷地思考著，什麼樣的視覺元素有利於更直接地表現出「急迫」的力道，從甚麼是維繫人類生存的重要因素為主要思考路徑。因而連結到維護生命的重要器官－為身體傳輸血液與氧氣的心臟，為整個視覺的表現主軸，再結合多樣生物而成。利用線條勾勒出虛實的空間、連結不同的物種，再加入海洋與森林等意象象徵心臟的血液與血管，並搭配心電圖的呈現，強調心臟的跳動代表人類的生存是緊扣著物種的存活。在色彩規劃上使用紫色與銀光綠為主要色調，並在其中加入比例較低的橘色與紅色以凸顯心臟的跳動。利用色彩與造型完成此件作品，使觀看者一眼就能了解海報含意，正是文字與圖像傳達的力量。而這樣的創作過程是需要仰賴資訊的積累，並篩選不同的文字連結主要創意概念，才能得到最後的成果。在這之前是需要一次次的思考練習，再經過不同主題及設計目的轉化，使思考能力能夠日漸成熟，找到每次創作題目合適的答案。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我認為文字的力量很大，不論是感性情感渲染或是理性的邏輯思考，都是會影響自己思考切入的觀點。因此，我喜歡閱讀，閱讀不同領域的書籍，如此能讓設計言之有物之外，可以快速累積自己看待不同主題的切入角度，更能探掘事件本身更深入的層面。除此之外，會分析國內外不同的設計元素，琢磨於國內外設計師為何做出這樣的設計為主要的分析導向，並將分析的結果加入自己平日累積的創作中，嘗試多元的創作風格，試著讓風格與表現手法能夠一直突破，持續創作。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

參加比賽除了累積自己的經驗與自信之外，也因為比賽，可以了解不同主題使用的視覺語彙表達手法，並能夠比較各個國家設計師對於同樣主題思考方式哪裡不同、使用的視覺語彙與表達形式有哪些相似與相異處。透過這樣的交流，可以使自己的設計思維更加成熟，也能更清楚明確地表達設計目標，因此不論是在累積設計能力或是創作激勵，都是有趣又珍貴的過程。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

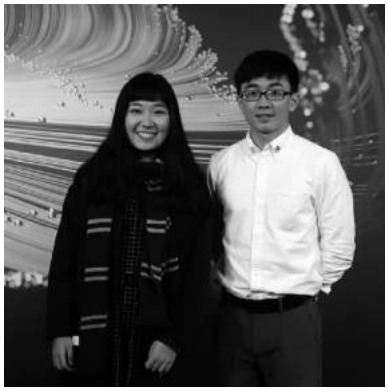
得到教育部提供的獎勵金是對於自己在設計這條路上的激勵，因此積極地投入更多時間研究保護生物多樣性相關領域的知識，希望能夠藉由設計影響更多人在保護生物多樣性這塊領域的觀念，並將獎勵金使用在購買生物相關原文書，學習更深入的生態領域，之後才得以用正確的知識，透過設計為媒介來傳導正確的觀念。這段過程中，教育部所提供的獎勵金是很大的資源助力。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在學校教會學生學會怎麼做夢，但卻忘記教導學生如何學習面對現實。說實在，在台灣的設計環境還是壓榨的，因此在這樣的環境中，一定要去思考自己的獨特性，激發自己的不可替代性，要瞭解自己除了在設計領域上的能力外，也要能拓展不同思維，才能夠以設計為輔助，建造屬於自己的個人特質，而不是只要有繪圖軟體就可以的美工。

給對國際競賽有興趣的學生建議

在開始進行創作前，能夠多看多了解國際競賽不同主題的內容，了解不同比賽歷年得獎的作品，這樣的目的並非為了得到常用的得獎手法，而是能更瞭解自己目前的作品，還有什麼調整的方向和構思，是表現手法不夠深刻，或是表達的方式不夠直接，或是透過設計描述的話不易了解等等，來回反思檢討，藉此能在參賽前得到很多增進自己設計的經驗，再進行接下來的創作。另外，能夠在平時的創作進行不同的思考練習、能夠在每次的創作中累積思考的方式，透過這樣的練習得以讓自己的設計更有內容，更加直接明確地傳達設計目標，分享給大家。



2017 德國紅點設計概念大獎 - 最佳獎

Bamboodia 竹肢足

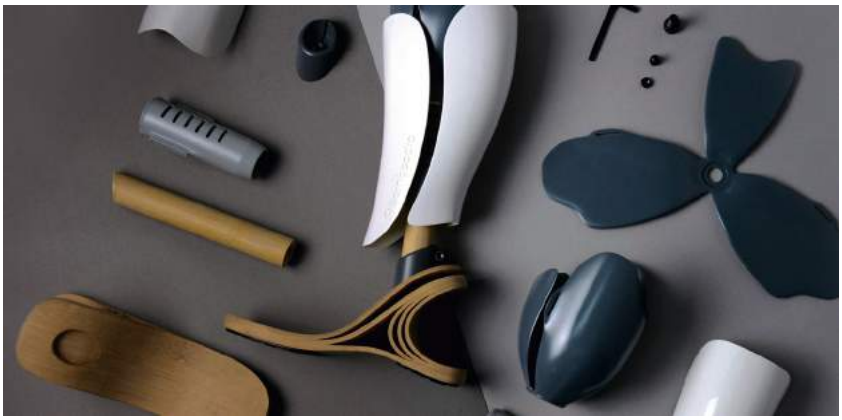
東海大學工業設計學系　黃羽蔓

共同創作者：
王于齊

指導教授：
張國賓

獎學金：
(106 年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：
東海大學工業設計學系，共有四年合作經驗。



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

此件獲獎作品為我們大學時期的畢業製作，設計的過程比起以往學校的學期課題，有整整一年的時間來製作，因此不管在訂定主題、設計發想、延伸或模型製作的各個過程裡，我們花了相當多的時間以及心力在上面。值得一提的是在創作的過程中，我們首次嘗試使用竹子作為設計材料，然而在試驗這項材料遇到了不少瓶頸，之後透過閱讀不少資料及求助有這方面經驗的前輩，漸漸地我們開始能夠掌握這項材料，接著為了找出製作踝關節最合適的方式，經歷了無數次失敗的實驗，丟掉了無數個失敗品後，不斷地修正、測試、修正再測試，我們終於找到了最佳的角度及製作方法。設計過程中不斷的失敗，似乎看不見終點，還是要堅持下去，很幸運，最後我們還是成功了。

除了材料實驗外，發想的過程也讓我們相當難以忘懷。因畢業設計是一個自由發揮的題目，越是沒有限制，就越是困難，於是在最開始，我們便給自己訂定了一個主題：社會關懷，希望能用設計做出對這個世界有影響力的東西。同樣很幸運地，被我們找到了地雷這個主題。儘管一開始的想法太不成熟，老師對我們也不抱太大的希望，但最後還是抓住了問題點，做到了我們心目中對於設計價值的定義。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在設計的過程中，在毫無靈感及頭緒的時候，比起自己硬著頭皮不斷發想，我喜歡到處看看書籍或展覽，更能刺激自己的創意。瀏覽各大設計網站 (Yanko 和 Pinterest 等等)，可以試著歸納別人的想法，想想他吸引你的地方或者你認為他獨特的地方，轉換成自己的想法，對於以後都是滿滿的設計能量。踏出家門，去拜訪各大設計展覽，不用侷限於設計這個領域，有時候建築或者藝術類的東西，也能讓你有更多不同的想法，往往都是在一念之間的，越是毫無頭緒、就越是需要靈感。看別人的設計不只是增加自己對設計的認知，更是讓自己在既有設計的想法上，延伸更多的可能，因此不管是透過什麼樣的管道，多看、多想就對了！

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

得獎無疑是對自己一個相當大的肯定，因為決定繼續升學再就業，所以還無法得知就業的影響，然而獲獎這件事在升學階段最直接的反應，是能展現出你是一個在設計上有很多努力的證明。撇開概念的新穎性來說，能夠獲獎還是需要一些實質的能力 (3D 建模、平面設計等)，在學校選人才的過程中，有這些獎項的證明能夠為你增加不少錄取的機會。對於我來說，得獎的作品還是著重於概念性的產品，主要能夠藉由自己的設計讓更多人看見需要幫助的地方，但也因為都著重於概念性的產品，讓我看見自身的不足，希望在未來能夠在實踐產品這件事上繼續努力。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

非常感謝教育部提供的獎勵金，因為許多國際獎項是需要報名費，然而獲獎的同時並無提供任何獲獎獎金還需要再付上另一筆費用。從一開始的模型製作費、參賽費甚至到飛至該國家領獎的機票、住宿費，這對於沒有收入的學生來說，其實都是一筆不小的負擔。獲得教育部的獎勵金，除了能減輕參加比賽的負擔外，更讓我們有機會繼續準備下一個挑戰，對於毫無收入的學生階段來說，真的是一個相當大的幫助，也讓我們能更專注於設計上。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

國內的設計教育往往屬於較中規中矩，但我認為學生在如此「跟著腳步」的環境進行設計，是難以有較大突破的。設計其實是一種想法的呈現，國內的教育均較偏重於「呈現的方式」，但其實在這樣的觀念下，「突破思維的想法」才是脫穎而出的關鍵。對創新的思考我們需要更著重於問題本質，比起能夠自我訓練的技能，我認為設計教育需要更著重於訓練學生找出問題及思考問題，而不是如何解答以及表現，是國內的設計教育較欠缺的觀念。

給對國際競賽有興趣的學生建議

參加比賽很重要的便是得失心，有時候得獎真的不只是能力與否，運氣也相當重要，若能牢牢地抓住主題、達到對的方向，得獎之路便不遠了。我認爲在更多的設計競賽中，評審希望學生能夠針對弱勢族群方面下手，比起設計師，設計學生的我們更能運用自己的想像力，撇開現實面的限制，我們更能夠提出更多的問題，以喚起大眾對於公共議題的重視。

在提交比賽資料的時候，我建議能夠重視「第一印象」以及「完整性」。每一次比賽徵件都是幾千件作品在評審，如何能在第一眼讓評審留下印象是一個關鍵，我建議第一張錶板你可以附上簡單的概念描述和能夠一目了解概念的產品圖，進而展現出你的產品獨特之處，引起評審的興趣，這時你已經成功一半了。若時間允許，完成基本的設計概念後，可以適度地包裝自己的作品，也能讓評審在第一眼看見時，留下深刻的印象。

2017 德國 iF 設計新秀獎 _01

EUR500 獎

煙景 Smoke gets in your eye

大同大學工業設計學系　蔣芊榆

指導教授：
黃郁鈞

獎學金：
(106 年度) 第一等優選 5 萬

團隊簡歷：
獲 iF DESIGN TALENT AWARD 2017_01 - Haier Design Prize
目前就讀於大同大學工業設計學系

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

有一次去苗栗苑裡做場域調查跟材質研究，是個雖然奔波勞碌，卻很有趣的經驗。因為想要採用傳統草帽的起頭編織法來當作設計元素，必須先找到實品研究，我就一個人南下苗栗，跑去了藺草協會、藺草博物館詢問有沒有這樣的東西可以買或是讓我觀摩，但詢問後的結果令我大失所望。因為這種起頭法近乎失傳，博物館裡面並沒有能夠讓我研究的樣品；而協會裡唯一一位會這種方法的老奶奶，因上了年紀的關係也不常過來。在奶奶的聯絡方式尋求無門的狀況下，只好心情低落的離開了協會。之後我跑去車站附近的帽蓆店，雖然不抱太大希望，但想著還是問問看吧！結果居然找到了在藺草協會遍尋不著的傳統編織樣式，且老闆娘竟不收分毫的直接送我。於是，原本以為要失望而歸的我心滿意足地揣著一塊珍貴的、沒編完的帽子頂坐上火車，搖搖晃晃地回了台北。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

(1) 尋找自己喜好的東西－我認為面對設計，能得出屬於自己的觀點比技巧重要，所以平常不會只侷限於設計的領域，而是去尋找與自己感興趣、喜歡的東西，譬如我近幾年迷上天文，就曾加入相關概念在作品裡。瞭解自己擅長什麼、確認自己能夠處理哪些東西，也才能夠摸索出屬於自己的風格，所以我仍在努力中。

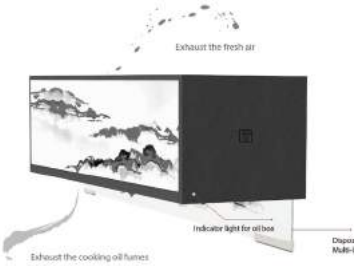
(2) 放空－適度的放空可以清空多餘思緒，有陣子用腦過度到睡不太著的程度，反而事倍功半，而且對身體很不好。後來嘗試在絞盡腦汁、想不出東西的時候給自己一小段放空的時間，甚至是去做別的事情，我覺得效果比一直坐在桌子前思考來得好。心得：重點是學會什麼時候得放下執著，什麼時候又需要把它撿起來。

(3) 小心地觀摩－我在看其他人的設計作品時會特別小心，每次都會刻意看不止一位設計師的作品，還會避免在思考造型的時候去看其他的設計。我覺得多去觀摩其他人的作品與思路很重要，但要努力避免被影響，去理解各種思路，然後轉化成自己的東西——這很難，

但是必須要這樣做。這就跟套 PPT 版型一樣，照搬當然很輕鬆，可是沒什麼意思。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

目前還沒有畢業，不是很清楚會影響到什麼樣的程度。但於我來說是很大的鼓勵，因為不是本科出身，剛進大學的時候其實讀得有些挫折，到了大二才比較適應；也曾想過是不是不適合念設計，或是我的思考方式是不是錯的，諸如此類的問題。所以，得到國際獎項的肯定後稍微有了一點自信，無論如何，至少還是有人欣賞我的作品的。雖然得到肯定的同時壓力隨之而來，因為會不由自主地抱持「想證明自己不是曇花一現」的心情，所以比以前更加努力了。我覺得這是影響最大的地方。



請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

我把教育部提供的獎勵金補貼畢業製作費用，如果沒有這筆獎金，現在大概會十分苦惱吧！設計系的畢業製作所費不貲是眾所皆知的事情，如果在要上課跟製作畢業專題的情況下再去打工，坦白說會蠻辛苦的。所以很感激教育部讓我有這一筆錢可以運用，可以說是解了燃眉之急。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

感覺目前有些太急於求成。我自己的經驗是一門課通常一個學期就要製作兩到三個題目，或許是為了讓學生趕上業界吧！但我疑惑的地方是，要求學生在求學時期就去迎合業界的速度，這樣真的能夠扎實地學習嗎？常常是礙於時間，我們必須在瞭解不夠透徹的情況下先隨便交出一個過得去的成品，這樣不夠嚴謹的設計態度一直困擾著我，對設計不求甚解，真的能夠做出好東西嗎？所以，我認為讓學生研究得深入、思考得徹底，把整個設計過程確實地走完、反覆琢磨，會比現在這樣膚淺的學習狀態來得好。

另外也對近年越來越燒錢的教學方式感到憂慮，「沒有錢不要讀設計」這句話我聽到過不只一次。不論自願與否，近年見到越來越多學生付出高額成本去製作課堂作業的案例，這樣病態的狀況不但增加學生負擔，且無助於國內整體的設計發展。當就讀設計的標準從有沒有才能與潛力，變成有錢與否，甚至沒有錢不敢去讀，那還能去期待些什麼？我認為必須遏止這樣的風氣。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我覺得相較之下，國內與國際的比賽評選標準蠻不一樣的。我曾經拿同樣的作品投過某個國內競賽，但在初選就沒有入圍，所以這件作品後來得了 iF 我還有點不敢置信。於是希望大家在國內競賽失利也不要氣餒，可以拿去投看看國外的比賽。得獎與否還是跟該競賽的性質有關，有些看重概念獨特性、有些看重可行性，所以先瞭解自己的特色與專長再去選擇比賽，會比較有利。

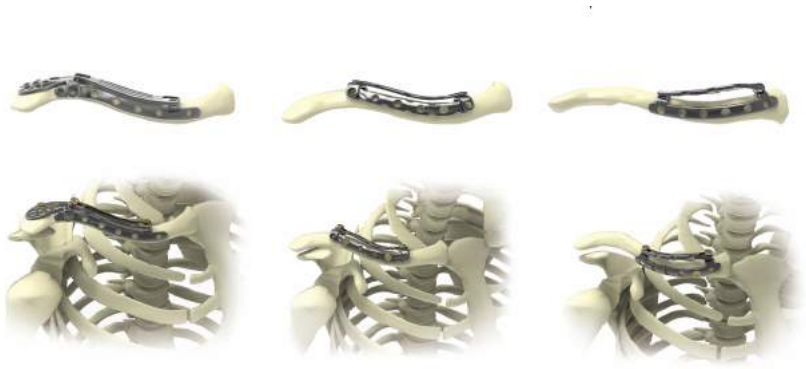
2016 日本優良設計獎 (G-Mark) - 入圍

神經護盾 Clavicle Scutums

亞東技術學院工商業設計系　鍾宇傑

獎學金：
(106 年度) 第一等入選 2.5 萬

團隊簡歷：
高中畢業的那年，原本要考心理系的我，因為未來規劃與現實考量，毅然決然轉換至設計的跑道。自知是普通高中的學生，缺乏設計史與美學等基本常識，繪畫能力是無法跟高職生相比的，但隨著自己閱覽過的設計書籍、聽職人的經驗分享，慢慢瞭解到設計的意義，直到今天，我仍在追尋對於設計奮鬥的熱情。



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

當某天你想到了一個問題，於是透過生活經驗、視野所見，而想出一個點子來解決這個問題。於是開始著手畫圖，再請人用電腦繪製 3D 圖檔，完成後開始瘋狂跟他人說明這是個好點子，是前無古人、後無來者的創意，到後來發現，要實現一個想法是有很多阻礙的。這是一個年輕設計師對產品的初戀。這或許是糟糕的，或許是甜蜜的。然而這樣的事情，只要有想當設計師念頭的人，一定會有過這樣的經驗，這樣的經驗不代表你不是設計師的料，我相信設計能力的好壞在於一個人願不願意做。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我以觀察周遭為樂。雖然得了獎，事實上我只是個普通人，經歷過比一般人更多的挫折，這樣的挫折來自於能力不足，我需要痛苦來讓自己感受到周遭的事物。相對於真正厲害的人，他們可以用心觀察周遭的人事物，像我這種容易分心的人，要我靜靜地分析觀察一樣事物是一件很困難的事，但是我知道要做設計，還是需要冷靜分析的能力，所以我通常會逼迫自己，拿出紙筆試著畫出一張點子地圖，從人、事、時、地、物，各個面向來分析問題，再去設想人們的行為有什麼樣的細節。當一切都呈現在紙上時，靈感很容易湧現，更能釐清問題之間的關係。有時候真的想不到任何方法及線索時，就會找另外一件事情來做，切換大腦專注的事情，可以不經意忘掉剛剛的煩惱。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

對於未來，我不追求一定要走工業設計這個行業。《好產品，背後拚的是同理心》的作者喬恩・寇可 (Jon Kolko) 過去是工業設計師，在書中提到大量生產的作品是有生命期限的，這些作品終會送進垃圾場；然而虛擬產品不會有這樣的問題，於是他往虛擬產品界發展。百靈的首席設計師 Dieter Rams 曾經在訪談中提到「若重來一次，自己不會想當設計師。」或許當設計師久了，會自以為產品設計得很好，並在經歷比賽或是募資平臺的洗禮後，以

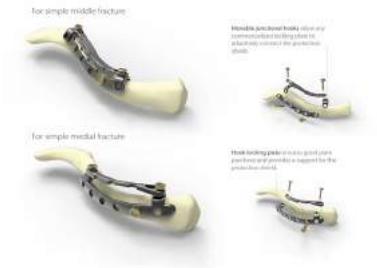
為自己有大量生產的能力，然而事實上，市場需要的產品與比賽需求是完全不相干的。現在我仍在亞東技術學院工商業設計系就讀，距離比賽已經過了一年半，回想當時在 G-Mark 展場準備不足的我，仍心有餘悸，但我相信如果要做產品，不能去想怎麼做產品，要去思考如何賣給別人一個更好的生活，即使像公仔一樣，被大家認為沒實際功能，但有人會說一聲「好可愛喔！」，那它就有應當的價值了。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

其實我覺得效果有限，畢竟每個學校的獎金申請規則不一樣，得獎者也得花很多心力追蹤進度，以及前製材料費難以估算，申請到的獎金通常都超過或最多打平參賽費而已。希望政府可以配合產學界提供得獎者更多的學習機會，帶給設計師們更多的體驗。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計教育演變成今日的模樣，不論以讚賞或抱怨的角度去敘述，都不適當。這門學問是不斷在自我平衡的，平衡的要素像是時間、人才及市場。在此針對這三個要素道出敝人的觀察：第一，就我認知的設計界，工作分類分得非常細，然而各個系所開出來的課程卻是包羅萬象，因此部分學生沒有充足時間了解課程內容，老師能教授的也很有限。第二，對於設計的刻板印象是畫畫，設計院校招生對象多以技職學校美術相關科系居多，因此招到的學生普遍有美術家心態，容易美學至上而忽略了設計的本質。第三，雖然沒有待過業界，不過多多少少會有耳聞，經過我對職場的觀察，自立工業設計工作室不大可能純做產品設計卻不接平面的案子，這顯示產品外觀設計已經漸漸納入工業設計師的專業之一。



給對國際競賽有興趣的學生建議

在設計中，比賽是否重要，各行各業都有自己的看法。在設計界當然不崇尚比賽為主，皆以作品集為評斷，不過在行銷界來說，是不是一位得過獎的設計師，這就有影響了，畢竟廣告要有好的噱頭，不過我相信這並不能長久。設計戰國策補助過的設計師多數是拿紅點與 iF 等有歷史的國際設計競賽，但經過了數年的舉辦經驗，紅點和 iF 已經趨向於為自己組織利益為主要考量，設計出來的東西無商業性可言。在學生概念中，學生僅是一位追求獲勝快感的藝術家。設計師最高的境界不是做設計而是挑設計。

2016 日本伊丹國際當代工藝展 - 入選

菊・菓子 Chrysanthemum Wagashi

國立臺南藝術大學應用藝術研究所　陳雅柔

指導教授：
王梅珍

獎學金：
(106 年度) 第一等入選 2.5 萬

團隊簡歷：
2018 國立臺南藝術大學 應用藝術研究所 碩士
2016「日本伊丹國際酒器、酒盃競賽」入選
2016「第十屆福爾摩沙珠寶設計競賽」藍鵲獎
2014 國立新竹教育大學 藝術與設計學系設計組
2014「新一代設計競賽 _ 工藝類」佳作獎

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作過程中讓我感到印象最深刻的事就是在材質試驗的時候，由於這次參加的競賽是清酒器，牽涉到食用性的問題，在材料上的選擇都要考慮到是否可以裝盛食物，並確保人體在接觸後，材質不會釋放有毒物質造成身體的危害。在這件創作中我使用彩色軟陶，其原料的組成為食品包裝級之原料 (PVC)， 再加上一些無毒的染料、 軟化劑及有機溶劑混合而成。但販賣的品牌很多為求安全，在購買時要是有安全合格認證的軟陶，才能對人體無毒、無害、 無刺激性。然而軟陶是低溫熱固的塑膠材質並不耐熱，若直接盛裝熱的食物，恐會造成變形，於是在裝盛食物及跟嘴巴接觸的地方使用了純銀材質。

在找尋材料時會遇到許多問題，有些材料做出來的效果很好，但它可能具有不明的化學物質會造成人體危害，在當作食器上來說是不太好的。創作過程中雖然碰到多次失敗，但是每次的探索總能讓我在各種材料間找尋到許多樂趣，而在失敗的經驗中都能讓我增長知識與技能。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我的設計能量來源除了選修學校的專業課程外，平日還會上網瀏覽不同國家的設計新資訊或是翻閱設計雜誌，有時會安排時間去觀看藝術或設計相關的展覽，課餘時間會跟老師以及同學們討論與交流創作上的問題。我覺得帶給我更大的設計能量就是生活上給我的感觸，啟發了我的創作靈感。除此之外，持續的創作更是維持設計能量的重要原因。有時心裡想像或是畫出來的設計圖跟實際去操作可能會有些出入，透過多加試驗與探討強化自己的應變能力。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

目前剛從學校畢業正要進入職場，獲得國際獎項對我的影響除了為我的履歷增添一筆光彩

外，對於個人的自信提升有很大的幫助。我其實不是個很有自信的人，參加過許多國內外競賽都沒有得過獎，總覺得別人比較厲害，自己則是技不如人。但在這次獲獎後讓我有所改觀，雖然以前參賽的作品沒得獎，但不代表它是不好的，而是我可以再更好！以後多檢討哪裡需要改進，並觀察那些得獎作品值得我學習的地方，秉持永不放棄的精神，勇於嘗試與面對，將成美麗的果實。

請問教育部提供之獎學金，對您在設計上有何意義與幫助？

我就讀的這個科系需要花費許多金錢在製作工具與貴金屬的材料上，在獲得教育部提供的獎勵金後，部分金額我拿來購買新的工具與材料，其餘全數存起來作為爾後到日本各地旅遊學習的基金。喜歡日本的設計與文化的我，期望能透過旅遊更加深入體驗與了解在地文化，了解這個國家的發展並學習他們的長處，讓自己增廣見聞，補充學校課程上學不到的新知識，為我的設計能力增添更多不同的巧思與新觀念。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我在藝術設計領域的學生生涯至今已有 13 年，每個階段不同的學校、老師以及教材都影響著我的藝術觀。但不管在哪個階段其共同點就是最常聽到一句話「學校沒有錢，所以沒辦法……」，因為沒錢沒預算所以減課刪課，又或是設備老舊、損壞後無法更新或維修等問題，也因此需要額外在外面補習。不知道是否政府在編預算時有問題，使得學校的資源不夠。在學校除了一些基礎知識與技能的課程外，其實尚缺乏足夠的國際知識教育，希望在課程上能夠做點適當修改。

除了學校課程外，還有個剛畢業的社會新鮮人共同面臨的問題－學設計的學生花費相當多的時間與金錢，但是畢業後找工作的起薪卻都不高。常聽到身邊和我同樣設計相關科系的朋友或是學長姊們，因為薪水不高最後走不下去只好放棄轉換跑道的故事。我想這也是現在台灣社會上一個很大的問題，但這又不是我們這些學生能去控制或改變的，我們能做到的還是遵守自己的本分以及想辦法把所學的發揮到極致，多少能夠為這社會盡心盡力。因此，關於這種問題還是只能由上面的政府官員、教育學者以及企業家們來改變了。剛從學校畢業的我，期許自己能夠學以致用找到一份好工作，也希望在未來能看見這社會好好重視藝術設計這塊領域。

給對國際競賽有興趣的學生建議

每個競賽因為不同的國家與主辦單位，都會有不同的主要特色與訴求，在參與這項比賽前，建議先了解這個比賽背後的故事，像是成立的理念以及歷屆的得獎作品特色在哪裡。這個比賽他們要尋找的是甚麼特性的作品，我的作品是否能吸引注意或是符合對方的主題發展等都是要注意的。參賽作品完整度要高並符合比賽資格外，具有強烈個人特質，能在眾多的參賽作品中脫穎而出，吸引評審的目光是很重要的。或許會遇到沒得獎的經歷，但勇於嘗試並且多投件，總有一天會讓人發現它的存在以及受到肯定。

Work & Concept

獲獎作品介紹

產品設計類 088
視覺傳達設計類 101
數位動畫類 167
工藝設計類 176
106 年度設計戰國策獲獎成果展 179

2016 美國傑出工業設計獎 (IDEA)
2016 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
金獎 | Gold

姓　　名
黃羽蔓 Huang, Yu-Man
王于齊 Wang, Yu-Chi
陳佳鈴 Chen, Chia-Ling

作品名稱
好骨道
BoneAid

就讀學校
東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

作品概念

BoneAid 是針對災難設計的簡易骨折固定器具，有別於一般骨折固定夾板只能依特定受傷部位使用，此設計可依照不同摺法應用在不同的受傷部位。製造上生產快速與品質高，能快速被運送至災區與落後國家，以提升災難援救的效率。

獲獎心得

當初參加 IDEA 時，只抱著姑且一試的心態參加，畢竟這是設計系學生夢寐以求的大型設計獎項，沒想到就這樣幸運地入圍了！收到得獎結果的當下，只有不敢相信，而實際到了美國頒獎典禮的現場，我們才意識到這是真的。當頒獎人在台上公布金獎得主時，我們更是無法冷靜，很高興在當年度為台灣拿下了學生組的金獎，這樣的殊榮我們備感榮幸，今後也會繼續在設計上付出更多的努力。

2017 德國 iF 設計新秀獎 _01

2017 iF Design Talent Award_01

EUR500 獎

姓　　名
蔣芊榆 Jiang, Chian-Yu

作品名稱
煙景
Smoke Gets In Your Eye

就讀學校
大同大學
設計學院
工業設計學系

指導老師
黃郁鈞 Huang, Yu-Chun

作品概念

「煙景」是一台抽油煙機，將令人嫌惡的元素轉化成視覺效果。油煙聚集於濾網前，如同山嵐間的雲霧；而濾網會因油汙漸漸泛黃，像是紙張由新到舊的過程一般，可以直觀感受濾紙是否要替換，讓使用者能同時認知到美感與實用的重要性。

獲獎心得

很感激 iF 肯定我的作品，這對我來說意義重大！

2017 德國 iF 設計新秀獎 _01
2017 iF Design Talent Award_01
競賽優勝｜Award Winner (TOP 58)

姓　　名
呂詠綸 Lu, Yong-Lun
劉昕暘 Liu, Xin-Yang
張文卓 Zhang, Wen-Zhuo

作品名稱
Rider Care

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

Rider Care 是專為騎乘長途距離的自行車隊所設計的心律偵測器。採用工研院“非接觸式心率檢測技術”，有助於預防單車騎士過度運動，透過 Rider Care 的螢幕，能夠即時掌握騎士心率和目前在車隊中的相對位置。

獲獎心得

感謝團隊成員們共同努力，讓我們完成 Rider Care，也讓 iF Award 的評審團認可這件作品，感謝鄭金典老師在設計過程中提供的各種建議與指導。Rider Care 集結我們對於環境的觀察與技術的應用，讓自行車隊得以在安全狀態下從事熱愛的運動。此次獲獎對我們而言，不僅是設計能力獲得肯定，更讓我們相信設計師是有能力透過設計的力量，進一步發掘更多可能性，讓我們的生活變得更加完善。

2017 德國 iF 設計新秀獎 _02

2017 iF Design Talent Award_02

競賽優勝 | Award Winner (TOP 68)

姓　　名

羅佳宜 Lo, Chia-Yi
陳婕妤 Chen, Chieh-Yu
蔡金典 Chai, Jin-Dian
藍月珛 Lan, Yue-Siou

作品名稱

飛行擊破器
Fire Fly Fighter

就讀學校

明志科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu

作品概念

現代都市高樓大廈林立，以及建築帷幕不易散煙的關係，常造成搜救困難，導致逃生者易被大量濃煙嗆傷。透過擊破玻璃窗可以散去樓層內部濃煙和高溫，提供救援時更清楚的視線，防止閃燃造成傷害，並提供消防員從窗外進行救援的可能性。

獲獎心得

很榮幸 Fire Fly Fighter 能獲得教育部計畫的肯定，日後我們依然會持續設計，將產品實現，改善人們生活的問題。

2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
黃珮驊 Huang, Pei-Hua
林宗輝 Lin, Zong-Hui
徐育鈁 Shiu, Yu-Fang
賴若豪 Lai, Jo-Hao
簡郁恩 Chien, Yu-En

作品名稱
食袋美學
ECO BAG AESTHETICS

就讀學校
國立臺中科技大學
設計學院
商業設計系

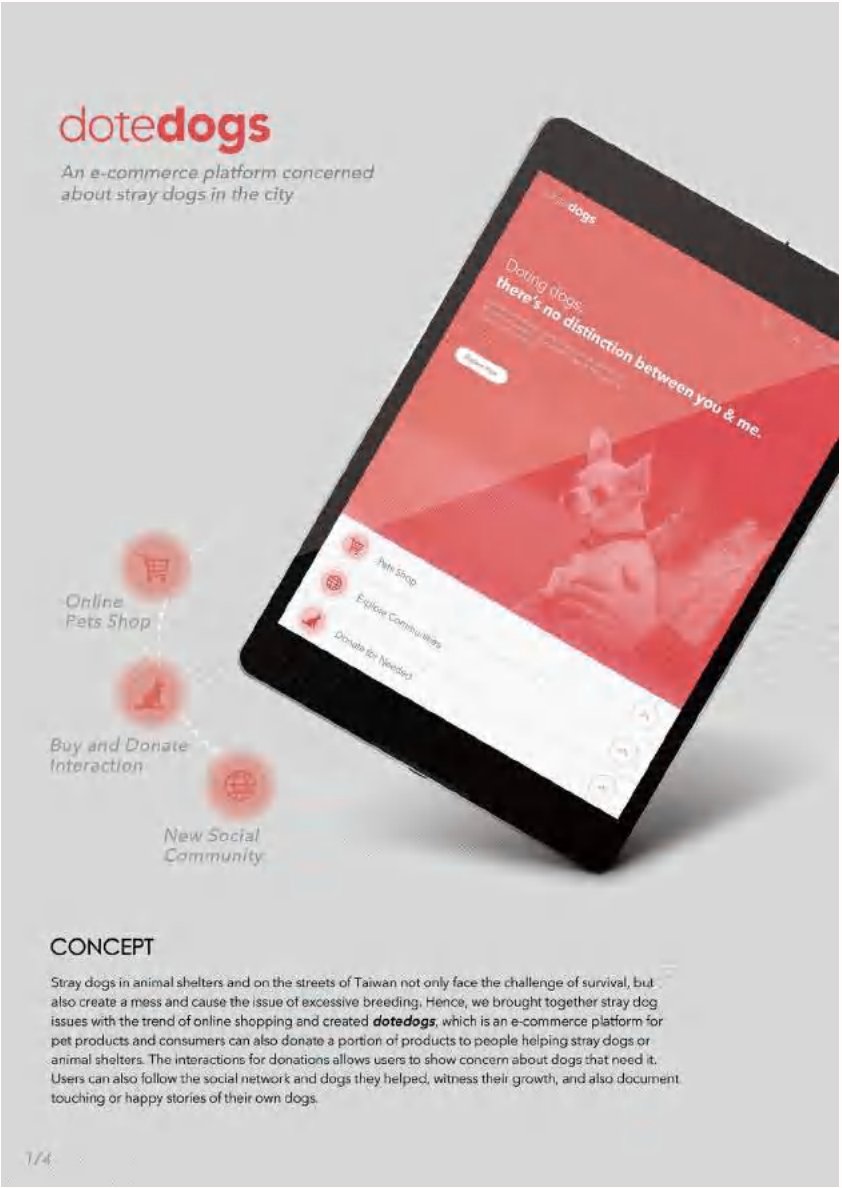
指導老師
洪祺森 Hung, Chi-Sen

作品概念

透過對外食族的觀察設計出的多功能摺疊餐袋－磁鐵相吸固定袋身為特色，有兩種型態可供變化，以及將袋子攤平後亦可作為桌布。結合自然簡約的外觀，期望使用者能從依賴塑膠袋裝外食的習慣，轉變為主動攜帶耐用的環保餐袋出門的新生活態度。

獲獎心得

謝謝小組成員的共同努力與互相扶持才能將作品完成，設計產品的過程花費了不少心力與製作成本，所以能在國際競賽獲獎對所有人來說是莫大的喜悅，謝謝評審委員對作品給予肯定並頒發獎勵金。「食袋美學」的構想來自外食族，是透過觀察生活而設計出來的產品，目前仍有許多可以改進的空間，希望有機會能將此概念作品應用在真正的生活上。



2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
簡歆恩 Chien, Shin-En
劉子豪 Liu, Tzu-Hao
裴璐 Lu, Pei

作品名稱
dotedogs

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
董芳武 Tung, Fang-Wu

作品概念

在台灣，動物之家與街邊的流浪狗不僅面臨生存挑戰，也造成城市髒亂與過度繁殖的問題。我們將流浪狗議題與網路消費趨勢結合，dotedogs 不只是一個寵物電商平台，也能選擇將一部分捐給長期照護街邊狗的善心人士或是動物之家。

獲獎心得

很榮幸能獲得紅點設計獎的肯定，以及教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫獎勵金。在該專案中我們花了很多時間討論及修改，將流浪狗議題與網路消費趨勢結合，提出較為全面性與完善的服務流程，打造一個動物友善城市，讓台灣的流浪動物議題能夠受到關注外，更能實質地接受幫助。很感謝董芳武教授的指導，幫助我們打破瓶頸，使概念更加完整及貼近真實情境。

2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
林國新 Lin, Guo-Shin
黃郁佩 Haung,Yu-Pei

作品名稱
友善耕作水田除草機
Organic Agriculture Paddy Field Brush Cutter

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
工商業設計系

指導老師
翁註重 Wong, Ju-Joan

作品概念

本設計利用展開輪胎的方式，克服除草機在泥濘水田中的操作問題，同時解決不噴灑除草劑的雜草問題，能大幅降低農夫手工除草的沉重負擔，達成友善工作環境。另一方面，可折合的機身設計，也可以改善農機具的收納方式。

獲獎心得

我們很榮幸得到德國紅點設計概念大獎給予的肯定，也很感謝教育部設計戰國策的用心，這些對我們都是很實際的幫助與支持。我們以「友善種稻」為背景，設計出友善農耕的農機，是農民所期望的產品，並且考慮到使用安全以及環境的保護，改善以往耕作的不便，將設計帶入種稻水田的環境中，提升種稻水田農民的工作效率。此次的殊榮給了我們在設計這條路上莫大的動力，我們必定更加努力不懈地繼續前進。

2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎｜Red Dot

姓　　名
陳裕升 Chen, Yu-Sheng

作品名稱
易傾洗
Easy Basin

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

高齡者及女性族群在使用手洗工具過程採用錯誤的方式，易造成使用不便。「易傾洗 EasyBasin」是減輕手洗衣物施力負擔的洗滌器具，針對力量較為薄弱的族群，期望藉由人因考慮及功能整合，讓手洗的四個環節皆能達到省力的效果。

獲獎心得

這件作品經歷不斷地修正與調整，能夠一次次獲得各方單位青睞，讓我感到驚喜。因為這是一個很簡單的器具，更是一個沒有複雜功能及華麗外觀的簡單設計，但自己花費了一點小巧思著重在使用者的痛點，希望讓看似微小卻實質重要的問題點能夠被巧妙地解決。簡單的器物其實就圍繞在我們身旁，讓它們變得比平常再更好用一點就算功德一件了。

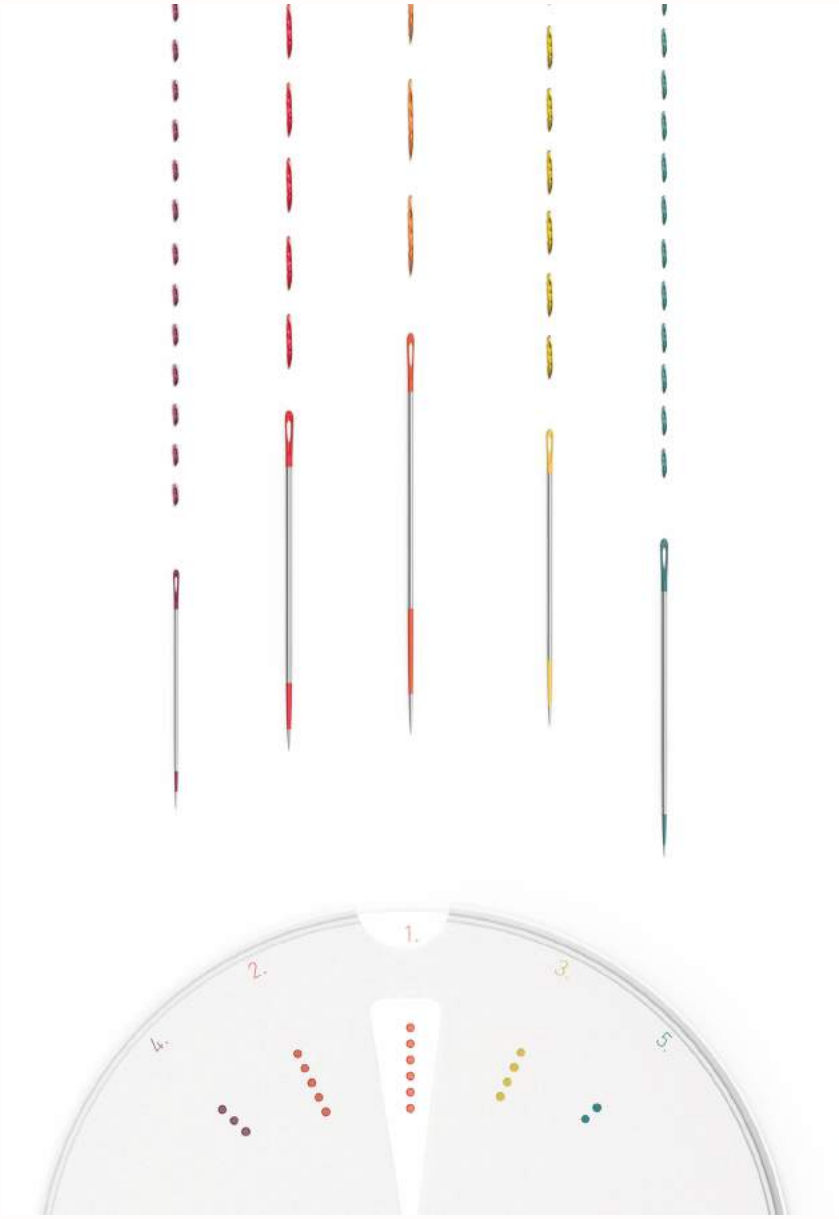
2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

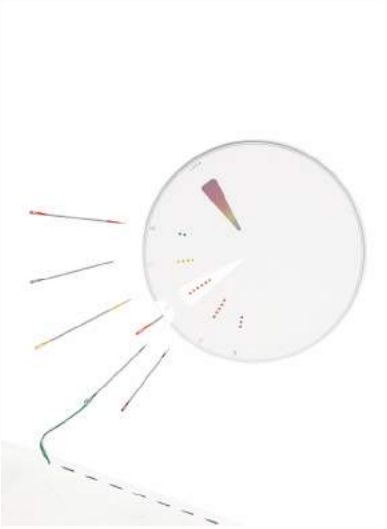
姓　　名
鄭名涵 Cheng, Ming-Han
蔡孜群 Tsai, Tzu-Chun
黃宓謙 Huang, Mi-Cian
許震瑜 Hsu, Chen-Yu

作品名稱
等距針
Equidistant

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

Equidistant 是一款幫助大家完美縫紉的手縫針設計。針上增添一段顏色，讓使用者在縫紉的過程中，能夠利用顏色區段作依據，縫出相等的線段與間距，透過等距針快速、輕鬆地縫出完美的成品。

獲獎心得

非常感謝評審們對這件作品的肯定。等距針從概念產生後，經歷了多次的調整修改，乍看簡練的設計，背後是我們無數次修改的原型，以及對操作習慣、縫紉使用流程的討論。非常感謝鄭孟淙老師的指導，以及研究室成員們共同的努力，也謝謝教育部鼓勵學生參與國際競賽。我們會持續努力，把這股設計能量繼續延續傳承下去。

2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎｜Red Dot

姓　　名
章芸甄 Jang, Yun-Jen
林瑋群 Lin, Wei-Chun

作品名稱
Nice Tri

就讀學校
東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

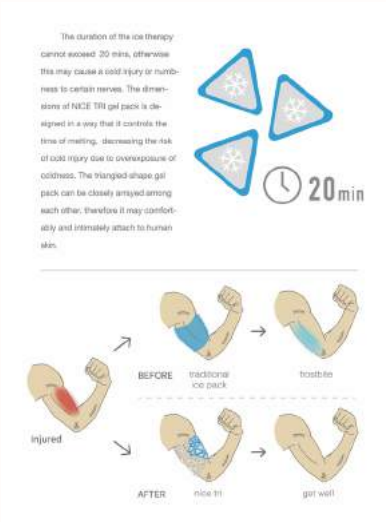
指導老師
羅際鋐 Lo, Chi-Hung

作品概念

NICE TRI 是一款全新型態的冰敷袋設計，可自由調整冰敷的位置以達到最佳且安全的冰敷效果。三角結構的設計更能完全的與人體服貼。

獲獎心得

十分榮幸能夠於國際競賽中有不錯的表現，得到這份肯定是莫大的殊榮；同樣地，也感謝設計戰國策團隊的努力和支持，讓我們能夠再次被認可。這樣的獎勵企劃對於還是學生的我們，提供了實質上的幫助和一份無形的認同，這些都將成為我們持續創作的一部份動力。再次，謝謝設計戰國策，帶給我們的幫助。



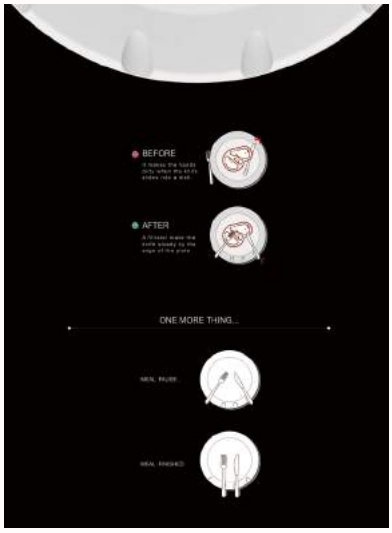
2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張醫凡 Chang, Yi-Fan
黃宓謙 Huang, Mi-Cian
鄭敘慈 Cheng, Shu-Tze

作品名稱
Manners

就讀學校
大葉大學
設計學院
工業設計學系

指導老師
謝堅銘 Hsieh, Chien-Ming



作品概念

“Manners”在餐盤邊緣增加四處的凹弧設計，除了讓刀叉能更穩固的放置外，凹弧位置的設計有著產品語意的傳達，放置於外側或內側分別代表用餐中或用餐完。在改善用餐問題的同時，也讓餐具設計蘊含「餐桌禮儀」的核心價值。

獲獎心得

感謝 IDC 設計戰國策獎勵金的設置，給予設計團隊實質上的肯定與鼓勵，並提供設計師們團聚的環境，讓彼此交流與分享。而獲獎的我們，也一直深信，一個好的設計，不只是它得過什麼獎、得了多少獎，更重要的是，它改變了什麼、幫助了人們什麼，我想，這就是 " 善設計 " 所要傳達的吧！

2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
佳作 | Honourable Mention

姓　　名
石明生 Shih, Ming-Sheng
黃逸農 Huang, I-Nung

作品名稱
水盾
WATHIELD

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

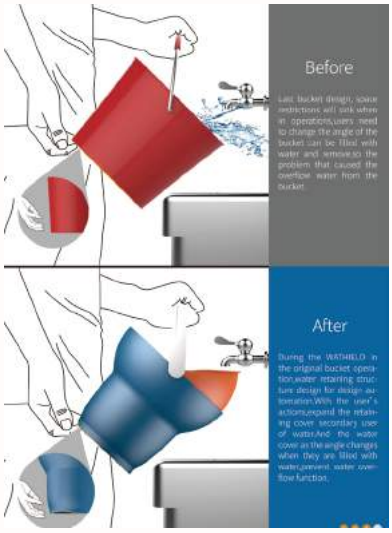
指導老師
葉雯玓 Yeh, Wen-Dih

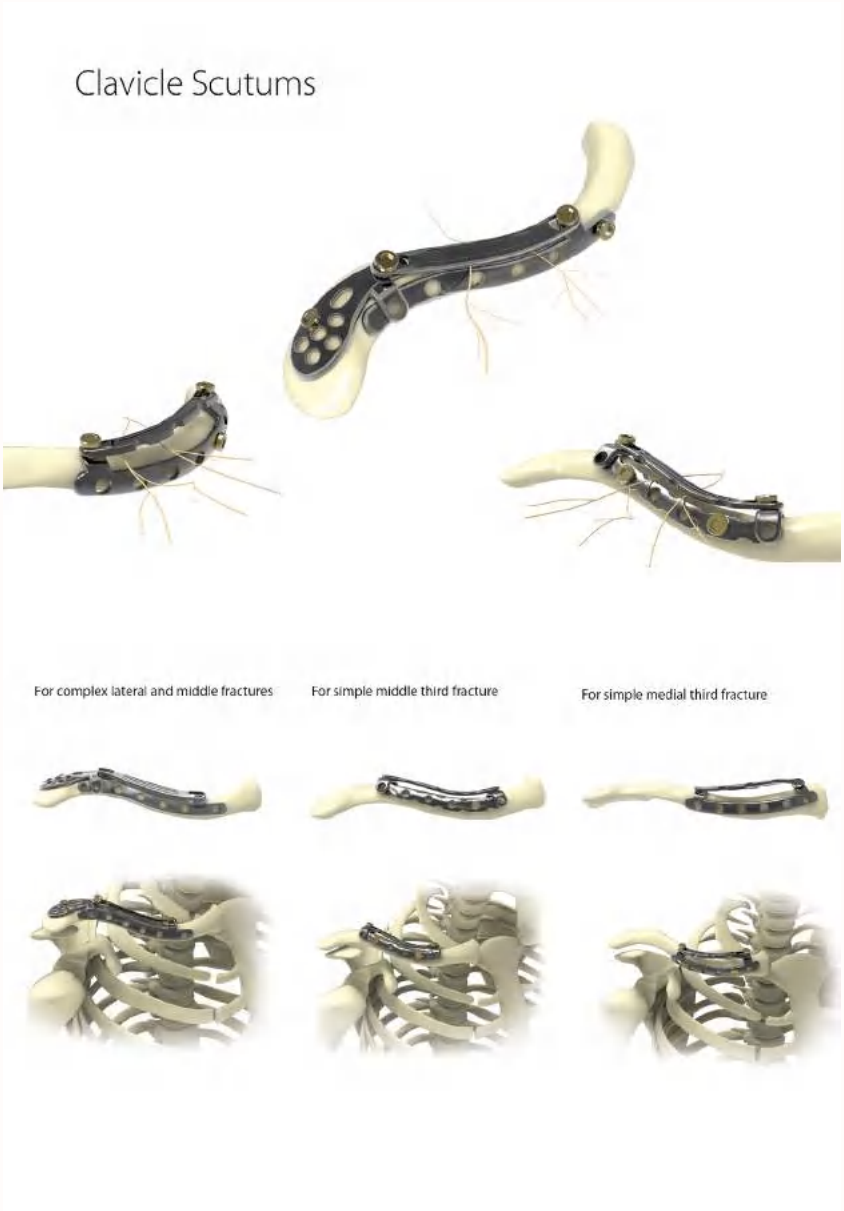
作品概念

我們分析現有水桶的使用過程，在不改變使用者的使用習慣下，加入自動化檔水結構設計。透過這個結構，使用時不必再因為水桶口徑過大而被迫改變角度，水也不再從水桶中溢出，可減少水資源的浪費。

獲獎心得

在某一次研究室大掃除時，發現每次在好不容易裝好水才把水桶取出時，除了桶子內的水會大量外漏之外，還會把水槽四周弄得都是水，因此有了水盾的發想。我們嘗試使用各種不同的裝水方式，以及反覆與葉雯玓老師討論及修正，最後才設計出不讓水外漏的擋水結構設計，很高興最後能得到 Reddot Design Concept Award 2017 佳作的肯定，並且前往新加坡頒獎，見識到不同的文化。





2016 日本優良設計獎 (G-Mark)

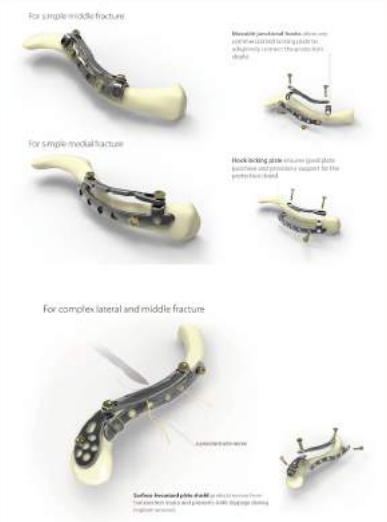
2016 Good Design Award (G-Mark)

入圍

姓　　名
鍾宇傑 Chung, Allan

作品名稱
神經護盾
Clavicle Scutums

就讀學校
亞東技術學院
設計學院
工商業設計系



作品概念

將地下涵洞的施作方式轉換為醫療產品的設計概念。將「神經護盾」成品埋入人體中，以降低病人外科手術的後遺症。

獲獎心得

G-mark 設計競賽第二階段時，可以將自己的作品送往松菸與日本評審做現地解說，是一個跨國交流的重要體驗。

2017 法國蕭蒙國際海報節
國際競賽學生展
2017 Students, All to Chaumont
入選 ｜Selected

姓　　名
李靜宣 Li, Jing-Xuan

作品名稱
消逝點
vanishing point

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師
林俊良 Lin, Chun-Liang

作品概念

以圓點作為基本元素，具有渾厚的力量，代表每個生物都有生存的價值，當圓點由圖像中央向外擴散，隱喻數量逐漸消逝中。海報中被熱烙出來的動物們，就像被熱氣融化的冰山雪地，逐漸融化消失。

獲獎心得

講述全球暖化議題的海報不計其數，如何真正傳遞出冰天雪地，讓觀者知道北極特有動物們正逐漸消失，是我這次設計所要探討的層面。邊畫圖時也邊思考表現形式，巧於發現陳彥廷老師在一件設計案的表現形式，剛好符合我這次要傳達的議題，因此使用了同樣的表現形式。在實際印製海報的過程中，遇到了許多貴人的相助－謝謝燙金廠黃老闆願意幫我製作這個困難的作品；謝謝俊良老師讓我有很大的創作空間；謝謝法國蕭蒙給予的肯定；謝謝幫助過我的每一位善人，感謝，感恩。

2016 第十四屆墨西哥國際海報雙年展
2016 14th The International Biennale of Poster in Mexico
THIRD PLACE

姓　　名
陳麗茹 Chen, Li-Ru

作品名稱
生物多樣性的重要就如同你的心臟
BIODIVERSITY IS IMPORTANT LIKE YOUR HEART

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系碩士班

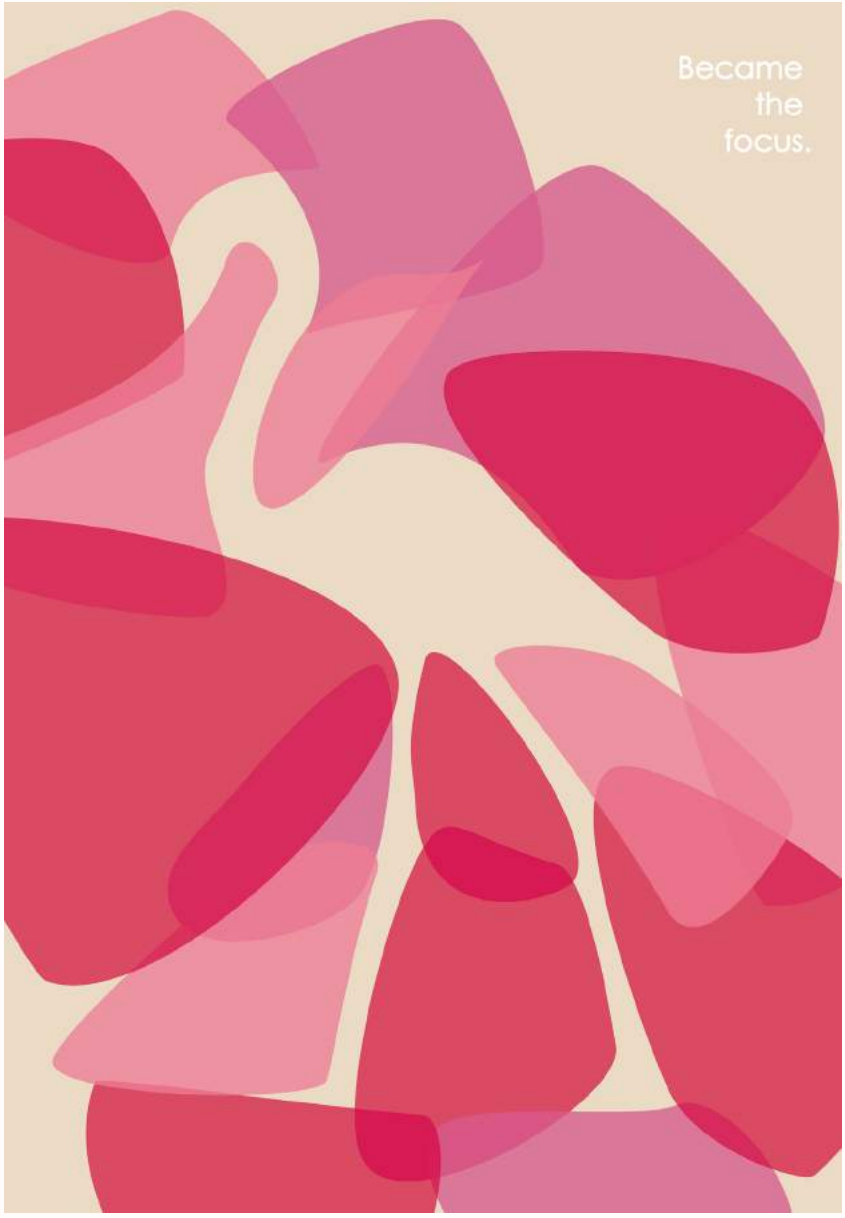
指導老師
曹融 Tsao, Jung

作品概念

為表現生物多樣性，說明保護的重要性，結合心臟圖像化多樣性生物，傳達生物就好比人體的心臟，不可或缺。

獲獎心得

希望在台灣能夠有更多不同的媒介，經由設計及文字讓更多人了解，被破壞的地球生態與人類生存有著急迫的連結，能改變後續行為。



2016 第十四屆墨西哥國際海報雙年展
2016 14th The International Biennale of Poster in Mexico
入選 | Selected

姓　　名
謝靜文 Hsieh, Ching-Wen

作品名稱
成為焦點
Became the focus

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

生命的存在是美好的，但往往我們卻忽略了。儘管我們身邊不曾有過牠們，但我們也需要去關注牠們。利用不規則色塊相互堆疊，從縫中看見一個生命的存在，讓牠們能成為焦點，而不是逐漸消失而被遺忘。

獲獎心得

很開心能入圍墨西哥海報雙年展，我最要感謝的是我的指導老師，在海報的設計過程指點我。我喜歡用很不明確卻兼具美的方式設計海報，能讓大家有很大的發想空間去解讀我的海報作品，也希望大家能多多重視生物保育的問題。

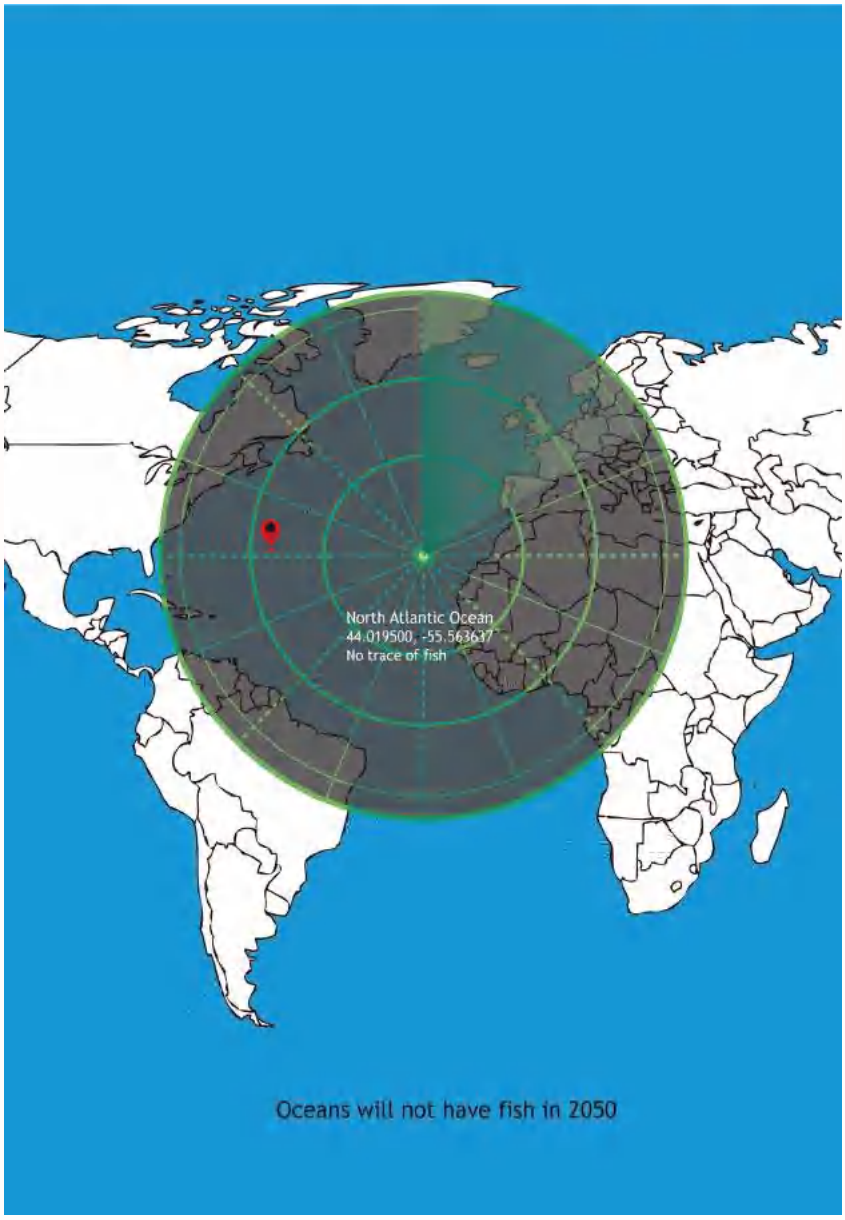
2016 第十四屆墨西哥國際海報雙年展
2016 14th The International Biennale of Poster in Mexico
入選 | Selected

姓　　名
林宗緯 Lin, Tsung-Wei

作品名稱
2050 年海洋不再有魚
Oceans will not have fish in 2050

就讀學校
國立臺中科技大學
設計學院
商業設計系碩士班

指導老師
黃鐉津 Huang, Chuan-Chin
溫志維 Wen, Chih-Wei



作品概念

因為人類毫無節制地補殺海洋生物，加上垃圾及環境的汙染，導致海洋生物快速滅絕。當我們用魚雷探測器追蹤魚類時，才真正了解到海洋生物早已全部滅絕。

獲獎心得

我大學時是讀心理系的，但是內心卻有藏不住的設計慾望，所以碩士班的時候選擇就讀商業設計系。起初連設計軟體都不會使用，也不懂什麼是設計，就這樣跌跌撞撞地在錯誤中學習，加上我自己本身不願意放棄及老師細心地指導下，讓我慢慢摸索出設計的道理與想法，所以能得到這個獎，全都要歸功於自己當初不放棄的心跟學校老師細心栽培。

2016 第十四屆墨西哥國際海報雙年展
2016 14th The International Biennale of Poster in Mexico
入選｜Selected

姓　　名
沈里均 Shen, Li-Chun

作品名稱
我如何生存
How Can I Breathe

就讀學校
國立臺中科技大學
設計學院
商業設計系碩士班

指導老師
詹玉艷 Chan, Yu-Yan
侯純純 Hou, Chun-Chun

作品概念

在台中讀書的這一年，深受空氣毒害及廢水污染等環境危害，發覺許多人和我都有相似的困擾，於是利用寫實插畫及映襯、轉化等手法，將心中的感受及恐懼傳達出來，並呼籲大眾提升環保意識。

獲獎心得

很感謝我的指導教授詹玉艷老師以及導師侯純純老師對於我在學時的不吝指導，令非本科系、甫踏入設計領域的我能迅速地學習何謂設計、為何設計，以及如何有效地傳達設計，以至獲得國際評審的肯定。對於獲獎當下，當然是難以置信、非常雀躍的！然而這也等於對自己設定了一定的標準，往後做設計該如何突破和整合是一大挑戰，期間難免有迷茫與倦怠，但祈願自己都能不斷從跌倒中再站起來，努力，再進步。

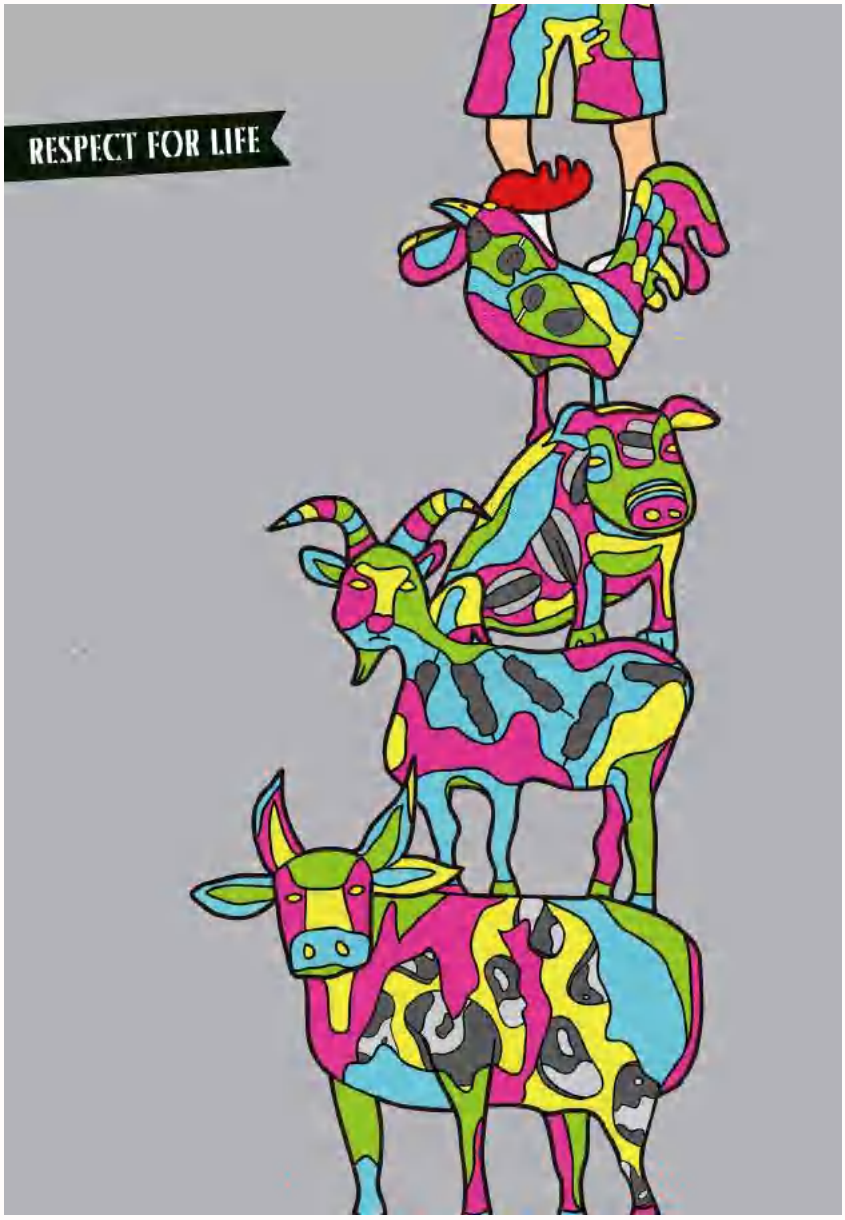
2016 第十四屆墨西哥國際海報雙年展
2016 14th The International Biennale of Poster in Mexico
入選 | Selected

姓　　名
周如璇 Zhou, Ru-Xuan

作品名稱
尊重生命
RESPECT FOR LIFE

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 Tzou, Brad



作品概念

人們總是自以為是，製作出許多的加工食品，但我們有想過牠們的感受嗎？

獲獎心得

這件作品讓我入圍墨西哥國際海報雙年展，這花了不少心力完成的作品，努力和堅持有了收穫，讓我真的非常感動和興奮，我想這就是古人說的”一分耕耘一分收穫”，收成的感覺真的很棒！非常感激身邊大家的支持與老師的幫助，我十分開心參與這次的比賽，儘管過程是辛苦的，但努力加上毅力，終能嚐得甜果。

2016 第十四屆墨西哥國際海報雙年展
2016 14th The International Biennale of Poster in Mexico
入選 | Selected

姓　　名

蔡仕廷 Tsai, Shih-Ting
劉勢昆 Lau, Shi-Koon (銘傳大學)

作品名稱

融化
Melt

就讀學校

大同大學
設計學院
設計科學研究所

作品概念

MELT 是以顏色與冰川相近的蘇打冰棒為象徵，因為人類發展而導致的各項環境汙染問題及溫室效應，再再地影響冰川，使其快速溶解崩壞 ; 而酒杯就象徵地球，若不有效控制汙染問題，所有土地最終都將存在於海平面下。

獲獎心得

這是首次參加墨西哥平面雙年展，對於入選其實非常意外也驚喜。瀏覽過許多入選作品後，非常能感受創作者們在這個平面尺寸內想表達的意涵與訊息，如何藉由平面圖像的設計，轉化成為觀賞者能理解的訊息，一直是非常有趣也考驗功力的事情。經由這次的入選，期許本身能夠繼續在這個領域鑽研。

2017 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

New York Art Directors Club Annual Awards(ADC)

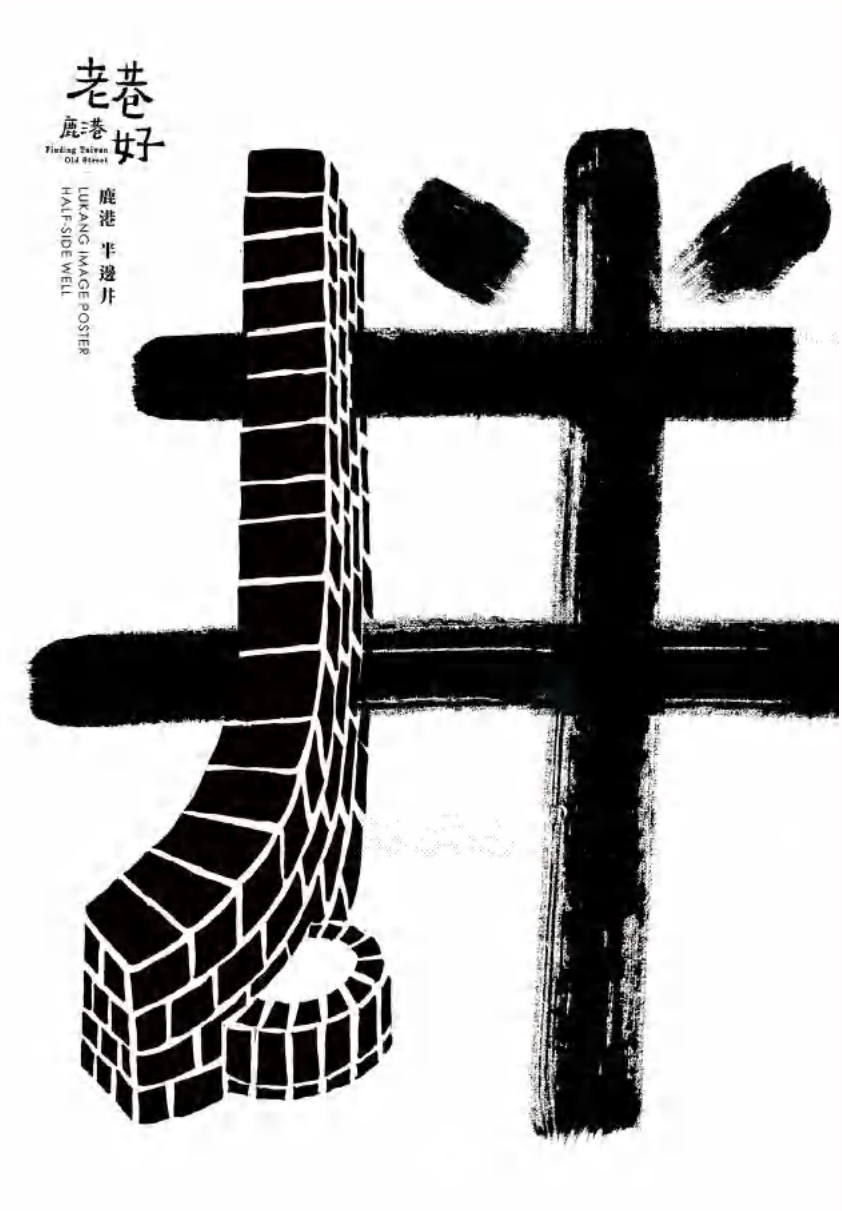
銅獎 | Bronze

姓　　名
黃聖軒 Huang, Sheng-Syuan
吳承諭 Wu, Cheng-Yu

作品名稱
字蹟
Finding Taiwan Old Street_Three Scenic Views of Lukang

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

將鹿港當地三大景點圖像化，再結合漢字的筆畫，做出巧妙的排列組合，讓觀者見古蹟、思情意，悠遊在漢字與古蹟之間，欣賞傳統之美。

獲獎心得

鹿港老街擁有工藝、美食、古蹟、寺廟，是個人文薈萃的地方，每個景點都富有獨一無二的特色與有趣的歷史小故事，值得讓大家探索與發掘。這個題材我們與指導老師多次討論與修正，最後把漢字與鹿港文化透過書法與插畫呈現在海報上，希望觀者能夠在海報上發現漢字的趣味與鹿港的美景。這次非常開心能夠獲得紐約 ADC 插畫設計類與字體設計類雙銅獎，也很感謝指導老師不厭其煩地給予指導，希望透過漢字有趣的排列組合，讓傳統文化更被世界看見與重視，同時也讓更多人知道台灣鹿港這個有文化的小鎮。

2017 芬蘭拉赫第國際海報三年展

2017 Lahti Poster Triennial - International Poster Exhibition in Finland

入選 | Selected

姓　　名
朱俊達 Chu, Chun-Ta

作品名稱
紀念孫中山誕辰 150 週年
Commemorating the 150 thanniversary of the birth Dr. Sun Yat-sen

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師
劉建成 Liu, Chien-Cheng

作品概念

以台灣的角度切入紀念海報的設計。孫中山像被應用在新台幣 100 元設計上，是最廣泛使用的紙鈔，故以其作為設計主體，構成其外在形貌，又以幾何圖形的方式，表達國父革命 11 次的事件。除了紀念外，希望能促使觀者對於歷史人物反思。

獲獎心得

當初是應邀參加海外活動，針對其主題做的設計。非常感恩這件作品能獲得獎項的鼓勵，因為這個機會，延伸出後續再被其他國家單位相中，並得到了額外的邀請展出。很開心透過獲獎，延長作品被看見的生命週期，並且也因為這後續良好的回饋，更能堅定自己做設計的信心，也感恩設計戰國策能夠給予獲獎學生再一次的勉勵。

2017 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2017 Lahti Poster Triennial - International Poster Exhibition in Finland
入選 | Selected

姓　　名
胡庭耀 Hu, Ting-Yao

作品名稱
環境不等於金錢
Environment ≠ Money !

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師
施令紅 Shih, Ling-Hung
蘇文清 Su, Wen-Ching

作品概念

現代人對於環境重視度越來越低，總覺得賺錢比保護環境還要重要，希望透過反思深刻了解『再多的錢，也換不回一個好的環境。』因為環境被破壞了，就再也回不去了。

獲獎心得

首先要謝謝施令紅老師教導我「海報不只是視覺的呈現，重要的是自己對這件作品的態度。」認識我的都知道，以前的我是個好勝心很強的人，得失心看得很重，對於自己設計作品是否能得名產生質疑，後來有一陣子遇到很大瓶頸，我的設計停置在那！對自己沒有太大的把握與信心，可是在與老師的溝通中，慢慢找回當初對設計的感覺，不只是做漂亮的設計，還需要知道每一個設計的目的，必須對自己的設計負責。感謝老師讓我重新找回自己那份對設計的熱誠，這些都是讓我成長的養分。

2017 芬蘭拉赫第國際海報三年展

2017 Lahti Poster Triennial - International

入選｜Selected

姓　　名
蕭華 Hsiao, Hua

作品名稱
言語暴力
Verbal Violence = Pound !

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師
施令紅 Shih, Ling-Hung
蘇文清 Su, Wen-Ching

作品概念

言語暴力像重擊般使心靈受傷，「回」字有「返、歸及答覆」之意，所以用此字表現用「口」發聲的暴力，最終會回到施予者。

獲獎心得

"Verbal Violence = Pound !" 是我人生中的第一張海報，可以得獎要感謝老師在課內和課外所給予的耐心指導，受益的不止於我的這一項得獎紀錄，心中是萬分感謝。

2017 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2017 Lahti Poster Triennial - International Poster Exhibition in Finland
入選｜Selected

姓　　名
劉子豪 Liu, Tzu-Hao

作品名稱
逝去的童年：白巧克力童工
An Elapsed Childhood - Child Labor

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
王韋堯 Wang, Regina W.Y.

作品概念

至今仍有許多非洲、印度的兒童，因為貧窮或被迫成為血汗童工生產白巧克力。許多童年應該擁有的快樂經驗與生活，是這些兒童從未獲得的。本張海報設計以融化中的樂高玩偶造型巧克力，彰顯這個需要被正視與關心的兒童議題。

獲獎心得

這是第一次參加國際設計競賽，也是第一次得到的肯定，感謝芬蘭拉赫第三年展的主辦單位，以及教育部設計戰國策計畫執行單位的協助。特別感謝台科設計系王韋堯老師，在設計指導過程中循循善誘，不斷地挑戰我在創作時對於作品的理解以及意義的釐清，甚至是藝術表現上的展現。希望這張海報會是一個好的開始，繼續探索設計的任何可能性。

2017 芬蘭拉赫第國際海報三年展

2017 Lahti Poster Triennial - International

入選 | Selected

姓　　名
林俊銘 Lin, Chun-Ming

作品名稱
山水
Landscape

就讀學校
弘光科技大學
民生創新學院
文化創意產業系

指導老師
陳冠勳 Chen, Kuan-Hsun

作品概念

環境的變遷、自然的改變、人為的破壞，加上土地過度的開發，使得天災人禍不斷發生，造成當地的自然生態與居民都受到迫害。

獲獎心得

能受到國外競賽的肯定，對於在創作上是一大鼓勵，藉此告訴自己不要因此而滿足，要秉持著雙倍努力，才能持續進步。

2016 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2016 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design

入選 | Selected

姓　　名
黃詮順 Huang, Chuan-Shun

作品名稱
厭女症
Misogyny

就讀學校
國立臺灣師範大學
設計學院
設計學系碩士班

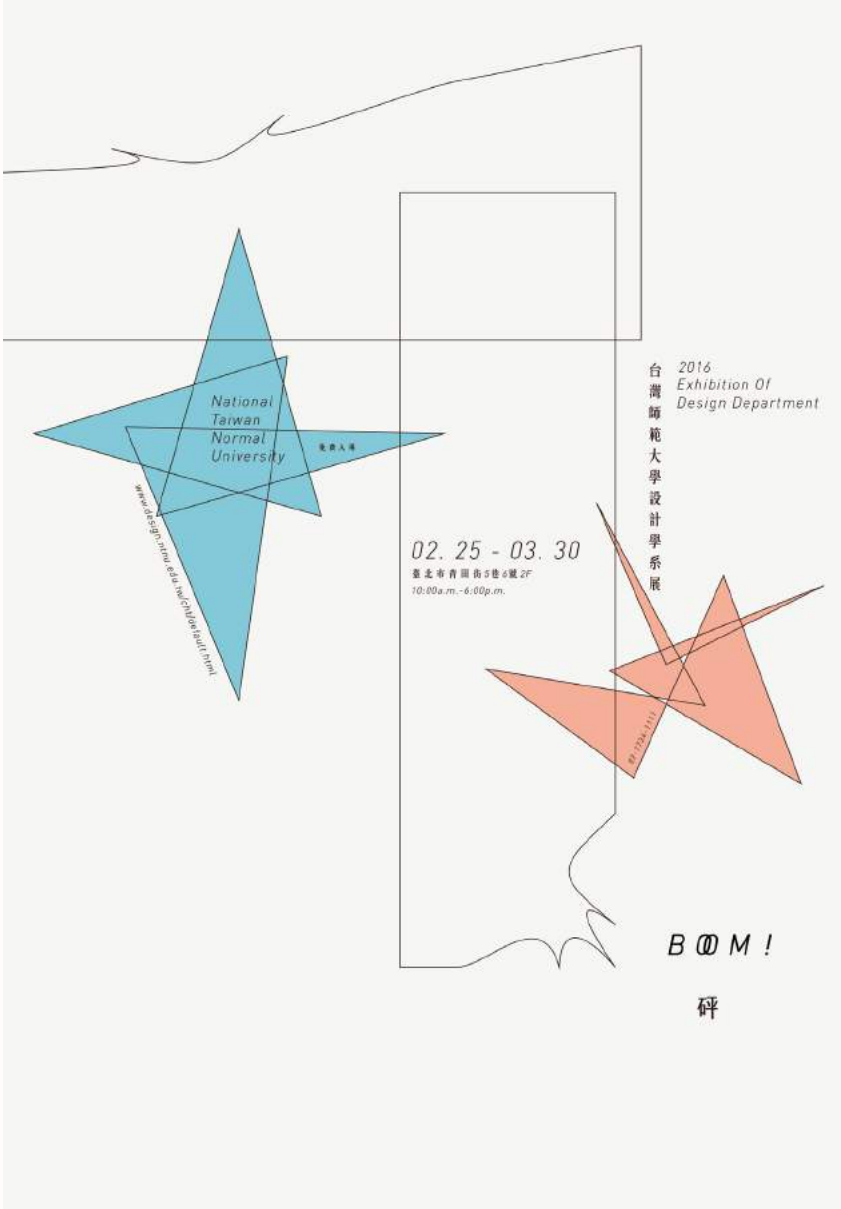
指導老師
施令紅 Shih, Ling-Hung
伊彬 I, Bin

作品概念

男性主義籠罩著我們的世界，像慢性傳染病一樣，大多人卻沒有知覺。

獲獎心得

真的很榮幸能入圍！這是第一次投稿金蜂獎的比賽，很謝謝受到肯定。



2016 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

2016 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design

入選 | Selected

姓　　名
朱俊達 Chu, Chun-Ta

作品名稱
砰
BOOM

就讀學校
國立臺灣師範大學
設計學院
設計學系碩士班

指導老師
劉建成 Liu, Chien-Cheng
廖韡 Liao, Wei

作品概念

作為一個設計聯展的識別海報－爆炸為某物質發生物理或化學變化，透過本質的轉換，達到發光、發熱的效果，這正是我們對於設計的美好期許。這樣不同的能量轉換，表示著爆炸應除了破壞性的炸裂形式外，還有著多樣的可能。

獲獎心得

很開心能將學校的課堂練習，昇華到比較完整的狀態參加國際競賽，有幸獲得評審肯定真的是非常感恩。在做這次作品時，不斷地試著跳脫原先固有概念印象，試著以不同的訴說方式來表達視覺呈現，因而獲得此佳績，真的非常感謝。開心的是似乎自己努力的方向被認可，覺得燃燒有力量。

2016 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

2016 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design

入選｜Selected

姓　　名
林士揚 Lin, Shih-Yang

作品名稱
失溫的擁抱
Hypothermal embrace

就讀學校
國立高雄師範大學
藝術學院
視覺設計學系碩士班

作品概念

習慣透過螢幕交談，使得人與人之間真實接觸成為一大障礙，即使是情人擁抱也得騰出一隻手查看訊息，表現現代人際關係上本末倒置與捨近求遠的矛盾行為。

獲獎心得

過去創作海報的主題多環繞在反戰、生態、環保、人權等…而這些議題讓生活於宜居城市中的我們沒有太大的感觸，因此想針對生活上更有感受、有影響的事物作為發揮題材，近年體悟最為深刻的不外乎是過份依賴 3C 產品以及網際網絡，不論在個人身心靈以及社會、人際上產生了各式問題。雖然網路普及後對於人們心靈及生活造成部分的負面影響，但水能載舟亦能覆舟，若是能夠有策略性的利用網路迅速傳遞的特性，更能將海報作品廣為流傳，將海報的精神價值傳遞到世界各個角落。

2016 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

2016 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design

入選 | Selected

姓　　名

李宏文 Lee, Hung-Wen

作品名稱

南京國家公祭日

Nanjing national mourning day

就讀學校

國立高雄師範大學

藝術學院

視覺設計學系

作品概念

合掌手化解中日兩國過往的仇恨，讓怨恨遠去，愛留心中。

獲獎心得

感謝教育部設計戰國策這個計畫，對於身為學生的我們有很大的鼓舞作用，透過設計戰國策的頒獎典禮可以認識來自全台各地優秀的設計師，透過交流增加視野，讓台灣未來的設計環境能夠更優質。

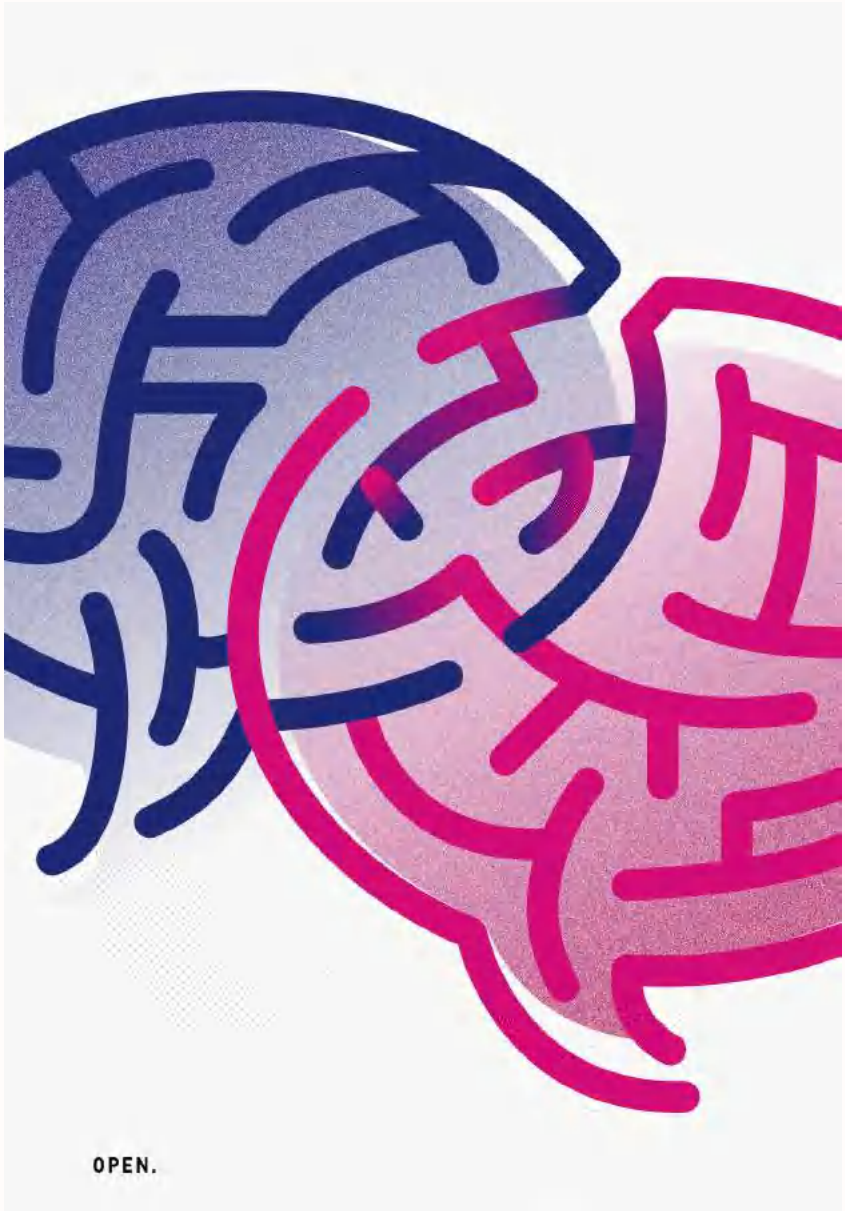
2016 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2016 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design

入選 | Selected

姓　　名
黃裕雯 Huang, Yu-Wen

作品名稱
OPEN

就讀學校
國立高雄師範大學
藝術學院
視覺設計學系



作品概念

人與人之間的紛爭及誤會都源於互相的不理解，當能夠打開心胸、進行交流，才能夠達成共識。

獲獎心得

作品是前年在來自亞洲的設計力量工作坊完成的，很高興有機會在不同老師的指導以及不同學校同學的討論下完成作品。

2016 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

2016 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design

入選 | Selected

姓　　名
何思蓉 Ho, Szu-Jung

作品名稱
憂鬱症
Depression

就讀學校
國立臺中科技大學
設計學院
商業設計系碩士班

指導老師
詹玉艷 Chan, Yu-Yen

作品概念

根據世界衛生組織指出，全球每年約有八十萬名患者因憂鬱症自殺…

獲獎心得

感謝我的指導教授詹玉艷老師引導我利用現今社會議題來引發大眾共鳴，也感謝老師在我創作過程不斷地支持與鼓勵！

2016 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2016 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design

入選｜Selected

姓　　名
陳少秦 Chen, Shao-Chin

作品名稱
尊敬
RESPECT

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, Kuo-Chang

作品概念

擁抱書的人自然受人尊敬。

獲獎心得

這件作品的誕生，來自於我一直以來的觀念，並不是真的說認真唸書定會使人尊敬，而是一個人若肯去真切地學習，進而擁有自己的知識與專業，再加上不斷地練習與經歷，便能成為一個佼佼者，自然而然讓人尊敬。創作出這件作品之後，我很慶幸投了莫斯科金鋒獎的設計比賽，很感謝指導老師鄭國章對我的鼓勵，也因為有他，讓我的作品有更大的發揮空間。我要把這個獎與我身邊的每一個人分享，他們不但在這條道路上陪伴著我前行，同時也使我的創作能量源源不絕，也感謝設計戰國策願意給設計者機會，讓更多台灣的設計者能夠被世界看見。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎｜Best of the Best

姓　　名

陳佳稜 Chen, Chia-Leng
從瑀庭 Tsung, Yu-Ting
周亦柔 Chou, I-Jou
黃建曄 Huang, Chien-Yeh
蔡雅欣 Tsai, Ia-Shin

作品名稱

怪獸亨提
Hunting Monster

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

陳瓊蕙 Chen, Chiung-Hui
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

包裝有別於市場上高粱酒的既定形象，賦予產品更活潑的氣息和個性，Hunting Monster 旨在捕獲每個人內心的宇宙。包裝設計上的野獸被困在黑色籠子中，代表當包裝打開之後，猛獸出柵，釋放了怪獸，內心的壓力也隨之消逝。

獲獎心得

酒是人與人的橋樑，那麼設計就是我們與設計的連結。每項設計都有其中最精華的磨練，練的是觀察力、耐力、溝通、創意，很榮幸在這次共創的作品讓大家有一致的方向，就是帶給世界美好的目標。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎｜Best of the Best

姓　　名
張順昇 Chang, Shun-Sheng
許軒綺 Hsu, Hsuan-Chi
董佳宜 Dong, Jia-Yi
黃培雯 Huang, Pei-Wen
林以晨 Lin, Yi-Chen
蔡宛秀 Tsai, Wan-Hsiu
徐永吉 Syu, Yong-Ji

作品名稱
百轉人生
The Taiwanese Cabby

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

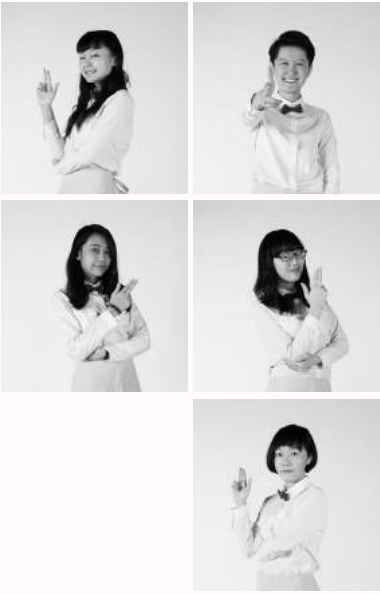
指導老師
陳慶鴻 Chen, Ching-Hung

作品概念

「百轉人生」是描繪台灣社會特色的圖像創作。我們不直接以人物來敘述，而是透過計程車的窗口，不管大街、小巷、都市還是田野，由每天行經四方的計程車帶我們觀看腳下的這塊土地，我們認為透過司機的帶領來了解台灣，是再適合不過了。

獲獎心得

很高興受到認同，這對我們來說是非常大的肯定，代表一開始堅持的方向是正確的，其中非常感謝陳慶鴻老師在創作過程中給予我們許多寶貴的建議並在挫折中激勵我們，希望我們隨時腦力激盪、細心觀察生活周遭小事並記錄下來。在每週召開小組會議時，將自己看到夠地方性、夠奇特、夠有趣的事物作為創作靈感，再轉化成插畫呈現給觀眾，另外，我們在每組插畫中加入許多小巧思，藉此讓更多觀眾看見我們的「百轉人生」。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎｜Best of the Best

姓　　名
陳容毓 Chen, Rong-Yu
廖凱樺 Liao, Kai-Hua
陳彥伶 Chen, Yen-Ling
黃詠郁 Huang, Yong-Yu
洪苡庭 Hung, I-Ting

作品名稱
禽報員
Bird Flu

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

作品概念

所有的流感皆來自於禽流感！《禽報員》主動召集洗手率低的國小孩童加入特禽攻防戰，藉由桌遊－病毒人與禽報員的攻防過程，從中了解病毒人和禽報員雙方的攻擊知識與防衛方法，讓有趣的洗手攻擊成為禽報員共同打擊病毒最重要武器。

獲獎心得

整整一年從無到有的畢業製作，細數遇到的每一個關卡、問題，是特別疲憊的一年。無論是從最初的題目發想、每一次的資料收集、內容的修改、視覺風格上的調整、到材質測試、產品實體化等，沒有一個環節是輕鬆簡單的。如果沒有團隊就不會有這個成果，每一個小細節都是從一次次團隊討論中累積下來的。這件雛型在我們的討論、磨合、調整中慢慢地提升，最終淬鍊出這個作品。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎｜Best of the Best

姓　　名
黃宇謙 Huang, Yu-Qian
張芳榕 Zhang, Fang-Rong
王柏仁 Wang, Bo-Ren

作品名稱
唸啥咪歌
What are you singing?

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
廖志忠 Liao, Zhi-Zhong
曹融 Tsao, Jung
林泰州 Lin, Tai-Zhou

作品概念

「唸啥咪歌」是一項音樂專輯的創作企劃。從內到外（音樂到包裝視覺與 MV 製作）來改造唸歌，用能夠吸引年輕人的概念手法，重新詮釋一般人認為傳統的事物，藉以達到我們的設計目的。

獲獎心得

其實做這項作品最開心的不是得獎，而是這項作品真的可以發揮到傳達設計的本質，成功地傳遞一個訊息給大眾：「台灣的傳統音樂文化需要大家一起來注意。」或許在我們生活周遭有著很多不容易被注意到的事物，但若是能夠透過自身的力量讓快要消逝的文化得以延續，會是一件再好不過的事情了。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名

黃聖軒 Huang, Sheng-Syuan
吳承諭 Wu, Cheng-Yu
賴侑廷 Lai, You-Ting
湯云喬 Tang, Yun-Chiao
王澤瑜 Wang, Tse-Yu
李駿賢 Lee, Chun-Hsien

作品名稱

集香冊
The Book of Incense Coil

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

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

我們以“集香冊”為品牌概念，包裝形式上以中國古代書冊開啟的方式為其包裝結構，用以呈現閱讀香的歷史與現代交融的故事。在品香之餘同時了解傳統技藝，讓香藝文化更加貼近日常生活。

獲獎心得

回想起與組員們經歷無數夜晚的討論與構想，從包裝的結構、插畫、材質，甚至思考著如何讓一個包裝充滿趣味性，終於在最後一刻獲得紅點獎的殊榮！雖然過程中經歷了許多困難，但也因為這些曲折與挑戰讓大家都成長了許多，感謝每一位組員的努力與付出。然後永遠都不會忘記在繳件的最後一刻，指導老師依然細心地指導我們修改著作品概念，真的很感謝一路支持我們給予我們建議的指導老師。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
陳子蓁 Chen, Tzu-Chen
楊璿羽 Yang, Jui-Yu
張喬羽 Chang, Chiao-Yu
胡克強 Hu, Ke-Chiang

作品名稱
在森林裡相浴
Forest Tea Bathing

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
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

將台灣在地生產的茶葉與天然入浴劑結合，成為全新的健康茶葉入浴劑泡澡商品。運用環保再生牛皮紙進行禮盒設計，再利用簡易的紙包裝結構，製作出結合產品特色、使用說明，以及可郵寄的明信片設計。

獲獎心得

在研發產品的過程中，有很多無法前進的時候，但因為組員們總是會硬著頭皮一起撐到最後！能夠得到這樣的獎勵，真的覺得開心！

2016 德國紅點傳達設計大獎

2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

陳彥 Chen, Yen
康雅芹 Kang, Ya-Chin
林于晴 Lin, Yu-Ching
邱子恩 Chiu, Tzu-En
李育珊 Li, Yu-Shan
林昱慈 Lin, Yu-Tzu
黃正岳 Huang, Cheng-Yueh

作品名稱

說說咖啡
Social Cafe

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

侯曉培 Hou, Hsiao-Pei
陳瓊慧 Chen, Chiung-Hui

作品概念

以網路世代的社交對話框為設計創意，讓喝咖啡不再只是品嚐香醇的美味。以日常生活中的人事物作為插畫主題，搭配包裝旋轉、上拉、抽換等結構機關，突顯包裝上的故事情境，傳達一杯分享對話的咖啡，能帶來無限溫暖及喜悅。

獲獎心得

得知獲得紅點的那一刻，真的很開心、很興奮，而創作過程可以說很短也很漫長。與組員們互相激盪發想，然而時間的壓力一直讓大家非常緊繃，也因此多了許多摩擦，非常感謝過程中有指導老師們的建議與提點，讓我們知道自己的不足，也讓我們去發覺更多可能性。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張少輔 Chang, Shao-Fu
蔡明澤 Tsai, Min-Ze
陳韋達 Chen, Wei-Da
葉漢祥 Ye, Han-Shiang
林子皓 Lin, Tzu-Hao

作品名稱
海味
Ocean Flavor

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

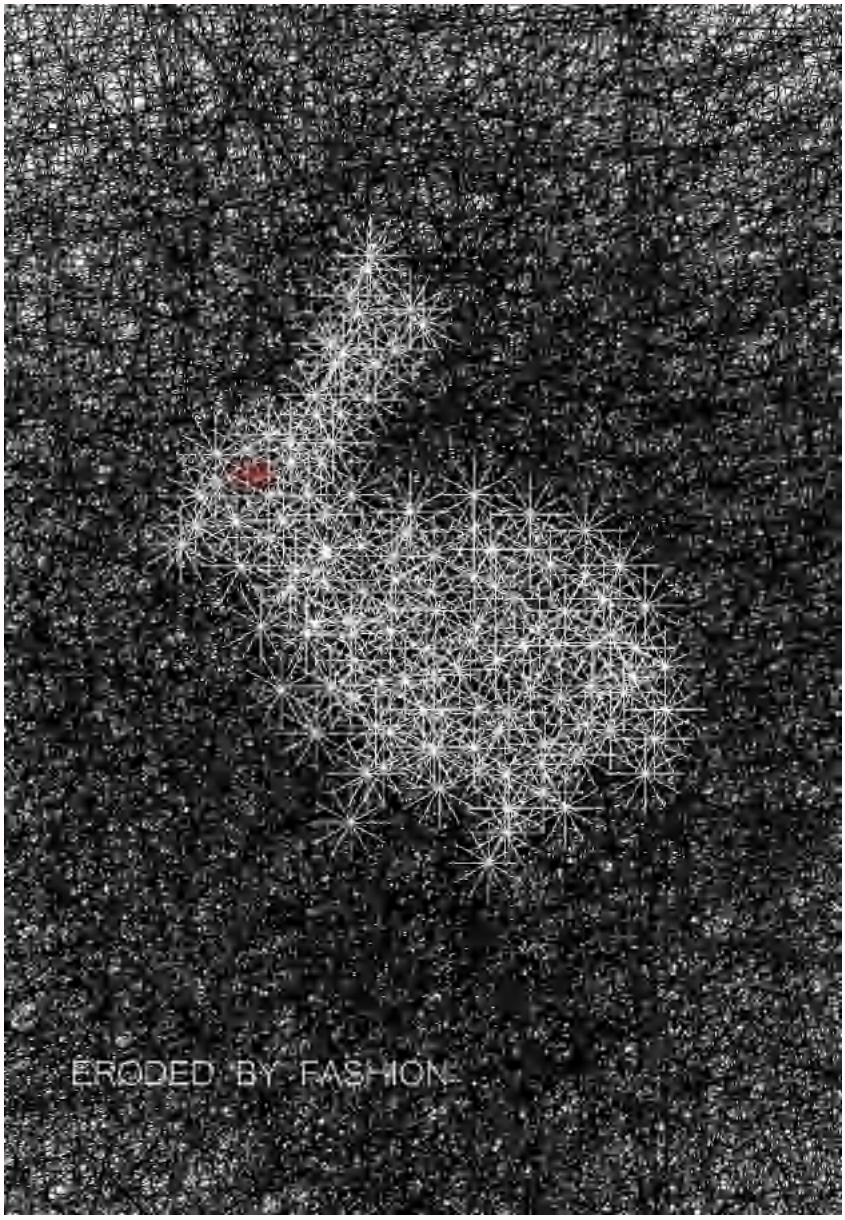
指導老師
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

以鮮魚捕撈上漁船時的意象為創作核心，利用魚形的不同部位，將各種海味零食單包裝，組成完整的魚形；同時以麻繩串連起各單包裝，當提起禮盒時，呈現出魚兒自然跳動的視覺感受，用以象徵產品的新鮮度。

獲獎心得

感謝設計戰國策給予台灣學生在國際獎項上的各種支援與幫助，讓設計系學生可以沒有後顧之憂盡情發揮創意，不斷累積國際參賽與獲獎經驗。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
謝靜文 Hsieh, Ching-Wen

作品名稱
蝕尚
Eroded by Fashion

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

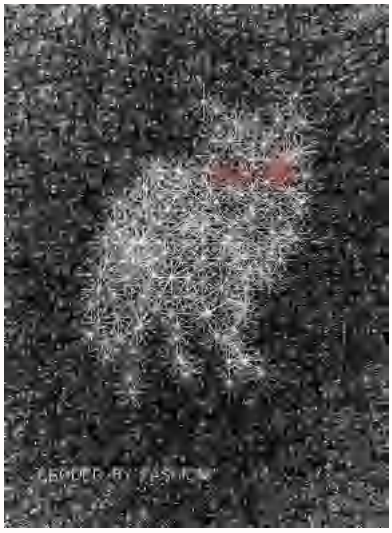
指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

皮草的取得過程對動物們來說是刺痛與不舒服的，人類忽略牠們流了多少的血和多少的淚，只為了能滿足人類的慾望，而忽略動物們痛苦的感受。人類穿戴了皮草而感到溫暖，卻沒想到動物們失去皮毛的寒冷與對人類的絕望。

獲獎心得

很開心能得到紅點給予的這份獎項，我最要感謝的是我的指導老師，在海報的設計過程指點我。我喜歡用很不明確的方式去設計海報，能讓大家有很大的發想空間去解讀我的海報作品，也希望大家能多去重視生物環境的問題。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎｜Red Dot

姓　　名
廖妘娟 Liao, Yun-Jyuan
吳曉晴 Wu, Xiao-Qing
董乃綺 Tung, Nai-Chi
楊宜萍 Yang, I-Ping
林中硯 Lin, Zhong-Yan
林婉婷 Lin, Wan-Ting
江珮綺 Jiang, Pei-Qi

作品名稱
邋煞咪呀
LASAMIYA

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
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

台語「邋煞咪呀」是「髒東西」的意思，我們將生活中的小人稱為「邋煞鬼」。在現實生活中，人們生活總被邋煞鬼荼毒，但卻無可奈何不敢出聲，因此我們將這些邋煞鬼形體化，用諷刺的手法畫出這些鬼的真實樣貌。

獲獎心得

邋煞咪呀很榮幸能獲得 2016 紅點獎，同時也感謝教育部給予學生在設計創作上的鼓勵，使我們更有動力參加設計比賽。回顧之前在學校製作畢業專題的時候，主題是邋煞鬼－將身邊的小人形象化，運用有趣、詼諧、嘲諷等手法呈現，盼能以插畫手法呈現極具代表性的象徵外觀，使大眾能更加瞭解我們所傳達的設計理念。這些創作過程對於現在已出社會一年多的我們來說，是一段難能可貴的美麗回憶，能獲得紅點獎及教育部的肯定，非常感謝大家！

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
劉經瑋 Liu, Ching-Wei

作品名稱
茶粉絲
Tea fans

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

作品概念

年輕的一代會去買罐裝茶飲，但越來越少人真的去泡一杯好茶。有鑑於此，我將包裝設計得更年輕化，希望保留這項傳統，並且在老文化中添入新構想，因此我設計了一個全新的茶包結構，讓熱水能順利對流並衝出茶香。

獲獎心得

我受這個計畫影響很深，透過競賽增進了我的視野，謝謝計畫主持人林磐聳老師，及所有的工作人員。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
鄭以萱 Cheng, Yi-Hsuan
林佳萱 Lin, Chia-Hsuan
詹雅婷 Chan, Ya-Ting

作品名稱
吉祥茶包裝
Auspicious packing of tea

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

書法的黑帶著濃厚古老氣息、紅則高貴而典雅；方正的造型正直無邪；中國結在中國古代美術史是最古老的藝術之一，交織纏繞的涵義譽為永恆，也代表吉祥，整體包裝設計傳達出烏龍茶是永恆的幸運。

獲獎心得

我們團隊非常棒，藉由這次比賽學會團隊合作，以古代窗花及中國結為創新發想，傳承家的祝福，帶著一種強烈濃郁的美好祝福，希望讓人更了解古老文明中情致與智慧。對我們而言，紅點是一個很棒的學習經驗，在過程中運用所學知識並實用化，更能幫助我們深入了解一些設計原理。我相信這次比賽是我們的一個開始，未來將繼續提高設計能力。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
黃穎慈 Huang, Ying-Tzu
歐泳凱 Ou, Yong-Kai
江慈蓉 Chiang, Tzu-Jung

作品名稱
To Dear

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
陸蕙萍 Lu, Hui-Ping

作品概念

夢想自己的生日有一場盛大派對，有許多人陪，不管是一起吃大餐或是一起同樂。將四種場景套用在包裝上，除了享用餅乾外也能一起玩樂，卡片的部分依照每隻人物的不同個性進行設計，這些商品讓生日派對回憶起來更有存在的意義。

獲獎心得

很高興能有機會在國際競賽中獲獎，此外，我們也很感謝設計戰國策審查和舉辦活動的辛勞，對我們來說，是極大的肯定和幫助。參加國際比賽需要很大的自信及充足的資金，謝謝在這過程中幫助過我們的每個人，也謝謝我們的指導老師，給我們信心讓我們有這次得獎的機會。作品能在國際競賽中獲獎，給我們更多信心朝著這條設計之路前進，未來我們將繼續帶著這份熱情朝著設計之路邁進。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
陳亭伃 Chen, Ting-Yu

作品名稱
台中百年
start from 100

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師
王千睿 Wang, Manfred

作品概念

慶祝台中酒廠百年，直接掃描酒瓶包裝為海報元素，其中酒罐與瓶底組成「100 意象」。

獲獎心得

很驚訝可以得獎！謝謝肯定！

2016 德國紅點傳達大獎
2016 Red Dot Award:Communication
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
廖珮伶 Liao, Pei-Ling
陳學農 Chen, Hsueh-Nung
蔡依庭 Tsai, Yi-Ting
畢懷恩 Bi, Huai-En

作品名稱
進行試
PROGRESSION

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

藉由想像，我們將現實的外貌解放，經過思考重新交叉拼湊，透過不斷地嘗試和經驗的累積，使想像由虛幻到真實的感觸，最終我們建構出自己的翅膀，讓想像帶我們去更遠的地方。

獲獎心得

很開心作品能獲得肯定，感謝評審，也感謝合作無間的夥伴，不論經歷任何磨難皆能彼此照應，全心投入、盡善盡美，不留下任何遺憾，如此有默契的合作關係，感覺真的非常棒！回想起創作期間，最感謝的莫過於我們的指導老師，很感謝他的細心指點與照顧，讓我們四個人有緣份能聚在一起，他是最堅強的支柱！

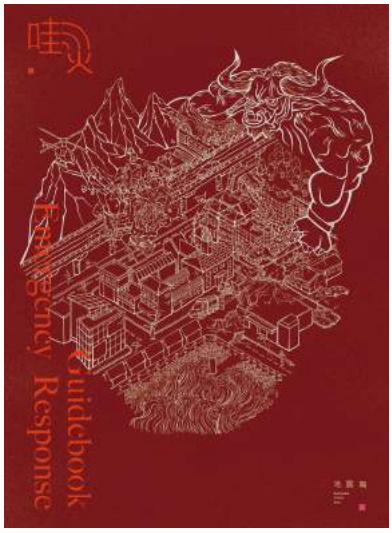
2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
曾逸昇 Zeng, Yi-Sheng
陳怡靜 Chen, Yi-Jing
方瓊慧 Fang, Qiong-Hui
李珮瑜 Li, Pei-Yu

作品名稱
哇災 - 防災資訊設計
Emergency Response Guidebook

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
陳月英 Chen, Yueh-Ying



作品概念

本主題針對臺灣常見天然災害為主要內容，作災害防治知識互動設計。將原本條列式的防災資訊圖像化，主視覺以東方神獸結合災害繪製成海報，配合行動裝置做擴增實境互動，將靜態影像轉為動畫呈現，傳達災難發生時的嚴重性與防災知識學習。

獲獎心得

這是第二次獲得德國紅點設計大獎，在紅點入圍名單公布的那一刻，心中充滿許多感動，想著作品一路走來的點點滴滴，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像昨日。很榮幸能夠以臺灣大學生身分參與國際競賽，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。

2016 德國紅點傳達大獎
2016 Red Dot Award:Communication
紅點獎｜Red Dot

姓　　名
莊沛蓉 Zhuang, Pei-Rong
蔡廷竺 Tsai, Ting-Chu
林賢威 Lin, Xian-Wei
伍昭儀 Wu, Chao-Yi

作品名稱
心手相應
Heart in Hand

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

「心手相應」是介紹九位台灣愛心工作者的人物誌，整體視覺以「手」傳達「用手工作也用手助人」的精神。人物誌分為九冊三大類，整合書籍、寫真及 DVD 影片，希望藉由本創作傳達：「即使平凡也能幫助別人」的價值。

獲獎心得

「心手相應」是介紹九位台灣在地愛心工作者的人物誌，敘述他們「努力工作也不忘回饋社會」的計畫。在與他們溝通的過程中，可感受到對社會的溫暖，本創作希望藉由這些小老百姓的工作故事來傳達：「即使平凡也能幫助別人」的核心精神。

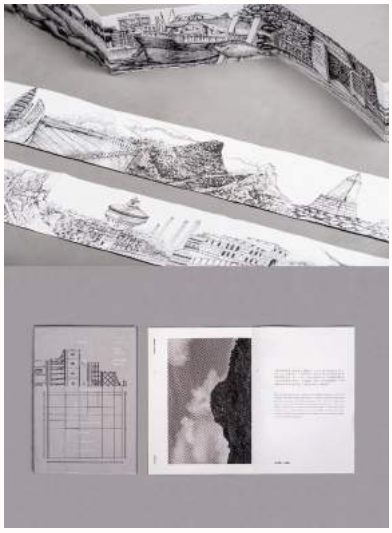
2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
曾郁珈 Tzeng, Yu-Jia
黃舜婕 Huang, Shun-Jie
江奕呈 Chiang, Yi-Cheng
江佳蓉 Jiang, Jia-Rong

作品名稱
找亮點
Cultural Spotlights

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

早期燈塔指引船隻的功能，逐漸被科技取代。本作品以臺灣燈塔為對象開發成燈塔紙模型，整合投影結構、組裝說明書、燈塔介紹卡、插畫明信片、風景介紹書，藉投影燈塔周遭風景繪成的插畫，將燈塔轉為在地文化的新指標。

獲獎心得

早期的燈塔為了指引船隻而豎立於各處海岸，然而指引功能已逐漸被現代科技取代，慢慢轉變為觀光景點或拆除。我們從全臺灣三十五座燈塔中挑選十座最具特色及蘊含文化價值的燈塔，在投影的同時也能觀賞到周邊的文化景色，並藉此呈現燈塔價值的轉換。透過這次得獎，不僅可以向國際推廣台灣的在地文化特色，也可以讓大家從另一個角度欣賞文化特色，正是「文化視野新指標」。

2016 德國紅點傳達設計大獎

2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

白容緹 Bai, Rong-Ti
白筑安 Bai, Jhu-An
黃捷升 Eng, Jackson
陳俊宇 Chen, Chun-Yu
呂知錡 Lu, Chih-Chi
李佳臻 Lee, Chia-Chen

作品名稱

喝吧 - 中藥茶飲配方包裝設計
Herbal Tea

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

代人因忙碌常忽略身體健康，此產品概念是以天然食材與藥草製作茶飲配方，並融合西方視覺來賦予傳統中藥新的形象。此外，也以人體九個部位去分類常見病徵，讓現代人可根據個人需求選擇適合自己的配方。

獲獎心得

很榮幸能夠獲得 106 年度 IDC 設計戰國策獎勵金的補助，全組員都替彼此、學校及指導老師感到高興、光榮。雖然大家都已經畢業各奔東西了，但獲知得獎訊息又再度聯繫上，儘管大家分散在各個地方努力工作著，還是趁機聚集大家並一起為這個好消息感動慶祝著。大家過去曾經一起努力，又再次證明沒有白費了，謝謝各個組員、指導老師及學校的辛勞、栽培，這次就當做是畫下最後一個完美的句點吧！

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
林耘曲 Lin, Yun-Qu
黃思穎 Huang, Sih-Ying
陳嫣伊 Chen, Yen-Yi
黃書柔 Huang, Shu-Rou

作品名稱
餘樂園
Trash amusement park

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

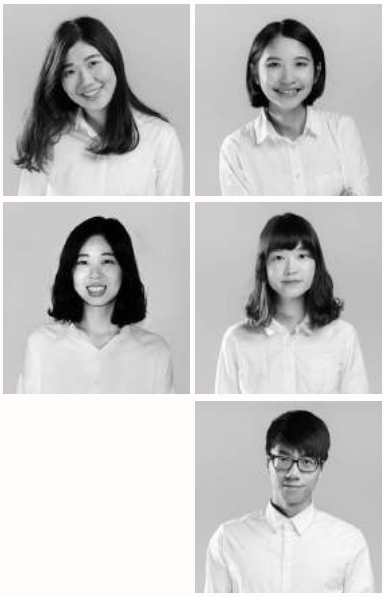
指導老師
楊裕隆 Yang, Yu-Lung

作品概念

本作品將垃圾過量議題與遊樂園結合，作為系列海報，意旨人類在享樂中不自覺地揮霍資源、製造垃圾，事實上已經對環境造成危害。從垃圾汙染議題，連接到垃圾處理議題，使觀賞者正視垃圾過量的嚴重性，再設法改善。

獲獎心得

非常開心能夠獲得此一殊榮，並且謝謝透過這個舞台，令更多人看見我們的作品，進而重視垃圾議題，與每一位團員、團隊之間努力創作的成果。從發想到展演、展演再到比賽，經歷一次次的修改，與夜晚的相伴，每一步都是艱辛的過程。感謝一直支持、指導著我們的導師們，及一路陪伴在我們身邊的每一個人，不論是家人、朋友、同學，很高興與大家一起分享得獎的喜悅。



2016 德國紅點傳達設計大獎

2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

許益慈 Hsu, I-Tzu
洪千彗 Hung, Chien-Hui
劉培慈 Liu, Pei-Tzu
劉芳瑄 Liu, Fang- Syu
侯立億 Hou, Li-Yi

作品名稱

海洋黑市
Kuroshio

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

作品概念

黑潮對台灣影響深遠，藉由圖像讓人更深入認識黑潮為台灣帶來的豐富資源。將黑潮洋流分為三部分介紹，插畫搭配簡易的圖示及文字呈現海洋黑市，讓人用簡單且有趣的方式瞭解關於台灣生態重要的一環－黑潮洋流。

獲獎心得

很榮幸獲得「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的補助，這對我們而言是一種肯定。這項作品就像自己的孩子一樣，從無到有，一點一滴地慢慢產生，也從過程中會學了團體合作，這都要感謝老師不厭其煩的教誨與指導，才能有這項作品。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
陳幸宜 Chen, Hsing-Yi
陳乃瑜 Chen, Nai-Yu
曾富璟 Tseng, Fu-Ching
陳亭蓉 Chen, Ting-Rong
吳孟修 Wu, Meng-Xiu

作品名稱
原蔬計劃
Native Fruits and Vegetables 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

台灣原生蔬果富有極高的營養價值，本創作藉由爆炸圖的呈現，將台灣原生蔬果的構造剖析介紹，並依四季分冊，整合圖鑑書、種子卡、光柵卡等，希望藉由科普圖鑑的設計應用搭配此主題，加深大眾對台灣原生蔬果的認識。

獲獎心得

很開心能獲得教育部「設計戰國策」的肯定，努力的成果能被看見，對我們來說是一個很大的鼓勵。在學校老師們的指導下，經過長時間的修改琢磨，終於完整呈現，並參與 2016 德國紅點設計大賽，首次參與競賽即受到肯定，感到非常榮幸。感謝樹德科大指導老師們與一同努力的同學，這次的獲獎經驗讓我們有機會站上世界舞台，見識來自各國的優秀作品，成為我們設計生涯中的珍貴養分。最後再次感謝教育部設計戰國策的肯定，我們會抱持著熱忱，繼續努力。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
洪婉婷 Hong, Wan-Ting
沈楚崴 Shen, Chu-Wei

作品名稱
牛氓
NIOU-MANG

就讀學校
崇右影藝科技大學
影視設計學院
視覺傳達設計系

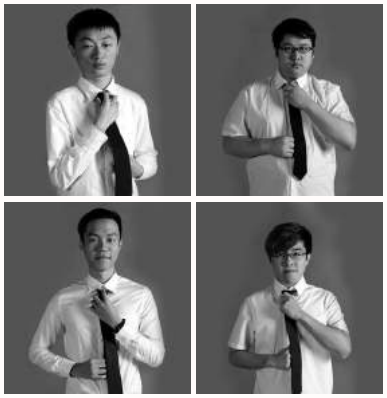
指導老師
陳美蘭 Chen, Mei-Lan

作品概念

「牛氓」訴求新品牌形象與整體設計和包裝，設計概念以台灣水果盛產過剩問題做出發點，將台灣水果融入牛軋糖內，製作出水果牛軋糖，替台灣果農減少水果盛產而導致浪費的問題。

獲獎心得

要做出一件好的作品，真的不容易，何況要做出一件得獎的作品，更是難上加難，這件作品歷經了不少風雨，才有今天這樣的成果。在有限的人力、有限的資金、有限的時間下，最終還是設計出獲得肯定的作品，我們的心情從來沒有如此大的起伏。在得知得到紅點獎，更是不敢置信！這件作品藏了不少淚水，最後是以歡笑及感動的心情得獎，值得了，謝謝我們的指導老師沒有放棄我們。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
何南彥 He,Nan-Yan
胡叡珒 Hu,Rui-Jin
謝宗穎 Xie,Zong-Ying
吳博品 Wu,Po-Pin

作品名稱
陽光果子
Sunshine Fruit

就讀學校
崇右影藝科技大學
影視設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
林嫻如 Lin, Hsien-Ju

作品概念

打破舊思想的包裝設計形式，以達傳統鳳梨產業轉型之目標。為展現創新想法和現代感，以獨特鳳梨外型作為包裝設計形式，強調傳達富有年輕、活力、陽光的視覺風格，展現具有現代感的包裝。

獲獎心得

在畢業前參加新一代設計展，沒有得獎讓我們心情非常沮喪，後來參加國外的紅點設計大獎，沒想到大獎落入我們的手中，當下真的興奮得不得了！經過許多嚴厲審查的磨練與教導、栽培和鼓勵，才有如今成熟技術的我們。感謝老師與組員的合作默契，相信大家努力的付出，都會換成甜美的勝利果實。

2016 德國紅點傳達設計大獎

2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

張維庭 Chang, Wei-Ting
陳亭妤 Chen, Ting-Yu
簡嘉誼 Jian, Jia-Yi
王毓珺 Wang, Yu-Jun
黃鈺雯 Huang, Yu-Wen

作品名稱

腦波迷宮
The Brain Maze

就讀學校

崇右影藝科技大學
影視設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

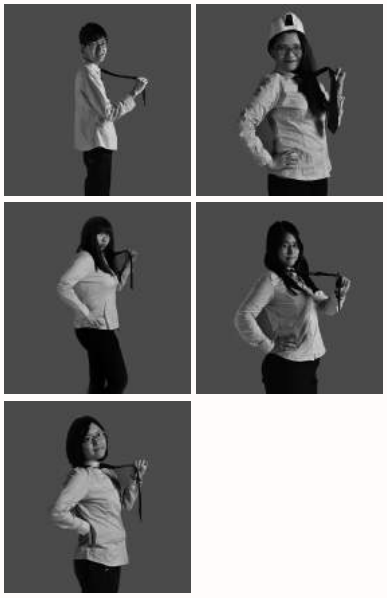
蔡長青 Tsai, Chang-Ching

作品概念

當有靈感的時候，電波刺激著大腦，似迷宮般的運行。藍圖啟動流轉，思緒輾轉反覆，千百回演練，設計成果終究能找到出口－腦波迷宮。

獲獎心得

很高興能得到這份殊榮，在製作的這段時間，感謝指導老師不厭其煩地指導及討論，協助更正及修改觀念，讓常鑽牛角尖的我們視野更加開闊，而不侷限於小框架裡。製作難免會因為意見、觀念不同起爭執，讓我們瞭解團體合作與溝通是很重要的，謝謝參與整個過程的老師與組員們，過程使我們成長，一起克服難關，攜手完成這個使命。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
黃聖耀 Huang, Sheng-Yao
鄒侑珊 Tsou, You-Shan
廖翊婷 Liao, Yi-Ting
王文怡 Wang, Wen-Yi
李淑君 Li, Shu-Jun

作品名稱
覓東山
Meet Dongshan

就讀學校
崇右影藝科技大學
影視設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
蔡啟清 Tsai, Chi-Ching

作品概念

台灣台南市東山區盛產優質的龍眼蜜與咖啡，「覓東山」的設計即是將當地兩項特產「咖啡」與「蜂蜜」做為結合。品牌命名源自蜂「蜜」、尋「覓」與「MEET」，以及產地名「東山」，希望人人都能在東山覓得好滋味。

獲獎心得

我們的初心是希望將台灣的在地色發揚光大，讓更多人能了解、看見。我們用設計說故事，將我們所見所聞的美，實體化成包裝，讓每個人以不同的形式感受在地之美，進而愛上東山這個美麗的地方。從選題目、實際探訪、修改等每個細節都不馬虎，只為做到最好，當得知獲獎的那刻我們比任何人還要激動。畢竟在這之前，我們從早到晚傾盡心力完善作品，從無到有的發想與設計、徹夜未眠的修改，經過數次洗禮才刻劃出這件得獎作品，收穫甜美的果實。

2016 德國紅點傳達設計大獎

2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

林妤恒 Lin, Yu-Heng
白琳 Pai, Lin

作品名稱

小鬱亂入
Depressy Trouble

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
創意設計學士班

指導老師

林廷宜 Lin, Tingyi S.

作品概念

憂鬱症污名化的問題需要透過「了解疾病」才能解決，而現有的書籍或網站內容卻多為艱澀。「小鬱亂入」互動資訊服務平台與社群媒體，希望透過資訊設計與角色塑造方式主動呈現內容，讓觀者能以較幽默的方式認識憂鬱症。

獲獎心得

當初沒有想到這項作品會得獎，因為我們認為這是一個相當抽象概念的作品，但是得獎的當下意識到，這就是圖像的力量吧！就算不透過文字說明，國際評審也能感受到我們嘗試用角色將憂鬱症去污名化。除了獲得獎項的開心外，也很感謝多了一個管道，可以讓更多人看到我們的作品，藉此讓他們更認識憂鬱症。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
楊心寧 Yang, Sin-Ning
陳燕淳 Chen, Yan-Chun
陳靖然 Chan, Jin-Yin
洪子惠 Hung, Tze-Hui
賴虹蓉 Lai, Hong-Rong

作品名稱
自煮女子
Miss Oil

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
楊鼎献 Yang, Ding-Xian

作品概念

用包裝訴說土地與種子的故事－由自煮女子走進山裡探索，每一項產品皆為製油產物，從了解如何用此油料理，包含烹煮、佐料、清洗餐具皆包含其中，讓包裝與消費者能有更多的互動，同時了解產品本身的優點。

獲獎心得

非常感謝帶領我們了解土地與製油的小農與廠商，以及指點我們的老師與合作廠商。每一次的嘗試都成為我們寶貴的回憶與經驗，非常謝謝大家！

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
邱韻伃 Chiu, Yun-Yu
陳香華 Chen, Hsiang-Hua
林秉慧 Lin, Ping-Huei

作品名稱
招牌時代
GoSignboards

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
涂以仁 Tu, Yi-Jen

作品概念

招牌，是台灣城市與文化面貌。隨著時代進化，傳統技術逐漸消逝。以「永、味、樂、舞」結合招牌特色與材質，呈現出耐人尋味的招牌文創伴手禮。

獲獎心得

將招牌文化轉換成創意商品的過程中，嘗試各種材質製作出來的成品。雖然一路上跌跌撞撞，但仍不放棄，在老師的指導下，我們一步步地完成，更設計出一套屬於招牌的伴手禮，參與了紅點設計大獎，拿到不錯的成績。藉由參與紅點設計大獎，讓我們為台灣招牌文化發聲，更能讓世界看見台灣。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
李依庭 Li, Yi-Ting
高羽宣 Kao, Yu-Hsuan
賴韋儒 Lai, Wei-Ru
劉思莉 Lau, Si-Lie-Agnes
郭耀天 Kwok, Yiu-Tin
盧哲聖 Lo, Chit-Shing

作品名稱
MORE - 盲人桌上遊戲
MORE - Board Game for Bind People

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
陳健文 Jerry Chen, Chien-Wen

作品概念

配合觸感與聽覺，搭配上手機 APP，MORE 桌遊以一個能與盲人共同遊戲的方式，期許透過聽見彼此心聲的方式，讓世界更美好！

獲獎心得

除了得獎令我們欣慰外，更值得我們高興的是，這件讓世界更美好的設計就能被宣傳推廣出去！

2016 德國紅點傳達設計大獎

2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

陳瑋進 Chen, Wei-Jin
戴毓瑩 Dai, Yu-Ying
魏良芳 Wei, Liang-Fang
賴韋慈 Lai, Wei-Tzu
劉曉綺 Liu, Hsiao-Chi

作品名稱

舒壓實驗室
Relaxing Laboratory

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

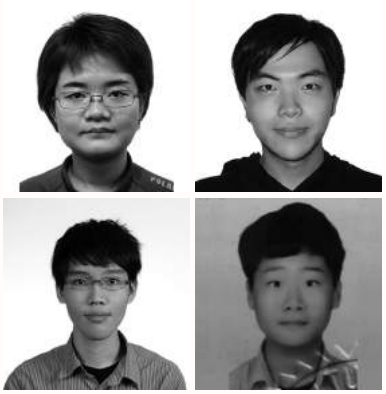
涂以仁 Tu, Yi-Jen

作品概念

舒壓實驗室以新穎的設計角度結合插畫，並以實驗精神貫穿中藥，使中藥變得更有趣！

獲獎心得

很開心獲得肯定，也謝謝組員的努力，一起拚過最艱難的時刻。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
常雅婷 Chang, Ya-Ting
闕成勳 Chueh, Chen-Hsun
陶君川 Tao, Michael-Timothy
江凱 Jiang, Kai

作品名稱
筷子文化
Chopsticks

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

筷子是東方傳統文化中不可或缺的一部分。兩本書解釋了這種食具的歷史，文化和手工製造的過程，與它們在亞洲各地的重要意義。這兩本書都放在一個棕色的書殼裡，十根筷子以等間距並排於其上，它的設計在視覺和觸覺上，轉換了書的主題。

獲獎心得

團隊的向心力與老師耐心的指導，是引領我們創作的明星；家人的支持讓我們可以放手揮灑創意。對作品的執著心，使我們永不放棄，堅持做到最好。設計不是孤芳自賞，而是與人共享。未來我們將持續學習新知，豐富創作內涵，創作更多作品。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名

張致誠 Chang, Chih-Cheng
許立昕 Hsu, Li-Hsin
廖宸萱 Liao, Cheng-Hsuan

作品名稱

樂高 - 台灣經典建築
LEGO Classic Tiwan Architecture

就讀學校

致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

作品概念

此次設計我們運用了從孩童到老年人都熟知的樂高積木來製作，結合了台灣最讓人過目難忘的經典特色建築，不只外國人覺得新鮮，台灣人看到也能會心一笑！

獲獎心得

很高興這次能得到德國紅點設計大獎，學校對我們學生非常好，讓得獎的同學都有足夠的補助前往德國柏林領獎。還記得當時我還在實習，突然來了一封訊息，說我得獎了，當下真是欣喜若狂。雖然在製作作品時和組員常常因為工作分配問題而吵得很尷尬，但得獎消息一出，瞬間大家的心結都解開了！

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
蔡宗宸 Tsai, Tsung-Chen
楊閔婷 Yang, Min-Ting
陳芯眉 Chen, Hsin-Mei

作品名稱
臺灣交趾陶
Taiwan Koji Pottery

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

表現臺灣傳統技藝－廟陶之美，將交趾陶與書籍做結合，讓外國人了解臺灣廟陶的故事與製作，藉由兩本書籍廟宇篇、人文篇介紹給外國人認識。

獲獎心得

很感謝這次榮獲致理科大學校的補助與教育部的補助，以及評審給予的肯定，我們要謝謝父母給予我們的支持與鼓勵，還有我們的指導老師陳世倫給予我們的指導方針，讓我們有機會去德國參賽與領獎，最後我們要謝謝曾經幫助過我們的任何人，謝謝您們。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
周從嘉 Chou, Tsung-Chia
林浩暐 Lin, Hao-Wei
陳聖翰 Chen, Sheng-Han

作品名稱
留白醉丹青
Chinese Calligraphy

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

欣賞中國古代書法家及其作品，我們將每位有名的書法家及其作品編輯成冊，讓大家能夠一次欣賞名家作品齊聚一堂。書盒設計我們想呈現出一個桌子的樣子，將它設計成兩邊展開後可以往下折，變成一個桌子的樣子，封面用雷雕的方式去呈現。

獲獎心得

很高興再次獲得紅點獎，雖然這次只有 WINNER，但並不會減少我們對設計的熱情，希望出社會後能夠再接再厲，邁向更高的層級去挑戰自我。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
董伊庭 Dong, Yi-Ting
郭彥彣 Kuo, Yen-Wen
陳雅甄 Chen, Ya-Zhen

作品名稱
一初
Orginal Mind

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
廖志忠 Liao, Chih-Chung
曹融 Tsao, Jung
林泰州 Lin, Tay-Jou

作品概念

「一初」意指一本初衷。設計上以茶農家族為主，結合包裝，透過插畫手法讓大眾更了解有機茶的製作故事，以及茶農三代傳承的精神，體會有機茶產業的生活故事與哲理，達到推廣有機茶的目的。

獲獎心得

很開心能夠在國際競賽中獲獎，除了感謝過程中所有幫助我們完成此項作品的夥伴們，也感謝老師們的指教，讓我們將作品呈現得更完美。此外，也要感謝茶園老闆的配合，提供很多我們所需要的幫助。有機茶的採集得來不易，盼望大眾能夠透過我們的介紹了解有機茶，進而更加珍惜這片土地，讓這份對環境有益的善心能夠廣為人知。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
吳佳眞 Wu, Jia-Zhen
徐楷婷 Hsu, Kai-Ting
曾惠貞 Tseng, Hui-Chen

作品名稱
C：plus 小兒科診所
C plus Pediatric Clinic

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
張岑瑤 Chang, Tsen-Yao

作品概念

期望用充滿趣味性的視覺感官，勾勒孩童微笑的曲線，柔化傳統醫療的恐懼，將歡樂融入醫療流程中，為兒童和家長及醫護人員創造一個友好的醫療環境。

獲獎心得

得知得獎時，內心充滿狂熱，欣喜我們的作品得到認同，讓更多人看到這個議題，也感動我們的眼界擁有新的高度。領悟競賽帶來的不只榮耀，而是從報名到得獎的過程中，學習如何用準確又細膩的設計傳達真正的價值。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
王用賓 Wang, Yung-Ping
王學琪 Wang, Hsueh-Chi
吳秉誠 Wu, Bing-Cheng
盧欣琪 Lu, Xin-Qi
歐陽競康 Au Yeung, King-Hong

作品名稱
CHEER UP!

就讀學校
銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師
王開立 Wang, Kai-Li
柯鴻圖 Ke, Hung-Tu

作品概念

設計，是改變生活的向上力量。從個人到大眾、從快樂到幸福，這是設計向上超越、鼓舞生活的旅程。CHEER UP! 向上力量，幸福本源。

獲獎心得

設計是改變生活的向上力量，他蘊含了鼓勵自我、激勵他人的初衷。從概念生成到面世，多歧路而今安在，依靠的不僅是設計團隊如同革命般的情義和韌性；導師同儕的勠力同心，更有營運層面的支持與協助。最重要的是，向上的力量已經超越設計本身得以延續，透過作品發揮設計應有的價值與影響力，就像紅點設計獎年鑒裡，主辦單位調整我們的文案，第一次被形容成 powerful 讓我們對作品有更深的體悟，也確信我們在“改變生活的向上力量”推進了一步，更在創作者的生涯裡留下一股被加持般的信念。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
王詩庭 Wang, Shih-Ting
曾懿萱 Zeng, Yi-Syuan
藍子昀 Lan, Zi-Yun

作品名稱
包住新鮮
Pack fresh

就讀學校
國立臺北商業大學
創新經營學院
商業設計管理系

指導老師
伍小玲 Wu, Hsiao-Ling

作品概念

包裝設計以現代簡潔風格的盒型，打開時映入眼簾的是版畫風格的檸檬。提袋結合市場常見裝袋檸檬的束網加以簡化，並運用具有現代感的紙雕，讓老店的包裝保有傳統卻又多了一種新的生命。

獲獎心得

很高興能獲得由教育部提供的獎勵金；謝謝伍小玲老師的指導，從作品發想到完成，只要遇到問題老師都會及時給予建議，在設計過程讓我獲益良多；也很謝謝我的共同創作夥伴在作品發想時，給予許多發想靈感。完成一個好的作品背後需要許多人的支持與合作，謝謝所有在作品中幫助過我的人，更希望透過這個獎，能夠激勵並鼓勵同樣在設計領域努力的人。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
周季蓉 Chou, Ji-Rong
陳采依 Chen, Chai-Yi
黃怡穎 Huang, Yi-Ying
陳宥臻 Chen, Yu-Zhen

作品名稱
凝
Together

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
林雪雰 Lin, Hsueh-Fen

作品概念

「凝」－凝聚四年所學與班上的團結。主視覺插畫是一座冰山，四年的學習歷程，如同隱匿在水面下的城市，包含了技術的學習及各種回憶；顯露在水面上的冰山，在陽光、碧水映照下絢爛奪目，如學成後的最佳成果。

獲獎心得

我們很開心能有機會在國際競賽中獲獎，也很感謝設計戰國策和教育部設置鼓勵設計系學生參與國際競賽的獎學金，對我們來說是很大的肯定與幫助。在一年的努力與進步中，有用心指導的老師與每位努力的組員，經過一次次的修改，才有大家所看到的「凝」。我們作品能在國際競賽中得獎，我們既驚訝又喜悅，將把這份殊榮轉化為我們的助力，在未來的設計路上會持續創作更多作品。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
周如璇 Zhou, Ru-Xuan

作品名稱
最終的擁抱
Ultimate Embrace

就讀學校
醒吾科技大學
設計學院
商業設計系

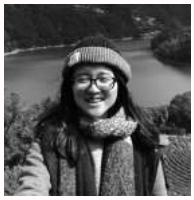
指導老師
鄒家豪 Tzou, Brad

作品概念

在現今科技發達的時代，人與人的距離越來越遠，作品中以冰冷的玻璃代表著人與人關係的疏離，但畫面中間兩人相擁，表達出不管距離多麼遙遠，一個擁抱就能夠讓我們感受無比的溫暖。

獲獎心得

這件作品讓我得到德國紅點設計大獎－這花了不少心力完成的作品，努力和堅持有了收穫，讓我真的非常感動與興奮，我想這就是古人說的 " 一分耕耘一分收穫 "，收成的感覺真的很棒，也非常感激身邊大家的支持與老師的幫助。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
徐瑞妤 Hsu, Jui-Yu
吳昱青 Wu, Yu-Ching
林佳萱 Lin, Chia-Hsuan

作品名稱
醬大夫
Dr. Soy Sauce

就讀學校
中原大學
設計學院
商業設計學系

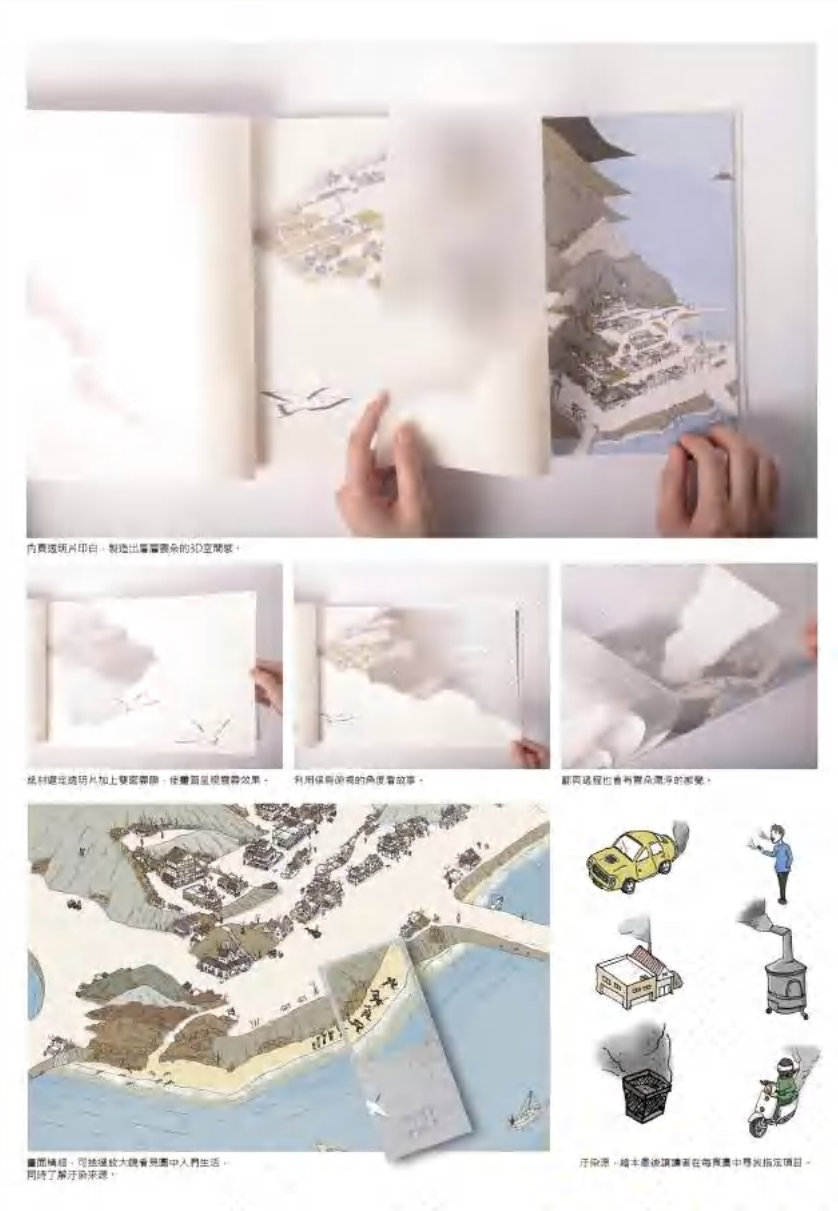
指導老師
林昆範 Lin, Kun-Fan

作品概念

「醬大夫」是醬油的專家。為了讓傳統醬油的價值讓消費者看見，我們將美好的「醬」文化，以淺顯易懂的圖文書呈現，並嚴選六款不同特色的台灣醬油，將在地醬油轉化為增添生活風味的伴手禮，也藉此傳達台灣的飲食文化。

獲獎心得

很榮幸能得到這份獎項。感謝主辦單位對我們作品的肯定，也感激林昆範老師一年來對我們的支持與指導。規畫品牌真的是用盡心力，希望透過整合醬油品牌，讓大家更加了解台灣各式醬油的特色。另外，在不被看好的情況下，不斷精進自己的作品，是一件非常辛苦也困難的事，幸好有組員一路以來互相扶持與眾多貴人的幫助，才讓這件作品最終以這個樣貌呈現在國際舞台上。希望以這個獎項作為起始，往後也能不斷地以更好的樣貌及更好的作品呈現在大家面前。



2016 德國紅點傳達大獎
2016 Red Dot Award:Communication
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
潘昱伶 Pan, Yu-Lin
陳昱豪 Chen, Yu-Hao
江怡蓁 Chen, Yi-Chiang

作品名稱
霧中島嶼
Foggy island

就讀學校
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
蘇仙筆 Su, Bi-Xian

作品概念

內容以環境汙染為主軸，以潔白的雲霧對比空氣汙染而產生的灰黑煙霧，藉此表達此環保議題為環境帶來的衝擊。繪本以俯瞰角度作為視覺的重點，利用翻頁的動作使得層層雲霧展現出空間效果，等同於在 2D 的空間表現出 3D 的視覺效果。

獲獎心得

「霧中島嶼」是個歷經千辛萬苦誕生出來的作品，在許多質疑與否定中游移許久，幸虧它有三個不斷努力為它付出的父母，才能夠以最完美的樣貌呈現給人們。透過單純的故事，給予純真孩子最好的環境教育，利用設計巧思，呈現給讀者最大的視覺反差。在它獲得肯定的每個時刻裡，我們體悟到最好的故事並不需要華麗的場面，也不需要最淒美動人的內容，而是用心做好每個小細節。最後很感謝一直耐心教導著我們的指導老師仙筆，因為有他才成就了最好的「霧中島嶼」。

2016 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)

2016 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

亞太區 優勝 | APAC Winner

姓　　名
吳箏 Wu, Chen

作品名稱
寂靜城市
Silent City

就讀學校
國立臺灣師範大學
設計學院
設計學系

指導老師
伊彬 I, Bin

作品概念

繪本主旨闡述關於工商業時代下，在機械化理性中追尋理想與初衷，為一系列之實驗性插畫，無任何贅字與解釋，希望借由畫面與構圖之特意安排，使觀看者與其自身的生命歷程交互作用，並且能有自行解讀與發散的想像空間。

獲獎心得

非常高興能使國際看見這系列作品，希望之後的創作也能使更多人看見來自台灣這塊土地的作品，謝謝。

2016 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)

2016 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

決選入圍｜Finalist

姓　名

李杰庭 Lee, Chieh-Ting

作品名稱

台灣好實結

TAIWAN GOOD FRUIT

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

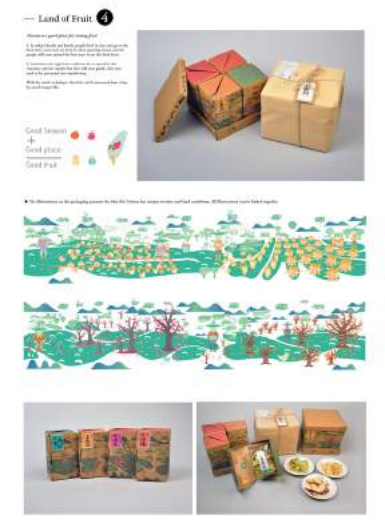
王韋堯 Wang, Regina W.Y.

作品概念

包裝分成兩個部分 :1. 個體包裝 ; 2. 四個一組的包裝。 1. 個體包裝是單個水果餅乾的種植到採收的循環 ; 2. 四個一組的包裝是四季的循環，象徵台灣一年四季出產好水果。

獲獎心得

非常開心能夠與很多國家的設計學生競爭，參加過的每個競賽都讓我獲益良多，見識各國學生嘗試用實驗性的視覺語言創造對議題、對周遭的觀點與解決問題的方法，是非常值得興奮的。其中最重要的也是嘗試自己的新作品有無市場價值與進一步發展的機會，ADAA 與許多比賽不同的是裡面有評審對作品的看法，當中可以知道自己作品能引起觀者多大興趣，這對做設計的方向與本質有很大的幫助。



2016 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)

2016 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

榮譽獎 | Honorable Mention

姓　　名

董妍珊 Tung, Yen-Shan
陳巧敏 Chen, Chiao-Min
楊淳婷 Yang, Chun-Ting
謝冠儒 Hsieh, Kuan-Ju

作品名稱

裸市 0.9
Curious Crops

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計系

指導老師

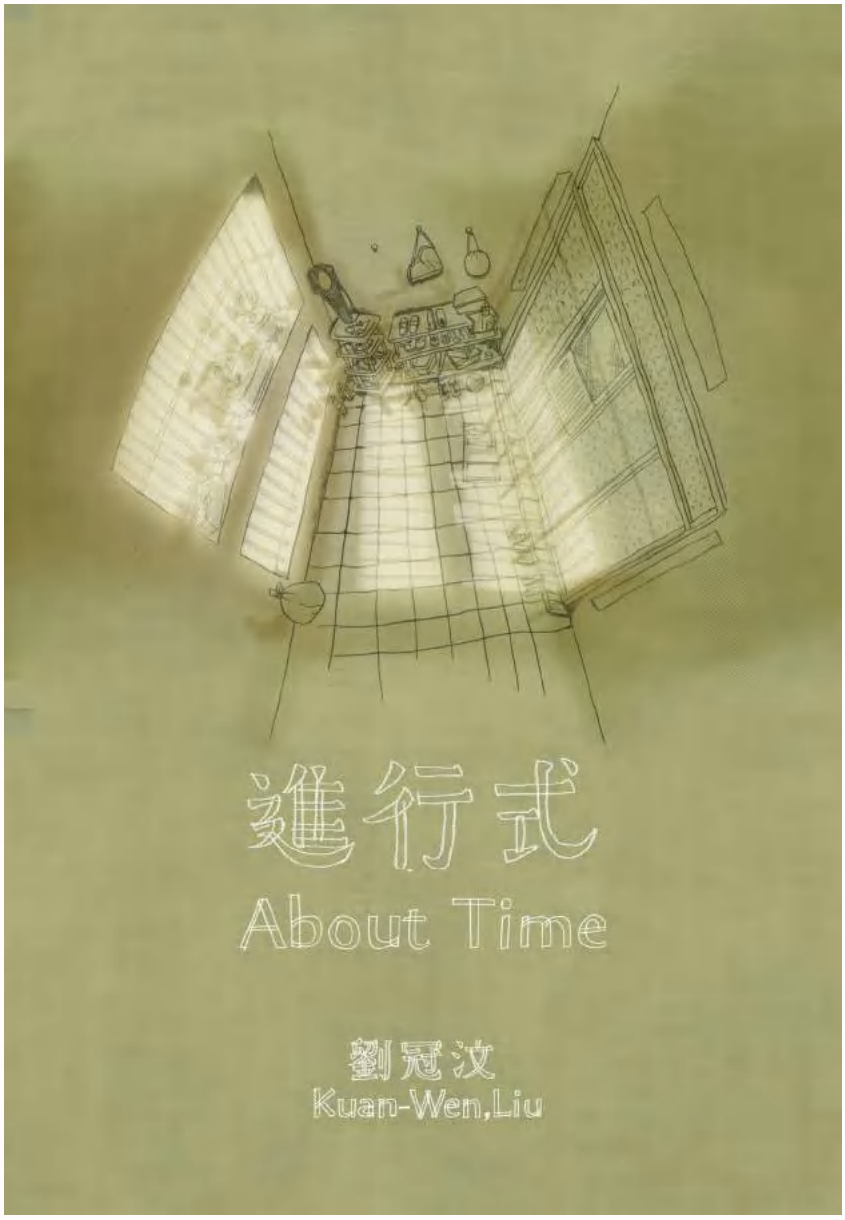
林建華 Lin, Chien-Hua
謝德旺 Hsieh, De-Wang

作品概念

裸市 0.9 是一家概念式的模擬超市，我們融合無包裝裸賣、醜蔬菜、取適量、吃當季、用在地等概念。在視覺上利用醜蔬菜的特殊形體，結合手寫字和隨意筆觸搭配字句，讓醜蔬菜不再只是醜，也是獨特有個性又營養的主角。

獲獎心得

創作過程中，團隊發揮了個人特長與幽默感，加上創意與細心，打造了這個作品。我們除了希望設計可以改變視覺美感之外，更能為社會或是環境帶來一點改變，期望裸市 0.9 未來能有更多不同的發展，登上不同的舞台發揮。謝謝自己的創意與勇氣，謝謝主副指導老師的信任與指點。



2017 荷蘭動畫展
2017 Holland Animation Film Festival
入選 | Selected

姓　　名
劉冠汶 Liu, Kuan-Wen

作品名稱
進行式
About Time

就讀學校
國立臺南藝術大學
音像藝術學院
動畫藝術與影像美學碩士班

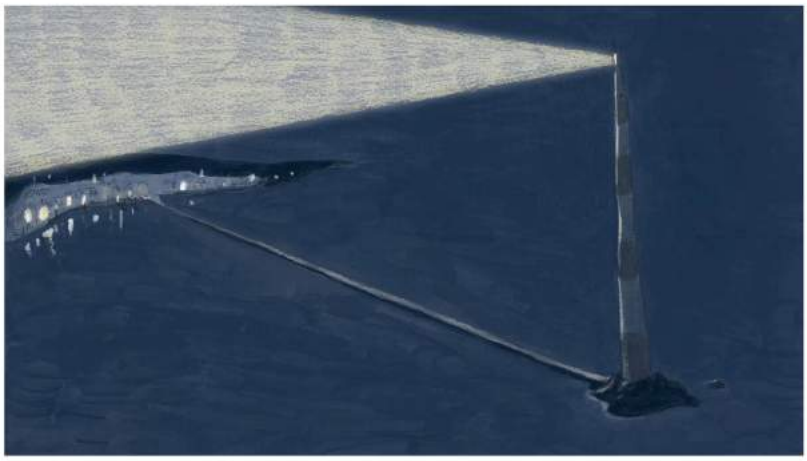
指導老師
林巧芳 Lin, Chiao-Fan

作品概念

家應該等同於避風港、庇護所的存在，卻因為沒有家人在場，像是空殼般，讓人感到不安。全片無角色與對白，是想打破傳統動畫需要角色敘述故事的方法，並嘗試讓聲音置於與影像同等的位置，用空間與聲音帶領觀眾進入故事。

獲獎心得

很開心荷蘭動畫影展能夠讓我的作品入選，使它能夠在臺灣以外的地方播放，在國際間有嶄露頭角的機會。謝謝一直在身邊支持我的老師與同學們，更感謝願意接受我回學校繼續進修的父母，也慶幸沒有辜負幾年前選擇做動畫的自己，開心完後就是繼續努力做下去了。



2017 荷蘭動畫展
2017 Holland Animation Film Festival
入選 | Selected

姓　　名
黃亮昕 Huang, Liang-Hsin

作品名稱
長島
Long Land

就讀學校
國立臺北藝術大學
電影與新媒體學院
動畫學系

作品概念

在大陸的一角連接著一個小小島嶼，燈塔日復一日在上方閃耀著，人們己經忘記那裏住著一位年邁的看守人，他渴望著人群，卻不曾離開過燈塔。

獲獎心得

人身為群體動物，我們很難習慣獨自一人，但有時即使渴望人群，我們依舊將自己關在那座舒適的象牙塔中，害怕踏出那未知的一步，非得等他人主動闖進其中。希望觀眾能發現自己並非獨自一人。

2016 韓國富川國際學生動畫影展

2016 Puchon International Student Animation Festival

入選 | Selected

姓　　名

蘇家逸 Su, Jia-Yi
陳幸冠 Chen, Sing-Guan
廖寧 Liao, Ning
羅莉淇 Lo, Li-Chi
鄭淵升 Zheng, Yuan-Sheng

作品名稱

黑影森林
The Shadowy Forest

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

黃俊明 Huang, Jyun-Ming

作品概念

一位害怕黑暗而恐懼的小男孩，睡前總要打開桌燈才能入睡。在一次停電的夜晚，弄丟了他的手電筒，男孩摸黑走進一座森林。他看見一棵巨樹，驚覺有怪物盯著他，他害怕地跑進巨樹，跟怪物展開一場追逐。

獲獎心得

很高興與組員們一年多來的努力能夠被大家看到，很榮幸有這個機會！

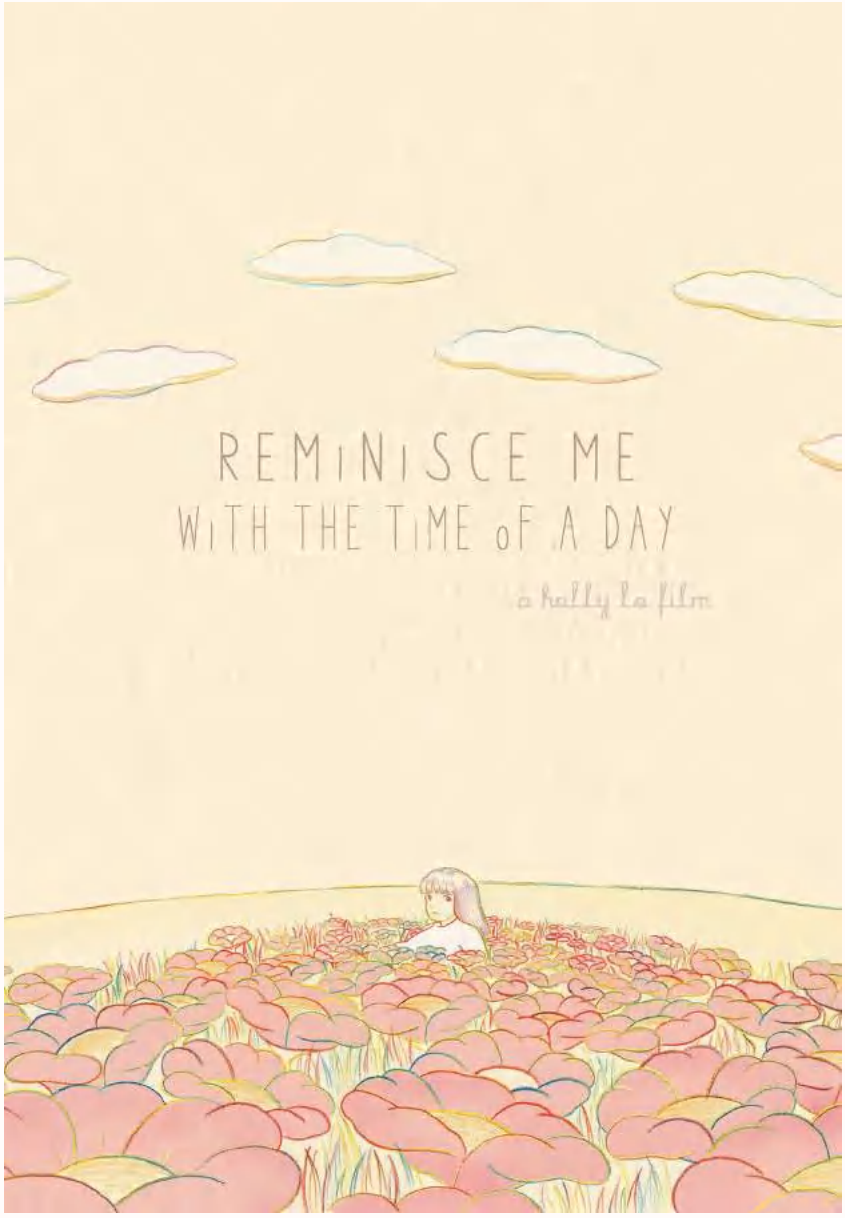
2017 澳洲墨爾本國際動畫影展
2017 Melbourne International Animation Festival
入選 | Selected

姓　　名
羅荷 Lo, He

作品名稱
Reminisce me with the time of a day

就讀學校
國立臺北藝術大學
電影與新媒體學院
動畫學系

指導老師
王綺穗 Wang, Chi-Sui

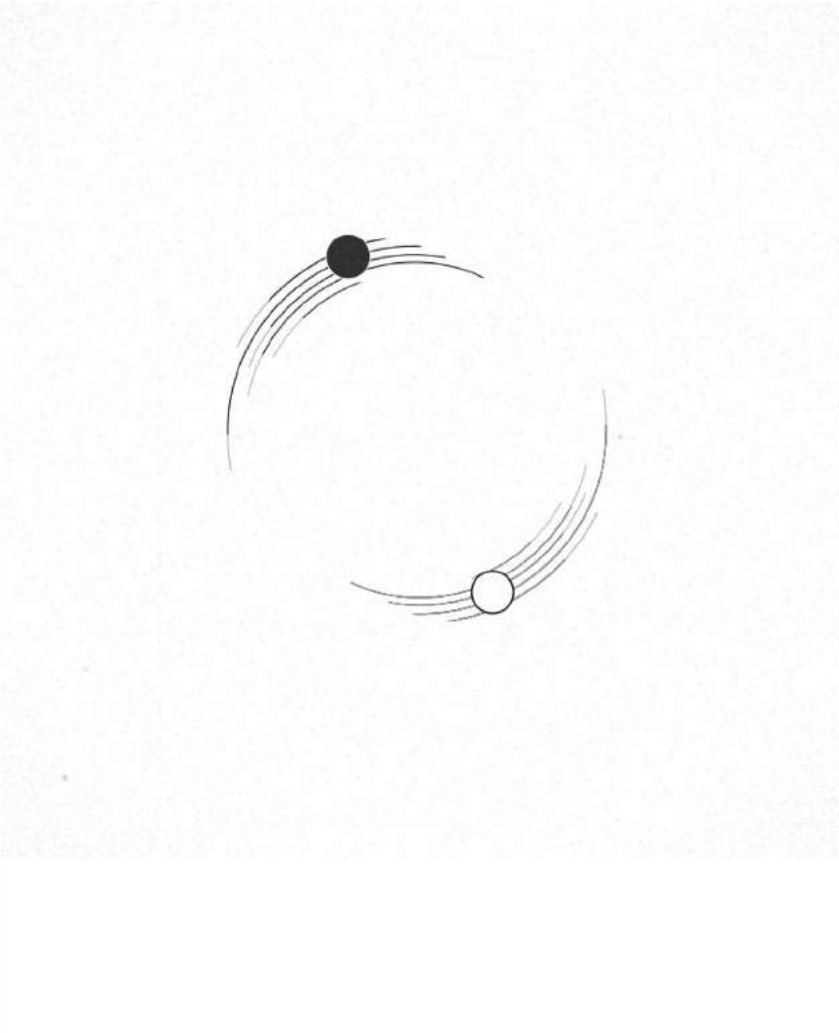


作品概念

一部核心概念非常單純－敘述記憶的作品，呈現方式為我觀察記憶所具有的特性，包含流動性與可能性，作為編列鏡頭重要的設計元素。

獲獎心得

創作是一件不斷挖掘自我內心，既辛苦又令我喜愛的一件事！至今仍不確定自己是否有才氣，但我非常確定的是，我喜歡做這件事情，也很努力地在做。能夠有獲獎的肯定固然是一大鼓勵，讓我有更足夠力氣堅持這條自己選擇的路。謝謝一路上支持我的人，謝謝。



2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
新銳設計獎 | Junior Prize

姓　　名
林宜欣 Lin, Yi-Sin
齊慕夷 Chi, Mu-Yi

作品名稱
遇不遇見
Meet, or Not

就讀學校
大同大學
設計學院
媒體設計學系

指導老師
林家華 Lin, Chia-Hua

作品概念

影片中黑球與白球不斷地在各種「錯視圖形」情境下滾動、追逐，總有一剎那最接近，卻始終沒有遇見。就像現實中的我們，會為了夢想、愛情、工作去追逐，但有些人、有些事就是永遠不會相交、永遠得不到。

獲獎心得

首先感謝林家華老師課堂上的啟發，促使我們利用視覺錯視原理製作動畫影片。本來只是單純課堂作業，沒想到獲得老師好評，才讓我們有動力將影片修得更完整。過程中老師給予很多寶貴意見，對於動畫修改非常有幫助 ; 謝謝陳彥甫老師向系上推薦投比賽，才有機會得獎並站上國際舞台－得到紅點新銳設計獎是我們壓根都沒想到的！除了非常開心外我們不會因此驕傲自滿，仍然會在設計領域上持續增進自己，期待未來有一天還能創作出振奮人心的作品。

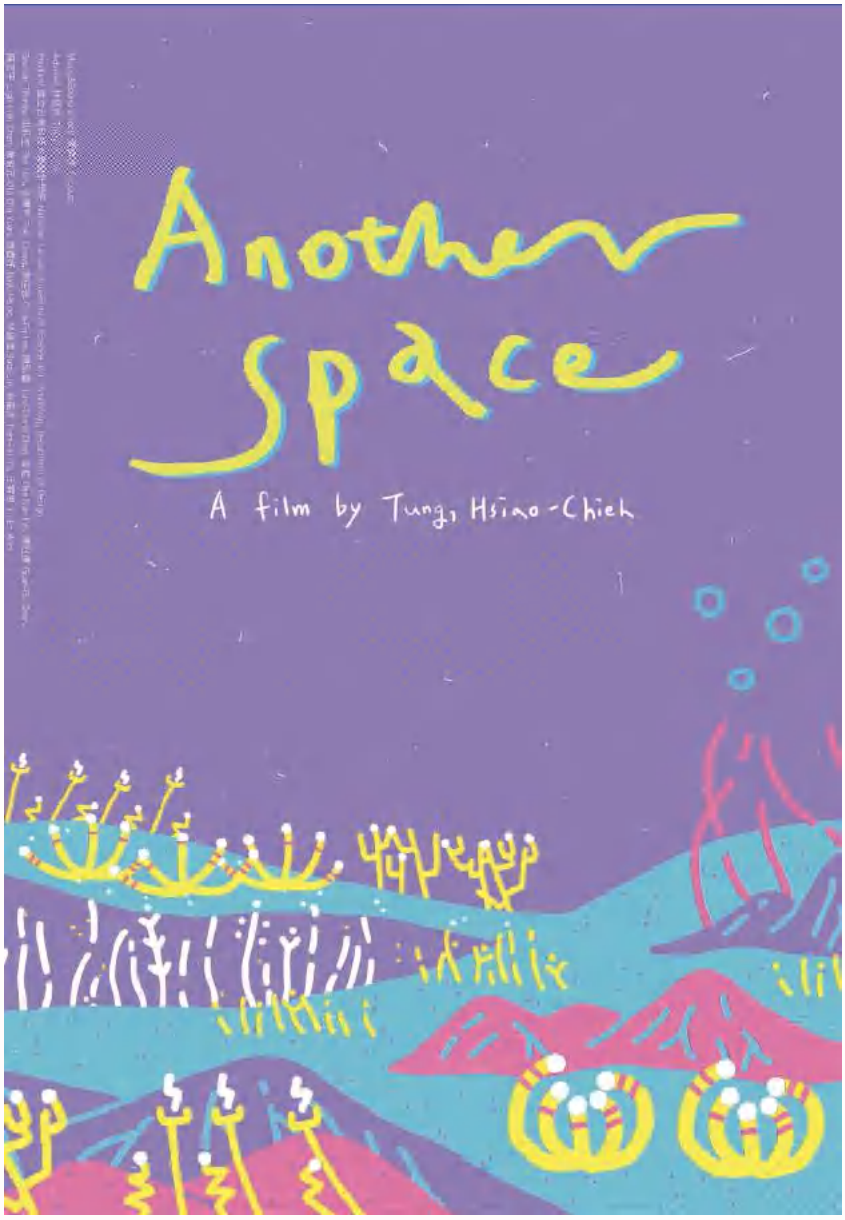
2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
童筱絜 Tung, Hsiao-Chieh

作品名稱
另一個宇宙
Another Space

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
創意設計學士班

指導老師
林廷宜 Lin, Tingyi S.



作品概念

世界會在它愛人面前卸下其漠大的遮掩。它變得小巧如一首歌，小如不朽的一吻。－泰戈爾《漂鳥集》

獲獎心得

非常感恩教育部有這樣的計畫，在教授、學校和教育部的幫助下，我完成了大學時期完全沒有想過的許多事情。除了得獎之外，更重要的是讓我有資金能夠照顧自己的身體，還有信心能夠繼續學習動畫，真的非常幸運、非常感恩。

2016 德國紅點傳達設計大獎

2016 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

蕭璟琁 Hsiao, Ching-Shuan
廖珮妤 Liao, Pei-Yu
周雅萱 Chou, Ya-Hsuan
劉香廷 Liu, Hsiang-Ting
黃重期 Huang, Chung-Chi

作品名稱

Ctrl T

就讀學校

大同大學
設計學院
媒體設計學系

指導老師

林淑媛 Lin, Shu-Yuan
翁鉅奇 Weng, Chu-Chi

作品概念

我們將父母對孩子的控制慾，轉化為具體的基因改造。父母將孩子約束在自己期待的框架裡，孩子會快樂嗎？我們能逃出這樣的價值觀嗎？透過偶動畫手感的溫度，委婉傳遞男孩心聲，在賦予男孩生命溫度的同時，也操控著他。

獲獎心得

很榮幸我們的作品能獲得紅點的肯定，因為每個組員對於作品高要求，我們花了很多時間和金錢完成這部作品。相較於一般動畫，除了構想出一個好的故事外，逐格動畫需要做出實際的人偶及場景，再一張照片慢慢拍攝，也要不斷嘗試適合的材質及色彩，需要更長的時間製作、拍攝及後製。為了維持作品的品質，我們租了一間套房當作攝影棚，過程中大家都付出了不少努力，很高興順利完成這部作品，也得到紅點的認同，希望這部作品能傳達出我們的理念，也希望能看出我們的用心。

2016 德國紅點傳達設計大獎
2016 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
吳端盛 Wu, Duan-Sheng
林芸彤 Lin, Yun-Tung

作品名稱
九百公尺的距離
900 Meters of Distance

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
林泰州 Lin, Tay-Jou

作品概念

九百公尺－是許厝分校到麥寮工業區的距離。從操場望去是二十四小時不斷運作而冒煙的煙囪，孩童的健康沒有疑慮嗎？空氣有沒有被污染？我們拿起攝影機，紀錄不同觀點的辯證以及控訴政府和企業的失責。

獲獎心得

關於空氣污染這樣的環境議題能夠得獎，代表這不只是地區性的小問題，而是全球都在關心、關注的問題。攝影機或許無法解決任何問題，但我們希望觀者至少透過影片，能夠去感受和瞭解到，在台灣的邊陲地區，有一些人是因為經濟發展而被犧牲掉的。我們非常感謝指導老師，沒有因為敏感題材而勸退我們，反而給了我們很多的鼓勵和幫忙，沒有老師們的建議和支持，這部片也不會順利完成，再次由衷地感謝林泰州老師、廖志忠主任、曹融老師，謝謝你們。

2016 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)

2016 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

影像後製類優勝｜Winner

姓　　名

廖恒慶 Liao, Heng-Ching
王湞宣 Wang, Yu-Hsuan
趙翎 Chao, Ling
廖御安 Liao, Yu-An
林岱柔 Lin, Tai-Jou
賓兆雯 Pin, Chao-Wen

作品名稱

愛麗絲夢遊仙境
Alice in the wonderland

就讀學校

元智大學
資訊學院
資訊傳播學系

指導老師

張弘毅 Chang, Hong-Yi

作品概念

即將畢業的我們，在選擇未來的道路上有著許多想像與不安，在探索的過程，我們不停地問著自己是誰，如同夢境中的愛麗絲一般，不斷被質疑身分。透過和諧與衝突的劇情，將內心充分表現，最後在初場景繼續向前，提醒著我們勇敢與莫忘初衷。

獲獎心得

在獲得獎項時，我們都很驚訝，當時我們只是很認真的希望能做好一件作品而已。在投 ADAA 的項目時，我們參考了上屆的傑出影片，也想過嘗試走中國風路線以獲得評審青睞，討論了一番後，依舊堅持我們本身的風格參賽，為的是不想純粹為了比賽而創作。當時也面臨許多需要錢的窘境，像是很多物件都是用借的，很感謝當時借我們物品的同學，也感謝模特兒的參與，多虧了他們的幫忙，才能完成一部令人滿意的作品。

2016 日本伊丹國際當代工藝展
2016 ITAMI International Contemporary Craft Exhibition
入選 | Selected

姓　　名
陳雅柔 Chen, Ya-Rou

作品名稱
菊・菓子
Chrysanthemum Wagashi

就讀學校
國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術碩士班

指導老師
王梅珍 Wang, Mei-Zhen

作品概念

在日本，十月又稱為神無月，該月的主要節慶為重陽節，會有喝菊酒的習俗。藉此以菊酒及菊花造型的和菓子（日式甜點）為發想，期望透過這樣的結合表現出該清酒杯特殊的寓意，並在不同擺放方式間，展現出不同的樣貌。

獲獎心得

很榮幸能入選「2016 伊丹國際工藝競賽」，期望未來能夠更精進自己的能力，讓更多人知道與肯定。

2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
最佳獎｜Best of the Best

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

作品名稱
竹肢足
Bamboodia

就讀學校
東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師
張國賓 Chang, Kuo-Pin

作品概念

Bamboodia 是一款低成本的義肢，踝關節運用竹材極佳的彈性，結合人體骨骼弧度的外型，行走上較不費力。包覆殘肢的承筒運用熱塑性塑膠的材質，使用者自行加熱軟化包覆成合適形狀，比起傳統的客製化義肢，能透過大量製造以降低成本。

獲獎心得

能夠在大學最後一年以付出一切心血完成的作品拿到紅點 Best of the Best，真的讓我們感到非常的幸運及感謝！謝謝所有幫助我們完成這件作品的老師及同學，儘管製作作品的過程經歷了無數次失敗的實驗、想法上的卡關，但最後還是將這個概念完整地呈現在大家面前，最後要謝謝紅點對我們的肯定，走在頒獎典禮的紅毯上，讓我們有了終於做到的感覺。

2017 德國紅點設計概念大獎
2017 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張琬琦 Chang, Wan-Chi

作品名稱
快閃展台
POPUP Gallery

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
范振能 Fan, Jeng-Neng

作品概念

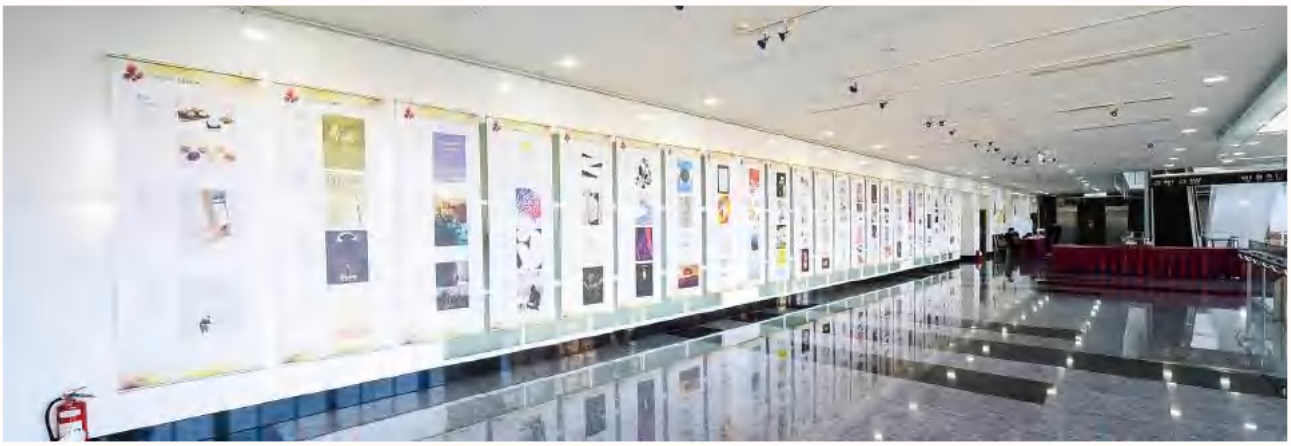
POPUP Gallery 是符合參展情境下的系統化展台設計，結合蜂巢紙以及單元件的組合概念，讓使用者能依需求組裝成不同的展示型態，而基本套件除了能創造出符合 3m x 3m 參展大小的陳列設計外，全部組件都能收納進一只行李箱內。

獲獎心得

很開心此作品能獲得德國紅點概念獎肯定的殊榮，也感謝一路上協助此設計作品的朋友、老師和工廠，讓畢業時多了一個美好回憶。雖然目前的設計能夠少量訂製，但離量產上還是有一段距離，得獎是一種肯定，但是當概念走向商品化又是另外一個挑戰的旅程，希望未來能朝這個目標邁進。

106 年度設計戰國策獲獎成果展

臺北場 - 臺大醫院國際會議中心



臺中場 - 朝陽科技大學

高雄場 - 正修科技大學

Competition Information

國際競賽資訊

獎勵要點 182
鼓勵競賽一覽表 184
國際競賽簡介 187

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
107.04.30 臺教高（一）字第 1070035134B 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，鼓勵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，並透過參賽過程之觀摩學習，擴展學生視野及提升藝術與設計相關專業技能。

三、申請條件

參賽時為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) 本要點獎勵金 : 參加本部公告之國際競賽且表現優異者，依下列規定核發獎勵金：

項目 / 等級	全場大獎	金獎 (第一名)	銀獎 (第二名)	銅獎 (第三名)	優選	入選
第一等	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) 機票費補助 : 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赴國外參加頒獎典禮之機票費：

項目 / 等級	補助金額
第一等	艙等 : 經濟艙 補助往返機票費上限（檢據核實報銷）: 歐洲地區每名四萬元 美洲地區每名三萬元 亞洲地區每名一萬五千元
第二等	
第三等	
備　註	1. 獲獎學生申請機票費補助，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，出國領獎需由指導老師（以一位為限）陪同參加者，指導老師依國家地區核發同等級之機票費補助。

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，得於每年七月三十一日前，檢附獲獎證明向本部提出申請；本部於當年度受理前一年度八月一日至當年度七月三十一日期間，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，核予獎勵金。

（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獲獎者姓名及作品名稱之獲獎相關證明文件。

（五）本部原則於每年十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

獲獎勵金之學生，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，本部得不核給獎勵金，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

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	韓國富川國際動畫影展 Bucheon International Animation Festival	第二等
9	日本廣島國際動畫影展 International Animation Festival Hiroshima	第二等
10	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

六、建築與景觀設計類：

1	IFLA 學生國際景觀建築設計競賽 IFLA STUDENT LANDSCAPE ARCHITECTURE DESIGN COMPETITION	第一等
2	Archiprix 全球建築畢業設計大獎（雙年獎) Archiprix International	第一等
3	OISTAT 國際劇場建築競賽 OISTAT Theatre Architecture Competition	第一等
4	RIBA 英國皇家建築師學會會長獎 RIBA Presidents Medals Students Award	第一等
5	ISARCH 建築學生獎 ISARCH Awards for Architecture Students	第二等
6	eVolo 摩天大樓設計競賽 eVolo Skyscraper Competition	第二等
7	日本中央玻璃國際建築設計競賽 Central Glass International Architectural Design Competition	第二等
8	IFLA 亞太區學生國際景觀建築設計競賽 IFLA APR Student Design Competition	第二等
9	美國建築獎 The American Architecture Prize (AAP)	第二等
10	VELUX 國際建築設計競賽 International VELUX Award	第二等
11	全球仿生設計競賽 Biomimicry Global Design Challenge	第三等
12	IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽 IIDA Student Design Competition	第三等

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 2015 年 7 月 1 日至 2018 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：2018 年 4 月 10 日前 一般報名：2018 年 5 月 29 日前 逾期報名：2018 年 6 月 15 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：2018 年 7 月 頒獎典禮：2018 年 10 月 26 日
評審標準	1. 設計品質與美感、2. 創意與識別度、3. 明確性與情感表達、4. 工藝與質感
聯絡方式	紅點傳達設計獎專案經理 : Louisa Milk 電話 : +49 201 30 10 4-23 Email: milk@red-dot.de 台灣聯絡方式 : Teresa Chen 電話 : +886 2 2748 0430-10 Email: taipei@red-dot.de 年鑑及線上展覽 : Theresa Falkenberg 電話 : +49 201 8141-811 Email: falkenberg@red-dot.de 設計競賽、報名、展覽、研討會相關文題 Birthe Herder 電話 : +49 201 30 10 4-49 Email: herder@red-dot.de 展覽和紅點慶典 Julia Hermey 電話 : +49 201 30 10 4-24 Email: hermey@red-dot.de 行銷宣傳、公關 : Verena Lissek 電話 : +49 201 30 10 4-35 Email: v.lissek@red-dot.de
參考資料	官方網站 http://red-dot.de/cd/zh/

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 2018 年 7 月 2 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：2018 年 1 月 2-31 日 (享有初評審優勢)
一般報名：2018 年 3 月 21 日前 (享有初評審優勢)
逾期報名：2018 年 5 月 16 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	200	340	540
公司 (10 人以下)	130	170	300	470
設計工作室	130	170	300	470
學院 / 大學	130	170	300	470
個人	50	80	180	240
團體 (2 人)	70	110	210	320
團體 (3 人)	90	130	240	370
團體 (4 人)	110	150	270	420
團體 (5 人)	130	170	300	470
以上幣值均為新加坡幣 (SGD)，2018 年參賽費用				

＊較早報名期及一般報名期之參賽費用均享有報一贈一之優惠：如您共提交 2 件參賽作品，則第 2 件作品免費，以此類。參賽作品免費僅適用於作品報名費，不包括評審展示費和得獎者服務費。
＊評審展示費 : 在較早報名作品提交期和一般作品提交期交件的參賽者只有在作品被選中進入最終評審時，才需繳交評審展示費。

參賽類別

1. 仿生學、2. 生命科學、3. 童年、4. 材料、5. 通訊、6. 移動生活、7. 廚房用具、8. 流動、9. 室內輔助工具、10. 個人衛生、11. 教育、12. 遊戲、13. 能源、14. 保護、15. 娛樂、16. 公共場所、17. 時尚、18. 消遣、19. 動植物、20. 放鬆、21. 傢俱、22. 安全防護、23. 環保、24. 服務、25. 居住環境、26. 包裝與表面、27. 照明燈具、28. 智能、29. 工業、30. 第三年齡、31. 互動、32. 旅行、33. 內部元件、34. 工作場域

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 2018 年紅點設計獎－產品設計競賽。參賽的設計產品必須於 2016 年 1 月 1 日至 2018 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：2017 年 10 月 09 日 – 2017 年 11 月 28 日 一般報名：2017 年 11 月 29 日 – 2018 年 01 月 16 日 逾期報名：2018 年 01 月 17 日 – 2018 年 02 月 09 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. 露營車與大篷車、39. 船、火車與飛機、40. 商業與專業用車、41. 交通工具周邊配件、42. 電視與家庭娛樂設備、43. 音響設備、44. 相機與相機設備、45. 無人機與運動相機、46. 手機、平板計算機與穿戴式裝置、47. 通訊科技產品、48. 電腦及訊息科技產品
評審時程	評審：2018 年 2 月 公布結果：2018 年 3 月 頒獎典禮：2018 年 7 月 9 日 線上展覽：2018 年 7 月 9 日開始 紅點設計年鑑：2018 年 7 月 9 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 Award: Product Design 2017 Red Dot 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 38 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」並享學生組參賽費用，若參賽者希望以專業者身份被評選，則需繳交專業組參賽費用。
＊並享學生組參賽費用，若參賽者希望以專業者身份被評選，則需繳交專業組參賽費用。
＊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 2016 年 3 月至 2018 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 2016 年 3 月至 2018 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 2016 年 3 月至 2018 年 3 月以概念的形式完成或遞交給客戶。參賽者可以概念形式參加任何類別。

收件期限

早鳥收件：2018 年 1 月 2 日 ~3 月 05 日
逾期收件：2018 年 3 月 6 日 ~3 月 19 日

參賽費用

	早鳥	逾期	決賽評審費
IDSA 會員	$345	$530	$490
非會員	$510	$715	$590
學生	$125	$240	$125
學生 (非會員)	$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. 居家用品 (包含廚房) 11. 傢俱及照明 (包含室外傢俱) 12. 個人風格及飾品 13. 醫療及健康 14. 辦公及用具 15. 戶外及園藝 16. 包裝 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

入圍通知：2018 年 4 月 18 日前
獲獎通知：2018 年 6 月 01 日前

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

地址：IDSA, 555 Grove St., Suite 200, Herndon, VA 20170
電話：703.707.6000.
線上聯絡：http://www.idsa.org/contact-us

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	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 70 個國家 5000 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. 服務與使用者體驗設計、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 2019 年實現或是發表。 ＊專業概念及研究需是在 2020 年前尚未被計畫或預期。
收件期限	早鳥報名：2018 年 06 月 29 日前 一般報名：2018 年 09 月 28 日前 逾期報名：2018 年 10 月 19 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、視覺傳達設計、室內設計、專業概念、服務及使用者體驗設計、建築設計)：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：2019 年 1 月 22-24 日 獲獎公告：2019 年 2 月初 頒獎典禮、線上展覽：2019 年 3 月 15 日 iF 設計展：2019 年 3 月 16 日於德國漢堡
聯絡方式	Tobie Lee | 李語婕 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務) +886.2.2766.7007 tobie.lee@ifdesign.tw
參考資料	官方網站 https://ifworlddesignguide.com/if-design-award

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 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award) 以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。 德國 iF 學生設計獎的前身是 iF 概念獎，是發掘年輕設計新秀的國際最大設計獎項。從 2002 年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師之創新作品競逐獎項。iF 學生設計獎期待徵集來自各設計領域學生與畢業生的概念構想，這些概念必須為未來的挑戰提出因應之道，也必須將巧思與當代的設計策略納入考量。從 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。
參賽資格	1. 所有設計相關科系（如產品、服裝、視傳設計、建築、行銷與工程學系等）之學生以及應屆畢業生皆可參賽。畢業生將被視為「青年專業設計師」，以報名時間起算，畢業未滿兩年者才能參賽。 2. 參賽作品的完成時間不得超過兩年。(以作品繳交日期起算) 3. 團隊參賽僅接受四人以下設計的作品報名參賽。 4. 參賽者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。 5. 單一作品不得針對不同主題重複提交。
收件期限	報名截止：2018 年 7 月 30 日
參賽費用	免費報名。
參賽類別	2018 第二次比賽主題： **iF 主題：**1. 如果您的設計可以拯救 36 萬人的生命？請發想一個將游泳納入普通教育的設計提案。2. 如果宗教文化與靈性為符合 21 世界的生活方式而被重新塑造設計？發想數位設計解決方案來重振宗教文化或提升精神層面。 **贊助商主題：**1. 智慧關懷 - 請發想能夠幫助個人日常健康的智慧型裝置與電器。2. 回歸自然 - 請發想具創新、創新、自然環保特性以改善身心健康的保健或美容產品。 **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：2018 年 8 月 20 日至 9 月 14 日 決選結果通知：2018 年 9 月底 線上公布：2018 年 10 月底
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) Amber Tung 董晏廷 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務) +886.2.27667007 / amber.tung@ifdesign.tw / www.ifworlddesignguide.com
參考資料	官方網站 https://ifworlddesignguide.com/if-design-talent-award-2019-01-short-version

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 2018 年 1 月 1 日時年齡介於 18 至 24 歲者。
收件期限	2018 年 3 月 20 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：2018 年 4-5 月 決選結果通知：2018 年 5 月 頒獎典禮：2018 年 7 月 12 日
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 (computer animation) ＊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。 ＊參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。 2. 互動藝術 (Interactive Art) ＊ 先決條件為作品須達到足以用書面資料評審之完整度。 ＊ 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。 ＊ 參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。 ＊商業產品的廣告不包含在內。 3. 數位社群 (Digital Communities) ＊個人、團體、協會、公共機構、私人企業均可參賽，必須在評審期間仍存在且持續活動中，並能透過網路報告或書面認證。 ＊純商業取向之計畫、產品、企業廣告不可參賽。 4. 青少年組 (U19) ＊在收件截止日期前為 19 歲以下並且具奧地利合法居住權之人士皆可參賽。 ＊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	2018 年 3 月 2 日 (23:59 CET) 前完成線上報名與作品繳交。
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 電腦動畫 Computer Animation 2. 互動藝術 Interactive Art + 3. 數位社群 Digital Communities 4. 青少年組 U19
評審時程	評審：2018 年 4 月 19 日 ~ 22 日 獲獎通知：2018 年 6 月 頒獎典禮：2018 年 9 月 6 日 ~ 10 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	Ars Electronica Linz GmbH & Co KG Ars-Electronica-Straße 1 4040 Linz / Austria Tel. +43.732.7272.0 Fax. +43.732.7272.2 E-mail: info@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 2017 年 7 月 1 日至 2018 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

2018 年 6 月 11 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：https://www.liaawards.com/enter/requirements/

參賽費用

此表格以美金為單位	單件作品	系列作品	此表格以美金為單位	單件作品	系列作品
1. Ambient 周圍環境類	$650	-	11. Music Video 音樂影片類	$400	-
2. Billboard 廣告設計類	$625	$750	12. Non-traditional 非傳統類	$750	-
3. Design 設計類	$500	$600	13. Package Design 包裝設計類	$400	$475
3. Branded Entertainment 品牌設計類	$1000	$1500	14. Poster 海報類	$625	$750
4. Digital 數位類	$625	-	15. Print 印刷類	$625	$750
5. Health & Wellness 健康	$750	$1000	16. Production/ Post-Production 製作 / 後期製作類	$475	$625
6. Health & Wellness-Craft 健康 - 技術和工藝	$650	$850	17. Radio & Audio 廣播類	$425	$500
7. Integration 整合設計類	$750	-	18. Social Influencers 社會影響類	$650	-
8. Medical 醫療	$750	$1000	19. The NEW 創新獎	$1000	-
9. Medical-Craft 醫療 - 技術和工藝	$650	$850	20. TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類	$650	$850
10. Music & Sound 音樂聲音類	$425	-	21. Verbal Identity 語音辨識類	$450	-

＊ 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 4%費用。

參賽類別

1. Ambient 周圍環境類、 2. Billboard 廣告設計類、 3. Design 設計類、3. Branded Entertainment 品牌設計類、4. Digital 數位類、5. Health & Wellness 健康、6. Health & Wellness-Craft 健康 - 技術和工藝、7. Integration 整合設計類、8. Medical 醫療、9. Medical-Craft 醫療 - 技術和工藝、10. Music & Sound 音、樂聲音類、11. Music Video 音樂影片類、12. Non-traditional 非傳統類、13. Package Design 包裝設計類、14. Poster 海報類、15. Print 印刷類、16. Production/ Post-Production 製作 / 後期製作類、17. Radio & Audio 廣播類、18. Social Influencers 社會影響類、19. The NEW 創新獎、20. TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類、21. Verbal Identity 語音辨識類

評審時程

評審：2018 年 9 月 28 日 – 10 月 6 日

入圍名單公告：每一評選類別總結

得獎名單公告：2018 年 11 月 7 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
2 Bay Club Drive
Suite 3J
Bayside, NY 11360
UNITED STATES
T: +1 516 931 1050
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 2019 年 3 月 31 日前被用戶購買或使用的作品。可在 2018 年 10 月 3 日得獎發表日公布，且可公開展示在 10 月 31 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 3 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	2018 年 4 月 4 日至 5 月 23 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) **得獎套組費用包含：**參加展覽費用、年鑒刊載（所有獲獎對象）以及官網線上刊登等。156,600 日圓 (不包含運輸 , 組裝以及拆除費用)
參賽類別	共分為 16 類 1. 生活用品 (居家用品)、2. 生活用品 (醫療保健及興趣) 、3. 生活用品 (日常必需品) 、4. 生活用品 (廚房用具及家用器具)、5. 資訊科技裝置、6. 傢俱及家庭設備、7. 交通工具、8. 醫療及工業產品、9. 店家及公共空間產品、10. 住宅 (個人住宅、小型公寓、建築工法)、11. 住宅 (中大型住宅社區)、12. 工業建設、公共設施及廣告設施的結構與內部、13. 媒體、內容及包裝、14. 應用程式 / 系統 / 公眾服、務、15.B2B 軟體、系統、服務及活動、16. 公關活動 由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別 http://www.g-mark.org/guide/2018/guide2.html#guide2-4
評審時程	初審：2018 年 5 月 31 日 ~6 月 26 日 複審：2018 年 7 月 5 日 ~9 月 4 日 獲獎結果公佈：2018 年 10 月 3 日 頒獎典禮：2018 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 Institute of Design Promotion 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 : 2018 年 3 月 7 日至 2018 年 4 月 24 日 (享有初評優勢) 一般報名 : 2018 年 4 月 25 日至 2018 年 6 月 4 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 Impact (社會影響): 攝影 / 平面設計 / 插畫 / 動畫 / 影片剪輯 / 包裝設計 / 網站 /APP/ 遊戲 ＊ 2018 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 2018 年 4 月 24 日至 2018 年 5 月 25 日 初選公布日期：2018 年 5 月 25 日 第二階段評選日期 2018 年 6 月 4 日至 2018 年 7 月 20 日 複選結果：2018 年 7 月 20 日 獲獎者名單公佈：2018 年 8 月
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	客服專線：888-962-7483（客服時間：星期一至五早上九點至下午五點）
參考資料	官方網站 https://www.adobeawards.com/

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。 2018 年的德國百靈國際設計大賽著重於「為重要的事物設計 Design for what matters」。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。參賽作品必須為未上市、尚未製造的產品概念。
收件期限	截止日期：2018 年 4 月 20 日
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「為重要的事物設計 Design for what matters」，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：在學中的學生或應屆畢業生於在校期間所產出之作品。 青年專業組：過去五年內畢業的年輕設計師。 上述兩組將分開評審。
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： 1. 內容的清晰度、2. 作品呈現品質及設計模型、3. 製造作品時的基本分析與假設、4. 考量製作過程及成本的概念可行性、5. 作品想法及社會可接受度、6. 產品概念的環境協調性。
聯絡方式	P&G Service GmbH “BraunPrize 2018” Frankfurter Strasse 145 61476 Kronberg/Taunus 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。 ＊競賽需在 4 月 20 日前寄送實體海報至指定地址並且於官網線上報名，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。 ＊每件海報必須在背後右上角貼上參賽表格（可至官網下載列印）。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	2018 年 3 月 15 日 ~ 4 月 20 日線上報名截止 實體作品郵寄：2018 年 4 月 20 日前寄達
參賽費用	免費報名
參賽類別	2018 年之競賽為慶祝波蘭、立陶宛、愛沙尼亞、捷克斯洛伐克、芬蘭以及拉脫維亞等地區獨立一百週年，因此競賽作品之主題只要與促進獨立、自由、包容與合作之價值的相關主題皆可參賽。
評審時程	結果公佈：2018 年 6 月 9 日 作品展覽及頒獎：2018 年 6 月 9 日 ~7 月 15 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	The Academy of Fine Arts in Warsaw Krakowskie Przedmie⌧cie 5, 00–068 Warszawa, POLAND marked: “26. IPB in Warsaw: konkurs tematyczny (thematic competition)” office.biennale@asp.waw.pl
參考資料	官方網站 http://warsawposterbiennale.com/

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 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 10 月 31 日創作之作品。 ＊報名路徑：https://register.bienalebrno.org/
收件期限	2017 年 11 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：2018 年 5 月 10 日至 8 月 26 日 國際設計研討會：2018 年 5 月 11 日至 5 月 13 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	Brno Biennial Moravská galerie v Brně / Moravian Gallery in Brno Husova 18 CZ-662 26 Brno, Czech Republic Tel.: +420 532 169 160 E-mail: miroslava.pluhackova@moravska-galerie.cz www: 28.bienalebrno.org
參考資料	官方網站 https://28.bienalebrno.org/en/biennial-talk

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 8 月辦理
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 Competitio

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 10 月 4 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 2016 年 1 月 1 日至 2017 年 10 月 4 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 2016 年 1 月 1 日至 2017 年 10 月 4 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 2017 年 10 月 4 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 10 月 4 日前寄達主辦單位。
評審時程	評選日期：2017 年 11 月 ~12 月 入選通知：2017 年 12 月 展覽期間：2018 年 3 月 26 日 -3 月 29 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 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。 ＊ B、C、D、E 類組參賽資格分為學生組及專業組： 學生組：設計相關科系之學生。 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（至多三張）海報視為 1 件作品提出。 ＊ A 組參賽作品為 2016 年 5 月至 2018 年 5 月間印製的海報。B、C、D、E 組作品皆須為未公開海報。
收件期限	2018 年 5 月 4 日截止收件
參賽費用	學生：一張海報作品一美元 / 專業人士：一張海報作品五美元
參賽類別	＊ A 組為 2016 年 5 月至 2018 年 5 月所印製的海報。 ＊ B 組主題為 Human Rights Defenders (關於捍衛人權的議題) (700 x 1000 像素直式橫式皆可) ＊ C 組主題為 Toward a Pollution Free Planet #BeatPollution.(地球無污染) (700 x 1000 像素直式橫式皆可) ＊ D 組主題為 A Level Playing Field for Entrepreneurship and Competition. (平等競爭條件下的創業與競爭) (700 x 1000 像素直式橫式皆可) ＊ E 組主題為 Mexican Traditional Sweets. México dulce y querido.(墨西哥傳統蔗糖生產商委託) (700 x 1000 像素直式橫式皆可) ＊詳細主題內容：http://www.bienalcartel.org/15bicm_en.html ＊不分類別一律以電子檔交件，請至此網站填妥報名資料並上傳作品檔案：http://www.bienalcartel.org/registro/ ＊僅有預選的作者會被要求已郵寄寄出高解析的作品。
評審時程	公布結果：2018 年 7 月 17 日
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	tramavis@prodigy.net.mx administracion@bienalcartel.org.mx Tel.+52 (01 55) 7677 4230/ (01 228) 8 17 51 85 檔案傳輸疑難排解請 E-mail 至： bicm.info@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 2017 年 2 月 6 日至 2018 年 2 月 5 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	＊收件時間 :2018 年 1 月 31 日 ＊ 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 2018 年 2 月 17 日前寄至 ADC Gallery
參賽費用	1. 廣告類、視覺傳達設計、品牌設計、產品設計、體驗設計、插畫、創新設計、互動設計、動態影像設計、包裝設計、刊物設計、字體設計：單一作品：$100 USD（自由業者）/ 系列作品：$150 USD（自由業者） ＊公司依人數規模不同而有不同的參賽費用，由於項目較多，詳情請至競賽官網查詢。 2. 學生類：$45 USD (不論是單一作品或系列作品皆為 $45 USD。僅以報名項目的數量做計算。)
參賽類別	1. 廣告類、2. 視覺傳達設計、3. 品牌設計、4. 產品設計、5. 體驗設計、6. 插畫、7. 創新設計、8. 互動設計、9. 動態影像設計、10. 包裝設計、11. 刊物設計、12. 字體設計、13. 整合設計、14. 學生類
評審標準	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 2018 年 9 月 7 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 9 月 21 日 ＊互動類：PST 2018 年 10 月 5 日截止。不接受逾期繳交 ＊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 2018 年 5 月 4 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 5 月 18 日 ＊廣告類：PST 2018 年 5 月 4 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 5 月 18 日 ＊攝影類：PST 2018 年 3 月 9 日截止。逾期繳交至 PST2018 年 3 月 21 日
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。 ＊攝影類：攝影類個項目費用不同，單件 $40~$90，系列 $80~$180，學生作品：單件 $20~$45，系列 $40~$90 ＊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	因六大參賽類別細項眾多，請至官方網站查詢： ＊字體類：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 15 日截止 ＊下一屆預計於 2020 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	＊ 國際學生獎：學生均可參加報名國際學生競賽，在英文官網進行報名與作品交件。 ＊ 國際創意獎：所有參賽作品必須於 2017 年 1 月 1 日至 2018 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。
收件期限	＊ 國際學生獎：2018 年 3 月 2 日截止。 ＊ 國際創意獎：第一階段報名至 2017 年 8 月 18 日 / 第二階段報名至 2017 年 9 月 29 日 / 第三階段報名至 2017 年 11 月 30 日 / 最後期限至 2018 年 1 月 31 日 實際作品繳交期限至 2018 年 2 月 17 日
參賽費用	＊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.theyoungones.org/categories/ ＊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/2018-OneShow-Entry_Kit.pdf
參賽類別	＊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/ ＊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)
評審時程	國際創意獎： 評審評分 : 2018 年 3 月 前三階段結果公布 : 2017 年 11 月、2018 年 1 月 決選結果公布 : 2018 年四月中 決選確認截止 : 2018 年 4 月 20 日 國際學生獎： 入圍通知：2018 年 4 月 頒獎典禮：2018 年 5 月
評審標準	無相關描述
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 2016 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：2017 年 11 月 1 日 / 其他專案作品：2017 年 11 月 11 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。 * 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	得獎及入圍作品公告：2017 年 12 月 展覽：2018 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	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 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 2017 年 01 月 01 日至 2017 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 2017 年 1 月 1 日至 2017 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

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://type-competition.tdc.org/

收件期限

一般報名：2017 年 12 月 8 日午夜前

逾期報名：2018 年 1 月 10 日午夜前

參賽類別

＊ Communication Design 傳達設計類：

		TDC 會員	非會員
早鳥報名 (2017/10/13 前交)	獨件報名	50 美元	65 美元
	系列報名	80 美元	95 美元
一般報名 (2017/12/8 前交)	獨件報名	60 美元	75 美元
	系列報名	90 美元	105 美元
逾期期限 (2018/1/10 前交) 出版費	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 字形設計類：

		TDC 會員	非會員
一般報名 (2017/12/8 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
逾期期限 (2018/1/10 前交) 出版費	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
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：2018 年 1 月 19 日 -2 月 5 日 (推算)

電子郵件通知獲獎者：2018 年 1 月 29 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 (2018) 已經順利舉辦第十三屆金鋒獎。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 2016 年至 2018 年間完成之作品。
收件期限	數位檔截止收件日期：2018 年 5 月 15 日 ＊每位參賽者所繳交的作品數目沒有限制。 ＊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。 ＊動態 gif 海報格式：1920x1080px，長度不超過 3 秒。 ＊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	新風（任何類型和主題的海報）、見解與創新實驗性海報（僅限學生）、字體海報、前夜（紀念 Ivan Turgenev 誕辰兩百週年創作海報）、羅曼諾夫的死刑（俄羅斯謀殺案第一百週年紀念海報）、古拉格群島、致未來的訊息（給未來十年後的自己的動態 gif 海報）、我們是一體的（獻給基督世界與全人類的團結的海報）。
評審時程	結果公布：2018 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://2018.goldenbee.org/en/

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 2018 年邁入第 45 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	＊ 報名時須參加適合之類別。 ＊ 所有交給評審之文字敘述、字幕及註解均須為英文。 ＊ 提交電子劇院之作品需為 2017 年 3 月 21 日後完成。
收件期限	電子劇院（Electronic Theater）: 2018 年 4 月 27 日報名收件截止 虛擬實境劇院（VR Theater）: 2018 年 4 月 3 日報名收件截止 ＊僅接受線上報名。請上官方網站填寫報名表。
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：2018 年 5 月 30 日 展覽日期：2018 年 8 月 12 日 -8 月 16 日
評審標準	無相關描述
聯絡方式	官網線上諮詢方式洽詢 https://s2018.siggraph.org/contact-us/
參考資料	官方網站 http://s2018.siggraph.org

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 2017 年 1 月 1 日以後公開播映過。 ＊已參加過歷屆荷蘭動畫展的影片無法再次參賽。 ＊作品繳交無限制數量，但需分別報名、獨立寄送至主辦單位。 ＊非英語作品需提供英語字幕。
收件期限	報名及作品收件截止日期：2017 年 12 月 1 日 2018 年因人事變動暫停舉辦比賽一次，下回競賽將於 2019 年 3 月 20~24 日舉行。
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 國際競賽長片類：所有超過 60 分鐘的動畫片。 2. 國際競賽短片類（敘事性、非敘事性）：影片不得超過 60 分鐘。請註明影片種類（敘事性、非敘事性）。 3. 國際學生影片競賽：全世界任何年級之學生影片均可參賽，影片不得超過 60 分鐘，畢業製作影片也可參賽。 4. 荷蘭動畫競賽：影片不得超過 60 分鐘，僅限荷蘭製作的影片參賽。
評審標準	無相關敘述
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 2017 年 5 月 26 日以後完成者才可參賽。
收件期限	報名及收件截止期限：2018 年 5 月 25 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 2018 年 8 月 3 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 6. VR 競賽：可在 Oculus Rift、HTC Vive、Samsung Gear 等平台上體驗之沈浸式作品
評審標準	無相關描述
聯絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL 2 Daly Avenue, Suite 120, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada Tel: +613-232-8769 Email：info@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，在六月于法國安錫舉行，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。參展作品來自世界各大洲，歐美與日本占大多數，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。
參賽資格	1. 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。 2. 凡於 2017 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。 3. 非法語及英語發音的影片必須附有英文字幕。
收件期限	2018 年 2 月 15 日前：短片、電視影片、委託影片、畢業影片 2018 年 3 月 15 日前：長片
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 短片 2. 特色影片（片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者） 3. 電視影片（電視影集或特別節目） 4. 委託影片（教育影片、科學或工業影片、廣告、音樂影片） 5. 畢業影片
評審時程	無相關敘述
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	CITIA c/o Conservatoire d'art et d'histoire 18 avenue du Trésum, BP 399 74013 ANNECY Cedex, France Tel +33 (0)4 50 10 09 00 Fax +33 (0)4 50 10 09 70 info@citia.org
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	影片不可超過 20 分鐘。所有影片須為 2016 年 1 月 1 日後完成者才可報名。 對白非英語或德語之影片須附有英語或德語字幕。
收件期限	收件截止日期：2018 年 6 月 24 日 影展日期：2018 年 11 月 19 日 ~11 月 25 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, 34th Festival, Straßburger Str. 55, 10405 Berlin, Germany ＊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、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。 ＊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 2018 年 10 月透過 E-mail 通知。 ＊入選者需於 2018 年 10 月 29 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 Competition - 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	無相關描述
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 08，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 2017 年 1 月後完成，並且未曾以此作品報名過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：2018 年 7 月 15 日。 長片 (Feature Film) 報名及收件截止日期：2018 年 8 月 15 日。 影展日期：2018 年 10 月 19 日 -10 月 23 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。 1. 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 2. 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 ＊技術規格要求： 1. 預覽檔案：720p 以上的電子檔 (mov, avi, wmv) 或線上連結 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) ＊ 初選作品將不予以退還。 ＊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 09，第二等

日本廣島國際動畫影展

International Animation Festival Hiroshima

主辦單位	City of Hiroshima, the Hiroshima City Culture Foundation and ASIFA Japan 日本廣島國際動畫影展是一個非營利組織，由廣島市政府、廣島市文化基金會、ASIFAJapan 以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA 最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。
參賽資格	1. 所有作品必須為一幀一幀製作，包含電腦動畫。 2. 片長時間不得多於 30 分鐘。 3. 作品必須為 2016 年 4 月 1 日以後所完成之作品。 4. 可接受的放映格式有 DCP、電子檔（MOV、AVI、MP4）、35mm 及 16mm 錄影帶 5. 不接受 3D 電影 6. 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：2018 年 2 月 1 日～ 4 月 1 日 評審日期：2018 年 5 月 9 日開始 決審及展覽期間：2018 年 8 月 23 日～ 8 月 27 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	不拘
評審時程	頒獎典禮：2017 年 5 月 20 日
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	International Animation Festival - HIROSHIMA 2018 Address: 4-17 Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN Phone: +81-82-245-0245 Fax: +81-82-504-5658 E-mail: hiroanim@hiroanim.org
參考資料	官方網站 http://hiroanim.org/index_en.php

數位動畫類：編號 10，第三等

澳洲墨爾本國際動畫影展

Melbourne International Animation Festival

主辦單位	Melbourne International Animation Festival, Australia 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。
參賽資格	參賽作品需為 2016 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：2017 年 12 月 16 日 報名分為 A- 線上報名及 B- 郵寄報名兩種方式： A. 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。 B. 郵寄報名： 請於官方網站下載報名表，妥善填寫後連同兩份作品 DVD 一同郵寄繳交。送件作品須為 DVD(PAL 系統較佳)，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。
參賽費用	免費報名
參賽類別	1.International Entry 國際競賽 2.Schools 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：三十五歲以下。 Design 造型設計類：三十三歲以下。 ＊ 參賽作品須為兩年內之創作。 ＊ 歷屆參賽已入選者無法再次入選。
收件期限	2017 年 10 月 6 日報名截止 入選公告：2017 年 11 月底 展覽：2018 年 3 月 7 日 -13 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	＊ Technology 科技類：電器機械用品。 ＊ 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	International Ceramics Festival MINO,Japan 「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，也無法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 ＊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	Korea Ceramic Foundation 京畿世界陶瓷雙年展將在 2019 年迎來第十屆活動，以「國際競賽展為中心」整改一新。京畿世界陶瓷雙年展踴躍打造藝術家、一般大眾互相溝通的生動舞台。以往以個別活動組成的雙年展，將在國際競賽展的框架下，策劃舉行學術、培訓等多層次的活動，以全新面貌誕生。
參賽資格	1. 不限年齡、國籍。 2. 可以以個人或多人組合方式參賽。(視一組為一人） 3. 參賽作品需為近三年內的創作，且不得為其他競賽獲獎的作品。 4. 每人展覽空間為 500cmX500cmX250cm 以內。
收件期限	2018 年 10 月 1 日～ 31 日（線上報名）
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 藝術陶瓷 ＊基於創意製作的純藝術雕塑作品、靜物藝術與可室內展出的裝置作品。 ＊以陶瓷為題材的影像或聲音作品、表演、互動式作品等。 2. 生活陶瓷 ＊凡是器具形狀的作品，即使在藝術目的下創作，也屬於生活陶瓷。 ＊具有實用性功能的創作型陶瓷作品或具有設計因素的陶瓷作品。（包含餐具、茶具、照明、飾品、家居飾品等）
評審時程	評選時間：2018 年 11 月 13 日～ 28 日 結果公告：2018 年 12 月 14 日 展覽日期：2019 年 8 月 2 日～ 11 月 10 日
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Korea Ceramic Foundation GICB2019 Office 263, Gyeongchungdae-ro 2697 beon-gil, Icheon-si, Gyeonggi-do, 17379, Rep. of Korea Tel: +82-31-645-0632 Fax: +82-31-631-1650 E-mail: gicb2019@gmail.com
參考資料	官方網站 http://ic.gicb.kr/eng/main/index_2018.asp

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 21 屆 2018 年的主題為「酒器、酒杯」。 西元奇數年為當代首飾 (Contemporary Jewellery) 展；西元偶數年則為工藝 (Craft) 展。
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：2018 年 7 月 27 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：2018 ITAMI INTERNATIONAL JEWELLERY EXHIBITION The Museum of Arts & Crafts ITAMI 5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895 JAPAN 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/18craft/craft_en.pdf
參賽費用	社會人士：11000 日圓 學生：7000 日圓
參賽類別	以「日本酒酒器 (Sake-ware)」作為主題，不限媒材。
評審時程	入選作品展覽日期：2018 年 11 月 17 日 -2018 年 12 月 24 日 頒獎典禮：2018 年 11 月 17 日
評審標準	無相關描述
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 (三年展)

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	1. 國內外所有的金工、首飾創作者、設計師皆可參與。 2. 每人最多可提交三件作品。 3. 唯有在收到報名費用之後，報名表件才會送至評審會議審查。
收件期限	評審（得獎者與參展者）分為兩階段：書面審查及實體作品審查。 1. 書面審查：資料請於 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。 2. 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 Competition

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，下屆為 2019 年
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	無相關描述
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，因資金問題無限期暫停舉辦中。 ＊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/

建築與景觀設計類：編號 01，第一等

IFLA 學生國際景觀建築設計競賽

IFLA STUDENT LANDSCAPE ARCHITECTURE DESIGN COMPETITION

主辦單位	國際風景園林師聯合會 (International Federation of Landscape Architects)
參賽資格	比賽向所有有關景觀建築學位、本科生和研究生開放，包括文憑、在學生和研究生且沒有具體確定為景觀建築的大學課程中學習景觀設計的學生。 個人和團體皆可報名，並且每個學生或小組只允許一個參賽作品。 在比賽評判時，學生必須參加一個項目才有資格參賽。 歡迎廣泛的跨學科意見 ; 然而，團隊必須由一位景觀學生領導。 每個參與組的成員人數不得超過五人。 陪審團成員的專業合作者和同事以及他們的第三級親屬不得參加比賽。 在比賽過程之前或期間，禁止學生聯繫任何陪審團成員。 如有任何疑問，請直接聯繫 ifla2018student@sila.org.sg。
收件期限	一般報名：2018 年 5 月 18 日下午 6 點（新加坡時間 - UTC +8）
參賽費用	39.54 USD，若同一學校有超過 20 組學生參賽，每組可折抵 50% 的報名費
參賽類別	2018 比賽主題 -【彈性景觀】 自然災害和極端天氣事件一直影響到世界各大洲的城市。然而，在過去十年或更長時間裡，由於極端的氣候變化和全球變暖，這些部隊對城市的破壞更為突出。從洪水，地震，颱風和颶風，極端乾旱甚至地面沉降問題來看，這些災難性事件讓許多城市陷入混亂，社區陷入破壞，並喪失了許多生命。 除了自然災害之外，認識到快速城市化的風險，例如森林砍伐，大規模住房和工業發展導致的損失生物多樣性，自然資源質量的喪失和惡化，疾病的潛在傳播，不健康的環境，生態失衡，經濟和社會的不穩定。“彈性景觀”的主題可以通過自然的彈性來解釋災難，和 / 或探索城市化的負面影響。邀請學生通過探索的方式來解決主題“彈性景觀”它可以被解釋，並且不限於以下內容 ; 預防性，預期性，緩解性和適應性設計解決方案或通過景觀建築提高城市彈性的主張。
評審時程	評審：2018 年 6 月 作品展覽：2018 年 7 月 18 日至 21 日 (新加坡) 公告得獎：尚未公布
評審標準	有效調查競賽主題 ＊明確記錄分析和設計過程 ＊展示一種反思和創新的方法，賦予身份以價值設計地點並確定項目執行的策略 ＊對環境、文化、歷史和其他方面的反思和關注的證據情境問題 ; ＊整合景觀建築的實用和美學方面。 ＊功能和社會品質 ＊可持續性品質 ＊概念性品質
聯絡方式	電話 : +32 498 464 769 Email: ifla2018student@sila.org.sg
參考資料	http://iflaonline.org/2017-student-design-competition/

建築與景觀設計類：編號 02，第一等

Archiprix 全球建築畢業設計大獎（雙年獎）

Archiprix International

主辦單位	Archiprix International 隸屬於 Archiprix 執行委員會。Archiprix 基金會是荷蘭高等教育學院在建築，城市設計和 / 或景觀建築領域的合作項目。。
參賽資格	Archiprix International 邀請所有大學和學院教授建築學，城市設計和景觀設計，以選擇他們最好的畢業設計項目，並要求設計師提交參與項目。2016 年 5 月 1 日之後完成的畢業項目有資格參加。
收件期限	報名截止：2018 年 8 月 1 日 作品上傳截止：2018 年 9 月 1 日 所有參賽作品必須在 2018 年 9 月 1 日之前抵達智利天主教大學城（Escuela de Arquitectura，PUC）
參賽費用	免費
參賽類別	1. 建築設計、2. 都市設計、3. 景觀設計
評審時程	評審：2018 年秋季 研討會、展覽：2019 年 4 月 頒獎：5 月 3 日 2019
評審標準	1. 新穎性、2. 創造性
聯絡方式	地址：Museumpark 25, 3015 CB Rotterdam, the Netherlands Email：office@archiprix.org
參考資料	http://www.archiprix.org/

建築與景觀設計類：編號 03，第一等

OISTAT 國際劇場建築競賽（雙年展）

OISTAT Theatre Architecture Competition

主辦單位	OISTAT 國際劇場組織於西元 1968 年創立於捷克布拉格，與聯合國教科文組織（UNESCO）有正式關係。創立之始，主要作為東西歐劇場設計相關工作者的交流平台，自共產黨鐵幕崩解以後，逐漸轉型為全球性的國際組織，目前 OISTAT 擁有 31 個會員中心，另有個人會員與組織會員，分佈於全球約 50 個國家。
參賽資格	建築家與建築系學生
收件期限	收件日期從 2017 年 2 月 17 開始，所有參賽文件須於 2017 年 4 月 22 日前（含當日 23:59 UTC -12）以電子投遞方式投件，逾期恕不接受申請。
參賽費用	每件作品報名費為 50 歐元，透過 PayPal 進行付款。無繳費紀錄的作品，將不符參賽資格。
參賽類別	主題設為「劇場作為公共空間」，顧名思義，除老少咸宜之外，我們希望強調的是劇場作為一個表演藝術空間，它能夠不再受限於特定族群的觀眾，而是更加接近社會上所有喜愛藝術、對表演有興趣的每一個人。
評審時程	競賽結果將於 2017 年 5 月 16 日在 OISTAT 國際劇場組織官方網站公布，頒獎典禮將於 2017 年 7 月 1-9 日在台北世界劇場設計展（World Stage Design）舉辦，不克前來的得獎者將於頒獎典禮後透過匯款獲得獎金。
評審標準	1. 觀眾凝聚力、2. 視線安排、3. 劇場聲學、4. 技術需求、5. 空間敘事、6. 劇場作為社交空間、7. 環境規劃
聯絡方式	10452 台北市玉門街 1 號 CIT 台北創新中心 L 室 電話：02 2596 2294 傳真：02 2598 1647 電子信箱：headquarters@oistat.org 網站 : www.oistat.org
參考資料	www.oistat.org

建築與景觀設計類：編號 04，第一等

RIBA 英國皇家建築師學會會長獎

RIBA Presidents Medals Students Award

主辦單位	成立於 1836 年的英國建築師協會授予最佳建築作品銀獎，總統獎章是 RIBA 歷史最悠久的獎項，被譽為最具聲望的建築教育國際獎項。目前的獎項格式為 1986 年，當時該研究所用銅牌和銀牌取代了大量的學生獎項，獎學金和獎項，以獎勵 RIBA 第 1 部分和第 2 部分的傑出設計作品。2001 年，學位論文獎章是添加獎勵完成的書面工作。 獲獎者在每年 12 月初的倫敦 RIBA 儀式上獲得 RIBA 主席頒發的獎項。這恰好與參加在英國和全世界參觀的參賽作品展開幕。
參賽資格	歡迎來自全球各地經 RIBA 驗證和未經驗證的建築學校參加
收件期限	論文獎截止於 2018 年 7 月 13 日下午 5 點 銅獎、銀獎截止於 2018 年 9 月 13 日下午 5 點
參賽費用	未經英國皇家建築師協會認證過的學校，需繳交 325 英鎊 (+ 20%增值稅，或 390 英鎊)
參賽類別	1. 論文獎 2. 銀獎 3. 銅獎
評審時程	論文獎評審：2018 年 9 月 17 日 銀獎評審：2018 年 10 月 16 日 銅獎評審：2018 年 10 月 15 日 頒獎典禮：2018 年 12 月 4 日
評審標準	無
聯絡方式	地址：66 Portland Place, London, W1B 1AD E: john-paul.nunes@riba.org T: +44 (0)20 7307 3604
參考資料	http://www.presidentsmedals.com/

建築與景觀設計類：編號 05，第二等

ISARCH 建築學生獎

ISARCH Awards for Architecture Students

主辦單位	IS ARCH 獎是針對建築學學生的國際獎項。我們的目標是為圍繞學生在大學學習框架內貢獻的架構解決方案提供一個辯論平台。本次比賽旨在促進前衛趨勢並承認大學出現的新研究。它還為學生的工作提供了一個超越學生和講師之間傳統關係的國際預測機會。 IS ARCH 大獎要求各參與大學採用的各種教學和學習方法學的見解和合作。這種合作為開放反思和評論創造了良好的環境，這對於推進建築知識和技術知識的發展和進步至關重要。 IS ARCH 大獎的另一個目標是鼓勵年輕人加入有關建築的辯論，並以他們獨特的視角和意見作出貢獻。 IS ARCH 獎背後的理念是支持年輕人和新興人才的創造力，並促進參與這一舉措的各學生之間的爭論。
參賽資格	所有在發送必要文件之日前 3 年內已畢業的建築和年輕建築師的學生均可參加比賽。 每個參與者或團隊參與者可以提交任意數量的項目，無論其性質，計劃和預算如何。
收件期限	參賽截止日：2017 年 10 月 15 日
參賽費用	第一次註冊期 2016 年 12 月 15 日 -2017 年 6 月 10 日 :30 € 第二註冊週期 2017 年 6 月 10 日 -30 日 :450 € 第三註冊週期 2017 年 6 月 30 日 -10 月 15 日 :490 € 特別註冊期限 2017 年 10 月 3 日 -10 日 : 30 €
參賽類別	所有建築相關設計作品
評審時程	評審會議：2017 年 11 月 2 日至 20 日 獲獎公告：2017 年 12 月 5 日
評審標準	專家評審小組將提供最終評分的 80% 網路票選提供 20%
聯絡方式	Email：info@isarch.org
參考資料	www.isarch.org

建築與景觀設計類：編號 06，第二等

eVolo 摩天大樓設計競賽

eVolo Skyscraper Competition

主辦單位	eVolo 雜誌很高興邀請世界各地的建築師，學生，工程師，設計師和藝術家參加 2018 年的摩天大樓比賽。年度摩天大樓競賽於 2006 年成立，是世界上最具聲望的高層建築獎項之一。它通過實施新穎的技術、材料、計劃、美學和空間組織以及關於全球化、靈活性、適應性和數字革命的研究，確認重新定義摩天大樓設計的傑出想法。這是一個研討摩天大樓和自然世界，摩天大樓和社區，摩天大樓和城市之間關係的論壇。
參賽資格	每個人都被邀請參加，包括來自世界各地的學生和專業人士。
收件期限	參加者必須在 2018 年 1 月 23 日前註冊。 提前註冊：2017 年 11 月 14 日。 延遲註冊：2017 年 11 月 15 日至 2018 年 1 月 23 日。 項目提交截止日期：2018 年 2 月 6 日（美國東部時間 23:59 小時）以 EMAIL 方式繳交 skyscraper2018@evolo.us
參賽費用	提前註冊：95 美元至 2017 年 11 月 14 日。 延遲註冊：2017 年 11 月 15 日至 2018 年 1 月 23 日，收費 135 美元。
參賽類別	不限任何形式的高層建築設計
評審時程	2018 年 4 月 10 日 - 獲獎者宣布
評審標準	無
聯絡方式	Email：skyscraper2018@evolo.us
參考資料	http://www.evolo.us/category/competition/

建築與景觀設計類：編號 07，第二等

日本中央玻璃國際建築設計競賽

Central Glass International Architectural Design Competition

主辦單位	自 1966 年以來，我們每年都會舉辦中央玻璃國際建築設計大賽。由競爭領域專業知名的建築師來評判，該競賽激發了渴望成為建築師的建築師以及建築公司和專業人士總承包商的設計部門。1976 年，海外參賽作品首次受邀參加比賽，成為國際賽事。 我們希望這次競賽將是一個機會，在當今需要追求經濟效益和合理性以及保護自然環境和保護歷史和傳統文化的今天，考慮理想的社會和環境。
參賽資格	所有人
收件期限	註冊必須在 8 月 24 日（星期四）之前完成。 來自日本的申請必須在 2017 年 8 月 24 日（星期四）或之前寄出，不接受個人和快遞申請。 海外申請必須在 2017 年 8 月 24 日（星期四）之前到達競賽辦公室。
參賽費用	免費
參賽類別	2017 年， 第 52 屆競賽主題重新設計城市休憩空間 “城市開放空間”是居民與其日常社區互動的公共場所 - 人們聚集在這裡的市場所在地。多年來，“城市休憩用地”被許多名字所引用。古希臘的“集市”是經濟和政府的中心，因此是該詞的政治內涵。古羅馬的一個“論壇”是一個用於貿易和集會的公共空間，由公共建築圍繞著。“Piazza ,” “plaza ,”和“place”是意大利語，西班牙語和英語的術語 ; 都來自拉丁語“platea”，它不僅指空地而且指街道。除這些術語外，還有“正方形”，四面開放空間 ; “圓圈”，圓形空地 ; 當地社區使用的“公共”場所 ; 和“開放空間”，這是近年來流行的一個直截了當的術語。這些術語以各種方式使用，並與歷史，地區和種族背景有關。 那就是說，像今天這樣的城市開放空間是什麼？例子包括車站周圍的重要交通樞紐，活動和聚會的共享場所，以及用於休息和放鬆的個人空間，這些區域很難區分公共和私人。然而，社會狀況正在改變，而且障礙正在出現。其中包括城市環境中可見的物理障礙和看不見的障礙，但卻分裂了人們 - 擴大了收入差距和與移民，少數民族和種族歧視有關的問題。考慮到這些情況，並且考慮到城市休憩空間在城市形成中起著關鍵作用，我們的休憩用地是否真的很好呢？現在是不是要重新想像人們聚集在一起的空間作為人們的開放空間？他們不僅引發活動，而且他們自己有能力增強城市的吸引力。考慮到社會趨勢，城市休憩用地應該重新設計，以便人們發揮主導作用。
評審時程	初選：2017 年 9 月中旬 決選結果通知：2018 年 1 月
評審標準	無
聯絡方式	http://www.cgc-jp.com/contact/
參考資料	http://www.cgc-jp.com/kyougi/

建築與景觀設計類：編號 08，第二等

IFLA 亞太區學生國際景觀建築設計競賽

IFLA APR Student Design Competition

主辦單位	國際圖聯亞太地區（IFLA APR）是國際景觀設計師聯合會（IFLA）組織的一個子組。國際圖聯是代表全球景觀設計師的機構。其目的是在處理全球性問題時協調成員協會的活動，並確保景觀設計行業繼續繁榮，繼續影響我們的環境設計和管理。
參賽資格	比賽向所有有關景觀建築學位、本科生和研究生開放，包括文憑、在學生和研究生且沒有具體確定為景觀建築的大學課程中學習景觀設計的學生。個人和團體皆可報名，並且每個學生或小組只允許一個參賽作品。在比賽評判時，學生必須參加一個項目才有資格參賽。歡迎廣泛的跨學科意見；然而，團隊必須由一位景觀學生領導。 每個參與組的成員人數不得超過五人。 陪審團成員的專業合作者和同事以及他們的第三級親屬不得參加比賽。 在比賽過程之前或期間，禁止學生聯繫任何陪審團成員。
收件期限	繳交截止日：2017 年 9 月 15 日
參賽費用	500 泰銖
參賽類別	＊綠色 / 藍色基礎設施和補救 ＊脆弱的景觀和社區 ＊韌性和氣候變化 ＊景觀和糧食安全 ＊可永續性景觀
評審時程	決賽選手宣布：2017 年 10 月 1 日 國會展覽日：2017 年 11 月 2 日 - 3 日 獲獎者將於曼谷頒獎典禮公布：2017 年 11 月 4 日
評審標準	＊有效調查比賽主題 ＊說明改進方法的最佳的景觀設計的標準和實踐方法； ＊反映和關注環境、文化、歷史和其他議題的證據； ＊融合實用和美學兩個方面的景觀建築
聯絡方式	2017iflaapr@gmail.com
參考資料	https://www.2017iflaapr.com/payment

建築與景觀設計類：編號 09，第二等

美國建築獎

The American Architecture Prize (AAP)

主辦單位	建築改變了生活以及景觀。AAP - 美國建築獎™將成為行業內最受尊重的獎項之一，旨在展示世界各地建築師展現的卓越才華和遠見。我們旨在表彰對建築的所有領域做出重大貢獻的個人和團隊。我們慶祝那些推動邊界並設定新標準的人。建築顯然需要切實可行並有助於實現目標，但 AAP 認識到建築卓越遠不止於此。 我們相信偉大的建築是關於創造持久的設計，這種設計將保留給後代，同時激勵人們並豐富他們的生活。創新的建築，設計和景觀可以幫助重新設計我們生活的方式，使我們能夠充分利用我們擁有的空間。
參賽資格	向全球任何年齡在 18 歲以上的任何人開放。專業作品將根據其他專業人員和學生作品對其他學生進行評判。參賽作品可以作為概念設計，進行中或已完成的項目提交。唯一的限制是參賽作品或已完成的項目不得超過 5 年。提交可以作為專業人員或學生。
收件期限	2018 年 8 月 31 日截止收件
參賽費用	學生組：80 美元 / 附加類別 30 美元 提前報名截止日期：2018 年 6 月 30 日（-10%折扣） 延期提前報名截止日期：2018 年 7 月 27 日（-5%折扣） 最終截止日期：2018 年 8 月 31 日
參賽類別	1. 建築設計 2. 室內設計 3. 景觀建築設計
評審時程	無
評審標準	每年根據陪審團分配給每個參賽項目的積分，參賽者可以獲得白金，金，銀或銅獎證書。根據陪審團的評級，每個類別可以有多個白金，金，銀和銅牌，或根本沒有。
聯絡方式	support@architectureprize.com
參考資料	https://architectureprize.com/

建築與景觀設計類：編號 10，第二等

VELUX 國際建築設計競賽

International VELUX Award

主辦單位	VELUX 集團自 2004 年起每隔兩年就邀請建築學學生參加國際 VELUX 獎。該獎旨在挑戰學生探索日光在建築中的作用並激發新思維。該獎項的目標是與建築學生就如何使用陽光和日光作為能源和光的主要來源以及如何確保在建築物中生活和工作的人的健康和福祉進行交流。根據建築學學生國際 VELUX 獎 2018 年，VELUX 集團希望向日光表示敬意，並根據我們推廣日光，新鮮空氣和生活質量的願景，加強日光在建築設計中的作用。 該獎項是全球性的，對任何註冊建築學院教師支持的建築學生開放。總獎金是 3 萬歐元。由國際知名建築師組成的評審團將頒發多個獲獎者和榮譽獎項。自從 2004 年首次推出國際 VELUX 建築學學生獎以來，它已經發展成為可塑造我們未來建築的建築師的最大競爭對手。自第一個獎項以來，來自 80 多個國家的約 5000 名學生提交了近 4000 個項目，主題為“明日之光”。
參賽資格	世界各地的任何建築系學生 - 個人或團隊開放。 我們鼓勵多學科團隊，例如：工程、設計和景觀。 每個學生或學生團隊都必須得到建築學院的老師的支持和批准。 該獎項歡迎來自 2017/18 學年期間學生的個人或團體的項目。 每所學校的參賽作品數量沒有限制，但參與學校應確保提交的學習項目的質量，例如 通過預先判斷。 VELUX 員工不能參加。
收件期限	2018 年 4 月 1 日：註冊關閉 ; 提交期開始 2018 年 4 月 15 日：問題截止日期 2018 年 6 月 15 日：提交截止日期 ; 項目上傳
參賽費用	免費
參賽類別	共分為二大類 1. 建築物中的日光：顯示適用於為建築物提供日光和陽光的原則的項目 - 包括建築施工效果和場地背景，形狀和尺寸，窗口，屏幕，陰影，內部分隔，材料和外部條件。特別關注健康和幸福建築以及應對城市，社區和現代社會所面臨挑戰的項目，以及日光和建築可以透過更好、更健康的生活環境幫助創造變化。 2. 日光調查：關注光的物理特性，光學和材料基礎知識，以及技術發展、新材料、日光儲存或運輸的項目。將公共空間用於功能、娛樂，、化或精神用途以及日光對精神狀態，健康和福祉的影響以及日光的動態和時間質量及其隨時間對行為和空間的影響和季節。
評審時程	2018 年 6 月：陪審團會議 - 評估所有提交的項目 2018 年 10 月：獲獎者公告和網上展覽
評審標準	＊採光作為建築的前提。 ＊項目如何進行研究和記錄。 ＊該項目如何解決當前和未來的挑戰。 ＊實驗和創新的水平。 ＊項目的整體圖形展示，項目如何展現。
聯絡方式	與參賽相關問題：iva@velux.com
參考資料	http://iva.velux.com/

建築與景觀設計類：編號 11，第三等

全球仿生設計競賽

Biomimicry Global Design Challenge

主辦單位	生物模擬研究所由 Janine Benyus 和 Bryony Schwan 於 2006 年創立，與設計和創造我們世界的人分享大自然的設計課程。我們開始直接與 K-12，大學和非正規（博物館，動物園，水族館）環境的教育工作者合作，使教育系統中的仿生學自然化，並確保下一代變革者擁有將仿生學融入其職業生涯的工具。仿生學全球設計挑戰賽是一項年度團隊競賽，其重點是通過自然啟發解決方案解決關鍵的可持續性問題。該挑戰由生物模擬研究所與 Ray C. Anderson 基金會合作主辦。 我們的主要目標是： 幫助積極解決問題的人解決這個問題，學習如何在設計和商業靈感中尋找自然 ; 和為更多仿生產品推向市場創造一條途徑。
參賽資格	2-8 人團隊報名，大學生和獨立專業人士有資格參加。評判和獎品是特定類別的。（注：我們正在為中、高中學生開設一個全新的青少年挑戰賽，目前正在進行測試。）
收件期限	2018 年 5 月 1 日太平洋夏令時間（格林威治標準時間 -7）下午 11:59:59
參賽費用	早鳥報名費（2018 年 3 月 31 日前支付）：僅限學生的團隊 40 美元 ; 專業人員或學生和專業人員的混合團隊 100 美元 標準費用：僅限學生團隊 50 美元 ; 專業人員或混合的學生和專業團隊 120 美元
參賽類別	通過以下兩種方式創造一種以自然為靈感的創新（產品，服務或系統）來應對氣候變化： 1. 幫助社區適應或緩解氣候變化影響（即預測或已經發生的影響），和 / 或 2. 逆轉或放慢氣候變化本身（例如，通過從大氣中去除過量的溫室氣體）。
評審時程	評選：2018 年 5 月至 6 月 獲獎者名單公佈：2018 年 6 月 Biomimicry 平台發布：2018 年 9 月
評審標準	仿生過程 25% 背景和相關性 15% 可行性 15% 社會和環境效益 15% 創造力 10% 溝通和簡報能力 10% 團隊 10%
聯絡方式	Tel：+1 415 800 1401 Email：info@biomimicry.org
參考資料	https://challenge.biomimicry.org/en/

建築與景觀設計類：編號 12，第三等

IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽

IIDA Student Design Competition

主辦單位	國際室內設計協會（IIDA）是全球範圍內的商業室內設計協會。我們通過遍布 58 個國家的 15,000 多名會員的網絡為設計專業人士、行業分支機構、教育工作者、學生、公司及其客戶提供支持。我們主張在教育、卓越設計、立法、領導力、認證和社區推廣等方面取得進步，以提高室內設計的價值和理解，這是一個專業，可以提高商業價值，並且每天都會對人們的健康和福祉產生積極的影響。
參賽資格	本次比賽向世界各地的研究生和本科生開放，參加室內設計或建築項目，可個別報名或團隊報名 (最多五人)。
收件期限	比賽開始：2017 年 11 月 6 日 ＊提交截止日期：2018 年 2 月 5 日晚上 11:59
參賽費用	個人參加： IIDA 學生會員 25 美金 非學生會員 50 美金 團隊參加： IIDA 學生會員 40 美金 非學生會員 80 美金
參賽類別	營銷和銷售支持辦公室由七個部門組成，七個部門需在二樓共存。 這些部門的規模和工作活動範圍很廣。 部門之間的接近度和重疊是關鍵，因為每個部門內部和部門之間都有高程度的溝通。
評審標準	1. 創新與創造力 - 20% 2. 一致性和功能性 - 20% 3. 人類和環境影響 - 20% 4. 完成計劃要求程度和額外超出基本計劃的程度 - 20% 5. 簡報能力 - 20%
聯絡方式	Email: iidahq@iida.org Tel: +01 312 467 1950
參考資料	http://www.iida.org/content.cfm/student-design-competition

IDC 2018

書　　名	2018 設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫 International Design Competition
出版機關	教育部
發 行 人	葉俊榮
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、陳萱容
兼任助理	吳美誼、李博文、林文中、黃琬婷
主視覺設計	翁永圳
專輯設計	陳信宇
翻譯協助	(英) 范堯寬、蘇文君、(泰) 宋雨玲 (日) 詹慕如、駱香雅、(韓) 孔奕涵
攝錄影師	(攝影) 吳佳容、陳奕辰、陳緯 (錄影) 山上影像團隊、林儀欣、陳韋憲
出版日期	107 年 8 月
版 刷 次	初版 1 刷
訂　　價	新臺幣 450 元整
主辦機關	教育部高等教育司
I S B N	978-986-05-6672-7 (精裝)
G P N	1010701436
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 2018 / 林磐聳主編 . -- 初版 . - - 臺北市 : 教育部出版 : 教育部高教司發行 , 民 107.08

面 ; 公分

ISBN 978-986-05-6672-7(精裝)

1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集

960　　107014506

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：《2018 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》，教育部出版，107 年 8 月