



2019

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

林麗霞 主編

教育部編印
中華民國一〇八年八月



CONTENTS

目錄

計畫主持人－林磐聳教授序	004
計畫簡介與成果	006
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	023
107 年度頒獎典禮暨成果發表記者會	028
2019「設計深耕 X 生根設計」系列活動	032
泰國大型設計展演：2019 臺灣設計 X 泰國發光	038
2019 臺灣設計展演巡迴成果展	040
設計名家專文	042
專訪電子報	062
107 年度獲獎作品介紹	084
國際競賽資訊	204



整合六大設計領域國際競賽 彰顯設計戰國策計畫理念

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」主持人
亞洲大學視覺傳達設計學系講座教授

林磐聳

感謝教育部於 2017 年假華山文化創意產業園區辦理「華山論劍—教育部藝術與設計人才培育成果展」，集結「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／設計戰國策」及「補助大學校院辦理藝術與人才培育計畫」三大計畫聯袂展出，並於展覽期間邀集歷屆獲獎學員至現場分享創作經驗與發展歷程，引領與會聽眾重新審視臺灣設計教育之處境。此一展覽大獲好評，因而促進設計升級之機緣，去年教育部開始擴大「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，先新增「建築與景觀設計類」，今年再增設「時尚設計類」，期許透過整合六大設計領域之國際競賽，提供更多藝術與設計領域學生獲得補助機會，讓學子擁有更多磨練自身技能的平台，也獲得出國增長見聞與交流之機會，得以彰顯最初設計戰國策的計畫理念。

設計戰國策的獎勵審查委員會是由臺灣各個院校代表以及各領域專家學者組成，每 1~2 年會定期召開補助競賽標的之增刪會議，目前已篩選全球包括產品設計類、視覺傳達設計類、數位動畫類、工藝設計類、建築與景觀設計類及時尚設計類等六大設計領域共 60 項國際知名設計競賽作為補助標的，並且根據全球影響、專業程度、參賽數量及得獎比例等指標，將 60 項國際競賽區分成第一等、第二等及第三等不同難易程度，再根據該項競賽所頒發的正式獎項如全場大獎、金獎、銀獎、銅獎等獎項，經由審查後核給對應的獎勵金。值得一提的是，設計戰國策會再額外提供獲得銅獎以上學生出國領獎的機票費，讓得獎學生有機會親身參與國際競賽頒獎盛事，獲得不同的人生體驗。

正式執行至今已滿十三年的設計戰國策，除了獎勵補助的行政審查功能外，也肩負設計推廣的責任，像是連續辦理六屆並固定於年底登場的「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊，累積邀請來自 15 個國家 43 位國際設計大師，提供不同國家文化思維進行腦力激盪，共計 3,000 位臺灣師生受惠；以及邀請國內設計師並固定於上半年登場的「設計深耕 X 生根設計」系列活動，共計 41 位設計傳承講師及 2,623 人次參與，不論是定點舉辦專題講座或是深入校園辦理校園講座，無非希望提供學生更多不同管道的交流體驗，為未來創造更多學習的平台，持續累積與傳承臺灣的設計能量。

即將邁向第十四年的設計戰國策總計補助 910 件國際競賽作品，期望補助類別擴增至六大設計領域之際，未來有更多豐富的得獎作品誕生。



第六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 - 6TH The Power of Asian Design

Incorporating International Contests of Six Major Design Disciplines Highlights the Concepts of the "International Design Competition" Program

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



Thanks go to the Ministry of Education, which, in 2017, organized "Achievement Presentation on the Cultivation of Art and Design Talent by the Ministry of Education" at Huashan 1914 Creative Park. This event gathered the exhibitions of three main programs: "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"), and "Funding Program for Universities to Cultivate Art Talent." During the exhibitions, previous award-winning students were invited to share their creative experience and development path so that the audience could have a chance to review the design education in Taiwan. The Presentation was widely acclaimed, hence the opportunity for an upgrade. Last year, the Ministry of Education began to expand both "Art and Design Elite Overseas Cultivation Program" and "International Design Competition": the Architecture and Landscape Design Category was added then, and the Fashion Design Category is added this year. It is expected that, through the incorporation of international contests in six major design disciplines, more art and design students can receive funding: they will enjoy more opportunities to sharpen their skills, and they will have the chance to go abroad, open up horizons, and carry out exchanges, all of which highlight the initial concepts of the "International Design Competition" program.

The funding review committee of "International Design Competition" consists of university representatives in Taiwan as well as experts and scholars from different disciplines. Every one to two years, a meeting is held to add and delete contests to or from the funding list. So far, 60 renowned international design contests of six major design categories (Product Design, Visual Communication Design, Digital Animation, Craft Design, Architecture and Landscape Design, and Fashion Design) have been selected as targets for funding, and judging from their global impact, professional level, participation, award-winning ratio and other indicators, these 60 international contests are further divided into three classes, which signify their respective level of difficulty. And based on the award won from the contests, such as the grand prix, gold, silver or bronze, corresponding funding will be approved and issued to the winner. What's worth noting is that, for students winning the bronze prize or higher, the International Design Competition program provides additional funding to reimburse their international flights so that students can have a chance to attend the award ceremony of an international contest in person and gain unique life experience.

Thirteen years has passed since the official implementation of International Design Competition, which, in addition to being in charge of the review and approval of funding, is also responsible for the promotion of design. An example is "The Power of Asian Design" international design conference and workshop, which has taken place at the end of each year for six years in a row. So far, the event has already invited 43 international design masters from 15 countries and offered ideas from different cultures for brainstorming, which has benefited 3,000 Taiwanese teachers and students in total. Another example is the "Design Plows Deep X Design Takes Root" event series, which takes place regularly in the first half of the year and invites domestic designers to participate. To date, 41 designers have served as forum speakers, and 2,623 attendees have participated. Whether the forums are held on different campuses or in fixed venues outside schools, they are hoped to give students more channels of exchanges, create more learning platforms for the future, and keep building up and passing down the design energy of Taiwan.

This year will mark the 14th anniversary of the International Design Competition program, which has already funded 910 works participating in international contests throughout its history. It is hoped that, with the number of categories for funding now expanding to six, there will be a richer diversity of award-winning works in the future to come.



2019「設計深耕 X 生根設計」專題講座大合照 The Photo of 2019 "Design Plows Deep X Design Takes Root" Keynote Forum

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平，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，根據設計戰國策補助的每項國際競賽作詳細介紹，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。

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六十項國際競賽，並於設計戰國策官方網站以及歷年成果專輯中提供每項國際競賽

中文翻譯資料，提供參賽者詳盡的國際競賽資訊。每項國際競賽教學檔案內容可分為四大部份：(1) 國際競賽基本介紹資料—包括競賽說明、參賽資格、參賽費用及類別等資訊、(2) 本屆徵件規章—每屆可能會有新增規定或是特定主題，並收錄該屆收件時間跟評審時程等說明、(3) 上屆得獎作品分享—透過得獎作品觀摩，瞭解該國際競賽風格或是創作脈絡及 (4) 設計戰國策補助作品分享—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。計畫團隊已經為六十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/>)」
Step 1: Open the official website of "International Design Competition"



步驟 2：尋找「下載專區」連結處
Step 2: Look for the link to the "Download" section

"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.

About the "International Competition Pedagogic Files"

In the table under "International Design Competition: Award Incentive Program by the Ministry of Education for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests," one can see the 60 international competitions covered by the reward support of this Program. In addition, on the official website of the Program and in the annual catalogue documenting the results of the Program, we provide Chinese translation of the information about each international competition for participants to

gain a thorough understanding. In the pedagogic file of each international competition, there are four sections: (1) Basic information about the competition: introduction, eligibility, fees, categories, etc. (2) Current submission rules: Each time, a competition may have newly added rules or a designated theme, and the submission deadline and judging timeline are also included in this section. (3) Review of the previous award-winning works: Observing the previous award winners helps understand the style and context of the competition. (4) Review of the previous award-winning works supported by the Program: Observing the previous award winners supported by "International Design Competition" helps reflect upon the development results of Taiwan's design education. For each of the 60 international design competitions listed in the table, the Program team has created a pedagogic file and put it on the official website for teachers and competition participants to make use of. You are welcome to visit the "Download" section of the "International Design Competition" website to browse and download the files.(<http://www.moe-idc.org/download>)

Steps to browse or download the "International Competition Pedagogic Files"



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

Step 3: Open the "International Competition Pedagogic Files" page, and click on the icon of the "International Competition" that you want to learn more about.

二、辦理藝術與設計類國際競賽之獎勵金審查行政作業

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；106 年度收到 119 件獎勵金申請案，共計 91 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 110 件（請參閱表一～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。107 年度新增建築與景觀設計類，共計收到 143 件獎勵金申請案，最終 120 件通過申請，創下歷年新高紀錄，其中包括 1 件金獎、1 件銀獎、6 件銅獎，銅獎以上獎項目前已累積達 118 件；另外，新增 7 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄，共計已有 53 所臺灣學校學生於國際獲獎發光並獲得本計畫之補助（請參閱圖一～圖三）。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

107 年度活動於 2018 年 12 月 26 日（三）假臺大醫院國際會議中心 3F 舉辦『2018 設計戰國策頒獎典禮暨成果發表記者會』，邀請教育部長官、本計畫諮詢委員，及產學界專家學者等擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策畫特展讓所有獲獎作品於現場展出，增加作品曝光的機會。

四、舉辦獲獎學生作品海外成果展覽，促進國際交流

本計畫執行以來，每年學生參與國際設計競賽已有優異成績，但是如何將獲獎的「作品商品化」亦或是獲獎人才後續發展，需要的是更多「被看見」的機會與推廣，故設計戰國策安排獲獎作品至海外辦成果展覽，促進國際間的設計交流。本計畫於 2019 年 1 月 26 日（六）至 2 月 3 日（日）期間與「曼谷設計週」合作，假泰國創意設計中心舉辦「2019 臺灣設計 X 泰國發光」，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，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。



圖一：910 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 5,558 萬元整

Chart 1: 910 Winning Entries in International Competitions, Total Prize Money is NT\$55,580,000

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; in 2016, a total of 91 works obtained the permissions of the application, including 3 gold awards, 2 silver awards, and 18 bronze awards, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 44; time to 2017, received 119 application and 91 works obtained the permissions of the application. The total number of bronze or higher awards has accumulated to 110(Table 1~2).

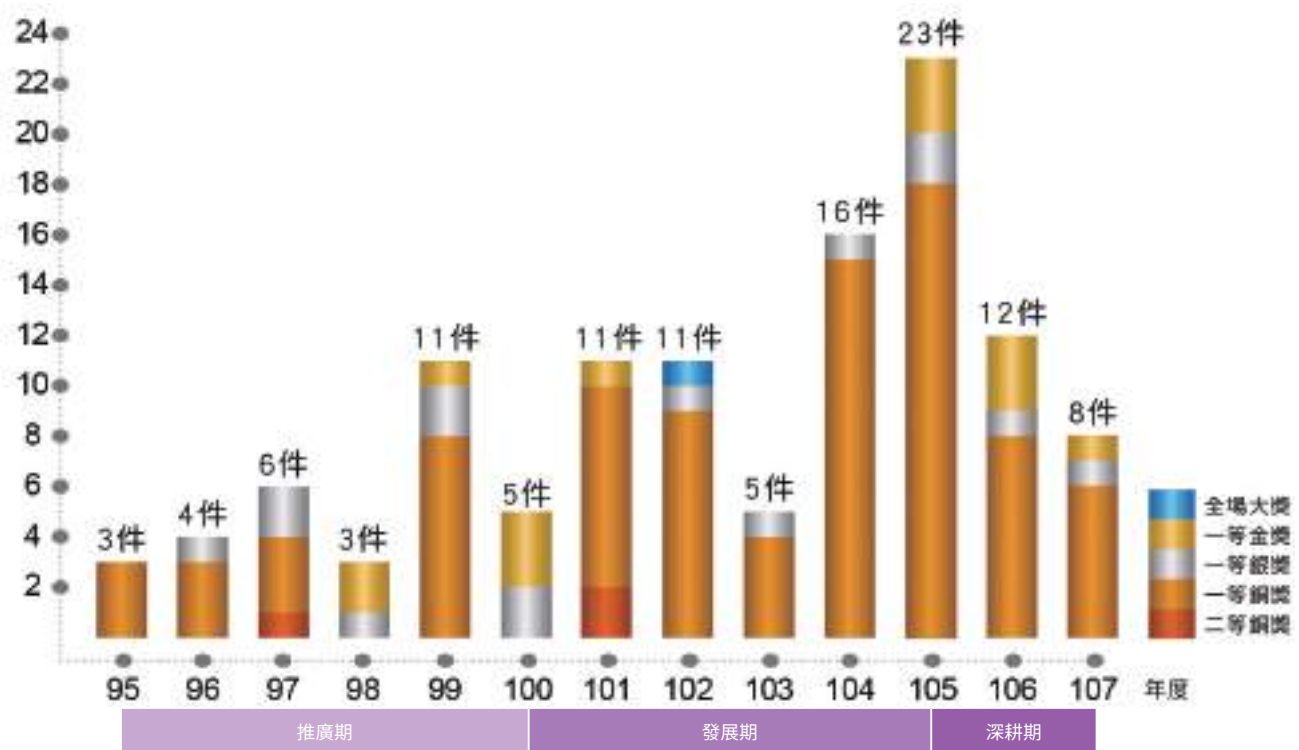
After this plan was implemented, the number of international awards won by Taiwanese art and design students has been constantly growing every year, and domestic universities have been paying more attention to the promotion of design education. According to the annual statistics in 2018, received 143 application and total of 120 works obtained the permissions of the application, including 1 gold awards, 1 silver award, and 6 bronze awards. The total number of bronze or higher awards has accumulated to 118, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 53(Chart 1~3). Taiwanese students are gradually shining in the international design scene, and their good performances are universally recognized. Not only do winning works attract capital raising platforms, but winning students are also easily invited for industrial cooperation or starting their own businesses; a portion of the goods have also been sold on the market. This plan has been a significant incentive in enhancing Taiwanese art design and cultural creation.

3. Holding the Awards Ceremony and Press Conference on Achievement

On December 26 in 2018(WED), in the NTUH International Convention Center 3F , this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2018, and invited the officials of Minister of Education, the advisory committee of this project, and experts and scholars from industry and academia, as well as guests and award presenters. In addition to the interviewers of various print media, IDC also organized an exhibition so that all the winning entries would be displayed, and their opportunities of exposure could increase.

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

Since the implementation of this plan, Taiwanese students have had excellent results in international design competitions every year, but how to "commercialize the award-winning works" and how to help the award-winning talent 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 Thailand Creative & Design Center during Bangkok Design Week 2019 on January 26 to February 3 in Thailand, 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.



圖二：910 件國際競賽獲獎作品，118 奪得銅獎以上獎項

Chart 2: 910 Winning Entries in International Competitions, 118 Winning Entries above Bronze Awards

五、舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，拓展臺灣學生的設計視野

自 2014 年起辦理第一屆「來自亞洲的設計力量」，至今共舉辦六屆（請參閱表三），讓許多對精進設計有興趣的師生受益，過去五屆曾邀請來自日本的深澤直人設計工作室創辦人－深澤直人先生，日本淺葉克己設計室藝術指導－淺葉克己先生，香港靳劉高創意策略創辦人－靳埭強先生，亞洲設計連主席－William Harald-Wong、印度國家設計學院校長－Pradyumna Vyas 及韓國 DesignPark Communications－金炫社長等具指標性國際設計大師來到臺灣中部分享設計觀點，藉此將臺中打造為臺灣的設計磁場。

第六屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊於 2018 年 12 月 7 日至 9 日分別假國立公共資訊圖書館及亞洲大學登場，邀請日本 CI 之父、PAOS 集團代表－中西元男先生，日本知名平面設計師、囊括國際四大海報比賽金獎－U.G. Sato，美國波斯頓 Massachusetts 設計名譽教授 Mr. Chaz Maviyane-Davies，南京奧林匹克博物館、南京大屠殺遇難同胞紀念館形象系統設計師何方教授，韓國工業設計協會車康熙理事長及香港設計商會葉智榮主席等國際設計大師，來台分享國際設計觀點及在地實務經驗，並於國際設計工作坊帶領各組實作示範，並個別指導討論與進行作品總評。

連續辦理六屆的「來自亞洲的設計力量」累積邀請來自 15 個國家共 43 位國際設計師，每年固定於十二月月上旬舉辦，儼然

已經形成一種傳統。本屆國際設計研討會共計 31 所學校及 345 位聽眾參與；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」及「產品設計組」共計 27 所學校 170 名學生參與，產出 89 件作品。希冀不同文化透過設計交流的方式，匯聚成一股強大的設計力量，進而影響與改變全世界，留下更多傳承故事與經驗分享。

六、設計傳承推廣計畫「設計深耕 X 生根設計」系列活動，提供更多學習與交流的平台

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，兩年已累積辦理專題講座 2 場次、校園講座 26 場次及工作坊 2 場次，共計 41 位設計師擔任設計傳承講師及 2,623 人次參與（請參閱表四）。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。



圖三：總計 244 個學校獲獎次數，累積參與學校達 53 所

Chart 3: 244 Winning Times of Schools, Cumulative Number of Participating Schools is 53

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

Since 2014, "The Power of Asian Design" has been held for six sessions, which has benefited many teachers and students who are interested in advanced design. In the past five sessions, we had invited international design masters to this event, such as Fukasawa Naoto, Founder of NAOTO FUKASAWA DESIGN from Japan; Katsumi Asaba, Art Director of Katsumi Asaba Design Studio from Japan; Kan,Tai-Keung, Founder of KL&K Creative Strategics from Hong Kong; William Harald-Wong, Chairman of The Design Alliance Asia (tDA Asia) from Malaysia; Director Pradyumna Vyas, National Institute of Design(NID) from India and Director Kim,Hyun, DesignPark Communications from South Korea. Through sharing design ideas with famous international design masters, Taichung will be built into Taiwan's design magnetic field.

"6TH The Power of Asian Design" hold on December 7 (Fri) to 9 (Sun) of 2018, and invited Nakanishi Motoo, PAOS Group Representative from Japan; U.G. Sato, Japan famous graphic designer; Chaz Maviyane-Davies, Professor Emeritus of Design, Massachusetts College of Art & Design, Boston from America; He, Fang, associate professor at Nanjing University of the Arts from China; Cha, Kang-Heui, President of KAID (Korea Association of industrial Designers), and Alan Yip, Chi-Wing, Chairman of Hong Kong Design Trade Association. These international design masters shared their design experiences from different cultures and the way of future development.

The six-session "The Power of Asian Design" has been invited by 43 international design masters from 15 countries. It is held every year in early December and has formed a tradition. In the International Design Seminar, with 31 schools and 345 students participating as of 6TH. 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 6TH, 27 schools, 170 students and 89 works participated in the "Visual Communication Group," and "Product Design Group." We wish Taiwanese teachers and students in the fields of art and design can learn different experiences and broadly expand their design vision.

6. "Design 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, two years have so far included 2 keynote forum, 26 on-campus forums and 2 workshops. In total, 41 designers have served as design inheritance instructors, and 2,623 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 recommender 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.

表三：「來自亞洲的設計力量」歷屆各項參與資訊統計表
Table 3: Participating Data of "The Power of Asian Design" Per Session

日期 Date		國際設計師 International Design Masters	研討會 Seminar	工作坊 Workshop	
			參與人數 Attendance	類型 category	參與人數 Attendance
第一屆 1st	2014 Jan 17-19	7 國 7 位 (日本／源田悅夫 Etsuo Genda、韓國／金炫 Kim,Hyun、香港／靳埭強 Kan,Tai-Keung、澳門／黃奕輝 Nelson Wong、印度／ Pradyumna Vyas、泰國／ Anurak Suchat、中國／周剛 Zhou Gang)	21 所學校 186 名聽眾	學生類	15 所學校 143 名學生 83 件作品
				教師類	30 所學校 52 名教師
第二屆 2nd	2014 Dec 19-21	7 國 9 位 (日本／鈴木元 Gen Suzuki、日本／山村浩二 Koji Yamamura、韓國／ Kyle Hyunsuk Kim、香港／陳永基 Leslie Chan、澳門／林子恩 Wilson Chi-lan Lam、泰國／Tanatta Koshihadej、新加坡／Stanley Lau、中國／黃維 Huang Wei、中國／戚躍春 Qi, Yue-Chun)	43 所學校 202 名聽眾	學生類	27 所學校 194 名學生 139 件作品
				教師類	30 所學校 50 名教師
第三屆 3rd	2015 Dec 11-13	7 國 7 位 (日本／深澤直人 Fukasawa Naoto、韓國／孫惠園 Sohn, Hyewon、香港／劉小康 Freeman Lau、丹麥／ Finn Nygaard、澳洲／ Troy Innocent、馬來西亞／王利欣 William Harald-Wong、中國／楊明潔 Jamy Yang)	34 所學校 446 名聽眾	學生類	26 所學校 179 名學生 95 件作品
第四屆 4th	2016 Dec 9-11	7 國 7 位 (日本／野老朝雄 Asao Tokolo、澳門／劉華智 Mann Lao、美國／ Eric Cruz、印尼／ Ignatius Hermawan Tanzil、伊朗／ Mehdi Saeedi、越南／ Pham Huyen Kieu、印度／ Devina Kothari)	17 所學校 247 名聽眾	學生類	26 所學校 175 名學生 93 件作品
第五屆 5th	2017 Dec 8-10	5 國 7 位 (日本／淺葉克己 Katsumi Asaba、日本／三宅一成 Kazushige Miyake、韓國／白金男 Baik Kumnam、馬來西亞／ Ezrena Marwan、泰國／ Doonyapol Srichan、中國／何曉佑、中國／李超德)	33 所學校 355 名聽眾	學生類	26 所學校 200 名學生 90 件作品
				教師類	35 所學校 51 名教師
第六屆 6th	2018 Dec 7-9	5 國 6 位 (日本／中西元男 Nakanishi Motoo、日本／ U.G. Sato、韓國／車康熙 Cha, Kang-Heui、美國／ Chaz Maviyane-Davies、香港／葉智榮 Alan Yip, Chi-Wing、中國／何方 He, Fang)	31 所學校 345 位聽眾	學生類	27 所學校 170 名學生 89 件作品

七、編輯出版國際競賽獲獎作品之專輯一冊

每年度編輯出版國際競賽獲獎作品專輯一冊，除蒐集國際平面設計、產品設計、數位動畫、工藝設計、建築與景觀設計及時尚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、設計戰國策邁向第十四年：910 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 5,558 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，本計畫推廣邁向第十四年。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 910 件，頒發之總獎金數累積 5,558 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 53 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。

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, technocraft design, architecture and landscape design, fashion 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 Fourteenth: 910 Award-Winning Works from International Competitions, and Prizes Awarded NT\$ 55,580,000 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 fourteenth. The cumulative number of awards Taiwanese students have won in international competitions has reached 910, NT\$55,580,000 has been awarded for cash prizes, and the number of participating schools has reached 53. 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.

表四：「設計深耕 X 生根設計」系列活動參與資訊統計表
Table 4: Participating Data of "Design Plows Deep X Design Takes Root" Per Session

	設計師 Designers	專題講座 Keynote Forum	校園講座 On-Campus Forums	工作坊 Workshop
2018 年	25 位講師 (王嵐卓、李明道 <Akibo>、周育潤、林厚進 <賽先生>、邱禹鳳、施昌杞、張漢寧、連俊傑、陳怡菁、陳信宇、陳品丞、陳重宏 <馬賽>、陳普、游明龍、黃國瑜、黃新雅、黃顯勛、楊宙航 <羊麥克>、葉銘泓、趙佳祥、劉昱賢、劉經璋、鄭洪、盧怡君、賴忠平)	1 場 135 人次	13 場 1,172 人次	2 場 10 校 63 人次
2019 年	19 位講師 (方序中、王谷神、王德明、石明生、吳介民、吳孝儒、吳書原、李宜軒、李根在、洪鈺堂、張雅婷、張漢寧、陳青琳、陳彥廷、曾熙凱、馮宇、葉銘泓、鄭翔文、賴忠平)	1 場 175 人次	13 場 1,078 人次	無

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～2018 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 ~ 2018

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			
2008 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	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			
2009 年執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 優選	二等 優選	三等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71	1. 大同大學 2. 元智大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 國立交通大學 6. 國立成功大學 7. 國立政治大學	8. 國立高雄師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺中技術學院 11. 國立臺北科技大學 12. 國立臺南藝術大學 13. 國立臺灣科技大學 14. 國立臺灣藝術大學	15. 朝陽科技大學 16. 復興商工 17. 銘傳大學 18. 臺南科技大學 19. 實踐大學 20. 樹德科技大學 21. 嶺東科技大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 15 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 513 萬			
2010 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	三等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	1	2	8	1	0	46	3	0	61	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 亞洲大學 4. 南臺科技大學 5. 國立成功大學 6. 國立高雄師範大學	7. 國立雲林科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺南藝術大學 10. 國立臺灣科技大學 11. 國立臺灣師範大學 12. 國立臺灣藝術大學	13. 銘傳大學 14. 臺南科技大學 15. 實踐大學 16. 嶺東科技大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 15 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 789.5 萬			
2011 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	獲獎學生學校		
	0	3	2	0	6	0	39	3	0	53	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 國立成功大學 4. 國立高雄師範大學 5. 國立臺中技術學院 6. 國立臺北科技大學 7. 國立臺南藝術大學	8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範學院 10. 崑山科技大學 11. 銘傳大學 12. 實踐大學 13. 樹德科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 233 萬			
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	獲獎學生學校		
	0	1	0	8	2	2	81	2	0	96	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 亞洲大學 6. 南華大學 7. 國立交通大學 8. 國立成功大學	9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺北科技大學 11. 國立臺灣大學 12. 國立臺灣科技大學 13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺南藝術大學 15. 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
	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			

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	獲獎學生學校		
	1	0	1	9	13	0	44	2	0	70	1. 大同大學	7. 國立成功大學	13. 國立臺灣師範大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 323 萬	2. 大葉大學	8. 國立高雄師範大學	14. 國立臺灣藝術大學
											3. 長庚大學	9. 國立雲林科技大學	15. 銘傳大學
											4. 亞洲大學	10. 國立臺中科技大學	16. 實踐大學
											5. 南臺科技大學	11. 國立臺北科技大學	17. 樹德科技大學
											6. 國立交通大學	12. 國立臺灣科技大學	

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	獲獎學生學校		
	0	0	1	4	10	0	38	5	0	58	1. 大同大學	7. 國立臺中科技大學	13. 遠東科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 207.5 萬	2. 中原大學	8. 國立臺北科技大學	14. 銘傳大學
											3. 亞東技術學院	9. 國立臺灣科技大學	15. 實踐大學
											4. 亞洲大學	10. 國立臺灣師範大學	16. 醒吾科技大學
											5. 國立成功大學	11. 國立臺灣藝術大學	17. 樹德科技大學
											6. 國立雲林科技大學	12. 國立聯合大學	

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	獲獎學生學校		
	0	0	1	15	10	0	42	2	0	70	1. 大同大學	8. 國立成功大學	15. 國立臺灣師範大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 323 萬	2. 中原大學	9. 國立政治大學	16. 銘傳大學
											3. 東海大學	10. 國立高雄師範大學	17. 臺南應用科技大學
											4. 長庚大學	11. 國立雲林科技大學	18. 實踐大學
											5. 亞東技術學院	12. 國立臺北科技大學	19. 樹德科技大學
											6. 亞洲大學	13. 國立臺灣大學	20. 嶺東科技大學
											7. 崇右技術學院	14. 國立臺灣科技大學	

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	獲獎學生學校		
	0	3	2	18	15	0	48	4	1	91	1. 大同大學	11. 致理科技大學	21. 國立臺南藝術大學
	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 487 萬	2. 大葉大學	12. 國立成功大學	22. 國立臺灣科技大學
											3. 中原大學	13. 國立政治大學	23. 國立臺灣師範大學
											4. 正修科技大學	14. 國立高雄大學	24. 復興商工
											5. 佛光大學	15. 國立高雄師範大學	25. 朝陽科技大學
											6. 亞洲大學	16. 國立雲林科技大學	26. 華梵大學
											7. 明志科技大學	17. 國立新竹教育大學	27. 臺南應用科技大學
											8. 東海大學	18. 國立臺中科技大學	28. 樹德科技大學
											9. 長庚大學	19. 國立臺北科技大學	29. 醒吾科技大學
											10. 南臺科技大學	20. 國立臺北藝術大學	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	獲獎學生學校		
	0	3	1	8	2	0	74	2	1	91	1. 大同大學	10. 東海大學	19. 國立臺灣科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 369 萬	2. 大葉大學	11. 致理科技大學	20. 國立臺灣師範大學
											3. 中原大學	12. 國立高雄師範大學	21. 崇右影藝科技大學
											4. 元智大學	13. 國立雲林科技大學	22. 朝陽科技大學
											5. 弘光科技大學	14. 國立臺中科技大學	23. 臺南應用科技大學
											6. 正修科技大學	15. 國立臺北科技大學	24. 銘傳大學
											7. 亞東技術學院	16. 國立臺北商業大學	25. 樹德科技大學
											8. 亞洲大學	17. 國立臺北藝術大學	26. 醒吾科技大學
											9. 明志科技大學	18. 國立臺南藝術大學	27. 嶺東科技大學

2018 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	三等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	1	1	6	2	3	102	2	1	118	1. 大同大學	11. 建國科技大學	21. 國立臺灣師範大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 373.5 萬	2. 中原大學	12. 國立交通大學	22. 國立臺灣藝術大學
											3. 中國科技大學	13. 國立成功大學	23. 崇右影藝科技大學
											4. 中華大學	14. 國立高雄科技大學	24. 朝陽科技大學
											5. 台北海洋科技大學	15. 國立雲林科技大學	25. 新民高中
											6. 正修科技大學	16. 國立臺中科技大學	26. 臺南應用科技大學
											7. 佛光大學	17. 國立臺北科技大學	27. 銘傳大學
											8. 亞洲大學	18. 國立臺北教育大學	28. 樹德科技大學
											9. 明志科技大學	19. 國立臺南藝術大學	29. 嶺東科技大學
											10. 南臺科技大學	20. 國立臺灣科技大學	

表二：臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（2006 年～2018 年）

Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Per Year in 2006 ~ 2018

	參與學校	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	獲獎總數
1	大同大學				1	1	1	4	3	4	1	2	4	3	24
2	大葉大學							4	1			2	1		8
3	中原大學									1	1	2	1	1	6
4	中國科技大學													7	7
5	中華大學													1	1
6	元智大學				1								1		2
7	台北海洋科技大學													1	1
8	弘光科技大學												1		1
9	正修科技大學											1	2	7	10
10	佛光大學											1		1	2
11	亞東技術學院									1	1		1		3
12	亞洲大學					1		5	8	1	18	10	11	15	69
13	明志科技大學		2	3	1	2	1	2				1	1	2	15
14	東方技術學院	1													1
15	東海大學										1	1	3		5
16	長庚大學			4	1			2			1	1			9
17	南華大學							1							1
18	南臺科技大學					1			1			1		2	5
19	建國科技大學													1	1
20	致理科技大學											5	5		10
21	國立交通大學	1		4	1			1	1					1	9
22	國立成功大學		1	4	5	2	5	5	1	1	2	2		1	29
23	國立政治大學				1						1	1			3
24	國立高雄大學											1			1
25	國立高雄科技大學													4	4
26	國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3		2	1	3		25
27	國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	1	5	6	5	46
28	國立新竹教育大學											1			1
29	國立臺中科技大學				4		1		5	1		1	4	2	18
30	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	3	3	46
31	國立臺北商業大學												1		1
32	國立臺北教育大學													1	1
33	國立臺北藝術大學											2	2		4
34	國立臺南藝術大學		2	4	6	1	2	1				1	2	4	23
35	國立臺灣大學							1			1				2
36	國立臺灣科技大學		9	7	13	22	11	31	20	18	11	7	7	16	172
37	國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	2	1	8	5	47
38	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4				1	11
39	國立聯合大學							1		1					2
40	崇右影藝科技大學										2		4	2	8
41	崑山科技大學						1	2							3
42	復興商工				1							1			2
43	朝陽科技大學			3	1			1				3	1	6	15
44	華梵大學											1			1
45	新民高中													1	1
46	實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	3				
47	臺南應用科技大學		2	4	1	3		1			2	5	1	5	24
48	輔仁大學			1				1							2
49	遠東科技大學									1					1
50	銘傳大學				1	1	1	1	2	4	3		2	3	18
51	樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	9	10	72
52	醒吾科技大學									2		2	2		6
53	嶺東科技大學	8	6	8	6	1					1	4	5	7	46
	年度通過總數	22	45	64	71	61	53	96	70	58	70	91	91	118	910
	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	373.5 萬	5,558 萬

* 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。

「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

時間：2018 年 12 月 07 日 (五) AM9:00 ~ PM5:00

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	時 間	講題／演講者
09:00~09:30	報到	13:30~14:30	講 題：《視覺傳達》Creative Defiance 演講者：美國 America — Chaz Maviyane-Davies
09:30~10:00	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	14:30~15:00	講 題：《視覺傳達》傳統圖形再設計 演講者：中國 China — 何方 He, Fang
10:00~11:00	講 題：《專題演講》從企業經營水準邁向設計思考 演講者：日本 Japan — 中西元男 Nakanishi Motoo	15:00~16:00	講 題：《產品設計》Design Innovation through change of perspective 演講者：韓國 Korea — 車康熙 Cha, Kang-Heui
11:00~12:00	講 題：《視覺傳達》humor 演講者：日本 Japan — U.G. Sato	16:00~16:30	講 題：《產品設計》32 Design Dream 演講者：香港 Hong Kong — 葉智榮 Alan Yip, Chi-Wing
12:00~13:30	休息時間	16:30~17:00	綜合 Q&A 時間
		17:00 ~	結語 & 交流時間



計畫團隊致贈感謝狀予國際設計大師並合影留念 (圖右七為國立公共資訊圖書館劉仲成館長；圖右八為亞洲大學蔡進發校長)

日本 Japan

Nakanishi Motoo 中西元男



我的信念是知道自己怎麼樣透過設計幫助企業轉型、銷售並提升業績。

- PAOS 集團代表 (1968 年成立株式會社 PAOS)
- 參與 NTT、INAX、Bridgestone、KENWOOD、Benesse、Nissan 等約 100 家日本代表性企業的 CI、品牌及商業戰略設計
- 出版多本 CI 書籍如「設計政策：企業形象的形成」、「DECOMAS 一作為經營戰略的設計整合」
- 東京 2020 奧林匹克運動會及殘奧會標誌選拔委員 (2015 年)
- 榮獲每日設計獎、日本標誌設計大獎、第 1 屆勝見勝獎、第 1 屆年度設計桑澤獎等多項大獎

早稻田大學跟桑澤設計研究所很不同，最後我決定進入早稻田大學繼續做研究。早稻田大學是全日本數一數二的大學，校風非常有趣跟開放。我在學校開辦了一個設計社團，社團名稱叫做設計研究會。雖然剛開始社員不多，大概十多個人，然後增加到三十個人，最後發展成三百多人，成為文學部最大的社團。在我大三的時候向學校提出一個建議案，我認為學校是綜合大學的關係，因此需要開辦設計系，於是 1962 年我就針對早稻田大學提出設置設計學部的專案。爾後不斷發展的緣故，開始有很多企業或者團體找我們諮商或承辦專案。最後我與學弟妹在 1968 年成立了 PAOS，創辦至今剛好是五十年的歷史，當時我設定了目標，要探討設計的可能性可以發展到什麼地步。我自己對於獲得設計大獎或者做出備受稱讚的設計並沒有太大的企圖，我最大的興趣是思考如何讓委託我的企業變得更好、業績能夠提升、公司員工過得更幸福。這才是我的榮耀。



一個企業裡頭非常重要的一項經營資源，包括人、物、財以及資訊。事實上人也好財也好，在社會上很容易找得到，但是這些經營資源透過哪一種方法能活用起來呢？這其中包括了創造力、洞察力及開發力。事實上現在已經進入高度資訊化的社會，如果你創造出來的好東西不能傳達出去，讓受眾能夠接受，那還是沒有用的。如果將經營資源比擬為人的話，人物財資訊相當於人的體力，這是基本需要具備的；同時在創造力洞察力開發力來講，是指人的智力；他如何把這些部分表現出來，相當於人的魅力。綜合以上觀點，如何活用你的經營資源發揮最大效益，就是建立品牌戰略，並透過各種行銷手法將經營資源活用下去。換言之，在高度資訊化時代裡，必須更著重建立社會跟文化層面上的品牌戰略。

從公司成立至今的這段期間，完成的設計案或是品牌案大概有 150 多個案例。我最早在 PAOS 有一個主張，就是一個行業裡我只服務一家企業，在這裡面會有許多我的新思維，同時也避免同業競爭。設計並不是一個只設計自己作品、做得美麗獲得大家讚賞而已，而是在進行專案與設計標誌的時候，知道自己怎麼樣透過設計幫這家企業轉型、幫助他進行銷售提升業績。這個信念到目前都沒有改變。

知性的經營是非常重要的，將累積成你專屬的經營足跡。我們已經不再是單打獨鬥的設計師，將層級拉高，在設計的領域當個設計家，並體悟到你現在所想的一切都已經是落伍的，要一直不斷地追求新的思維、新的思考才是。



日本 Japan
U.G Sato

U. G. Sato

我的作品充滿了幽默，充滿了我自己覺得很有趣又好玩的元素。

- 捷克布魯諾國際平面設計雙年展金獎 (1978)
- 芬蘭拉赫蒂國際海報雙年展金獎 (1979)
- 波蘭華沙國際海報雙年展金獎 (1996)
- 莫斯科國際平面設計雙年展金銀獎 (1998)
- 日本富山國際海報三年展銅獎 (1997, 2000)



在從事創作的時候，我比較偏向自己的一些直覺、感覺來做創作，完全就是憑藉自己的喜好，覺得這些東西好玩我就做。我喜歡畫畫，所以常常到郊外作畫，後來走向設計這條路，想說身為一位設計師要從外形做起，因此就跟著當時流行留起了長頭髮；剛好那時美國披頭四文化很流行，我就開始做類似的打扮；我在美國的時候很多人都說我長得很像印地安人，所以我就乾脆做印地安人的打扮。我就是帶著很多非常有趣又充滿玩心的態度進入設計界。

我一開始是進了一間公司做設計，一連工作了十年。設計當然有很多不同的方向，不過在公司裡面任職並不是最適合我的方法，後來我發現自己比較適合用插畫的方式來表現自己的想法。於是，我開始將自己的一些想法集結起來做一個小小的展覽。我知道現在這個時代發展得非常快速，很多事情的變化或是整個世界的演變都非常快，但這樣的快到底是不是好的事情呢？我覺得好像有一些真正本質性的東西被我們忘記了，我試圖對這樣的世界提出抗議、提出一些不同的聲音，於是利用一些插畫的元素來表現我的想法。這個個展的名稱叫做進化論，進化論裡面提到人是由猿猴逐漸演變而來的，那人類最後會演變成什麼呢？現在的社會空氣污染這麼嚴重，所以鼻子跟嘴巴就會變得毛毛的，也不知道將會變成什麼樣的東西，我嘗試用這樣的插圖來表現。有時候淘氣迷糊也是我作品中的元素之一。我也用一種比較幽默的方式表現女人的強韌。我常常忍不住觀察女人的腿，所以用了很多女人的腿還有鞋子作為元素，藉以象徵女人的力量。我還是用一個比較幽默有趣的方式來製作我的海報。

我個人設計生涯中非常重要的一件作品『Peace』，是我成立公司之後，第一個以公司名義對外參賽的作品。主題是和平，作品創意以鐵絲網構成，中間有一隻象徵和平的鴿子。這件作品讓我囊括世界四大雙年展的金獎，也因此受邀至世界各地的美術館或是雙年展展出，然後我就以這一幅作品為中心發展出一系列相關作品。我希望原本很封閉的國家，彼此能夠更加開放。我比較注意的元素絕大部分都跟和平有關係，維持世界和平這件事情很重要，然而要做到維持和平的話，必須先與全世界攜手合作。

每次看到非常豐富的元素或圖案都會刺激我的創作力。我另外一種創作的類型是使用類似插畫感覺畫出很多不同作品，然後在下面寫上一些我想要訴求的事情。同時，我也做好玩又有趣的繪本創作。我的作品充滿了幽默，充滿了我自己覺得很有趣又好玩的元素。

美國 America

Chaz Maviyane-Davies



海報是具有開啟對話、辯論、娛樂或是驚嘆效果的媒介，同時也是開發中國家或是偏遠地區市民唯一能接受到藝術的場域。

- 美國波士頓 Massachusetts College of Art & Design 設計名譽教授
- 獲美國平面設計協會 (AIGA) 波士頓 Fellow Award 認可 (2018)
- 獲 Massachusetts 大學榮譽博士學位 (2009)
- 獲得首屆 Anthon Beeke 國際設計獎 (2004)
- 受邀參加超過 200 場個人和團體展覽，以及擔任許多展覽與競賽的評審 (1980 ~ 現在)



在字典中如何定義 Disobedience 呢？是一種勇敢且大膽地反抗權威或是任何反對、相對的力量，簡單來說就是一種反抗力，這個字其實也精準地描述我的人生。我來自辛巴威，一個位於非洲南端內陸的國家，我的國家形塑了我所做的事情、我的人生還有我希望在生命中完成的事。在 1970 年代我就知道作為非洲設計師的命運，注定跟生存、社會連結在一起，當我在解釋事情或說故事時，我必須把自己呈現出來。當時我沒有辦法繼續忍受辛巴威的不公不義，加上我的設計作品充滿行動主義或行動倡議，於是覺得自己必須離開我的國家，輾轉在 2001 年到了美國並且獲得教職的工作。

現在人類彷彿活在一種集體否認，並且持續一種既有的方式生活，而這種方式控制了我們，最後我的這股反抗力得到了強化。我不斷尋找一種視覺語言，希望能夠反抗市面上受到主宰操作的傳播方式。如果沒有人權的話，真正的發展是沒有辦法長久維繫。我們必須打擊種族、性別、宗教、政治上的歧視，這些都是事關重大的，唯有如此我們才能長久生活在充滿包容與進步的社會中。如果持續忽略這件事情，我們終將被自己缺乏人性這件事情所毀滅。



我一直以來都深信妥善使用海報此一訊息傳遞者，透過設計將它帶到各種人類議題最前線，能促成人們對議題的認識、理解與同情。海報傳遞的訊息具有立即性，能讓觀眾投入且難忘，雖然在西方國家有許多設計師並不認可海報具有這樣的潛力，但對非洲或是其他發展中國家而言，海報仍是不容小覷的媒介。在這些地區海報能夠有效達到開啟對話、辯論、娛樂或是驚嘆的效果，同時也是這些開發中國家或是偏遠地區市民唯一能接受到藝術的場域。

無論你喜不喜歡，消費主義的生活方式控制了人類，並且削弱整體的行為能力。在這個世上很多虛幻被捧成事實，很多有權有勢者的聲音被放大，讓弱勢者的聲音因而轉為靜音，很多的謊言被用來掩蓋真實，以及很多時候的購買行為都被描繪成可以麻痺貧窮的處方。有鑑於現在生活的世界非常分化，所以這個重要時刻讓資訊透過創意的方式介入更能發揮優勢，我們的價值與信念都需要融入願景當中。我利用海報的生動、影響力去傳達我的想法、能量，去應對人類所面臨的社會、環境、保護等議題，這麼一來最終我們還是能夠掌握自己的命運。在你所做的事情當中，你永遠都在下決策，這些驅動力是透過你所處的文化或政治，當然也攸關你的信仰、價值與理念，在最後我們都必須提供答案給自己。

設計就像是我的武器，這場戰爭我稱之為創意的反抗力。我覺得人權這個議題要用比較積極正面的態度去談，不是用負面的態度去思考，而我們必須要以一種尊嚴的方式去談論人權才對。



中國 China

He, Fang 何方

每一個 LOGO 背後都會凝結成一句話或者凝結成一個含義以便傳播。

- 南京藝術學院副教授
- 江蘇省青年藝術家協會副主席
- 為一帶一路重要戰略「亞洲基礎設施投資銀行」設計徽標、設計作品「亞投行開業紀念物——點石成金」、設計「錦繡蘇」標誌
- 並擔任江蘇發展大會視覺設計藝術總監
- 南京奧林匹克博物館、南京大屠殺遇難同胞紀念館形象系統設計師
- 擔任 2022 亞運會會徽、世界技能大賽國賽、中國插畫新人獎等國家級設計競賽評審



我是一名老師，在南京藝術學院擔任平面設計系主任，同時也是江蘇省青年藝術家協會副主席，負責設計門類，因為各種各樣的工作經驗，所以獲得一些教學獎項和政府獎項。我們學校創立於 1912 年，已經有一百多年的歷史，是一間綜合性藝術學校，我的工作主要是做形象系統設計，服務對象包括政府、文化機構以及文化類活動，項目包括一帶一路、重要戰略、亞洲基礎設施投資銀行的徽標以及整套視覺系統，還有亞投行開業紀念物一點石成金。我還為國家一級館的南京大屠殺遇難同胞紀念館做標誌設計，同時也為南京申請文學之都設計標誌，目前南京仍在積極努力申請中。

南京奧林匹克博物館形象系統的 LOGO 涵義是碩果累累，我們設計的每一個 LOGO 背後都會凝結成一句話或者一個含義以便傳播。我在設計時希望把它變成一個整體，標誌上面的 a 和 m 字母，像是掛獎牌的帶子，然後組成一串金牌。正因為博物館是展示獎牌之處，所以我們把博物館 LOGO 設計成一串串各種顏色的獎牌。我們做了將近一百個大大小小的形象系統設計項目，最多的是文化類項目，包括書店、出版社、中國音樂金鐘獎以及文化部的中國京劇藝術節。另外，我也擔任一些全國性的評審。總結以上內容，我把自己的時間分為三等分—三分之一用來教學、三分之一用來設計、最後的三分之一是帶學生做研究。

關於設計實踐談論的內容，當我們接觸文化類項目時，會發現無論是對方要求你的主題，或是自身的生長環境，在做這些項目時多多少少都需要去尋找文化要素。因此我們發現每當做完一個項目後，我們的知識面又更擴展了一點，所以我們非常喜歡做不同類型的項目，這樣能夠讓我們更加了解不同傳統文化的東西，也因為不斷地碰到傳統文化元素，就帶來一些新的思考方式。傳統圖形再設計是設計當中常常會遇到的問題，那些傳統元素和圖形如何成為發酵劑？這些優秀的傳統文化是否能成為我們創新之路的啟發？有意識地更進一步挖掘傳統文化內容，才能為我們所用。道家提及的自在就是指當你到達一個自由自在境地時，不用太在意它，讓一切順其自然、進退無礙，所以我們在設計上不要做太多功夫，要讓它自然而然地發生。

在中國傳統圖案的設計當中，我們怎麼讓它的方向更加擴展呢？愛因斯坦曾說『世界上最美麗的是未知的事物。』這是所有真藝術、真科學的泉源，需要由我們去尋找與顛覆！第一是超越現有設計狀態的可能性、質疑與思考；第二是運用現有技術和科技擴展平面設計的觸角；第三是跨界融合，多學科交叉啟發，引發更多實驗方向和角度，探索平面的維度；最後是最純粹的情感，因為它代表我們在方向上的探索。

韓國 Korea

Cha, Kang-Heui 車康熙



只要你改變原本觀點去思考，就會有不同的機會，但要如何善用好的技術去做一個好的設計，這就是設計師的責任。

- 韓國工業設計協會理事長
- LG 電子公司顧問
- 弘益大學設計研究生院教授
- 曾擔任韓國人體工程學會副主席 (2013 ~ 2014)
- 榮獲德國紅點設計大獎最佳獎 (2013 ~ 2017)、韓國 Good Design Award 最大獎 (1998, 2005, 2012)



用新的觀點去思考是非常重要的。以前習慣用手畫畫與塑形，但現在設計已經不再是畫畫的行為，而是用想法去完成設計的時代，所以往後如何發揮我們的思考力去創作、關注什麼樣的事物，都是非常重要的關鍵。身為設計師的我們，原本就內建設計思考的能力，但就是缺少把東西有邏輯性組織起來的能力，如果可以善用設計思考的話，就可以帶來非常大的創新。

其實設計不一定只是解決問題。現在除了解決問題的方向外，我們必須找出超越解決問題更廣大的價值是什麼。創新就是要去尋找和別人不同的方式。當你努力找跟別人不同的方式並且努力執行的時候，就可以獲得非常大的創新成果。這個世界被創造出來的東西已經太多，所以很多人為了爭個高低都會彼此較勁，所以當我們在做設計思考的時候，必須得做出斷節式的創新方式。我們必須時時刻刻抱持著疑問，當你有這樣的思維，所創造出來的產品就會有巨大的差異。



蘋果的文案是 Think Different，這也是告訴我們在設計領域裡，用不同的方式去思考是很重要的。如果想要做好設計，就要知道如何觀察細微小事物，每個枝微末節都非常重要。當火山爆發時你還坐著不逃命，這就是傻子；但火山還沒爆發就急著要逃跑，這也是傻子。所以，時機是非常重要的，同理可證，了解事物的本質也是非常重要。當我們想要用不同觀點看待事物時，有什麼小秘訣？第一個小秘訣是了解事物變化的流程。世界上各種情報都在電視裡面，因此獲得情報的方式已經變得非常平等，所有東西透過技術都有了交集。我們必須了解萬物為什麼會有這樣快速的變化，你才可能準備下一步該怎麼走。第二個小秘訣就是把你認為理所當然的東西或習慣都棄。如果我們改變我們的觀點，可以產出跟現有產品完全不一樣的設計。創新是要跟既有的東西完全不一樣，是斷節式的創新，不斷透過新的觀點去觀察所創造出的新商品。第三個小秘訣是用不同觀點去觀察所有事物。所謂用新的視角去看待事物的話有三個方法，可以用宏觀的角度去看一件事情，也可以用微觀的角度去看。大家喜歡的東西不代表就是設計師喜歡的事情，我們必須換位思考從使用者的角度去看待每一件作品，所以要同時用微觀和宏觀的角度去看待事情，才能做出消費者內心需求的東西。

只要你改變你的觀點去思考，就會有不同的機會，但要如何善用好的技術去做一個好的設計，就是設計師的責任。Peter Drucker 曾經說過，預測未來最好的方式就是創造未來，當我們心中所想的方向，就會朝那個方向前進，所以請多多用新的觀點去正面思考，最後做出讓所有人都驚訝的產品。



香港 Hong Kong

Alan Yip, Chi-Wing 葉智榮

自己的國家要用自己的設計師，
最好連外國的公司也用亞洲人的設計師。

- 獲得德國紅點設計大獎
- 獲得德國 iF 設計大獎
- 獲得德國國家設計委員會大獎
- 獲得世界工業設計大會—頂尖設計公司大獎
- 獲得深圳環球設計大獎



我常常說，沒有夢想的話不能當設計師。我的第一個夢是青春夢，當年我非常努力拿到理工大學的獎學金，真的要學習還是得靠自己的努力。我的第一份實習工作是在美國加州一間叫青蛙設計的公司，這份工作我做了四個月，我的老闆 Hartmut Esslinger 說學校要求實習薪水一個月七百美金，這個金額太低他們付不出手，他們決定給我一千美金！當下我很開心，直到現在這件事還讓我印象深刻。青蛙設計是當年全球第一的工業設計公司，像是日本的客戶 SONY、YAMAHA 等等，當年我們最大的客戶是以前彩色 LOGO 的蘋果，服務的是賈伯斯。那個年代 3D 電腦剛起步，所以我們用手畫產品圖，當年也還沒有數位相機，所以拍照就只有一種選擇，雖然公司沒有給我機會設計商品，不過給我機會練習與學習畫模型，因此只要公司有資源給我，我就努力嘗試一下，過了好多年後回到香港，我也開發了自己的品牌與生產自己設計的音響。

下一個夢是世界夢，我第一份正職工作是在飛利浦，我是第一個從香港直聘到荷蘭的甫畢業設計師。我在學生時期做了一個熨斗的作業，可能受到在美國實習那一段時間影響，這件作品被理工大學的老師直接拿去刊登在英國的設計雜誌，是本全世界大老闆都在看的雜誌，所以我在理工大學畢業後就收到飛利浦的邀約信。下一個夢就是香港夢，非常簡而易懂的就是拿了一些獎，上敘說提及的這些都是要靠自己的努力。再來的夢就是中國夢，今年杭州的世界工業設計大會辦了一個 Top Design Company，國家頒了一個優秀設計公司的金牌給我，就好像奧運會拿到金牌一樣。

我的品牌『葉』最重要的一個發明，叫做竹簡計算機。前三年銷售很差，大家不了解這個東西有什麼用，所以也不敢買，直到賈伯斯回到蘋果並創立他的第一套作品，他將半透明的顏色帶進電腦的世界，雖然我不做電腦只做計算機，不過時機搭配得很好，因此竹簡計算機生意好得不得了，總共賣了兩百多萬台，是我最賺錢的作品。隨後德國教科書收錄了這唯一一件香港設計作品，同時也收錄於美國 Collapsible 一書中，還有收錄於日本報刊及韓國的 Monthly Design。

總結，我感覺亞洲設計力量是最重要的一環— Designer Signature。我感覺亞洲的朋友跟設計師還是習慣把自己隱藏在幕後，所以我就努力了很多年。我們都想要做原創作品，那為什麼不能跟別人講？我們不講他們不會知道，因此我們要推廣，這才是大家要努力的方向—自己的國家要用自己的設計師，最好連外國的公司也用我們亞洲人的設計師。

「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2018 年 12 月 08 日 (六) ~ 12 月 09 日 (日) AM9:00 ~ PM5:00

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

活動時程規劃：

DAY 1 12 月 08 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
17:00~	工作坊 Day1 結束

DAY 2 12 月 09 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
13:00~14:00	《Day2-3》 1. 提供簡報與發表準備 2. 前往成果發表會場 (地點：亞洲大學亞洲會議中心 M001)
14:00~17:00	《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
17:00~	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」國際設計工作坊接續在亞洲大學登場，2018 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五組。視覺傳達組由日本知名平面設計師 — U.G. Sato 先生、美國波士頓 Massachusetts 設計名譽教授 — Mr. Chaz Maviyane-Davies 及南京奧林匹克博物館與南京大屠殺遇難同胞紀念館形象系統設計師—何方教授指導；產品設計組由韓國工業設計協會 — 車康熙理事長及香港設計商會—葉智榮主席指導。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



協同主持人陳俊宏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：U.G. Sato (日本)；協同老師：李新富



U.G. Sato 老師 (粉色衣服者) 認真聆聽學生創作理念



U.G. Sato 老師 (粉色衣服者) 指導學生作品



U.G. Sato 老師 (粉色衣服者) 查閱學生作品並給予建議



U.G. Sato 老師 (粉色衣服者) 提供學生海報設計修正意見

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Chaz Maviyane-Davies (美國)；協同老師：侯曉蓓



Chaz Maviyane-Davies 老師分享創作思考脈絡



Chaz Maviyane-Davies 老師 (黃色衣服者) 與學生討論創意發想



Chaz Maviyane-Davies 老師 (黃色衣服者) 熱烈地與學生交流設計觀點



Chaz Maviyane-Davies 老師 (右二) 檢視學生設計完稿作品

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：何方 (中國) ；協同老師：陸蕙萍



何方老師 (站立者) 分享創作理念



何方老師 (右一) 指導學生作品



何方老師 (中) 熱烈地與學生討論交流



何方老師 (中) 與學生總結兩日創作成果

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：車康熙 (韓國) ；協同老師：徐宏文



車康熙老師 (站立者) 與學生進行設計發想



車康熙老師 (右二) 專心聆聽學生創意發想



車康熙老師 (站立者) 分享創作思考脈絡



車康熙老師 (左二) 指導學生作品修改方向

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：葉智榮 (香港)；協同老師：林信宏



葉智榮老師 (左一) 指導學生作品



學生設計發想階段



葉智榮老師 (左一) 給予學生作品建議



葉智榮老師 (右二)、林信宏老師 (右一) 與學生們開心合照

成果發表紀錄



協同主持人謝省民教授為工作坊開幕致詞



視覺傳達組學員介紹作品設計概念



產品設計組學員介紹作品設計理念



產品設計組學員介紹作品設計創意

學員回饋

- 同學老師都很可愛，而且難得有機會可以跟不一樣學校的學生交流，雖然有點累但收穫滿滿。
- 非常的興奮！有一種燃燒的感覺！
- 這次的經驗讓我收益良多。
- 用夢、用所有的時間、用心力來做設計。
- 專業的設計科系真的很厲害，沒有實作過的我們對草圖和模組一竅不通。
- 不能用昨日的思維來解決問題。
- 很充實，在短時間內激發出完整的靈感。
- 和國外老師交流溝通，獲得和學校不同的想法。
- 簡報呈現方式須改進，獲益良多。
- 收穫滿滿，大家一起創作特別有感覺。。
- 能夠用不同角度思考設計。
- 拓展自己的視野，不再只是侷限於校內的觀點。
- 踏出舒適圈的感覺真奇妙，挺好！
- 很難得可以有一個與外界交流的機會，很棒！
- 更瞭解那些簡單但又很重要的概念。
- 受益良多，了解到畫面呈現方式的不同，所傳達的訊息與含義也會更著改變。
- 時間非常緊迫，必需一直不斷地思考。
- 發現設計其實不是這麼複雜，重點只要專注在傳達一件事即可。
- 受益良多，感受到老師很認真也很用心在作品上，很開心這次有報名。
- 目前自己的技巧與設計概念還欠缺許多，收穫無限，對視覺設計有了新的認識。
- 很開心今年來到工作坊，雖然過程中很緊張，但學到了很多東西。
- 第一次進行縝密的邏輯思考設計出有巧思的作品，雖然壓力很大但是也學到了很多。
- 從來沒受過平面設計訓練的我，在小組和老師討論時獲益良多，非常的開心。
- 充實且開心看到很多有趣的作品。
- 結束活動後，我很高興自己有報名參加本次的工作坊，經過二日的活動，我更深知自己不足的部分在哪裡，要加緊腳步努力學習。
- 老師們很用心教導，覺得完成了一件作品很棒。
- 雖然時間很趕但也有所成長，謝謝老師的指導。
- 兩天製作海報的過程雖然很緊張，但是也學到很多東西，對製作海報的思維方式有了更寬廣的想法。
- 平靜的海中有暗流、腦力激盪很充實。



國際名師為兩天工作坊各班表現做總結



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



107 年度頒獎典禮場內外布置

107 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2018 年 12 月 26 日 (三) 10:00 ~ 12:00

地點：臺大醫院國際會議中心 3F (台北市中正區徐州路 2 號)

107 年度「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」頒獎典禮暨成果發表會訂於 2018 年 12 月 26 日 (三) 上午 10 時於臺大醫院國際會議中心 3 樓舉行。當天除有獲獎學生及其指導老師獲邀出席授獎及分享得獎喜悅，更安排獲獎學生作品的案例分享。

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 13 年舉辦，累積獲獎人次達 910 人，總獎勵金 5,558 萬元。107 年度新增「建築與景觀設計類」，共計 53 項國際競賽為本計畫獎勵項目，本年度通過申請的獲獎作品，計 1 件獲得國際設計競賽「金獎」獎勵、1 件獲得國際設計競賽「銀獎」獎勵、6 件獲得國際設計競賽「銅獎」獎勵、110 件獲得優選及入選獎項，總計獎勵 118 件作品，獎勵件數創歷年新高紀錄，頒發新臺幣 373 萬 5,000 元獎勵金。

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 6 大類 3 等級，期藉由規劃國內教育與國際比賽接軌，促使全國大專校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽；藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作的國際水準；透過參賽作品的觀摩學習，擴展學生視野及提升相關人力素質。

今年唯一一件獲得「金獎」獎勵的作品為宜蘭鐵道便當包裝，榮獲「2017 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)」專業項目優勝 Winner，是由國立臺灣師範大學設計學系碩士班吳姿穎同學的創作，內容以宜蘭地區礁溪、宜蘭、羅東、蘇澳當地文化特色做為設計靈感，透過這些鐵道便當與包裝，讓旅客可在旅途中將身心沉浸在當地文化風情，各城鎮的特色也透過包裝一一浮現至旅客腦海中。

榮獲「2017 德國 iF 設計新秀獎」1,600 歐元獎是國立臺灣科技大學建築系碩士班黃泰源同學的作品—V4 住宅。基於矩陣結構，將不同規模及作用的模塊化建築設計相結合，提供更有機的住宅陳列，不僅結合 V1~V4 四個不同的垂直化城市環境改善系統，更以 12 個不同的住宅原型提供各式的居住需求及後續擴建的可能。這也是本計畫第一次補助建築與景觀設計類獲獎作品，建築系學生即獲得「銀獎」獎勵，實屬難得。

同樣也是來自國立臺灣科技大學建築系碩士班的陳麒善同學，共有兩件作品獲得「銅獎」獎勵，分別為「2018 美國傑出工業設計獎 (IDEA)」銅獎—Wind Pavilion 及「2018 德國紅點設計概念大獎」銅獎—Build Fender。其作品圍繞在思考隨著科技進步，建築物逐漸壓縮自然環境的面積，因此在建造過程或是後續使用，是否可以減少汙染等議題，以減少對環境的破壞與壓力。

榮獲「2017 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA)」決賽入圍 Finalist 的國立交通大學應用藝術研究所李宜軒同學，因為交換計畫到歐洲數個月，而開始了"PICK UP AND POSTER IT!"這個創作計畫，透過收集生活的片段，製作了一系列的海報，用圖像的方式紀錄這段過程。

尚有許多優秀學生及作品將於 2018 年 12 月 26 日於頒獎典禮暨成果發表會與社會大眾分享，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 12 月 7 日至 9 日於國立公共資訊圖書館及亞洲大學分別舉辦「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊，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。



教育部姚立德政務次長出席頒獎典禮與致詞勉勵獲獎學生



計畫主持人林磐崧講座教授介紹計畫年度成果



教育部姚立德政務次長（前右四）與亞洲大學蔡進發校長（前左四）及獲獎師生分享榮耀



教育部姚立德政務次長（前左八）與樹德科技大學校長王昭雄副校長（前左七）及獲獎師生分享榮耀



教育部姚立德政務次長（前左五）與正修科技大學龔瑞璋校長（前左四）及獲獎師生分享榮耀



教育部姚立德政務次長（前右三）與國立臺灣科技大學獲獎師生分享榮耀



頒獎典禮與會貴賓與師生大合照



教育部姚立德政務次長 (右十七)、教育部梁學政副司長 (右十五) 與校長們、指導老師們與計畫代表合影



教育部姚立德政務次長 (右十) 與嶺東科技大學獲獎師生分享榮耀



教育部姚立德政務次長 (右四) 與大同大學獲獎師生分享榮耀



教育部姚立德政務次長 (右三) 與國立臺灣師範大學獲獎師生分享榮耀



教育部梁學政副司長 (中) 與銘傳大學獲獎學生分享榮耀



教育部梁學政副司長 (左四) 與崇右影藝科技大學獲獎學生分享榮耀



教育部梁學政副司長 (中) 與國立臺北科技大學獲獎學生分享榮耀



榮獲 2017 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA) Commercial Packaging Winner - 國立臺灣師範大學吳姿穎同學分享創作動機



榮獲 2018 德國紅點設計概念大獎最佳獎、2018 美國傑出工業設計獎 (IDEA) 銅獎 - 國立臺灣科技大學陳麒善同學分享創作故事



榮獲 2017 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA) 決賽入圍 - 國立交通大學李宜軒同學分享領獎趣談



感謝所有與會貴賓撥冗出席頒獎典禮



頒獎典禮後各校獲獎學生交流時間



學生討論獲獎展出作品



獲獎學生與指導老師開心合影



獲獎學生留下值得紀念的一刻



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，正是下個世代的设计新鮮人；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。

2019「設計深耕 X 生根設計」系列活動

設計傳承推廣計畫

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，兩年已累積辦理專題講座 2 場次、校園講座 26 場次及工作坊 2 場次，共計 41 位設計師擔任設計傳承講師及 2,623 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



專題講座



校園講座紀錄 (13 場次、邀約 16 位講師及 1,078 位師生參與)

【校園講座第一場次】3/11 (一) 明志科技大學工業設計系

設計傳承講師：Studio Shikai 創辦人與設計總監－曾熙凱



校園講座第一場次開跑囉！曾熙凱總監與大四準畢業生分享心路歷程



感謝明志科技大學工業設計系師生熱情參與 (由左至右 - 曾熙凱設計師、江潤華主任、賴宛吟老師、李新富老師)

【校園講座第二場次】3/20 (三) 南投高中美工科

設計傳承講師：藍本設計顧問有限公司執行長－吳介民、國立臺灣科技大學建築系－鄭翔文



吳介民執行長與同學分享設計經驗



鄭翔文設計師與同學分享創意發想過程



感謝南投高中美工科高嘉君老師 (左) 熱情協助辦理講座



感謝南投高中美工科師生熱情參與 (左五 - 鄭翔文設計師、左六 - 吳介民執行長)

【校園講座第三場次】3/26 (二) 國立臺北教育大學藝術與設計學系

設計傳承講師：Hank Maxwell Studio 負責人－葉銘泓



葉銘泓設計師與同學分享過往設計案例



感謝國立臺北教育大學藝術與設計學系師生熱情參與 (左三 - 葉銘泓設計師、最後排左一 - 王強強老師)

【校園講座第四場次】3/27 (三) 國立臺中教育大學美術學系

設計傳承講師：視覺藝術工作者－陳青琳



陳青琳設計師與同學分享個人插畫案例



感謝國立臺中教育大學美術學系師生熱情參與 (左 - 陳青琳設計師、右 - 康敏嵐老師)

【校園講座第五場次】4/15 (一) 國立臺灣科技大學建築系

設計傳承講師：太研規劃設計顧問有限公司主持人 / 景觀建築師－吳書原



吳書原設計師與同學分享 2018 臺中花博后里森林園區設計案列



感謝國立臺灣科技大學建築系師生熱情參與 (最前排左二 - 吳書原設計師)

【校園講座第六場次】4/24 (三) 國立臺北商業大學 (桃園校區) 數位多媒體設計系

設計傳承講師：白輻射影像創意總監－洪鈺堂



洪鈺堂設計師與同學分享最新設計作品



感謝國立臺北商業大學數位多媒體設計系師生熱情參與 (最前排左 - 陳恩航主任、右 - 洪鈺堂設計師、第二排黃衣者 - 魏君純老師)

【校園講座第七場次】4/25 (四) 樹德科技大學視覺傳達設計系

設計傳承講師：國立臺灣科技大學建築系專任副教授－陳彥廷



感謝樹德科技大學視覺傳達設計系邱惠琳主任 (左二) 介紹與會講師



感謝樹德科技大學視覺傳達設計系師生熱情參與 (第三排中右 - 陳彥廷設計師、中左 - 邱惠琳主任)

【校園講座第八場次】4/26 (五) 復興商工廣設科、美工科

設計傳承講師：優視覺溝通設計有限公司設計總監－王德明、直品研展股份有限公司工業設計師－石明生



感謝復興商工美工科陳效宗主任 (右一) 開場致詞



王德明總監與學生分享他的求學經歷



石明生設計師與學生分享他尋找靈感的方式



復興商工廣設科、美工科師生熱情參與 (最前排由左至右 - 石明生設計師、王德明設計師、陳效宗主任)

【校園講座第九場次】5/8 (三) 國立虎尾科技大學多媒體設計系

設計傳承講師：動畫導演－王谷神



王谷神設計師與同學分享動畫創作故事



感謝國立虎尾科技大學多媒體設計系師生熱情參與 (左一 - 朱文浩老師、左二 - 王谷神設計師)

【校園講座第十場次】5/15 (三) 輔仁大學應用美術學系

設計傳承講師：IF OFFICE 創辦人－馮宇



馮宇設計師與同學分享設計思考與創作脈絡



感謝輔仁大學應用美術系師生熱情參與 (由左至右 - 陳國珍老師、馮宇設計師、余佳穎老師、陳普老師)

【校園講座第十一場次】5/17 (五) 東海大學工業設計學系

設計傳承講師：Hank Maxwell Studio 負責人－賴忠平



賴忠平設計師與同學分享設計經驗



感謝嘉南藥理大學資訊多媒體應用系師生熱情參與 (最前排由左至右 - 李俐慧主任、中 - 賴忠平設計師、右 - 郭炳宏老師)

【校園講座第十二場次】5/24 (五) 台南應用科技大學視覺傳達設計系

設計傳承講師：美商 Superior Communications TAIPEI 平面設計主任－張雅婷



張雅婷設計師與同學分享海外求學與旅遊插畫經驗



感謝台南應用科技大學視覺傳達設計系師生熱情參與 (最前排左四 - 許維珢主任、左五 - 張雅婷設計師)

【校園講座第十三場次】5/29 (三) 泰北高中設計科

設計傳承講師：國立臺灣科技大學設計系副教授－李根在、Visual Design @ IBM / Art Director@ Studio Pros－李宜軒



感謝泰北高中設計科羅晨鉸主任 (站立者) 介紹與會講師



李根在教授與學生分享他不放棄的人生經歷



李宜軒設計師與學生分享她在國外求學的創作故事



感謝泰北高中設計科師生熱情參與 (最前排右一 - 李根在設計師、右二 - 李宜軒設計師、右四 - 洪敬惠老師)

專題講座紀錄 (1 場次、邀約 3 位講師及 175 位聽眾參與)

日期：2019 年 6 月 27 日 (四) 下午 1:00 至 5:00

地點：國家圖書館—國際會議廳 3 樓 (100 台北市中正區中山南路 20 號)

設計傳承講師：桔禾創意整合公司 / 總經理—張漢寧、究方社 / 創意總監—方序中、無氏製作 PiliWu-Design / 創辦人—吳孝儒

專題講座介紹：

『我們策了一場以記憶為名的展覽』...

從文博會屏東地方館到小花計畫，說說記憶最迷人的感觸，如何小題大作與大題小作？

從日日器到文博會「茶 3.1415」展館，聊聊記憶最迷人的趣味，如何重拾在地的城市美學？

從開薪小豬撲滿到 2019 屏東燈會，談談記憶最迷人的深處，如何設計一座城市？

曾經在我們眼前、害怕消失不見的東西，以記憶之名策劃一場又一場的展覽，讓它在你 / 妳心中種下種子，藉以這場講座灌溉，日復一日，生根，茁壯著



計畫主持人林磐聳講座教授介紹計畫年度成果



計畫團隊代表致贈感謝狀予講者 (由左至右 - 陳俊宏講座教授、方序中總監、吳孝儒創辦人、張漢寧總經理、林磐聳講座教授、謝省民教授)



究方社方序中創意總監分享如何小題大作與大題小作



無氏製作 PiliWu-Design 吳孝儒創辦人分享創業之路的精彩設計案例



桔禾創意整合公司張漢寧總經理分享台灣燈會策展經驗談



協同主持人陳俊宏講座教授擔任閉幕結語致詞



謝謝熱情參與 2019「設計深耕 X 生根設計」專題講座的聽眾



泰國大型設計展演

2019 臺灣設計 X 泰國發光

展出時間：2019 年 1 月 26 日 (六) 至 2 月 3 日 (日)

展出地點：泰國創意設計中心 (Thailand Creative & Design Center)

合作單位：泰國創意設計中心 (Thailand Creative & Design Center)
臺灣國際學生創意設計大賽

泰國大型設計展演動機

泰國藝文界的重要盛事「曼谷設計週」於 2019 年 1 月 26 日至 2 月 3 日在曼谷舉行，由泰國創意設計中心主辦 (Thailand Creative & Design Center)，活動包含創意設計市集、設計工作坊、演講、展覽等。曼谷是一座包容性很強的城市，將不同區域的文化有機的融合起來，今年的主題為「融創未來」，旨在將各個方面的知識技能重新整合。故本計畫整合符合展覽主題之歷年度國際獲獎作品，假泰國創意設計中心展出。在主辦單位泰國創意設計中心 (Thailand Creative & Design Center) 顧問 Mr. Apisit Laistrooglai 誠摯邀請、協助下，串起該地產學界合作意願，期望透過泰國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『2019 臺灣設計 X 泰國發光』

「2019 臺灣設計 X 泰國發光」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 910 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 5,558 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 53 所。在計畫實施邁入第 14 年之際，臺灣學生在 2017 Adobe 卓越設計大獎 (ADAA) 專業項目獲得優勝 Winner，這是臺灣學生在該國際設計競賽舞台中，獲得最高殊榮，也映證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 107 年度精選符合展覽主題內容之歷年度國際獲獎作品，共計 28 件作品參與此次泰國大型設計展演。另外，臺灣國際學生創意設計大賽精選共 110 件作品合作展出。

展出成果

此次合作單位泰國創意設計中心 (Thailand Creative & Design Center) 的顧問 Mr. Apisit Laistrooglai 為曼谷文創搖籃推手，策畫了 2019 曼谷設計週。此次「2019 臺灣設計 X 泰國發光」整合當地教育設計資源，並特別感謝駐泰國臺北經濟文化辦事處文化組組長陳冠甫、駐泰國代表處教育組秘書洪慈憶蒞臨展覽會場。由設計戰國策計畫主持人林磐聳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「2019 臺灣設計 X 泰國發光」在泰國曼谷的展出，讓臺灣學生的作品有機會與泰國曼谷產學界切磋交流，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。



泰國創意設計中心 (Thailand Creative & Design Center) 顧問 Mr. Apisit Laistrooglai 出席開幕茶會致詞



設計戰國策展覽會場一隅



共計 28 件作品參與泰國大型設計展演



計畫團隊與展出作品合影 (左一協同主持人謝省民教授)



觀眾觀摩展出作品



與會貴賓及計畫團隊合影 (由左至右—李新富講座教授、朱拉隆功大學講師 Mrs. Soamshine Boonyan、駐泰國代表處教育組洪慈憶秘書、Doonyapol 設計顧問工作室創意總監 Mr. Doonyapol Srichan、泰國創意設計中心顧問 Mr. Apisit Laistrooglai、駐泰國臺北經濟文化辦事處文化組陳冠甫組長、林磐聳講座教授、謝省民教授、宣素南他皇家大學講師 Mr. Noppadon Sangwalpetch)



2019 臺灣設計展演巡迴成果展

展出時間：2019 年 03 月 14 日（四）－ 05 月 31 日（五）

協辦單位：明志科技大學工業設計系、醒吾科技大學設計學院、銘傳大學設計學院、國立臺北商業大學數位多媒體設計系、東海大學工業設計學系、樹德科技大學視覺傳達設計系

關於巡迴成果展

2019 臺灣設計展演巡迴成果展主要展出內容為本計畫 107 年度國際獲獎作品，提供全台設計背景學生更多接觸國際競賽資訊、觀摩獲獎作品與交流等機會。

特別感謝明志科技大學工業設計系賴宛吟老師、醒吾科技大學設計學院吳尚樺院長、銘傳大學設計學院洪啟東院長、國立臺北商業大學數位多媒體設計系魏君純老師、東海大學工業設計學系李俐慧主任及樹德科技大學視覺傳達設計系張建豐老師協助展出事宜。



明志科技大學場



醒吾科技大學場





銘傳大學場



國立臺北商業大學場



東海大學場



樹德科技大學場





Articles

設計名家專文

能量注入：有品格的內在－郭介誠	044
經驗分享：建築、產品、視傳的獲獎思考－陳彥廷	050
設計策略與方法：如何創造一個「好」的國際設計競賽？－林孟潔	056



有品格的內在

Intrinsic Character

台灣設計聯盟 / 秘書長
Taiwan Design Alliance
Secretary General

郭介誠
Kuo, Jieh-Cheng

談是否適合踏入「設計」這一行的大哉問？

在迄今近三十年的設計教職生涯中，印象最深刻莫過於每年在招生面試的時候聽到同學們表述：「我從小就喜歡畫畫…，所以對設計有興趣…」、「我從小父母親就讓我到補習班開始習畫，國高中進入美術班就讀…」，彷彿這就是同學們進入設計科系就讀、標榜血統純正培育設計師的正確管道。在擔任學系行政主管的經驗，每到休退轉（學）申請的期間，面對一個個垂頭喪氣、談到設計就瞳孔放大的學子們，最常聽到同學們表白：「我缺乏創意、抓不到想法也畫不出來…，老師我發覺自己不適合讀設計…」。不到一年情勢逆轉，原本的設計大夢化成朵朵烏雲罩頂、人生頓失依靠，設計再也不是這些同學們心中的選項，似乎會畫畫和會做設計不見得是必然關係。爸媽認為子女有繪畫天分，一路栽培學習技法與技巧不再是入門設計的競爭強項，顯然子女和爸媽們普遍對於設計這件事情還有深入理解的必要。如果畫畫只是把目前你所看到的景象重新如實地展現在畫面上、或是純粹更加美化既有的畫面，這恐怕不是設計界對年輕設計師的期待。「把自己換位思考想像成需要你來服務的對象，想像他們的期待、把這些期待化作可行的構想，用最容易理解的形式表現出來和設定目標產生有意義的互動」，這樣的概念約莫可以作為當今對設計這一行服務內容的概括描繪。所以畫畫在設計領域需要的專業內涵就不是在「描繪或是復刻」已知的畫面，意義上反倒是扮演一種傳達「有意義作為」的溝通介面、一種綜合性運用各式媒材、有效率的表現技法形式；不再拘泥於現行科別體制的表現框架。換言之，連畫畫都要傳達出「創新」的本質，才可能改寫前述的句法成為「我從小就喜歡用畫畫的方式把我對於某件事情的想像與看法展現出來…」，所以我知覺自己對設計有興趣…」，明確展現自己和設計緊密關聯的有力佐證。

從近代設計思潮觀想設計的本質

相較其他學科的發展歷史，工業設計（產品設計）就年輕許多，回顧西方工業革命之後的十九世紀中葉，工業化量產的技術能力為人類生活的各個層面產生巨大的影響。英國初期以模具製造出來的量產物品丟失了原先歷代以手工製作散發的工藝美感，社會有志之士驚嚇之餘，興起美術工藝運動（Arts & Craft Movement），訴求回到工業革命之前手作為主的製作模式。當時在歐陸的德國也受到此運動衝擊，在 1890 年左右出現改革運動的呼聲，向英國的社會運動看齊。不過當時德國有志之士有別於英國走回頭路的路線，反倒是呼籲要致力於改善工業產品的品質與製造的方式，有品質的產品應該要導正廉價量產與流行商品充斥的社會氛圍，更有遠見的創舉是希望藉由推動具有量產能量的新工法，在生產出規格化的造型過程中，更該引領勞資雙方再次找回「和諧的文化」、操作機械量產而對製作過程感到陌生的工人們，要能重拾「勞動的喜悅」。在當時，對包容新工業技術帶來的改變，「德意志工藝聯盟」（Deutscher Werkbund, DWB）在 1907 年十月由十二名藝術家連同慕尼黑的十二家公司共同創立。回顧這段史實可以覺察近代設計的濫觴不僅只是工業技術的新創導入，還包含對於社會以及勞動階層影響的全般考量，由知名的藝術家與企業家共同成立聯盟，不也昭示我們現代設計師當流著藝術家的美藝、工程師的技術與企業家產銷思維的共融合體。

聯盟對於承擔「在藝術、工業與工藝跨域整合作用下，透過教育、推廣與對所有相關問題一致的觀點，來促成手工業延續其技藝與創作的精緻新意」的宗旨，有著前所未有的使命感。本著藝術美育的社會責任觀點，面對工業化生活環境改善的議題，以「好的造型」（Gutes Form）的日常物品來提升人民的文化「教養」，或是所謂的「品德培養」，這樣宏觀以降的創設宗旨確立了德意志工藝聯盟扮演近代工業設計（產品設計）產業專項的起始地位，對照近年來「社會設計」、「服務設計」興起的發展脈絡，似乎也可以覺察百年前的設計先驅已為拓展二十一世紀設計發展播下希望的種子。

值得一提的是，1907 年德意志工藝聯盟的人事物同樣催生了影響全世界設計教育至今已百年的德國包浩斯設計學校（Das Staatliche Bauhaus, 1919-1933）。將焦點拉回 2019 年的當下，同樣面對數位科技解放實體與虛擬的界線，宛如百年前的工業技術衝擊手工藝的場景，想投身設計界為未來做出宏觀的佈局，需研讀並反思過往這百年來的設計史，

On the Question of Whether You Are Suitable for the Industry of Design

During the design teaching career of nearly 30 years, the most deep impression is that, when interviewing the students every year, I frequently hear the students say: "I like painting since I was a child, so I am interested in design; I have been learning painting since childhood, and go to the art class at the National High School", seemingly indicating that such answers represent the exactly correct path for the students to enter the design department and receive the pure education from professional designers. When I served as the executive director of the design department, every time I handled the application for dropping out or transferring to another department, the most common words I heard from the frustrated students with dilated pupils is that: "I lack creativity, I neither grasp nor draw the idea, I found that I was not suitable for learning design"; the situation has gone into reverse within less than a year. The original design dreams turned into a cloud-covered cloud, the life lost the purpose, and design is no longer loved by these students. It seems that the painting is not necessarily associated with design; if parents think their children are gifted in painting, then they send their children to learn painting skills, but that is no longer an advantage for learning design. Obviously, parents and children need to deeply understand the design, before they decide to learn design. If painting is only about presenting what you saw into the paper, or purely beautifying the existing picture, I am afraid this is not what the design industry expects from rookie designers. "You need to consider your service objects from the perspective of their position, to consider their expectations, turn such expectations into viable ideas, and express the ideas in the most comprehensible way to interact with the set goals in the meaningful manner." Such words may be regarded as the description of the service contents in the current design industry. Therefore, the key essence for painting in the field of design is not to "describe or present" a known picture, but to play the role of a communication interface conveying meaningful action, and an efficient expression form that comprehensively utilizing a variety of media materials, no longer constrained by the performance framework of the current sectoral system. In other words, the painting needs to convey the essence of innovation. Only in this way, the students can change their previous answers into: "I have always used the way of painting to show my imagination and opinion about a certain thing... so I feel myself Interested in design...", clearly demonstrating the strong evidence of your close relationship with design.



The Essence of Design from the Perspective of Modern Design

Compared with the development history of other disciplines, industrial design (product design) is much younger; in retrospect of the mid-nineteenth century after the Western Industrial Revolution, the technical ability of industrialized mass production has had a tremendous impact on all aspects of human life. In the early days, the products produced with the molds lost the beauty of the craftsmanship that was produced by hand in the past. People with lofty ideals in the society were so angry that the Arts & Craft Movement was launched in the UK, which called for a conservative return to production model dominated by the hand-made production. At that time, Germany in Europe Continent was also hit by the above movement. Around 1890, the voice of the reform movement like in Britain appeared. However, at that time, instead of backtracking like Britain did, the German people with lofty ideals called for improvement on the quality of industrial products and the way they were manufactured; quality products should guide the social atmosphere which was dominated by the mass produced cheap and popular goods at that time. German people also proposed to promote the new production approach of mass product, so as to guide the labor and capital to retrieve the "harmonious culture" during the normalized modeling process, and to make workers unfamiliar with production process regain "joy of labor", which are all the creative ideas. In order to accept the changes brought up by the new industrial technology, the Deutscher Werkbund (DWB) was founded in October 1907 by twelve artists together with twelve companies in Munich. Looking back at this history, we can see that the beginning of modern design not only reveals a new introduction of industrial technology, but also a comprehensive consideration of the influence on society and the working class; the establishment of DCB co-founded by well-known artists and entrepreneurs also indicates a complex jointly consisting of the modern designers and artists, engineer's technology, and the entrepreneur's production and marketing thought genes.

DCB holds an unprecedented sense of mission to undertake the mission of "promoting the handicraft industry to continue its craftsmanship and creation through education, promotion and consistent views on all relevant issues, under the influence of the integration of art, industry and crafts"; using the social responsibility viewpoint of art aesthetic education to handle the issues of the improved industrialized living environment, and promoting the cultural "education" of the people with the daily items of the "Gutes Form", or the so-called "cultivation of morality". Such the purpose determines that DCB plays the leading role in the modern industrial design (product design). In consideration of the development of "social design" and "service design" in recent years, it seems that the design pioneers have already planted the seeds of hope for the development of design and development in the 21st century a hundred years ago.

It is worth mentioning that the people, events and items related to DCB in 1907 also gave birth to Das Staatliche Bauhaus (1919-1933), which has influenced the world of design education for centuries. Back to the present 2019, today's world also faces the digital technology blurring the boundary between the entity and virtuality, resembling the scene of industrial technology impacting craftsmanship a hundred years ago; in order to make a macro layout for the future in the design



面對未來多變的設計發展該有的態度，應如醍醐灌頂之後的坦然淡定。

參加展覽是一場場追逐名利的捷徑？抑或是一場場向社會和師長致敬的儀式？

讓我們先從一件事情談起——在台灣每年五月份設計教育界有一項例行性的盛事，群集全台灣與泛設計領域有關的年輕學子們，向社會大眾與產官業界領袖們提出他們歷經多年學習之後的設計創作。每年都是盛況空前、人聲鼎沸，成千上萬件理當可以稱之為他們在受教育階段的代表大作，急切地、渴望著向外界展示，期待贏得來自各方的掌聲和此起彼落的鎂光燈束。這幾年如果有到會場參觀的人，應該可以感受到這個舞台不斷被加料、腫大，它有著一陣陣比市集更喧囂的叫賣聲；有一場場此起彼落、精采絕倫的動態展示活動；更有著用金錢加創意堆砌起來華麗無比的裝潢。強力的燈光彷彿是用來象徵各學校單位無遠弗屆的轄控領空權，運用社會上輸人不輸陣的行銷手法，像大水沖倒龍王廟般淹沒了理當以學生和作品為主、敬向社會報告、清新單純教與學的成果展？在所有大尺度裝飾和熱鬧的活動之下，成千上萬件創意作品和它們的主人都變渺小了，有心的參觀者也很難平心靜氣、好整以暇地仔細推敲，進而給予年輕人適切的建言。大家可以好奇的去統計，到底這一場短短四天的展覽下來總共要花掉多少銀兩？需要這樣嗎？因為在課堂上，我會不假顏面地訓斥浪費材料的同學，不懂父母賺錢持家的辛苦。歷年下來大環境的氛圍似乎也讓每一個參展學校被迫以得獎件數，或得獎與否來論英雄？需要這樣嗎？如果這群年輕設計系學生們是無辜的主角，那讓場面變成這樣臃腫、失焦的幕後師長們、各界導演們是否該出面道個歉、力挽狂瀾？需要這樣嗎？參加展覽不是一場場豔光四射的商展，理該是一場場年輕設計世代向社會報告設計可以向上改變社會所作出的努力，以及藉由公開的舞台和向師長致敬、流露設計人有品格內在的溫馨典禮。

該是一件件富含「理想願景」設計作品？抑或該是一件件充斥容易得獎「設計利」的作業？

幻想著這樣的場景，這麼多件設計作品，如果都能夠成真，納入我們的日常生活，那我們的社會不就更美好了嗎？如果再往前回溯好些年積累下來的，我們的生活型態應該是離美滿人間寶島的願景不遠才是；但多年來深究事實當然不盡如此——台灣的设计產業還很艱困經營著、還需要政府政策的大力扶持、設計師的薪資水平還是盪在谷底、低薪賤價扼殺設計服務的事件屢見不鮮……。如果不盡如此，每年幾千件都有理想、也有時間努力付出的創意作品，為什麼我們的業界不願意傾力開發量產？為什麼社會不願意付費承認設計帶來生活上有形的便利和無形的價值？為什麼媒體不願意持續報導、鼓舞我們的設計成為「設計力、社會益」新生活運動的主角？與其不斷地追問外在環境，不如在設計教育現場先反躬自省、追根究底的省思對話。

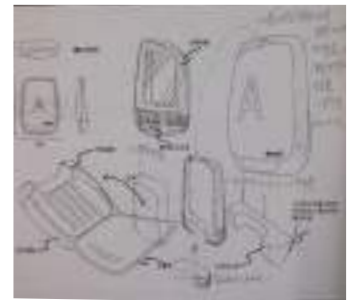
如果校園內的設計議題總是不明究理地繞著流行趨勢打轉，或在已經成熟到爛的消費



world, we need to study and reflect on the history of design in the past 100 years, and when facing the ever-changing future development, we should calmly make the decision since we have been enlightened.

Participating in the Exhibition Competition is a Shortcut to Chase Fame and Fortune? Or Should It Be A Ceremony to Pay Tribute to the Society and Teachers?

Let's start with one story: In Taiwan, there is a routine event in the design education sector held in May each year. The young students from Taiwan and the general-design field will all present their designs to the public and the industry leaders. Every year's event would be unprecedented and grant. Tens of thousands of works which could be called the masterpieces for the participants, in the education stage, eager to show to the outside world, and looking forward to winning applause and attraction from all sides. In the past few years, anyone who visited the exhibition should be able to feel that this stage is constantly being over-hyped, and it makes the noise of vendor's hawking, even noisier than the voice in market. The exhibition shows rounds of rounds of brilliant dynamic presentation, and features the luxuriant decoration built with money and creativity. The powerful lights seem to symbolize the airspace power of the various schools. The marketing approach emphasizing the importance of high momentum submerges and drowns the exhibition where students should have purely presented their works to the society. Under all the luxurious decoration and lively activities, tens of thousands of creative works and their owners become smaller, and it is difficult for the visitors who are interested in the exhibition to calm down to carefully and carefully appreciate the works, and then give appropriate advice to young people. Anyone who have interest could check how much money was spent in this short four-day exhibition. Is such a large amount of money really necessary? During, I will usually blame the students who waste materials and do not appreciate the hardship of their parents who make money to support them. Over the years, the atmosphere of the big environment seems to make every participated school forced to judge the hero based on the number of won prizes. Is this necessary? If the young design students are innocent victims, then should the senior and directors behind the scene come forward to apologize and reverse the tide? Is this necessary? Participating in the exhibition competition does not mean participating in a glamorous trade show. Young generation of designer are supposed to present their works to the society to show their efforts to change the society. The exhibition is supposed to be a platform where young designers can pay tribute to the teachers and senior and show their intrinsic characters.



Should a Design Work Be Rich of Ideal Vision? Or Should it be a Work Which is More Likely to Win Design Award?

Imagine such a scene: if all the design works could be put into use in our daily life, will our society be better off? If we go back to the past few years, the accumulated design works should already be sufficient to make our lives very closed to the beautiful dream of happy life; but that is apparently not the case, because the operators facing business difficulties in Taiwan's design industry are still in need of great support from government, the salary level of designers remains at the bottom, and the events that low price stifles the design services are not news at all. There are thousands of new pieces of design work with creative ideals each year and designers are also willing to spend time on creating their works, why is our design industry unwilling to mass produce such works? Why is society unwilling to pay for such works and recognize the tangible convenience and intangible value brought up by the design? Why is the media unwilling to continue to report design works, and inspire our design works to play a key role in the new life movement of "Benefiting Society with Design"? Instead of questioning the external environment, I deem reflecting on the design education field, and pondering on the dialogue would be a better choice.





物件上賣弄細節、錦上添花，青澀的設計科系學生提案終究是不敵在現實社會討生活的職業設計者。展覽競賽成為熱鬧、定型化的大型活動，週而復始、年復一年的在自我族類繞圈，參加的年輕人多數沒有從這一場場舞台中成就自我、淬煉自己實踐用設計來改善社會、變更好的狂想；產業界也多只能隔岸冷眼，思索是否該投資設計部門走上設計創新的冒險旅程。反之，在校園的師長理當扮演教育工作者的角色，激勵擁有年輕熱血的學子們要謙卑的蹲點在人群當中，用心發掘非消費性的世界趨勢課題、公共利益優先的社會議題，用打死不退的設計熱力融化現實的各項障礙；視設計是一項可以贏得社會對設計師敬重的志業觀；用人生的長度來經營，步步踏實、勇敢而為。在不間斷地參展及參賽歷程中，聆聽業界的受用批判、通過各式冷嘲熱諷的無情考驗、一次次在否定的狂浪中奮起突圍，享受幾近滅頂後重生的喜悅，一步步體驗設計創新帶來跨領域服務的嶄新境界。所以，放棄在學習階段追逐完美設計作品議題的短利，而無悔地決定挑戰社會設計利的長多吧！如果我們不先以設計力無私地服務我們的社會，很難期待我們的社會願意分享資源，盡心孕育成就設計花團錦簇的氛圍。這是施比受有福的公平賽局！

在台灣，1967年創立的中華民國工業設計協會從2016年起，憑藉著設計思考（Design Thinking）以三年的期程集結跨設計領域之設計社團與設計師的資源，協力執行國家發展委員會「設計翻轉、地方創生」專案，一步一腳印證明設計力可以改變地方面臨人口老化、少子化所帶來城鄉發展不均的社會議題，讓政府把「地方創生」視為國家安全戰略高度的議題，宣示2019年為台灣全面推動「地方創生」元年的事實，明白宣示設計是國家施政值得信賴的專業力量—設計創新的力量可以從有議題高度的小"Project"，漸次無私經營造就國家社會永續發展的大"Policy"的斐然能量。

覺察自我適才、適性、適所的人格內在，用品格成就人生長度的設計志業

設計是一項崇高的服務，是對所有人類、物種一視同仁，無私的關懷。這不是高調，這是基調。因為設計新秀們還年輕、沒有俗世的包袱，科技的進步給予無邊際的創新際遇，理當無慮、懷抱有理想人格的高度，要達到這樣可以想像的境界，親愛的年輕設計科系學生們，除了能夠創造外顯的「品味」外，更要展現創新提案中有「品格」的內在，期許你們都願意以百年世代永續發展的格局承擔時代的託付。別無捷徑，設計師先要表裡一致修為「有品格的內在」！



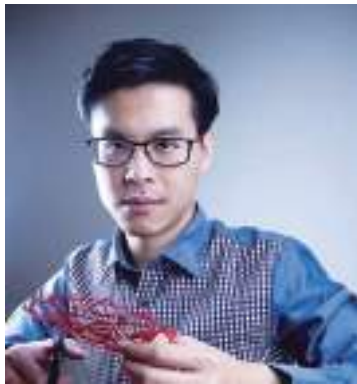
If the issues of design within campus are always around the popular trend without the reasonable reason, or add brilliance to the already splendor goods, then the callow students of design department will definitely not be a match against the professional designers already earning their living on society; the exhibition competition has become a lively and stereotyped large-scale event, and such the fate has been repeated year after year. Most of the young people who participated neither achieve themselves nor practice their design to realize their dream of improving society, and the design industry also watched on the sideline and ponder over. whether they should invest into the design department to enable to embark on the adventure of design innovation. On the contrary, the teachers in the school should play the role of educators, motivate the young and warm-blooded students to humbly explore the non-consumption global trend issues and social issues of prioritized public interest from the crowds of people, to remove the obstacles through the incessant spirit of design enthusiasm, to regard the design as a career that could win the respect from society, and run their careers of design during their lifetime step by step; students need to listen to the criticism from the industry during their participation into the exhibition, and pass the tests of a variety of cynicism, so that they will enjoy the rebirth after they break through numerous rounds of negative comments, and gradually experience the new realm of cross-domain service brought by design innovation. Therefore, give up the short-term interest in chasing the perfect design work at your learning stage, and make your decision of challenging the social design which is in line with your long-term interest. If we fail to first serve our society with our design unselfishly, it is difficult to expect our society to share resources and create an atmosphere conducive to design. This is a blessed fair game !

The Industrial Design Association of Taiwan, founded in 1967 and advocating the idea of Design Thinking, has been gathering the resources of cross-domain designers since 2016, to facilitate the project of bringing new life to the local regions through design, proposed National Development Council, and to prove that design can bring changes to the uneven development social issues caused by the aging population and sub-replacement fertility, enabling the government to regard this project as the issue with national security strategic level, to announce the year 2019 as the first year of promoting the project of bringing new life to local regions, and to demonstrate that design stands for the professional force worth the trust from national government when implementing the policies; the forces of design innovation can rise up to the level of policy which could contribute to the national sustainable development, from the level of project targeted at solving social issues.

Find the Intrinsic Character Appropriate in All Aspects, Achieve the Lifetime Design Career Through Character

Design is a kind of noble service, and it treats and cares about all human beings and species equally. This is not a high-profile feature, but the keynote; since the young rookie designers have no worldly burden, the advancement of technology can encourage them to make infinite innovation, and young designers are supposed to be eager to embrace ideals and personal heights; to achieve such the realm, dear young design students, you should not only create the explicit "taste", but also show the inner meaning of "character" in your innovation proposal; I look forward to witnessing you are all willing to take on mission of sustainable development entrusted by this era. There is no shortcut, the designer must first consistently cultivate the "intrinsic character"!





建築、產品、視傳的獲獎思考

Award-winning thinking on architecture, products and visual communication design

國立臺灣科技大學建築系 / 副教授
National Taiwan University of Science and Technology, Department of architecture / Associate Professor

陳彥廷
Chen, Yan-Ting

我是《設計獎道理》作者陳彥廷。大家看到筆者是我，大概就能推想文章又與國際競賽有關了。感謝教育部栽培，『鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫』幫助我拿下英國 D&AD、紐約 ADC、東京 TDC、德國 iF、Red Dot 等一百多項大獎；『藝術與設計菁英海外培訓計畫』則送我到紐約 Pratt 取得碩士學位；此外我也曾是教育部『臺灣國際學生創意設計大賽（TISDC）』金獎得主，受到教育部這麼多照顧，撰文分享國際競賽心得當仁不讓。

學生時期，我在平面、產品、動畫領域都曾拿過國際競賽獎金，也曾說過設計是一種解決問題的思考方式，只要創意思考靈活，並且努力精進表現技法，就能輕鬆跨越各種領域。2016 年，我到台科大建築系任教，開始挑戰帶著學生參與建築與室內設計競圖，經歷兩年共獲得 251 個國際獎項。當然主因是我很幸運帶到一群非常積極的優秀學生。《周易》說「天道酬勤」，韓愈說「業道酬精」，容我再嘮叨一次老生常談的硬道理：好資質需要勤快的學習，好創意更需要精熟的執行。

此外，挑戰國際設計獎的確有一些創意邏輯與參賽技巧。相較於視覺傳達或產品設計，建築競圖除了量體更大、多了物理性的環境分析外，也更重視人我關係，一棟建築不只一個使用者，其所構置的空間也不僅對使用者產生影響，動線、日照、能源…建築與周遭環境的互動既複雜又細密，但你考慮得再多，對參與國際競賽來說，永遠不要忘記「說重點」的原則、展板表現務必條理分明、每張圖面安排都緊扣設計主題，才能在數以千計的作品中脫穎而出。在我指導學生參與競圖的經驗裡，發現學生失誤的常常不是創意的好壞，而是「時間的掌握」，每年都有學生將好好的作品拖到虎頭蛇尾，甚至來不及報名。再好的創意執行草率了，或者報名遲到了，都只是徒勞。我建議同學們參考以下幾個方法，將能更好地掌握創作進度與質量：

1. 持續創作，定時定量

人每天都要吃飯才能活下去，設計師的生涯也要不斷創作才能延續。吃飯要定時定量才健康，創作也是，拖到 deadline 再熬夜完稿就像餓久後爆食一次，是很不健康的作法，有些同學覺得自己一直在爆肝，但到畢業要集結作品集了，卻發現每件作品都很潦草，幾年來竟一無所成。每個人都有自己喜歡的設計類型，很難要求每個作業都達到完美。但我建議同學們每學期至少做出兩件好作品，定時定量是累積佳作最好的方法，也是身為設計師必須有的堅持。每學期兩件並不多，但累積到畢業時就會有 10 件左右執行完整、能清楚展現實力的作品，國內外升學求職都不是問題。

2. 了解時程，重複報名

設計戰國策為同學們整理了全球知名的國際設計競賽，透過挑戰這些頂尖競賽來提升自我要求，是開闊視野、增強實力的好方法。每學期開學時，我總會整理一份當年度的競賽時程表給班上同學，讓大家能提早規畫整學期的創作時程，並鼓勵同學們重複報名，例如參加 eVolo 摩天大樓獎的作品，可以同時報名 AMP 建築獎；而參加 Reddot 產品獎的作品，可同時報名 iF 或 IDEA。讓一件好作品透過正確的時程規劃，達到最高的參賽曝光，但不要誤會，千萬不要老是拿一樣的作品去參賽，請持續進行新的創作。

3. 個人團體，跨界參賽

如果你在熟悉的領域已小有成績，或許可以考慮跨界參賽。每次跨界都是一個歸零的修煉，過程雖然辛苦但能讓人找回初心，在新的學習中進化。建議找些不同領域的好友一起組隊，不但能結合專業知識讓作品考慮得更全面，也能在執行技術上有效分工。如果你喜歡競逐國際獎項，那麼更勢必要走上跨界這條路，才能讓實力真正靈活應用在各種領域，快速累積獎項。

I am Chen,Yan-Ting, author of "Design Awards." When people see a work was written by me, they can most often guess that the work is related to the international competition. Thanks to the programs of the Ministry of Education, which "encourage students to participate in the international competitions for art and design," I was able to win more than 100 awards, including the D&AD in the UK, ADC in New York, TDC in Tokyo, iF and Red Dot in Germany, among others. Through the "MOE Scholarship Program for Overseas Study in Arts and Design" I was able to study for a master's degree at the Pratt Institute in New York City. I have also received the first-place award of the Taiwan International Student Design Competition (TISDC) of the Ministry of Education. Having received so much support from the Ministry of Education, I am more than honored to share my experience and takeaways from participating in the international competition.

During my days in school, I won international competition prizes in the fields of 2D works, products, and animation. At that time, I also said that design is a way of thinking about solving problems. As long as you are capable of thinking with creativity and flexibility, and you work hard to improve your techniques, you can easily make your work applicable to many areas. In 2016, I went to teach at the Department of Architecture at the Taiwan University of Science and Technology. That's when I began to challenge students to participate in competitions for architecture and interior design. After two years, we had won 251 international awards. Of course, I was very fortunate to have a group of very active and outstanding students. In the Yijing there is a line that says, "Heaven rewards hard work." Han Yu also once said "Careers are endless. Only by taking one on is it possible to gain a glimpse of its edges." Allow me to harp upon the significance of these truisms once more. Just as talent requires hard work, creativity requires skillful practice.

Competing for various international design awards requires some creative logic and competitive abilities too. When compared to visual communication or product design, architectural competitions—in addition to their larger physical solids and the physical analysis required—also highlight the relationship between people and self. A building doesn't have one user and the constructed space does not only affect the user but also pedestrian flows, sunshine, energy, etc. The interaction between a piece of architecture and its surrounding environment is complex and closely woven. But you can't overthink it. When participating in international competitions, one should never forget to "highlight the important points." One's presentation must be well-organized and clear. Each drawing must be aligned with the overarching theme in order to stand out from the rest. In my experience of guiding students to participate in competitions, I have found that most students lack time management skills rather than creative talent. Every year there are students with decent pieces of work that are completed almost haphazardly. Some students even miss the submission deadline. No matter how good a piece of work is, if the execution is rushed or the work is submitted late their work could be all in vain. I suggest that students refer to the following methods to better grasp the steps of the creation process.

1. Continuously Create Set Portions of Work at Set Times

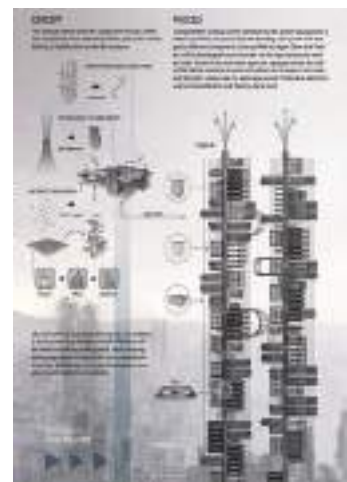
Just as people need to eat every day to survive, designers must continuously create. The portion size and time of each meal must be set and the same is true for creative work. If someone procrastinates until just before the deadline and then pulls an all-nighter to complete the project, it's just as unhealthy as binge eating after fasting for a long period of time. Some students stay up late every night and feel as though they are working very hard. However, when they compile their work on graduation day, they discover all of their work is careless and their years of work are fruitless. Everyone has their own design preferences, and it's hard to insist on perfection for every job. However, I suggest that students make at least two pieces of quality work every semester. Creating in set portions at set times is the best way to create quality work and a practice that is essential to the creative professions. Creating two pieces each semester isn't a lot, but by graduation, you will have 10 pieces of quality work that can be exhibited on their own. Whether you want to keep studying or find a job at home or abroad, you'll have no problem.

2. Know the Schedule and Register for More Than One Competition

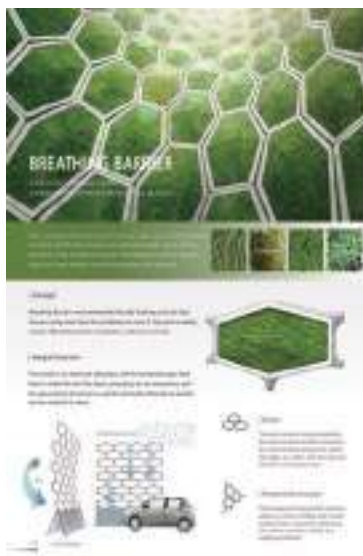
The Ministry of Education's International Design Competition is a world-renowned international design competition for students. The competition challenges students to push themselves, expand their horizons and strengthen their abilities. At the beginning of each semester, I create a schedule for students that want to participate in the competition so as to help them schedule the completion of their creative work and to encourage them to submit their work to multiple competitions. For example, works submitted for the eVolo skyscraper award can also be submitted for the AMP building prize. Projects submitted for the Reddot Prize can also be submitted for the iF or IDEA prizes. It's important to schedule one's work schedules so as to ensure it receives the best exposure at competitions. However, it's important to remember to never submit the same work to the same competition and it's important to continuously create.

3. The Individual, the Group and Cross-border Competitions

If you have had some success in a familiar area, you might consider pushing yourself to compete in a competition in another area. Working in a new area is like returning to square one. Although it's a challenging process, it can help designers to recover their original aspirations and evolve. I suggest making friends and forming teams with people from different areas of expertise. Teams like these can use wider sets of knowledge to consider problems from a more comprehensive perspective. These teams can also effectively distribute tasks more effectively. If you like to compete for international awards, then it is even more important to be active in more than just one area. Only in this way is it possible to maximize one's strength and flexibility in those different areas and receive recognition for it.



作品名：Build Fender，作者：陳麒善，
獲得獎項：2018 紅點概念獎 Best of the best、
金點概念獎 Top6 等 9 項獎項。
Build Fender designed by Chen, Chi-Shan,
won Best of the best of 2018 Red Dot Award:
Design Concept, Top6 of Golden Pin Concept
Design Award for 9 awards.



作品名：Breathing Barrier，作者：黃宣庭、謝宗穎，獲得獎項：2018 紅點概念獎 Red Dot Award、Biomimicry 等 9 項獎項。

Breathing Barrier designed by Huang, Hsuan-Ting and Hsieh, Tsung-Ying, won 2018 Red Dot Award: Design Concept, 2018 Biomimicry Global Design Challenge for 9 awards.

4. 不同類別、多元手法

增加國際獲獎是有技巧的，不過這些技巧的前提還是來自紮實的基本功。同學們應盡可能地熟練各種表現技法，同一個創意用不同的手法去完稿，手繪、水墨、剪貼、建模、攝影…不同技法會產生不同的趣味和風格，此外，延展開的作品還能報名不同類別的競賽，例如進行平面設計時，別僅僅將創作的趣味放在海報，也可以選擇將創意延伸為書籍設計、APP 介面或活動識別等。

上述幾個原則，說來簡單，執行也不困難，同學們只要能克服惰性、堅持下去，一定很快就會達到成效。我的研究室裡只有十幾位同學，大家每天生活如常，只改掉做事拖延習慣，兩年就累積兩百多個獎項。以下分享他們的精彩作品，並盡可能將完整的競圖版面呈現給大家，並整理幾個不同類項的參賽技巧。

一、建築設計

建築競圖約分三種，第一種限制基地，主辦方提供地圖、相片、文史資料甚至 CAD 檔，這類型競賽有 IFLA、OISTAT、IIDA 等，例如 2019 IFLA 競賽便以挪威奧斯陸 Hovinbyen 發展區一個 6,000 平方米的空地為基地，參賽者必須根據基地面積、形狀及環境特性進行設計。第二種限制建築形式，例如 eVolo、CTBUH，這兩個競賽只針對摩天大樓進行徵件。第三種則是自由創作，不限制任何基地、任何形式的建築設計，大部分的競賽都屬於這類型，例如 Archiprix、RIBA、Is Arch、AMP 等。

三種不同的競圖類型各有不同難度，但整體而言，展版的「圖面表現」都是獲獎關鍵環節。同學們務必在有限的版面空間深入淺出掌握議題、基地分析、定位用戶，將創新工法、Diagram 等複雜資訊視覺化，主視覺、配置圖、平面圖、立面圖、細節大樣每一張都必須清晰完整，並且留意展版整體美感。

二、產品設計

概念型產品競賽多以「Problem to Solution」為主軸，將設計作為解決問題的手段。那麼如何應用設計去解決問題呢？有幾種思考方向提供同學們參考：

1. 美感至上：以視覺美感與創意為核心價值，例如近年深受喜愛的設計師 Nendo 創作 Thin Black Line 系列家具，並不考慮使用舒適度、耐受性或強度，單純以線構方式探索傢俱結構的新趣味。
2. 仿生科技：向大自然學習永遠不過時，多觀察自然、同時多關心新的材料技術，仿

作品名：Bioilluminant，作者：陳麒善，獲得獎項：2018 美國 Architecture MasterPrize 室內設計類全場大獎、紅點概念獎等 7 項獎項。

Bioilluminant designed by Chen, Chi-Shan, won Grand prize of 2018 Architecture MasterPrize, 2018 Red Dot Award: Design Concept for 7 awards.



4. Different Categories Multiple Techniques

There are also techniques that can be used to increase one's chances of receiving international awards. However, the effectiveness of these techniques presupposes a solid understanding of the basics. Students should be familiar with the different ways that their work can be displayed, i.e. sketch, watercolor, paper cutout, model, photography, etc. Different methods of display will produce different styles and effects. Furthermore, works displayed using different methods can be submitted to different competitions. For example, when submitting 2D designs, don't limit yourself to the medium of posters. You can also design books, app interfaces, activity identification, etc.

The above principles are simple and not difficult to implement. As long as students can overcome their laziness and persist, they will see results. There are only about a dozen students in my research office. They have pretty normal lives and they don't procrastinate. This has allowed them to earn more than 200 awards in about two years. Below you can find descriptions of their work, images of their displays, and a few techniques for displaying one's work.

I. Architectural Design

There are three types of architectural competitions. The first one limits the size of the structure's base. The organizer provides maps, photos, cultural and historical materials, and even CAD files. This type of competition includes IFLA, OISTAT, IIDA, etc. For example, the 2019 IFLA competition selected a 6,000 m2 site in the Hovinbyen development zone in Oslo, Norway. The competitors were required to complete the project while considering the area, shape, and environment of the site. The second type of competition limits the form of the structure. This type of competition includes eVolo, CTBUH, etc. These two types of competitions only accept submissions for skyscrapers. The third type of competition is a free creation, which has no restrictions for the building site, the building form, etc. This is the category that most competitions fall under, including Archiprix, RIBA, Is Arch, AMP, etc.

Each of these types of competitions has different challenges. However, the presentation of the plans is the key to winning. Students must work within the limits to their display to communicate the key points of their project, site analysis, and target user to allow the audience to visualize the innovative construction method, diagram, and other complex information. The main visual, configuration plans, floor plans, elevations and details of all need to be clear, while also considering the overall aesthetics of the presentation.

II. Product Design

Conceptual product competitions mostly use "problem to solution" as the main axis of thought. So how do you apply the design to solve the problem? There are several thinking methods that students can use.

1. Prioritizing Beauty: This means taking visual aesthetics and creativity as the core values. For example, the recently popular designer Nendo's "Thin Black Line" furniture series. This series has no consideration for comfort, durability or strength but explores a new taste in furniture made purely of lines.
2. Bionic Technology: It's never too late to learn from nature and observe nature while considering the use of new building materials. Bionic technologies can often provide great solutions. For example, the award-



作品名：Convertible Hospital，作者：葉芷婷，獲得獎項：2018 杜拜 CTBUH 摩天大樓競賽全球 TOP4、IDA 等 6 項獎項。
Convertible Hospital designed by Ye, Zhi-Ting, won Top4 of CTBUH International Student Tall Building Design Competition, IDA for 6 awards.



作品名：Green Slab，作者：陶俊蓉，獲得獎項：2018 紅點概念獎 Red Dot Award、金點概念獎等 5 項獎項。
Green Slab designed by Tao, Chun-Jung, won 2018 Red Dot Award: Design Concept, Golden Pin Concept Design Award for 5 awards.



作品名：Light Stoma，作者：李博文
獲得獎項：2018 美國 Architecture MasterPrize 室內組 Winner、金點概念獎等 4 項獎項。
Light Stoma designed by Li, Bo-Wen, won winner of 2018 Architecture MasterPrize, Golden Pin Concept Design Award for 4 awards.

生結合科技，往往能成為很好的解決辦法。例如下方得獎作品《Bioilluminant》利用微藻吸收二氧化碳，進行室內外減碳；《Breathing Barrier》則利用青苔分解二氧化碳與 PM2.5，達到高速公路隔音與緩解空污的效果。概念型設計發揮空間大，同學們不須為自己的創意設限，但商品化設計就不同了，必續真正落實「在既有條件下解決用戶痛點」。我在台科大建築系開了一門商品化課程，透過一學期 18 週的訓練，教同學們從創意發散到執行收斂，真正了解生產限制與市場需求。這門課最後誕生了 7 件量產上市的產品，每年透過台科大技轉中心將授權金與衍生利益金分潤給同學。同學們必須了解的是，參賽時雖能無限地發展各種概念，但你的對手也同樣不受限；商品化時雖然有成本考量、技術侷限等各種限制，但市面上其他產品也同樣受局限。參賽或生產並不一定哪種比較困難，同學們不妨用開放的心去面對不同挑戰。

三、視覺傳達設計

視覺傳達設計的表現有千萬種方式，但我常告訴同學，「化繁為簡」是一種很有效的獲獎秘訣，透過視覺符碼的純化與簡化，將複雜的意象與內涵用明快易懂的畫面呈現，在國際競賽中就能跨越語言與文化隔閡，放諸四海皆準。

海報獎是視覺傳達類獎項的主要項目，不同國家、不同歷史背景的獎項，評選與授獎風格也不太一樣，觀察歷年獲獎作品，可概分為兩類，一為「溝通型」海報，例如商業廣告、戲劇宣傳，或反戰、全球暖化等人文關懷，於公於私，凡將海報用於傳達訊息的都屬於溝通型作品，ADAA、Lathi、BICM、Warsaw 等徵件便以這類作品為主。另一則為「表現型」海報，不以訊息溝通為要，重點在表現新的視覺經驗，例如 Golden Bee、Chaumont、Tokyo TDC、Toyama 等年鑑便可看到大量這類作品，綜合使用手繪、拼貼等複合媒材，呈現充滿實驗精神或美感至上的畫面。

最後建議各位同學，求學生涯除了挑戰國際競賽，也要透過閱讀與旅行累積多元的生活經驗，每年都排定新的學習目標，並且盡可能地跨領域學習新知，保持思考的靈活和熱情。國際競賽獲獎並不是自我追求的終點，而是一個起點，從這裡開始，讓你的專業生涯更精彩。

作品名：Children's Fingertip Band-aid，作者：蟻錦煥，獲得獎項：2017 台北設計獎評審團推薦獎、IDA 銅獎 2 項獎項。
Children's Fingertip Band-aid designed by Yi, Jin-Huan, won Jury Recommendation Award of 2017 Taipei International Design Award, Bronze of IDA for 2 awards.



winning project below "Bioilluminant" uses microalgae to absorb carbon dioxide inside and outside the structure. "Breathing Barrier" incorporates moss, which can decompose CO2 and PM 2.5 and absorb sound waves, to reduce sound and air pollution levels on the highway. Conceptual design gives students a lot of freedom and space to be creative. Commercial design, however, is different as it requires students to continue to "solve the problems encountered by users under existing conditions." I opened a commercialization course at the Department of Architecture of the Taiwan University of Science and Technology. The 18 week-long course taught students to use creativity to yield ideas that could be executed and to truly understand production limits and market demand. Seven works from the class were mass-produced. Each year, through the Taiwan Science and Technology Transfer Center, the authorization and derivative benefits for these products are distributed to the students. What the students entering these competitions must understand is that although they can develop an infinite number of concepts, their opponents can too. Although there are various restrictions such as cost considerations and technical limitations during the commercialization, other products on the market also face the same restrictions. Competing in competitions and commercializing products are both challenging. Students shouldn't be afraid to use an open mind to face new challenges.

III. Visual Communication Design

There are thousands of ways to express visual communication design, but I often tell my students that "simplification" is a very effective secret to winning. I encourage students to simplify visual codes and to use easily understood visuals to communicate complex imagery and meaning. This is especially true at international competitions where there exist cultural and language barriers.

The poster award is the main item of the visual communication category. Awards in different countries and with different historical backgrounds have different criterion for selection and awarding style. The award granting and award receiving style is different too. The award-winning works can be divided into two categories. One is a "communicative" poster, for example, posters for commercial advertising, drama propaganda, anti-war, global warming, and other humane efforts. Whether for the public or private uses, these posters all communicate messages. ADAA, Lathi, BICM, Warsaw, etc. all accept submissions for this category. The other type of posters is "expressive". These posters are not focused on communication but on expressing new visual experiences. For example, Golden Bee, Chaumont, Tokyo TDC, Toyama, and other publications show a large number of such works, compiling sketches, collages and other works of multimedia, full of experimental spirit and aesthetics.

Finally, I recommend all students, in addition to participating in international competitions also accumulate diverse life experiences through reading and travel, set new learning goals every year, and learn new knowledge from new fields as much as possible, so as to maintain flexibility and enthusiasm for thinking. International competitions are not the endpoint for personal pursuits, but rather a starting point. Starting from here, you can make your professional career more exciting.



作品名：省思，作者：陳子捷，獲得獎項：2017 台北設計獎 ico-D 特別獎與評審團推薦獎。
Inspiring designed by Chen, Zi-Jie, won ico-D Special Award and Jury Recommendation Award of 2017 Taipei International Design Award.



作品名：Movable Book Cover，作者：鍾采庭，
獲得獎項：2017 Adobe Design Achievement Award Semifinalist。
Movable Book Cover by Zhong, Cai-Ting, won Semifinalist of 2017 Adobe Design Achievement Award.



如何創造一個「好」的國際設計競賽？

How to Create a "Good" International Design Competition?

亞洲大學視覺傳達設計學系 / 講師
Dep. of Visual Communication Design,
Asia University, Lecturer

林孟潔
Lin, Meng-Chih

當鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽成為臺灣設計教育的一環，設計教育應該有所突破，不僅需要與國際設計趨勢接軌，更需要提供一個透明且具影響力的交流平台，讓莘莘學子能有站上國際舞台的機會。因此，結合臺灣教育部現有藝術與設計人才培育計畫的競爭優勢，如何創造一個透明且公正的國際設計競賽？且可擴大臺灣設計軟實力能見度的方式，順應而生的即為「臺灣國際學生創意設計大賽」一個非營利的國際設計競賽。

藉由臺灣自主性地舉辦國際級的學生設計競賽，鼓勵全球藝術與設計校院學生參與競賽，並邀請國際設計專家學者來台擔任評審與講師，將國際設計洪流導入臺灣，激起更多設計能量，並且為設計教育與產業加值，讓學生不僅能培養設計競爭力，也能在國際發光發熱，進而觸及更多人來認識臺灣與推廣臺灣設計教育的成果。設計競賽的本質本就是希望可以廣徵想法，接受突破與創新。然而，隨著設計競賽舉辦的低門檻，設計競賽成為產業界利用低價取得創意的媒介，因此設計競賽變得氾濫、價值低且生命週期短暫，而且競賽的結果往往距離最後商品化與量產非常遙遠，即獲獎作品並非商品化成功的金牌保證。參與設計競賽的目的更多在於期待獲得一個能展現自我想法與作品的舞台，創意設計的自我體現更不應受限於報名費、參展費等高額獲獎配套支出左右，非營利的設計競賽應回歸到設計教育的本身，如何建立一個透明且公平的平台，讓有志的設計新銳能大顯身手、展現自我，其中競賽獎金應只是鼓勵，而非必要。一個有品牌價值的設計競賽，才會讓參賽者願意參與，並期待後續的影響與價值，獎金獎品只是短暫的，但競賽的效益卻有可能翻轉人生。

因此，設計競賽是需要改變的，不應只是一個透過低廉價格，獲取低級設計的場域。一個好的國際設計競賽並不只是單向式的，而是雙向式的競賽提供平台，在參賽者參與競賽的過程當中，參賽者可以獲得評審的看法與建議，並且了解自己的概念與創作盲點，也可以在參與競賽後，有所成長與學習，彼此互相成長茁壯。設計競賽也應該更明確地提供命題要求與觀點，讓參賽者能夠更了解競賽的目的與訴求，並且依照命題進行概念發想與設計創作，而非只是亂槍打鳥，投機參賽，失去了原本參與設計競賽良性競爭的成長機會。

表：目前國際知名設計競賽分析

Table: Analysis of today's internationally renowned design competitions

中 CH	TISDC 臺灣國際學生 創意設計大賽	iF 德國 iF 設計獎	reddot 德國紅點設計獎	IDEA 美國傑出 工業設計獎	G-Mark 日本優良設計獎	D&AD 英國設計與藝術 指導協會	A' 設計大獎賽
英 EN	Taiwan International Student Design Competition	iF Design Award	Red dot Design Award	International Design Excellence Awards	Good Design Award	D&AD Award	A' Design Award and Competition
標誌 LOGO							
主辦國家 Host country	台灣 Taiwan	德國 Germany	德國 Germany	美國 America	日本 Japan	英國 United Kingdom	義大利 Italy
創立年份 Year of establishment	2008	1953	1955	1980	1957	1962	2009
年 Year	12 年 12 th year	67 年 67 th year	65 年 65 th year	40 年 40 th year	63 年 63 th year	58 年 58 th year	11 年 11 th year
支持 Support By	官方 official	私人 private	私人 private	私人 private	官方 official	私人 private	私人 private
收費 / 免費 Charges	免費 Free	收費 / 免費 Charge / Free	收費 Charge	收費 Charge	收費 Charge	收費 Charge	收費 Charge
參賽資格 eligibility	學生 Student	專業人士 / 學生 Professional / Student	專業人士 / 學生 Professional / Student	專業人士 / 學生 Professional / Student	專業人士 Professional	專業人士 / 學生 Professional / Student	專業人士 / 學生 Professional / Student

When encouraging students to participate in the international competition of art and design—as a part of Taiwan’s design education—Taiwan should distinguish itself. Our design education should not only be in line with international design trends but also provide a transparent and influential platform for students to gain recognition from the international community. Therefore, we must consider how to leverage the existing art and design training programs of the Ministry of Education of Taiwan to create a transparent and fair international design competition. The competition can also be used to expand the visibility of soft power of Taiwan. The "Taiwan International Student Design Competition" does just that. Organized autonomously in Taiwan, it is a non-profit international design competition.

The competition encourages the participation of students from art and design schools around the world. International experts and scholars of design are invited to Taiwan to serve as judges and speakers. The competition brings a wave of creative talent to Taiwan and is a catalyst for innovative design on the island. The competition also adds value to the education and industry of design by cultivating distinguished designers and helping them to gain recognition from the international community. This has helped the international community to better understand Taiwan and the achievements of Taiwan’s design education. The design competition aims to help those involved to broaden their horizons of thought while learning about recent breakthroughs and innovations. However, since the threshold for entry of the competition is low, the competition has become a means for the design industry to gain access to creative innovations at a low cost. Thus, the competition has become inundated with submissions of low-quality works, making the competition low-valued and short-life. Moreover, the winners of the competition are usually quite far from final commercialization or mass production, which is to say the competition’s award-winning works can’t necessarily be commercialized successfully. The purpose of participating in the design competition is more to gain access to a stage for one’s own ideas and works. Creative design as a channel for self-expression should not be limited by costly registration fees or participation fees. Non-profit design competitions should serve the greater good of design education. It should be fair while offering aspiring designers a platform to show off their talents and ideals. A prize can be used to encourage participants but isn't necessary. A design competition that receives recognition can attract notable designers while affecting and contributing value to the design industry. Prizes are temporary, while the impact of the competition can be life-changing.

Therefore, the design competition needs to be changed. It should not be just a platform for acquiring low-level design at a low cost. A good international design competition should be beneficial to both parties. As the designers participate in the competition, they receive the input and feedback from the judges. This allows the designers to better understand their own

表：臺灣國際學生創意設計大賽歷年參賽數據
Table: Historical competitor data for the Taiwan International Student Design Competition



一個非營利的設計競賽如何產業化？但又不商業化？設計競賽應該要有一個商業經營模式，但目的並不是為了營利，而是希望擴大國際影響力。非營利的設計競賽本就有許多限制：被動的資金來源、生命週期有限、影響力的限制等。而設計競賽是必須與時俱進的，設計競賽扮演的角色，不應只是為了營利，或是只為了用廉價的方式取得創意，更應該的是專注於鼓勵創新設計、設計思考讓設計能夠發揮其價值與意義。故臺灣國際學生創意設計大賽從 2014 年開始邀請國際設計組織合作，授權獎項設立與推派國際設計名家擔任評審。透過國際設計組織的串連，擴大設計競賽影響力，觸及更多國家來認識臺灣，並且讓臺灣學生能與國際設計青年一同競賽，培養國際競爭力，並過獲得更多國際件數與曝光。非營利的設計競賽要建立的是設計教育的影響力與新銳設計的價值，進而推廣至產業界，創造一個具有跨領域設計與具備國際化設計視野的競賽平台。

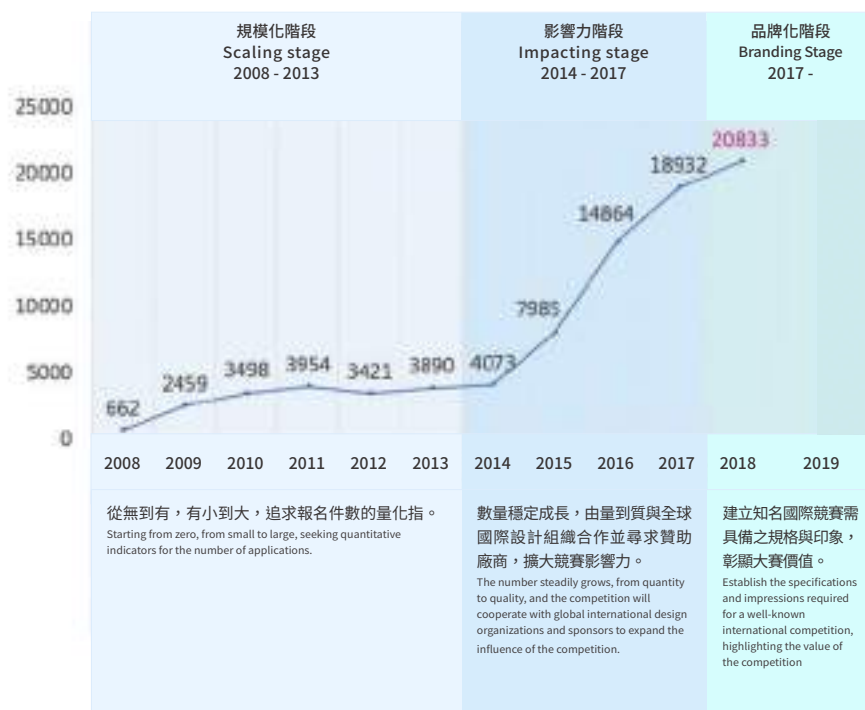
在執行策略面也應有所調整，非營利設計競賽五大策略：

1. 落實設計教育推廣、2. 擴大競賽規模、3. 整合外部合作平臺、4. 加強國際設計組織合作、5. 區域競賽評選、6. 社群媒體經營。從最細微的地方，發揮最大的影響力。由點線面，來掌握設計競賽的規模與影響力。建立一個設計社群的網絡，讓設計競賽能夠發揮更大的影響力。

如何將設計競賽的生命週期延長？為了使競賽作品能夠落實，群眾募資是一個能夠集結眾人通過網際網路向大群眾募資集資金的一種集資方式。群眾募資主要透過網際網路展示宣傳計劃內容、原生設計與創意作品，並與大眾解釋通過募集資金讓此作品量產或實現的計劃。這樣的策略規劃，將突破以往的設計競賽僅停留在概念設計的階段，將設計落實，由普羅大眾來決定設計作品是否能落實與商品化。也為了將設計競賽能產業化，設計大賽除了與國際設計組織合作，也將與企業廠商合作，建立實習機制，選送獲獎學生進入產業實習，將所學落實到產業，而不再只是紙上談兵。

墨西哥海報雙年展在 2018 年 Bienalcartel 推出專屬應用程式，提供了一個設計競賽不同的服務與交流平台。對於墨西哥國際海報雙年展而言，設計而非學科是需要轉型和

圖：臺灣國際學生創意設計大賽策略階段
Figure: Strategic steps of the Taiwan International Student Design Competition



ideas as well as their creative blind-spots. In this way, designers are able to grow and learn together. The design competition should also provide clear requirements so that designers can understand the goal of the competition. This will also help designers to design their creations according to the requirements and to avoid submitting works that are off-subject and detract from the original intentions for holding the competition—to foster growth and constructive competition.

How can a non-profit design competition be industrialized but not commercialized? The design competition should have an operational business model. However, the purpose of the competition is not to make a profit, but to expand its international influence. A non-profit design competition faces many restrictions, including funding, life cycles, influence, etc. A design competition must advance with the times. A design competition should not be solely focused on generating profits or innovation at a low cost. Rather, a design competition should focus on encouraging innovative design and thinking so as to allow designers to realize their value and significance. Therefore, since 2014 the Taiwan International Student Design Competition has invited international design organizations to cooperate so as to endorse the awards and the international team of design experts that serve as judges. In cooperation with these international design organizations, we will expand the influence of design competition, while helping participated countries to better understand Taiwan and allowing Taiwan's design students to compete alongside students from around the world. We will hone the students' competitive edge while helping them to gain international recognition and exposure. Non-profit design competitions should expand the influence of design education programs while spreading the value of new design concepts. In this way, a design competition can affect the design industry and establish itself as a platform for interdisciplinary and international design.

There should also be adjustments with regard to the implementation strategy, and the five strategies for the non-profit design competition: 1. implement design education promotion; 2. expand the scale of the competition; 3. integrate the external cooperation platform; 4. strengthen cooperation with international design organizations; 5. regional competition selection; 6. social media operations. From the most subtle places, we can exert the greatest influence. From point to line to surface, we should scale up and increase the influence of the design competition so as to build a network of design communities that will allow our design competition to reach greater audiences.

點 Point	線 Line	面 Surface
點對點 Point-to-point	線對線 Line-to-line	面對面 Surface-to-surface
規模化階段 Scaling stage	影響力階段 Impacting stage	品牌化階段 Branding stage
地推 Push		地推＋社群網絡 Push + Community Networking
設計競賽－學生 設計競賽－老師 Design Competition - Student Design Competition - Teacher	設計競賽－學校 (校－院－系－科－組－老師與學生) Design Competition - School (School - College - Department - Branch - Group - Teacher and Student)	設計競賽－地區 (學校－老師與學生) 設計競賽－國家 Design Competition - Region (School - Teacher and Student) Design Competition - Country

表：臺灣國際學生創意設計大賽推廣模式
Table: Promotion model for the Taiwan International Student Design Competition



圖：墨西哥海報雙年展的應用程式：Bienalcartel
Photo: The Mexico Poster Biennial launched a proprietary app : Bienalcartel

溝通的人的有力工具。參與者可以透過應用程式關注海報比賽和國際設計大會，更可以關注他們兩年來所做的所有活動。這樣的一個專屬應用程式延續的競賽本身的價值與生命，讓競賽生命週期延長，也讓影響力擴大，非常值得借鏡。

臺灣國際學生創意設計大賽即是以設計教育作為出發點，期盼設計大賽能作為一個新銳設計師的交流平台，也是一個能夠展現設計能量的舞台。一件事情總有兩面詮釋，或許對於許多國內外設計業界人士認為設計競賽是一個手段，是一個投機的管道。但對於非營利的臺灣國際學生創意設計大賽並非如此，我們以深厚的設計教育為基底，以及對於臺灣學子設計教育的期望，希冀臺灣國際學生創意設計大賽能達到國際設計影響力、個人知名度、設計自信心建立、實習與概念設計落實之產業化等，並且不單只是一個一次性的競賽，也更具強大生命力的設計競賽。

參考資料 Reference：

1. 洪偉肯、黃天祐（2013）。設計為科技加值的途徑 - 以 Dechnology 專案為例。設計學報 18（1），41-64。
2. 陳彥廷（2016）。設計獎道理。臺北，桑格文化有限公司。
3. 鍾伊婷（2011）。設計競賽對於學生學習之影響研究。國立成功大學工業設計學系碩士論文，臺南。
4. Don Norman (2010). Why Design Contests Are Bad. Core77 Columns. 參考自：<https://www.core77.com/posts/17024/why-design-contests-are-bad-17024>
5. Self, J. A., (2014). Mind the gap: Perceptions of design awards from the wild. International Journal of Design, 8(3), 123-138.
6. Temple, P., & Swann, P. (1995). Competitions and competitiveness: The case of British design awards. Business Strategy Review, 6(2), 41-52.

圖：2018 年臺灣國際學生創意設計大賽與 21 個國際設計組織合作

Photo: 2018 Taiwan International Student Design Competition in cooperation with 21 international design organizations



How to extend the life cycle of a design competition? Crowdfunding is a means of funding the competition with the capital support made available by internet users. Crowdfunding can be carried out by making publicity materials and designers' works viewable on the internet and telling viewers that the works will be mass-produced if the funding goal is reached. This sort of strategic plan is a break from those used for previous design competitions, which focused on design as a set of concepts.

his strategic plan allows the masses to decide whether a concept should be commercialized. Such strategic planning will break from the previous design competitions, which can't move past the stage of conceptual design. The general public will decide whether the design works can be implemented and commercialized. In order to industrialize the design competition, aside from cooperating with international design organizations, we will also cooperate with manufacturing companies and establish work-study mechanisms that will be available to winners of the competition. In this way, the winners can use their talent to improve the industry of design.

The Mexico Poster Biennial launched a proprietary app in the Bienalcartel in 2018, providing a different service and communication platform for design competitions. For the Mexico International Poster Biennial, design is a powerful tool for people seeking transformation and communication. Participants can follow the poster competition and the international design conference through the app, and view the works submitted over the past two years. Such an application extends the value and life of the competition itself, while also expanding the competition's influence.

The Taiwan International Student Design Competition is based on design education. We hope that this design competition can serve as a communication platform for cutting-edge designers and a stage for showcasing design energy. There is always more than one way to interpret something. Perhaps many design industry insiders think that a design competition is a speculative pipeline. But this is not the case for the non-profit Taiwan International Student Design Competition. Our operations are grounded in design education and the aspirations of Taiwan's aspiring designers. We hope that the Taiwan International Student Design Competition can achieve international influence while providing designers with a platform of increased visibility for showcasing their works so as to increase the confidence in and commercialization of the products shown at the competition. This is not a one-time competition. This is a competition full of life and vigor.



圖：墨西哥海報雙年展的應用程式：Bienalcartel
Photo: The Mexico Poster Biennial launched a proprietary app : Bienalcartel



圖：2019 年臺灣國際學生創意設計大賽廠商指定類 ITRI 創新設計獎
Photo: Manufacturers from the 2019 Taiwan International Student Design Competition designated an innovation design award similar to the ITRI



E-Paper
專訪電子報



宜蘭鐵路便當

Packaging of Ekibens in Yilan

2017 Adobe®
卓越設計大獎 (ADAA)
— Winner

國立臺灣師範大學藝術學院
設計系碩士班
吳姿穎

指導教授：
廖偉民

獎學金：
(107 年度) 第一等金獎 25 萬

個人簡歷：
政大英文系
台師大設計所
澳洲 ISCD surface design diploma

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這件作品是由我的論文理論基礎衍伸出的設計成果，因此在進行創作前已經有大量的文化元素要整合轉化成設計元素。我選了宜蘭縣內的四個主要車站，分別具有不同的人文自然特色，且為了能更多元呈現便當的多樣性，針對選定的四個車站本身具備的文化元素，又做了不同層次的創新。而印象最深刻的是，在構思蘇澳車站的便當造型時，因當地的罐頭產業興盛，所以在材質上便想使用馬口鐵，搭配三角造型以對應蘇澳地區的三大聚落，不過三角形的馬口鐵超級無敵難找，只能客製化製作，然而台灣廠商最低製作量要一萬個起跳，好不容易在網路上找到有中國工廠製作，還商請在中國工作的親友詢問，結果仍是一樣的結果。

但我還是想採用三角形的概念，畢竟這是蘇澳地區的一大區域性特點，只是如何呈現三角形變成令人苦惱之處。於是我出門透透氣想辦法，在逛便利商店的同時，看到抽屜式的三角型巧克力忽然靈光一現，這不正巧適合三明治嗎！趕快衝回家修改設計圖，將蘇澳有名的鮮奶吐司和特產鯖魚，做成總匯三明治。當初只是想依循地方特色，而調整出的設計圖，沒想到成為評審最欣賞的一點。後來有機會在美國直接跟評審討論作品，他們表示從沒看過可以將三明治用這種方式包裝的設計。其實我也沒看過，算是誤打誤撞的意外火花。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我很喜歡閱讀文字，無論什麼文字或內容，我都會認真閱讀內容，也會觀察使用的版型、元素等。我覺得閱讀是一個讓想像力不斷運轉的過程，讀另一個人的人生，或是吸收新的觀念知識，而汲取到的概念又可以內化成視覺要素，應用在作品上。我特別喜歡將文化元素融入作品當中，總是要說出點什麼，才能代表這個作品的精神。除了閱讀之外，我平常也很喜歡出去旅行或逛街，對我來說，出門走走就是上課、就是學習，將時間拉長，可以培養出把握市場的能力，也能從生活當中找到靈感。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

對我來說，我覺得增強信心的效果遠大於其他。有時候對自己的作品還不夠有自信，也會擔心看起來夠不夠專業等等，因此能獲得評審的肯定，確實是一劑強心針，再加上和其他得獎者、評審交流後，也了解設計並非只有視覺效果好看而已，更重要的是「解決問題」和「傳遞訊息」才是設計的靈魂所在。因此更明白應該要多挖掘作品或個人本身的深度涵養，這也影響了我對設計的看法。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

我很喜歡 Surface Design，不過國內比較少有這方面的資源，所以我會繼續投資自己在這一塊的設計能力和能見度，並選擇國外的課程進修；另一部分也會作為申請比賽的補助，很多競賽的報名費所費不貲，但有了教育部提供的獎勵金，就能更愉快地投稿參賽了。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在就讀師大設計研究所期間，從分析設計理論、深入個案分析、發展設計概念，進而衍伸出設計成果，我覺得是訓練自己有能力提出個人風格或設計模式的好機會，也很感謝這裡的老師從旁協助我們自由探索與嘗試。不過目前國內主流的平面設計教育主要還是偏向海報、書籍、品牌識別等，若對更小眾的領域有興趣的話，就得要另外尋求資源，通常也只能往國外找，所以如果能加強外語能力的話，機會和資源都會更充沛。



給對國際競賽有興趣的學生建議

因為我沒有參加過其他的國際競賽，只能針對 ADAA 分享我的參賽經驗。ADAA 開放全世界的大專院校學生報名參加，只要將作品放上 Behance 即可，不需另外寄件和繳交報名費。更棒的是，無論是否入選都可能獲得評審對作品的建議和鼓勵，他們會告訴你這件作品表現突出的地方，也會建議加強哪些部分。這對參賽者來說真的是難能可貴的機會。我連續參加兩年，約有四、五件作品入選，我發現想法新穎、具創意手法的作品是較容易獲得評審青睞的，因為每件參賽作品都很優秀，但要從這麼多作品中 stand out，除了基本的美感水準之外，「想法、概念」便成了決定性的關鍵，我想應該是 Adobe 特別鼓勵創意的發生。



另外，有機會獲得大獎的話，Adobe 會安排得獎者赴美參加一年一度的創意大會 (Adobe Max)，亦即 Adobe 年度產品發表會，在那邊可以接觸到第一手的新技術、也可以一窺正在進行中的研發內容，還可以和來自世界各地的創意人士交流。此外，Adobe 也不遺餘力地提供得獎者各式各樣的設計資源，如一年免費會員、創意社區會員申請資格、線上個人得獎紀錄網頁等，所以非常推薦有興趣的同學參賽。



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作 "V4 Housing" 的過程其實經過多次的翻案及修改，耗時許久才完成最終方案，直至交件期限也還有諸多細節尚未修改完成。創作過程中印象尤為深刻的是為了如期完成作品，有長達近兩週的時間都睡在學校的研究室裡，深夜時空無一人的校園不只十分安靜也有點陰森恐怖，每每聽到一些莫名聲響，內心總是天人交戰，非常想趕快衝回家睡大覺，但是如果放棄了，不只是對不起自己這一段時間以來所投注的時間及精力，也對不起給了我許多寶貴指導、建議及方向的教授。如今驀然回首，十分感謝那段時間的自己，有那些努力及堅持才有如今的美好成果。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我經常逛許多建築相關的網站以累積自己的資訊量，除了建築網站之外，許多其它設計相關領域的資訊我也時常關注如平面設計、工業設計、商業設計及服裝設計等等領域的作品及案例，除此之外，我認為關注各個國際競圖的主題、條件、風格以及獲獎作品相當重要，上述這些資訊的瀏覽及獲得對我影響很大，一旦資訊量有了相當程度的積累，不管面對什麼類型的題目，都能夠在各種不同角度的切入點制定相關的設計策略，讓自己的作品除了能夠符合競賽要求及方向之外，將平時所關注的議題、所累積的想法以及想透過設計對世界訴說想表達的看法及態度融入競賽中。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在獲得國際獎項後，我個人認為影響我未來設計之路最大的部分是自信心的提升以及對於其他國際競賽的敏銳度。受限於比賽的時間性，許多國際競圖在相近的時間發布了相似的議題，一旦你開始針對某個國際議題的關注，無形間便會有許多資訊量的累積以及對於相關議題的瞭解及看法，因此，視野不再只是局限於單一個國際競賽而是大環境，乃至於整個建築產業，在相當程度上對於現今的建築環境所關注的、所致力、所希望的以及所期許的科技、概念、理論、工法等都能夠有所了解，透過相關國際競圖便能見微知著且提升自己對於國際競圖及相關產業的敏銳度。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

十分感謝教育部設計戰國策所提供之獎勵金，幫助我參與後續國際競圖時無須擔憂其他國際競圖註冊報名之費用以及作品準備之費用，也能夠購入一些設計相關書籍及能夠幫助設計之設備及軟體工具等等，以利後續設計能力之培養及提高參與國際競賽之競爭力，

V4 Housing

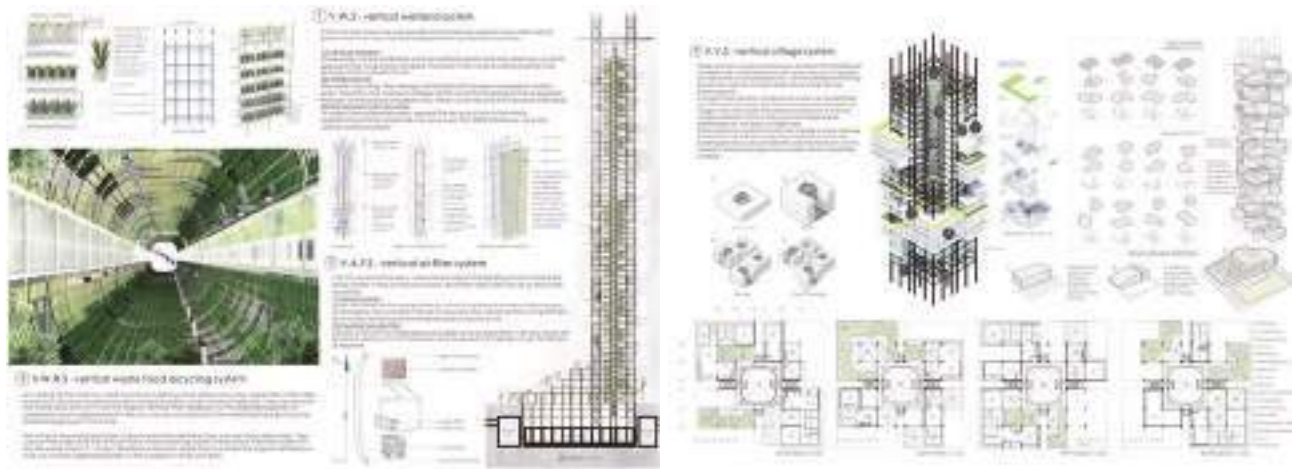
2017 德國 iF 設計新秀獎 02
— EUR 1,600

國立臺灣科技大學設計學院
建築系研究所
黃泰源

指導教授：
鄭政利

獎學金：
(107 年度) 第一等銀獎 15 萬

個人簡歷：
國立臺灣科技大學 建築研究所碩士 / 國立臺灣科技大學 建築系 學士 / 德國 iF Design Talent Award 2017 獲 年度最佳獎 (Best of the Year) / 美國 RTFSA 2017 獲 Housing 類首獎 (First Award) / 美國 RTFSA 2017 獲 Culture 類首獎 (First Award) / 美國 IDA 2017 獲 Architectural-Renovation 類銀獎 (Silver Award) / 香港 WSBE 2017 - International Youth Competition 獲 Honourable Mention / 英國 International Syria-Post-War Housing competition 最終入圍 (Final Shortlisted) / 裴陶裴榮譽學會 獲會士資格



除此之外，教育部設計戰國策所提供之獎勵金也使我有機會能夠前往其他地方適時地放空自己，也能夠觀察不同區域在生活中的不同，透過觀察，設計者能夠更為了解人們不同的習慣及需求，以這些實際的生活層面作為設計發想的基礎，便能使設計更為貼近使用者的需求，而非淪為設計師的鄉愿之作。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為在學校的教育系統裡並未加強學生對國際競賽的理解，許多國際競賽多半反映時下國際上對各種新興議題的關注及推廣，且許多國際競賽题目的發想及基地的訂定都十分有新意，有時可以為設計者提供不同的思考方向，除此之外，許多國際競賽的得獎作品不論是針對議題所設計的策略、設計概念的發想、切入的角度、基地分析的深度、設計的廣度及深度、設計圖面的呈現以及最終提交稿件的編排都可以為學習設計的學子提供良好的範例，從而了解其設計者對於國際競賽議題的想法、理念、視角及設計的脈絡可供依循及參考借鑑。



給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為一旦有心參與國際競圖並且志在得獎，那麼切忌一次只鎖定單一個國際競圖項目參與，訂定主要參加的標的競賽之外，應該蒐集並尋找相似性質、相似類型以及相似風格的其他競賽一併準備。國際競賽大半有其時間性，若能將時間使用之效率提升，後續在設計主要標的的競賽時便能適宜地為其設計保留一定彈性及可變性，以利用在有限的時間內增加國際競賽參與的數量，也提高得獎的機會。大半國際競圖皆有其脈絡可循，國際上對各種議題的關注以及趨勢的追隨多半便是許多重要國際競賽的出題範圍，因此，平時可以著力於對核心趨勢議題的關注，蒐集相關的案例、數據及資訊，累積相應的想法以及概念，以利用在競賽發佈之後有效節省設計發想的時間。曾有一句話影響我甚深，"做一些會讓未來的自己感謝現在的自己的事、做一位會被未來的自己感謝現在的自己的人"，僅以此句與所有嚮往參與國際競圖的學子共勉之。





Build Fender

2018 德國紅點設計概念大獎
— 最佳獎

Wind Pavilion

2018 美國傑出工業設計獎
— 銅獎

國立臺灣科技大學設計學院
建築系研究所
陳麒善

指導教授：陳彥廷

獎學金：(107 年度) 第一等銅獎 10 萬、第一等銅獎 10 萬

個人簡歷：比賽對我來說是一種挑戰，也是一個證明自己的方式。其實我們都不知道結果會是什麼，但我們努力做到最好。很感謝我的指導老師—陳彥廷老師對我的細心教導，將我天馬行空破碎的想法整合讓設計更加飽滿，並不斷鼓勵我投各類的比賽，才有今天我。關懷環境其實是每個人的責任，對於孕育我們生命的地球，永續經營是我們的義務，在設計中，讓環境變得更好是我想要體現的理念，而手法上的創新，我希望能不斷追求與突破，從建築帶入景觀再到工業設計中，圍塑出空間的舒適性並配合機能設計，跨界整合讓作品更有深度。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

每次創作初期其實都會有對作品的幻想，覺得這樣一定很完美很厲害等等，但在創作的過程中一定都會有遇到瓶頸的時候，想像的跟實際設計時細節上存在著落差，但這就是我們要試著克服並解決的問題。無法掙脫瓶頸時會覺得很煩，但看著時間一天天消逝也只能硬著頭皮去完成，但我後來發現其實妥協的能力也很重要，我們腦海中想像的設計或版面，都是我們當下腦海中推斷出來最好的成果，但隨著進度的推進或參考到更好的案例，我們就會嘗試作一些修改，然而最讓人害怕的就是為了做到最好反而無從下手，當然每個人對於自己的設計都會有所堅持，而我經過太多次連夜趕圖的經驗之後，最後發現與其想破頭不如就繼續做下去吧！換一種表現法或是造型，或許沒有之前理想中的完美，但你至少能確保如期完成且繳交時間充裕，作品也是你滿意的。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平常的話可以多去看一些不定期的展覽，不管是建築、景觀、室內設計、產品及海報等，其實設計的本質是很相似的，都是對於使用者進一步分析，去探討作品本身思考的訴求。或許從相同的發想點但換一個角度去思考，那麼從建築中的三維思考可以轉變成為地景的二維變化，再者轉化成一維的海報投影。展覽本身就是一個非常適合去吸收知識的地方，透過圖片、文字再到模型，其實更能體會到設計者當時的用心與巧思。如果是平常作品上需要一些立即的靈感參考，Pinterest 是一個很推薦的案例參考網站，因為上面的作品數量與類型真的非常全面，各種設計類別、草稿圖、排版形式再到模型製作等應有盡有，都可以在上面找得到。再加上這個網站中的案例作品質量都非常高，因此平時有空就可以收集資料累積自己的美感與創作參考圖，將喜歡的案例建檔收藏，下次需要用到時就可以快速參考應用。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

其實能獲得國際獎項對我來說真的是非常意外與驚喜，因為設計其實是很主觀的展現，並不能確保每個人與評審都能有相同的共鳴，因此這次我也非常榮幸 "Build Fender" 和 "Wind Pavilion" 這兩件作品上皆獲得評審的肯定，我也期望自己在之後陸續的創作中能更加精進，不斷提升自我的設計能力。當然，我也非常開心自己的作品能在國際的舞台上被看見，這項殊榮對於往後就業是加分的，並且能讓我在分享自己的作品時更加自信。當然也非常希望能透過獎項的認可，在未來就業的職場上找到適合自己發展的位置，並能持續體現自己對於設計最初的想像。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

我覺得教育部能有這樣的獎勵機制，代表非常重視與鼓勵學生參與國際競賽，其實我們在參加比賽時多少都會充滿著不安，不知道這次會不會也是一樣有去無回，加上國際競賽通



常要繳交高額的報名費，有些獲獎後除了不會有獎金，還需要再額外繳交得獎的後續作業費用。而模型的製作費也是一個大問題，模型的精緻程度絕對會影響比賽的結果，再加上國際運費相當昂貴，因此加總起來伴隨著更高的參賽成本。能申請教育部提供的獎勵金，對我們學生來說真的很重要，一件得獎或許就能支付所有報名件數的費用，這樣除了能減輕我們的經濟負擔外，也是繼續投件的動力；獎勵金也代表一種實質上的肯定，讓我們能在往後參賽時更有信心，並持續不斷努力創作。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我覺得國內的設計教育已經算做得非常好了，學校內的師資優良外，參考資源的設計雜誌或月刊都有持續更新且完整。對於推廣設計這個部分，其實國內很多科技公司與企業每年都很努力舉辦各種類型的设计競賽，這對於設計的推廣效果其實非常好，透過競賽的平台其實更能讓自己知道哪裡不夠好，自我檢討與改進，希望每個學生都能把握每次展現自己作品的機會，踴躍參賽。

給對國際競賽有興趣的學生建議

這次我得獎的作品分別為紅點設計概念獎的 "Build Fender" 和 IDEA 美國傑出工業設計獎的 "Wind Pavilion"，那就來分別談論一下這兩個比賽。先從紅點開始分享，其實紅點概念是一個非常適合學生參賽的國際競圖，因為特別注重想法的呈現，只要具有議題性，加上設計的手法與形式能解決現有的問題，那麼其實都是一個好的設計案。而另一個重點就是圖面的美觀，擁有一個好的設計之外，圖面的表現也非常的重要，可以從前段推薦的網站 Pinterest 中找尋相關議題的表現方法，從圖紙的排版、主視覺的位置視角展現、步驟清楚的概念流程圖、使用前與使用後再到細部設計三視圖等等，參考並調整成為最適合自己作品的版面呈現，契合作品風格與調性是非常重要的。

接下來談談 IDEA 美國傑出工業設計獎的部分，這是一個主要以產品為主的競賽，對於產品實際使用的可行性要求相對來說高出許多，基本上得獎的作品都是真的可以量產的設計。因此除了第一階段的圖面要求之外，在評審的第二階段還會要求繳交實體模型，建議在設計案的初期要考量好作品的實際使用性外，還要考慮作品的外觀不能過於複雜，不然後段模型部分會較難以施作，整體來說，我個人覺得這兩個比賽都很推薦大家可以報名看看。最後介紹一下這兩個競賽在最後都有為得獎者舉辦頒獎典禮的儀式，我真的覺得非常用心！紅點是以走紅毯的形式接受頒獎；而 IDEA 則是以安排小型聚餐讓大家能互相交流，這兩次的特別經驗都讓我印象深刻與懷念，也很感謝教育部提供機票費的補助，讓我收藏旅途中的每個絢爛時刻。





Pick Up And Poster It !

2017 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA) — 決賽入圍

國立交通大學
人文社會學系應用藝術研究所
李宜軒

指導教授：
賴雯淑

獎金：
(107 年度) 第一等銅獎 10 萬

個人簡歷：
李宜軒 (www.studiopros.work)，台灣視覺設計師，畢業於交通大學應用藝術研究所，致力於藝術指導、視覺設計、品牌識別等。作品曾獲 Adobe® 卓越設計大獎、金點概念設計獎、亞洲最具影響大獎優選及入選澳門設計雙年展、韓國 K- D Design Award 等，並受邀收錄於 Computer Arts Magazine、CTA 及亞洲設計年鑑、It's Nice That 等。目前於 IBM 擔任 UI/UX 設計師。

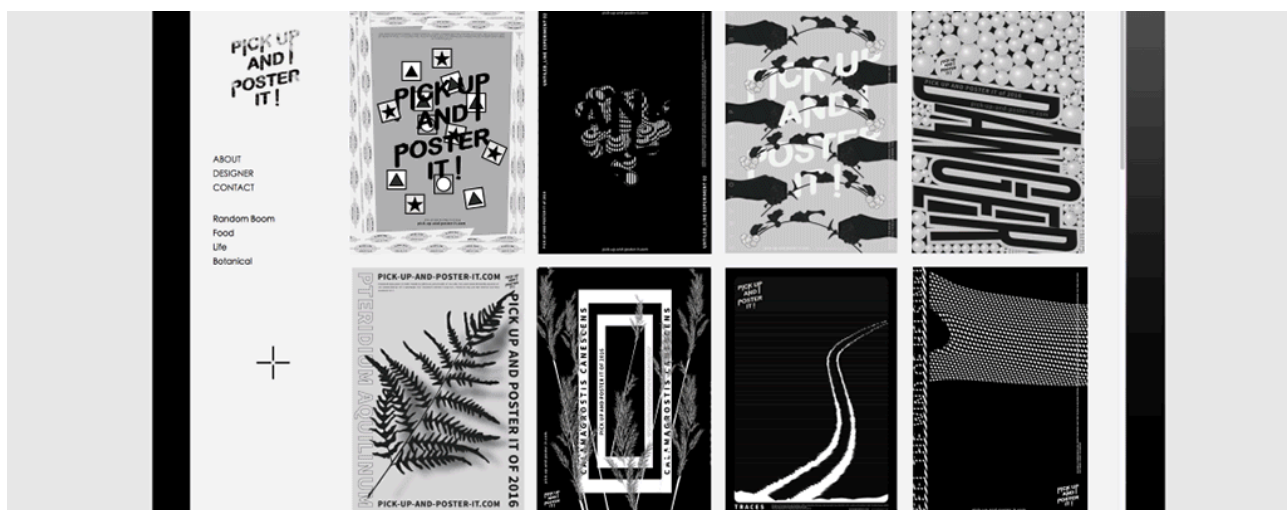
請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

如果要談創作過程中最印象深刻的部分，我想應該是那段掙扎著找創作方向的過程，這些海報現在看起來好像很理所當然，但其實當時花了將近三個月去尋找方向，途中我去了許多美術館、看了很多參考作品，期待在某個時間點會突然出現一個靈感，但是一直到交換時間的中期，仍然一無所獲。這讓我非常非常焦慮，最後為了讓自己趕上進度，我利用學程之間的空檔開始閉關，那段時間我每天坐在電腦前逼迫自己創作，嘗試著各種可能性，每天都絞盡腦汁，可是卻不知道什麼時候可以找到方向，是一段非常難熬的時間。好險終於在經過一段時間的掙扎後，很幸運地在手機的相簿裡找到了靈感，那時，我深深體會到之前在書中看到的一句話「最好的創作靈感其實就在自己的生活中」，平常習慣在手機裡隨手記錄下的芬蘭植物、商店裡的食物包裝、路上的塗鴉等這些無心插柳的紀錄竟然拯救了身陷泥沼的我。

除了找方向這個過程讓我印象深刻外，另一個印象深刻的事件則是驗證海報上的文案內容。這組海報中其中一個主題方向為「芬蘭的植物」，題材是我隨手蒐集生活周遭的花草，因為這些植物都來自大自然，很難得知這些植物的名字。剛開始我到了赫爾辛基裡的大小圖書館尋找相關的植物圖鑑，但有些植物外觀實在有太多類似的品種了，加上圖鑑大多都是芬蘭文，無法斷定最正確的名稱。最後無計可施之下，只好將所有植物的照片整理好寄給芬蘭國家植物園詢問，原本以為信件會石沉大海，沒想到過了兩週後，竟然收到了詳盡的回覆，這讓我感動又感謝。在海報完成後，我便寄了一組電子檔表示感謝，窗口也給了我許多作品的回饋，這也是一個令我非常印象深刻的經驗。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

每一年都有數千、數萬的學生從設計系畢業，大家所接受到的設計教育其實相差不遠，那該如何凸顯出自己作品的不同？我認為最好的方式就是多看書及多花時間琢磨作品，多看書能夠帶給設計師的第一個好處是「提供想像的可能性」，圖像雖然可以讓閱讀理解上更容易，但相對地也限制了想像的可能性，在找不到靈感時，我喜歡閱讀一些詩詞或是小說讓自己的想像力放寬。此外，我認為閱讀的第二個好處則是能夠從書中挖掘靈感，這個體會來自於研究所藝術史的課程，在藝術史選書裡我認識了各個時期的藝術表現，例如在 1920 年代美國大蕭條時所產生的 Art Deco 藝術風格，因為了解該風格所代表的時代意義，因此啟發了我在某個設計專案的設計靈感，更因為有了書籍中學習到的故事脈絡，我成功地說服了客戶，也創作了一組讓我很滿意的作品。



在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在國際獲獎後對我而言最大的影響是提升客戶對我的信任感及自信心。我認為信任感是非常重要的，在提供設計服務時最難的部分就是說服的過程，在此過程中除了有好的設計作品外，客戶對於設計師的信任與否是重要關鍵，如果有了一些相關獎項的背書，便可減少客戶的疑慮，讓專案更加流暢的進行。除了客戶的信任感，得到國際獎項也讓我提升了許多自信，創作者永遠會質疑自己的作品，覺得作品永遠不夠好，但有了國際評審們的認可後，幫助我看到了作品的優點，更給了我更多的創作動力。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

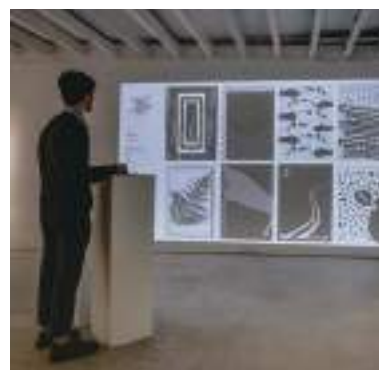
我希望運用這筆獎勵金作為未來的設計比賽參賽基金，過去常常因為國外設計比賽報名費昂貴而卻步，但有了這筆經費後，我期許自己能夠參加更多國際比賽，累積更多能量。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為如果國內的設計教育能更著重於跨領域設計應用會更好。進入設計產業後總感到自己懂的太少了，以品牌設計來說，真正成功的品牌不會只是一個好看的商標就能達成，其中牽涉到了很多，例如：商業模式、市場狀態、使用者體驗等等。如果一個設計師能夠在設計畫面時盡可能考慮到更多的面相，讓後續的推廣更流暢，那這個設計作品一定會比起一個只是埋首創作而產出的作品更有價值許多。我覺得設計系學生需要多與其他領域的人一同協作，除了可以了解到跨領域合作的方法外，更可以藉此了解到其他領域的專業知識，讓設計的作品「好看」又「有用」。如此，在未來面對就業市場時，便更有機會可以脫穎而出。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為參加國際競賽對於設計發展是非常有幫助的，參賽除了可以督促自己整理作品外，更可以練習凸顯作品優點的能力。我還記得在大四至研究所碩三這段過程中，每年至少都會督促自己參與五到十個國內外設計競賽，不斷的練習整理和呈現作品，雖然剛開始成績不盡理想，但越到了後期，好像越能抓到評審想看的內容，在創作時也更有方向，漸漸地得獎率也就越來越高。不只設計需要練習技巧，參加比賽更是需要技巧的累積。希望大家都可以把握學生時期多多參賽，也只有學生時期比較有時間創作及參加比賽了。





請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在整個創作的過程中，我們一直不斷地在接觸過去從來沒有接觸過的領域，例如在表現手法的部分，一開始，我們選擇了最熟悉的手繪，覺得這是最安全無虞的，卻沒想到這也是最普通最沒特色的方式。之後，偶然在網路上發現「藍染」這項技術，想說這麼特別又繁瑣的技術，應該可以獲得老師們的青睞，不但花錢買了許多材料，還去校外拜師學藝，但結果還是失敗了。後來，我們改變了思考的方向，想著既然我們是要宣傳這個小鎮，那為何不利用現今數位的技術、網路的傳播，讓大家可以快速又方便的認識內灣呢？所以我們選擇以手繪加上動圖的方式呈現，在面對幾乎完全陌生的動畫及非常有限的時間，我們沒有時間後悔，也只能硬著頭皮做下去了，在數不出熬夜了幾個晚上、看了無數次的日出後，靠著基本功及自學，才終於有了現在的「內灣小戀曲」。

內灣小戀曲

Neiwan Love Story

2017

德國紅點傳達設計大獎
—最佳獎

亞洲大學創意設計學院
視覺傳達設計學系
黃子晏

共同創作者：

張雅茜、江雅晴、蘇筱筠

指導教授：

游明龍

獎學金：

(107年度) 第一等銅獎 10 萬

團隊簡歷：

畢業於亞洲大學視覺傳達設計學系

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平日裡除了課堂作業的練習及各種 Adobe 軟體的學習，平時也會看看設計相關的書籍與雜誌，也因為網路的便利，讓我們能方便地在各大設計網站、相關平台甚至於社群軟體，快速的接觸到國內外最新設計相關的知識和資訊。因為在台中這個大城市唸書，較容易接觸到美術館各大展覽，或是勤美等展覽空間；也因現今交通的便利，我們也會到其他城市看看展覽，例如：新一代設計展、青春設計節或是 A+ 創意季等，這些都是提供非常多設計知識及靈感的地方。平時也會關注生活周遭的事物，看到特別的或是自己關心的表現方式，就會記錄下來，之後在設計作品的時候，可以藉由這些收集到的資訊，找到更多靈感，甚至激發出許多不同的創意。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

能獲得國際獎項實在是一個驚喜，也覺得幸運。在得獎之前，我們從未得過任何獎項，甚至在國內競賽連入圍都沒有，得獎不管是對於個人或者是整個團隊的設計實力，都是一個很大的肯定，也讓我們自信心大增，並讓一路支持我們的老師、家人、朋友們都與有榮焉，因為有他們的支持，我們才有信心把作品一直修改到最好。在申請研究所方面，因為有了這個經歷，在作品集上是很大的亮點，所以在進修方面的確有相當程度的幫助。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

很感謝有教育部設計戰國策提供的獎勵金，這對所有設計系學生而言有很大的幫助。在創作作品的過程中，真的會花費不少錢，像是材料費、參展費及一些林林總總的交通費或是小支出，所有的費用加起來是一筆很龐大的支出，再加上參加國際競賽，一定會有印刷費、



郵寄費，而有些還要繳交報名費，其實這些不算是小數字。這些花費，除了有父母的支持，其餘的就是我們自己打工來負擔，那如果有一筆獎勵金，多多少少可以激勵學生們去創作並增加參賽的意願，畢竟有時候就算想要積極的參賽，也會因為那些費用，而讓我們卻步，但如果有了這筆獎勵金，這對我們來說是很重要的支持。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

其實國內的設計科系非常多樣，各種類型的设计科系都有，而设计資源也算是非常足夠的。希望可以在各大學校多多推廣國際競賽，有的學校會積極鼓勵學生參加比賽，並給予幫助，甚至是補助金；但有些學校卻沒有任何可以給予學生幫助的單位，而讓學生對國際競賽卻步，如果能成功推廣到全部學校，也能為台灣增添更多榮耀。

給對國際競賽有興趣的學生建議

強烈建議一定要參加一次國際競賽！先不說是否會得獎，參加國際競賽不但可以累積自身經驗，也能了解到更多國家的設計。很鼓勵對國際競賽有興趣的學生，在能力範圍內多多參與，如果得獎更要到當地看看，可以透過頒獎典禮及會後交流，接觸到許多平常在學校學不到的東西，認識到許多來自不同國家的藝術家、設計師，也可以在不同的國家學習到更多東西。在決定參加國際競賽後，可以多看看該競賽歷年得獎作品，再決定要參加哪一類別，像是我們原本要投稿的是海報類，但在跟老師討論過後，覺得在海報類的勝算不大，於是轉而投稿廣告類，才有此成績。





點麵

Dian Mian

2017 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA) —榮譽獎

正修學校財團法人正修科技大學生活
創意學院時尚生活創意設計系
梁晉璋

共同創作者：
高羽薇、宋曉其、詹郁柔

導教授：
賴岳興、吳守哲

獎金：
(107年度) 第一等優選5萬

團隊簡歷：我們是台灣正修科技大學時尚生活創意設計系的學生，團隊成員有梁晉璋、詹郁柔、宋曉其、高羽薇，點麵這個包裝的靈感來自於生活，大家平時都愛吃泡麵，但是我們卻發現周遭的視障朋友在使用泡麵產品時有許多的不便，於是我們希望回歸設計的本質：「發現問題，解決問題。」不單純只是做漂亮的包裝設計，而是真實能夠幫助到視障人士，改善他們的生活，這便成為我們的核心目標，於是我們經過不斷的研究、測試成為現在的「點麵」。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

印象最深的是與視障人士討論後，我們測試漏水成功那一刻！很開心證明了利用小巧思可以解決生活上的問題，視障朋友試用我們的泡麵後，給予很大的肯定，還告訴我們如何改善會更好，在彼此交流的過程中，是印象最深也最美好的回憶。接觸視障人士之後，讓我們體悟到我們總是會去想得很遠，但在看得更遠嚮往爬得更高的同時，卻也會不小心忽略社會中有許多小角落也有不同的需求需要去解決，在製作專題的過程學習與體悟真的相當多。另外則是在作品完成後進行展覽時，曾經受到一所學校的學生在網路上對我們專題的抨擊，當時思考過是否需要與他們進行爭辯，但真正一件好的作品應該經得起所有人的檢驗，正如每年國慶的視覺一樣，再好的設計，在不同的人眼裡會產生不同的評價，而台灣是個言論自由的國家，正也是這樣造就了多元的文化，開放才能使社會跟國家進步，所以我們選擇接受各種批評與建議。未來在面對批評的時候，可以思考這樣的評論對於作品有沒有幫助，還是只是純粹的批評，以理性去看待，就不會造成不必要的衝突。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平時打開我的臉書頁面只會看到兩種資訊，一種是關於政治評論的插畫家或是粉絲團，另外一種就是台灣的設計師們，所以當我沒事滑手機時都能夠看到設計師分享的照片或貼文，這是最直接也是最新的資訊，可以得知台灣哪處有什麼新的展覽或是某個新的設計改造案。影響我最深的議題大概就是關於戰亂、環境破壞、政治壓迫這類的社會議題，因為這是非常直接影響我們生活的事情。另外一種吸收能量的方式就是閱讀不一樣的書籍，自從我車禍後開始嘗試讓自己閱讀非設計類科的書籍，找了關於哲學跟歷史還有探討人類起源這類我有興趣的書，表面上可能會覺得這些書籍在設計上能提供甚麼幫助嗎？但沒人知道你會接觸到哪一類的設計案，而你所閱讀的文字被吸收後，都能成為你在任何設計上能夠應用的能量之一，而你做出來的作品也才能夠跟其他人有不一樣的區別。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

以自身的例子來說，還是認為作品集的呈現才是關鍵，在設計行業中注重的都是你產出的作品來評斷是否要錄用，不管是在升學或是就業皆是如此，得獎不能說毫無用處但也只能成為其中一項的參考條件而已。得獎的影響還有一點就是讓生活暫時好過一點點，但畢竟得獎只是生命中其中的一個小點，未來面對下個作品或是工作的態度才是關鍵，是否能維持相同的水準在每一件作品當中，能夠不失水準才是我們必須挑戰的課題。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

以我自己來說，剛好遇到個展申請的計畫通過，於是將這筆獎金使用在舉辦個展的費用上，雖然還不足夠，但能拿自己比賽的獎金來辦自己的展覽，我想應該是最好的一個方式了。自己的夢想靠自己完成，我想這樣完成夢想的那刻回想起來才能更有體會，而教育部提供這樣的獎勵金讓台灣的设计學子能更有動力還有信心走设计這個行業，讓學生能更積極的參與國際競賽。

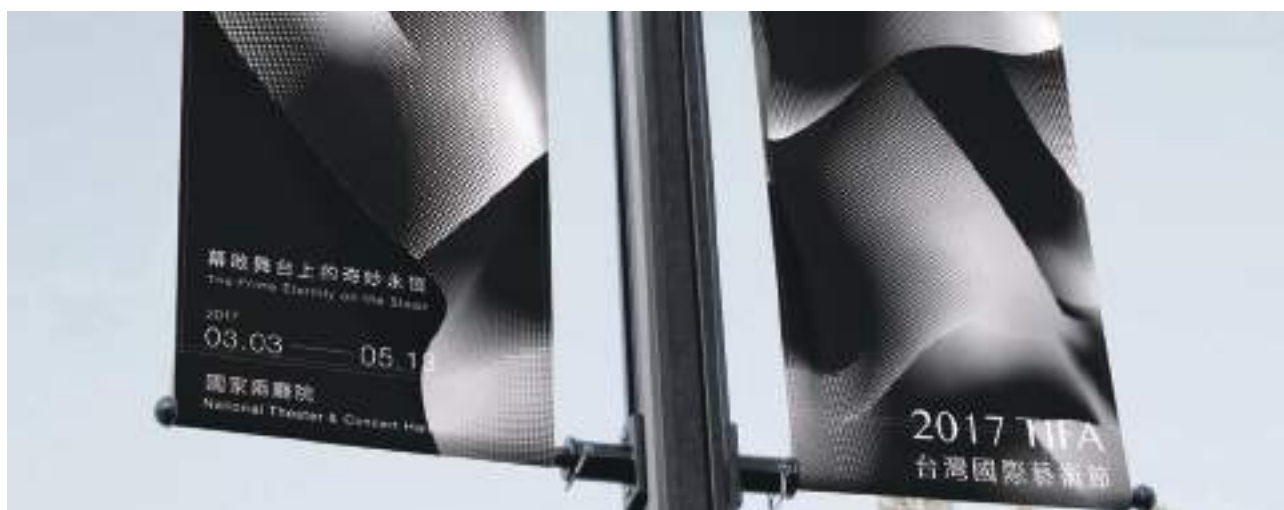
請提出您對國內设计教育之建議及看法？

我還是認為必須讓學生做本身有興趣的作品，不為了其他的目的，忠實地表達出自己的理念，讓作品能夠感動自己，這樣的話觀賞者便會跟創作者本身有一樣的感受，這才是良好的设计過程。反觀現今的教育，讓设计變成了展覽跟競賽，結束後或者畢業後對學生在未來就業或是工作上是否有真正的幫助？如果學生競賽只是淪為招生的工具，那就好像是免洗餐具一樣，這並不是好的设计教育。

給對國際競賽有興趣的學生建議

不管是剛接觸设计科系或是從高中就是在设计體系就讀的學生，都會建議有競賽就盡量參加，尤其如果是免費的競賽一定要投件，這是一個曝光跟練習的機會，就算沒有得獎也都會讓自己的作品進步。在我大一的時期，曾經在一個海報競賽中一次投了八件海報作品，卻連一件都沒有入圍，其他人可能只投一件就入圍甚至得獎，但這並不代表你的作品不好，只是缺乏一些磨練，不能就此放棄，還是得持續投各項競賽；大學四年大大小小共參與了三四十場的競賽，每次得獎公佈都去研究得獎的作品，試著去解析得獎的原因，了解自己的作品要怎麼修改才能更好，面對作品的態度會比得獎與否對於你一生的影響還大許多。





請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

最令人印象深刻的莫過於在定調方向後要用何者風格去呈現這個主題，以及很開心能用不同的媒材（銀箔紙）去追求我們想要的銀墨效果。當你定調一個活動的基色時，會想盡辦法讓所有物件都沾染到他色彩的活力，而我們因為是學生還沒辦法大量印刷許多物件，因此我們製作及找尋了很多符合我們的顏色—黑灰白的物件來製作成這次的視覺應用產物。其實這是一個圓夢的作品，因為感覺永遠也不會接到兩廳院的案子，加上實在太喜歡藝文類的活動，所以很努力找到這個看起來想像空間很大的活動，也剛好李根在老師最常接觸的似乎是這樣的案子，所以給的建議與引導非常剛好，第二次提案就通過用單位型的輔助圖案。這是關鍵也是敗筆，敗筆是大量應用的圖案雖然通過規範，但連續圖型的相似度極高，不易辨識，剛好我參加活力合唱，透過老師解釋樂譜上的漸強漸弱才給我輔助圖形的點子，很神奇的一切。

台灣國際藝術節

Taiwan International Festival of Arts

2018

美國傳達藝術年度設計及廣告獎—優秀卓越獎

國立臺灣科技大學
設計學院設計系
杜浩瑋

共同創作者：
劉佳蓉

指導教授：
李根在

獎金：
(107年度) 第一等入選 2.5 萬

團隊簡歷：
Red Dot Award 2018 winner
Design works were included in the American
Communication Design Yearbook 2018
2018 Adobe award Semi-finalist
2018 Taiwan International Student Design
Competition Bronze Prize
2018 兩岸漢字交流競賽—金獎
2018 白金設計大賽優異獎

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平日會去參加藝文活動，設計來自於生活這是非常確實的，我們這次的設計也從樂理的角度出發。起源是因為我們參加了學校的合唱課程，許多生活中無形累積的能量疊加起來，在有需要的時候就會讓你的設計充滿與眾不同的思維，平時看書、看電影或音樂與藝術方面的活動，更廣闊的到出遊散心等等，接觸到各種媒材都會成為往後的基石，所以也不希望自己只單單埋在設計的大海出不去看看這個世界的各種變化。像是小說可能就有很多充滿幻想的場景，那些景象具象化後可能轉變成我們源源不絕創意的來源，窗外的一片葉子或山林，都是需要被感受的，又或者走在大街上，可能注意到哪裡還需要改善，或者發現了生活中的關聯性，種種物品的關聯性，這些都是日常生活中許要被累積的。

現在是網路的世代，很多好作品都被放在網路上讓人欣賞，有很多線上平台及網站都有定期在介紹好的作品，可以知道新時代新的設計，像是 behance 就是一個新的設計作品平台，而且通常都整理完善，可以看到很多設計公司的作品都被陳列在網站上，平常 fb 也可以多多 follow 喜歡的設計公司或設計師，可以知道最近新的話題或是新的設計趨勢。去書店也可以看看設計相關的年鑑或書籍、字型的書籍，帶給自己新的創意思考，看看現在的作品走向和經典是什麼，好的東西不會因為時代潮流就褪色，同時當代的设计也是很值得關注的。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

原本這些作品都是因應學校課程而產出的作業，所以能夠在課餘之外獲得這些肯定是非常令人欣慰的，這不只是對於學校課程的肯定，也是對指導教授課程用心的肯定，能夠讓自己知道自己達到什麼樣的程度，以後想往哪部分去，獲獎是一個能讓自己踏出學校領域，讓自己作品站出去的事。在去許多設計公司面試實習時，也因為個人經歷有這些獲獎經驗，好的



作品自己會說話，但這些國際競賽可以讓作品更有加分的效果，而且也是給自己以及學校科系帶來榮譽的表現，能夠作為自己努力的證明。只要持續保持設計的動力，並有一顆熱誠的心，能夠繼續在未來的的路上去證明自己。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

每個專案的製作，其實作為學生，並不是有客戶在支付，都是我們用自己的錢去挑選好的素材，完成每一個創作，所以耗費的材料跟金錢是筆不小的開銷，教育部的獎勵金正好能彌補這樣子的困境，讓我們更敢於用好的素材、好的印刷來呈現自己的作品，不被金錢壓迫，我覺得讓學生能夠更敢於去嘗試。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我在台科設計系二年級開始才覺得自己慢慢接觸到設計的邊，設計是一個很不容易塑造的課程，需要自己修煉與學校課程相輔相成，特別感謝遇上好的老師—李根在教授，運用在業界從事設計工作數年的經驗來教導我們做出好的作品，也希望學校相較於其他課程別安排得太過分散，能夠好好教授排版、字體學、比例、色彩等等基礎課程，重視這些課程才能讓學生有良好的基底，去讓創意揮灑得宜。

給對國際競賽有興趣的學生建議

如果覺得作品已有達成自己的目標都不妨可以去試，得獎可能不是最終目標，但可以去看看各種得獎的作品和其內涵可能可以得到更多的想法。多多看國內外比賽的作品來了解特色所在，要做的可能是找尋更不同的思路讓作品變得有特色，讓作品自己說話，設計要有創和意，創新和意義，當然還有美感的掌握，我覺得自己漸漸努力朝這樣的方向努力，就會看到一定的成果。





giftgaff

2018 英國設計與藝術指導協會學生獎 (D&AD) — wood pencil

銘傳大學
設計學院商業設計系
彭郁樺

共同創作者：
廖安珽、鄧佳螢、陳瑋竺

指導教授：
余淑吟

獎金：
(107 年度) 第一等入選獎金 2.5 萬

團隊簡歷：
銘傳大學商業設計學系，共有一年的合作經驗。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作過程中最印象深刻的莫過於製作示意影片的過程了，我們聽從老師的建議，為了在國際上更能了解觀光、冒險、人與人之間互動的概念，選在台北市信義區花了兩天的時間取景及拍攝。其中一個鏡頭是希望能找到一覽台北 101 等最具代表性建築，並示意出各個使用我們 app 流量，因此我們在信義區跑遍了各個大樓的頂樓做拍攝，兩天的時間為了抓住每一個好的畫面和效果，花了很多的時間但同時也有了在戶外拍攝的經驗。

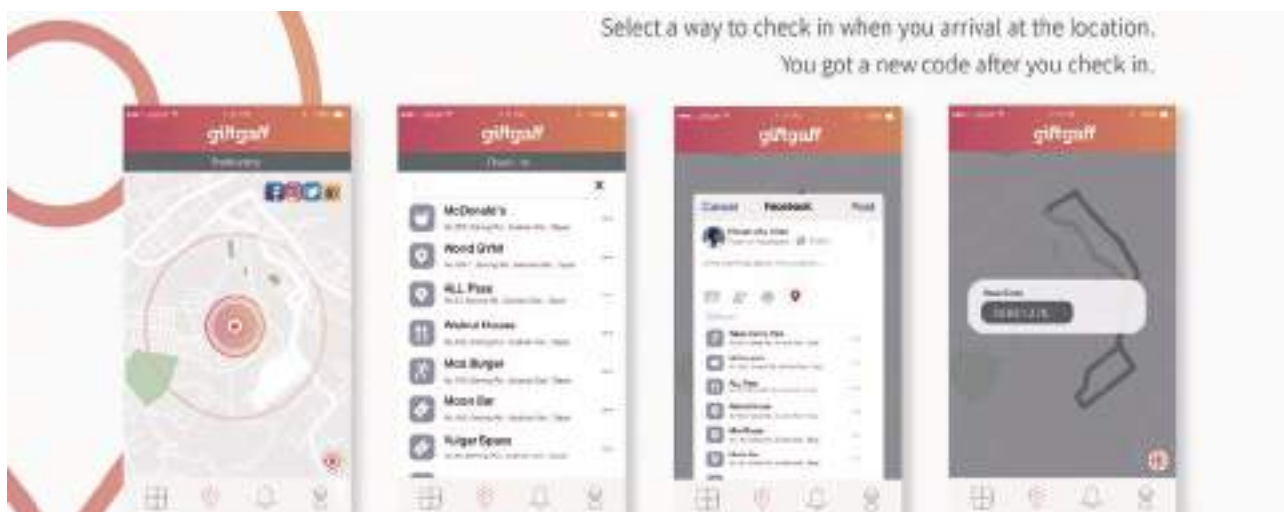
在後製方面，更是找了組員的朋友進行英文配音，第一次錄製配音遇到了很多我們沒有預料的困難，此外，將 app 畫面後製在影片對我們來說也是一大挑戰，不是多媒體相關科系的我們靠著網路的資源及相關科系朋友的協助，才能一步步的完成。此次作品我們各自做了很多第一次的嘗試，一開始我們都毫無把握能執行完成，但不知不覺就進行下去，也許成品還有很多需要精進的地方，但有了新的嘗試，我們更加能持續延伸創作下去。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

設計的能量需要累積，才能成為力量，時時汲取，才能將其轉化為養分。書籍、電影、展覽、音樂、街頭都是我認為最能滋養設計能量的地方，設計所需的思考涵蓋太多，能觀看世界的方式百百種，為了創作出新的火花，設計通常需要不停歇地大量吸收及思考。書籍能攝取全世界各個領域的知識和想法，藉由每個人對文字不同的理解，而深層內化成獨一無二的養分；電影是一種複合的藝術形式載體，也是多種藝術的集合體，它可以打開我們對於影像的所有感官，同時也具備觀點、刺激思考，透過鏡頭看見的世界更廣大更無法想像；展覽則因應策展主題，藉由將資料系統化整理呈現，並以當代角度賦予新的觀點，在一個有限空間裡集結視覺、文化觀點，能隨著脈絡了解最完整的知識；音樂騷動著人們的情緒，觸動著心靈；街頭是探索人性最好的地方，最熟悉的地方其實正是最常接觸的設計，我們所生活的環境藉由觀察能找到設計的細節及問題。設計，來自於生活、來自於人性的摸索，除了在網路上吸收多元、大量的設計資訊外，面對生活日常周遭的對話和平凡的巷弄風景，都默默地成為滋潤設計的養分。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

平日對作品沒什麼信心的我們，常常懷疑自己，不敢肯定地給予作品良好的評價，猶豫在設計這條路上，是否擁有我們的位置，而在大三的學期末獲得國際獎的殊榮無疑是延續設計之路的一劑強心針。以往的作品多半為同學間自行交叉比對，看了隔壁同學的作品覺得好優秀，卻忘了真正的世界是那麼的廣大，不應該把眼光侷限在校內，慢慢地學著從淺薄的眼光中探視浩瀚的宇宙。獲得此國際獎項讓我們的作品集更為豐富，我們小心翼翼地將其舉足輕重的名稱騰寫進履歷表內，也因此讓我們比別人更順利爭取到期盼的位置，申請實習機會和研究所相對亮眼。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

去一趟英國領獎花費不少，很感謝設計戰國策的補助，讓台灣學生能無後顧之憂的出國領獎。運用這筆獎勵金，我們得以親眼見證自己得獎的那一刻，是透過遠端直播或是照片觀摩都感受不到的震撼。將近二十小時的飛行只為了參與屬於我們的頒獎典禮，跟其他得獎者交流、學習他們的思考脈絡，同時也把我們在台灣的文化涵養推廣出去，展開一場良性的設計交流，在場的大家都是抱持著對比賽的熱衷聚集在一起的吧！結交了幾個不錯的外國友人，期許自己多年後能跟他們一樣擁有大將之風地暢談自己的創作理念，揮別那個初出茅廬的懵懂小孩。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

希望藉由校方來拓展國際視野吧！我們可能都知道國外的設計教育與國內落差甚大，但再深入一點似乎都不太了解；倘若這個範圍擴及太大，至少可以縮小至台灣以內就好。舉例而言，有許多學生都只活在自己的學系以及作業堆裡，基本認知也建構在老師給予的基本概念裡，但其實學系的教育有其限制與封閉，老師也許會因為長年的經驗而侷限其課程。每年台灣會有許多新興設計師崛起，而每一個時期的設計師也代表著某個時期的意識，希望能透過多一些無論上下亦或水平之間的交流，多一些的演講讓學生們更能理解設計師的作品理念甚至思考的細項過程；而設計師們與老師們之間能有夠多的互動並達成某些共識，進而讓老師們能夠隨著不同的時期調整課程，甚至是大方向的調整。學校不定時也會有產學合作案，我們對於此事給予極大的支持，第一是因為必須訓練在陌生人面前介紹自己的作品；第二是因為可以脫離學校老師相同觀念給的意見與評鑑。

給對國際競賽有興趣的學生建議

給對國際競賽有興趣的學生們最大的建議不外乎：行動力！

有許多學生和我們一定有同樣的想法，認為國際競賽之於自己是件遙不可及之事，換個層面思考，大概就是藉由國際競賽（無論參加國內或國外競賽，基本流程是一定要先看過該競賽的歷年作品。）接觸更多完整度更高、甚至是想法更新穎的作品，別活在台灣這麼一個舒適圈。另外，國際競賽需要足夠的外語能力，從報名的程序開始到成品的翻譯，所有程序都需要世界語言，這些都在顛覆著自己原有的同溫層概念，所以需要足夠的行動力去支撐這些繁複之事。國際競賽代表著不同國籍、差異更顯著的教育背景甚至本土文化，也可能都反映在作品上，或許又會衍生另一個問題：在地化與國際化之間的设计平衡。有設計師說過，越在地化的作品越國際化；反之，要思考的是自己會不會被在地原生的條件綁縛了自己的思維，這些拿捏與平衡都會在國際競賽被放大，逼迫自己去思考。





請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

科技的演進越來越快速，但卻讓人忽略了生活中的溫度，與流浪動物的距離逐漸疏離。一直以來毛小孩是陪伴在人類身邊最親近的動物，但在現今的社會，我們發現到許多人們對於照顧寵物的心態只是一時的興起，最終棄養牠們，而流浪動物的成長速率也持續增加，因此我們透過現況調查後，以服務設計的概念出發，並藉由誘捕、結紮、疫苗注射與晶片追蹤，建立流浪狗的資料系統網絡，讓人們可以透過 APP，以共養的概念，來了解每隻流浪狗的所在位置以及目前的狀況並飼養，促使群體共同關心並照護流浪狗，以創造一個人類與狗共同生存的友善社區。

我們團隊成員皆為工業設計背景，發想此議題以產品的角度作為出發點進行，而討論的過程中我們也希望這個議題是能夠實際被實現，因此我們開始提出各種可行方案，最後發現透過 APP 及寵物晶片的結合是最能被大眾接受使用，且也較實現的一種方式，因此我們誕生了這項設計方案。

動物友善城市

Animal Friendly City

2017 德國 iF 設計新秀獎 02 一競賽優勝

國立臺北科技大學
設計學院工業設計系碩士班
石明生

共同創作者：
程東奕、謝依霖

指導教授：
葉雯均

獎學金：
(107 年度) 第一等入選 2.5 萬

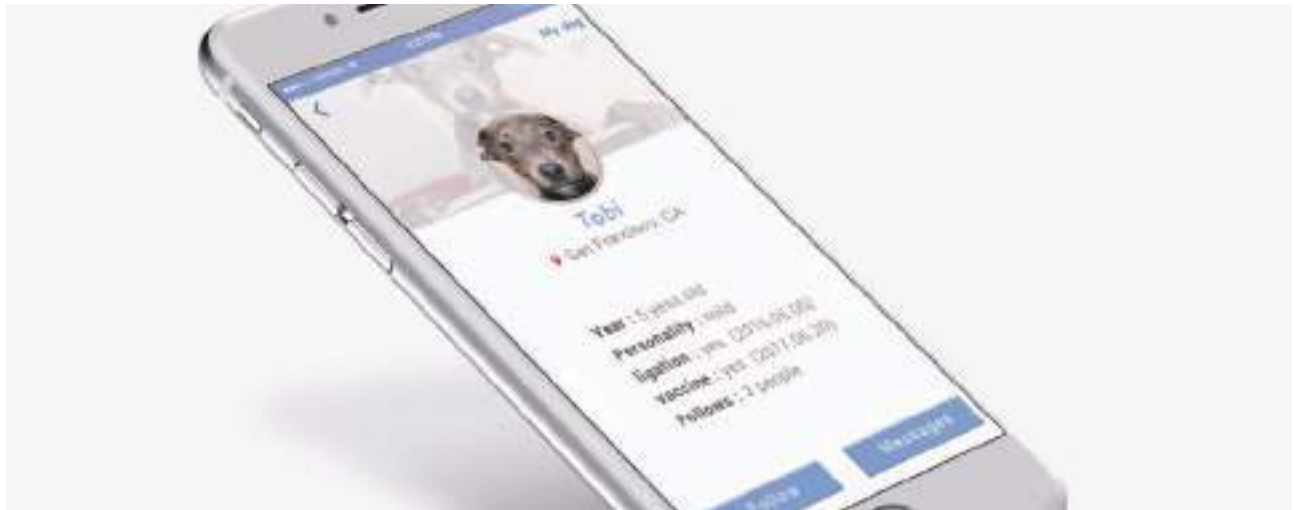
團隊簡歷：
我們是一群關注社會議題的研究生，畢業於國立台北科技大學工業設計系創新設計研究所，我們團隊曾得過晟銘盃應用設計競賽 - 佳作、IDEA award - Finalist、Reddot design concept award - 佳作、IF talent design award 2017_02- Winner、新北市客家文化商品競賽 - 卓越獎、金點概念獎 - Winner、TISDC 台灣國際學生創意競賽 - 佳作。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

目前資訊發展快速容易取得，因此許多設計新知可透過國內外的設計相關及競賽網站 (如：yanko design, pinterst, if design, reddit, IDSA...等)、作品集網站 (如：behance, issuu...等)、群眾募資平台 (如：嘖嘖、kickstarter、indiegogo...等)、社群網站 (如：facebook, instagram...等) 以及設計雜誌會有相關社團、設計師以及公司定期發布作品，可藉由這些管道來了解他們的創作是如何從無到吸收養分及新知。我們也常去參加跟社會議題或是設計相關的大小展覽及講座，並從中了解他們是如何找到問題、如何找到解決方法以及用什麼角度在看待一件事情，都是可以學習的。有時會抽空放下手邊的電腦、手機帶著筆記本與筆去逛街、旅遊沉澱自我心靈，觀察生活周遭人事物的互動、色彩、紋理，並用文字或圖像記錄下來累積創作能量。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項是我們在研究所時給自己訂定的一個目標，因此我們為了這個目標在忙著撰寫畢業論文之餘，會盡可能地抽空討論並定期投稿相關的國際競賽，在過程中有爭執也有歡樂，但這一切都是為了讓作品更好及更早達成目標，而這個目標在 2017 年的暑假達成了，這也代表著我們所關注的議題及解決方式是被認同及肯定的，也讓我們在學生時期的經歷對於求職上增添一項加分的項目，但也不會因為得了獎而停下腳步，我們會持續在職場中透過這些經驗，創造出更多更好的設計來造福群眾。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

非常感謝教育部所提供的獎勵金，這是一個很棒的計畫，能減輕參加許多需要付龐大參賽費用的知名大型設計競賽（如 Reddot concept award、IDEA award），有教育部的支持對於身為學生的我們來說，能無後顧之憂的進行創作及提升更多學生的投稿動力，同時透過計畫的推廣，讓更多非相關領域的人能夠讓更了解設計這件事。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在現況的社會中，開設設計相關科系的學校逐年增多，許多學校重視的是比賽成績，並以此當作招生廣告來吸引更多學生前來就讀，雖然並非壞事，但這樣的情況可能讓學生所學習到的東西有所限制，以及能否順利接軌企業，因此期望未來的設計教育能多一些深入了解企業運作模式的機會，同時也能讓學生提早知道未來的目標領域為何，能專注提升該領域的技能。

給對國際競賽有興趣的學生建議

參加過許多國內外的設計競賽，觀察過許多得獎的作品，發現到許多為了比賽而設計的作品，這樣除了無法提升自己的思考及設計能力之外，對於在未來職場可能會遇到一些無法突破的困擾。因此建議未來能以深入探討一件事物的方式，透過詳細的設計流程，並用盡心力來執行一項設計競賽的專案，除了讓作品能更有內涵及深度外，也能讓作品散發光芒，就算作品沒有得獎，也是你感到驕傲的作品。我們得獎也不是一次就成功，參加第一次、第二次收到的都是 Not award 的通知，雖然當下很失落，但也會在賽後開始觀看當年得獎的作品並檢討作品及表板的不足之處，並持續修正及投稿，第三次才拿到 winner。因此參加設計競賽除了用盡心力的進行創作外，針對目標競賽的需求進行作品細節調整及表板也能增加獲獎的機會。





痕跡

Traces

2017 日本伊丹國際當代首飾展—入選

台南藝術大學
應用藝術研究所金工與首飾創作組
呂佳靜

獎學金：(107 年度) 第一等入選 2.5 萬

個人簡歷：

2016 ~ 國立臺南藝術大學 - 應用藝術研究所 - 金工與首飾創作組 / 2011 ~ 2015 國立台灣藝術大學 工藝設計學院 畢業

展覽：

2018 「台灣金工創作」當代金工與首飾創作展 / Art & Culture 藝廊, 威斯康辛州, 美國。/ 2018 「摺_物_」臺南藝術大學 應用藝術研究所金工與首飾創作組年度展。高雄, 駁二。/ 2017 「塊壁」台南藝術大學應用藝術研究所校外展。成功大學。台南 / 2017 「伊丹國際工藝競賽首飾展」。伊丹。日本 / 2017 「山之見樂」南藝金工與首飾創作二十週年展 PIN sstudio。高雄。/ 2016 「延伸」金工鍛造專題研習成果展。臺北, 臺北當代工藝設計分館。/ 2016 「潛意識痕跡」南藝金工與首飾創作年度展。萬華剝皮寮 / 2015 「百感 x 交集」呂佳靜 羊毛氈 + 金屬創作個展。淡水「之間」茶食器。

獲獎：

2017 伊丹國際工藝競賽 入選
2014 新北市工藝設計青年獎佳作

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

我的創作多以材料為發想的起點，羊毛氈占了很大的一部。金工的創作生活中，焊接所需加熱的火焰是我日常裡最常接觸到的熱能，用來幫助建構的主要步驟。最初使用羊毛時，投入了許多思考與實驗—改變羊毛單一的型態，渴望加入異材料來介入羊毛中，那時想到了羊毛在工業中被作為防火性材質的用途，也好奇所謂的抗燃性具體而言會是什麼樣的狀況，於是大膽的對羊毛直接加熱，那畫面令我感到驚訝—羊毛並未真的燃燒，火焰靠近羊毛時，它變得像融化的冰淇淋一樣癱軟、溶解，然後消失，並不會向外擴張延燒，於加熱的點上起了強烈的氧化反應之後只留下了灰燼與殘骸，火焰在做金工的生活中是如此稀鬆平常的出現，從未想過它對羊毛也可以進行「焊接」，在這項發現後，火焰成了創作中不可或缺的元素，也突破當時的創作的瓶頸。

作品「痕跡」是我第一次運用此創作手法，在火焰的加入後，跳脫了原本染色的技法，賦予羊毛顏色有了新的模樣，燒焦過後的羊毛還有許多耐人尋味的特性，包括溶解後的肌理、焦油與沾黏金屬的狀態以及無法忽視的氣味，都是羊毛所獨有的特性，引人入勝。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

空出時間閱讀書籍對我來說非常重要的事情，任何能幫助思考的書籍都是平時創作能量的來源，有許多故事、字句或畫面，在閱讀的當下可能只是掠過，在日後卻能咀嚼出新的體悟。我也會看設計或藝術雜誌，有機會接觸到國外的書籍更好，會讓自己的視野更遼闊。再來是對生活時時保持有感，多注視身邊的事物，多與人交流。其實我們的能量早已在日常中不停醞釀，但最珍貴的其實是相信自己的力量，有時會閱讀大師的自傳或訪談，從巨人的肩膀上觀看他們如何看待藝術或設計的精神，想像自己走到他們的高度，也期許自己能走得更遠。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

平時的設計或創作生活其實很苦悶也很辛苦，在獲得肯定前經常處於自我懷疑的狀態，獲得國際獎項是一種從不確定性中走向踏實的瞬間，至少當下的想法被賦予了認可，成為目前作品的走向。我還不確定是否對我的人生造成了重大影響，但能確定的是帶給了我一段很充實的回憶與體驗，也期望這次機會是個美好的開端，為未來帶來更多的可能。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

在獲得獎項之後，教育部的獎勵金讓我有踏出台灣，參加亞洲區知名首飾展覽開幕的機會。我前往日本參加頒獎開幕儀式，見識到國際比賽的正式場合，日本人在各項細節都不容馬虎，從舉辦與交流中也有所收穫。在頒獎典禮結束後，主辦單位邀請所有來到現場的



藝術家參加清酒舉杯儀式，彼此恭喜及祝賀這次比賽的成果，每個人都佩戴著自己的作品在胸前，互相熱情交流創作手法與理念，能與不同國家的人交流真的是很妙的一件事，這是我第一次走入國際交流首飾創作，與在場來自不同國家與背景的人交換心得和肯定，從談吐到互動皆有美好的經驗。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

有許多學校已經非常鼓勵學生參加許多國際競賽，我知道的就有不少，甚至會在課堂中直接指導比賽的方法。我覺得這是不錯的方法，因為從得獎中所獲得的鼓勵遠遠大過課堂中的分數，在得獎過後也會對自己所學習的事物有成就感，在日後持續發展的可能性也會增加。我們學校有許多機會邀請國際藝術家來帶工作坊的課程，這對我在學習方面有非常高的成效，藝術家會給予許多思考上的刺激，短短幾天就能感到非常充實，獲得滿滿的能量，跟藝術家直接互動是一個很棒的經驗，在我參加比賽的頒獎開幕場合時也有相同的感觸，如果學校能經常製造與藝術家交流的機會，我相信能帶給學生許多創作的能量。



給對國際競賽有興趣的學生建議

在進行這組作品創作時我多用直覺思考，並未參入複雜的理念，在完成之後我自己覺得很有趣，但我不知道別人是不是也這麼覺得，就試著投投看比賽，參加競賽是一種最快檢閱自己的方法。但平時的累積非常重要，不一定要針對一個比賽去努力，而是從眾多作品挑選後，再決定投件的項目是最佳的狀態。可以抱持著買樂透的心情去投件，這個國家的風情可能對你的作品並不感興趣，但到了另外國家卻有機會獲得大獎，一切都有希望。唯獨在比賽之前可以看看前幾屆獲獎的風格及喜好，有些喜歡小巧精緻，有些則喜歡作品格局較大的，在這點上可以看出評審的喜好，其他一切隨心，沒有得獎完全也無需氣餒，反而可以感謝舉辦方給了自己作品參加其他比賽的機會，也可以明年再來參加一次，會有意想不到的結果也說不定。



Work & Concept

獲獎作品介紹

產品設計類	086
視覺傳達設計類	112
數位動畫類	185
工藝設計類	191
建築與景觀設計類	195



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

劉芷廷 Liu, Zi-Ting

作品名稱

自立救助
Self-Reliance

就讀學校

國立高雄科技大學
工學院
創新設計工程系

指導老師

葉恒志 Yeh, Henry



作品概念

透過個人對個人 (peer to peer) 的交易方式，讓難民在找工作時不用假他人之手，能有更多的工作選擇。藉由短期工作的交易媒合，幫助難民在還沒融入當地社會或語言不通時，擁有自力更生的能力。

獲獎心得

這個應用程式提供難民與當地居民一個互利共生的平台，讓難民能夠自主尋求協助並主動與當地社會連結。在全球化浪潮裡，不該讓某些特定國家獨自肩負照顧難民的責任，這樣不但不能及時幫助難民且容易造成民怨。不管在哪個國家、不論是否為難民，「自助，而後人助天助」才能真正地被社會接受，獲得人們的尊重。能夠讓這樣的想法傳到國際是我最開心的事，但願我的設計激起各界對於解決難民問題的新想法，早日使難民安定下來，好好修補流血的胸膛。



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

陳妍蓁 Chen, Yen-Chen
林秉楷 Lin, Bing-Kai
楊士漢 Yang, Shi-Han
沈謙筑 Shen, Chien-Chu

作品名稱

飛天滅火球
Neighbor Guard

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鎔朮 Li, Kai-Chu

作品概念

Neighbor Guard 是結合無人飛行器和滅火球技術的設備，裝置在各社區或高密度住宅附近，當火警發生時，系統發送訊號，進而飛向火場現場，發射乾粉滅火球進行滅火，第一時間能有效降低火勢蔓延的機率。

獲獎心得

我們很榮幸能夠獲得由著名國際委員會授予的 iF 設計新秀獎，這個獎項不僅激發我們發展更具創造性思維的動力，也強化我們對設計與貢獻社會的熱情。



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

林雅筑 Lin, Ya-Zhu

作品名稱

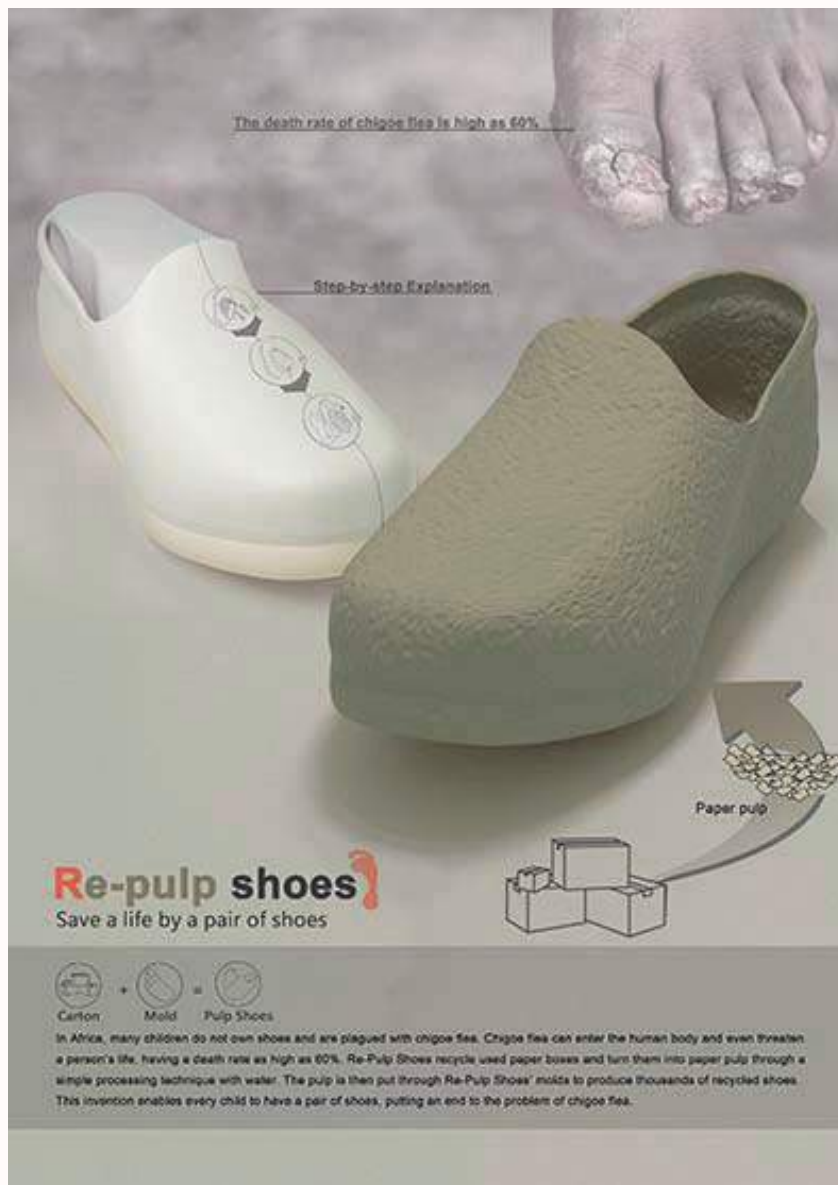
再造紙漿鞋
Re-Pulp Shoes

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商品設計學系

指導老師

駱信昌 Lo, Hsin-Chang
莊慶昌 Chuang, Ching-Chang



作品概念

非洲很多兒童沒鞋可穿，因此感染沙蚤病並危及性命者，死亡率高達 60%。利用運送資源後留下來的廢棄紙箱，加水後經簡單加工製成紙漿，透過 Re-pulp Shoes 鞋模，生成數千雙環保再製鞋，讓孩子們使用。

獲獎心得

很高興能跟大家分享我的獲獎喜悅及設計心路歷程。首先謝謝家人跟朋友一路上的支持與鼓勵，讓我有源源不絕的創作動力；感謝教導過我的所有老師，他們毫無保留教授設計思考與設計技巧，激發我不斷有創新構想；謝謝銘傳大學駱信昌老師與莊慶昌老師，每當我提出新想法時就不斷與我討論並不厭其煩提點我；感謝于婷老師在作品翻譯的援助；最後謝謝設計戰國策讓我有機會分享作品。在未來設計的路上，我會繼續努力，持續創作更多可能性。



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

石明生 Shih, Ming-Sheng
程東奕 Cheng, Tung-Yi
謝依霖 Hsieh, Yi-Ling

作品名稱

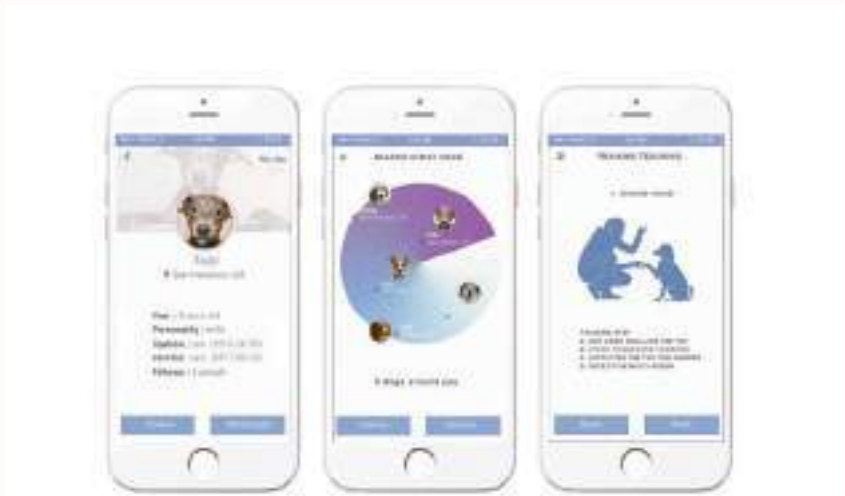
動物友善城市
Animal Friendly City

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系碩士班

指導老師

葉雯玟 Yeh, Wen-Dih

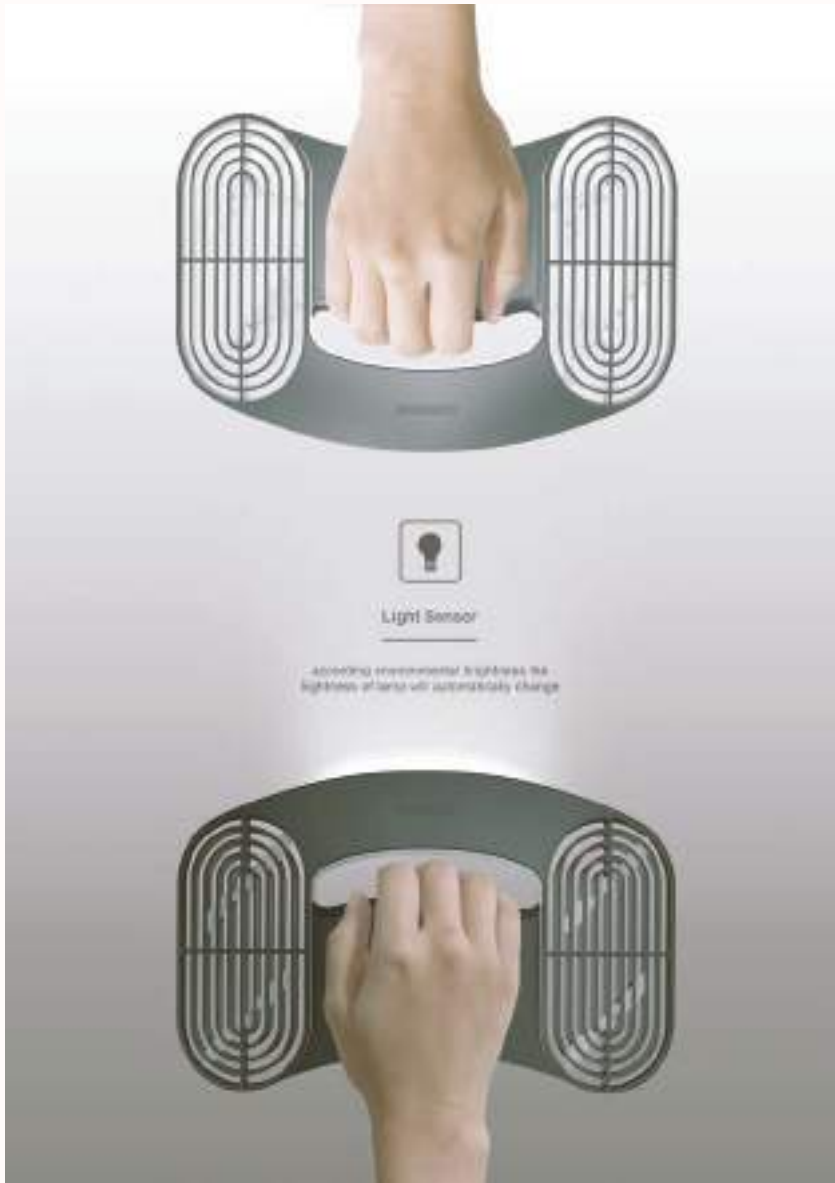


作品概念

科技幫助人類文明發展，卻讓人類的生活與其他動物的距離越來越遠。狗在長遠歷史中一直是陪伴在人類身邊最親近的動物，但卻有許多狗因為人類的棄養，造成流離失所的困境。本設計以服務設計的概念出發，藉由誘捕、結紮、疫苗注射與晶片追蹤，建立流浪狗的資料系統網絡，讓人們可以透過 APP 以社區為單位，了解每隻流浪狗的所在位置以及目前狀況，促使社區群體一起關心並參與流浪狗的共養，以創造一個人類與狗共同生存的友善社區。

獲獎心得

感謝戰國策對我們的肯定。我們將這份榮耀獻給最敬愛的先師—葉雯玟副教授，因為她對設計教育的熱情，培養了我們對設計的態度。我們是 601a 好棒棒設計團隊，會在設計這條路上繼續探索，嘗試解決我們所遇到的問題。



2018 德國 iF 設計新秀獎 _01
2018 iF Design Talent Award_01
競賽優勝 | Award Winner
(TOP 62)

姓 名

陳怡潔 Chen, Yi-Jie

作品名稱

導盲機
GUIDRONE

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

作品概念

視障者使用導盲杖時，對於空間的方向性是非常沒安全感的，而現在自動導航技術的進步、無人機的興起，希望有一樣產品可以運用現在的科技，帶領他們走在正確的道路上。

獲獎心得

大一時對產品設計還懵懵懂懂，但一直都有個確切的目標，就是希望能得到一個國際大獎！能在大學時期得到夢寐以求的德國 iF 獎真的非常高興與榮幸，感謝一路走來鄭孟淙老師以及莊文毅老師用心的指導。



2018 德國 iF 設計新秀獎_01

2018 iF Design Talent Award_01

競賽優勝 | Award Winner (TOP 62)

姓 名

徐語鎧 Hsu, Yu-Hsuan
陳韻安 Chen, Yun-An
張書豪 Chang, Shu-Hao

作品名稱

海上救援無人機
Mazu

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鎔朮 Li, Kai-Chu



作品概念

Mazu 是專為中小型船隻設計的海上救援飛行器，考量到中小船隻的救援設備較為不齊全，Mazu 能在第一時間給予幫助救援，如同他的命名一樣，期望能讓每個出海者平安回家。

獲獎心得

很高興能獲得這次的獎項，這對我們的設計生涯是一個很大的肯定！我們經歷過失敗也曾被評審質疑過，也曾經自我懷疑，有過崩潰、失望想放棄的時候。在每個通宵的夜晚，支撐著繼續走下去的是想要得到肯定的不甘，與組員疲憊卻堅定的雙眼，也是因為如此，當我們回想起過去，滿滿的都是感激，謝謝組員們互相扶持鼓勵、謝謝專題老師李鎔朮的鞭策和教導、謝謝過去每位評審給的建議與批評，因為有這些才造就了現在的我們，願未來我們在各自的領域都有一片美好的天空。



2018 德國 iF 設計新秀獎_01

2018 iF Design Talent Award_01

競賽優勝 | Award Winner

(TOP 62)

姓 名

余泰億 Yu, Tai-Yi

作品名稱

SAVE ME

就讀學校

大同大學

設計學院

工業設計學系

指導老師

賴志純 Lai, Chih-Chun

作品概念

SAVE ME 是一款自動救生圈，整合海上救援方法，當需要廣泛救援時，同時啟動設備進行徹底搜索來縮短搜救時間。除了救生圈和全球定位系統的發布外，它還可以避免受害者疲憊不堪，拉長等候直升機救援的時間。

獲獎心得

非常榮幸能與其他優秀設計擺在一起，即使它不是完美的作品，但是能受到 iF 評審們的肯定，絕對是一件幸運的事，這將會讓我更加警惕審視自己未來的設計！



2018 德國 iF 設計新秀獎_01
2018 iF Design Talent Award_01
競賽優勝 | Award Winner
(TOP 62)

姓 名

柯威廷 vnmmKe, Wei-Ting

作品名稱

地雷破壞者
 MINEBUSTER

就讀學校

國立高雄科技大學
 工學院
 創新設計工程系

指導老師

陳俊東 Chen, Chun-Tung
 蔡宏政 Tsai, Hung-Cheng



作品概念

包括以前的金門，世界上仍有許多因地雷而受害的地區，重則傷及性命，輕則四肢殘缺，但是目前除地雷的方式仍舊有一定程度上的危險或是過於破壞地形的問題，因此希望透過無人機的安全性與機動性來解決除雷的問題。

獲獎心得

很感謝指導老師一直以來不斷與我討論怎麼做會更好，但我覺得我只是比多數人再更幸運一點，能有機會獲得評審們的青睞，透過這次得獎的鼓勵，我也會繼續堅持在設計的道路上磨練自己，謝謝。



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

姓 名

徐于婷 Hsu, Yu-Ting

蘇子量 Su, Zi-Liang

作品名稱

鯨豚救援器具組

W.D.rescuer

就讀學校

國立高雄科技大學

工學院

創新設計工程系

指導老師

葉恒志 Yeh, Henry

陳俊東 Chen, Chun-Tung

林龍吟 Lin, Lung-Yin

宋毅仁 Sung, I-Zen

作品概念

鯨豚擱淺是全球性的議題，卻沒有一個適合救援牠們的專業器具。我們設計三件一套的產品，幫助救援人員在鯨豚擱淺的當下，可以持續性的幫助牠們保持身體機能、降低對鯨豚的傷害，以及增加救援人員的方便性及舒適性。

獲獎心得

一開始對我來說其實是個很陌生的議題，但在逐步了解後，深知這個動物保育議題需要被推廣，平常可能大家都不會注意到，但它實實在在地在世界各地發生。了解鯨豚擱淺後的每個步驟，從擱淺到野放，過程中是需要救援人員的努力，但不良的器材會使鯨豚受傷，不小心也會造成救援人員的傷害，這也是我們希望設計這個產品的原因，讓動物保育可以被大家注意到。很高興能獲得這次的獎項，我感到非常榮幸。



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

姓 名

蘇暉智 Su, Wei-Chih
方蕙涵 Fang, Yi-Han

作品名稱

翻轉式居家工具箱
Turn up

就讀學校

國立高雄科技大學
工學院
創新設計工程系

指導老師

陳俊東 Chen, Chun-Tung



作品概念

市面上大多数的工具箱，工具層層堆疊而造成需多花時間來找尋或拿取不便，Turn up 翻轉式居家工具箱，解決傳統工具箱的不便，以系統化的方式整理工具，翻轉你的使用習慣。

獲獎心得

這次獲得紅點概念設計獎很意外也很開心，在發想製作「翻轉式居家工具箱」時，只因為看到家人在使用市面上傳統工具箱有諸多不便，因此決定設計出一款可以配合個人使用習慣的工具箱。在設計過程中，不僅遇到機構方面的問題，也怕設計出來的產品只是製造更多不便，在不斷與老師討論後，最終產出的成品就像將懷胎 10 個月孩子生出來的感覺，這期間很感謝老師的指導、朋友的幫忙及家人的支持，在突破重重難關之後，有幸獲得這項大獎，是我們最大的感動。



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

姓 名

蔣宜君 Jiang, Yi-Jyun
郭乾君 Kuo, Chien-Chun
莊晉丞 Chuang, Ching-Chien
陳又銘 Chen, You-Ming
薛金州 Syue, Jin-Jhou
方冠雅 Fang, Kuan-Ya
薛庭尹 Syue, Ting-Yin
張孝謙 Chang, Hsiao-Chien

作品名稱

Grapees

就讀學校

南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

陳宏銘 Chen, Hung-Ming

作品概念

台灣彰化縣大村鄉盛產葡萄，每年到剪枝季節都產生大量的葡萄藤殘枝，大多以焚燒處理。本作品將殘枝做為主體，展現藤枝的自然之美，不以破壞的方式加工，製作自然與人親近的葡萄藤產品。

獲獎心得

很榮幸也十分幸運有這個機會獲得一個國際的獎項，並且獲得教育部的肯定，對於我們團隊的每個成員來說，都是非常難能可貴的經驗。



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

姓 名

蔣宜君 Jiang, Yi-Jyun
郭乾君 Kuo, Chien-Chun
莊晉丞 Chuang, Ching-Chien
陳又銘 Chen, You-Ming
薛金州 Syue, Jin-Jhou
方冠雅 Fang, Kuan-Ya
薛庭尹 Syue, Ting-Yin
張孝謙 Chang, Hsiao-Chien

作品名稱

fibers vine peels

就讀學校

南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

陳宏銘 Chen, Hung-Ming



作品概念

台灣彰化縣大村鄉盛產葡萄，每年到剪枝季節，都產生大量的葡萄藤殘枝，大多以焚燒處理。從殘枝上剝除的藤皮，經過繁複處理取出纖維之後，再利用熱壓成型的方式製作出葡萄的包裝盒，製程純天然，回歸葡萄產業本身，也能回歸於自然界。

獲獎心得

很榮幸也十分幸運有這個機會獲得一個國際的獎項，並且獲得教育部的肯定，對於我們團隊的每個成員來說，都是非常難能可貴的經驗。



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

姓 名

莊皓宇 Chuang, Hao-Yu

陳欽偉 Tan, Qing-Wei

作品名稱

新型魚塭投餵系統

Fisher Maid

就讀學校

國立雲林科技大學

設計學院

工業設計系

指導老師

馬永川 Ma, Yung-Chuan

作品概念

投餵系統對於養殖漁業而言是最重要的一環。目前從事養殖漁業都以中老年人為主，他們每天都需要重複補給飼料、觀察魚隻及調整投餵量，相當消耗體力。針對目前魚塭投餵機問題、架構與優缺點分析後，設計一款貼切漁民生活的投餵系統。

獲獎心得

感謝嘉義布袋的邱家兄弟生態級無毒水產育成中心，讓我們實際至漁民生活第一線，體驗漁民工作的辛勞。還記得一開始完全沒有什麼頭緒，在網路上找尋養殖漁業相關資料，經過一次又一次的訪談、一次一次的體驗，才慢慢熟悉以及體會漁民的生活。設計出草模的時候，也很幸運地漁民們願意給我們回饋及建議，讓我們可以設計出一個好的作品，也榮獲德國紅點設計概念大獎的紅點獎，能受到此獎的肯定，是我們很大的榮幸。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳秉辰 Chen, Bing-Chen

王旻晨 Wang, Min-Chen

作品名稱

一口膠囊食物列印機

Bouchee capsule food printer

就讀學校

國立雲林科技大學

設計學院

工業設計系

指導老師

謝毓琛 Hsieh, Yu-Chen



作品概念

將生長迅速且提供優良蛋白質的麵包蟲，轉換為未來家庭能接受的健康食品，將食材轉換成膠囊狀，簡單步驟即能列印出各種趣味造型點心，可用手機端進行預約、選取食材來源及設計造型。

獲獎心得

很高興能夠得到這次的大獎，感謝我們的父母家人、老師、學校、合作廠商，在未來我們會將此產品商品化，請大家繼續關注食態。

TAKE ME AWAY



Inspiration origin

A western traveler who walking in a wide desert, all alone just seeking for an oasis, the only hope is "take me away".



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

姓 名

賴紹翔 Lai, Shao-Hsiang

作品名稱

袋我走 1
take me away 1

就讀學校

嶺東科技大學
時尚學院
流行設計系碩士班

指導老師

傅思華 Fu, Szu-Hua
盧縉梅 Lu, Chin-Mei

作品概念

以落實機能為核心概念，將袋子結合服裝以各種型式翻玩，提供現代人時尚機能的慾望需求，也提倡垃圾不落地、逛街自備購物袋，好玩、好穿、好方便來展現其獨特性。此作品為多功能收納兩穿式後背包或後側包變大容量荷包。

獲獎心得

很榮幸首次參與「紅點設計大獎」就進入複賽，並獲得兩項紅點獎，感謝學校的協助與支持，從一無所知到參與的過程中，有了家人最強力的後盾以及師長們的鼓勵，才得以從人群中脫穎而出。透過參與世界性競賽，看到了各國不同思維的設計，除了驚奇有趣之外更帶給我思想的衝擊，『原來設計也可以這樣跳脫思維！』讓我們在不斷的良好競爭中，激發不同的創意，也可以打破界線與世界各地交流。我將鞭策自己不能怠惰，期許自己能夠持續進步與成長。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓 名

賴紹翔 Lai, Shao-Hsiang

作品名稱

袋我走 2
take me away 2

就讀學校

嶺東科技大學
時尚學院
流行設計系碩士班

指導老師

傅思華 Fu, Szu-Hua
盧縉梅 Lu, Chin-Mei



作品概念

以落實機能為核心概念，將袋子結合服裝以各種型式翻玩，提供現代人時尚機能的慾望需求，也提倡垃圾不落地、逛街自備購物袋，好玩、好穿、好方便來展現其獨特性。此作品為多用途 好收納及可放數本書及生活用品。

獲獎心得

很榮幸首次參與「紅點設計大獎」就進入複賽，並獲得兩項紅點獎，感謝學校的協助與支持，從一無所知到參與的過程中，有了家人最強力的後盾以及師長們的鼓勵，才得以從人群中脫穎而出。透過參與世界性競賽，看到了各國不同思維的設計，除了驚奇有趣之外更帶給我思想的衝擊，『原來設計也可以這樣跳脫思維！』讓我們在不斷的良好競爭中，激發不同的創意，也可以打破界線與世界各地交流。我將鞭策自己不能怠惰，期許自己能夠持續進步與成長。



2018 德國紅點設計概念大獎
2018 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳詩豪 Chen, Shih-Hao

作品名稱

集光器 - 公共座椅
Spotlight Public Seating

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting
陳嘉萍 Chen, Julie C

作品概念

此集光器公共座椅打破一般傳統公共座椅只是單純休息等人的功能，結合牽牛花的造型設計，花瓣般的薄膜採光罩，白天可遮陽避雨；夜晚就成為了小型投影布幕，透過聲控互動並增進民眾彼此的交流，讓椅子成為一座凝聚大眾的小型公共藝術品。

獲獎心得

感謝台灣科技大學建築系對於競賽的支持與陳彥廷老師的指導，讓我有機會獲得紅點設計獎，也感謝教育部設計戰國策對於設計學生的鼓勵，未來也會再接再厲。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓 名

張珮愉 Chang, Pei-Y

邱韋如 Chiu, Wei-Ju

作品名稱

小墨器

Hsiao Mo Chi

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

工商業設計系

指導老師

董芳武 Tung, Fang-Wu

王俊隆 Wang, Chun-Lung



作品概念

「小墨器」是以傳承繁體字之美為核心，並且以書法初學者為目標考量而設計的書法用具組。我們透過自身學習書法的經驗，發現在書法學習過程中會遇到的問題和不便，因而啟發了小墨器的設計概念。

獲獎心得

首先謝謝設計戰國策給我們這個機會，讓我們能夠被更多人看見。在「小墨器」設計過程中遇到了很多瓶頸和挑戰，而這些也成為我們設計的養分，讓我們在錯中學習到更多事。「小墨器」一路以來受到許多人的幫助及提攜，很感謝指導老師董芳武副教授，一路以來給了我們很多寶貴的意見；業師王俊隆老師在機構上給了我們很多實務經驗做為參考，讓「小墨器」能夠更加完整的呈現，此外，我們也在此謝謝所有曾經幫助、指教過我們的人。



De Quervain Syndrome

Symptoms are the pain at the radial side of the wrist, spasm, tenderness, occasional burning sensation in the hand, and swelling over the thumb side of the wrist, and difficulty grasping with the affected side of the hand. The onset is often gradual. Pain is made worse by movements of the thumb and wrist, and may radiate to the thumb or the forearm.

Found Issue

The hands are the body parts on which human depend to live. But they have developed more modern day diseases with the continuous advancement of civilization and technology. Among them, the Quervain syndrome (carpal tunnel syndrome) is the common due to long working hours, incorrect postures, and improper use of tools.

Smart wearable hand reliever

Handicare is a series of smart hand postures, mainly targeting the three-dimensional diseases. Handicare uses an APP and muscle sensor to detect the hand muscle force, and a replaceable module (vibration/electrotherapy) to soothe the areas under pain. Moreover, traditional wristbands are replaced with inflated pump for support wear to achieve the effect of lighter weight and better fit to the hand.



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓 名

王暉閔 Wang, Hui-Hong

劉家勳 Liu, Jia-Xun

作品名稱

智慧手部舒緩護具

Handicare

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

工商業設計系

指導老師

陳建雄 Chen,Chien-Hsiung

作品概念

Handicare 是一系列手部智能舒緩護具，以媽媽手及滑鼠手作為系列主軸，整合 APP 偵測手部肌肉出力狀況，搭配可更換舒緩模組（震動 / 電療）針對不同患部進行舒緩，以充氣幫浦代替傳統鋼條護具支撐，達到輕量化及更貼合手部的效果。

獲獎心得

很高興我們設計的作品可以受到評審們的肯定，Handicare 從設計發想到作出 Prototype 的過程，老師提出許多建設性方向與做法，也與許多不同領域人才合作，並且尋找廠商製作。這個過程我們吸收許多的專業知識，在溝通討論的能力方面也有所成長。作品得獎不只是單純的得獎而已，而是讓我們知道這段時間的付出努力是會有許多成長與收穫的。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓 名

何宇欣 He, Yu-Xin
蔡育霖 Tsai, Yu-Lin

作品名稱

算術天平
123 Balance

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
工商業設計系

指導老師

陳建雄 Chen,Chien-Hsiung



作品概念

算術天平是一款啟發孩童數理邏輯天賦的玩具。透過傳統天平加上不同力臂的變化，創造出更豐富多元的玩法，讓孩童從重量與距離的關係中，學習加減乘除等基本數理概念，並在實際動手玩樂的過程中，培養推理、判斷和解決問題的能力。

獲獎心得

很高興設計作品又有機會得獎了！感謝老師對作品的指導，從概念提案就不斷給予肯定，同時鼓勵我們將設計構想做成原型模型讓人實際體驗，而在製作過程中很感謝孟憲奇學長的合作，給予寶貴建議和技術開發教學，讓這件作品更加讓人驚艷，作品拿給小孩實際體驗後，得到一致的肯定，讓我真心體會到透過跨領域合作將設計構想實際執行出來的重要性；最後特別感謝我的夥伴育霖，整個比賽過程我們都在壓死線，好險一切順利的結束，最終更幸運地得到很好的成果。



2018 德國紅點設計概念大獎
2018 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓 名

游瓊怡 Yu, Chiung-Yi

作品名稱

機場嬰兒車租借站
Easy Rental

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系碩士班

指導老師

彭瑞玟 Peng, Jui-Wen

作品概念

Easy Rental 機場嬰兒車租借站這項產品可以協助父母解決出國不必再自己帶嬰兒車的問題，Easy Rental 可設置於機場出入境大廳，提供租借服務，只需進行簡單操作就可以租到嬰兒車，讓父母跟孩子擁有輕鬆又愉快的旅程。

獲獎心得

對於我來說參加設計競賽是驗證設計的一個好方法，我除了從比賽中得到許多寶貴的經驗也能得到評審的反饋，重新檢視自己的設計，並且加以改善與精進，藉此提高作品的成熟度及完整度。今年以 Easy Rental 機場嬰兒車租借站參與了紅點設計概念大賽，非常榮幸獲得了紅點獎的認同，並且能夠到新加坡參與頒獎典禮，與來自世界各地的優秀設計師們共襄盛舉，是一次難能可貴的經驗。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓 名

呂玟儀 Lu, Wen-Yi
留韋傑 Lui, Wei-Chieh

作品名稱

臨時庇護所
Temporary shelter

就讀學校

中華大學
建築與設計學院
工業產品設計學系

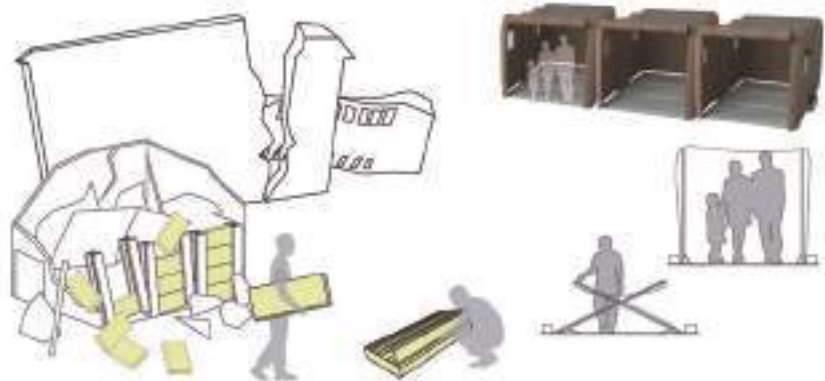
指導老師

巫銘紘 Wu, Ming-Hong



TEMPORARY SHELTER

This is a design of a simplified installation temporary shelter which is able to be use conveniently both indoor and outdoor. This shelter has a capacity of 2 to 3 people, can hold a small family. The fabric at the top is made by water-proof and well-transparent cloth, which can be brightened by nature light in day. The other part of fabric is made by both water-proof and breathable cloth to make a well-ventilated and comfortable space. Compared to what we have nowadays, we usually need big construction machinery and professionals in order to assemble, and the handysize ones are not very strong and makes us has less sense of security. Temporary shelter is easy for everyone to install, this can economize the professional men, and ca speed up the disaster relief.



This shelter is a building material when it's in storage status, it can also be used as a bulkhead.

作品概念

外觀雖顯樸素卻是強調收納與運送的臨時庇護所，不使用時可作為隔間牆或體育館常見的 H 型鋼架存放於鋼架之間，當災難發生時人們可以將這些庇護所取出，展開的支架利用氣壓與彈性結構可自動展開，只需將固定錨踩下即可。

獲獎心得

這次的比賽我們為了要在 4 頁 A4 中介紹作品概念及功能，從中學習到很多表現技巧，要將內容濃縮再精簡並盡量以圖面的方式呈現出來；團隊合作也有很多需要注意以及磨合的小地方，過程之中必定會與組員持相反意見，作品的細節反反覆覆的修改，但我們的目標都是一致的，只希望讓我們的作品更完善更完美。我們在得知得獎的當下真的很驚喜，自己竟然有一天能得到如此重要的獎項，也是因為這件作品讓我了解到要多相信自己的設計能力。



2018 德國紅點設計概念大獎
2018 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓 名

黃彥霖 Huang, Yen-Lin
李文 Lee, Wen

作品名稱

SHA'CUP

就讀學校

國立成功大學
規劃與設計學院
工業設計學系

作品概念

SHA'CUP 將繁瑣的調酒儀器整合為一，結合量酒器、濾冰器、雪克杯以及酒杯的功能，降低家庭調酒門檻，任何人都能以一個簡單的器具嘗試調酒。

獲獎心得

回想過去 1 年為 SHA'CUP 奮鬥的日子，「用想的其實很容易，但從想到做，再到完成，要考慮的面向很多。」光是步驟簡化，要怎麼簡化、簡化哪一個部份、簡化之後調出的雞尾酒還得口味不差，大大小小的問題實在很折磨人，每個問題都是成員腦力激盪、反覆討論之後才定的方向。精心設計的 SHA'CUP 取得台灣專利，也放上募資平台，目標為 15 萬港幣，但最後只完成 87%，雖然如此，整個過程仍是很美好的經驗。更重要的是，得到紅點的肯定與鼓勵。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓名

羅晨瑋 Luo, Chen-Wei
李昀寬 Lee, Yun-Kuan

作品名稱

清溝
Ditch Cleaner

就讀學校

佛光大學
創意與科技學院
產品與媒體設計學系

指導老師

羅逸玲 Lo, Yi-Ling



作品概念

特點在於可以將水溝垃圾有效集中，不同於現在清理水溝時必須反覆挖取垃圾產生多餘動作，使用轉軸讓裝置可以提升至路面高度，並且以連續性動作倒出垃圾。

獲獎心得

很榮幸可以獲得這項殊榮，雖然結果並不盡人意，但在過程中的收穫才是最重要的，多虧有夥伴的共同努力，享受成果並共同成長。



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

姓 名

吳俊穎 Wu, Jun-Ying
邱湘芸 Chiu, Hsiang-Yun

作品名稱

雙
double

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

黃裕哲 Huang, Yu-Che

作品概念

由於現代人手機使用率高，人與人互動減少，因此藉由坐椅子背對背靠到對方來產生交集，拉近社會的距離。雙面椅解決了椅子扶手容易受桌面高度限制而影響椅子的活動範圍，透過翻轉，椅子從有扶手變成無扶手，使用起來更加靈活。

獲獎心得

非常感謝指導老師陳建男老師及黃裕哲老師，有他們的指導及幫助才有今天的我們，也謝謝朝陽科技大學給我們機會，讓我們跟全世界 50 多個國家 7000 多件作品共同角逐得獎機會，得到紅點概念設計獎佳作感到非常榮幸。這不是結束而是開始，我們會努力更好讓全世界看見台灣的設計、讓台灣在國際發揚光大，也謝謝教育部的肯定及獎勵金，我們會善加利用，特別感謝我的夥伴一起創作，也謝謝幫助我們的朋友，有你們才有我們。



2017 Adobe® 卓越設計大獎

2017 Adobe Design Achievement Awards

Commercial Packaging | Winner

姓 名

吳姿穎 Wu, Tzu-Ying

作品名稱

宜蘭鐵路便當

Packaging of Ekibens in Yilan

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

廖偉民 Liao, Wei-Ming



作品概念

「宜蘭鐵道便當包裝」以宜蘭地區礁溪、宜蘭、羅東、蘇澳當地文化特色做為設計靈感，透過這些鐵道便當與包裝，讓旅客可在旅途中將身心沉浸在當地文化風情，各城鎮的特色也透過包裝一一浮現至旅客腦海中。

獲獎心得

非常榮幸能獲得 ADAA 包裝設計首獎的殊榮和 IDC 設計戰國策獎勵金的頒發。感謝指導教授廖偉民老師、學習路上指導過我的每一位老師、共同討論設計的同學、一直支持鼓勵我的家人與朋友，很高興能與大家分享得獎的喜悅。能獲得國外獎項的肯定，對我日後的創作是一大鼓勵，也很開心能讓國際看見更多文化包裝類型的設計。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎 | Best of the Best

姓 名

黃子晏 Huang, Tzu-Yen
張雅茜 Chang, Ya-Chien
江雅晴 Chiang, Ya-Ching
蘇筱筠 Su, Hsiao-Yun

作品名稱

內灣小戀曲
Neiwan Love Story

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

我們挑出內灣六個景點，並結合景點及其特色繪製成海報，也以愛情為主軸，搭配符合景點的標題和標語，不僅增加對該景點的印象，也多了趣味性。然而，我們想呈現不同以往的內灣，將插畫透過動圖的方式，讓平常靜置的風景畫，生動起來。

獲獎心得

很開心可以獲得這個國際獎項，這對我們來說是一種很大的榮譽。謝謝我的夥伴，那一年不眠不休的設計、創作、修改，我們的辛苦沒有白費！也謝謝我們的指導老師，陪著我們無數次的修改，並給了我們很多很棒的點子及寶貴的意見，因為有老師的幫助，我們才能得到這麼珍貴的獎項。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎 | Best of the Best

姓 名

宋依庭 Song, Yi-Ting
 陳鈞祺 Chen, Jun-Qi
 楊君安 Yang, Chun-An
 歐陽玉珍 Ouyang, Yu-Zhen

作品名稱

上游社會
 Upper Crust

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

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin



作品概念

上游社會是在探討食物最原始的樣貌，從台灣美食著手，承襲傳統的製作方式，告訴大家一個食物從食材到食物的形成會經過多少步驟。透過擬人化的方式繪製而成的插畫，建構一個專屬於台灣美食的上游社燴。

獲獎心得

專題一年多的相處與磨合，完成一開始給自己的目標，很榮幸上游社會能夠得到設計戰國策頒發的獎項，真是讓我們感到意外又驚喜，對我們而言這獎項得來不易。專題製作的日子，一起經過許多風風雨雨以及悲歡離合，無論是製作上碰到的挫折還是組員的意見不合造成的摩擦，無非是為了呈現最好的作品，也和大家在學校度過無數夜晚，現在回想起來一切都變得很值得。感謝一路上支持我們的老師和同組夥伴們的幫助，很高興上游社會一起堅持到最後沒有放棄。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 最佳獎 | Best of the Best

姓 名

吳依穗 Wu, Yi-Sui
顏毓珊 Yan, Yun-Shan
謝伊婷 Sie, Yi-Ting
林祈 Lim, Ji
李潔蓉 Li, Chieh-Rong

作品名稱

蕨對值
The value of ferns

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

以 10 種台灣瀕危絕種以及品種珍稀的蕨類進行研究與探討，紀念它們從古至今賦予社會生態的重要性及價值，並與有歷史象徵意義的有價票券做視覺上的結合，期許將來能以有價票券的流通方式，將保育的觀念傳承下去。

獲獎心得

透過設計有價票券並將鈔票上圖案與蕨類做視覺上的結合，目的在於讓社會大眾重新關注蕨類稀少化的原因並自省這些問題。蕨類本身大多體型較嬌小，容易隱藏在大環境之中不被重視，且有些蕨類本身或居住地具有商業利益，容易被任意砍伐或破壞其居住地，或者是有些蕨類居住地本來就稀少需要你好好維護。透過鈔票的歷史象徵性、紀念價值性以及廣泛流通性，向社會大眾傳達這些稀有蕨類的保育精神。



2017 Adobe® 卓越設計大獎 2017 Adobe Design Achievement Awards 決賽入圍 | Finalist

姓 名

李宜軒 Lee, Yi-Hsuan

作品名稱

Pick Up And Poster It!

就讀學校

國立交通大學
人文社會學系
應用藝術研究所

指導老師

賴雯淑 Lai, Wen-Shu



作品概念

因為交換計畫而到歐洲的數個月裡，我開始了 "PICK UP AND POSTER IT!" 這個計畫，透過收集生活的片段，製作一系列的海報，用圖像的方式紀錄這段過程。主題分成四大項：生活 / 食物 / 植物 / 隨機創作。

獲獎心得

能得到這個獎項有很大的推力是來自於研究所的指導老師賴雯淑，他一直不斷鼓勵我嘗試新的可能性，並在歐洲時好好思考自己的創作方向，因此催生了這組作品。至今看著這組創作，似乎許多回憶又閃過了眼前，在芬蘭的點點滴滴有很大一部分被印在這組作品上，很謝謝協助我完成這組作品的所有人事物，也感謝交通大學讓我有到了歐洲交換學生的機會。



2017 Adobe® 卓越設計大獎
2017 Adobe Design Achievement Awards
榮譽獎 | Honorable Mentions

姓 名

梁晉瑋 Liang, Jin-Wei
詹郁柔 Zhan, Yu-Rou
高羽薇 Kao, Yu-Wei
宋曉其 Sung, Hsiao-Chi

作品名稱

點麵
Dian Mian

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
生活創意學院
時尚生活創意設計系

指導老師

吳守哲 Wu, Shou-Che
賴岳興 Lai, Yueh-Hsing

作品概念

「視障是一種狀態，而不是一種身分。」泡麵對現代人來說是一項方便的产品，然而此产品對於視障人士來說仍有諸多不便，例如：購買時無法了解內容成分、使用熱水時具有潛在危險性，於是我們透過實際採訪視障人士，針對使用上問題進行解決。

獲獎心得

很榮幸獲得這個獎的肯定，對於我來說，想做的不是很美的包裝設計而已，是能從生活中發現問題，並且解決問題的設計。在一次又一次的討論，連結到弱勢族群再到視障朋友，發現這個議題，經過了解產生將泡麵這個看似對於一般人來說簡單、方便的食品，變成所有弱勢族群都能「真正」方便使用，這之中可能有不少的挫折、有人反對、有人疑惑，但堅持下來後，做到了，想讓設計變成一件美好的事的我們，產生了「點麵」。



2017 Adobe® 卓越設計大獎
2017 Adobe Design Achievement Awards
榮譽獎 | Honorable Metions

姓 名

周浩仁 Jhou, Hau-Ren
 陳怡安 Chen, Yi-An
 吳雯燕 Wu, Wen-Yan
 申欣容 Shen, Xin-Rong
 龔冠宇 Gong, Guan-Yu
 劉信廷 Liou, Sin-Ting

作品名稱

灣事
 ONCE

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
 生活創意學院
 時尚生活創意設計系

指導老師

吳守哲 Wu, Shou-Che
 林育靚 Lin, Yu-Jin



作品概念

灣事 ONCE 月刊是探討台灣人權事件議題的刊物，ONCE 有一次的意思，亦有曾經的意思，每月一個議題讓大眾了解台灣曾經發生的事，並用圖文讓月刊更有趣，視覺運用網印使月刊更有溫度，讓大眾了解事件後，從人權的角度省思。

獲獎心得

我們非常感謝一路上給予灣事團隊協助的每個人，特別感謝林育靚老師與吳守哲主任給予指導，也謝謝每個支持灣事團隊、灣事 ONCE 月刊的人，你們讓我們知道人權這條路上，我們並不孤單。人權應是普世價值，如果能多讓一個人了解人權，就可以為社會減少一位霸凌者、多一位保護者，希望藉由正向循環的軌道，讓世界可以邁向尊重人權，並以人權為本的社會。



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

蔡宜庭 Chai, Yi-Ting
彭映綺 Peng, Ying-Chi
金意翔 Chin, Yi-Hsiang
卓伶彥 Zhou, Ling-Yan

作品名稱

ONE RACE - HUMAN RACE

就讀學校

台南家專學校財團法人台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王聖文 Wang, Sheng-Wen

作品概念

我們希望減少偏見，不論在各國、各領域，甚至是日常生活可見的種族主義。選擇外在顏色有所差異，但本質相同的食物作表現。排列畫面隱喻不同種族在環境中遭受孤立。但換個角度看，差異反而能成為與眾不同的特色。

獲獎心得

對這個主題而言，最重要的是促進人與人之間的溝通並相互接受。我們在作品埋下了概念和思想的種子，能觸動到評審，並引起了公眾的共鳴。這是我們最開心的。



2018 德國 iF 設計獎 2018 iF DESIGN AWARD 入選 | iF Design Award

姓 名

張家綺 Chang, Chia-Chi
王瑋銘 Wang, Wei-Ming
趙曉彤 Chao, Hsiao-Tung
林一超 Lin, Yi-Chao
陳俊翰 Chen, Jun-Han

作品名稱

俗畫說
Chinese Proverb

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 Cheng, Chang-Chen



作品概念

「俗畫說」以插圖書籍方式，介紹華人從古至今以三個字組成的俗語文化，依職場、校園、家庭中常用的詞彙分類，繪製三張導覽圖與三十六句俗諺轉化之圖像，發展系列書籍海報，希望讓讀者以有趣的方式學習，避免語言的誤解。

獲獎心得

原來實現夢想並沒有遙不可及！這是這一年多裡與你們最美好的里程碑，奮鬥一年後最熟悉的彼此，想起專題過程依舊很慶幸熬過來了。起初的嘗試、討論、概念到最後的完整作品，看著團隊一起努力一步一步得到這份崇高的殊榮，原以為只是美夢的不真實榮耀，現在卻真實地加入每個人的成就表單裡，謝謝我們的團隊也謝謝我們創造出的殊榮！



2018 德國 iF 設計獎 2018 iF DESIGN AWARD 入選 | iF Design Award

姓 名

詹益誠 Chan, Yi-Cheng
林育丞 Lin, Yu-Cheng
石濟瑋 Shinn, Chi-Wei
李念洋 Lee, Nian-Yang
張季凌 Zhang, Ji-Leng
呂曄俸 Lyu, Ye-Feng

作品名稱

亞洲現代美術館之禮
GIFT FROM MODERN ART

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
創意商品設計學系

作品概念

將現代美術館與學術人文的關係，設計成系列商品。

獲獎心得

透過參與本次合作，了解設計方與廠商如何溝通，才得以設計出完整的作品。



2018 日本富山國際海報三年展
2018 International Poster Triennial
in Tokama
入選 | Selected

姓 名

胡庭耀 Hu, Ting-Yao
 周楠 Zhou, Nan

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

蘇文清 Su, Wen-Ching

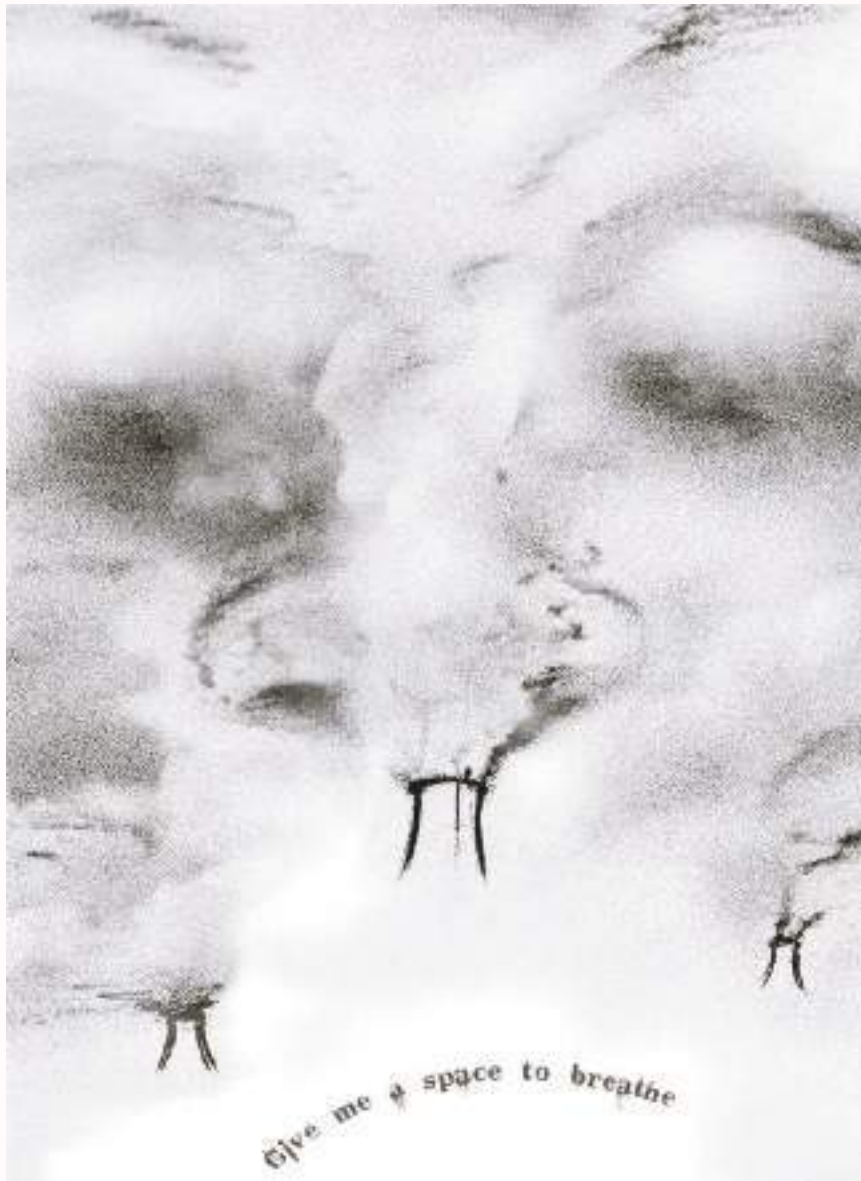


作品概念

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，也換不了一個好的環境，因為環境破壞了就再也回不去了。』

獲獎心得

很幸運有機會入圍「日本富山國際海報三年展」，在這段路途中我沒想過會入圍作品，我一心只想把作品做到最好的狀態。設計本身不只是把東西做得美，而是要思考如何用我們所學的工具中，找出最適合的方法，做出最大的貢獻。不只讓人覺得美，更增加大眾對社會或環境的思考。最後謝謝所有給我機會的人，我會更努力的完成每項作品！



2018 日本富山國際海報三年展
2018 International Poster Triennial
in Tokama
入選 | Selected

姓 名

胡庭耀 Hu, Ting-Yao
周楠 Zhou, Nan

作品名稱

給我一個呼吸的空間
Give me a space to breathe

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

蘇文清 Su, Wen-Ching
王千睿 Wang, Manfred

作品概念

隨著全球能源的消耗，人們在獲取能源的同時，也在剝奪自己的生存空間，環境的污染變得越來越嚴重，連呼吸新鮮的空氣都成了一種奢望，而我們真正想要的只是一個呼吸的空間。

獲獎心得

謝謝我身邊幫助我的每一位，不是他們的鼓勵與扶持，也不會有今天不錯的成績，得獎時大家固然開心，但未來的路還很長，需要調等自己的心態再出發，希望未來有更多更好的作品出現，為社會盡一份心。



2018 日本富山國際海報三年展
2018 International Poster Triennial
in Tokama
入選 | Selected

姓 名

爐宏文 Lu, Hong-Wun

作品名稱

是開放還是限制？
 OPEN or RESTRICT?

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

手機的進步是帶來更開闊的視野，還是繼續封閉自我於框架中？

獲獎心得

首先感謝教育部設計戰國策媒合許多資源，交流許多國際對設計的觀點，在參與相關研討會與講座中吸收到不同國家的專家學者想法。每一次透過國際設計競賽的參與，都能學習到新的設計思維，拓展自己的視野。這次能獲得 2018 日本富山國際海報三年展入選，作品源自我對生活的觀察，感謝我的指導教授曹融老師在我參與國際設計競賽的過程裡予以指導及鼓勵。



**2018 英國設計與藝術指導會
學生獎
2018 D&AD New Blood Awards
wood pencil**

姓 名

彭郁樺 Peng, Yu-Hua
廖安琹 Liao, An-Ting
陳瑄竺 Chen, Hsuan-Chu
鄧佳瑩 Deng, Jia-Ying

作品名稱

giftgaff

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

余淑吟 Yu, Shu-Yin

作品概念

運用英國電信公司 giftgaff 能隨時建立與解約的方便，設計了一個能讓背包客交流用剩的 sim 卡餘額及網路流量的 app。任何人都能夠成為贈與者或探險者，透過找尋 sim 卡的遊戲方式得到贈與者提供的 sim 卡卡號。

獲獎心得

從沒想過自己會收到這麼大的肯定吧！當我們開始對自己的設計能力產生質疑，迷茫於興趣和專長之間，挫折在生活和作業交纏著，在製作這項競賽廣告的過程更是不斷碰壁，從提案到執行每一關都遇到魔王，也因為有組員們和指導老師一起披荊斬棘，才有今日得獎作品的產出。仔細回想創作過程都是美好且深刻的，這份獎項的肯定勢必會讓我們在未來的設計道路上，多了一份信心，更相信自己的能力和作品。



2018 莫斯科國際平面設計雙 年展金蜂獎

2018 Golden Bee- Moscow
International Biennale of Graphic Design
入選 | Selected

姓 名

爐宏文 Lu, Hong-Wun

作品名稱

愛與和平

Love and Peace

就讀學校

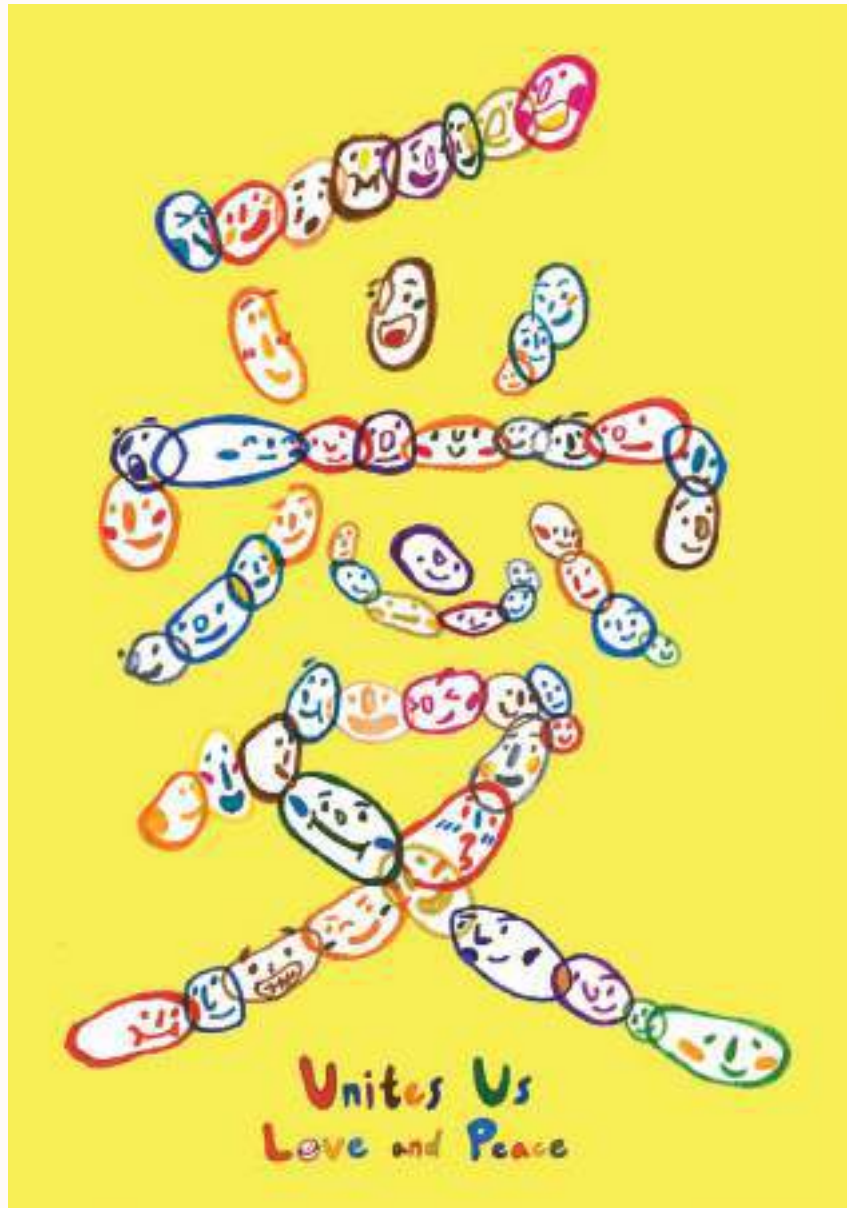
國立雲林科技大學

設計學院

視覺傳達設計系碩士班

指導老師

曹融 Tsao, Jung

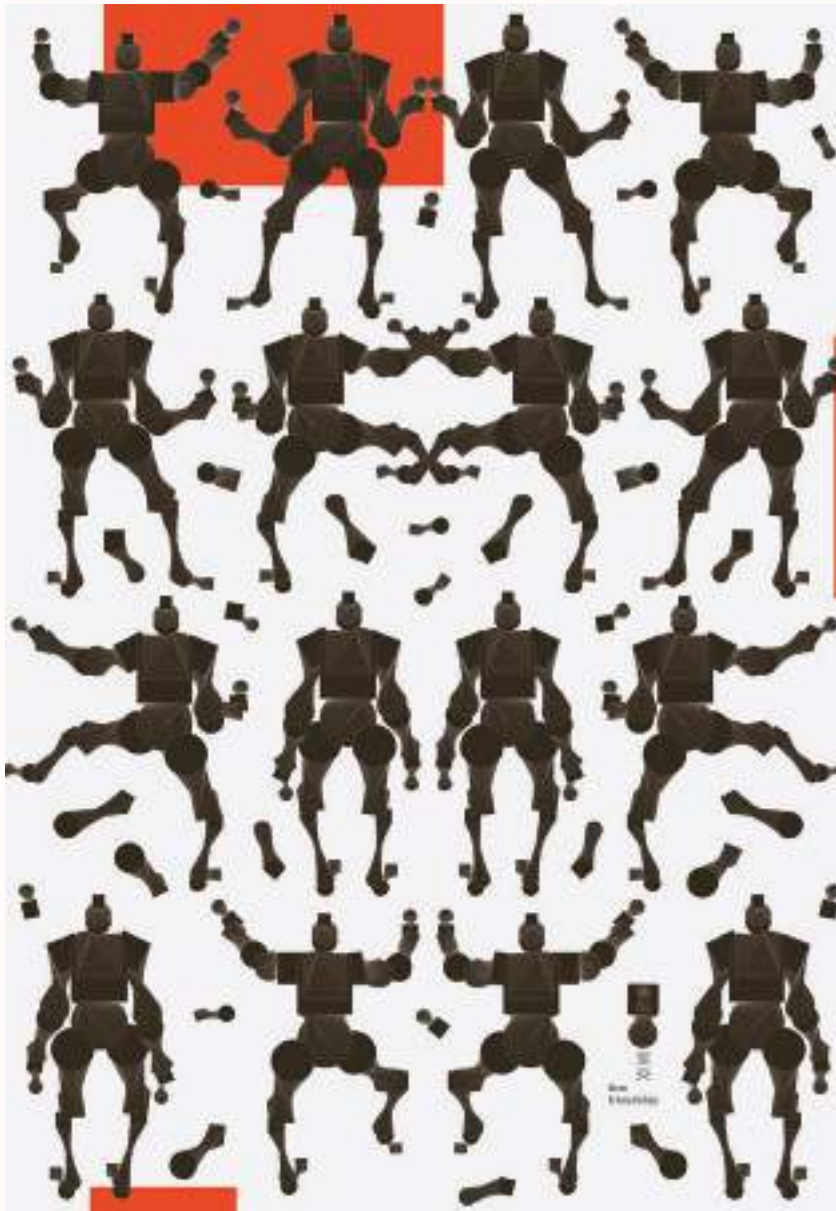


作品概念

以人臉的簡化圖像為基本造形延伸，結合漢字中的「愛」，象徵愛與和平是由彼此連繫、團結而成。雖然每個人都不一樣，但只要不分敵我，透過包容與情感交流，就能締造友善和諧。

獲獎心得

非常感謝教育部設計戰國策提供獎勵支持，鼓勵學生踴躍參與國際設計競賽。得獎對我而言除了是一個肯定，同時也提醒自己要不斷抱持學習的心繼續努力，每每看到國際上眾多設計展的優秀作品，都讓我非常驚嘆。我也很感謝設計戰國策舉辦相關研討會與講座活動，從中吸收到很多設計想法與能量，這對我後來在設計觀察與參與國際設計競賽的影響很大，增進許多國際設計視野。能入選 2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎，感謝我的指導教授曹融老師，也謝謝在過程裡幫助過我的人。



**2018 紐約藝術指導協會
年度獎**
2018 New York Art Directors Club
Annual Awards
優異獎 | Merit

姓 名

朱俊達 Chu, Chun-Ta

作品名稱

金石至交
firm friendship

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

設定為禮紙的海報設計。所謂的交情，即是在日常生活中交集出來的情分，人跟人之間彼此互相影響，並自我修正，在這不斷往返當中，成就了自己與最好的朋友。

獲獎心得

很榮幸獲得這次的獎項，未來也會繼續努力！



2018 紐約藝術指導協會 年度獎

2018 New York Art Directors Club Annual Awards

優異獎 | Merit

姓名

黃淇萍 Huang, Chi-Ping

陳郁蓉 Chen, Yu-Jung

作品名稱

中國歷史朝代繪圖文字

The pictogram design for chinese dynasties

就讀學校

亞洲大學

創意設計學院

視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua



作品概念

以自行開發的「網格系統 (grid system)」做為此繪圖文字在設計上的書寫架構，設計手法採取「漢字融合朝代特點」，最終完成 25 個中國歷史朝代之繪圖文字，希望讓觀賞者能透過閱讀圖像認識中國歷史與文化。

獲獎心得

這次的作品我們以中華文化為核心進行創作，不論在構思、執行、討論、創作上都是很愉快的回憶，組員間的分工合作也十分協調，除了得獎的成果，我們也從中學到很多、累積實作經驗。很感謝建華老師尊重我們的想法，也花了很多心力與我們逐次討論、修改，才能完成這次的作品，也謝謝學校的支持，讓我們有這次的機會參加比賽。



**2018 紐約藝術指導協會
年度獎**
2018 New York Art Directors
Club Annual Awards
優異獎 | Merit

姓 名

黃千芳 Huang, Chien-Fang
賴函婷 Lai, Han-Ting
王琦 Wang, Chi
陳艾青 Chen, Ai-Ching
蔡秉均 Tsai, Ping-Chun

作品名稱

辭生綿綿
After and After Death

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

作品概念

死亡乃生命之一環，淵源流長的喪禮文化體現了我們對於死亡的敬畏，現已流為殯葬業的一個口令一個動作。此書以喪禮流程為主題編排，說明過程及意義，配合立體結構及插圖，呈現台灣傳統喪禮的美學，用視覺傳達文化，用文化喚醒年輕一代的重視。

獲獎心得

經歷這場民俗儀式後帶給我的感受，以及我體會到文化上的美感與特色，透過視覺語言把這個文化記憶表現出來，把傳統文化與現代年輕族群做連結。在中華文化淵遠的歷史長流中，我們是當中一個個浮沈的過客，我的父親從小教育我一人不能忘本，這深深烙印在我心中，因此我對於文化的根源非常重視。相信可以透過設計與創作，讓許多我認為美的事物能接觸到更多人，謝謝獎項的肯定，讓我在創作的路上有更多動力。



2018 紐約藝術指導協會 年度獎

2018 New York Art Directors Club
Annual Awards

優異獎 | Merit

姓 名

黃千芳 Huang, Chien-Fang

作品名稱

台灣傳統喪禮插畫

Taiwanese Traditional Funeral Illustration

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

死亡乃生命之一環，淵源流長的喪禮文化體現了我們對於死亡的敬畏，此套插圖以台灣喪禮文化為發想，呈現台灣傳統喪禮的美學，透過圖像，讓更多人了解台灣喪禮文化的內涵。

獲獎心得

經歷這場民俗儀式後帶給我的感受，以及我體會到文化上的美感與特色，透過視覺語言把這個文化記憶表現出來，把傳統文化與現代年輕族群做連結。在中華文化淵遠的歷史長流中，我們是當中一個個浮沈的過客，我的父親從小教育我一人不能忘本，這深深烙印在我心中，因此我對於文化的根源非常重視。相信可以透過設計與創作，讓許多我認為美的事物能接觸到更多人，謝謝獎項的肯定，讓我在創作的路上有更多動力。



**2018 美國傳達藝術
年度設計及廣告獎**
2018 Communication Arts Design
and Advertising Annual Competition
**優秀卓越獎 | Award of
Excellence**

姓 名

杜浩瑋 Du, Hao-Wei

劉佳蓉 Liu, Jia-Rong

作品名稱

台灣國際藝術節

Taiwan International Festival of Arts

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

設計系

指導老師

李根在 Lee, Ken-Tsai

作品概念

2017 年以「時·差」(Everlasting) 作為 2017TIFA 主題，我們使用一個以正方形拆解的基本型象徵黑白琴鍵與舞者，同時它也可以化身為音符，跟隨音樂做變化。

獲獎心得

非常感謝台科設計系，特別是李根在老師的用心指導，讓我們的作品有機會登上國際性比賽與雜誌。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

邱春華 Chiu, Chun-Hua
許博鈞 Xu, Bo-Jun
方彥婷 Fang, Yan-Ting
李婕 Lee, Jie
勞聖哲 Lao, Sheng-Jhe
郭怡妤 Guo, Yi-Yu
錢奕翰 Cian, Yi-Han

作品名稱

金門金狀元桶餅包裝設計
Golden scholar cake

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

本作品「金狀元」是以金門流傳已久的中秋民俗娛樂活動「博狀元餅」，結合道地小茶點「桶餅」作為設計方向。「金狀元」的禮盒包裝可藉由外包裝的組裝，成為一頂中國傳統學者的狀元帽，可戴到頭上以祈求學運亨通。

獲獎心得

很榮幸能獲此殊榮，也感謝學校用心的教導。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

林盈秀 Lin, Ying-Xiu
曾敏嘉 Tseng, Min-Chia
黃品瑄 Huang, Pin-Xuan
賴奕妉 Lai, Yi-Wen
楊宜昕 Yang, Yi-Xin

作品名稱

生態郵繫
Post Care

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

「生態郵繫」是透過郵票連繫動物生態保育的設計，由溫帶、熱帶、寒帶三帶區分成冊，包含 15 個物種介紹、生態問題探討、明信片及小全張收藏郵票，希望藉由郵票與明信片在世界上的寄送，呼籲大家重視全球生態問題。

獲獎心得

從沒想過我們會參加國際性的競賽，也從沒想過我們能因為獲獎而站在世界級的設計殿堂，當下腦海裡閃過許多畫面，不光是自己的組員，還有一起參與畢業製作與競賽準備的同梯們。是有哭有笑的審查準備、或者是體力超支的展覽奔波、或者是在凌晨半夜一起趕工，直到有人提出要不要吃消夜... 很感謝學校與老師的指導，也謝謝紅點肯定了生態郵繫的努力。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

謝佳蓉 Hsieh, Chia-Jung
吳秀紋 Wu, Siou-Wun
張嘉容 Chang, Chia-Jung
蔡佳璇 Cai, Jia-Xuan

作品名稱

共冥
Taiwan Taboo

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

劉奕岑 Liu, I-Tsen

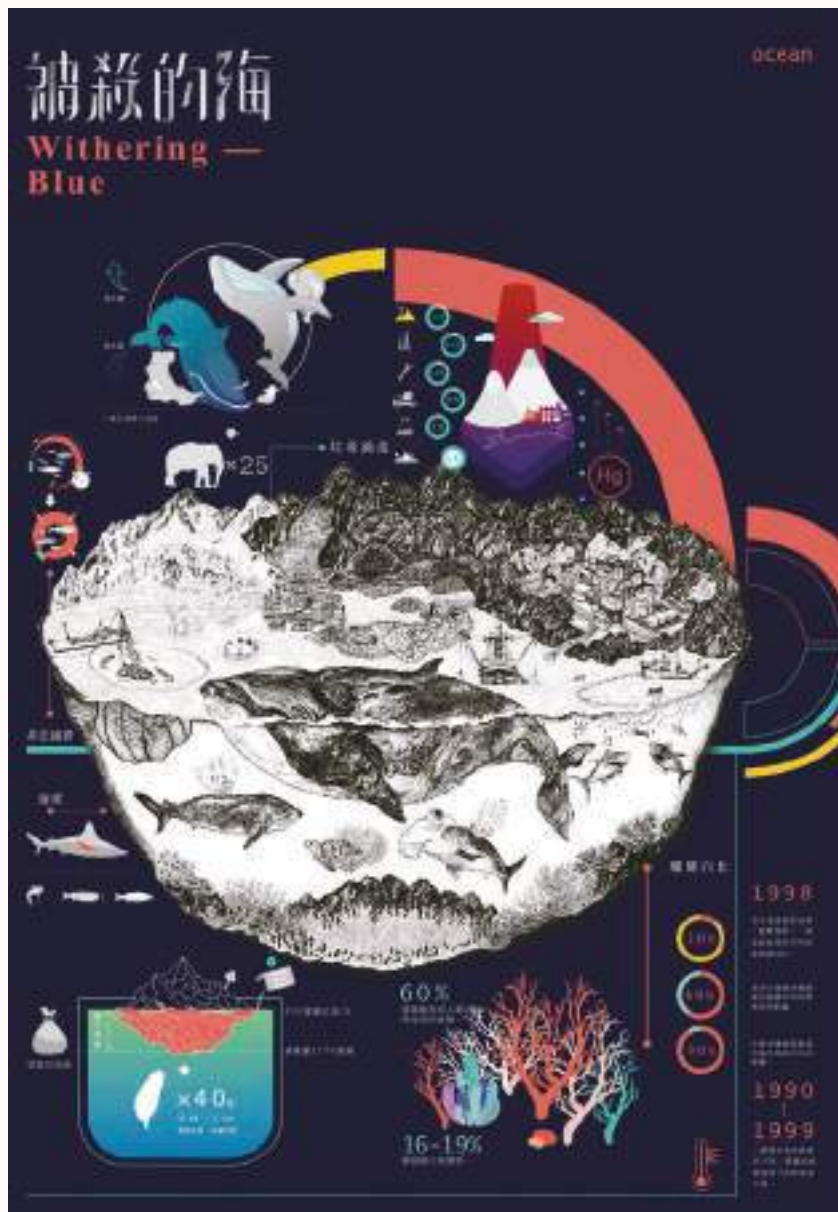


作品概念

自古以來台灣有許多傳統禁忌，但早已漸漸被淡忘。在這個共同生活的地方其實還有我們未知的空間，兩者之間會互相影響產生變化。我們想讓大眾憶起這些禁忌並傳達共生迴響的概念，故將流傳的禁忌習俗統整成繪本故事書。

獲獎心得

很高興獲得「設計戰國策」的獎項，憶起剛開始製作、統整資料、手繪草稿到完稿的過程，到現在得到德國紅點獎，讓我們感到當初的辛苦都是值得的。感謝各位老師的指導，如果當初沒有老師們的建言，就不會誕生「共冥」，也因為有老師們的細心教導，才有現在的我們。在此特別感謝組員們，很慶幸一路上有你們一起度過製作專題的每個夜晚，當初的辛苦現在化為美麗豐碩的成果，艱辛的時日也化成記憶裡的一段美好回憶，謝謝！



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

李冠毅 Li, Guan-Yi

盧丹 Lo, Tan

作品名稱

被殺的海

The Murdered Sea

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

練維鵬 Lien, Wei-Peng

作品概念

海洋環境命在旦夕，兇手就是人類自己。「被殺的海」以插畫與簡明數據圖呈現十四種海洋面臨的困境，使讀者更直接的了解海洋議題，列出建議，給讀者更強烈的動機落實環境意識在日常生活中。

獲獎心得

感謝學校和系上的幫助和輔導，才能讓我們獲得此項榮譽，我們感到非常榮幸。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

何承澤 Ho, Cheng-Tse
廖幸涓 Liao, Hsing-Chuan
余祥溫 Yu, Hsiang-Wen
葉奕辰 Ye, Yi-Chen
黃于貞 Huang, Yu-Zhen

作品名稱

台灣庶人
A history of 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

楊裕隆 Yang, Yu-Lung



作品概念

台灣過去五百年裡，因不同族群的加入帶來許多的改變。這些改變豐富了台灣人民的生活與文化，也使我們繼承了不同文化的智慧。文化的傳承在生活中呈現，如此才能具有價值與生命力。

獲獎心得

感謝校長、主任及各位指導老師，讓我們在比賽期間遇到的各種困難，都能迎刃而解；感謝組員們當時的努力，雖然期間多少有一些摩擦，但還是一起完成了我們的作品。在比賽期間，不斷嘗試各種方法，只為了讓作品有所提升，過程也許很累，卻非常值得，也因為有這段歷練，才使我們現在能面對各種困難。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

范宣勇 Fan, Hsuan-Yung
陳以若 Chen, Yi-Ruo
黃莉婷 Huang, Li-Ting
郭怡君 Guo, Yi-Jun

作品名稱

結果
TO BE CONTINUED

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

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin
劉奕岑 Liu, I-Tsen

作品概念

時間不停的流逝，我們不曾停歇。一步一腳印，經歷無數的努力與堅持，層層的堆疊，建構屬於自己的山貌。在設計的路途中遭遇阻礙與困境，艱辛的步伐，是期待眼前更廣闊的視野。尚未達到山峰的我們，還有著無限的可能性…等待。

獲獎心得

「結果」是我們當屆的畢業展主視覺，不僅僅是代表著自己或是樹德視傳系，更是代表著當屆全體即將出社會的大四學生。我們曾在發想的過程中陷入困境而無法掙脫，就如同設計理念，在學習路途上的艱困難行，造就了自己追求登高的勇氣，畢業並不是最後的結果，因此得到此獎項真的非常開心，我們即將往下一段旅途前進，繼續架構我們的設計之路。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

韓宗穎 Han, Zong-Ying
涂妤婷 Tu, Yu-Ting
黃重穎 Huang, Chung-Ying

作品名稱

袋原者
Bag your life

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

練維鵬 Lien, Wei-Peng



作品概念

現代人飲食習慣改變，「外帶」已成為常態，人們對塑膠的重度依賴，產生了過多的塑膠垃圾，造成環境的負擔。每個被動接受塑膠包裝的人，不反抗使用塑膠、不主動關心環境、而貪圖便利；以幽默諷刺的手法呈現日常「塑膠外帶行為」，讓更多人思考。

獲獎心得

很高興我們團隊可以一起參與這項活動，並獲得獎項，很感謝這一年來組員們的盡心盡力，和老師們的批評與指導，才使這件作品更大放異彩，讓所有人看見，也讓全世界都看到。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

郭明玉 Kuo, Ming-Yu
張月純 Chang, Yueh-Chun
許怡婷 Syu, Yi-Ting
鍾佩芳 Zhong, Pei-Fan
黃亭瑋 Huang, Ting-Wei

作品名稱

惦惦拚 - 台灣傳統工藝產業圖文繪本製作
Dian Dian Pin-The traditional culture art
hand-made story book

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
生活創意學院
時尚生活創意設計系

指導老師

陳江富 Chen, Chiang-Fu
田文筆 Tien, Wen-Pi
吳守哲 Wu, Shou-Che
林育靚 Lin, Yu-Jin

作品概念

科技發展迅速，機械化生產取代了傳統人力，同時在廉價工藝品的削價競爭下，有許多傳統產業必須面臨轉型，才能順應潮流，但臺灣的優良傳統工藝技術與文化傳承，常因產業無後繼者，漸漸難以為繼而逐漸沒落。

獲獎心得

獲獎時心中滿是激動，這一刻最是興奮與激昂！一個作品可以從 0 到完成，最該感謝的是正副指導老師—陳江富老師及田文筆老師以及吳守哲主任一路的鞭策，這些日子努力的成果受到肯定與鼓勵，將是我們未來繼續奮鬥的動力。獲得評審的肯定是我們這一年來努力的最佳讚賞，但比賽不計較輸贏，重要的是這些經歷與畢業成果的展現，這一切都需要相當的努力及耐力。「認真做，惦惦拚」是我們一直以來的初衷！更是堅持下去的精神。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

廖祉婷 Liao, Chih-Ting
賴思縈 Lai, Ssu-Ying
陳乃華 Chen, Nai-Hua

作品名稱

驚視卡拉
SurpriseKaraoke

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
生活創意學院
時尚生活創意設計系

指導老師

吳守哲 Wu, Shou-Che
林育靚 Lin, Yu-Jin
賴岳興 Lai, Yueh-Hsing
吳漢鐘 Wu, Han-Chung



作品概念

重新審視兒歌歌詞意境，並分析其深層結構，挑選八首並分為四類社會現象，以刻板印象、環境造惡、勞動亂象、外貌歧視的主軸作為發想動機。載體以匣式錄音帶呈現，將內容圖文結合錄音裝置、AR 動畫做為傳達。

獲獎心得

在畢製的最後一刻我們仍然處於非常忙碌的狀態，聽得到得獎時才鬆一口氣，謝謝製作過程中一路領導並適時給予意見推我們一把的老師們和主任，給我們很大的空間發揮，並不放棄我們天馬行空的想法；還有系上的協助，讓我們有機會報名紅點競賽；以及一起扶持的組員們，過程經過爭吵、努力、合作，到最後一起共享成果，每年聽著設計戰國策的講座，沒有想到自己也能獲得肯定，非常感謝大家的努力。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林建甫 Lin, Jian-Fu
謝靖純 Xie, Jing-Chun
林竹萱 Lin, Chu-Hsuan
吳柏穎 Wu, Bo-Ying

作品名稱

鄉嚐
Authentic Taste

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
生活創意學院
時尚生活創意設計系

指導老師

陳江富 Chen, Jiang-Fu

作品概念

Authentic Taste 是由海鮮製成的香腸的名稱。這種食物的各種包裝類型以魚和蝦的彩色插圖為背景，營造出清新和純淨的感覺。品牌標誌結合了台灣與書法元素的插圖。六角禮品盒讓人想起過去用於烘乾香腸的烤箱。

獲獎心得

這次申請獎勵能審核通過，實在備感榮幸，也許我們不是最有創意的一群，不過我們的努力卻可被肯定。比賽之中也學習到許多不可多得的經驗，發表時更能讓人深刻體會評審的專業見解與對比賽作品的任何建議，令人精神振奮，更期待下次比賽的到來，記取這次經驗以便下次全力以赴，也謝謝一起努力的組員。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

林純雪 Lin, Chun-Hsueh
許瀨文 Xu, Jing-Wen
陳容萱 Chen, Rong-Xuan
陳柏仁 Chen, Bo-Ren
黃千慈 Huang, Qian-Ci
賴郁敏 Lai, Yu-Min

作品名稱

大器捐時代
Lets make things better

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
生活創意學院
時尚生活創意設計系

指導老師

吳守哲 Wu, Shou-Che
吳彥霖 Wu, Yen-Lin
李益成 Li, I-Cheng



作品概念

一個生命的殞落，換來另一個生命的璀璨，這是器官捐贈最主要的意義。近年來，器官捐贈在各國已經成為重要的議題，為了進一步宣導正確的器官捐贈觀念，我們將器官捐贈的知識轉化為漫畫的形式，用不同方式來了解器官捐贈。

獲獎心得

能透過設計讓更多社會議題得到關注及重視，並能以較不枯燥的方式讓大家了解且降低其疑慮或隱憂，進而達到推廣效果，讓更多生命得以延續及更多人重視，我們感到很榮幸且欣喜。感謝這段期間系上老師們的協助，也感謝大家給予我們作品的指教，讓我們可以完整地呈現我們的理念。入圍且榮獲許多獎項是對我們的肯定，也是支持我們繼續下去的動力來源。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

徐翊婷 Hsu, Yi-Ting
趙士鋒 Chao, Shih-Feng
林家柔 Lin, Chia-Jou
李佩蓁 Li, Pei-Zhen
黃鈺文 Huang, Yu-Wen

作品名稱
器

Capacity

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
生活創意學院
時尚生活創意設計系

指導老師

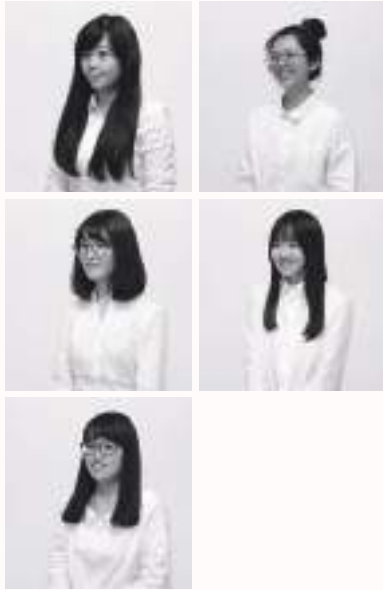
吳守哲 Wu, Shou-Che
賴岳興 Lai, Yueh-Hsing
林育靚 Lin, Yu-Jin

作品概念

每個容器皆有容納之用途，而我們將容器比喻為每個人，因此「器」是「接納」之意。在從事設計時，我們花費時間累積成功及失敗，並面對自身的優缺點，逐漸看見自身的改變，因為有了這些過程，接納了一切的好與壞，使「器」日新月異。

獲獎心得

經過一整個學年的專題製作，從無限循環的退稿、修正到最終成果，由無數的歡笑及淚水交織而成，再將作品推向國際舞台，希望能得到更多肯定、使更多人看見。我們很幸運得到紅點設計獎評審的肯定，這是所有組員及執導老師一同贏得的獎項，也在就學最後一個階段，留下共同的回憶。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

黃雅亭 Huang, Ya-Ting
黃郁琬 Huang, Yu-Hsuan
鄒采嫻 Tsou, Tsai-Hsien
楊琍茵 Yang, Li-Yin
陳思蓉 Chen, Szu-Jung

作品名稱

混
HUN

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

黃茂嘉 Huang, Mao-Chia



作品概念

"混"是一個有趣的詞，具有多重含義。在任何領域，有能力才能"混"得不錯，才能存活下來。我們希望藉由視覺多變的設計，表達在大學四年中學習的事物，經過吸收轉化，透過設計的創新，融合出新價值，期許我們都能混得很好。

獲獎心得

能把大學四年所學和累積的經驗轉化成這次的設計養分，真的是難能可貴的機會和榮幸，很高興第一次參與國際型賽事便能得獎，對我們是最大的鼓勵和欣慰。謝謝校方協助幫忙，讓我們無後顧之憂；感謝每位老師的鼓勵，謝謝他們不停提點與建議；感謝過程中給予最大支持的同學們，這是與你們共同的榮譽。這個獎就像是全體的努力，最後證明我們的畢業展出成果，大家都混得很好，未來會再虛心學習，期許我們能在設計領域上，繼續我們單純而美好的設計理念。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名
劉經瑋 Liu, Ching-Wei

作品名稱
Moss

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

強烈的爆炸正在平流層擴散。世界上規模最小，力量最大的核爆，每天發生在你我的腳底下，幾億個生物砲彈，藉由每秒 10 萬幀的高速攝影，你看見了大規模的蕈狀雲爆炸。

獲獎心得

感謝教育部、老師、學校、家人、朋友、戀人，所有幫助我的人。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

林子翔 Lin, Tzu-Hsiang
呂家華 Lu, Chia-Hua
楊子萱 Yang, Zih-Syuan
蕭凱倫 Hsiao, Kai-Lun
陳柏安 Chen, Bo-An

作品名稱

裝本書
Bind a book

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

林孟潔 Lin, Meng-Chih



作品概念

設計初衷是想將親手製作一本書的溫度傳遞給愛書人，以一種輕鬆無負擔的方式體驗製書，又能了解中國傳統的書籍文化，打造一套真的能使用的體驗盒。

獲獎心得

感謝亞洲大學視傳系林孟潔老師、林長慶老師的細心指導，讓懵懵懂懂的我們有所成長，也因為設計讓更多人看到我們，感謝。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

葉仲宜 Yeh, Chung-Yi

作品名稱

香火
Incense

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

香火是以鹿港三大古蹟作為主題的印象海報，以漢字結合古蹟的象徵物，如龍山寺的八卦藻井、天后宮的天上聖母燈籠、文開書院的泮池等元素，搭配傳統古蹟廟宇中所有的顏色及清淡斑駁的磚牆，呈現煙霧瀰漫香火鼎盛的意涵。

獲獎心得

非常開心自己的作品能得到肯定，在這次的創作過程中，更讓我深刻體會到台灣本土信仰及文化古蹟的特色，也確信台灣這片土地中，每一個細節都值得我們好好地體會及了解它獨特且迷人之處。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓名

鄭怡君 Jheng, Yi-Jyun

作品名稱

社會幾何學

Social Geometry

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

作品呈現活潑的創新品牌風格，瓶標上的圖形顯現人們各種性格，也表示各個口味品嚐起來都有不同的特別感受，讓喝酒社交時會因遇到不同樣態的人而彼此激盪出美好的火花，與撞擊出奇妙的變化。

獲獎心得

很榮幸獲得德國紅點設計獎，這份國際獎項的肯定，讓我心中感受到鼓勵，也因為參加比賽，作品花了很多時間思考與製作，使我在過程中有所進步。在此特別感謝指導老師，總是耐心地給予啟發和建議，也謝謝學校單位協助學生參與比賽。設計這條道路上，有更多我需要磨練、探索的領域，這次體驗將謹記在心。最後感謝教育部設立獎勵，讓學生們在國際賽事上有更多的機會和視野。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳子蓁 Chen, Tzu-Chen
陳萱容 Chen, Xuan-Rong
楊璿羽 Yang, Jui-Yu
張喬羽 Chang, Chiao-Yu
胡克強 Hu, Ke-Chiang
林文中 Lin, Wen-Chung

作品名稱

媽媽媽媽
EveryMomday

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

黃茂嘉 Huang, Mao-Chia

作品概念

透過在日常生活中，每次對媽媽需求的不同而呼喊出不同的情緒音調，結合聲調的想法我們設計了不同特質的媽媽，觀察媽媽與小孩之間的日常，以憂默搞笑的風格，畫出近 300 張插畫，傳達每天都是媽媽天 everymomday！

獲獎心得

透過不同的舞台能再次跟大家分享我們的作品，真的相當開心！



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

黃維昱 Huang, Wei-Yu

蔡淳如 Tsai, Chun-Ju

黃鳳盈 Huang, Feng-Ying

作品名稱

夜貓子有個家

Owl has a home

就讀學校

亞洲大學

創意設計學院

視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua



作品概念

環境友善的設計，是近年來國際設計發展趨勢之一，而此件榮獲德國紅點設計獎的包裝設計企劃，最初的理念就是改善過去花市所使用的包材，用新角度檢視可能性。

獲獎心得

很榮幸能讓更多人看到我們的設計，也因為需要社會大眾的參與跟認識，才能讓友善環境的設計持續展現價值，很感謝亞洲大學視傳系給我們很好的環境創作，感謝老師們願意無私提供許多資源與智慧，最後要感謝教育部給我們這平台展現我們的設計，讓台灣年輕設計師有更多發言光大的可能。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

楊子萱 Yang, Zih-Syuan

作品名稱

抵擋

I Promise I Will Protect You With My Life

就讀學校

亞洲大學

創意設計學院

視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

大象、犀牛、烏龜常是非法狩獵的對象，人們奪取值錢的部位後便拋棄他們。每一個生命都是珍貴的，我們應該挺身為他們抵擋傷害，就如同保護珍貴的事物一樣。

獲獎心得

野生動物的生存受到很大的威脅，可能來自氣候變遷或是棲息地破壞，更嚴重的是非法獵捕，人們搶奪他們珍貴的部位後隨意拋棄，讓他們帶著傷慢慢死去。我希望透過海報傳達一種意念，人們不要為了慾望去傷害其他生命，而是能珍惜守護。以版畫作為創作手法，過程中嘗試各種刀刻的線條，找到一種能將動物的脆弱與人們堅定的意念同時呈現。獲得紅點獎肯定覺得很榮幸，感謝指導老師每次來回的討論，以及過程中不斷修改圖稿的學習，都是一次次的成長機會。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

王太吉 Wang, Tai-Chi

作品名稱

枷鎖

The Chains

就讀學校

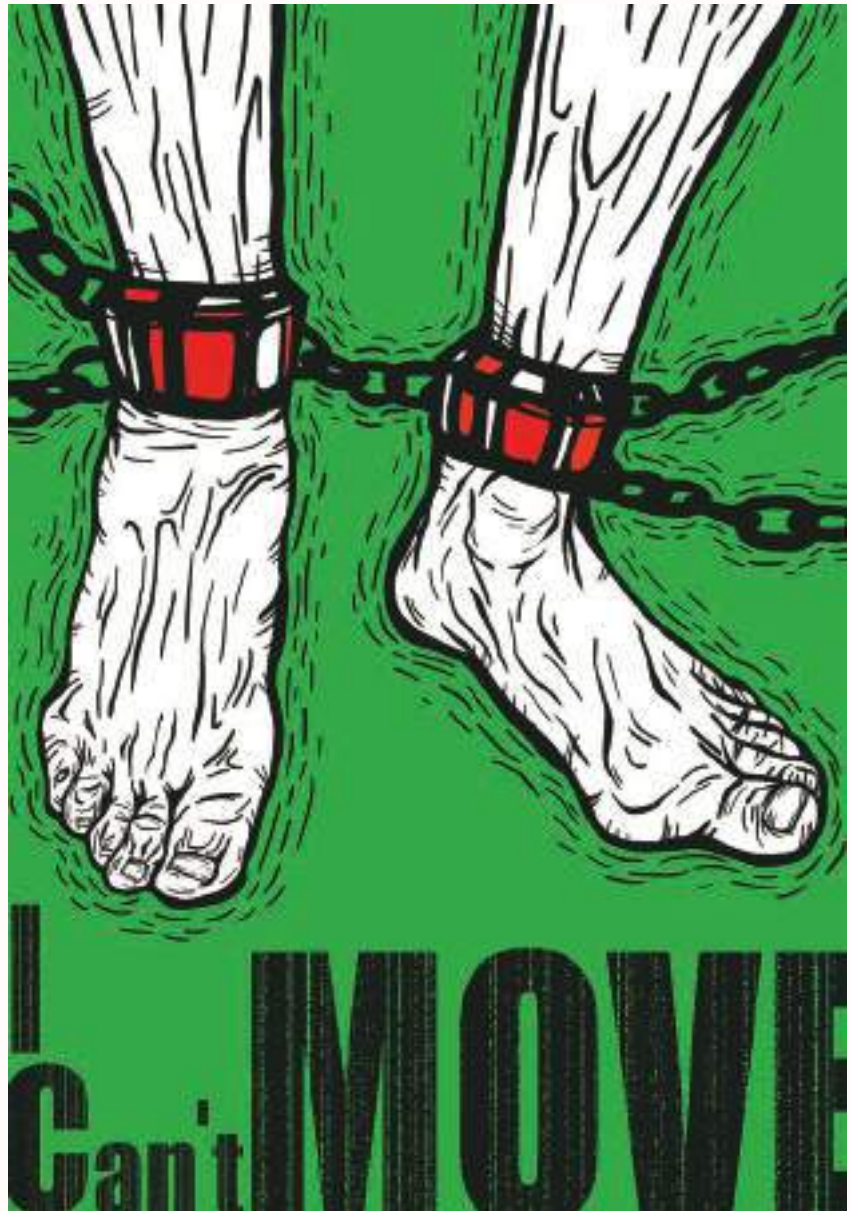
亞洲大學

創意設計學院

視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

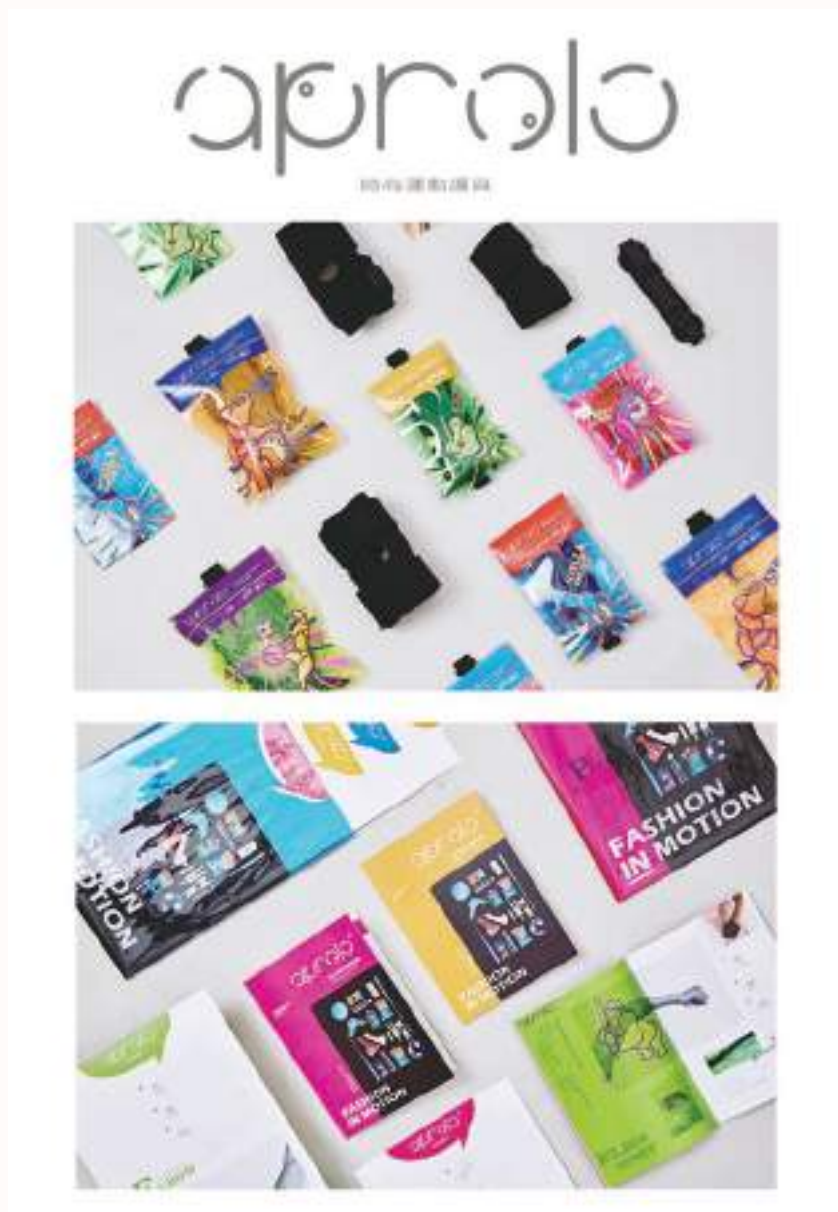


作品概念

系列稿中，利用強烈的手法將枷鎖比喻成老人在生理上的綑綁與限制，表示痛苦已成為生活機能的缺失，利用鮮豔的色彩對比，使大家去注意老人的生理困難也表示老人生活困難的急迫性，最後以手繪呈現，呈現流暢的感覺。

獲獎心得

這次得獎很驚喜也很意外，從沒想過自己可以得到這樣的殊榮，很感謝所有幫助過我的老師們。雖然製作修改的過程很辛苦，但這些辛苦都是值得的。



作品概念

「運動、特別、社交」是亞波洛經營團隊的開發初衷，現今科技發達，人與人之間的互動越來越沒有溫度，總是仰賴冷冰冰的科技產品，因此希望透過運動讓人與人之間再熱絡起來！

獲獎心得

能夠入圍德國紅點傳達設計大獎是我們的榮幸，是另一種對我們設計的肯定，很高興這樣的想法能被認同及看見，期許我們未來能持續創想設計，也特別感謝教育部提供機會使我們獲得得獎額外的感動。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

黃意晴 Huang, Yi-Ching
盧怡靜 Lu, Yi-Jing
林奕含 Lin, Yi-Han
陳昭本 Chen, Jun-Ben
蔡承澍 Cai, Cheng-Shu
吳珊翎 Wu, Shan-Ling

作品名稱

亞波洛
APROLO

就讀學校

台南家專學校財團法人台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

許維昭 Hsu, Wei-Chao



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

蘇霽萱 Su, Pei-Hsuan
呂佳靜 Lu, Chia-Ching
吳培雯 Wu, Pei-Wen
林沅臻 Lin, Yuan-Chen
詹文榮 Zhan, Wen-Rong
黃千津 Huang, Qian-Jin

作品名稱

至聖先師有包袱
Confucius Wrapping Cloth

就讀學校

台南家專學校財團法人
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳聖智 Chen, Sheng-Jr



作品概念

本專題將傳統儒家之六藝，轉化為符合當代生活的情境，並透過視覺圖騰設計融入現代化的符碼，賦予嶄新的視覺意涵，並進而應用於創意商品的開發，藉此提倡六藝文化。

獲獎心得

能得到國際獎項的肯定，是對創作者的一大鼓勵，也感謝提攜我們的指導老師一路陪伴，今日才有這份殊榮，往後有機會也會繼續爭取各種國際賽事，繼續向前。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

張育甄 Chang, Yu-Jhen
黃佩怡 Huang, Pei-Yi

作品名稱

微暖拾刻
Moment of Warmth

就讀學校

台南家專學校財團法人台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王冠棋 Wang, Kuan-Chi

作品概念

忙碌的生活中，從工作、課業、情感等累積了許多負面情緒壓力，透過有手感溫度的插畫，針對不同對象融入日常生活，在互動與手動的過程中，達到療癒心靈的效果，找回溫暖簡單的時刻。

獲獎心得

很感謝各位評審及老師的指導，給我們參與及得獎的機會，沒有想到插畫可以運用在這些層面上，還得到不少人們的回響，有從畫中得到溫暖進而去省思的感受，也謝謝我的夥伴。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳盈如 Chen, Ying-Ru
林曉青 Lin, Hsiao-Ching
羅湘宜 Lo, Hsiang-Yi
林坤儂 Lin, Kun-Nong
郭得祐 Kuo, De-Yau

作品名稱

樂園
Happy to be Round

就讀學校

台南家專學校財團法人
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, Xian-Bi



作品概念

因現代社會追求美的定義過於苛刻，導致人們對於審美觀的偏差，認為「瘦才是美」。希望透過立體角色設計，結合世界著名女性傳達現代的審美觀念，不再只限於特定的外表及體型，讓人們可以透過此意念重新審視美的觀念。

獲獎心得

非常感謝教育部給予學生的鼓勵，能夠獲得國際性獎項是我們始料未及的，從一開始發想主題的茫然，到最後成果發表的喜悅，其中也經歷了許多次組員間的溝通與磨合，這件作品能夠順利完成多虧了許多人的幫助，尤其感謝指導老師的耐心教導及評審給予的肯定，我們不會以此為終點，未來也將持續在設計的領域努力！



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

李喬薰 Lee, Qiao-Xun
劉玉文 Liu, Yu-Wen

作品名稱

washnow

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張盛權 Chang, Shen-Chuan
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang
黃榮順 Huang, Jung-Shun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin

作品概念

「顏色」+「味道」+「機能」= 打造自我專屬的捏皂。繁忙的一天回到家中，讓腦袋放空，洗掉上半日的煩擾，讓每一天的結尾能夠舒服的享受休息時光。利用捏皂的方式讓使用者可以在洗澡的過程中，更加享受清洗的樂趣。

獲獎心得

非常開心這次的努力能得到紅點的認同，在這次的作品中經歷了很多，也從中間學習到很多，非常感謝我們的指導老師耐心地給我們很多意見跟方向，讓我們可以有今天的成果。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

王嫻婷 Wang, Yan-Ting
楊渝婷 Yang, Yu-Ting
宋映萱 Song, Ying-Hsuan
羅雅嫻 Lo, Ya-Man

作品名稱

我們獸教了
Learning From Animals

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

高偉峯 Kao, Wei-Feng
王曉今 Wang, Hsiao-Chin
黃榮順 Huang, Jung-Shun
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang



作品概念

向動物請教養育小孩的方式。我們從動物行為了解到不同動物的教養方式，本設計的目的，是希望透過對動物育兒的了解，讓人們找到最適合自己的教養方式，進而運用人類特有的智慧，謝謝牠們給我們的提點與領悟。

獲獎心得

我們是四位想談論教育議題的學生，剛開始遇到很多質疑，我們想透過自己的創意及力量改變這個社會，即使力量不大，但我們相信至少曾經做過。至今畢業也一年半，四個人各自在職場上另有發展，回想起做「我們獸教了」的那段日子還是覺得特別有意義也特別懷念，很感謝在那段日子裡學校老師的幫助或是街上讓我們採訪的陌生家長。德國紅點獎是我們從讀設計以來夢寐以求的獎項，從來沒有想過有一天真的能得這樣的榮譽。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林宛萱 Lin, Wan-Hsuan
李宇晴 Lee, Yu-Ching
林嘉瑜 Lin, Chia-Yu
王俐茹 Wang, Li-Ru
黃怡蓁 Huang, Yi-Zhen
黃筱軒 Huang, Hsiao-Hsuan

作品名稱

微旅食刻
Gourmet Trip Time

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張盛權 Chang, Sheng-Chuan
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang
黃榮順 Huang, Jung-Shun

作品概念

「微旅食刻」全新設計月曆形象及結合多功能食旅手帳，加入各國文化及風俗民情，設計出更符合現代人的月曆與手帳設計。讓月曆不只是月曆，可做為富含新意的海報，手帳不僅僅只是記事，是可以了解各國飲食文化的插畫集。

獲獎心得

回想起獲得德國紅點獎的那一刻，還是感到非常激動，能從各國設計好手中脫穎而出，對微旅食刻而言是無比的榮幸，在專題裡付出的辛苦都值得了！製作過程最花心思的部分是必須將十二月份做相關資料收集彙整，必須畫成圖像好看又能配合整體視覺畫面的建築物與食物。回想專題製作過程，光十二月份的月曆插畫量就相當龐大，還附加 ZINE 設計，那時每天睜眼都是畫圖，但用心付出的結果得到比想像中更大的回饋，謝謝微旅食刻替我們在大學生涯中劃下完美的句點。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

吳家甄 Wu, Jia-Zhen
廖潔敏 Liao, Jie-Min
陳芊卉 Chen, Chien-Hui

作品名稱

字覺
The study of behavior

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

胡發祥 Hu, Fa-Hsing
李政達 Lee, Cheng-Ta
黃榮順 Huang, Jung-Shun



作品概念

以 26 個英文字母與不自覺行為做連結，包含心理因素及影響，研究並非想根治或矯正，而是告訴大眾若能多一分理解，或許能少一分誤解。藉由淺顯易懂又有趣的設計創作，讓常被忽略卻又貼近日常的主題，使人關注及了解。

獲獎心得

被通知獲得紅點獎的當下，簡直不敢相信，反覆地確認後按耐不住喜悅。衷心感謝胡老師、李老師，受寵若驚的我們一直覺得哪裡做得不夠好、不完整，但老師們始終給予滿滿支持與鼓勵；感謝黃老師帶領大家得獎，才有機會到德國見識一番；感謝同伴共患難以及親朋好友的加油打氣；最後感謝喜愛我們主題的大眾和評審，很榮幸能夠得到國際獎項，對我們來說是莫大的光榮。設計無法滿足任何人，唯有溝通才能達到共識，莫忘初衷，堅持自己的理念在創作上大顯身手。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳映儒 Chen, Ying-Ru
廖煜文 Liao, Yu-Wen
謝宜軒 Hsieh, Yi-Hsuan
周郁芳 Chou, Yu-Fang

作品名稱

澎湖諺
Penghu Proverb

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

胡發祥 Hu, Fa-Hsing
李政達 Lee, Cheng-Ta
黃榮順 Huang, Jung-Shun

作品概念

澎湖諺希望能將澎湖當地的文化，藉由有趣的諺語故事化作一幅幅精美的圖串聯在一起。三個系列的故事編織成三幅蘊含澎湖傳統文化的海報，進而產生對澎湖傳統文化的興趣，以虛擬故事主角的視角來引導大家以不同的面向認識澎湖。

獲獎心得

很高興得到德國紅點獎的肯定，覺得一直以來的努力有了回報，更重要的是成功傳達澎湖諺的創作理念，向世界推廣澎湖在地文化，藉由這次國際性比賽讓更多人知道這些屬於澎湖的珍貴文化。每個國家都有自己的語言和文字，如果不了解很容易造成隔閡，要表達的東西就無法準確傳達出去，所以我們省去文字解說進行創作。當看到自己的作品被高掛在會場時，每個組員都很驕傲。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

陳怡融 Chen, Yi-Jung
蔡宜庭 Cai, Yi-Ting
姚育慈 Yao, Yu-C
謝芷寧 Xie, Zhi-Ning
廖唯翔 Liao, Wei-Xiang

作品名稱

奧客 -Out Ke
Ao Ke-Out Ke

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王曉今 Wang, Hsiao-Chin
高偉峯 Kao, Wei-Feng
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang
黃榮順 Huang, Jung-Shun

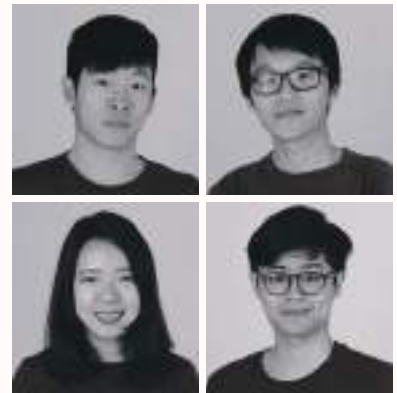


作品概念

強勢入侵卻無法抵抗的生態奧客 – 外來物種，人類的肆意妄為所形成的生態悲劇，因為自私而受牽連的自然，能否將無辜的生命從毀壞髒亂中拉起？放眼望去綠色景象早已不復存在，每個人付出點心力，為我們殘破的生態發聲，期望重回最初的美好。

獲獎心得

很開心備受肯定獲得這份獎項與榮耀，從起初的不斷修正與改版，到後來我們得了獎，其實到現在都還非常興奮與不敢相信，能在這麼多作品中脫穎而出都是過程給予我們的成果。過程中相信盡自己所能去製作與夥伴的相互鼓勵，因此非常榮幸能得到這個無比榮耀的肯定。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林世修 Lin, Shih-Hsiu
謝秉宇 Shie, Bing-Yu
王莉婷 Wang, Li-Ting
江俊達 Chiang, Chun-Kuei

作品名稱

仙種栽說
Shian Jung Tzai Shuo

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

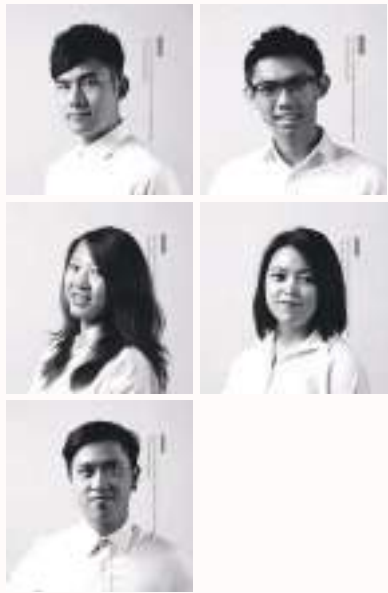
吳博文 Wu, Po-Wen
黃榮順 Huang, Jung-Shun
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang

作品概念

為了宣導環境污染造成的問題，「先種栽說」這個概念盆栽商品結合保育動物跟種植植物的方式，希望從簡單的休閒活動達到永續發展之目標。

獲獎心得

台灣雖然很小，但是我們競爭力很好，可以讓全世界認識台灣。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

蕭家維 Hsiao, Chia-Wei
宋逸廷 Sung, Yi-Ting
江景怡 Chiang, Ching-I
廖玉茹 Liao, Yu-Ju
謝弘國 Hsieh, Hung-Kuo

作品名稱

川顏
Taiwan River Writing Ink

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

許哲瑜 Sheu, Jer-Yu



作品概念

川顏與十三條河川相遇，將河水製成墨水，更從河川材料運用創造生活與河川相遇的可能。希望藉由書寫，與家鄉河水邂逅，達成認識河川、轉化思維、擁抱河川三個面向。世代永續，環境永繼，鄉土之河，幻化川顏。

獲獎心得

當你真心希望用設計帶給環境一個好的影響，會讓你充滿力量，因為你知道是在做一件有意義的事。我們打從內心，真心希望可以用設計的角度影響觀者的思維，我們發現會破壞環境是因為不在乎的態度，我們的目的就是告訴觀者河川美好的一面，並打從內心愛護河川，讓環境有一個好的走向。我們這一年來學到一個很重要的道理，帶著善念的力量往前走，相信不管在哪，做什麼，未來一定都能有個好的發展。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

吳怡萱 Wu, Yi-Hsuan
江萱盈 Chiang, Hsuan-Ying
賴舒涵 Lai, Yu-Han
溫若耘 Wen, Jo-Yun
汪恩平 Wang, En-Ping
張朝生 Chang, Chao-Sheng

作品名稱

追球少年
Score a Round

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

用一場活動顛覆以往棒球世界，ReTen 好野賽帶給大家打棒球 10 項快樂精神，我們成功用設計讓許多人了解棒球不只是棒球，最後也將球場上的紅土、球棒、草地、棒球四種材質帶回我們的設計中，我們是追球少年。

獲獎心得

非常感謝教育部設計戰國策給我們這個機會並對我們的作品表示肯定，追球少年倍感榮幸能領到這份珍貴的獎勵金！我們將此筆費用補貼在前往歐洲參與紅點頒獎典禮的旅途費用，除減輕父母的經濟負擔外，更讓我們有機會到德國大開眼界，深受藝術與設計氣息的薰陶。領取到此獎勵金也讓追球少年在設計的路上對自身更有自信，用設計作為我們的力量為台灣盡一份心力。在往後工作方面我們會持續馬不停蹄，依然將心力專注於設計工作上，也期待自己能有更加亮眼的成績。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

王將睿 Wang, Chiang-Jui
史東艷 Shih, Tung-Yen
吳湘婷 Wu, Xiang-Ting
黃柔雅 Huang, Rou-Ya
王嘉歆 Wang, Jia-Xing
何易達 Hor, Yi-Da

作品名稱

食悟鏈
Treasure Chain

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

郭中元 Kuo, Chung-Yuan



作品概念

生態的循環連結物種之間的牽絆，食物養育著生命，生命群聚衍生文化，文化累積造就社會，社會共生環境，環境影響食物，不斷循環相互連結，從食物的角度出發研究，創造獨特的設計美學。

獲獎心得

能夠得到國內外獎項的肯定，無疑是我們在大學四年拿到最漂亮的成績單。在製作專題的過程中常常會有自己和別人對我們的懷疑，可也因為這些懷疑，才促使我們得到今天的成果，設計不就這樣嗎？不斷提出疑問問自己，再自己為自己辯證，不斷重複循環，直到自己能夠說服自己，那你的作品才有辦法說服別人，謝謝各個被我們說服的你們！



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

楊佩霖 Yang, Pei-Lin
曾子庭 Zeng, Zi-Ting
張倍崧 Zhang, Bei-Song
巫雨芯 Wu, Yu-Hsin

作品名稱

藤果食間
turn good

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

林慶利 Lin, Ching-Li

作品概念

在地的社區品牌形象視覺規劃，從整體社區的歷史到現在的旅遊路線，結合到社區路口的小農市集，希望帶動社區整體經濟，提升農產、文化價值。

獲獎心得

很感謝一路走來的老師、夥伴，謝謝大家！



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

高千惠 Kao, Chien-Hui
余佳容 Yu, Jia-Rong
張于婕 Chang, Yu-Chieh
何奕蓊 He, Yi-Weng

作品名稱

無上妙品
Taiwan gold paper

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

林媛婉 Lin, Yuen-Wan



作品概念

現今因環保意識的提升，漸而捨棄這項具有文化價值的金紙工藝。【無上妙品】想讓大家了解金紙背後的文化意涵，進而傳承與創新這項傳統工藝。讓大家反思如何在保護環境的前提下，使金紙這項文化得以保留，繼續傳承下去。

獲獎心得

在環保意識逐漸抬高、金紙文化逐漸沒落下，以金紙為議題的【無上妙品】能被看見、並得到肯定，是我們莫大的殊榮！更是對共同保留金紙文化的努力者極大的鼓勵！在此感謝評審們的肯定，及當初一同協助完成、給予指點的金紙文化研究、傳承的前輩們，才能有今日的【無上妙品】。謝謝大家，讓我們繼續為金紙文化努力、繼續傳承下去吧！



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

黃敬淳 Huang, Jing-Chun
朱韋如 Chu, Wei-Ju

作品名稱

菲特勒斯
Fatulous

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

陳崑鋒 Chen, Kun-Feng

作品概念

在這個審美僵化的社會，我們用一本立體繪本來述說一個童話故事，希望讀者在閱讀的同時，可以反思自己是不是也隨波逐流，同時也找回自己的自信。

獲獎心得

從最開始發想確定主題一直到完成作品這段說長不長說短不短的時間裡，我們曾經歷改變主題、製作方向等等…所幸我們打敗了這段旅程中遇到的種種難關，才能獲此殊榮。非常感謝一路上陪伴的夥伴、同學朋友們及指導老師，他們總是能在我們困惑迷茫的時候支持我們，當我們的明燈；更感謝的是父母，一直無條件做我們最堅強的後盾，讓我們無後顧之憂完成心目中理想的作品，謝謝！



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳紋娟 Chen, Wun-Jyuan

蔡仙慧 Tsai, Hsien-Hui

侯百鍾 Hou, Bai-Zong

林建宇 Lin, Chien-Yu

作品名稱

可可日

COCODATE

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

李耀華 Lee, Yao-Hua



作品概念

以 Cocodate 現代化的命名，裝飾馬雅文化圖騰字符的氣息，連結從古至今人們對巧克力記憶中不變的美好，字語間的縫隙，點綴著包裝主題裡建築元素中的一磚一瓦，縫隙中流露出經歲月風華而淬鍊的可可氣息，與它們的歷史。

獲獎心得

很高興能得到這個獎，因為我們是夜間部，事實上不會有這些比賽可以參加，我們主動向學校提出要求，希望跟著日間部參加項目，雖然過程中很辛苦，日校有的資源和資訊我們都要自己去詢問和爭取，但看到 COCODATE 得到紅點肯定時，這一切都值得了，也替我們夜校生活畫下最完美、最特別的句點。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

何季憲 Ho, Ji-Xian

作品名稱

衣件事衣物回收與捐贈流程系統
YIJIANSHI

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

作品概念

衣件事致力於減少浪費紡織品以及污染，提供簡單、快速且優質的服務，讓捐贈衣物更加便捷。透過設計的衣物捐贈袋與超商物流合作，迅速且確實地將愛心送至需要人的手中，讓衣物發揮最大的價值。

獲獎心得

衣件事不只是一個二手衣物捐贈平台，更是一個分享故事與品味的地方，希望我們的舊愛可以成為別人的新歡。每個人的衣櫥裡一定有幾件自己不常穿到的衣服，但又捨不得捐出去，在衣件事你可以找到比自己更適合它的人，相反地也能在這裡找到屬於你的衣件事。很榮幸能獲得紅點設計獎的肯定，以及教育部設計戰國策的獎勵金，感謝蔡采璇老師、郭白欣老師、黃雷蒙老師的細心指導，不只給予專業上的知識，更多是在處事及心理素質的提升，另外，感謝岳清清老師與張維真老師。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

張巧珩 Chang, Chiao-Yu

作品名稱

納豆奇幻仙境

Natto In Wonderland

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

設計所

指導老師

王韋堯 Wang, Regina W.Y.



作品概念

納豆意指納貢至皇室的豆子，是帶有黏稠絲狀、營養價值高的日本傳統保健食品。透過細膩線條比擬納豆牽絲感，傳遞絲絲入口，健康久久。以插畫故事情境連結東方特色的產品，引領西方消費者親近與認識納豆。

獲獎心得

謝謝台科大王韋堯老師，在包裝設計課一學期用心指導，過程中不斷建構創新想法與包裝視覺設計呈現方式。謝謝老師課堂結束後給予機會，讓我參選 2017 德國紅點包裝競賽，才有榮幸獲選 winner 這個好結果。第一次獲得紅點國際包裝獎項，對設計學生而言是一種極大的鼓勵，去年到柏林會場近距離觀賞許多傑出的國際實體包裝設計 / 視覺傳達設計商品，對自己來說也是另一種開眼界的設計旅程，會將所領悟的視覺設計持續精進學習，努力在自己的設計能力。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林家安 Lin, Chia-An
劉冠玟 Liu, Kuan-Wen
周怡辰 Chou, Yi-Chen
楊佳璇 Yang, Chia-Hsuan
楊采臻 Yang, Cai-Jen

作品名稱

暖暖小日子
Warm Day

就讀學校

崇右影藝科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

周裔蓁 Chou, I-Jhen

作品概念

不少女生喜歡以寫日記的方式記錄生活大小事，所以暖暖小日子是以日誌與月曆的形式呈現，提供女性在生理期前後適合飲用的茶品。希望藉由天然漢方的成分，搭配心情小語及圖解說明，讓女孩們可以一天一杯好茶，輕鬆擁有溫暖舒適的小日子。

獲獎心得

很開心能夠得到紅點設計獎的肯定，入圍這個獎項真的給我們很大信心。完成作品的過程總是艱辛，不論是產品的設計發想、包裝結構不斷地求精進以及配色上不停嘗試等，看見暖暖小日子逐漸成形，真的體會到每位設計師看見自己作品完成後，臉上露出滿足笑容的心情。在這個設計的過程中學習到很多知識，這也是做設計的樂趣所在，和作品一起成長是我們最開心的事情，我們成就了暖暖小日子；暖暖小日子也造就了我們。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

吳家瑜 Wu, Chia-Yu
曾清梅 Zheng, Ching-Mei

作品名稱

竹輪海
Chikuwa Ocean

就讀學校

崇右影藝科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

蔡長青 Tsai, Chang-Ching

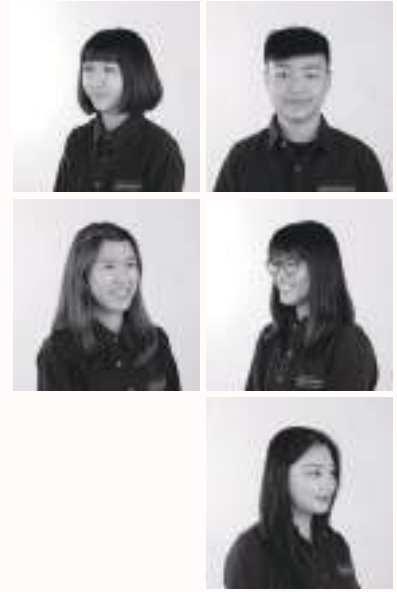


作品概念

竹輪又稱吉古拉 (CHIKUWA) 是基隆傳統的道地小吃，本身以炭香、手工製作、魚漿為名，品牌形象以基隆的好山好水作為產品包裝形象，以鮮明色彩和水彩的筆觸來呈現，希望以創意設計來推廣，讓大眾知道這項即將失傳的道地美食。

獲獎心得

很高興我們有機會得到德國紅點 Winner 獎項，在製作專題的過程不可能一切順利，會遇到瓶頸、遭遇挫折，這都是不可避免的，感謝在我們對專題還懵懵懂懂的時候，老師們適時地給予我們幫助和建議，讓我們能將所學發揮到極致並也為學校爭光。團隊合作很重要，感謝我的組員在製作專題期間，從意見不合到互相扶持，如果沒有妳的堅持，我們不會站在這裡，這是一起努力所留下的痕跡。十分感謝幫助過我們的人，不管什麼事，只要我們盡力去做，就一定會成功！



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳甄妤 Chen, Zhen-Yu
詹博鈞 Chan, Po-Chun
李宜瑄 Li, Yi-Syuan
吳家榛 Wu, Chia-Chen
蕭瑪軒 Hsiao, Yu-Shuan

作品名稱

半聲熟 - 老店新聲活
Tainan Re-cord

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

詹玉艷 Chan, Yu-Yen

作品概念

挑選臺南八間具有相當歷史的手工藝店，隱身於巷弄間的它們，可說是傳統工藝靈魂的所在之處。我們以專輯的意象呈現，透過書殼上的單音收錄及主旋律的混音搭配，每個人可以自由創作屬於自己的店家音樂，也為老店注入了新的「聲命力」！

獲獎心得

當初在做專題時，只是將我們覺得很酷、很特別的題材和呈現方式結合在一起，沒想到竟然會得獎，真的是很大的肯定！後來更前往德國柏林參加國際級頒獎典禮，現場觀摩了來自世界各國的得獎作品，整個大開眼界，看到自己的作品放在那邊，也覺得與有榮焉！



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

王穎婷 Wang, Ying-Ting
黃天韻 Huang, Tien-Yun
黃心如 Huang, Hsin-Ju
曾子容 Zeng, Zih-Rong
張巧妍 Chang, Chiao-Yen
林詩雅 Lin, Shi-Ya

作品名稱

米好！Malahok
Millet Malahok

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

涂以仁 Tu, Yi-Jen

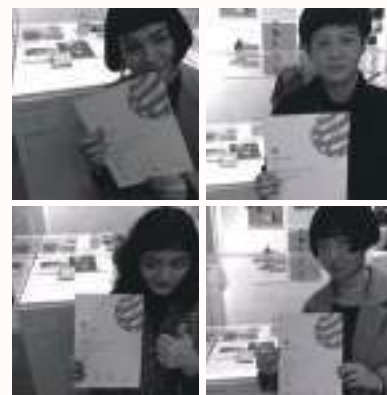


作品概念

小米是原住民的根，「米好！Malahok」是為台灣原住民設計的四款伴手禮，加強各族辨識性、萃取精神、以線條繪出生活、畫筆勾勒傳說、羅馬拼音傳遞族語，再以針線縫製文化精髓，讓國外旅客看到台灣原住民的生命力

獲獎心得

「開始」很難，當我們對主題還猶豫不決時；找到「方向」，六個人一起往前走，找到的材料越多，才發現要將理念表現得「純粹」才是難。為了將主題表達更好，不停添加，換得指導老師毫不留情吐槽，漸漸地只會使用+號的我們，才想起還有-號的存在，將六人的想法化整出唯一。提取純粹時組員間碰出的火花不少，讓我們學到設計美感與表現技能固然不能少，但很多時候「人」與「人」的相處合作也是一種關鍵素材，對我們而言，每個火花都是一次鍛鍊。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

吳儀庭 Wu, Yi-Tyng
高小涵 Kao, Hsiao-Han
何仙尤 Ho, Hsien-Yu
陳妤榕 Chen, Yu-Jung

作品名稱

bago 塑膠袋回收再製所
bago - recycling plastic
bags lab,

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

詹楊彬 Jan, Yang-Bing

作品概念

由於塑膠袋的氾濫，環境受到了相當的迫害，所以我們希望可以透過回收並加工這些一次性的塑膠袋，讓他以新的面貌重新被大眾使用，同時倡導大眾改變塑膠袋使用的習慣。

獲獎心得

塑膠袋再製商品的目的僅是希望提升大眾對於回收物再利用的印象，也讓大眾盡可能地二次使用這些一次性垃圾。但再製商品對於解決真正的塑膠垃圾污染問題仍是治標不治本，所以希望透過這樣的計畫，讓大眾了解到，除非我們改善自己的使用習慣，否則無法真正解決垃圾過量的問題。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓 名

李昌虎 Li, Chang-Hu

作品名稱

寶可夢 夢魘

Pokemon Nightmare

就讀學校

新民高中

設計科

多媒體設計系

指導老師

王建翔 Wang, Sean



作品概念

Pokemon monster 風靡全世界，讓無數人站起來且走出家門。在虛擬的世界中，他們超越了自己；但回歸真實面，卻是一種被驅策、被制約，人們只能盲目地、服從地被駕馭住，如同沒了自我。

獲獎心得

很高興能成為這次台灣史上最年輕的紅點獎得主，我跟許多設計相關科系的學生一樣，Red Dot 是幾個大目標之一，沒想到獲得的這麼突然，開心之餘，我先對各位幫助過我的老師朋友說聲謝謝，這一切很短暫，卻也很漫長，沒有你們的支持就沒有現在的我，非常非常謝謝大家。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

江柏逸 Chiang, Po-Yi

作品名稱

動態手語學習 app
MGISL

就讀學校

國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師

廖偉民 Liao, Wei-Ming

作品概念

MGISL 是一款使用動態圖像 (motion graphic) 來學習國際手語的 APP，研究顯示圖像記憶能帶給觀看者學習上的成效。在學習圖像記憶上優於實拍影片，可避免多餘的雜訊干擾，聚焦於手勢動作的學習。

獲獎心得

這幾年碩士時間裡非常感謝我的指導教授廖偉民老師給予我的指導，學習補足自己論述方面的不足，加強自己獨立思考的能力，這也是我來讀碩士的目的，同時也學習了不同領域的專業，提升自己的設計能力，讓設計創作媒材有更多的設計可能性。比賽對我來說只是學生時期幫助自己提升創作能量的方式，且可得知設計作品的水準程度並開拓自己的視野，期望未來出社會還能如同學生時期般的創作能量。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

黃靜諄 Huang, Jin-Jhun
黃韋綾 Huang, Wei-Ling
許紘榕 Hsu, Yun-Jung

作品名稱

S-ULTRA

就讀學校

建國科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師

高瑞楨 Kao, Jui-Chen
杜雅雯 Tu, Ya-Wen



作品概念

為延續裁縫者和布剪間的情感，因而建立 S-ULTRA 這個品牌，以年輕族群為出發點。我們的商品主打輕量化，以鋁材質作為商品包裝，外觀簡單大方，不僅符合輕量化的形象，也達到保護商品的效果，並能成為收納工具的盒子。

獲獎心得

很開心可以得獎，首先要感謝我們的父母，謝謝他們總是默默支持，擔心我們太晚睡、擔心設計經費不夠用，而現在靠著我們的努力，終於可以好好回饋父母了，希望父母能引以為傲；再來要感謝指導老師高老師、杜老師，沒有他們的支持及挑剔就沒有現在的成績，這份榮譽是我們共同得到的，希望老師們之後能夠很有自信說第一組紅點是他們帶出來的，而我們也會很有自信地說我們的成績是老師們帶出來的，最後很謝謝紅點看到我們的作品。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

許智偉 Hsu, Chih-Wei

作品名稱
覆

You Take, You Lose

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

蔣世寶 Chiang, Shih-Pao

作品概念

透過隨意丟棄的菸蒂，製成再造的手抄紙，從其濾嘴中提煉出過濾的菸焦油，並製成黑色塗料後，使其與創作者自己的血液作為兩種繪畫顏料，以此進行創作圖像，詮釋人在吸菸前後，對生活影響的差異性狀態。

獲獎心得

獎項對作品來說是肯定，同時也是微不足道的事情。對自己來說更期待做到的是，如何透過獨特的眼光與新穎的手法傳達那些累積長年許久的問題。設計師的責任是透過未曾琢磨過的角度去切入，使人產生關注，將問題放大，讓人關注議題。



2017 德國紅點傳達設計大獎

2017 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓名

胡辰忠 Hu, Chen-Chung

作品名稱

惻隱之心人皆有之

The Feeling of Commiseration Belongs to All Men-a rubber band

就讀學校

中原大學

設計學院

設計學系博士班



作品概念

以老莊思想的「惻隱之心人皆有之」做為出發點，關懷我們生活周遭的動物也應該有生存的權利，不應以有意或無意的人為行為迫害牠們。

獲獎心得

非常感謝教育部設計戰國策的協助，使具有設計身分的學生能參與國際競賽；也謝謝中原大學設計學院的幫忙，提供所有競賽的協助。對於得獎我其實很意外，我就只是看新聞，將新聞事件轉化為設計的方向，思考設計可以告訴人家什麼事情，以及可以注意到些什麼。最後，得獎是一個肯定，也是支撐著持續進行設計創作的動力！謝謝。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

李翊慈 Lee, Yi-Tzu
郭禮文 Kuo, Li-Wen
曾謙歆 Tseng, Yen-Yi

作品名稱

君心閣
JUN,XIN-GE

就讀學校

國立臺灣藝術大學
設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

蔡長青 Tsai, Chang-Ching

作品概念

我們以君心閣為名設計中國書法工具盒，三個不同的景觀結合花窗，利用松竹梅三個景象來設計，東方文化與現代設計的結合，內容為可重複使用的純水是指君子之心淡如水，不需要墨水。在東方文化中，當人們提供中國書法工具包，有作為吉祥和友誼的象徵。

獲獎心得

這次可以得到紅點獎是一個很大的肯定，雖然在製作過程當中遇到很多困難，但也一一克服了問題。前進德國參加紅點頒獎典禮讓我們大開眼界，看到世界各地的設計作品，並與不同的人交流，讓我們在過程當中學習到了很多！



2017 德國紅點傳達設計大獎
 2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳彥碩 Chen, Yen-Shuo
 許峻嘉 Hsu, Chun-Chia
 楊芮竹 Yang, Rui-Zhu
 許桂綺 Hsu, Kuei-Chi
 游子禎 Yu, Tze-Chen
 柯柏如 Ko, Po-Ju

作品名稱

拼了！滬尾
 PUZZLE HOBE

就讀學校

台北海洋技術學院
 創新設計學院
 視覺傳達設計系

指導老師

洪忠聖 Horng, Jong-Sheng



作品概念

為了推廣淡水文化，用輕鬆又趣味的方式，讓購買商品回去的客人，用手實際接觸拼圖，讓淡水的記憶和文化特色建築，在腦海裡更加深刻，並以簡易的木片拼接傳達純粹的歷史記憶。

獲獎心得

很榮幸可以獲得紅點設計獎，還記得當時從創意發想到最後的成品，這一路下來經歷了許許多多，也從中學習如何挑選材質、如何用 3D 立體的角度去設計拼圖、與成員們分工等等，期許在未來可以延伸更廣更動人的設計，相信大家也能在這次的獲獎中學習，並更有自信邁向新的里程碑，同時也非常感謝一路帶領我們的師長，這次作品不僅僅為了專題，也為了實現自我。



2018 墨爾本國際動畫影展
2018 Melbourne International
Animation Festival
入選 | Selected

姓 名

張嘉澤 Chang, Chia-Tse

作品名稱

秩序的秩序

Lost Control

就讀學校

國立臺南藝術大學

音像藝術

動畫藝術與影像美學研究所

指導老師

林巧芳 Lin, Chiao-Fang

作品概念

患有強迫症的男子回到房間裡，房間的擺設井然有序。儘管所有物件已經整理完畢，但他仍在每次回到房間時重複調整物件，直到令他滿意。相同的行為日復一日，他卻越來越無法忽視在乎的事物是否已經調整完畢，陷入安全感混亂的狀態。

獲獎心得

謝謝指導老師不費辛勞的指導，讓我從最初主題的選擇到作品逐漸成形建立對動畫非常扎實的觀念與知識。老師常站在嚴格的角度審視作品裡每個過程與細節，雖然我面臨重複修改而感到沮喪，但如今作品獲得佳績，才發現當初老師的用意，自己也跟著老師慢慢成長。我也要感謝我的好友，沒有他我就無法以他的生命經驗製作出作品，也要感謝這一路幫過我的同學與學校單位，更感謝國內外影展評審的賞賜。未來我會繼續努力，奪取影像類最大舞台的成績。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

徐宜萱 Syu, Yi-Syuan
 劉祖君 Liu, Chu-Chun
 葉一瑾 Yeh, Yi-Jin
 徐秉源 Hsu, Bin-Yuan
 劉百軒 Liu, Pai-Hsuan

作品名稱

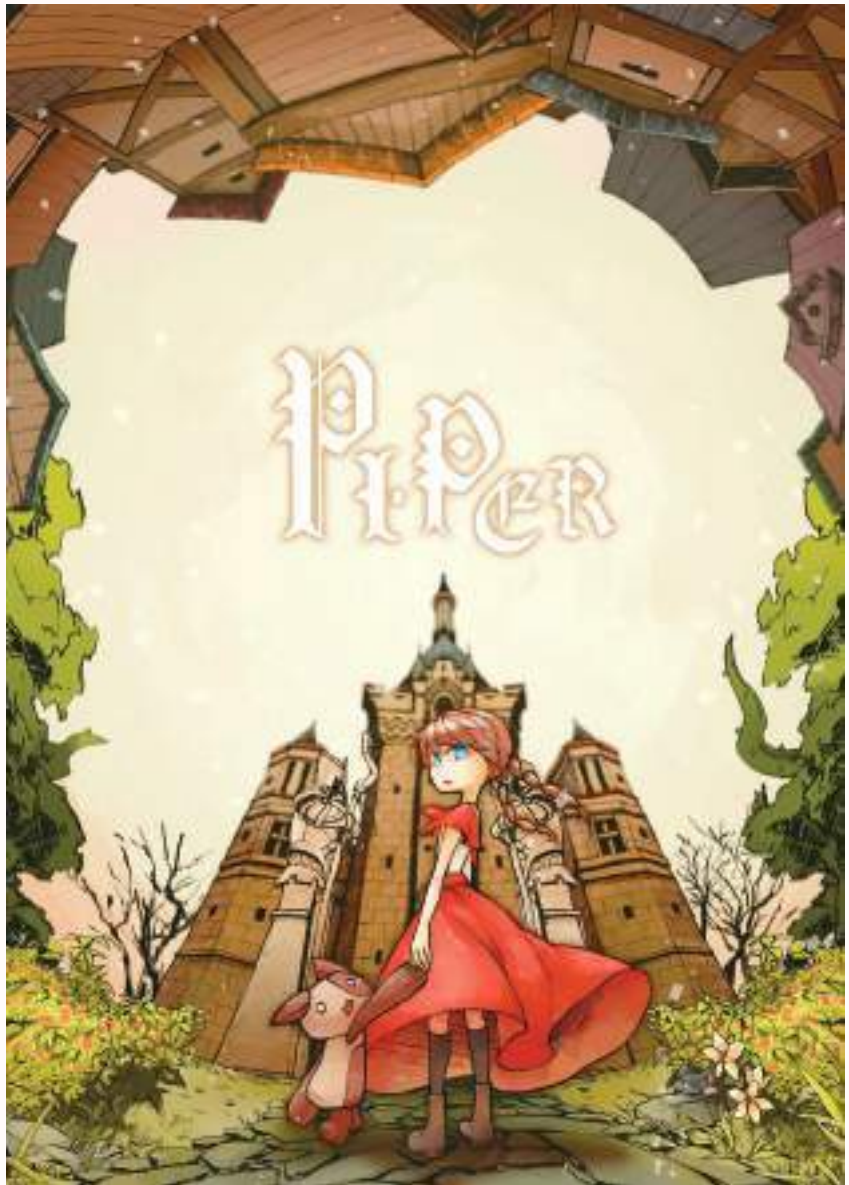
Piper

就讀學校

亞洲大學
 創意設計學院
 數位媒體設計學系

指導老師

蔡明欣 Tsai, Ming-Hsin
 李俊逸 Lee, Chun-I



作品概念

童話總是美好，但如果不照著故事走又會如何？憤怒的吹笛人帶走村裡所有孩童後，路程中有個女孩體力不支倒臥森林，女孩醒來遇見迷樣布偶，被布偶告知森林深處有壞人帶走村中所有孩子，在布偶的帶領下，就此踏上與童話中不同的冒險旅程……

獲獎心得

大學最後一年的努力能夠獲獎，大概是最好的結束，能在這段時間與組員們一同努力奮鬥，經過那麼多煎熬，一起熬夜、一起歡笑，最後做出大家一起提議的作品，真的是最讓人愉快的一件事，儘管過程有哭有笑，但怎樣都不會遺忘這作品是大家努力的成果，謝謝所有人的努力。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

吳宛昀 Wu, Wan-Yun
陳立祥 Chen, Li-Hsiang
張碧珊 Zhang, Bi-Shan
何閔群 He, Min-Cyun
陳繹閎 Chen, Yi-Hung
孫莉茹 Sun, Li-Ru

作品名稱

拳拳在念
Memory

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

靳鐵章 Chin, Tieh-Chang

作品概念

一名獨居的奶奶週而復始打著兒子的電話，但遲遲得不到回應。在某次撥號時，誤撥給一名陌生的男性，已經失去分辨能力的奶奶，以為對方就是自己的兒子……

獲獎心得

「世界默默地轉，我們也都只是默默地在等待。」就如同片尾的口白一般，我們會一直秉持這樣子的理念，將更多正面的能量，傳到每一處角落、每一絲默默、每一個等待的生命，讓世界運轉，擁有更多的連結和溫暖。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

王亭婷 Wang, Ting-Ting
 王雅萱 Wang, Ya-Hsuan
 蔣沛容 Chiang, Pei-Jung
 張以青 Chang, Yi-Ching
 張晏慈 Chang, Yen-Tzu

作品名稱

獸
 soul

就讀學校

嶺東科技大學
 設計學院
 數位媒體設計系

指導老師

吳崇榮 Wu, Chung-Jung



作品概念

真正的獵人是會懂得尊敬自然，與自然共生共存，而不是藉狩獵之名行盜獵之實，或把打獵當作休閒娛樂、經濟買賣，單方面的掠奪自然資源。

獲獎心得

感謝紅點設計獎肯定我們作品闡述的理念，一年來的辛苦都值得了！也希望我們製作的動畫議題，能夠讓觀眾思考人與自然該如何達到平衡。



2017 德國紅點傳達設計大獎
2017 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

劉采釉 Liu, Tasi-Yu
顏吟竹 Yen, Yin-Chu
李依婷 Lee, I-Ting

作品名稱

屍體買賣
Trade of corpse

就讀學校

大同大學
設計學院
媒體設系學系

指導老師

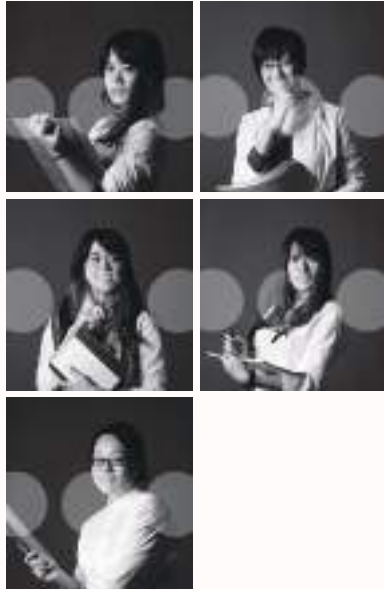
翁鉅奇 Weng, Chu-Chi
陳彥甫 Chen, Yen-Fu

作品概念

沒自信的人總是不自主地羨慕別人，羨慕別人的成就、天賦或擁有的東西，卻不相信自己的優點及才能，認為不值一提。我們以此議題作為該動畫探討的題材，希望透過這部動畫讓觀眾產生共鳴，進一步思考自身存在的價值。

獲獎心得

很榮幸獲得紅點獎的肯定，感謝最辛苦的組員，也感謝這一直幫助我們的師長、同學以及朋友，也謝謝家長們在背後默默地支持。我們選擇逐格動畫這條艱難的道路，從一開始的故事腳本、繪製每一幕畫面串連讓角色動起來，直到後期剪接的節奏掌握，我們遇到許多困難卻也不斷成長。我們沒日沒夜地坐在電腦前，不放過任何空閒時間，希望能將這部動畫以最完美的姿態呈現給大家。付出的努力得到紅點獎的認可，期待大家看到這部動畫時可以感受到我們想傳達的理念。



2017 德國紅點傳達設計大獎 2017 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

許雅媛 Hsu, Ya-Yuan
王意嫻 Wang, Yi-Shan
林郁儒 Lin, Yu-Ru
黃筱涵 Huang, Xiao-Han
李怡軒 Lee, Yi-Hsuan

作品名稱

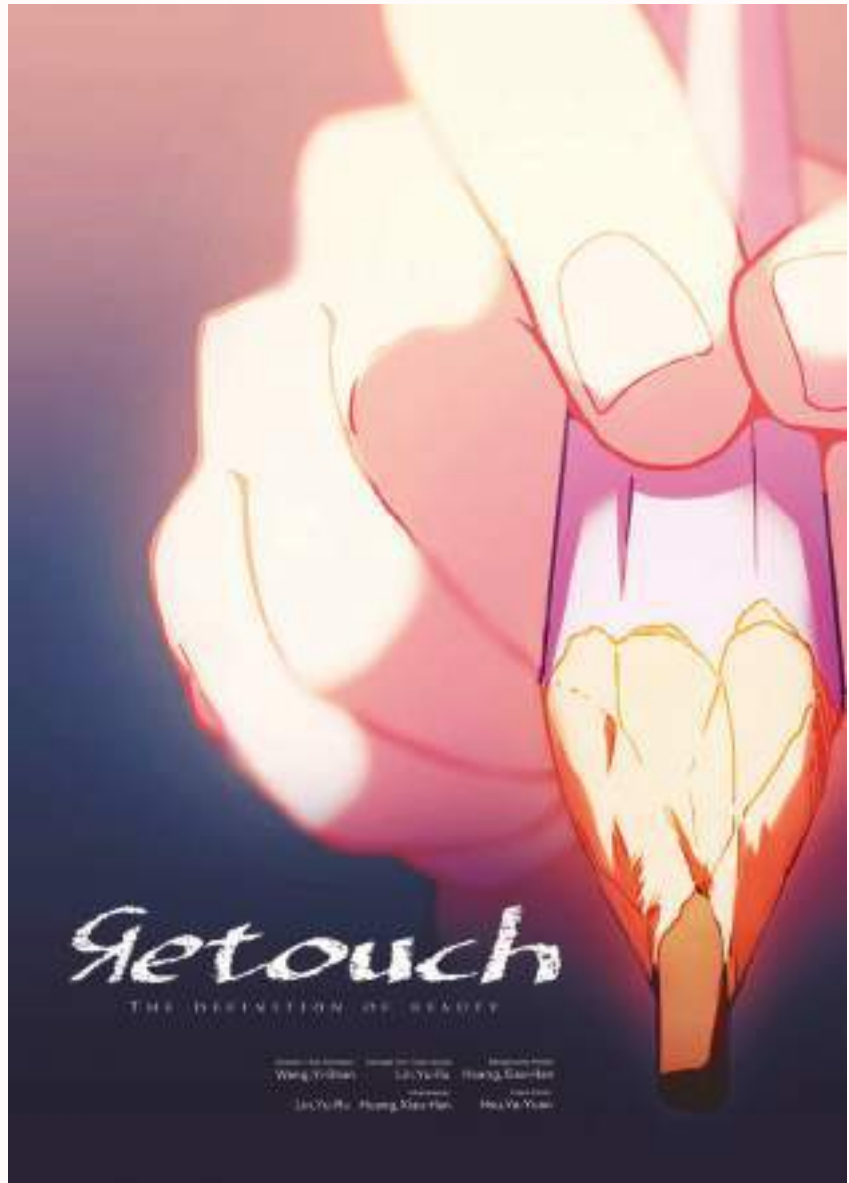
RETOUCH

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

馮偉中 Feng, Wei-Jung



作品概念

在大眾對於「美」越趨狹隘、單一化的定義下，女性面對外界一連串的改造與規範又該如何自處，當中的對立、拉扯及衝突不斷。然而，符合大眾審美觀的「美」，才是真正的美嗎？

獲獎心得

非常感謝評審的肯定，以及一年以來夥伴們的全力付出與努力，更要感謝指導老師－馮偉中老師的協助與指導，讓作品能夠順利完成！



2017 日本伊丹國際當代首飾展
2017 ITAMI International
Jewellery Exhibition
入選 | Selected

姓 名

呂佳靜 Lu, Chia-Ching

作品名稱

痕
Traces

就讀學校

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師

徐玫瑩 Hsu, Mei-Ing

作品概念

我反覆運用「熱的溫度」作為主要創作手法，讓白色氈化的羊毛因為蛋白質的溶解，產生了焦痕、焦油、氣味、以及消融的形體，這種不同的狀態，就像是表現時間之餘生命，在片刻之下改變我們想法、行為以及生活狀態，留下不同的生命痕跡。

獲獎心得

能讓自己的作品進入到國際競賽的領域感到非常榮幸，作品帶著自己的名字出遊並站上舞台，對剛投入首飾創作的我來說是莫大的鼓勵，對這一切充滿感激。



2017 日本伊丹國際當代首飾展
2017 ITAMI International
Jewellery Exhibition
入選 | Selected

姓 名

林以 Lin, Yi-Sang

作品名稱

框
 Frame

就讀學校

國立臺南藝術大學
 視覺藝術學院
 應用藝術研究所

指導老師

王梅珍 Wang, Mei-Jen



作品概念

利用白色的絲瓜，象徵剛出生的孩子，是天真無邪與自由自在的，但隨著年紀逐漸增長，社會價值觀、習俗、禮數 ... 等，許多的框架與限制逐漸囚禁著孩子們成長的空間。在看似和諧的框架與絲瓜，其實隱喻著社會上的束縛與孩子們的憂慮。

獲獎心得

非常榮幸得到這次的獎項，也非常感謝設計戰國策能提供這樣的機會，鼓勵學生參賽。



2017 日本伊丹國際當代首飾展
2017 ITAMI International
Jewellery Exhibition
入選 | Selected

姓 名

劉家銘 Liu, Chia-Ming

作品名稱

共生
symbiotic

就讀學校

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師

王梅珍 Wang, Mei-Jen

作品概念

藉由觀察生活中的自然，到發現自然中的美，對於自己來說，創作源自於生活的累積，而自然與生活息息相關，透過微觀樹皮與地衣的共生依附關係，進而投射到創作上，藉由與材質對話，探討自我與創作的關係，就像是互相依存的共生狀態，如共同生命體般一起成長。

獲獎心得

很開心自己的作品能在眾多參賽者中獲得評審的肯定。在比賽的過程中，也同時學習其他人的創作方式，增廣了自身的見聞，成長並累積經驗。自身創作源自於生活點滴的累積，很慶幸自己的想法能被看見，藝術一直是我生活中不可或缺的養分，也同時期許自己未來能有更多的發展與可能性，並能持續保持熱忱創作下去。



2017 日本伊丹國際當代首飾展
2017 ITAMI International
Jewellery Exhibition
入選 | Selected

姓 名

陳靚瑀 Chen, Ching-Yu

作品名稱

塗鴉期

SCRIBBLING STAGE

就讀學校

國立臺北教育大學

人文藝術學院

藝術與造形設計學系碩士班



作品概念

反覆的圓圈、線條為幼兒塗鴉時期的重要特徵，而幼兒的繪畫痕跡與其肢體動作息息相關。本創作以幼兒的繪畫發展之塗鴉階段作為發想，藉由自身的教學感受進而抒發至製作作品的過程。創作的過程中，也成為自身定心的一種方式。

獲獎心得

伊丹國際首飾競賽提供了許多創作者一個新的舞台，很榮幸能入選「2017 伊丹國際首飾競賽」，進而參與此次國際性的展覽，並與其他創作者交流。



2017 德國 iF 設計新秀獎_02

2017 iF Design Talent Award_02

EUR 1,600

姓 名

黃泰源 Huang, Tai-Yuan

作品名稱

V4 住宅
V4 Housing

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系研究所

指導老師

鄭政利 Cheng, Cheng-Li

作品概念

「V4 住宅」基於矩陣結構，將不同規模及作用的模塊化建築設計相結合，提供更有機的住宅陳列，不僅結合 V1~V4 四個不同的垂直化城市環境改善系統，更以 12 個不同的住宅原型提供各式居住需求及後續擴建的可能。

獲獎心得

感謝國立臺灣科技大學設計學院鄭政利院長，承蒙鄭教授的指導，從對國際競圖一竅不通、一步步進步到掌握訣竅並接連獲獎，同時十分感謝參加競賽期間曾給予幫助的所有人。「V4 住宅」經過多次翻案及修改，耗時許久才完成最終方案，直至交件期限還有諸多細節尚未修改完成，雖未盡善盡美但最終仍十分幸運於 2017 年底得到德國 iF 新秀設計獎—年度最佳獎 (Best of the Year) 及該類組最高額獎金 (Monetary Prize)。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 最佳獎 | Best of the Best

姓 名

陳麒善 Chen, Chi-Shan

作品名稱

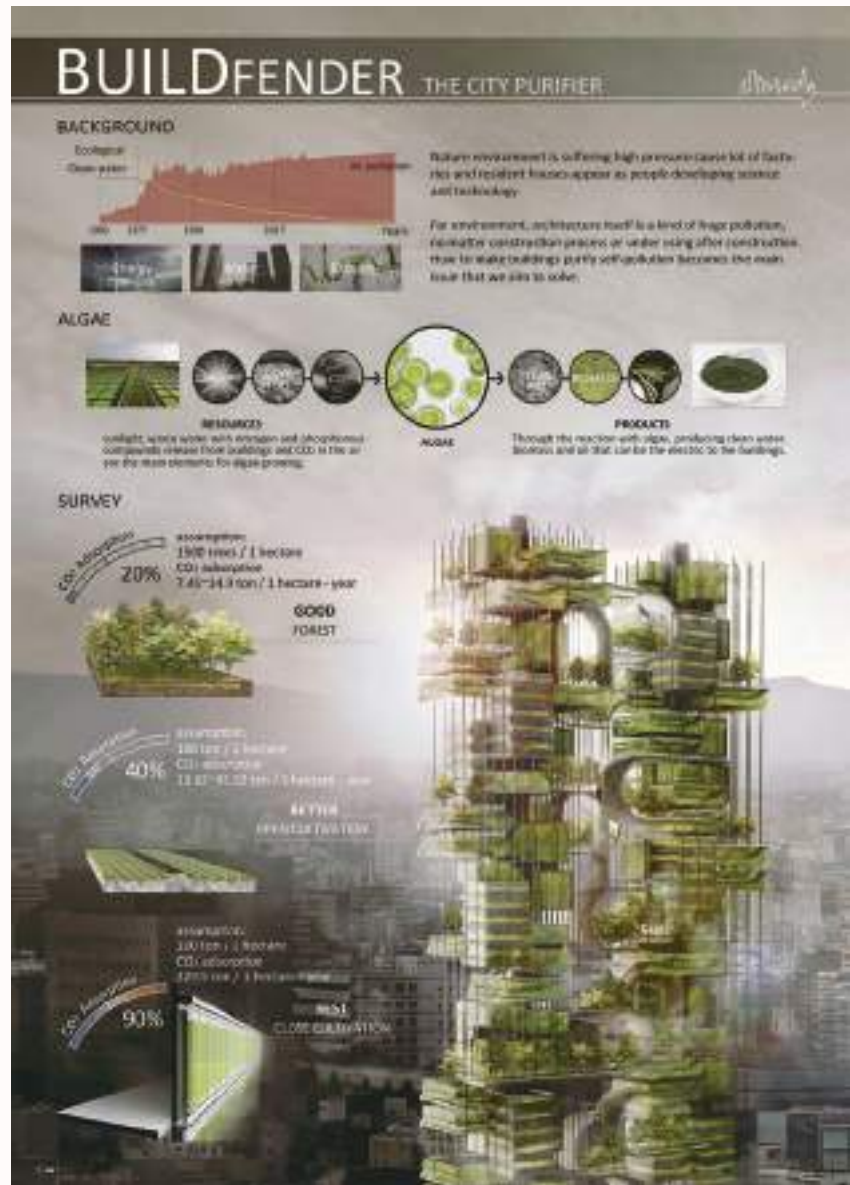
Build Fender

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系研究所

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

隨著科技的進步，短時間內工廠與住宅密集建立，逐漸壓縮自然環境的面積，建築對於環境本身就是一個巨大的汙染，不管是建造過程或是後續使用，對於環境來說都帶來巨大的傷害與負荷，如何讓建築能夠代謝自身所造成的汙染，成為我們思考的議題。

獲獎心得

真的特別榮幸能得到紅點獎的肯定，在日漸重視降低空氣汙染的今天，希望我們對於環境的保護，透過自然生態的手法能更加全面。



2018 美國傑出工業設計獎
2018 Industrial Design Excellence Award
銅獎 | Bronze

姓 名

陳麒善 Chen, Chi-Shan

作品名稱

Wind Pavilion

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系研究所

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

隨著使用需求的擴張、綠地不斷減少同時，我們的生活空間逐漸佈滿了高樓大廈，然而大樓間因為過於密集而產生的風壓，如此巨量且輕易取得的能源，是否能有效率的使用，以減少對環境的破壞與壓力？這是此件作品希望呈現的議題。

獲獎心得

很榮幸這次參加「IDEA 美國傑出工業設計獎」得到銅獎的殊榮，我會繼續在學習與創作上更加精進，體現工業設計對於生活帶來的美好。



2018 全球仿生設計競賽 2018 Biomimicry Global Design Challenge 優異獎 | Merit

姓名

龔照峻 Kung, Chao-Chun
鄭翔文 Cheng, Hsiang-Wen
蔡沛淇 Tsai, Pei-Chi

作品名稱

ARCHITEXURE

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

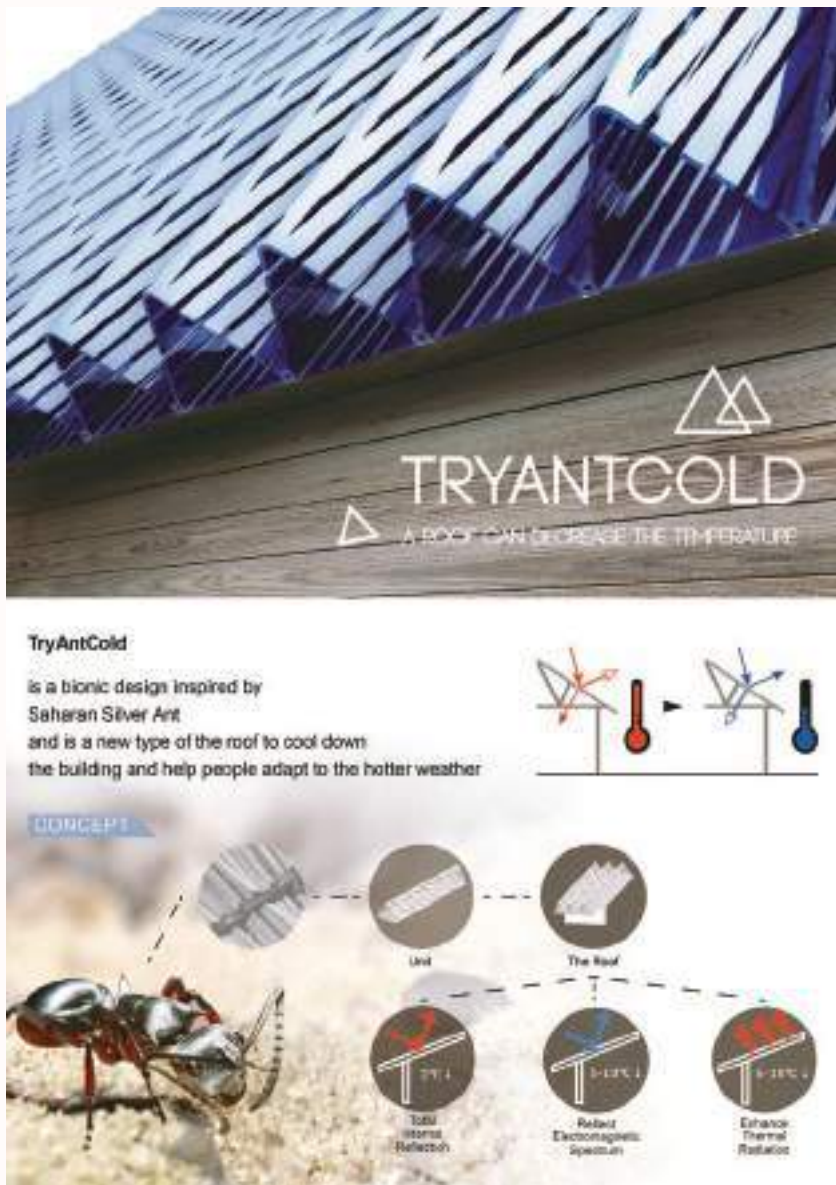


作品概念

藉由設計新型的可收集霧氣的仿生建築立面，以解決乾燥地區水資源匱乏問題。

獲獎心得

很榮幸與同學們合作的作品能有機會入選全球仿生大賽。這個比賽對於我們來說是一項艱鉅的挑戰，從最初的概念發想與設計發展，都遇到了不少難題，在同學們的努力與指導老師的協助之下，最後才能把作品完成。在過程中，我們也藉著這個比賽的機會蒐集到了不少科技相關資訊，軟體方面的技巧也增進了不少，可以說是收穫滿滿！



2018 全球仿生設計競賽
2018 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓 名

鄭翔文 Cheng, Hsiang-Wen
龔照峻 Kung, Chao-Chun
蔡沛淇 Tsai, Pei-Chi

作品名稱

TryAntCold

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

TryAntCold 是一個仿生設計作品，取自於沙漠銀蟻的毛髮，特殊的菱鏡結構，具有有效的散熱功能。透過分析其構造及散熱原理，將此造型運用在屋頂上，希望改善炎熱地區的生活環境，減少炎熱對人體的傷害及降低因降溫所造成的環境汙染。

獲獎心得

本次嘗試往不同方向的方式進行設計，脫離原本的建築專業後進行反思，希望將不同領域的設計結合，使作品能回歸到建築產業，並且同時回饋社會。第一次嘗試仿生的產品設計就能在比賽中獲得肯定，讓我備感欣喜，感謝一路上一同努力的指導老師及隊友們，同時也感謝評審團們的賞識。再次感謝教育部開辦藝術與設計類國際競賽計畫獎勵金，讓新一代設計人才更能勇於往國際發展，讓台灣的设计讓世界看見。



2018 全球仿生設計競賽

2018 Biomimicry Global Design Challenge

優異獎 | Merit

姓 名

謝宗穎 Hsieh, Tsung-Ying
黃宣庭 Huang, Hsuan-Ting

作品名稱

登山指引照明
LIGHT GUIDE

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系研究所

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

為減少山間路燈造成的光害和生物多樣性問題，我們設計一山間裝置— LIGHT GUIDE 以螢光素酶和氧氣使螢光素發光，用養液運輸的方式使植物吸收含有螢光素酶和螢光素的養液，以植物為載體發光，點亮山間小路。

獲獎心得

謝謝評審團隊的肯定，也再次感謝指導我們的陳彥廷老師。這個產品的設計概念試圖以簡單的方式解決問題，與當今過度的設計反其道而行，以大自然給予的養分回饋山林。我們在設計上帶入科技與自然的宏觀，跨領域分析與研究讓作品更接地氣。感謝臺科大建築研究所的自由教育，我們認為世上一切事物都與設計息息相關，因此無設限任何形式；感謝 IDC 計畫的肯定，盼我們能盡己之力，開創研發與設計對接的新格局。



2018 德國紅點設計概念大獎
2018 Red Dot Award: Design Concept
佳作 | Honourable Mention

姓 名

陳麒善 Chen, Chi-Shan

作品名稱

光線調節窗

Bioilluminant

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系研究所

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

透過 bioilluminant 讓建築外牆不再只是阻隔外界的陽光，而是像窗簾般可控制照射方位與質量，並配合水的載體減緩溫度的傳導，妥善利用自然資源與減少地球能源的浪費是這次的主要課題。

獲獎心得

很感謝能得到紅點的肯定，從宏觀的建築到微觀的室內，在生活空間中帶入節能省電的微型控制裝置，配合光線照射的變化達到節能，減少汙染是環境保護的第一步。



2018 德國紅點設計概念大獎 2018 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓 名

童昱軒 Tung, Yu-Hsuan

作品名稱

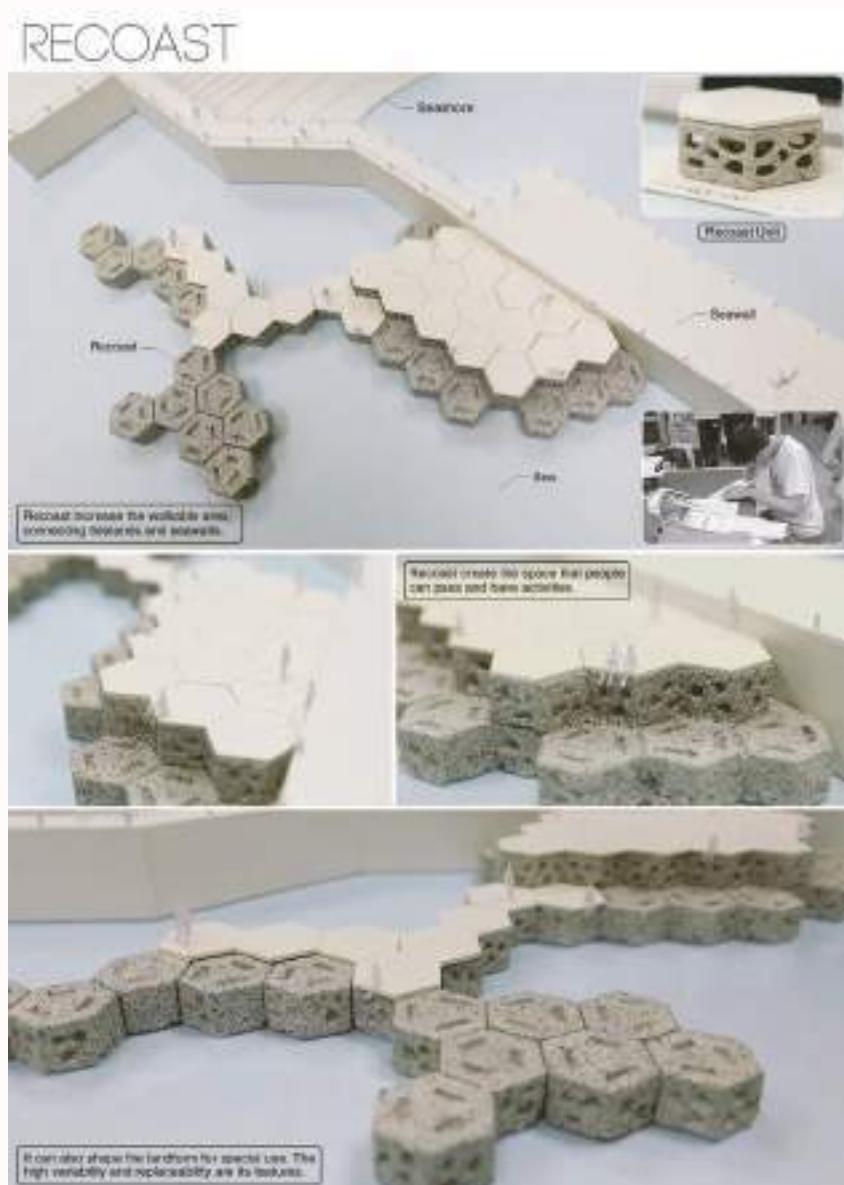
六角消波塊
RECOAST

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

以六角新型態消波塊取代傳統樣式，活化海堤空間也提供海洋生物棲息環境，另外安裝潮汐警示系統增加使用者安全性。

獲獎心得

最初試著改善海岸的景觀，打造人與自然共存的环境，不僅增加人類活動空間，也不會壓縮海洋生物棲息範圍，希望在文明發展同時也對大自然做出貢獻。作品能得獎只能說是太幸運了！



2018 德國紅點設計概念大獎
2018 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓 名

陶俊蓉 Tao, Chun-Jung

作品名稱

植生磚

Green slab

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

將植生牆的概念結合板磚；將不同種類的種子放在板磚內；板磚為木屑再次加工利用；種子藉由雨水以及牆面的冷氣水吸收水分成長。此外，該技術利用雨水並重複使用二次水，植物有助於淨化空氣污染，降低室內和室外的溫度且美化牆面。

獲獎心得

很開心自己的設計備受肯定，非常有滿足感。從概念發想到模型製作，都秉持著很簡單的想法－什麼東西可以改善人類生活並且越來越好？我認為設計不一定要多炫，但是一定要能引起共鳴，共同體會現況的不足，才能知道這個設計能做出的改變，而我製作的植生磚就是希望能夠改善溫室效應議題，不需要花太多的錢和心力，將資源再利用製成商品，之後維護就靠二次水，從最基本的「種植」議題改善，希望日後這個產品真正地被廣泛利用，解決現況的環境。



Competition Information

國際競賽資訊

獎勵要點	206
鼓勵競賽一覽表	208
國際競賽簡介	211

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
 108.05.16 臺教高 (一) 字第 1080051908B 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:

等級 \ 項目	全場大獎	金獎 (第一名)	銀獎 (第二名)	銅獎 (第三名)	優選	入選
第一等	新臺幣 (以下同) 四十萬元	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元
第二等	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元	一萬五千元
第三等	十萬元	六萬元	四萬元	三萬元	一萬五千元	一萬元
備註	該項比賽如無上列獎項之區分, 當年度獎勵額度由審查委員會依國際競賽之參賽件數、獲獎比例及預算額度核定。					

(二) 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:

等級 \ 項目	補助金額
第一等	艙等: 經濟艙 補助往返機票費上限 (檢據核實報銷): 歐洲地區每名四萬元 美洲地區每名三萬元 亞洲地區每名一萬五千元
第二等	
第三等	
備註	1. 獲獎學生申請機票費補助, 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、印領清冊及收據，報本部請撥經費。
- (二) 獲獎勵學生之獎勵經費，應由其就讀學校依教育部補(捐)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	美國傳達藝術年度獎 Communication Arts 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	美國建築大師獎 The Architecture Master Prize (AMP)	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

七、時尚設計類

1	法國路易威登精品大賽 LVMH Prize	第一等
2	世界可穿著藝術大賽 World of WearableArt Awards Show (WOW)	第一等
3	義大利國際人才支持獎 International Talent Support (ITS)	第一等
4	iD 國際新銳設計師獎 iD International Emerging Designer Awards	第一等
5	東京新秀設計師時裝大獎 Tokyo New Designer Fashion Grand Prix	第一等
6	洛茲國際織錦三年展 International Triennial of Tapestry (ITT)	第一等
7	名古屋時裝大賽 Nagoya Fashion Contest	第二等

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽 國際競賽簡介

綜合設計類：編號 01，第一等

德國紅點品牌與傳達設計獎 Red Dot Award: Brands & Communication Design

主辦單位	Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 德國北萊茵 - 威斯特伐倫邦設計中心 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)。為提供品牌端更大的發揮平台，並強調品牌傳播設計整合對於市場成功的重要性。未來，每間公司型參賽者可以在「品牌 (Brands) 」類提交各種綜合品牌傳播作品，從 36 個行業中選擇業別，申請角逐「紅點：年度最佳品牌 (Red Dot: Brand of the Year) 」的頭銜。 * 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。		
收件期限	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。		
參賽費用	較早報名：2019 年 4 月 17 日前 一般報名：2019 年 6 月 5 日前 逾期報名：2019 年 6 月 28 日前 * 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：2019 年 7 月 頒獎典禮：2019 年 11 月 1 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
參考資料	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 Marie-Christine Sassenberg 電話：+49 201 3010443 Email: m.sassenberg(at)red-dot.de

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 - 威斯特法倫設計中心

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 2019 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：2019 年 1 月 2-31 日 (享有初評審優勢)

一般報名：2019 年 3 月 27 日前 (享有初評審優勢)

逾期報名：2019 年 5 月 15 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)	320	480	810	1290
公司 (10 人以下)	300	460	700	1250
設計工作室	280	430	760	1190
學院 / 大學	260	410	720	1130
個人	150	220	400	620
團體 (2 人)	230	380	450	830
團體 (3 人)	240	390	560	950
團體 (4 人)	250	400	570	970
團體 (5 人)	260	410	580	990

以上幣值均為新加坡幣 (SGD)，2019 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. 童年、3. 通訊、4. 廚房用具、5. 室內輔助工具、6. 教育、7. 能源、8. 娛樂、9. 時尚、10. 動植物、11. 家具、12. 環保、13. 居住環境、14. 照明、15. 工業、16. 互動、17. 室內輔助工具、18. 生命科學、19. 材料、20. 移動生活、21. 通訊、22. 個人衛生、23. 遊戲、24. 安全防護、25. 公共場所、26. 消遣、27. 放鬆、28. 安全防護、29. 服務、30. 包裝與表面、31. 智能、32. 第三年齡、33. 旅行、34. 工作場域

評審時程

最終評審：2019 年 7 月

頒獎典禮：2019 年 9 月 25 日

評審標準

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

聯絡方式

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

參考資料

官方網站 <https://www.red-dot.org/design-concept/about/>

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 2017 年 1 月 1 日至 2019 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：2018 年 11 月 9 日 一般報名：2019 年 1 月 9 日 逾期報名：2019 年 2 月 1 日		
參賽費用	較早報名：300 € 一般報名：400 € 逾期報名：510 € ＊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、機械與自動化生產設備、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：2019 年 2 月 公布結果：2019 年 3 月 頒獎典禮：2019 年 7 月 8 日 線上展覽：2019 年 7 月 8 日開始 紅點設計年鑑：2019 年 7 月 8 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： Red Dot Team 電話：+49 201 30104 20 E-Mail: pd(at)red-dot.de	運送 / 回收作品相關問題 作品收件地址： Red Dot GmbH & Co. KG Red Dot Judging Hall Witzlebenstraße 14 45472 Mülheim an der Ruhr Germany Logistics team Martin Mecklenbeck 電話：+49 208 3777787 E-Mail: logistics@red-dot.de	推薦之報關行： Beate Sobottka 電話：+ 49 221 284-9248 E-Mail: beate.sobottka(at)kuehne-nagel.com David Engels 電話：+49 221 284-9246 E-Mail: david.engels(at)kuehne-nagel.com 年鑑圖片相關問題： Ms Theresa Falkenberg 電話：+49 201 8141 811 Fax.: +49 201 8141 810 E-Mail: falkenberg@red-dot.de

綜合設計類：編號 02，第一等

美國傑出工業設計獎

Industrial Design Excellence Award (IDEA)

主辦單位

Industrial Designers Society of America (IDSA), Herndon, USA

美國傑出工業設計獎 IDEA 自 1980 年迄今已有 34 年歷史。作為全球最有影響力的工業設計競賽之一，設立的目的旨在提高企業及大眾對於工業設計的認識，提昇使用者的生活品質，也期望達到增進經濟效應為目的。IDEA 表彰展示來自世界各國工業設計的優秀作品，讓所有人理解優秀工業設計對於生活和經濟的正面影響。IDEA 特別著重設計的原創概念及人文關懷，被視為難度最高的設計比賽。

參賽資格

參賽者資格：

- * 世界各地之設計工作者皆可參加。
- * 只有學生可參加「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。
- * 去年參賽但未獲獎之作品，如符合今年之參賽要求，則仍可報名參賽。
- * 同一款產品可以提交到多種類別下同時參賽，但要分別計費。同一款作品不會同時獲得多種產品類獎項。
- * 評審及主辦單位有權將作品移至最適合之類別。
- * 作品初選，參賽者一律使用網路線上繳件。決選時才需繳交實體作品。

作品資格：

- * 產品須在 2017 年 3 月至 2019 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 2017 年 3 月至 2019 年 3 月繳交至學校之作品。
- * 計概念類別作品則不能為已量產產品，並且須於 2017 年 3 月至 2019 年 3 月完成或遞交給客戶。

收件期限

一般收件：2019 年 1 月 2 日 ~ 3 月 1 日
逾期收件：2019 年 3 月 2 日 ~ 3 月 15 日

參賽費用

	一般	逾期	決賽評審費
IDSA 會員	\$335	\$550	\$500
非會員	\$525	\$750	\$610
學生	\$125	\$250	\$125
以上費用皆以美金計算			

參賽類別

專業類別：

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 (包括娛樂產品) 6. 設計策略 7. 數位互動 8. 環境 9. 居家用品 (包含廚房) 10. 傢俱及照明 (包含室外傢俱) 11. 個人風格及飾品 12. 醫療及健康 13. 辦公及用具 14. 戶外及園藝 15. 包裝 16. 服務設計 17. 社會設計 18. 運動及休閒

學生類別：

1. 產品 2. 平面 & 數位 3. 環境設計

評審標準

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

聯絡方式

Ben Chisholm
benc@idsa.org
+011-703-707-6000 ext. 111

參考資料

官方網站 <http://www.idsa.org/idea>

綜合設計類：編號 03，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

德國 iF 設計獎

iF Design Award

主辦單位

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 2020 年實現或是發表。
* 專業概念及研究需是在 2021 年前尚未被計畫或預期。

收件期限

早鳥報名：2019 年 6 月 28 日前
一般報名：2019 年 9 月 27 日前
逾期報名：2019 年 10 月 18 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) 運動 / 戶外活動 / 腳踏車、(3) 休閒、(4) 嬰兒 / 孩童、(5) 手錶 / 珠寶、(6) 影音設備、(7) 電視 / 相機、(8) 通訊、(9) 電腦、(10) 遊戲裝置 / 虛擬實境 (VR)、(11) 辦公室、(12) 照明、(13) 家庭家具、(14) 廚房、(15) 居家 / 餐具、(16) 浴室、(17) 園藝工具、(18) 建築技術、(19) 公共設計、(20) 醫藥 / 保健、(21) 美容 / 護理、(22) 工業 / 技術行業、(23) 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 / 品牌識別、(5) 雜誌 / 報章 / 出版品、(6) 廣告、(7) 年度刊物、(8) 文字設計 / 標誌、(9) 節慶活動、(10) 使用者介面 (UI)
4. 室內設計
(1) 展銷會 / 商業展覽、(2) 公開展覽、(3) 商店 / 展示間、(4) 飯店 / SPA / 餐廳 / 酒吧、(5) 居家、(6) 辦公室 / 工作區域、(7) 公共空間、(8) 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、(8) 娛樂
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：2020 年 1 月
獲獎公告：2019 年 3 月
頒獎典禮、線上展覽：2020 年 3 月
iF 設計展：2020 年 3 月於德國漢堡

聯絡方式

李語婕 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務)
+886-2-27667007 #15
tobie.lee@ifdesign.tw
iF DESIGN AWARD Team
Phone: +49.511.54224.224
award@ifdesign.de

參考資料

官方網站 <https://ifworlddesignguide.com/>

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设计策略納入考量。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 31 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. 幫助詹姆斯邦德在下一任務中所需的設計？2. 我們需要偶爾停止一下的設計？

贊助商主題：3. 2019 年三星設計獎 by iF – 為協作而設計：針對工作空間提出新型態的協作工具與智能解決方案以促進擴增實境體驗。

4. 2019 年名創優品設計獎 by iF – 在 2030 年之前消除世界各地各種形式的貧困。

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：2019 年 8 月 20 日至 9 月 14 日

決選結果通知：2019 年 9 月底

作品發布：2019 年 10 月底

評審標準

1. 創新與精緻：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
4. 責任：人性尊嚴、尊重個人、公平性、考量環保標準與碳足跡、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>)

Serena Lin | 林淑芬

+886.2.2766.7007 #13

talent@ifdesign.de

參考資料

官方網站 <https://ifworlddesignguide.com/our-awards/student-awards/if-design-talent-award-2019-02>

綜合設計類：編號 04，第一等／視覺傳達設計類：編號 08，第一等

英國設計與藝術指導協會學生獎

D&AD Student Awards

主辦單位	D&AD, London, UK 1962 年，英國 D&AD 是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告…等領域發展推廣，英國 D&AD 所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件進行創意發想。
參賽資格	* 已於學校註冊之大學生、學士後或更高教育課程，來自世界各地的學生皆可參與競賽。 * 應屆畢業生、在學日間班、夜間班全部或部分時間在學者。 * 在 2019 年 1 月 1 日時年齡介於 18 至 24 歲者。
收件期限	2019 年 3 月 13 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：2019 年 4 - 5 月 決選結果通知：2019 年 5 月 頒獎典禮：2019 年 5 月 23 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	<p>Ars Electronica Center, Linz, Austria</p> <p>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。</p>
參賽資格	<p>1. 電腦動畫 (computer animation)</p> <p>* 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。</p> <p>* 參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。</p> <p>2. AI& 生活藝術 (Artificial Intelligence & Life Art)</p> <p>* 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。</p> <p>* 參選者可以是個人、團體、學院機構、公司。</p> <p>* 商業產品的廣告不包含在內。</p> <p>3. 數位音樂 & 聲音藝術 (Digital Musics & Sound Art)</p> <p>* 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。</p> <p>* 參選者可以是個人、團體、學院機構、公司。</p> <p>* 商業產品的廣告不包含在內。</p> <p>4. u19</p> <p>* 在收件截止日期前為 19 歲以下並且具合法居住於奧地利身份之人士皆可參賽。</p> <p>* 個人或團體皆可參賽。</p> <p>* 與學校項目結合之作品亦可參賽。</p>
收件期限	2019 年 3 月 11 日 (23:59 CET) 前完成線上報名與作品繳交。
參賽費用	免參賽報名費
參賽類別	<p>1. 電腦動畫 Computer Animation</p> <p>2. AI& 生活藝術 (Artificial Intelligence & Life Art)</p> <p>3. 數位音樂與聲音藝術 (Digital Music & Sound Art)</p> <p>4. u19：十九歲以下自由式電腦創作 u19 – CREATE YOUR WORLD</p>
評審時程	<p>評審：2019 年 4 月 11 日 ~ 14 日</p> <p>獲獎通知：2019 年 5 月 22 日</p> <p>頒獎典禮：2019 年 9 月 5 日 ~ 9 日電子藝術節期間</p>
評審標準	<p>主辦方每年將依據參賽類別邀請國際專家組成評委會，每組 5 位評委。由於媒體藝術領域日新月異，各類獎項的評判標準必須隨著最新科技及表現媒介更新，以符合當代社會及科技發展現狀及需求。</p>
聯絡方式	<p>Ars Electronica Linz GmbH & Co KG</p> <p>Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Austria</p> <p>Tel. +43.732.7272.0</p> <p>Fax. +43.732.7272.2</p> <p>E-Mail: info@ars.electronica.art</p> <p>UID: ATU72312179</p>
參考資料	官方網站 https://ars.electronica.art/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

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。

＊ 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 2018 年 7 月 1 日至 2019 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。

2019 年 6 月 10 日截止收件（包含線上報名及實體作品寄達時間）

＊ 非英文作品需提供英文翻譯。

＊ 每項參賽類別所需提供檔案限制不同，請參照：<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		\$675	-	12. Package Design 包裝設計類		\$400	\$475
	2. Billboard 廣告設計類		\$640	\$775	13. Pharmaceuticals 藥劑學		\$750	\$1000
	3. Branded Entertainment 品牌設計類		\$1000	\$1500	14. Pharmaceuticals - Craft 藥劑學 - 技術和工藝		\$650	\$850
	4. Design 設計類		\$500	\$625	15. Podcast 播客		\$350	-
	5. Digital 數位類		\$650	-	16. Poster 海報類		\$640	\$775
	6. Health & Wellness 健康		\$750	\$1000	17. Print 印刷類		\$640	\$775
	7. Health & Wellness - Craft 健康 - 技術和工藝		\$650	\$850	18. Production / Post-Production 製作 / 後期製作類		\$475	\$625
	8. Integration 整合設計類		\$775	-	19. Radio & Audio 廣播類		\$425	\$500
	9. Music & Sound 音樂聲音類		\$425	-	20. Social Influencers 社會影響類		\$650	-
	10. Music Video 音樂影片類		\$775	-	21. The NEW 創新獎		\$1000	-
	11. Non-traditional 非傳統類		\$425	-	22. TV/Cinema / Online film 電視電影及線上影片類		\$700	\$950
＊ 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。								

1. Ambient 周圍環境類、2. Billboard 廣告設計類、3. Branded Entertainment 品牌設計類、4. Design 設計類、5. Digital 數位類、6. Health & Wellness 健康、7. Health & Wellness - Craft 健康 - 技術和工藝、8. Integration 整合設計類、9. Music & Sound 音樂聲音類、10. Music Video 音樂影片類、11. Non-traditional 非傳統類、12. Package Design 包裝設計類、13. Pharmaceuticals 藥劑學、14. Pharmaceuticals - Craft 藥劑學 - 技術和工藝、15. Podcast 播客、16. Poster 海報類、17. Print 印刷類、18. Production / Post-Production 製作 / 後期製作類、19. Radio & Audio 廣播類、20. Social Influencers 社會影響類、21. The NEW 創新獎、22. TV / Cinema / Online film 電視電影及線上影片類

評審：2019 年 10 月 1 日 – 10 月 10 日

入圍名單公告：每一評選類別總結

得獎名單公告：2019 年 11 月 4 日

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

參賽作品寄送地址：	紐約辦公室：
London International Awards	2 Bay Club Drive
2 Bay Club Drive	Suite 3J
Suite 3J	Bayside, NY 11360
Bayside, NY 11360	United States
UNITED STATES	Telephone: +1 516 931 1050
T: +1 516 931 1050	Email: info@liaawards.com
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	<p>日本設計振興會 (Japan Institute of Design Promotion，簡稱 JDP)</p> <p>Good Design Award 由日本設計振興會主辦的綜合性設計評獎制度。</p> <p>它的前身是「Good Design 評選制度」，於 1957 年由日本當時的通商產業部創建。每年都有全球 1000 餘家企業，3000 餘件作品報名參賽。在迄今為止的半個多世紀裏，有將近 40000 件優秀設計作品獲獎。獲獎作品覆蓋領域全面而廣泛，既有有形的，如傳統意義上的工業設計，建築、住宅設計，也有無形的，如應用程序，服務交互，商業模式等的廣義設計。Good Design Award 不僅僅是一項設計賽事。它旨在通過正確評價優秀的設計作品以促進人們生活、工業產業及社會的發展。那些被精心挑選出來的設計作為榜樣，將引領人們創造出更加優秀的設計。這便是 Good Design Award 所創造出的良性循環。</p>
參賽資格	<p>參賽對象必須是可以在 2020 年 3 月 31 日前被用戶購買或使用的作品。可在 2019 年 10 月 2 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 2019 年 10 月 2 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。</p>
收件期限	<p>2019 年 4 月 3 日 13:00 至 5 月 23 日 23:59 止 (日本時間)</p>
參賽費用	<p>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)</p> <p>第一次評審 (所有參賽對象) 評審費：10,800 日圓 / 件</p> <p>第二次評審 (通過第一次評審的所有參賽對象) 評審費：57,240 日圓 / 件 (不包含運輸、組裝以及拆除費用)</p> <p>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)</p>
參賽類別	<p>共分為 16 類</p> <p>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</p> <p>由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別 https://www.g-mark.org/guide/2019/guide3.html</p>
評審時程	<p>初審：2019 年 5 月 24 日 ~ 6 月 27 日</p> <p>複審：2019 年 7 月 5 日 ~ 9 月 3 日</p> <p>獲獎結果公佈：2019 年 10 月 2 日</p> <p>頒獎典禮：2019 年 12 月</p>
評審標準	<p>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，原則上是基於各觀點的多點式思考，自問以下的「審查觀點」是否恰當，並判斷整體的均衡上，是否符合優良設計。</p> <p>*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</p> <p>*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</p> <p>*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</p> <p>*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？</p>
聯絡方式	<p>地址：Good Design Award office, Japan Institute of Design Promotion Midtown Tower 5F, Akasaka 9-7-1, Minato-ku, Tokyo 107-6205 JAPAN 電話：+81-(0)3-6743-3777 與參賽相關問題：info-e@g-mark.org</p>
參考資料	<p>官方網站 https://www.g-mark.org/?locale=zh_TW</p>

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、魁北克、中國、盧森堡、巴爾幹半島、北韓、白俄羅斯、緬甸、古巴、伊朗、伊拉克、黎巴嫩、利比亞、索馬利亞、敘利亞、蘇丹、葉門、辛巴威。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：2019 年 3 月 7 日至 2019 年 4 月 17 日 (享有初評優勢) 一般報名：2019 年 4 月 18 日至 2019 年 6 月 21 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. 插畫 2. 攝影 3. 影片剪輯 (短片、MV 等) 4. 印刷與平面設計 (字型設計、海報、包裝設計、品牌識別設計等) 5. 數位作品與體驗 (網頁設計、APP 設計、新媒材設計等) 6. 動態影像與動畫 (3D、逐格動畫等) 7. 跨類別 (在設計過程中使用 Adobe XD，即能報名此類別)
評審時程	複選結果：2018 年 8 月 10 日 獲獎者名單公佈：2019 年 8 月 30 日
評審標準	所有學生參賽作品，不分個人或團體，都會依其類別，根據計分辦法準則，就其原創性、達成傳達目標的有效性、以及競賽者運用參賽表格中列 Adobe 產品的技巧等方面進行評選。教職員參賽作品則會從教學創意，以及應用程式的開發可為學生和所服務的大眾提供更佳的整體教育行政或課程體驗方面進行評選。
聯絡方式	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。2012 年的德國百靈國際設計大賽著重於能夠改善人類日常生活的好設計。此比賽於 2012 年首次設立永續設計獎，這與其母公司實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

早鳥登入：2017 年 11 月 20 日

截止日期：2018 年 4 月 20 日

* 第 21 屆預計於 2021 辦理

參賽費用

免費報名

參賽類別

第 20 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。

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。

a 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
評分標準	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 Przedmieście 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/>

參賽類別

以下僅提供為參賽文件時之參考類別，雙年展未必依下列類別規劃：

1. 海報、2. 書籍及展覽目錄、3. 雜誌，報紙和期刊、4. 識別系統 5. 訊息設計、6. 字體設計、7. 包裝設計、8. 其它宣傳印刷品、9. 數位媒體、10. 動態影像

收件期限

2017 年 11 月 15 日徵件截止

參賽費用

免費報名

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

評分標準

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](http://www.28.bienalebrno.org)

參考資料

官方網站 <https://28.bienalebrno.org/en/biennial-talks>

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	<p>富山縣立近代美術館，富山，日本。</p> <p>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。</p>
參賽資格	<p>＊無參賽身份限制</p> <p>＊所有參賽作品需為參賽者親自創作，並且於 2015 年 5 月 1 日後完成之作品</p> <p>＊作品大小需介於 36.4cm x 51.5cm ~ 180cm x 120cm 之間</p> <p>＊每位參賽者每個類別不得提交超過三件海報。一系列三張海報可作為單一作品提交。</p>
收件期限	2018 年 5 月 10 日前將實體海報寄達
參賽費用	免費報名
參賽類別	<p>作品須符合以下兩種類別之一：</p> <p>＊ A 類：已經印刷並公開發表之海報（2015 年 5 月 1 日後）</p> <p>＊ B 類：自己印刷及未公開發表的海報</p> <p>① 以「Beyond 超越」為主題的未發佈海報 ② 自選主題（必須將 "IPT 2018" 字樣放入海報中）</p> <p>＊ 2018 競賽新類別 U30：</p> <p>U30 類是新成立的類別，接受 30 歲以下申請人（1988 年或以後出生）提交作品。除了鼓勵下一代對海報設計領域產生興趣外，此類別旨在為學生和專業人士提供參與 IPT 比賽的機會。向 U30 類別提交作品的參賽者也可以向 A、B 類提交作品。U30 類別：以「超越」為主題的未發表海報。（U30 類作品，必須將「IPT2018」字樣放入海報中）U30 提交格式：須以電子檔存至 CD-R 或 DVD-R 裡，該 CD 或 DVD 應隨同參賽者的參賽表格和文件的副本一起發送（每個參賽作品以 A4 尺寸發送）電子檔格式：200 ~ 300dpi JPG (CMYK 色彩模式)，印刷圖像尺寸：103 x 72.8 cm</p> <p>- 電子檔將由日本評審團篩選，參展作品將由富山縣立美術館設計印刷並展出。</p> <p>- 申請者將委託有關將選定海報印刷到富山縣立藝術與設計博物館的任何決定。我們不會接受任何申請人檢查或證明海報的任何要求，我們也不會接受關於紙張或印刷方法的任何規格。</p> <p>注意事項：</p> <p>＊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）。</p> <p>＊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。</p> <p>＊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 "。</p> <p>＊ IPT 主辦單位將不負責在運輸途中遺失或損壞的參賽作品。</p> <p>＊參賽者必須自行支付所有郵資。</p> <p>＊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。</p> <p>＊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。</p>
評審時程	<p>初審結果公佈及通知入圍者：2015 年 7 月</p> <p>國際評審決賽：2015 年 9 月中旬</p>
評分標準	由日本國內傑出設計師與平面設計專家所組成之評審團擔任初審，選出入圍海報；邀請國際設計大師擔任決賽，決定獎項。
聯絡方式	<p>The Organizing Committee of IPT2012,</p> <p>The Museum of Modern Art, Toyama</p> <p>1-16-12, Nishinakano-machi, Toyama-shi, 939-8636 Japan</p> <p>Tel: +81-764217111 / Fax: +81-764913230</p>
參考資料	官方網站 https://tad-toyama.jp/en/

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 2018 與 2019 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. 創作理念簡報 (內容須包括：作品標題、作品背景資料介紹、創作動機與觸發創作的故事、使用的媒材與工具、創作作品後的說明或紀錄，以 8 - 24 頁簡報的方式，每頁應以一張圖片搭配不超過三百字的內文，文字不得與圖片重疊，並製作成檔案大小不超過 10 M 的 PDF 檔)
3. 報名表 (需附上 2018 - 2019 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.centrenationaldugraphisme.fr/uploads/chaumont-2019-EN-v5.pdf>

收件期限

2019 年 2 月 26 日 (郵戳為憑)

參賽費用

免費報名

參賽類別

2019 年主題「Visual Diplomat」視覺交流。我們邀請各位參與者一起來共襄盛舉，用設計者的能力與工具一同馳騁想像及交流，為這場盛事一同共創難忘回憶。

評審時程

頒獎典禮：2019 年 5 月 24 日

評分標準

無相關描述。

聯絡方式

聯絡電話：+33 325 357 916 / +33 603 101 749
E-mail: susanne.schroeder@centrenationaldugraphisme.fr
地址：
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	<p>Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy</p> <p>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。</p> <p>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」。</p>
參賽資格	<p>來自全球的個人或團體插畫家，凡是 1983 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)</p> <p>* 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。</p> <p>* 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。</p> <p>* 出版商：可推選旗下插畫家作品參加。</p>
收件期限	<p>截止日期：2019 年 1 月 11 日前寄達</p> <p>展覽期間：2019 年 4 月 1 日 - 4 月 4 日</p>
參賽費用	免費報名
參賽類別	<p>1. 小說類 (Fiction)：幻想故事、童話故事或短篇書籍等，於 2017 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日之間出版之作品。</p> <p>2. 非小說類 (Non - Fiction)：在各個領域學習知識有用的出版品，利於學習科學、歷史、美術、音樂、傳記及最近所發生之相關議題。於 2017 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日之間出版之作品。</p> <p>3. OPERA PRIMA：此獎項是給迄今還未發表之優秀創作者及創新的出版作品。於 2018 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日之間出版之作品。</p> <p>4. TODDLER：此獎項是針對近五年內所發表過的作品，且作品讀者為 0-3 歲之孩童的童書。於 2014 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日之間出版之作品。</p> <p>* 報名流程請至官網填寫報名表，列印報名表後，連同個人資料及實體作品 (每人 4 幅，必須為同一主題)，於截止日期寄達主辦單位。</p>
評審時程	<p>評選日期：2019 年 11 月 ~ 12 月</p> <p>入選通知：2019 年 12 月</p> <p>展覽期間：2020 年 3 月 26 日 ~ 3 月 29 日</p>
評分標準	繪圖品質、美感與良好技巧、藝術與人文之價值
聯絡方式	<p>"BOLOGNARAGAZZI AWARD"</p> <p>c/o Giannino Stoppani Cooperativa Culturale</p> <p>Via Nosadella 51/a</p> <p>40123 BOLOGNA, ITALY</p> <p>Phone no. : + 39 051 5870550</p> <p>E-mail: bolognaragazziaward@gmail.com</p>
參考資料	官方網站 http://www.bookfair.bolognafiere.it

視覺傳達設計類：編號 06，第一等

墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico

主辦單位

Ministry of Foreign Affairs of Mexico, Xalapa, Mexico

墨西哥國際海報雙年展已有超過 23 年的歷史，與芬蘭拉赫國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、美國科羅拉多國際海報展名列全球五大海報展，也是全球三大雙年展之一。迄今墨西哥國際海報雙年展已舉辦了 12 屆，墨西哥外交部認定其有助於墨西哥教育及文化交流，為重要合作之組織。希望透過墨西哥國際海報雙年展，整合代表墨西哥日常生活的設計文化，利用這些創意及想法將美感與創新結合到文化傳播的活動裡，培養審美觀念，也傳播墨西哥的文化。

墨西哥國際海報雙年展架構每隔兩年召集國際海報設計師參賽，並且舉辦兩年一度的全球設計大會；透過 23 年的雙年展累積，擁有超過 40,000 件來自全球各地的海報收藏，因此於墨西哥舉辦長期性的展覽，並且定期發行年鑑及設計書籍。

參賽資格

* A 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 像素直式模式皆可)

* C 組主題為 Toward a Pollution Free Planet #BeatPollution. (地球無污染) (700 x 1000 像素直式模式皆可)

* 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 像素直式模式皆可)

* 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 像素直式模式皆可)

* 詳細主題內容：http://www.bienalcartel.org/15bicm_en.html

* 不分類別一律以電子檔文件，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。

評審標準

無相關敘述

評審時程

公布結果：2018 年 7 月 17 日

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	<p>Art Directors Club, New York, USA</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
參賽資格	<p>1. 專業人士：參賽作品必須是在 2018 年 1 月 1 日至 2019 年 2 月 24 日期間，首次在任何國家印刷、出版、播出或線上直播。</p> <p>2. 學生：目前在學之大學生、研究生，以及就讀於廣告、平面設計、攝影、插圖以及數位媒體的推廣教育班者有資格參加比賽，歡迎提交已發表或未發表的作品參賽。</p>
收件期限	<p>一般收件：2019 年 1 月 31 日</p> <p>逾期收件：2019 年 2 月 15 日</p> <p>競賽結果公佈：2019 年 4 月</p> <p>頒獎日期：2019 年 5 月 6 日</p> <p>* 所有繳交作品皆需經由線上報名 www.adcawards.org</p> <p>* 所有第一類的實體作品需在 2019 年 2 月 8 日前寄至 ADC Gallery</p>
參賽費用	<p>廣告類、視覺傳達設計、品牌設計、產品設計、體驗設計、時尚設計、插畫、創新設計、整合設計、互動設計、動態影像設計、包裝設計、攝影、刊物設計、字體設計、空間設計：</p> <p>單一作品：\$100 USD（自由業者）</p> <p>系列作品：\$150 USD（自由業者）</p> <p>* 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。</p> <p>學生類：\$50 USD（不論是單一作品或系列作品皆為 \$50 USD。僅以報名項目的數量做計算。）z</p>
參賽類別	<p>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. 時尚設計、7. 插畫、8. 創新設計、9. 整合設計、10. 互動設計、11. 動態影像設計、12. 包裝設計、13. 攝影、14. 刊物設計、15. 字體設計、16. 空間設計</p>
評審標準	<p>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。</p>
聯絡方式	<p>ADC Annual Awards</p> <p>450 West 31st Street, 6th Floor</p> <p>New York, NY 10001</p> <p>United States</p> <p>E-mail： adcawards@oneclub.org</p> <p>參賽費用疑問： accounting@oneclub.org</p>
參考資料	<p>官方網站 http://www.adcawards.org/</p>

視覺傳達設計類：編號 10，第一等

美國傳達藝術年度獎

Communication Arts 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 的版權及展覽權 (請於官方網站查詢詳細內容)。

收件期限

* 收件時間：

1. 字體類：PST 2018 年 9 月 7 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 9 月 21 日
2. 互動類：PST 2018 年 10 月 5 日截止。不接受逾期繳交
3. 插畫類：PST 2018 年 1 月 5 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 1 月 19 日
4. 設計類：PST 2018 年 5 月 4 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 5 月 18 日
5. 廣告類：PST 2018 年 5 月 4 日截止。逾期繳交至 PST 2018 年 5 月 18 日
6. 攝影類：PST 2018 年 3 月 9 日截止。逾期繳交至 PST 2018 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.commart.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：
1. 字體類：廣告、手冊、海報、字體文宣…等。
 2. 互動類：網站、社會、其他互動軟體…等。
 3. 插畫類：廣告、書籍、編輯、機構組織…等。
 4. 設計類：包裝、識別、海報、編輯…等。
 5. 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.commart.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 2021 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。		
	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 國際評審決賽：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	<p>The One Club for Art & Copy, New York, USA</p> <p>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。</p>												
參賽資格	<p>* 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。</p> <p>* 國際創意獎：所有參賽作品必須於 2018 年 1 月 1 日至 2019 年 2 月 24 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。</p>												
收件期限	<p>* 收件時間：國際學生獎：2018 年 3 月 2 日截止。</p> <p>國際創意獎：第一階段報名至 2018 年 9 月 30 日 / 第二階段報名至 2018 年 11 月 30 日 / 第三階段報名至 2019 年 1 月 31 日 / 最後期限至 2019 年 2 月 8 日</p> <p>實際作品繳交期限至 2019 年 2 月 15 日</p>												
參賽費用	<p>* 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/</p> <p>* 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 https://www.oneshow.org/categories/</p>												
參賽類別	<p>* 國際學生獎 (Young Ones)：</p> <p>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")</p> <p>國際學生獎主題說明詳見官方網站 http://theyoungones.org/</p> <p>* 國際創意獎：</p> <p>娛樂性品牌傳達 (廣告、行銷...) (BRANDED ENTERTAINMENT)、創新品牌效能 (CREATIVE EFFECTIVENESS)、資訊創新 (CREATIVE USE OF DATA)、設計、數位產品 (DIGITAL CRAFT)、直效行銷 (DIRECT MARKETING)、實驗性與實境設計 (EXPERIENTIAL & IMMERSIVE)、影片、健康及製藥、整合、知識產權、互動網路、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、社會影響者行銷 (SOCIAL INFLUENCER MARKETING)、社群媒體。</p> <p>* 請至官方網站查詢各類詳細介紹及繳交作品格式。</p> <p>* 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)</p>												
評審時程	<p>國際創意獎：</p> <p>評審評分：2019 年 3 月</p> <p>前三階段結果公布：2018 年 11 月、2019 年 1 月、2019 年 3 月</p> <p>決選結果公布：2019 年四月</p> <p>決選確認截止：2019 年 4 月 19 日</p> <p>國際學生獎：</p> <p>入圍通知：2019 年 4 月</p> <p>頒獎典禮：2019 年 5 月</p>												
評審標準	無相關描述												
聯絡方式	<table border="0"> <tr> <td>美國辦公室</td><td>大中華區辦公室</td></tr> <tr> <td>Address：260 Fifth Avenue, 2nd Floor</td><td>北京市朝陽區建國路 88 號 SOHO 現代</td></tr> <tr> <td>NY New York, NY 10001</td><td>城 5 號樓 105 室 (100022)</td></tr> <tr> <td>Phone：[212]979-1900</td><td>Tel: 010-87750119 ext 128</td></tr> <tr> <td>Fax：[212]979-5006</td><td>Fax: 010-87750120 ext 101</td></tr> <tr> <td></td><td>Email: chinainfo@oneclub.org</td></tr> </table>	美國辦公室	大中華區辦公室	Address：260 Fifth Avenue, 2nd Floor	北京市朝陽區建國路 88 號 SOHO 現代	NY New York, NY 10001	城 5 號樓 105 室 (100022)	Phone：[212]979-1900	Tel: 010-87750119 ext 128	Fax：[212]979-5006	Fax: 010-87750120 ext 101		Email: chinainfo@oneclub.org
美國辦公室	大中華區辦公室												
Address：260 Fifth Avenue, 2nd Floor	北京市朝陽區建國路 88 號 SOHO 現代												
NY New York, NY 10001	城 5 號樓 105 室 (100022)												
Phone：[212]979-1900	Tel: 010-87750119 ext 128												
Fax：[212]979-5006	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	<ul style="list-style-type: none">* 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 2017 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) 每件作品參賽費用為 USD 20。
參賽類別	<p>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。</p> <p>作品繳交規範：</p> <ul style="list-style-type: none">* 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: 2019 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。 <p>(詳細規格請參閱網站 http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2474)</p>
評審時程	<p>得獎及入圍作品公告：2018 年 12 月</p> <p>展覽：2019 年 4 月東京銀座圖畫廊。</p>
評 標 準	無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性，夠跨越文字排版印刷挑戰之優秀作品。
聯絡方式	Tokyo Type Directors Club 6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023, Japan tel：81-3-6276-5210 faz：81-3-6276-5211 Email: info@tdctokyo.org
參考資料	官方網站 http://tdctokyo.org/eng/

視覺傳達設計類：編號 14，第一等

NY TDC 紐約字體設計競賽

NY TDC Awards

主辦單位

The Type Directors Club, New York, USA

紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club, TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。

該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的设计競賽、更是最重要的國際平面设计競賽之一。競賽舉行至今已經有七十二年的歷史，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 2018 年 01 月 01 日至 2018 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 2018 年 1 月 1 日至 2018 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

早鳥報名：2018 年 10 月 19 日午夜前

一般報名：2018 年 12 月 7 日午夜前

逾期報名：2019 年 1 月 11 日午夜前

參賽費用

＊ Communication Design 傳達設計類：

		TDC 會員	非會員
早鳥報名 (2018/10/19 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 (2018/12/7 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 (2019/1/11 前交)	獨件報名	75 美元 (學生 70 美元)	90 美元 (學生 85 美元)
	系列報名	105 美元 (學生 100 美元)	120 美元 (學生 115 美元)
出版費 (凡是得獎作品皆須負擔此費用)	獨件報名	80 美元	100 美元
	系列報名	120 美元	150 美元

＊ Type Design 字形設計類：

		TDC 會員	非會員
早鳥報名 (2018/10/19 前交)	一種字體	40 美元	55 美元
	三至八種字體	70 美元	80 美元
	九種字體以上	140 美元	160 美元
一般報名 (2018/12/7 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 (2019/1/11 前交)	一種字體	55 美元 (學生 50 美元)	70 美元 (學生 65 美元)
	三至八種字體	100 美元 (學生 95 美元)	110 美元 (學生 105 美元)
	九種字體以上	180 美元 (學生 175 美元)	200 美元 (學生 195 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：2019 年 1 月 17 日 - 2 月 3 日 (推算)

電子郵件通知獲獎者：2019 年 2 月 4 日

評分標準

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。金蜂獎收集來自世界各地，最優秀的平面設計作品，於 1992 年舉辦第一屆競賽，除 2002 年暫時停辦外，爾後每兩年定期舉辦新一屆之競賽，至今已超過 20 年之歷史，時至今年 (2018) 已經順利舉辦第十三屆金蜂獎。第十一屆『莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎』競賽中，來自 74 個國家超過 15,000 件作品，選出來自 57 個國家共 1,200 件作品。
參賽資格	參賽作品需為 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
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Serge Serov serovserov@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 2017 年邁入第 44 個年頭。自 1974 年起，ACM SIGGRAPH 由一個專精於當時未普遍領域的小團隊，發展為國際性的研究、藝術家、開發商、製片、科學家及企業專家社群，展現出對電腦繪圖及互動科技的極大興趣。ACM 的任務促進對電腦繪圖及互動科技發展與普及。

每屆 SIGGRAPH 電腦動畫展及國際電腦動畫會議，將與全球與會者分享具有遠見的研究、實際的見解與大膽的想法，並接納所有與視覺及互動相關的動態影像，孕育了創新的國際社群並成就了影響數以萬計人口的數位媒體產業，展現了從學生影片到遊戲及電影巨片特效等優秀作品。

參賽資格

- * 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 2018 年 4 月 27 日後完成。

收件期限

- 電子劇院 (Electronic Theater)：2019 年 3 月 19 日報名收件截止
- 虛擬實境劇院 (VR Theater)：2019 年 3 月 26 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)：影片最長不可超過三十分鐘，但建議維持在五到十二分鐘內。
3. 作品詳細規格請詳閱官網說明

評審時程

獲獎通知：2019 年 5 月 6 日
展覽日期：2019 年 7 月 28 日 - 8 月 1 日

評分標準

無相關描述

聯絡方式

官網線上諮詢方式洽詢 <https://s2019.siggraph.org/contact-us/>

參考資料

官方網站 <https://s2019.siggraph.org/>

數位動畫類：編號 02，第一等

HAFFxKLIK 荷蘭雙城動畫影展

HAFF and KLIK Amsterdam Animation Festival

主辦單位

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。

2019 年 11 月起 荷蘭動畫節 (Holland Animation Film Festival) 宣布與 KLIK 阿姆斯特丹動畫節 (KLIK Amsterdam Animation Festival) 聯合舉行動畫節，結合兩者的優點：最前沿的實驗藝術影院與最好的動畫。

參賽資格

須為 2018 年 1 月 1 日後完成的影片
* 最多可繳交 3 件作品
* 影片長度不得超過 25 分鐘

收件期限

報名及作品收件截止日期：2019 年 7 月 1 日
* 主辦單位在截止日前收到報名表及預覽片 (screener of the film) 後，報名流程才算完成。

參賽費用

免費報名

參賽類別

* 短片動畫 (非在學中完成的作品)
* 短片學生動畫 (學生在學時完成的作品)
* 商業動畫 (由第三方委託)
* 動畫紀錄片
* MV 動畫
* VR 動畫
* 長片動畫 (超過 60 分鐘)
* 其他 (包括 25 至 60 分鐘的影片，藝術裝置和遊戲)
可接受的短片長度為 25 分鐘以內，25 分鐘以上的影片可報名「其他」類別。

評審時程

得獎通知：2019 年 9 月 1 日
頒獎典禮：2019 年 11 月 HAFFxKLIK 荷蘭雙城動畫影展

評分標準

無相關敘述

聯絡方式

KLIKxHAFF
De Wittenstraat 25
1052 AK Amsterdam
The Netherlands
KLIKxHAFFsubmissions@gmail.com

參考資料

HAFF 官網於 2019 年 4 月 1 日宣布合併舉辦 KLIKxHAFF Festival (荷蘭雙城動畫影展)

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	<p>Canadian Film Institute, Canada</p> <p>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。</p>
參賽資格	不拘。但所有動畫影片需於 2018 年 5 月 25 日以後完成者才可參賽。
收件期限	<p>報名及收件截止日期：2019 年 5 月 31 日</p> <p>* 務必透過註冊 OIAF 帳號登錄線上繳交作品。</p> <p>* 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。</p> <p>* 影展官方語言為英語及法語，所有作品均須附有英文字幕。</p> <p>* 務必繳交導演照片 (300dpi)、導演簡介以及 3 張影片截圖 (300dpi)。</p> <p>* 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</p> <p>* 主辦單位不再接受 35mm, Betacam SP 或其他錄影帶形式的作品。</p> <p>* 所有獲選影片一定要在 2018 年 8 月 8 日送達</p>
參賽費用	免費報名
參賽類別	<ol style="list-style-type: none"> 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
評分標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點
聯絡方式	<p>OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL</p> <p>Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada</p> <p>Tel: +613-232-8769</p> <p>Email: entries@animationfestival.ca</p>
參考資料	官方網站 https://www.animationfestival.ca/

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	<p>CITIA, Annecy, France</p> <p>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。</p>
參賽資格	<p>* 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</p> <p>* 凡於 2018 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</p> <p>* 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</p> <p>* 非法語及英語發音的影片必須附有英文字幕</p>
收件期限	<p>於官網上報名，並在截止日期前將作品寄達：</p> <p>2019 年 2 月 15 日前：短片、電視影片、委託影片、畢業影片</p> <p>2019 年 3 月 15 日前：長片</p> <p>* 報名時須繳交之文件：(1) 報名表 (需填寫完整並簽名)；(2) 導演自傳 (不超過八行) 及曾參與拍攝的影片清單；(3) 導演照片 (選擇性)；(4) 五張不同的劇照 (最小 6cm x 8cm，300dpi，存於 CD_ROM)；(5) 作品原文以及法文或英文翻譯的對話腳本；(6) 自有版權聲明書。</p> <p>(7) 作品若入選，參賽者須準備足夠的資料以提供宣傳。</p> <p>* 繳交影片之規範請參照官方簡章 http://www.annecy.org/take-part/submit-a-film</p> <p>* 主辦單位將為所有入圍競賽的非法語發音的動畫短片上字幕，因此參賽者於報名時須提供完整的原文及英文 / 法文對話腳本。非法語發音的動畫長片及電視動畫入圍，參賽者需自行加上法文字幕，並自行負擔相關費用。</p> <p>* 報名參賽即代表同意主辦單位以非商業形式公開播放參賽作品，並不收取任何費用。</p>
參賽費用	免費報名
參賽類別	<p>1. 短片</p> <p>2. 長片 (片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者)</p> <p>3. 電視影片 (電視影集或特別節目)</p> <p>4. 委託影片 (教育影片、科學或工業影片、廣告、音樂影片)</p> <p>5. 畢業影片</p>
評審時程	<p>評審：2019 年 3 月</p> <p>結果公告：2019 年 3 月底。</p>
評分標準	探索性、創新性、實驗性
聯絡方式	<p>CITIA</p> <p>c/o Conservatoire d'art et d'histoire</p> <p>18 avenue du Trésum, BP 399</p> <p>74013 ANNECY Cedex, France</p> <p>Tel +33 (0)4 50 10 09 00</p> <p>Fax +33 (0)4 50 10 09 70</p> <p>info@citia.org</p>
參考資料	官方網站 http://www.annecy.org/home

數位動畫類：編號 05，第一等

德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin

主辦單位	Interfilm Berlin, Germany
	德國柏林短片影展從 1982 年開始，德國柏林短片影展就確立了其自身在歐洲電影節中重要的地位，是目前歐洲最重要的短片影展之一，因為它是繼 Oberhausen 之後歷史最悠久的德國短片影展，也是重要性以及開辦歷史僅次於 Berlinale 的柏林國際性影展。柏林短片影展悠久歷史，並且每一年都持續不斷的擴大影響力，吸引更多不同文化背景的參賽者和短片參展。 每年都有超過 5,000 部在 30 分鐘以內的短片參賽，每個主題都平均有 400 部短片。在為期 6 天的影展期間，將放映超過 400 部短片及影片，預計有 100 部入圍片會共同角逐競賽獎項，總獎金高達 4 萬歐元 (約 6 萬美元)。此外，影展期間會播放歷史性節目、動畫片、實驗短片、音樂短片、廣告、紀錄片與電腦動畫，也將提供影片市集，並舉辦相關主題的研討會、座談會與派對。
參賽資格	不拘
收件期限	收件截止日期：2019 年 5 月 27 日 影展日期：2019 年 11 月 19 日 ~ 11 月 24 日
	<p>* 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, 35rd Festival, Straßburger Str. 55, 10405 Berlin, Germany</p> <p>* 短片參賽條件：1. 影片須為 2017 年 1 月 1 日後完成者才可報名、2. 影片長度：20 分鐘內、3. 影片格式：35mm, Quicktime 1080p、4. 影片主題與種類：不限、5. 若影片非英文發音，須加上英文字幕。(德文影片也須加上英文字幕)</p> <p>* 上傳至 Shortfilmdepot 的作品需附上 1-2 張的影片截圖 (JPEG 或 TIFF 檔，300 dpi 以上) 、一張導演照片以及自傳 (160 字以內)、可供聯絡的 E-mail 地址</p> <p>* 參賽申請表以及作品影片檔 (MPEG-4) 或 DVD，必須在 2019 年 5 月 27 日之前送達柏林的 interfilm 辦公室 Interfilm Berlin / 35th Festival Tempelhofer Ufer 1A / 10961 Berlin, Germany</p> <p>* 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。</p> <p>* 入選與否將於 2019 年 9 月透過 E-mail 通知</p> <p>* 入選者需於 2019 年 10 月 15 日前將放映檔案送達主辦方手上</p>
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。
	<p>1.International Competition 國際競賽</p> <p>2.Documentary Competition 紀錄片</p> <p>3.German Competition 德國競賽</p> <p>4.Eject 'The Long Night of Weird Shorts' Audience Competition 短片之夜人氣競賽</p> <p>5.Green Film Competition - Environmental Films 環保短片</p> <p>6.Focus on 聚焦議題</p> <p>7.KUKI + TeenScreen 10th International Short Film Festival for Children & Youth Berlin 兒童 / 青少年短片</p> <p>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</p>
評分標準	無相關描述
聯絡方式	interfilm Berlin
	<p>Straßburger Str. 55</p> <p>10405 Berlin</p> <p>Germany</p> <p>電話：+49 (0)30 - 25 29 13 20</p> <p>傳真：+49 (0) 30 693 29 59</p> <p>E-mail：info@interfilm.de</p>
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	<p>PISAF Organizing Committee, Korea</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
參賽資格	不限，但參賽作品必須為 2018 年 1 月後完成，並且之前未曾報名參加韓國富川國際動畫影展。
收件期限	<p>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：2019 年 6 月 30 日</p> <p>長片 (Feature Film) 報名及收件截止日期：2019 年 7 月 31 日</p> <p>影展日期：2019 年 10 月 18 日 - 10 月 22 日</p> <p>繳交方式：透過官網或是 www.filmfreeway.com/biaf 繳交 (以下為透過官網報名)</p> <p>＊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。</p> <p>1. 線上繳交：透過 WeTransfer、Dropbox 或 Google Drive 分享作品到 program1@biaf.or.kr 或 program.biaf@gmail.com (e-mail 標題：Competition Submission_ 影片標題)</p> <p>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。</p> <p>＊技術規格要求：</p> <p>1. 預覽檔案：720p 以上的電子檔 (mov, avi, wmv) 或線上連結</p> <p>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)</p> <p>＊初選作品將不予以退還。</p> <p>＊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</p> <p>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。</p>
參賽費用	免費報名
參賽類別	<p>1. 長片 (Feature Film)：40 分鐘以上的作品</p> <p>2. 短片 (Short Film)：由專業人士製作的 40 分鐘以下的作品</p> <p>3. 學生影片 (Graduation Film)：由在校學生製作的 40 分鐘以下的作品</p> <p>4. 電視及商業委託影片 (TV & Commissioned)：電視、廣告、音樂 MV 等影片</p> <p>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</p>
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	<p>Address：Bucheon International Animation Film Festival #302, Comic Business Center, KOMACON, 1 Gilju-ro, Bucheon-si, Gyeonggi-do, 14505, South Korea</p> <p>Tel：+82 (0)32-325-2061</p> <p>Fax：+82 (0)32-325-2072</p> <p>E-mail：pisaf@biaf.or.kr</p>
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、ASIFA Japan 以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA 最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。

參賽資格

1. 所有作品必須為一幀一幀製作，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

決賽及展覽期間：2018 年 8 月 23 日 ~ 8 月 27 日

* 所有 16mm 及 35mm 參賽影片都必須妥善捲好及包裝，並且在上面標明清楚影片名稱及作者。

* 一份影片只能放一件作品，並且標明清楚作品名稱。

* 報名表須妥善填寫，並且附上 2 張 Jpeg 檔案圖片 (300dpi、13×18cm)、2 張導演照片 (5×5cm)、作品故事介紹及對話

* 影片必須附上英語或日語字幕。

* 所有表格及影片必須在截止日期前寄達主辦單位指定地址：

HIROSHIMA 2014 FESTIVAL OFFICE

4-17, Kako-machi, Naka-ku

Hiroshima 730-0812, Japan

Phone: +81-82-245-0245 (from overseas)

參賽費用

免費報名

參賽類別

不拘

評分標準

無相關敘述

聯絡方式

HIROSHIMA 2014 Festival Office

4-17 Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN

Phone: +81 (country code) -82 (area code) -245-0245

Facsimile: +81-82-245-0246 / +81-82-504-5658

E-mail: hiroanim@hiroanim.org

參考資料

官方網站 <http://hiroanim.org/en2018/e04compe/04-1e.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	澳洲墨爾本國際動畫影展是世界大型動畫影展之一。通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，都有超過 350 ~ 400 部影片參賽。得獎作品會在澳洲做小型巡迴展演，稱為 Australian International Animation Festival, (AIAF)，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival (LIAF)，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企劃節目。今年動畫電影展舉辦日期為 2019/07/13 - 21	
參考資料	官方網站 http://www.miaf.net/	
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：2019 年 1 月 17 日	
	報名分為 A - 郵寄報名及 B - 線上報名兩種方式： A. 郵寄報名： 請於官方網站下載報名表，妥善填寫後連同兩份作品 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。 B. 線上報名及上傳作品： 您可以將作品上傳至 Vimeo 或 Youtube (亦可以加設密碼) 或將您的作品轉檔 (VOB / MPEG4 檔案格式，透過 WeTransfer.com 和 DropBox.com) 並將連結寄至 entries@miaf.net ，同時將填妥的報名表掃描檔一併 Email 至 entries@miaf.net 。	
參賽費用	免費報名	
參賽類別	International Entry 國際競賽 Student Entry 學生競賽	
評分標準	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	主辦單位聯絡方式： email: entries@miaf.net telephone: +61 (0)415 730 098
	(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	

工藝設計類：編號 01，第一等

德國 TALENTE 國際競賽特展

TALENTE

主辦單位

Handwerkskammer für München und Oberbayern, Germany

由德國慕尼黑與上巴伐利亞工藝協會 (Handwerkskammer für München und Oberbayern) 主辦之「TALENTE 國際競賽特展」乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，自 1979 年創辦至今已將近三十年的歷史，新奇獨特的造型與手工技法、富實驗性的材質處理為此項國際競賽特展的特色，而向大眾展示來自世界各地年輕且具創意的設計師之造型與理念，則是本展覽的宗旨。

TALENTE 特展涵蓋了各種工藝材質，參展的作品則是跨越了工藝、設計和藝術三個領域。競賽類別包括手工藝、設計和科技，此項競賽不僅肩負發掘新人的任務，也是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的重要跳板。2014 年的報名件數來自 30 多國，超過 600 件作品報名參加，最後共有 100 件分屬 12 個不同類別的作品入選，並在慕尼黑國際工藝大展上展出。

參賽資格

參賽者年齡資格：

Technology 科技類：年齡三十五歲以下。

Design 造型設計類：年齡三十三歲以下。

* 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。

* 個人作品及團體作品均可參賽，但最多不可超過八件。

收件期限

2018 年 10 月 5 日報名截止

參賽費用

免費報名

參賽類別

* Technology 科技類：電器機械用品

* Design 造型設計類：TALENTE 特展乃為不限材質、技法、造型的工藝競賽，歷來亦有燈飾、鞋、壇罐等類別之作品參賽。

* 以下類別僅供參考：玻璃 (glass)、陶瓷 (ceramics)、塑膠 (plastics)、金屬 (metal)、傢俱 (furniture)、首飾 (Jewelry)、織品 (textile)、編織 (basket making)、排版印刷+書籍裝訂 (typography and bookbinding)、木器 (wood)、石器 (stone masonry)、漆器 (lacquerwork)、皮 (leather)、玩具 (toys) 等類。

評分標準

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、技法的純熟度與造型，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，也不在這之前刊登於報紙、雜誌、活動、網站等。 ＊作品大小：底面積最多 4.0 平方公尺，高度最高 4 公尺。 ＊每個參賽組最多可以繳交 3 件。
收件期限	繳件日期：2016 年 11 月 1 日 ~ 2017 年 1 月 10 日。(下一屆比賽預計 2020 年辦理) ＊須在日本時間 2017 年 1 月 10 日 5PM 前送達。 ＊兩種報名方式 1. 線上報名、2. 郵寄報名 ＊詳細請見官網公告： http://www.icfmino.com/english/icc/compe.php
參賽費用	免費報名
參賽類別	＊陶瓷設計 (Ceramics Design)：為量產而做的陶瓷設計，包括具功能性的產品。 ＊陶瓷藝術 (Ceramics Art)：自由發想的理念和技術的陶瓷作品。 ＊從第 11 屆開始，陶瓷設計 (Ceramics Design) 與陶瓷藝術 (Ceramics Art) 將合併為同一類。
評審時程	第一階段評審：2017 年 2 月中 - 3 月初 第一階段結果公告：2017 年 4 月初 第二階段國外收件：2017 年 7 月 3 日 - 7 月 12 日 第二階段國內收件：2017 年 7 月 14 日 - 7 月 18 日 第二階段個人送達作品：2017 年 7 月 15 - 16 日 第二階段結果公告：2017 年 7 月底 頒獎典禮：2017 年 9 月 15 日 展覽：2017 年 9 月 15 日 - 10 月 22 日
評分標準	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

義大利法恩扎陶藝雙年展，為目前全世界比較著名的四大陶藝雙年展之一。從第一屆 1932 年的區域型競賽開始，到了 1938 年的全國型競賽，再到 1963 年拓展為國際型賽事，而在 1989 年則改制成為每兩年舉辦一次的國際工藝界盛事。在 2011 年的競賽，來自世界各地近千件的陶瓷藝術品，最後選出 13 位得獎者。

參賽資格

此競賽提供一個多元發展的創意平台，參賽對象開放給所有個人陶藝家與團體參加，僅需提供出生證明之相關文件；競賽類別分為兩個類別，一是給四十歲以下之藝術家參與，另一則是開放給四十歲以上的藝術家參加；藝術家可使用任何的陶藝技術，在不偏離陶藝為主的前提下，可加入其他材質進行創作。

收件期限

報名及收件截止日期：2014 年 11 月 24 日。
第一階段評審日期：2015 年 1 月 14 日前
第二階段評審日期：2015 年 5 月 10 日前
(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 6 月底至 2016 年 1 月底展覽。

參賽費用

免費報名

參賽類別

陶藝

評分標準

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	<p>Korea Ceramic Foundation</p> <p>韓國利川市自 2001 年開始辦理京畿世界陶瓷雙年展的 Open Call 競賽，邀請世界各地利用陶瓷為媒材的創作者共襄盛舉，鼓勵突破陶瓷于歷史脈絡中的實用以及設計軸線，開發陶瓷在當代的新角色。2011 年共有 1875 件作品、71 個國家參賽。通過多樣性和去潛在價值的陶瓷參賽作品，該競賽單位將自己定位為著名的國際競賽，以及獎金最高和參賽數量最多的競賽。</p>
參賽資格	<p>* 不限年齡、國籍。</p> <p>* 可以以個人或多人組合方式參賽。(視一組為一人)</p> <p>* 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。</p> <p>* 每人展覽空間為 500cmX500cmX250cm 以內。</p>
收件期限	<p>報名日期：2018 年 10 月 1 日 - 2018 年 10 月 31 日 (線上報名)</p> <p>* 填寫線上報名表、作品描述、作品照片 5 張 (需大於 300dpi /JPG 檔)、參賽者履歷、參賽者照片 (1200(w)*1600(h) pixel 或高解析度的 JPG 檔)。</p> <p>* 對於包含影片或媒體藝術檔的參賽作品，需要將檔案上傳到 YouTube 或 Vimeo，然後在線上申請網站上提供影片連結和圖片。</p> <p>需要聲音媒體的參賽作品需要將檔案上傳到 YouTube 或 Vimeo，然後在線上申請網站上提供影片連結和圖片，另外附註此為音檔。</p>
參賽費用	<p>免費報名</p>
參賽類別	<p>1. 藝術陶瓷</p> <p>* 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。</p> <p>* 以陶瓷為題材的影像或聲音作品、表演、互動式作品等。</p> <p>2. 生活陶瓷</p> <p>* 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。</p> <p>* 具有實用性功能的創造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)</p>
評審時程	<p>評選時間：2018 年 11 月 13 日 ~ 28 日</p> <p>結果公告：2018 年 12 月 14 日</p> <p>展覽日期：2019 年 8 月 2 日 ~ 11 月 10 日</p>
評分標準	<p>無相關敘述</p>
聯絡方式	<p>Korea Ceramic Foundation GICB2019 Office</p> <p>263, Gyeongchungdae-ro 2697 beon-gil, Icheon-si, Gyeonggi-do, 17379, Rep. of Korea</p> <p>Tel: +82-31-645-0632</p> <p>Fax: +82-31-631-1650</p> <p>E-mail: gicb2019@gmail.com</p>
參考資料	<p>官方網站 http://ic.gicb.kr/eng/main/index.asp</p>

工藝設計類：編號 05，第一等

日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展

ITAMI International Contemporary Jewellery (Craft) Exhibition

主辦單位

自 1998 年創立此獎項，第 22 屆 2019 年的主題為「珠寶」。
西元奇數年為當代首飾 (Contemporary Jewellery) 展；西元偶數年則為工藝 (Craft) 展。

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：2019 年 7 月 26 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：2019 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：<https://mac-itami.com/international/overseas/>

參賽費用

社會人士：11000 日圓
學生：7000 日圓

參賽類別

以「珠寶 (Jewellery)」作為主題，不限媒材

評審時程

入選作品展覽日期：2019 年 11 月 16 日 - 2019 年 12 月 22 日
頒獎典禮：2019 年 11 月 16 日

評分標準

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 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	<ul style="list-style-type: none">* 國內外所有的金工、首飾創作者、設計師皆可參與* 每人最多可提交兩件作品* 唯有在收到報名費用之後，報名表件才會送至評審會議審查* 必須是在 2016 年 4 月後完成的作品
收件期限	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none">* 書面審查：資料請於 2019 年 6 月 21 日前寄達主辦單位指定地點。* 書面資料評審後，入選者將會接獲主辦單位通知，以提交實體作品。* 實體作品審查：實體作品請於 2019 年 7 月 21 日前寄達主辦單位指定地點。* 送件 (非歐盟國家)：作品請逕寄至：Deutsches Goldschmiedehaus Hanau, Altstädter Markt 6, D-63450 Hanau, Germany。送件費用由參賽者自行負擔。
參賽費用	50 歐元
參賽類別	金工、首飾創作
評審時程	頒獎典禮及開展日期訂於 2019 年 10 月 27 日於 German Goldsmiths´House 舉辦，展覽將持續到 2020 年 1 月，隨後將在 Ott-Pausersche Fabrik, SchwäbischGmünd 以及 Wasserschloss Klaffenbach 展出。正在計劃其他展覽地點。
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V. Altstädter Markt 6 63450 Hanau Telefon: +49 6181 256556 Telefax: +49 6181 256554
參考資料	官方網站 https://www.goldschmiedehaus.com/en

工藝設計類：編號 07，第二等

韓國清州國際工藝大賽 (雙年展)

The Cheongju International Craft Biennale

主辦單位

為了讓韓國工藝走向世界化，自 1999 年起，清州國際工藝雙年展每兩年舉辦一次，第一屆有 16 個國家參與展覽，到了 2011 年共有 60 個國家及三千多名藝術家參與，使其發展成為工藝領域上規模最大的活動，展示的工艺領域種類包括金屬、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。

徵集領域 1. Craft Competition (工藝徵集大賽) 目的與內容：大賽以鼓勵工藝家和藝術家積極投身創作、回應第四產業發展為目的，徵集能夠超越體裁限制，並展現未來工藝價值的工藝作品。

徵集領域 2. Craft city Lab Competition (工藝城市實驗基地徵集大賽) 目的與內容：大賽以確立工藝都市清洲未來的多樣性發展方向為目的，徵集包含歷史、文化、藝術、工藝等相關領域的各種發展專案構思。提案須以清洲與工藝的關係為中心展開，獲獎者將受邀編寫原稿，並於日後發行其作品。

參賽資格

1. Craft Competition (工藝徵集大賽)
 - * 不分年齡與國籍，個人或小組皆可參賽。
 - * 應徵作品必須是工藝品或與工藝品的性質一致，主題與風格不限。
 - * 作品種類包括金屬、陶瓷、木漆、紡織品、玻璃等工藝作品，或是超越工藝體裁的限制，並展現多樣性同時代工藝價值的獨創性作品。
 - * 惟只有 3 年以內創作的作品才能參賽 (參賽作品創作年度：2017, 2018, 2019)
 - * 每名 (組) 參賽者只可提交一件作品，不設參賽費。
 - * 作品規格：150x150x150cm。
2. Craft city Lab Competition (工藝城市實驗基地徵集大賽)
 - * 不分年齡與國籍，個人或小組皆可參賽。
 - * 參賽者須就工藝都市清洲的發展項目提出構思，並編寫 (研究) 提案。

收件期限

- 一、Craft Competition (工藝徵集大賽)
 1. 第一階段網路報名：2019.05.01 (三) ~ 05.31 (五)
 - * 繳交文件需包括藝術家照片以及作品介紹 (2000 字以內)。
 - * 六張作品數位照片：全照 1 張、正面 1 張、左右面各 1 張、細節照 1 張及實物比較圖 1 張 (300dpi, JPG 檔)。
 - * 藝術家 (團隊) 個人簡介 (網站提供相關文件)
 - * 作品展示計畫書 (網站提供相關文件)
 - * 作品選集 (最近 3 年內曾參與活動的作品 / 作品選集須包含最少 3 件以上個人作品)
 - * 照片與作品介紹合成一個 PDF 檔提交
 - * 不接收影片
 - * 個人資訊處理同意書 (網站提供相關文件)
 - * (第 2 輪接收作品階段) 提交作品狀況報告書及作品投保書 (文件將通過 E-mail 發送給第 1 輪評審合格者)
 - * 初審公告：2019 年 6 月 28 日公告於官網上
 2. 第二階段實體作品繳交：2019 年 8 月 12 日 - 8 月 31 日
 - 決選公告：2019 年 9 月 6 日
- 二、Craft city Lab Competition (工藝城市實驗基地徵集大賽)
 1. 第一階段網路報名：2019.05.01 (三) ~ 05.31 (五)
 - * 提案計畫書 (形式不限，完成後上傳到網站)
 - (把附加的照片 (圖畫) 加到計畫書內，合成一個 PDF 檔提交)
 - * 不接收影片
 - * 藝術家 (團隊) 個人簡介 (網站提供相關文件)
 - * 作品選集 (最近 3 年內曾參與活動的作品)
 - (照片與企劃 (研究) 筆記合成一個 PDF 檔提交，照片規格須為 300pixel 以上)
 - * 不接收影片
 - * 個人資訊處理同意書 (網站提供相關文件)
 - 初審公告：2019 年 6 月 7 日公告於官網上
 2. 第二階段 presentation：2019 年 6 月 21 日
 - * 如果入選第二輪的參賽者並不住在韓國，將以視訊進行
 - 決選公告：2019 年 6 月 28 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

可以充分體現功能與美學的當代工藝藝術價值之工藝作品

評分標準

無相關描述

聯絡方式

Tel: +82 (0)43 219 1022~5
Fax: +82 (0)43 277 2610
Email: ccbcompetition2019@gmail.com

參考資料

官方網站 www.okcj.org

工藝設計類：編號 08，第二等

荷蘭新傳統首飾國際設計競賽及巡迴展

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

主辦單位

自 2006 年創立，第四屆開始為隔年展，因此，2014 年舉辦之競賽為第六屆。兩年一度的 NTJ 讓珠寶設計師有機會把它們呈現給廣大聽眾的方式，是兩個為設計師對於觀眾的價值。評審選出 50 至 70 件的作品於 SIERAAD 藝術博覽會展出。來自世界各地的珠寶藝術家將以現代的看法將傳統工藝，方法，材料新技術和新材料，重新展示。NTJ 的展覽為了展示設計師的兩個目的：靈感和動力的來源。2014 新傳統首飾 (New Traditional Jewellery，簡稱 NTJ) 的專業評審團選擇了「對質」 (CONFROTATIONS)，作為本設計競賽及展覽的主題。

參賽資格

參賽者分為兩類：

A 類：具有工作經驗的首飾藝術家、銀飾創作者。

B 類：藝術學院高年級學生或是於金、銀工藝專業訓練學校進修的四年級學生，以及同等學力的在職教育、夜間部課程學生。

* 每位參賽者僅能提交一件已完成的首飾作品

* 飾品必須是可佩戴的

* 參賽作品的設計必須是尚未展出、公開或經由第三者銷售之產品。只有專為本競賽製作的飾品才符合參賽資格

收件期限

報名繳交截止：2014 年 6 月 1 日

* 雙年展，2016 年暫停舉辦一屆，下一屆原預計於 2018 年辦理，礙於資金問題暫停舉辦中。

* 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

評分標準

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

比賽對景觀建築的所有文憑，本科生和研究生開放，包括文憑，本科生和研究生學習景觀建築，其中大學課程沒有被明確指定為景觀建築。個人和團體提交都將被接受，並且對於每個學生或團體，只允許一個條目。學生必須在比賽評選時參加計劃，才能獲得 3 分。歡迎廣泛的跨學科提交；但是，團隊必須由景觀建築學生領導。每個參與組的成員人數不得超過五 (5)。陪審團成員的專業合作者和同事及其親屬不得進入第三級，不得參加比賽。禁止學生與任何學生聯繫陪審團成員在比賽前或比賽過程中。請直接詢問 post@landskapsarkitektur.no

收件期限 一般報名：2019 年 5 月 20 日

參賽費用 39.54 USD

參賽類別

2019 比賽主題 - 【Common Ground】

今年的願景 "Common Ground" 解決了一個廣泛的主題，包括氣候變化和人口增長導致的地球變化。這個主題既影響我們的物質環境，也影響我們如何可持續地發展和管理我們的共同點。景觀設計師在大小規模上工作，以應對各種全球和地方挑戰。今年的大會將深入探討城市轉型，綠色交通，健康美麗的風景和公眾參與。作為本次大會的一部分，學生們被要求挑戰密集城市轉型區的 "共同點" 意味著什麼。IFLA 邀請小組學生向 Hovinbyen 解釋 "共同點" 的概念，Hovinbyen 是奧斯陸市中心的一個主要工業區，目前正在進行大規模的重建。

擬議的 Grønvold 公園的遺址包含一座歷史悠久的農舍和小型綠地，該遺址作為 19 世紀的火柴廠使用。今天的發展包括規劃新的小學和鄰近擬議公園的混合用途開發。此外，6000 平方米的站點將沒有機動車流量。競賽的挑戰在於解釋 "共同點" 的概念，為擬議的 Grønvold 公園開發新的身份，作為 Hovinbyen 更大轉型中的新可持續聯繫。

評審時程

評審：2019 年 6 月
公告得獎：2019 年 9 月 18 日

評審標準

- 有效調查競賽主題
- 明確記錄的分析和設計過程。
- 展示針對特定場所的反思性和創新性方法，為設計場所的身份賦予價值並確定項目執行的策略
- 反思和關注環境，文化，歷史和其他背景問題的證據；
- 融合景觀建築的實用和美學方面。
- 功能和社會品質
- 可持續性質量
- 概念品質

聯絡方式 Email: post@landskapsarkitektur.no.

參考資料 <https://www.ifla2019.com/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 向全世界所有大學的教席發出邀請，教授建築城市設計和 / 或景觀建築。邀請這些學校選擇他們在 2016 年 5 月 1 日之後完成的最佳畢業項目，並邀請設計師提交所選項目以供參與。提交的畢業項目必須符合規定的面板尺寸（6 個面板 A2）。除了 6 個面板，設計師還可以在我們的網站上傳項目，所有版本的所有條目都可供所有感興趣的人訪問。

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
＊下屆預計於 2020 年辦裡。

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

<https://www.archiprix.org/2019/>

建築與景觀設計類：編號 03，第一等

OISTAT 國際劇場建築競賽

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。 ＊兩年辦理一次，下屆預計 2019 年舉辦。
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
2019 年 7 月 22 日
銅獎、銀獎截止於
2019 年 18 日

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：2019 年 9 月 25 日
銅牌評審：2019 年 10 月 23 日
銀牌評審：2019 年 10 月 24 日
頒獎典禮：2019 年 12 月 3 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：2018 年 10 月 15 日

參賽費用

第一次註冊期 2017 年 12 月 3 日：15 €
第二註冊週期 2018 年 1 月 10 日：30 €
第三註冊週期 2018 年 6 月 30 日：60 €

參賽類別

所有建築相關設計作品

評審時程

評審會議：2018 年 11 月 2 日至 19 日
獲獎公告：2018 年 12 月 3 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	2018 年 7 月 16 日 - 競賽公告和註冊開始。 2018 年 11 月 20 日 - 提前報名截止日期 2019 年 1 月 29 日 - 延遲註冊截止日期 2019 年 2 月 12 日 - 項目提交截止日期（美國東部時間 23:59）
參賽費用	提前註冊：95 美元直到 2018 年 11 月 20 日。 延遲註冊：2018 年 11 月 21 日至 2019 年 1 月 29 日 135 美元。
參賽類別	不限任何形式的高層建築設計
評審時程	2019 年 4 月 9 日 - 獲獎者宣布
評審標準	無
聯絡方式	Email：skyscraper2019@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 23 日 (星期五) 之前完成。
日本的申請必須在 2019 年 8 月 23 日 (星期五) 或之前寄出郵戳。不接受個人和快遞申請。
海外國家的申請必須在 2019 年 8 月 23 日 (星期五) 之前到達競賽辦公室。

參賽費用

免費

參賽類別

Sakariba 是人群聚集的熱鬧場所。他們是擁擠的地方，有各種飲酒場所，劇院，娛樂設施等。它們是白天和夜晚神聖和罪惡的階段，是城市中不可或缺的地方。例如東京的新宿 Kabukichō，上海的南京東路，首爾的明洞，紐約的時代廣場，倫敦的皮卡迪利廣場，巴黎的蒙馬特和伊斯坦布爾的 Istiklal 大道。

城市必須有生活和工作的地方，但僅靠這些地方並不構成城市；在每個城市和每個時代，薩卡里巴也應運而生。Sakariba 是人們可以享受飲食，相互交流，享受快樂和尋求轉移的地方。然而，到目前為止，這些地方 - 各個年齡段的男男女女和各種類型的人聚在一起並產生興奮的地方 - 並沒有通過城市規劃來創造；相反，它們自然而然地出現了。與城市規劃師 Hideaki Ishikawa 的名言 "城市是人" (Toshi wa hito nari) 一致，可以說人們是帶來 sakariba 存在的東西。Sakariba 也是誠實地表達他們的社交場所的地方。那麼，sakariba 將來會是什麼樣的？

近年來，我們通過互聯網購物獲得了購買各種東西的能力。我們可以了解網絡上的世界趨勢，並且越來越多地可以使用虛擬現實來激發我們的五感。儘管如此，sakariba 的魅力並沒有減少。由於 sakariba 產生了人們的聚會，它們實現了互聯網無法提供的真實體驗。考慮到這些因素，請按照您的設想闡明 sakariba。但請記住，本次競賽尋求的建築建議將產生新的 sakariba，而不是 sakariba 本身的建議。但是，當你考慮你的想法時，請給它們具體的形式。

評審標準

無

評審時程

初選：2019 年 9 月中旬
決選結果通知：2020 年 1 月

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 ＊ 2018 年官網未公告比賽資訊
參賽費用	500 泰銖
參賽類別	<ul style="list-style-type: none">· 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 ＊ 2018 年官網未公告比賽資訊
評審標準	<ul style="list-style-type: none">· 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

美國建築大師獎

The Architecture Master Prize (AMP)

主辦單位

Architecture MasterPrize (AMP) 旨在成為最受尊敬的建築獎項之一，並為全球建築和設計行業樹立新的標杆。

在最好的情況下，建築和設計是關於擁抱技術以釋放想像力。它是關於創新，推動邊界，利用技術和材料來實現幾乎不可能的。它是關於創造建築形式，結構和空間，可以使我們的精神飆升，重申我們的人性，並最終觸動我們的靈魂。AMP 從建築，室內和景觀設計的世界中頌揚卓越的設計卓越和創新。該獎項旨在展示和推廣優秀人才，以及豐富我們生活的藝術和建築科學的價值。

參賽資格

參賽作品可以作為概念設計，正在進行或作為已完成的項目提交。唯一的限制是參賽作品或已完成的項目必須不超過 5 年。提交內容可以作為專業人士或學生提交。

收件期限

2019 年 6 月 30 日截止收件

參賽費用

學生：80 美元
提交到多個類別的參賽作品可享受其他類別的 30% 折扣
延長早鳥截止日期：2019 年 4 月 30 日（折扣 15%）
常規截止日期：2019 年 5 月 31 日（折扣 9%）
截止日期：2019 年 6 月 30 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

在完成所有提交後，陪審團將開始選擇官方選擇的過程。第一輪選擇合格的參賽作品並準備參加陪審團投票。評審基於卓越的設計（包括美學，環境，文化和背景考慮）以及項目的整體原創性 - 包括新的創新技術或使用的創造性解決方案。在評審過程中還考慮了項目的實用性，功能要求的實現，可持續性實踐和項目的整體環境考慮因素。

聯絡方式

team@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

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。

主辦單位

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

該獎項面向全球任何註冊建築學專業的學生 - 個人或團隊。我們鼓勵多學科團隊，包括工程，設計和景觀美化。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 2019/20 學年的學生個人或學生團體的項目。每所學校的參賽作品數量沒有限制，但參賽學校應確保提交的學習項目的質量，例如通過預先判斷。VELUX 員工無法參與。

收件期限

2019 年 9 月	註冊開始
2020 年 4 月 15 日	註冊結束；提交期開始
2020 年 4 月 15 日	問題截止日期
2020 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

2020 年 6 月 25 日至 26 日：評審團會議 - 評估所有提交的項目
2020 年 12 月：獲獎者在 WAF2020 和在線展覽會上發佈公告

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

Biomimicry 全球設計挑戰賽是一項團隊競賽。您必須成為 2-8 人團隊的一員才能進入。團隊的每個成員必須單獨註冊挑戰，但只有一名團隊成員需要提交參賽作品。資格：大學生和獨立專業人士有資格進入。評判和獎品是特定類別的。注意：我們還為中學生和高中生提供青少年設計挑戰賽。

收件期限

提交截止日期：2019 年 5 月 8 日太平洋夏令時間晚上 11:59:59（格林威治標準時間 -7）

參賽費用

早鳥率 (2019 年 3 月 31 日前支付)：僅學生團隊 40 美元；專業人士或混合學生和專業團隊 100 美元

標準費率：僅限學生的團隊 50 美元；專業人士或混合學生和專業團隊 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設計：

1. 幫助社區適應或減輕氣候變化影響（即那些預測或已經在運動中的影響），和 / 或 2. 逆轉或減緩氣候變化本身（例如通過從大氣中去除多餘的溫室氣體）。

評審時程

評選：2019 年 5 月至 6 月

獲獎者名單公佈：2019 年 6 月

Biomimicry 平台發布：2019 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：2018 年 11 月 5 日 *提交截止日期：2019 年 2 月 4 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	一家專門從事胃腸病學，婦科，整形外科和泌尿科以及當地衛生系統的醫生團隊將在北卡羅來納州夏洛特市建立一個門診手術中心 (ASC)。這個多專業 ASC 將支持兩（2）個功能 - 一個將進行檢查和諮詢的診所以及一個手術中心。 根據門診手術中心協會的 "ASC：醫療保健的積極趨勢"，ASC 設置允許醫生執行許多專業和必要的任務。醫生可以更方便地安排程序，組建經過專門培訓且技術嫺熟的員工團隊，確保使用中的設備和用品最適合他們的技術，並根據他們的專業和特定設計設施他們患者的需求。
評分標準	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

時尚設計類：編號 01，第一等

法國路易威登精品大獎

LVMH Prize

主辦單位	舉辦國家 / 城市：法國 / 巴黎
	主辦單位：法國精品路易威登 (LVMH) 集團
參賽資格	創辦年份：2013 年
	1987 年創立的 LVMH 集團，一直以 " 對創意的熱情 " 為動力，通過各種企業慈善活動支持時尚世界，包括：ANDAM 時尚獎（國家藝術與文化協會）、耶爾國際時裝和攝影節、倫敦中央聖馬丁藝術與設計學院、由法國文化和傳播部創建的年輕設計師投資基金，以及 Montfermeil 文化和創作節，並於 2013 年為年輕時裝設計師推出 LVMH 獎。
收件期限	* THE GRADUATE PRIZE：18 歲以上並完成至少三年時尚設計學程。
	* THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE：年齡在 40 歲以下且至少製作了兩個系列，須由公司機構提名參加。
參賽費用	* THE GRADUATE PRIZE：2019 年 5 月 15 日截止。
	* THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE：2019 年 2 月 4 日截止。
參賽類別	THE GRADUATE PRIZE：
	i．有關候選人身份和聯繫信息的信息 ii．候選人畢業的時裝學院的信息，以及候選人的學術概況 iii．候選人時裝系列的照片（男女成衣） iv．正式批准獎項條款和條件以及網站使用條款。申請表必須在 2019 年 5 月 15 日晚上 11:59 pm（巴黎時間）之前直接在網站上填寫。申請表必須用英文填寫。申請完成後，組織者將向候選人發送收據確認書到申請表中指明的電子郵件地址。
評審時程	THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE：
	i．有關公司的資料；特別是其註冊辦事處，股東名稱，經營所在品牌，員工人數，上一個封閉財政年度的銷售數字，製造地點和銷售點（如適用） ii．有關候選人藝術總監的身份，教育和專業經驗的信息 iii．候選人收集的資料，包括最後兩 (2) 份收藏品的照片 iv．候選人及 / 或其藝術總監所獲得的支持或獲獎信息（如適用） v．候選人及 / 或其藝術總監的新聞稿副本 vi．正式批准獎項條款和條件以及網站使用條款。
評審標準	頒獎時間：2019 年 6 月公佈
	THE GRADUATE PRIZE：
聯絡方式	候選人的學術概況、創造性、創意、創新、技術複雜性和他們提交的創作工藝，以支持他們申請獎項之補充文件。三位獲獎者和他們的學校獲得 10,000 歐元的獎金，並有機會作為 LVMH 品牌設計團隊的一員工作一年。
	LVMH Prize Art direction & Coordination_Fabrice Paineau f.paineau@ext.lvmh.fr LVMH Prize Administrative Head_Sébastien Cherruet s.cherruet@lvmh.fr Communication_Isabella Capece Galeota (LVMH) i.capecegaleota@fondationlouisvuitton.fr
參考資料	官方網站 http://form.lvmhprize.com/Subscription/Introduction/Type/Graduate.sls

時尚設計類：編號 02，第一等

世界可穿著藝術大賽

World of WearableArt Awards Show (WOW)

主辦單位	<p>舉辦國家 / 城市：紐西蘭 / 尼爾森</p> <p>主辦單位：World of WearableArt</p> <p>創辦年份：1987 年</p> <p>自第一屆 WOW 頒獎典禮舉辦以來已有 30 多年，服裝來自世界各地，並在超過 6 萬人的觀眾面前展現在舞台上。對於設計師而言，WOW 提供了一個獨特的平台來分享和展示他們的創造力和靈感，通過與其他創意公司的全球聯繫拓展視野，嘗試新的技術和技術，並建立自己的專業設計作品組合。</p>
參賽資格	<p>參賽資格：</p> <ul style="list-style-type: none">* 參與者須以自己名義參加，不能以其他機構名義參與。參與者須滿 18 歲以上，其中學生獎之參與者須於最晚畢業一年內參與。* 團體報名最多可三人組隊參加。* 可參加多項類別，但單一作品僅能選擇一項類別參與。* 一件參與作品最多只能展示三位模特兒穿著時之服裝狀態。* 服裝上不能有任何的品牌標示及名稱。* 之前參加比賽的不成功參賽作品不能再次參賽，除非改變其作品內容 85% 以上。
收件期限	2018 年 9 月 29 日 ~ 3 月 29 日
參賽費用	不收費
參賽類別	<p>* 每年提出六個字彙為主題，設計師可以選擇其中一個最具啟發自我的字彙進行創作，並且參與 WOW 舉辦的各項獎項。</p> <p>* 2019 的主題為：AOTEAROA 奧特亞羅瓦 (毛利語「綿綿白雲之鄉」)、AVANT-GARDE 前衛派、MYTHOLOGY 神話、OPEN 開放、TRANSFORM 轉化、WHITE 白色。</p> <p>1.AOTEAROA：能表現出紐西蘭文化、歷史、景觀等之創作。</p> <p>2.AVANT-GARDE：實驗性、非正統，且具有原創性之創作。</p> <p>3.MYTHOLOGY：從非現實世界出發之創作，可來自任何故事中的腳色或概念。</p> <p>4.OPEN：沒有主題界限，自己發展之創作。</p> <p>5.TRANSFORM：擁有形式、性質發生變化的作品和外觀之創作。</p> <p>6.WHITE：由白色概念出發的作品，全由白色呈現之創作。</p> <p>* 繳交內容須包含至少三張全長真人模特兒穿著作品之照片，並詳細說明作品之零件及穿著方式。</p> <p>* 作品名稱須於 56 字符以下呈現。其作品說明須以英文呈現，分為長短兩種說明方式，其中短版說明須於 100 字符以下呈現。</p>
評審時程	頒獎時間：2019 年 9 月 27 日
評審標準	創意與創新、概念、製作品質、健康和安全、表演潛力。
聯絡方式	<p>info@worldofwearableart.com</p> <p>P: +64 3 547 4570</p> <p>F: +64 3 547 0324</p>
參考資料	官方網站 https://www.worldofwearableart.com/

時尚設計類：編號 03，第一等

義大利國際人才支持獎

International Talent Support (ITS)

主辦單位

舉辦國家 / 城市：義大利 / 的里雅斯特

主辦單位：EVE S.r.l.

創辦年份：2002 年

International Talent Support (ITS) 成立於 2002 年，在其 18 年的歷史中發展成為最受認可的展示平台，以及支持地球上最強大年輕人才的平台。最重要的是，它創造了一個支持創造力且不斷發展的網絡。18 年來，它創造了令人印象深刻的 CREATIVE ARCHIVE，這是一個追溯時尚發展歷史的獨特系列。到目前為止，許多入圍者都在最重要的時尚品牌中佔據關鍵位置，或者已經建立了自己的品牌。

參賽資格

參賽資格：大學生、大學畢業生及研究所畢業生皆可參加。

參賽要求：

* 團體報名至多兩人。

* 參賽作品須從未在當年度其他時尚比賽公開，若為進入其他比賽決賽之作品，須立即通知本比賽之承辦人。

* 報名方式為作品集，以展現欲報名之作品，內容項目須符合比賽的要求。

* 報名之作品集須為 A4 格式 (21 x 29.7 cm)，非此格式之內容會是為額外補充資料。

* 作品材料避免使用真動物皮。

* 參賽作品之成品須依照參賽者之草圖，並且由參賽者本身完成。

收件期限

2019 年 3 月 17 日網路報名截止，2019 年 3 月 18 日實體報名表繳交截止。(兩階段報名交要參加)

參賽費用

不收費

參賽類別

共分成三大類，時裝、飾品，及珠寶。

1. 時裝：包含男裝、女裝或者無性別服裝、季節時裝，及可穿戴技術之服裝等。需繳交 5 至 8 套服裝。

2. 飾品：包含鞋類、軟式配件 (皮帶、帽子、袋子)、硬式配件 (眼鏡、任何身體配件)，及可穿戴技術之創作。需繳交最少 5 件項目。

3. 珠寶：包含項鍊、戒指、胸針、耳環、手鐲、可穿戴技術創作，和其他。參賽作品可為包含以上項目之系列作品。需繳交最少 5 件項目。

* 參加作品同時有機會獲得贊助商的獎項，取得獎金及實習機會。

評審時程

2019 年 4 月入圍公佈，2019 年 7 月 12 日得獎名單公布

評審標準

創意性、可行性、作品完成度

聯絡方式

Giovanni Ortolani - EVE Srl

Schools and Contestants Office

phone: 0039 040 300589 / fax: 0039 040 322 1245

email: schools-contestants@itsweb.org / web: www.itsweb.org

參考資料

官方網站 <http://www.itsweb.org/jsp/en/index/index.jsp>

時尚設計類：編號 04，第一等

iD 國際新銳設計師獎

iD International Emerging Designer Awards

主辦單位	舉辦國家 / 城市：紐西蘭 / 但尼丁
	主辦單位：ID DUNEDIN FASHION WEEK
	創辦年份：1999 年
	iD Dunedin 是一家非營利性慈善組織，致力於在但尼丁和紐西蘭發展可持續時尚產業。這是一個真正獨特的特殊活動，結合了前沿設計，創新和技術。此活動得到了城市，社區和商業合作夥伴的支持，由經營團隊負責營運，並由慈善委員會註冊的慈善組織 iD Dunedin Fashion Inc 負責管理。此活動籌集的資金將用於為明年的活動提供資金。
參賽資格	參賽資格：
	1. 參賽者必須在過去五年內畢業。
	2. 參賽者於獲得被認可之學位文憑，時尚相關之學士碩士，或時尚相關課程的最後一年。
	參賽要求：
	* 報名方式為作品集，以展現欲報名之作品，內容項目須符合比賽的要求，且以 PDF 呈現。
	* 一旦被選為決賽入圍者，則還必須提供 A4 尺寸的高分辨率 300dpi 圖像，並親自至現場出席參加決選 (機票須自行負擔)。
參加作品同時有機會獲得贊助商的獎項，取得獎金及實習機會。	
收件期限	2018 年 11 月 30 日
參賽費用	不收費
參賽類別	服裝類。
評審時程	決選時間：2019 年 3 月 11 日 ~ 3 月 17 日
	展覽時間：2019 年 2 月 15 日至 3 月 16 日
評審標準	無
聯絡方式	於官網上填寫表單聯絡
	https://www.idfashion.co.nz/contact
參考資料	官方網站 https://www.idfashion.co.nz/

時尚設計類：編號 05，第一等

東京新秀設計師時裝大獎

Tokyo New Designer Fashion Grand Prix

主辦單位

舉辦國家 / 城市：日本 / 東京

主辦單位：東京新人設計師時裝大獎委員會

創辦年份：1984 年

東京新設計師時裝獎由 Onward Kashiya 於 1984 年 (Onward) 創立，並創作了許多著名設計師。除了作為世界上最大的學生業餘部門之一，該專業部門始於 2011 年，通過識別可以活躍於世界的設計師提供業務支持。

參賽資格

參賽資格：

專業組：時裝設計師。

* 設計女裝或男裝。

* 使用東京作為商業活動的基礎，不斷規劃和銷售自己的品牌，而不是由具有不同資本和管理的公司或個人控制。

* 這意味著我們已經從公司和個人那裡獲得了投資和支出等支持，或者與公司和個人簽訂了僱傭合同，並且處於受到他人影響的狀態。最終，秘書處將在審查中作出決定。

* 從品牌建立起 7 年內，下一代銷售額約為 1000 萬 - 7000 萬日元。

學生組：學生。

參賽要求：

* 女裝或男裝設計皆可，主題自訂，最多五種設計。

* 限於尚未發布的原創作品。

* A4 尺寸展版實體繳交。

收件期限

專業組：2019 年 5 月 17 日截止 (必須於最後一天的 17 點前送達)。

學生組：2019 年 6 月 28 日截止 (必須於最後一天的 18 點前送達)。

參賽費用

不收費

參賽類別

主題內容不限，型式為服裝。

評審時程

專業組：2019 年 6 月 13 日審查面談。

學生組：

2019 年 6 月 19 日 ~ 25 日評審決選。

2019 年 9 月 7 日實際服裝繳交截止。

2019 年 9 月 11 日最終展示。

2019 年 10 月頒獎典禮。

評審標準

* 主題的表現力 (主題不限)

* 設計的原創性和前衛性

* 作品圖案和縫紉的完整性

最大獎 1 名及獎金 100 萬日幣、優秀獎 1 名及獎金 30 萬日幣、入選獎 5 名及獎金 10 萬日幣、佳作 18 名及獎狀

聯絡方式

TAIWAN

Bunka Gakuen Taipei Office

4F, No.57, Sec. 1

Chongching S Rd, Taipei, TAIWAN

Tel: +886-2-2375-1951 Email: bunka@bunka.tw

參考資料

官方網站 <http://www.fashion-gp.com/>

時尚設計類：編號 06，第一等

洛茲國際織錦三年展

International Triennial of Tapestry (ITT)

主辦單位	舉辦國家 / 城市：波蘭 / 洛茲
	主辦單位：洛茲中央織品美術館 Central Museum of Textiles in Łódź
	創辦年份：1972 年
參賽資格	在 19 世紀和 20 世紀，洛茲是波蘭最大的紡織工業中心。而成立編織博物館的想法出於 1946 年，六年後，織布部在羅茲藝術博物館成立。它的收藏系統地增長，並且不僅在藝術博物館的場地，而且在其他文化機構中組織的展覽，引起了極大的迴響。1955 年，該部門已經擁有自己的總部 - Ludwig Geyer 的白色工廠。紡織工業歷史博物館於 1960 年成為獨立機構，1975 年，名稱改為中央紡織博物館，並於 2013 年被擴大，從此稱為中央紡織品博物館。
	參賽要求：
	＊參賽作品須由參賽者親手完成。
	＊參賽的平面作品尺寸不得超過 3×3 公尺，立體作品不得超過 3×3×3 公尺，作品重量以 100 公斤為限。
	＊主辦單位有權淘汰不符合上述規格的參賽作品，退件費用則由參賽者自行負擔。
收件期限	＊參賽資格：每位參賽者限提交一件作品參賽，且須為近三年內之創作。
	＊作品呈現語言為波蘭語或英語。
	至 2019 年 1 月 18 日
	不收費
參賽類別	作品應該在其重要層面或其正式層與紡織品介質相關，並考慮到第 16 屆 ITT 的主題：破壞邊界 (BREACHING BORDERS)。
	主題說明：
	這個主題包括現代世界的許多問題，它們重新定義了我們的文明，種族群體，社會群體或我們每個人的身份的意義。在不斷變化的變量積累的時代，幾乎所有的時間我們都被迫移動我們對現實的理解的邊界，或者在尊嚴或個人安全感方面劃定它們。作為一個文明，我們是否瞄準一個沒有國界的世界？邊界似乎具有貶義意義，它們的交叉是自由的表達。他們一再被證明是一方面描繪和維護他們的人與另一方面想要跨越他們的人之間的衝突的根源。因此，保持邊界的完整性或使其失效表明自己是一個巨大的文明問題，這反映在政治，社會，文化，科學和宗教問題上，這些問題困擾著我們每個人。最終在藝術中找到了它的表達。藝術紡織品以一種顯著的方式經歷過它。半個多世紀以前，作者不得不打破幾個世紀以來對紡織品施加的規則，以承認它是一種解放的藝術。在這場衝突中，傑出的藝術作品誕生了，這些作品改變了我們對藝術的看法。
評審時程	2019 年 4 月 5 日 - 合格參與者名單及其作品公告。
	2019 年 6 月 30 日 - 將作品送到主辦方的截止日期。
	2019 年 9 月 30 日 - 截止日期後寄送作品的截止日期。
	展覽的開幕和獲獎者的公佈將於 2019 年 10 月 5 日舉行。
	展覽為 2019 年 10 月 5 日至 2020 年 3 月 15 日。
評審標準	選出 1 金 2 銀 3 銅作品
聯絡方式	Aleksandra Kmiecik, 500 528 605, e-mail: triennial16@cmwl.pl
參考資料	官方網站 www.cmwl.pl

時尚設計類：編號 07，第二等

名古屋時裝大賽

Nagoya Fashion Contest

主辦單位

舉辦國家 / 城市：日本 / 名古屋

主辦單位：名古屋時尚振興會 Nagoya Fashion Promotion Committee

創辦年份：1987 年

名古屋時裝協會設立於 1987 年 (昭和 62 年) 5 月 12 日，是一個旨在促進和支持該地區時裝業的組織。以本地區擁有的紡織業的歷史和傳統為基礎，針對行業的發展，提升時尚思想，培養下一代人才，利用信息和網絡等開展各種宣傳活動。

參賽資格

參賽資格：

任何人皆可以參加，但不接受團體報名。

參賽要求：

* 參賽作品需從未公開。

* 參賽作品必須為根據設計草圖創作之作品，並在名古屋市參加最後公共評審前一天排練，其費用自理。

* 在 B4 尺寸 (257x364 mm) 繪圖紙上製作彩色設計草圖。

* 可以根據需要在同一張紙上附加織物樣本和其他相關圖像。

* 參賽作品排版方式需依照官方提供之樣版。

收件期限

2019 年 5 月 16 日 截止收件。參賽作品需由郵寄寄送至主辦單位。

參賽費用

(1) 居住在日本以外的國家免費。

(2) 居住在日本者，須透過 "Kogawase" 為每一幅草圖支付 500 日元費用。

參賽類別

女裝、男裝或童裝 (4 到 5 歲兒童之服裝)，主題不限。

評審時程

最後公開評選及頒獎典禮於 2019 年 9 月 12 日。

評審標準

表現力、原創性、作品完成度。

頒發全場大獎 1 件 (100 萬日圓)、金獎 1 件 (30 萬日圓)、銀獎 1 件 (10 萬日圓)、優選數件 (5 萬日圓) 及其他決選得獎者數件 (3 萬日圓)。

聯絡方式

Nagoya Fashion Association

6th Floor, Design Center Building,

3-18-1 Sakae, Naka-ku, Nagoya City 460-0008, Japan

Tel: +81-52-265-2030 Fax: +81-52-265-2036

E-mail: nfa@n-fashion.com

參考資料

官方網站 <http://www.n-fashion.com/>



每個頓點，也是起點；攜手並進，共創未來。（第六屆「來自亞洲的設計力量」與會人員於亞洲大學校門合影）

IDC 2019

書 名 2019 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 潘文忠

發 行 單 位 教育部高等教育司

地 址 10051 臺北市中山南路 5 號

電 話 886-2-7736-6178

主 辦 機 關 教育部高等教育司

執 行 單 位 亞洲大學視覺傳達設計學系

專 輯 主 編 林磐聳

專輯副主編 陳俊宏、謝省民

專 案 經 理 盧佳宜、邱慈祐

兼 任 助 理 白佳穎、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、陳盈竹、(日) 張百清、黃克煒、詹慕如
(韓) 孔奕涵、許葳

攝 錄 影 師 (攝影) 蔡德煌、王毅修、陳緯、翁鈺榮、張國耀
(錄影) 山上影像團隊、林家安影像團隊

出 版 日 期 108 年 8 月

版 刷 次 初版 1 刷

訂 價 新臺幣 450 元整

I S B N 978-986-05-9483-6 (精裝)

G P N 1010801046

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 2019 / 林磐聳主編. -- 初版. -- 臺
北市：教育部出版：教育部高教司發行，民 108.08

面；公分

ISBN 978-986-05-9483-6 (精裝)

1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集

960

108009654



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：《2019 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，108 年 8 月

2019
IDC International
Design
Competition



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

ISBN 978-986-05-9483-6



9 789860 594836

GPN 1010801046
定價：新臺幣450元