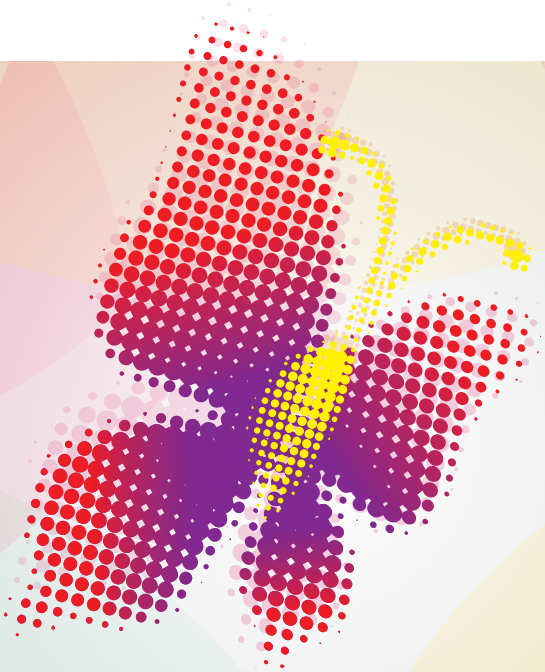


2020 IDC International Design Competition

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

設計戰國策

林磐聳 主編

教育部編印
中華民國一〇九年八月

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 024
108 年度頒獎典禮暨成果發表記者會 030
2020「設計深耕X生根設計」系列活動 034
2020 臺灣設計展演巡迴成果展 042
Articles 設計名家專文 044
E-Paper 專訪電子報 064
Work&Concept 獲獎作品介紹 086
Competition Information 國際競賽資訊 254



走臺步，吹臺風
設計戰國策的目標願景

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」計畫主持人
亞洲大學視覺傳達設計學系講座教授

林磐聳

2003 年臺灣推動文化創意產業政策，教育部啟動「藝術與設計類人才培育計劃」，2005 年啟動「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃（簡稱「設計戰國策」）」的策略規劃，蒐集全球設計競賽資訊、邀請專家學者選定競賽標的、定義獎項等第標準、研擬獎勵機制、研擬實施推廣策略等具體措施；2006 年開始執行至今已經長達 14 年的人才養成培育的長期計劃，總計臺灣有 53 所院校、1,076 件作品在全球設計大賽獲獎、其中在各項大賽榮獲銅獎以上計有 133 件、總計頒發 6,104.5 萬元獎金；這種透過頂層設計的長期戰略放諸與全球各國設計教育政策相互比較，「設計戰國策」的計畫是相對難得具有落地深耕、長期生根的設計策略，也因此才能夠推動臺灣院校的學生，持續在國際發光發熱。

過去臺灣面對國際政治的現實狀態，由於處境艱難反而培養自力更生、險中求存之道；本次因應 COVID-19 疫情，臺灣的「口罩國家隊」及「國家防疫隊」已經在全球樹立起亮眼與傲人的成績，也順勢建立起臺灣「自助人助」、「自助助人」的正面形象；反觀與國家軟實力相關的地方創生、文化深耕、設計導入、人才培育都是最易於推動國際交流、全球合作、推廣臺灣形象的良好契機；尤其是 2020 年臺灣在「全球防疫」與「民主選舉」之後，讓臺灣形象已經從「險中求存」的逆境翻轉可以順風造勢的「穩中求勝」的方向了。

臺灣過去從西潮、哈日、韓流等國際軟實力的影響，應該有所借鑑而得以反思臺灣應該有著自己的目標、策略、步驟與風格，因此未來「設計戰國策」若能整合臺灣地方創生、文化深耕、設計導入、人才培育等攸關國家軟實力既有的資源團隊，將可透過「走臺步、吹臺風」的目標願景，落實「走臺步：走出臺灣自主規劃的步道、步驟、步調」，搭配在「設計戰國策」14 年來既有的策略規劃與具體實施步驟，建立「吹臺風：吹起臺灣風格、風潮、風行」！

「走臺步」在於根據目標方向，走出屬於臺灣現階段自己的步驟、步調、步伐，站穩走好臺灣在國際舞臺的臺步；「吹臺風」則是以軟實力吹起臺灣的風潮、建立臺灣的風格，建立起屬於臺灣在國際舞臺特有的「臺風」。「走臺步」是一步一腳印的具體實施步驟，「吹颱風」是由熱帶氣旋轉化為輕颱、中颱、強颱的逐漸擴大，反觀「吹臺風」將是整合臺灣文化、藝術、設計、人才、土地等軟實力，在臺灣「險中求存」轉向「穩中求勝」的現階段，更可「藝中求同」在全球掀起一股春風拂面、暖風薰人的文藝與創意之「臺風」。期待臺灣藝術與設計系所院校在「設計戰國策」既有的基礎，大家攜手並進「走臺步」，共創未來「吹臺風」！



第七屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會留影紀念
The photo of International Masters with the enthusiastic students in 7th The Power of Asian Design at National Library of Public Information

Walk the "Tai-walk", Sweep the "Tai-phoon" The Objectives and Visions of IDC Program by the Ministry of Education

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

Apex Lin, Pang-Soong



Starting from 2003, Taiwan began to operate policies to promote cultural and creative industries, as seen in the commencement of the Ministry of Education's "Art and Design Talent Cultivation Program". Going the extra mile, "Award Incentive Program for Encouraging University / College Students to Participate in International Art and Design Contests by Ministry of Education" (short as "IDC") was strategized. Concrete measures such as amassing information about global design competitions, inviting experts and scholars to decide favorable competitions, defining and standardizing the hierarchy of awards, devising rewarad mechanisms, and formulating promotional strategies are launched. From 2006 onward, the talent cultivation programs have run for 14 years, made ground-breaking results such as drawing 53 schools and colleges for participation and claiming the prizes in international competitions with 1,076 pieces of design. Among which, 133 works have been granted bronze (and higher) prizes, accumulating a sum of prize at NTD 61.045 million. In contrast to design education policies across the globe, the long term and strategized IDC program executed in Taiwan is considerably more deep rooted and resonating. This is how students from Taiwan continue to wow their international peers.

Challenged by the diplomatic adversity, Taiwan, though in dire straits, has developed its own ways to sustain and stand out. In response to the COVID-19 pandemic, Taiwan proudly assembles the "national teams for mask production and disease prevention. The successful combat against the virus sets an example for the world, and also establishes the positive image of "helping people help themselves" of Taiwan. Where soft power such as placemaking, deep cultural rooting, the introduction of design and talent cultivation can be demonstrated serve as the best opportunities to facilitate international exchanges, collaboration and to promote Taiwan. In fact, after joining the efforts to fight the global pandemic and the determination of Taiwanese citizens to pursue democracy after its 2020 Presidential Election, people's perceptions toward Taiwan have been replaced by "making breakthroughs" from "walking on thin ice".

Affected by the trends from the West, Japan, South Korea and other examples of international soft power, Taiwan observed and reflected on how to develop its own goals, strategies, steps and styles. Therefore, if IDC can incorporate the existing resources that expedited the soft power such as placemaking, cultural rooting, design importing, talent cultivating and so on, Taiwan can realize the vision to walk its own way and start its own trends. With the 14 years legacy of IDC along with the planning and tangible implementation process, Taiwan is bound to start the trend of its unique styles to whip up the world.

In order to walk its own way, Taiwan should pave, pace and stylize a unique "Tai-way" (Taiwanese style of way) for itself by adhering to the goals and direction set and stands firmly and works steadily. In the interest of starting its unique trend, Taiwan needs to evolve its own style and find purpose that signifies Taiwan in the world arena. Through concrete and step-by-step strategies, Taiwan can gradually make its way. And, similar to the way a typhoon is developed from tropical cyclone to small, medium and large typhoon, Taiwan should continue to accumulate its culture, arts, design, talent, land and other soft power, so that it can overturn the status quo of walking on thin ice to breaking free. The evolution of soft power allows us to seek common ground while reserving differences, and sweep the artistic and creative "Tai-phoon" (Taiwanese style of whirlwind) that warms the world and the hearts. I look forward to the day when the foundation set by art and design schools in Taiwan through IDC get to "walk the Tai-walk" jointly and build a future for "Tai-phoon" to sweep.



教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

計畫簡介與成果

計畫緣起

政府自 2003 年開始推動「文化創意產業」政策，其中教育部負責「藝術與設計人才培育計劃」，為此設有「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」。此專案計畫為落實我國「大學校院藝術與設計領域人才培育」之目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化，提昇國內藝術與設計教育與國際比賽接軌之能力，促使全國大學校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽。故規劃國內藝術和設計教育與國際競賽接軌，擬訂獎勵辦法鼓勵全國藝術與設計科系學生積極參與國際競賽，並且透過國際參賽之競賽作品準備與觀摩學習等經驗，提升學生藝術與設計創作的水準，與擴展學生國際視野以提昇專業的人力素質。

計畫成果

一、藝術與設計類國際競賽推廣、人才資料庫網站功能維護與國際競賽教學檔案建置

透過設計戰國策官方網站推廣藝術與設計類國際競賽，是資訊推廣最即時的管道。除了原有的國際競賽資料庫外，102 年度新增的歷屆獲獎作品人才資料庫與獲獎作品線上展覽功能，提供產業與學術界交流合作的管道；105 年度新增國際競賽教學檔案下載功能，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/TeachArchive)。

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：從工具列的「競賽標的」中找到「競賽教學檔案」
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/TeachArchive)

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



步驟 3：開啟「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；107 年度新增建築與景觀設計類，共計 118 件通過申請，其中包含 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。108 年度新增時尚設計類，共計收到 205 件獎勵金申請案，最終 166 件通過申請，創下歷年新高紀錄，其中包括 3 件金獎、2 件銀獎、10 件銅獎，銅獎以上獎項目前已累積達 133 件 (請參閱圖一 ~ 圖三)。

臺灣學子在國際設計舞臺漸漸發光，帶來的好成績是有目共睹，獲獎作品不只吸引集資平臺的關注、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

108 年度活動於 2019 年 12 月 18 日 (三) 假臺大醫院國際會議中心 3F 舉辦『2019 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，亦策劃特展讓所有獲獎作品於現場展出，增加作品曝光的機會。



圖一：1,076 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 6,104.5 萬元整
Chart 1: 1,076 Winning Entries in International Competitions, Total Prize Money is NT$61,045,000

2. Examining and Administrative Works of the Scholarships for International Art and Design Competitions

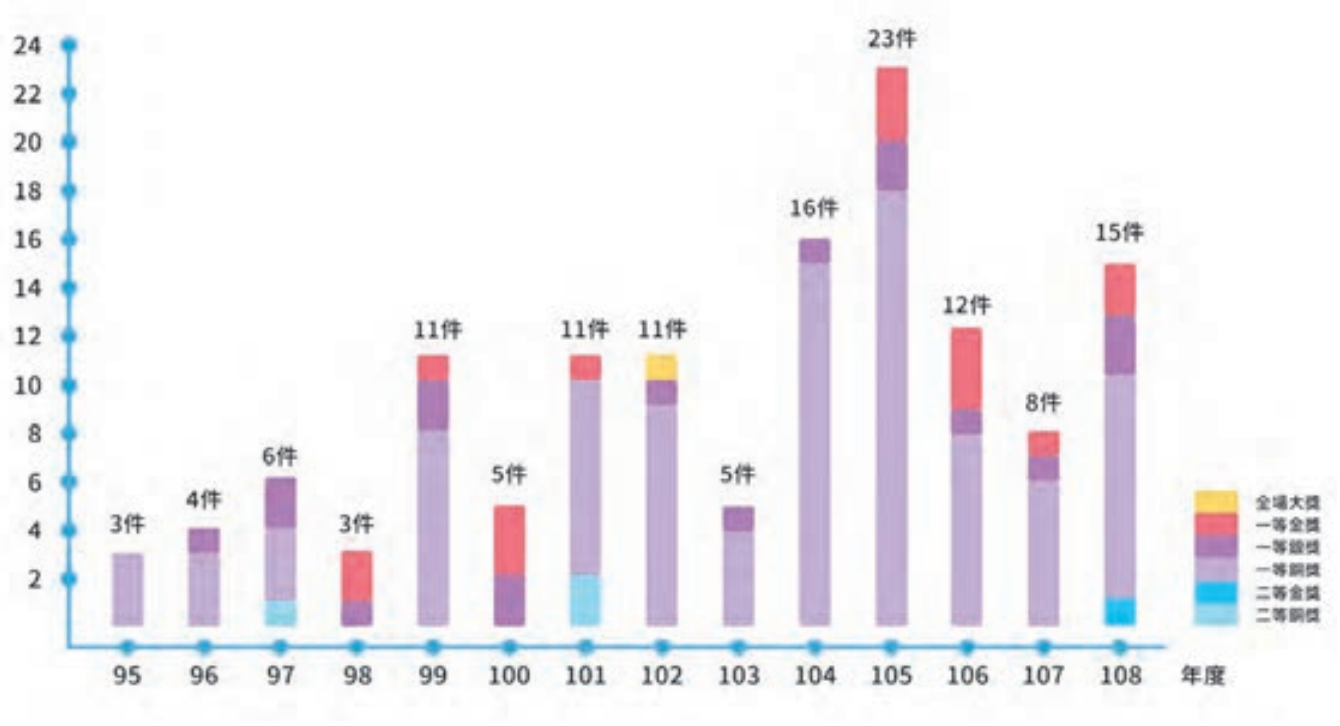
This project has been implemented since 2005, and 22 students won awards in international competitions in the fiscal year of 2006; the number was increased to 45 in the fiscal year of 2007, 64 in 2008, and 71 in 2009. 61 students won awards in the fiscal year of 2010, including 1 gold award, 2 silver 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, the number of bronze or higher awards has accumulated to 98, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 44; in 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; time to 2018, total of 118 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 (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 2019, received 205 application and total of 166 works obtained the permissions of the application, including 3 gold awards, 2 silver award, and 10 bronze awards. The total number of bronze or higher awards has accumulated to 133 (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 18 in 2019 (WED), in the NTUH International Convention Center 3F, this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2019, 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.



圖二：1,076 件國際競賽獲獎作品，133 奪得銅獎以上獎項
Chart 2: 1,076 Winning Entries in International Competitions, 133 Winning Entries above Bronze Awards

四、舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，拓展臺灣學生的設計視野

自 2014 年起辦理第一屆「來自亞洲的設計力量」，至今年已是第七屆 (請參閱表三)，讓許多對精進設計有興趣的師生受益，過去六屆曾邀請來自日本 CI 之父、PAOS 集團代表－中西元男先生、日本知名平面設計師－ U.G Sato、美國波士頓 Massachusetts 設計名譽教授－ Chaz Maviyane-Davies、韓國工業設計協會理事長－ Cha, Kang-Heui、香港設計商會－葉智榮主席及無印良品設計－深澤直人總監等這些具有指標性的國際設計大師，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。

第七屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊於 2019 年 11 月 29 日至 12 月 1 日分別假國立公共資訊圖書館及亞洲大學登場，邀請世界設計組織 (前身為國際工業設計協會) 理事－李淳寅先生，名古屋工業大學建築設計系和工程研究所教授－井上雅弘教授，第 14 屆墨西哥國際海報雙年展國際評審主席－ John Gravdahl，泰國暹羅天地 River Museum 總監－ Namfon Laistrooglai，被《新週刊》聯合《Design360°》、《生活方式研究院》評選為中國最具市場號召力的頭二十位設計師之一－李永銓設計師，陳永基設計有限公司創辦人、倫敦國際獎 LIA 評審－陳永基總監等國際設計大師，來臺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。

連續辦理七屆的「來自亞洲的設計力量」累積邀請來自 15 個國家 / 地區共 48 位國際設計師，每年固定於十二月上旬舉辦，儼然已經形成一種傳統。本屆國際設計研討會共計 37 所學校及 327 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」、「工業設計組」及「時尚設計組」共計 26 所學校 160 名學生參與，產出 79 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。

五、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臺

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，三年已累積辦理專題講座 3 場次、校園講座 39 場次及工作坊 2 場次，共計 62 位設計師擔任設計傳承講師及 4,490 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



圖三：總計 274 個學校獲獎次數，累積參與學校達 53 所
Chart 3: 274 Winning Times of Schools, Cumulative Number of Participating Schools is 53

4. 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 seven sessions, which has benefited many teachers and students who are interested in advanced design. In the past six sessions, we had invited international design masters to this event, such as 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; Cha, Kang-Heui, President of KAID (Korea Association of industrial Designers); Alan Yip, Chi-Wing, Chairman of Hong Kong Design Trade Association, Fukasawa Naoto, design director of MUJI from Japan. Through sharing design ideas with famous international design masters, Taichung will be built into Taiwan's design magnetic field.

"7TH The Power of Asian Design" hold on November 29th (Fri) to December 1st (Sun) of 2019, and invited Lee Soon In, senator of World Design Organization (WDO) from South Korea; Masahiro Inoue, Professor, Nagoya Institute of Technology from Japan; John Gravdahl, President of the International Jury – 14th International Biennial of the Poster in Mexico from America; Namfon Laistrooglai, Director of River Museum, Iconsiam from Thailand; Li Wing Chuen Tommy, Chosen as one of the top 20 designers (graphic design) with market influence in China jointly by New Weekly, Design360° and the Life Style Academy from Hong Kong, and Leslie Chan, Founder of Leslie Chan Design Co., Ltd., Judge of London International Awards from Hong Kong. These international design masters shared their design experiences from different cultures and the way of future development.

The seven-session "The Power of Asian Design" has been invited by 48 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 37 schools and 327 students participating as of 7TH. 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 7TH, 26 schools, 160 students and 79 works participated in the "Visual Communication Group", "Industrial Design Group" and "Fashion 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.

5. "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 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, three years have so far included 3 keynote forum, 39 on-campus forums and 2 workshops. In total, 62 designers have served as design inheritance instructors, and 4,490 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.

表一：「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」2006 年 ~ 2019 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 ~ 2019

	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	
2006 年執行成果	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		

	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	
2007 年執行成果	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. 台南科技大學 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		

	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
2008 年執行成果	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	1. 明志科技大學 2. 長庚大學 3. 國立交通大學 4. 國立成功大學 5. 國立高雄師範大學 6. 國立雲林科技大學	7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣藝術大學 11. 朝陽科技大學 12. 輔仁大學	13. 台南科技大學 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			

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臺。

六、編輯出版國際競賽獲獎作品之專輯一冊

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

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

IDC has annually edited and published a special issue of award-winning works from international competitions. In addition to gathering information of international graphic design, product design, digital animation, techno-craft design, 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.

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
0	2	1	6	1	2	52	2	5	71
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

獲獎學生學校

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. 台南科技大學
19. 實踐大學
20. 樹德科技大學
21. 嶺東科技大學

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
0	1	2	8	1	0	46	3	0	61
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

獲獎學生學校

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. 台南科技大學
15. 實踐大學
16. 嶺東科技大學

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
0	3	2	0	6	0	39	3	0	53
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

獲獎學生學校

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

2012 年執行成果

全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數
0	1	0	8	2	2	81	2	0	96
獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 330.5 萬

獲獎學生學校

1. 大同大學
2. 大葉大學
3. 明志科技大學
4. 長庚大學
5. 亞洲大學
6. 南華大學
7. 國立交通大學
8. 國立成功大學
9. 國立雲林科技大學
10. 國立臺北科技大學
11. 國立臺灣大學
12. 國立臺灣科技大學
13. 國立臺灣師範大學
14. 國立臺南藝術大學
15. 國立聯合大學
16. 崑山科技大學
17. 朝陽科技大學
18. 輔仁大學
19. 銘傳大學
20. 台南應用科技大學
21. 實踐大學
22. 樹德科技大學

2013 年執行成果

全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	二等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數
1	0	1	9	13	0	44	2	0	70
獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 323 萬

獲獎學生學校

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

2014 年執行成果

全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	二等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
0	0	1	4	10	0	38	5	0	58	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 亞東技術學院 4. 亞洲大學 5. 國立成功大學 6. 國立雲林科技大學	7. 國立臺中科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺灣科技大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺灣藝術大學 12. 國立聯合大學	13. 遠東科技大學 14. 銘傳大學 15. 實踐大學 16. 醒吾科技大學 17. 樹德科技大學
獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 207.5 萬			

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

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

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

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

2019 年執行成果

全場大獎	一等金獎	一等銀獎	二等金獎	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	2	2	1	10	5	1	113	19	13	166	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 中國科技大學 4. 正修科技大學 5. 佛光大學 6. 亞洲大學 7. 明志科技大學 8. 東方設計大學 9. 東海大學 10. 南臺科技大學	11. 致理科技大學 12. 國立高雄師範大學 13. 國立雲林科技大學 14. 國立臺中科技大學 15. 國立臺北科技大學 16. 國立臺北教育大學 17. 國立臺南藝術大學 18. 國立臺灣科技大學 19. 國立臺灣師範大學 20. 國立臺灣藝術大學	21. 國立聯合大學 22. 崑山科技大學 23. 朝陽科技大學 24. 實踐大學 25. 台南應用科技大學 26. 輔仁大學 27. 銘傳大學 28. 樹德科技大學 29. 醒吾科技大學 30. 嶺東科技大學
獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 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 546.5 萬			

表二：臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（2006 年 ~ 2019 年）
Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Per Year in 2006 ~ 2019

	參與學校	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	獲獎總數
1	大同大學				1	1	1	4	3	4	1	2	4	3	1	25
2	大葉大學							4	1			2	1			8
3	中原大學									1	1	2	1	1	1	7
4	中國科技大學													7	6	13
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	6	16
10	佛光大學											1		1	1	3
11	亞東技術學院									1	1		1			3
12	亞洲大學					1		5	8	1	18	10	11	15	10	79
13	明志科技大學		2	3	1	2	1	2				1	1	2	7	22
14	東方技術學院	1													2	3
15	東海大學										1	1	3		1	6
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	1	6
19	建國科技大學													1		1
20	致理科技大學											5	5		1	11
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		5	30
27	國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	1	5	6	5	1	47
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	2	20
30	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	3	3	2	48
31	國立臺北商業大學												1			1
32	國立臺北教育大學													1	3	4
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	3	26
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	49	221
37	國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	2	1	8	5	10	57
38	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4				1	5	16
39	國立聯合大學							1		1					2	4
40	崇右影藝科技大學										2		4	2		8
41	崑山科技大學						1	2							11	14
42	復興商工				1							1				2
43	朝陽科技大學			3	1			1				3	1	6	5	20
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				4	89
47	台南應用科技大學		2	4	1	3		1			2	5	1	5	2	26
48	輔仁大學			1				1							2	4
49	遠東科技大學									1						1
50	銘傳大學				1	1	1	1	2	4	3		2	3	3	21
51	樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	9	10	12	84
52	醒吾科技大學									2		2	2		2	8
53	嶺東科技大學	8	6	8	6	1					1	4	5	7	6	52
	年度通過總數	22	45	64	71	61	53	96	70	58	70	91	91	118	166	1076
	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	546.5 萬	6,104.5 萬

＊ 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。

七、設計戰國策邁向十五年：1,076 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 6,104.5 萬元整

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫－設計戰國策，本計畫推廣邁向第十五年。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 1,076 件，頒發之總獎金數累積 6,104.5 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，讓更多臺灣學生的作品，能站上世界的舞臺，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. IDC Looks Forward to Its Fourteenth: 1,076 Award-Winning Works from International Competitions, and Prizes Awarded NT$ 61,045,000 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 fifteenth. The cumulative number of awards Taiwanese students have won in international competitions has reached 1,076, NT$61,045,000 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-Ian 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 He, Xiaoyou、中國／李超德 Li, Chaode）	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
第七屆 7th	2019 Nov 29-Dec 1	5 國 6 位（韓國／李淳寅 Lee Soon In、日本／井上雅弘 Masahiro Inoue、美國／ John Gravdahl、泰國／ Namfon Laistrooglai、香港／李永銓 Li, Wing Chuen Tommy、香港／陳永基 Leslie Chan）	37 所學校 327 位聽眾	學生類	26 所學校 160 名學生 79 件作品

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 （王胤卓、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、劉經瑋、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
2020 年	18 位講師 （王玉麟、朱俊達、宋倍儀、沈子淮、林大智、林廷翰、孫正華、許雅媛、陳奐達、陳彥廷、傅首僖、曾偉倫、黃羽蔓、萬芙君、謝米佳、簡鈺書、顏伯駿、蘇逸展）	1 場 1,060 人次 （含線上直播）	13 場 807 人次	無

「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

時間：2019 年 11 月 29 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
09:00~09:30	報到
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與合影
10:00~11:00	講題：《工業設計》Design 4.0 post Bauhaus 演講者：韓國 Korea ー 李淳寅 Lee Soon In
11:00~12:00	講題：《工業設計》How to design Good Experiences? 演講者：日本 Japan ー 井上雅弘 Masahiro Inoue
12:00~12:10	上午場綜合 Q&A 時間
12:10~13:30	午餐時間

時　間	講題／演講者
13:30~14:30	講題：《視覺傳達》Design as Discovery 演講者：美國 USA ー John Gravdahl
14:30~15:00	講題：《時尚設計》Creative economy / The inspiration from Thai culture to Textile and fashion 演講者：泰國 Thailand ー Namfon Laistrooglai
15:30~15:40	中場休息
15:40~16:10	講題：《視覺傳達》點解設計師抗拒造商業項目 演講者：香港 Hong Kong ー 李永銓 Li Wing Chuen Tommy
16:10~16:40	講題：《視覺傳達》用設計改善臺灣這塊土地 演講者：香港 Hong Kong ー 陳永基 Leslie Chan
16:40~17:00	下午場綜合 Q&A 時間
17:00~	結語 & 研討會圓滿落幕



計畫團隊致贈感謝狀予國際設計大師並合影留念（圖左六為國立公共資訊圖書館劉仲成館長；圖右六為亞洲大學蔡進發校長）

韓國 Korea

Lee Soon In 李淳寅



工業設計是解決問題，能夠帶來生活上的創新。而雲端、網際網路、平台、大數據是未來五年的設計趨勢。

- 世界設計組織 (前身為國際工業設計協會) 理事
- 國際工業設計協會會長 (現改名為世界設計組織)(2011-2013)
- 亞洲設計網主席





我現在主要都是在做都市規劃或為學校的設計做計畫，當我還是國際設計組織的領導者的時候，我們很重視重新定義工業設計，對我們而言，工業設計是解決問題，能夠帶來生活上的創新。我很鼓勵現在新興的設計者找到個人的設計價值，才能成為設計人才，用設計去表現你的文化，用過去的知識來創造新的創新，找到自己的價值，勇敢的去創新。過去的知識都是你的經驗，你用這些知識、智慧所創造出來的就是你的智慧，這些經驗去體會，現在這些就是你的價值觀，這些價值就會永遠持續。

包浩斯設計已經一百年了，它匯集了很多設計上面的靈感與經驗，在一百年前的運作就已經造成很大的影響，這些設計是否去改變當前的設計，設計已經不只是在外觀上面的，而是在行為及經驗上面的議題。八〇年代是針對產品實用設計，在九〇年代是針對消費者，而當今時代就是一個使用者經驗體會的設計，變成對個人化的體會設計。以衣服來說，人們需要乾淨的衣服，而不是昂貴的洗衣機，這就是我們要追求的服務，透過感官提供服務情感的交流，綜合感官會讓你有活著的感覺，五個感官能夠讓你表現最直接的情緒關係，人從出生以來就是一直受感官的學習，學習如何操縱自己的感官，五個感官是不可能忘記的。

這個年代每個人都機會能當所屬領域中的明星，利用分散式的設計，網路世界的發達，不用資金也可以用募資的方式，網際網路的聯繫、網路平臺設計、個人化的設計可以融入大數據、人工智慧的設計，這四項東西就是未來五年的設計趨勢，雲端、網際網路、平臺、大數據，即可創造出自己一個人的企業，九個不同的工作室，這就是工業設計 4.0。我希望大家從產品單純的使用性設計上，找到你個人的設計價值，如果能用這個個人價值的話，才會成會世界領導設計上面的一個人才。

這次希望帶給大家的重點是找到臺灣人設計的中間價值，用一個小圖示去表現你的文化，用過去的知識來創造新的創新，這邊鼓勵現在新興的設計者，能夠找到你們的中間價值，以你們的設計為榮、以你們自己為榮、以你們的背景為榮，能夠勇敢的去創新。



日本 Japan

Masahiro Inoue 井上雅弘



我的作品設計不只是設計它的外觀，而是要讓它產生出不同的效果。

- 名古屋工業大學 建築設計系和工程研究所教授（2013 年 4 月至今）
- 東芝設計中心總經理（2009 年 10 月至 2012 年 2 月）
  東芝集團全球市場產品及服務設計管理。
- 新幹線設計委員會成員（2017 年至今）
- 日本優良設計獎評審委員
  2019 年中國杭州中國設計智造大獎評審委員
  2018 - 2019 年中國天津泰達盃全球青年設計大賽評審委員
  2015 年中國安徽優良設計獎評審委員
  2014 - 2015 年印度優良設計獎評審委員
  2014 年土耳其優良設計獎評審委員





我於 1979 年進入東芝公司，一開始我著手設計的都是小型的家電用品，對於剛進公司的年輕設計師來說，它算是比較簡單也比較好揣摩的，大約五年後我開始設計業務用的設備型電器用品，由於平常使用不到，因此設計難度就增高很多。設計了幾年重型設備後，藉由員工留學制度，我有機會到米蘭留學一年半，透過不同背景、專業及價值觀來學習設計，或者是一起設計，能夠孕育出新的價值。我最大的收穫就是，設計並不只是設計它的外觀，我們要設計的是這個東西它可以產生出的效果，在三十年前義大利的設計老師告訴我，你們要想的不只是外型還有設計效果，其實換句話說，就是今天我要分享的，如何去設計一個使用的體驗。

回國後我繼續回到東芝公司服務，在設計以往都是用金屬做的阪急電車自動剪票機時，我提出用塑膠取代部分的金屬材質，由於塑膠能夠設計、製作出比較圓潤及舒適柔軟的造型，這個概念也得到了 G-Mark 的肯定。幾年後我再回到阪急電鐵，自動剪票機因為五年的使用，表面有非常多的傷痕，塑膠表面的塗裝跟金屬是不一樣的，敝公司的工程師過去只會做金屬的塗裝，所以我們不知道在做塑膠塗裝的時候，它的耐久程度怎麼樣最好，因此這次我學到了一個教訓，當我們在設計一個物件的時候，一開始將它設計成可以合理地解決問題，但是隨著時間的流轉，我們是不是仍然能把當初好的設計價值保留下來，即使時間過去了，也可以繼續存在，這點也是非常重要的。

我想強調的是設計教育，了解每一個市場不一樣的需求是相當重要的，如何能夠體貼照顧到每一個使用者、每一個醫療器材，設計師不光是設計一個物體，還包括了一個服務，提供設計服務，除了器材還包括醫療人員該如何減輕工作負擔，改良工作流程，讓醫療人員能有更多充裕的時間照顧每一位病患。

我認為最重要的是如何將創意視覺化，好好聆聽別人的想法，將創意填加上自己的想法，最重要的是如何又快又準地視覺化表達出來。如果設計一把熨斗，用畫的，無法了解使用者感受，試著用熨斗，實際使用，能夠發現許多問題；有點子，將點子視覺化，呈現出發掘問題的過程是必然的，再進行設計思考，一開始當然要提出越多創意越好，聚焦創意過程中不能忘記使用者與消費者。

很多人在講設計思考時認為，透過觀察解決問題就結束了，但很多人都忽略了真正重要的，解決問題的背後是否能夠挖出新的價值成為下一代新的創新，真正的目標不只是解決問題，還得孕育出新的體驗，身為一個產品設計師如何透過製作去了解體驗及改進體驗，我們並不能只是有點子而已。

美國 USA

John Gravdahl



設計是一個很好的溝通管道，是日常生活中的互動過程，好的視覺設計必須要包含啟發性、趣味性及藝術性。

- 2019 玻利維亞國際海報雙年展（BICeBé）「美國大師」
- 榮獲 2019 年 Graphis 國際海報年展兩座金獎
- 2018 年 第 15 屆墨西哥國際海報雙年展
- 獲邀於 2017 年美國 / 伊朗 20x20 和平海報展展出
- 2016 年第 14 屆墨西哥國際海報雙年展 國際評審主席



我是科羅拉多海報雙年展的總監，身為一位教育者，我覺得設計其實是很好的溝通與管道，是日常生活中互動的過程，觀眾站在海報前就是相互關係的對話，好的視覺設計必須要包含啟發性、趣味性及藝術性，如果沒有溝通就無意義。

我的設計經驗分成兩個部分，一個是線性解決問題，另一方面是隨機探索不同路徑，在我的作品中，希望能夠透過視覺的語言去傳達訊息。在做視覺設計的時候最好的工具也是最棒的目標，就是希望能夠帶來驚喜，若是很棒的驚喜，人們通常會記得，而且會去和其他人分享，比如我們聽到一個很棒的笑話，通常會想和人家分享，笑話就會流傳開來，但是另一方面，如果已經聽過這個笑話，就會覺得沒有這麼好笑和驚喜了。

我自己很喜歡聽其他設計師分享他們的設計過程，所以我也跟大家分享我的設計過程，開始設計的時候，我會讓自己先暖機，在心裡面隨意地寫筆記及畫圖，在設計過程當中，我最喜歡的部分是暫時沒有任何價值判斷，隨意地去探索，享受探索發現的過程。我之前接到的一個案子，是為大學的名人論壇做一張海報，當我整理畫好的圖呈現給客戶，他們說不要；我就再跟客戶說如果是餐廳呢？一些公路旁邊的餐廳，人們會聚集在那裡進行交流對話，這樣的概念呢？我非常喜歡這樣的想法及靈感，尤其是我很喜歡透過插畫的方式去設計字體，而且能做的比電腦做到的還要多，但客戶說不要；如果是遊樂場裡面的雲霄飛車或是摩天輪？甚至我還嘗試了馬戲團的概念，還有空中飛人的特技，很多人在遊樂設施上做有趣的事，可能我自己玩得太過頭了，客戶仍然說不要；如果是一群人在同一個場地上有互動及交流，有同樣的身體姿勢的概念呢？我用的是比較抽象的人像，客戶也許能夠接受吧，而客戶說或許吧、試試看吧，我就開始以這樣的概念出發，一群人跟著同樣的線條在跳舞，抽象的人像一起做一些動作，現在看到的這張還是我目前最喜歡的一張，但是當時我知道對客戶來說應該會太抽象，我又嘗試了另一個版本，只有一個人，自己在做一件事情，但是看起來像是一個人在冥想，或是一個人在圖書館看書，不是客戶想要的，於是我把剛才的想法整合起來，變成現在的版本，客戶說好。

終於他們說好了，客戶特別喜歡這個人有一個演講的姿態，另一方面客戶非常喜歡這個人身上穿的學術袍，裡面充滿了多元的符號及元素，最後客戶終於滿意，我也因此得到一些獎項。我想告訴大家，在做設計的時候我們永遠都必須和客戶去合作，並且去聆聽不同的意見，吸取這些想法後，透過我們的藝術能力去把結果呈現出來，我就是告訴自己持續地努力、不要氣餒。



泰國 Thailand

Namfon Laistrooglai



所有的東西都可以是美，要發現它、運用它。
品牌賣的不是單一一個商品，而是一個生活方式。

- 暹羅天地 River Museum 總監
- 泰國藝術大學 2016 年度設計師
- 2014 年度傑出藝術家（獲 Silpa Bhirasri 創意獎學金）
- 獲東南亞人才文化交流暨合作計畫贊助
- 泰國藝術大學傑出校友獎得主（最佳事業成就獎）





在我的職業生涯中，我有做織品也有做視覺設計，還有其他很多不同的方面，我在很多國家有追求學位的過程，所以我自己本身是一個跨領域的藝術家，同時我是一個博物館的總監，也在擔任教職，有很多的品牌。我認為各位不用只專精在一個領域裡面，可以做出一些更有趣的作品，就像一個平面設計師，也可以去發展時尚設計、織品產品等，讓你的產品有更多的價值。

利用傳統的工藝是泰國有競爭力的方法，做任何事情都沒有固定的規則，所有東西都可以是美，要發現它、運用它，例如傳統節日的鬼面具可以成為時尚的靈感來源，在上面其實會看到不同國家象徵性的符號，這些象徵的符號就可以運用在設計裡面，這些設計非常重要，你可以不需要告訴別人任何話，就可以讓大家知道你是從什麼國家來的，這些東西是身份認同的一種表現方式。

在泰國其實分成四個地區，都有自己的特色及方言，我們也想要運用這種多元性的文化，泰國政府也意識到設計的重要，「創意經濟」是泰國政府的一個重要方向。此外，透過一鎮一特產的計畫，希望每個不同的村莊或區域能找出自己最特別的工藝，透過設計賦予價值，以延長產品的工藝生涯與生命。現在光是設計是不夠的，必需去結合創意與服務，才能做出品質好的作品。我有一位學生，取得很大的成就，很多飯店都會買他的作品來做裝飾，我經常在各地的飯店會突然看見他的作品，我認為他成功的關鍵有兩個：第一個是他的技術，他的工藝技術是父母教授給他的；第二個成功的關鍵是他會去運用案件裡面，當地的工藝去做這些東西，所以他是凝聚及創造出一個社群，而不是只做出一個單一的作品而已。

現在的設計是一種方式、一種習慣，需要去觀察生活上的食、衣、住、行，人的習慣有很大的商機，例如芒果不能久放，但若是把芒果做成其他的食物，就能夠放的比較久一點。你需要針對現在的社群及需求，去想他們需要的東西，設計這些新的生活方式。

品牌賣的不是單一一個商品，而是一個生活方式，創造出全新的商業模式。信仰變成設計也是很重要的一個部分，不只是在廟宇而是在整個時裝界都可以看見。利用設計去說一個故事，產品能有更高的價值，就可以利用更高的價格去賣給消費者，故事的講述非常的重要，每一個產品在販賣，都是在講述一個故事，產品外觀要好看，但是故事本身的概念，是更加重要的，所以包裝也很重要。

香港 Hong Kong

Li Wing Chuen Tommy 李永銓





選擇工作很重要，要找尋和個性相同的工作，找到一份終身寄託的工作是一種成就，不一定會成功，但是會有滿滿的幸福感，也才能走的快樂和長久。

- 個人巡迴展 --【對話視覺．李永銓與設計 20 年展】，由 2010 至 2015 年先後於香港 (占地二千平方米) 成都、蘇州、北京、深圳舉行
- 被《新週刊》聯合《Design360°》、《生活方式研究院》評選為中國最具市場號召力的頭二十位設計師之一 (平面設計)
- AGI (國際平面設計聯盟) 會員
- 2012 年出版「消費森林 X 品牌再生」這是香港及中國針對品牌設計最暢銷的文字書籍
- 多個國際比賽擔任評審，如 iF 設計獎，D&AD，環球設計大獎，香港國際海報三年展，金點設計獎等



我走了許多不同地方，做了很多事情，最後還是選擇設計。我是李永銓，一個從香港到日本工作的品牌，主要的地盤是在亞洲區。我和你們一樣，也是學習設計的人，我們的價值觀生長於一個相同的時代，夢想買車、買房、結婚、成名，到了做設計時希望拿多一點獎，因為你的身分跟地位使你的要價能更好。有時候我們追求東西是為了很抽象的事情，追求幸福感、滿足安全感，不單只是虛榮感而已。

我追求的快樂分成兩種：小快樂和大快樂。我買了一個很時尚的包包，但幾個月過後，連包包放在哪裡都忘記了，這叫小快樂，我們追求的應該是大快樂，我不是追求結果而是追求過程的人，過程比結果的答案更重要，因為過程經歷的時間最多，如果整個過程裡面我感受到幸福感，表示結果不會太差；相反地，如果整個過程充滿痛苦，那結果就不用說了。我花了很長的時間害怕不知道要做什麼工作，因為我有太多興趣，後來才知道找一份可以終身寄托的工作已經是一種成就，因為在世界裡面 99% 的人不一定會成功，可是他可以有幸福感地走下去。

我原先的工作在我工作十年後，開始發現問題，我的老闆對我很好，給我 95% 的自由度，聽起來很好，可是那 5% 就是我最後的作品不成功的原因，因為再不好的客戶你都必須要做，後來我決定開公司把那 5% 的決定權也拿過來，可是發生更嚴重的問題，如果你去日本說 UNIQLO 是誰做，很多人都知道，代表他們所做的設計可以在社會裡產生影響力，因為當初我做的設計大部分和文化有關，所以社會中 99.99% 的人不認識我，即便有這麼大的決定權，但我的功力沒有在大多數的社會裡面，也不知道設計的能力，因為太少人知道，所以我就離開了原本的公司，不是不做設計，而是做零售品牌，我從廣告設計走到零售品牌。

很多人會問我，為什麼我還有那麼多的靈感，有人對全世界最聰明的三個人之一—愛因斯坦的大腦做過研究，和平常人比如我相比，沒用過的地方會是粉紅色，用過的會是灰色，我們只有 8% 會是灰色，但愛因斯坦有 11%，多了 3% 他就變成全世界最聰明的人，所以將來你們想不到好東西，遇到任何困難，不要覺得害怕，因為就算是愛因斯坦也還有 89% 沒用過。

今天想帶給大家的是，我們應該追求長久的大快樂，從沒有到擁有，到長久擁有，當一個追求過程的人。找到一份終身寄託的工作已經是一種成就，不一定會成功，但是會有滿滿的幸福感，不停地尋找，把喜歡的東西通通做過，選擇工作很重要，找尋和個性相同的工作才是重要的，也才能走得長久和快樂。



香港 Hong Kong

Leslie Chan 陳永基



讓設計回歸自然，利用減法設計，回到使用者的心態，開創更多的設計想像。

- 陳永基設計有限公司創辦人
- 亞太廣告節國際評審
- 德國 iF 設計獎評審
- 倫敦國際獎 LIA 評審
- 金點設計獎評審



我做了很多臺灣出去的品牌，做了許多不同的主視覺，什麼叫做創新？古時候孔子去看老子，他回去的時候和同學說，我看過鳥怎麼飛，知道魚怎麼游，知道怪獸怎麼走，可是我今天看到老子的時候，我看到龍怎麼飛，他是指創意是像沒有看過的東西一樣，你沒有辦法去描述它。我最近幾年發現教育上的狀況，對我來說這個是創新，教育常常是不對等的，應該要換一個態度，讓它變成可以認同跟決定的。

什麼是美感？我還是喜歡自然的美，也許人臉上有雀斑，但這樣才是自然的美。我很喜歡法國羅浮宮的分館，它沒有太多的設計，回歸大自然，它的變化融合環境空間與天氣，人不會被建築物壓迫，建築與環境是穿透的，室內與室外是一體的，這樣才是回到展覽的本身。潮流永遠猜不透，今年喜歡瘦的，明年喜歡胖的，做自己，不追求胖瘦膚色，崇尚自然，自己喜歡、舒服就好。

如何用設計改善這塊土地呢？以往教科書都非常單調，所以對於閱讀這件事，小朋友對學校不是很認同，我們把他做得不像教科書，讓他對於課本有不一樣的想法，我們用手機、透過 AR，雖然是很簡單的 How to play，但是就讓教科書的封面變立體了，加上闖關或是拼字的遊戲，每個月都會有新的東西讓學生去玩，就會增加它的趣味性。此外，我們現在為偏鄉學校改造校園，從七、八十間學校遴選，我們挑了十間學校去改善，其中一個學校在苗栗山區，全校只有三十幾人，學校只有一個接駁車，接駁車遲到大家就會一起遲到。我們將中庭改造，把所有東西都拆掉，讓學生的夢想變更大，不要干擾他的視覺，做了 PU 跑道及小山丘，小山丘可以讓學生盡情地跑跳，做什麼都可以，我們用 LED 燈做一個像是船的景象，給學生更多的環境，因為效果非常好，因此這個計畫明年有機會擴增到三十家學校。

在偏鄉改造校園計畫中，我們不是幫他們設計，而是用減法設計，回到使用者的心態及使用者的體驗，以往很多設計都是大人的設計，我們希望透過這個計畫去改善它，我們希望不是對與錯的問題，應該是接納或者認同，所以我們應該把自己縮小，跟所有人合作，因為我們現在有太多的想法，但可能因此忽略了別人的想法，未來的設計需要將同理心、利他、共榮、同中求異、異中求同的概念釋放出來。

研討會聽眾回饋

- 第一次參加這樣的講座，覺得非常棒！能夠在一天內聽到、看到這麼多大師的作品及講述其創作經驗，收穫很多。
- 吸收到不同面向設計表現的方式，最重要的是設計師們的設計思考，整理了我最近的困惑！
- 對於設計有更多的見識，也了解到各式各樣的設計思考及想法。
- 很精彩，接受到許多上課學不到的經驗。
- 演講者設計經驗豐富，樂意分享且談話風趣，我很喜歡他們的輕鬆的說話方式，有些展現出來的作品覺得非常喜愛，充分給予正面思考的設計力量。
- 視覺設計類講師的演講很有趣，分享很多靈感的發掘與設計的經驗，收穫很多。
- 有來自不同領域的設計先進分享設計經驗，看到很多很棒的作品，也獲得棒的觀念。
- 有很多新的想法產生，可看見各國大師設計的概念及過程。
- 能接收到各國不同設計師的角度觀點，覺得很棒。
- 講者們的演講非常精彩，對於各設計領域有初步認識，可運用之後的本質學能，便於日後跨領域合作。
- 可以知道許多不同領域的想法，知道各國人的想法及他們如何製作，收穫滿滿。
- 演講內容豐富，能聽到來自各國的設計師專業的知識及經驗分享。
- 透過今日講者及設計師們了解目前及未來設計趨勢，此外也學習到更多的設計方法。
- 看到世界各地不同的設計觀與作品，對未來靈感發想注入新的種子。
- 跨國設計方式豐富聽眾視野，講者提供設計思考方法與趨勢，也提供案例分享。



國際名師為研討會帶來精彩的專題演講



第七屆來自亞洲的設計力量研討會之國際大師於國立公共資訊圖書館前合影

「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2019 年 11 月 30 日 (六) ~ 12 月 01 日 (日) AM9:00~PM5:00
地點：亞洲大學國際會議中心 A101 & 創意設計學院各系專業教室

活動時程規劃：

DAY 1　11 月 30 日 (六)

時間	內容
09:00~09:30	學員報到 (地點：亞洲大學國際會議中心 A101)
09:30~10:00	工作坊開幕式：國際講師介紹
10:00~12:00	《Day 1-1》 1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師分組引導
12:00~13:00	午餐
13:00~16:30	《Day 1-2》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
16:30~17:00	《Day 1-3》 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 01 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	《Day 2-1》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
11:00~12:00	《Day 2-2》 1. 作品修改及完整度檢視 2. 各組完成作品並製作作品簡報
12:00~13:00	午餐
13:00~14:00	《Day 2-3》 1. 提供簡報與發表準備 2. 前往成果發表會場 (地點 : 亞洲大學國際會議中心 A101)
14:00~17:00	《Day 2-4》 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，2019 年 11 月 30 日 (六) 至 12 月 1 日 (日) 連續兩日的國際設計工作坊共計分為六組。工業設計組由世界設計組織 (前身為國際工業設計協會) 一李淳寅理事及名古屋工業大學建築設計系和工程研究所一井上雅弘教授指導；視覺傳達組由第 14 屆墨西哥國際海報雙年展國際評審主席一 John Gravdahl、被《新週刊》聯合《Design360°》、《生活方式研究院》評選為中國最具市場號召力的頭二十位設計師之一一李永銓設計師及陳永基設計有限公司創辦人一陳永基總監指導；時尚設計組由暹羅天地 River Museum 總監一 Namfon Laistrooglai 指導。期許在兩天超緊湊濃縮的工作坊實際操作下，各組學生帶來的創意驚喜。


國際設計大師於「來自亞洲的設計力量」主視覺前合影


計畫主持人林磐聳講座教授介紹國際設計工作坊時程規劃

實作操練紀錄【工業設計組】

指導教授：李淳寅 (韓國)；協同老師：徐宏文



李淳寅老師針對工作坊主題進行創作方向剖析



李淳寅老師 (左二) 認真聆聽學生創作理念



李淳寅老師 (左二) 指導學生作品修改方向



李淳寅老師 (右一) 熱烈地與學生討論交流意見

實作操練紀錄【工業設計組】

指導教授：井上雅弘 (日本)；協同老師：林信宏



井上雅弘老師 (舉手者) 與學生討論創意發想



井上雅弘老師 (左一) 與學生進行設計發想



井上雅弘老師 (左二) 指導學生作品



井上雅弘老師老師 (中一)、林信宏老師 (中二) 與學生們開心合照

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：John Gravdahl (美國)；協同老師：林家安



John Gravdahl 老師 (站立左一) 分享創作思考脈絡



John Gravdahl 老師 (中) 仔細聆聽學生創意發想



John Gravdahl 老師 (左一) 與學生討論創意構思調整方向



John Gravdahl 老師 (左三)、計畫協同主持人謝省民老師 (左二) 及林家安老師 (左四) 與學生開心合影

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：李永銓 (香港)；協同老師：游明龍



李永銓老師 (中) 與學生一起進行創意發想



李永銓老師 (站立者) 檢視學生創作作品



李永銓老師 (右二) 認真聆聽學生創作理念



李永銓老師 (中) 提供學生作品修正建議

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：陳永基 (香港)；協同老師：陸蕙萍



陳永基老師和學生說明創作形式



陳永基老師 (左一) 與學生討論及分析作品設計方法



陳永基老師 (中) 指導學生作品



陳永基老師 (左二) 親自示範設計細節

實作操練紀錄【時尚設計組】

指導教授：Namfon Laistrooglai (泰國)；協同老師：謝維合



Namfon Laistrooglai 老師說明創作思考方向



Namfon Laistrooglai 老師 (中) 與學員進行創意發想與討論



Namfon Laistrooglai 老師 (左一) 認真聆聽學生創作理念



Namfon Laistrooglai 老師 (中) 提供學生作品修正建議

成果發表紀錄



協同主持人陳俊宏講座教授為工作坊開幕致詞



工業設計組學員介紹作品設計創意



視覺傳達組學員介紹作品創作理念



時尚設計組學員介紹作品設計概念



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

學員回饋

- 第一次參加工作坊，我覺得是個很酷的體驗，要在短短兩天內從發想到發表，很具有挑戰性、也覺得很有趣。
- 專業的設計師跟我們學生的想法真的有差，他們考量的更多，我們想的太淺，真的受益良多。
- 覺得有這樣一個機會可以和老師同學們一起學習兩天，非常難得，兩天從無到有真的蠻開心的。
- 受益良多，跟著老師的引導，學到的不只是設計更多的是人生觀。
- 對設計啟發很多，也懂得在最快的時間做出對應的東西，學到快、狠、準的精髓。
- 來自不同學校的人，有著不同想法，雖然想法不一樣，但彼此激盪的過程，我學習到很多。
- 很充實，從老師跟組員、同學身上學到很多，也知道了自己不足的地方。
- 時間很緊迫，每一分每一秒都過的很充實。
- 很慶幸有機會與老師近距離討論，雖然時間很短暫，也是練習未來在有限的時間內，用最有效率的方式完成作品。
- 學習到很多老師做設計的方法，讓我以後做做作業更有系統。
- 老師的提點令人受益良多，團隊合作使人快速成長，短暫的時間，發揮無限的潛能。
- 雖然兩天的時間做出作品很趕，但是感覺非常有成就感。
- 設計藝術形式多元，核心都是表達溝通能力為基石，讓接受者產生情感記憶，繼而轉化為行動。一場美學震撼教育！
- 從發想到成品出來 很有成就感。過程中不斷的討論，也從老師身上學習到了提案的方法，特別開心！
- 跟不認識的人合作聽取不同的意見，並練習說明自己的意見，受益良多。



國際名師為兩天工作坊各班表現做總結



108 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2019 年 12 月 18 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）

108 年「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，12 月 18 日於臺大醫院國際會議中心舉行。今年有 166 件作品通過審核，創歷年新高，其中 3 件獲得「金獎」獎勵，2 件獲得「銀獎」獎勵，10 件獲得「銅獎」獎勵，151 件獲得優選及入選獎項，共計頒發新臺幣 546.5 萬元獎勵金，表現亮眼。現場除獲獎學生及指導教師獲邀出席授獎，更安排獲獎學生分享作品案例。為更落實「藝術與設計人才培育計畫」目標，促使藝術與設計領域人才培育國際化，教育部 95 年度訂頒「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點」，透過本計畫的推動，期能藉由規劃國內教育與國際競賽接軌，增加全國大學校院藝術與設計科系學生參與國際競賽的意願，同時也讓學生從競賽參與的過程中，擴展創作視野，提升創作之國際水準及相關人力素質。

「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」由教育部主辦，亞洲大學承辦，今年邁入第 14 年，獎勵項目分為「綜合設計」、「產品設計」、「視覺傳達設計」、「數位動畫」、「工藝設計」、「建築與景觀設計」及「時尚設計」7 大類，囊括 64 項國際競賽。辦理迄今累積參與學校達 53 所，總計獲獎作品達到 1076 件的新里程碑，已發出超過新臺幣 6104.5 萬元的獎勵金，培養出許多傑出的設計新秀。

獲得「金獎」獎勵的作品「密封袋」，為國立臺南藝術大學應用藝術研究所杜政杰所創作，該作品榮獲「2018 日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展」準大賞 (白雪獎)。發想密封袋的外型，做出簡約俐落的杯型，能保持清酒的新鮮，在品嚐時風味呈現最佳的狀態。國立臺灣科技大學建築系碩士班林哲維共有 6 件作品獲得獎勵，其中獲得「金獎」獎勵的「水耕之屋」，及「銅獎」獎勵的「易拉護欄」，分別榮獲「2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) - 金獎」及「2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)- 銅獎」殊榮。「水耕之屋」的創作概念源於為氣候變遷下的居住及耕作困境找尋另一條出路，由於東南亞洪患影響居民生活與作物生成，選用竹子做建材的水耕之屋，具環保、自然通風及抗熱的效果，而水耕的魚菜共生設計有助於解決洪患時糧食缺乏的問題；「易拉護欄」是專為道路維護或事故而設計的，不僅安裝迅速、節省人力，也能減少傳統紐澤西護欄的使用量。兩項作品皆是以友善環境、永續發展為其創作的出發點。另一獲得「金獎」獎勵的作品「浮 · 光」，榮獲「2018 美國建築大師獎 (AMP)」年度大獎，由國立臺灣科技大學建築系碩士班的范僑芸和陳麒善所創作。設計發想源自觀察到高密度的都市核心，不斷增高的樓層使光線無法照射，因此藉由在大樓上面加裝反光板讓光線引入，幫助都市低層住民享用到較為光亮的環境，改善都市建築的需求。

尚有許多傑出設計新秀們的作品會於頒獎典禮暨成果發表會上與社會大眾分享，歡迎蒞臨參觀。為與更多民眾分享學生努力的成果及其優秀作品，本計畫已於今年 11 月 29 日至 12 月 1 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。



頒獎典禮與會貴賓與師生大合照



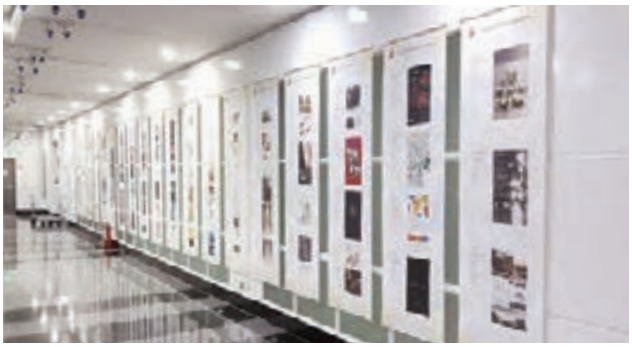
教育部朱俊彰司長出席頒獎典禮與致詞勉勵獲獎學生



計畫主持人林磐聳講座教授介紹計畫年度成果



108 年度頒獎典禮場內外布置



108 年度頒獎典禮場內外布置



教育部朱俊彰司長 (前左一) 與國立臺灣科技大學江維華副校長 (前左二) 及獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左一) 與崑山科技大學校長李天祥 (右一) 及獲獎師生分享榮耀





教育部朱俊彰司長 (前左九) 與用心、辛苦的指導老師們合影



教育部朱俊彰司長 (左六) 與亞洲大學蔡進發校長 (右九) 及獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左五) 與樹德科技大學獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左三) 與國立臺灣師範大學獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左三) 與明志科技大學獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左七) 與中國科技大學獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左四) 與正修科技大學獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左六) 與嶺東科技大學獲獎學生分享榮耀



教育部朱俊彰司長 (左一) 與國立高雄師範大學獲獎學生分享榮耀



榮獲 2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 金獎、銅獎、優異獎－國立臺灣科技大學林哲維同學分享創作動機



榮獲 2018 日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展準大賞 (白雪獎) － 國立臺南藝術大學杜政杰同學分享領獎趣談



榮獲 2018 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA) 決賽入圍－國立臺灣科技大學蔡炘志同學分享創作故事



感謝所有與會貴賓撥冗出席頒獎典禮



獲獎學生與指導老師開心合影



獲獎學生與作品合影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，正是下個世代的設計新鮮人；當蘊含來自各界的能量，萌芽的種子生根而茁壯，蛻變後方可展翅飛翔，迎向再下個世代。

2020「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，三年已累積辦理專題講座 3 場次、校園講座 39 場次及工作坊 2 場次，共計 62 位設計師擔任設計傳承講師及 4,490 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臺。

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 807 位師生參與)

【校園講座第一場次】3/10(二) 大葉大學工業設計學系

設計傳承講師：走走家具執行長 & 產品設計師－宋倍儀



校園講座第一場次開跑囉！宋倍儀執行長與同學分享創業心路歷程



工業設計學系的同學領取宋倍儀執行長 (中) 準備的 Q&A 小禮物，並與范士誠老師 (右一) 合影留念



大葉大學工業設計學系范士誠老師 (左) 致贈感謝狀予宋倍儀設計師 (右)



感謝大葉大學工業設計學系師生熱情參與（最前排左 - 宋倍儀設計師、最前排右 - 范士誠老師）

【校園講座第二場次】3/11 (三) 亞洲大學創意商品設計學系 & 室內設計學系

設計傳承講師：國立臺灣科技大學建築系副教授兼副總務長－陳彥廷



陳彥廷老師說明設計產品的思維與需要考量的因素



感謝亞洲大學創意商品設計學系及室內設計學系師生熱情參與（最前排左一 - 陳彥廷老師、第二排左二 - 詹鎔瑄老師、第二排右二 - 朱以恬老師）

【校園講座第三場次】 3/12(四) 國立屏東科技大學木材科學與設計系

設計傳承講師：宏興達企業股份有限公司 營運總監 & 產品設計師－謝米佳



謝米佳設計師與同學分享設計靈感來源



感謝國立屏東科技大學木材科學與設計系師生熱情參與（左一 - 謝米佳設計師、右一 - 侯博倫老師）

【校園講座第四場次】3/12(四) 朝陽科技大學工業設計系

設計傳承講師：十億國際有限公司工業設計師－萬芙君



萬芙君設計師告訴同學們全球化的競爭下，唯有勤學才能使自己更強大



萬芙君設計師與參與講座師生分享創作作品



朝陽科技大學工業設計系時暄嵐助理教授 (左) 致贈感謝狀予萬芙君設計師 (右) 並合影



感謝朝陽科技大學工業設計系師生熱情參與（最前排右 - 萬芙君設計師、最前排左 - 時暄嵐老師）

【校園講座第五場次】3/18(三) 大同大學工業設計學系

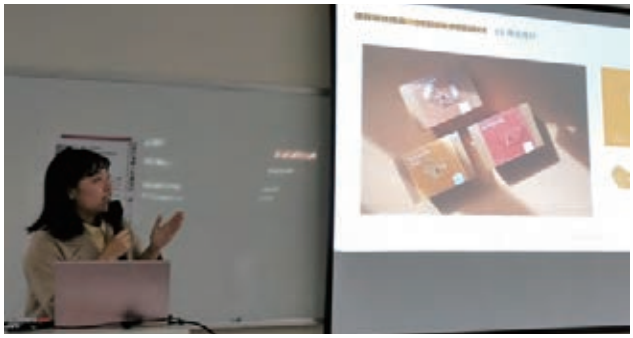
設計傳承講師：國立臺北科技大學創新設計研究生－黃羽蔓、蛋造設計設計總監－曾偉倫



曾偉倫總監與同學分享設計經驗



大同大學工業設計學系學生向曾偉倫總監發問



黃羽蔓設計師與同學介紹在日本留學期間課程中設計的作品



感謝大同大學工業設計學系師生熱情參與（最前排左 - 曾偉倫總監、最前排右 - 黃羽蔓設計師）

【校園講座第六場次】3/19(四) 佛光大學產品與媒體設計學系

設計傳承講師：回轉設計有限公司負責人－林廷翰



林廷翰設計師與同學分享字體設計的創作過程



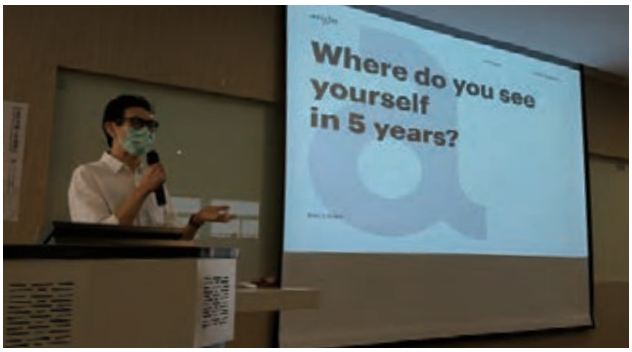
感謝佛光大學產品與媒體設計學系師生熱情參與 (最前排左 - 林廷翰設計師、第二排左一 - 高宜涝老師、第二排左二 - 羅光志老師)

【校園講座第七場次】4/13(一) 醒吾科技大學商業設計系

設計傳承講師：asight design 創辦人－簡鈺書、半夜設計工作室負責人－蘇逸展 (Robie)



感謝醒吾商業設計系翁永圳老師介紹與會講師



asight design 創辦人 - 簡鈺書設計師分享自身設計價值與經驗



半夜設計工作室負責人 - 蘇逸展 (Robie) 設計師分享個人創作作品



感謝醒吾科技大學商業設計系師生熱烈參與 (第一排由左至右 - 林永雲老師、翁永圳老師、蘇逸展設計師、簡鈺書設計師)

【校園講座第八場次】4/17(五) 國立高雄師範大學視覺設計學系

設計傳承講師：子淮設計顧問有限公司創意總監－沈子淮



沈子淮設計師淺談學生時期的作品設計經驗



感謝國立高雄師範大學視覺設計學系師生熱烈參與 (第一排左一 - 沈子淮總監)

【校園講座第九場次】5/7(四) 國立臺東大學數位媒體與文教產業學系

設計傳承講師：微克設計工作室負責人 & 平面設計師－陳奐達



陳奐達設計師與同學分享接案相關經驗



感謝國立臺東大學 數位媒體與文教產業學系師生熱烈參與（第一排左一 - 陳奐達設計師、左二 - 賀俊智主任、左三 - 張嘉玲老師）

【校園講座第十場次】5/11(一) 國立臺中科技大學多媒體設計系

設計傳承講師：網銀國際 3D 合成設計師－許雅媛



網銀國際 3D 合成設計師 - 許雅媛設計師動畫設計經驗分享



感謝國立臺中科技大學 多媒體設計系師生熱烈參與（第一排左一 - 許雅媛設計師、右一 - 王雨涵老師）

【校園講座第十一場次】5/12(二) 中國科技大學視覺傳達設計系

設計傳承講師：平面設計師－朱俊達、自由落體股份有限公司設計副理－林大智



自由落體股份有限公司設計副理 - 林大智分享設計的獨特性



朱俊達設計師與參與師生分享個人創作作品



中國科技大學視覺傳達設計系吳博文副教授兼系主任 (左一) 及許正妹助理教授 (右一) 致贈感謝狀予朱俊達設計師 (左二) 及林大智設計師 (右二) 並合影



感謝中國科技大學視覺設計系師生熱烈參與 (前排右一 - 朱俊達設計師、右二 - 林大智設計副理)

【校園講座第十二場次】5/18(一) 國立臺灣科技大學建築系

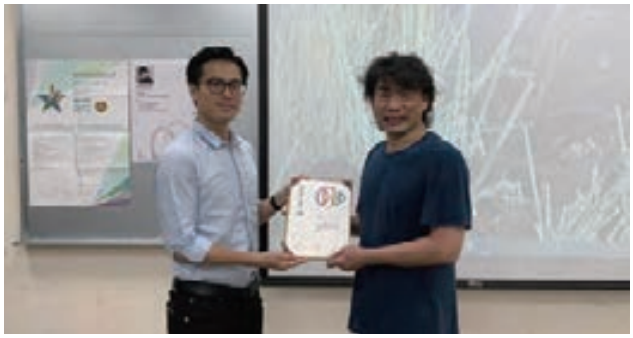
設計傳承講師：TIIAD 台灣國際室內建築設計協會執行長－王玉麟



王玉麟執行長說明建築設計的思維與需要考量的因素



王玉麟執行長談及設計美學與生活的連結



國立臺灣科技大學建築系陳彥廷副教授 (左) 致贈感謝狀予王玉麟執行長 (右) 並合影



感謝國立臺灣科技大學建築系師生熱烈參與（最前排右一 - 陳彥廷老師、左一 - 王玉麟執行長）

【校園講座第十三場次】6/16(二) 義守大學創意商品設計學系

設計傳承講師：正負一瓦創意設計有限公司創意總監 - 傅首僖



傅首僖創意總監分享產品設計考量的實際案例



傅首僖創意總監分享好的產品設計



義守大學創意商品設計學系林永峻老師 (左) 致贈感謝狀予傅首僖設計總監 (右) 並合影



「設計深耕 X 生根設計」校園講座第十三站義守大學創意商品設計學系圓滿落幕

專題講座紀錄（1 場次、邀約 3 位講師及 1,060 位聽眾參與）

日期：2020 年 6 月 4 日 (四) 下午 1:00 至 5:00
地點：digiBlock C 數位創新基地 (臺北市大同區承德路三段 287 號)
設計傳承講師：臺北市時裝協會 / 創會理事長－孫正華、臺灣科技大學建築系 / 副教授兼副總務長－陳彥廷、
三頁文有限公司 / 藝術總監－顏伯駿

專題講座介紹：
從 風格玩家 到 臺北時裝週，說說時尚最迷人的魅力，如何挑戰時尚的想像極限？
從 設計獎道理 到 設計教學傳承，聊聊設計最迷人的趣味，如何掌握作品背後的故事？
從 金曲獎 到 桃園全運會，談談創作最細膩的語言，如何讓視覺的力量被看見？
融入各界酸甜苦辣，重新注入設計泉源
讓它在你 / 妳心中種下種子，藉以這場講座灌溉，深耕並生根 .....


計畫主持人林磐聳講座教授介紹計畫年度成果


設計傳承講師合影留念 (由左至右 - 陳彥廷副教授兼副總務長、孫正華創會理事長、顏伯駿藝術總監)


臺北市時裝協會孫正華創會理事長分享臺灣時尚故事


臺灣科技大學建築系陳彥廷副教授兼副總務長分享設計實務與獲獎心法


三頁文有限公司顏伯駿藝術總監分享視覺設計中的整合創造力


協同主持人陳俊宏講座教授擔任 Q&A 時間主持人 (由左至右 - 孫正華理事長、陳彥廷副教授、顏伯駿藝術總監、協同主持人陳俊宏講座教授)

參與聽眾回饋

- 講座內容非常精彩，獲益良多，希望之後還有機會能參與線上聽講。
- 謝謝陳彥廷講者、顏伯駿講者，帶來許多真實的跨領域經驗分享，非常寶貴！
- 感謝孫正華講者的分享，更加認知臺灣時尚產業發展史。
- 感謝單位舉辦這麼精彩的演講，接受到許多上課學不到的經驗。
- 這次講座聽到不同設計師的想法及對設計的觀點，覺得很棒。
- 講者分享設計思考方法與趨勢，也提供許多案例分享，學習到很多東西。
- 很開心能參與此次的線上講座，講者的分享給予我很大的啟發。
- 透過這次的演講，不僅聽到許多設計技巧，還有難得的實務經驗，非常感謝設計師的分享。
- 很榮幸可以參與這次的演講，不僅有視覺方面，建築、產品，更有時尚背景的分享，聽到許多有趣的故事，讓人意猶未盡。
- 透過這次的演講真的的受益匪淺，聽到設計師無私的寶貴經驗分享，很感謝設計戰國策舉辦這次的演講，希望未來有機會聽到更多其他設計類別的設計師演講。
- 謝謝設計戰國策邀請講者，這次的線上講座內容真的很豐富，什麼是好的設計？好的作品？要用自己的風格，只要你努力產出作品，比別人更努力創新，就不怕人家抄襲，聽完設計講師們分享，以及最後的 Q&A，真的吸收到許多，希望下次還可以參加類似的講座活動。
- 今天的講座真的收穫滿滿！超棒的！感謝給予學生學習的機會！
- 這次專題講座可以聽到不同領域的講師分享，像站在巨人的肩膀上，吸收了許多設計知識，也增加我的國際視野，更加了解設計時的出發點，做出自己的風格。
- 感謝提供豐富的設計專題講座內容，有非常多的收穫。
- 透過線上直播，幾乎就像在現場聽講一樣，覺得很方便也很有效率，又可以一直重複觀看，希望以後也可以搭配線上直播。
- 設計師都不吝嗇分享經驗，讓我收穫滿滿。
- 聽了此次講座收穫良多，也開拓自己的視野，很開心能參與線上講座。



謝謝熱情參與 2020「設計深耕 X 生根設計」專題講座的聽眾



2020 設計戰國策巡迴成果展 主視覺掛軸

2020 臺灣設計展演巡迴成果展

展出時間：2020 年 03 月 23 日（一）– 06 月 12 日（五）
協辦單位：亞洲大學創意商品設計學系、醒吾科技大學商業設計系、東方設計大學美術工藝系、嶺東科技大學視覺傳達設計系、國立臺灣科技大學建築系、復興商工

關於巡迴成果展

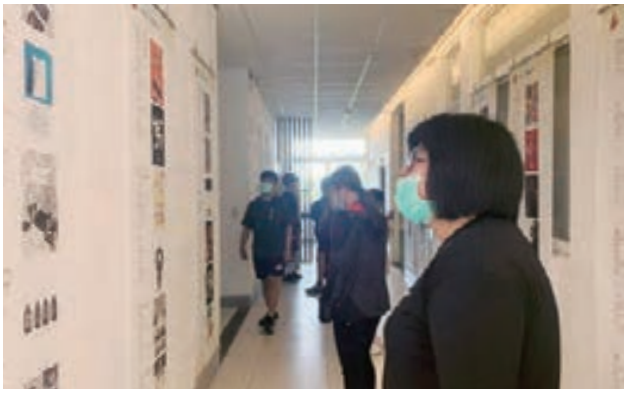
2020 臺灣設計展演巡迴成果展主要展出內容為本計畫 108 年度國際獲獎作品，提供全台設計背景學生更多接觸國際競賽資訊、觀摩獲獎作品與交流等機會。

特別感謝亞洲大學創意商品設計學系朱以恬老師、醒吾科技大學商業設計系翁永圳老師、東方設計大學美術工藝系楊欽榮老師、嶺東科技大學視覺傳達設計系秦安慧老師、國立臺灣科技大學建築系陳彥廷老師及新北市私立復興高級商工職業學校黃繹升老師協助展出事宜。



亞洲大學場次




醒吾科技大學場次





東方設計大學場次





嶺東科技大學場次





國立臺灣科技大學場次





復興商工場次

Articles
設計名家專文

創新・改良：都是好的設計－章琦玫 046
技巧傳承：從作業到作品－游明龍 052
經驗分享：你看見自己了嗎？－許鳳玉 058



創新・改良－都是好的設計

Innovation, Improvement - The Good Designs

十分視覺整合設計有限公司
創意指導
Optima Integrated Design
Creative Director
章琦玫
Chang, Chi-Mei

策略奏效，臺灣設計國際發聲

近年來，臺灣學生在國際知名的設計競賽中屢獲肯定，贏得佳績，促使目前設計在臺灣社會成為顯學，一時間非常的時髦，大量的學子投入設計科系，希望經過學校的設計課程，建構自己一定的設計能力，進入社會成為產業中的設計師。之所以能夠有此景象自非一蹴而就，自 14 年前開始由林磐聳教授主持教育部的「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫，此計畫成功地引領及推動同學們走向國際、打開視野及心胸，同時也達到本國同學與國際間彼此交流，一步步逐漸累積成效，使得臺灣年輕一輩的設計能量在世界舞臺上發聲及佔有一席之地；不僅如此，設計力也是提升國力的一大利器，近來公部門開始接受設計導入，無論在思維上亦或溝通政策時均展現成效，並且也促使國人對生活、品味、美學等各方面的重視。

持續一甲子，定義好設計

參與國內、外許多的設計評審，站在數以千、萬計的作品前面，感受近年來的趨勢－好設計更重視與「人」的感知、行為互動而勝過外在形象，容易獲得評審的青睞，因此一個小小的公文夾只因加長了握柄使得手指不適感消除，或一把沒有特別強調「設計感」的尺僅在背後增加防滑功能等，即使小卻有意義的改善就會打動評審。榮幸有機會在兩個國際競賽擔任評審－德國 iF Design Award、日本 Good Design Award，兩者均為知名度極高、舉世公認的優良國際設計競賽獎項，更難得的獎齡均已超過一甲子，品質內涵、公信力及聲望不墜且與時俱進。iF Design Award 包括德國國內與世界設計機構建立合作關係，全球設有 12 個分駐點 (臺灣、韓國、日本、中國、印度、土耳其、荷蘭、巴西、西班牙、葡萄牙)，iF 設計獎對於設計者主要希望協助其開展事業，對於企業則有助其獲得市場的認可，十分務實的取決於商業市場需求，iF 設計新秀獎無疑為設計新血提供展現能量的舞臺，iF 社會影響力獎希望有益的計畫能改變社會。日本 Good Design Award 至今仍專一在東京總部操辦所有事務，持續與眾多國際設計團體建立合作關係，推進與亞洲地區如泰國、印度、新加坡等的設計獎合作，致力促進設計向前發展，向當地宣傳日本產品；另外與設計相關團體合作如臺灣、韓國、香港，實施海外評審會以評價當地的參評作品。兩個獎項各有機制與特色，在此分享參與評選的過程與解析獲選作品的觀點。

iF －務實創造設計與經濟雙贏

iF 設計獎自 1954 年起設立，對於設計產生的經濟效益與提升人們重視設計的重要性有重大的貢獻，開始設立時的目標在於提升社會大眾對於設計的認知，定位成為設計與經濟面兩者間，一個提供專業服務的溝通網路。獎項包括：iF 設計獎 (iF Design Award)、iF 設計新秀獎 (iF Design Talent Award)，2017 年增加 iF 社會影響力獎 (iF Social Impact Prize)，這個新獎項根據聯合國永續發展目標而設立，希望可以為當今眾多的社會問題帶來實質的解決方案，促成社會進步。iF 設計獎分成七個類別－產品、包裝、傳達、服務設計、室內建築、建築與專業概念，各大類別又細分許多小的類別，由 6、70 位設計界與產業界的國內、國際評審分組，選出 75 件 iF 金質獎，並收錄在 iF 世界設計指南 (https://ifworlddesignguide.com/)。

由於是知名的國際競賽，通常會有為數眾多的參賽件數，就經驗所及，一般設計獎會由線上先評一審，再至主辦國現場二評，即便來到現場，也會請評審各自將欲保留的作品加以註記，票數少者先予以淘汰。然而 iF 的作法－全數作品皆由評審們至現場評選，也就是沒有線上評選的第一關，偌大的倉庫內陳列滿滿的參賽作品，每一件皆由同組評審逐一討論共同決定，好處是因為討論可以對該件作品有更深入的理解與獲得更多的資訊才下判斷，因而避免以個人喜好加以標註，所以有時候會為一件作品花費長時間決定其去或留，最終則以多數決；若有結構方面的設計 (我屬包裝組)，評審則毫不留情地加以拆解、組裝、落下做測試，確保其經得起提甩、開啟、使用、保護等功能並檢驗其是否危害環境等，這點對我來說倒是上了一課，記憶所及這是我經歷最「審慎」的檢驗參賽作品。第二天全數作品再經一輪檢視後，最重要工作即由前一天入圍的作品中，各組評

Effective strategies push Taiwan's design capability to the world

Over recent years, Taiwan has been acclaimed repeatedly in international competitions. Accumulating great reputation, design turns into a mainstream discipline that gained great popularity and attracted plenty of students who hope that the design curriculum may build up their design capability and make them become designers of the industry when entering the workplace. This did not come from nowhere. 14 years ago, it was Professor Apex Lin who began hosting a program organized by the Ministry of Education "to encourage students to participate in international art and design competitions". The success of the program wrote a new page that emboldens students to open their minds and views and march toward the global arena while paving the way for future Taiwanese designers to claim the stage and voice themselves through gradual international exchanges. Furthermore, the power of design greatly boosts national power. Public sectors have become more susceptible to incorporating design, which can be manifested in their daily thinking as well as policy communication. Such trends also increase the entire nation's awareness of life, taste, aesthetics and so on.

60 tears of good name, the making of good design

As a juror for design contests from home and abroad, I have stood in front of tens of thousands of works. What I picked up is, a good design values the perception of "being human" and interaction of behaviours rather than simply having a good look. They would more likely catch the attention of jurors. Therefore, a tiny document clip with a prolonged handle that lessens the discomfort of the holding fingers, or a ruler with anti-slip stickers at the back that doesn't stress the "beauty of design" so much, a small but meaningful improvement can deeply touch the jurors. It's an honour for me to serve as the juror for two renowned global competitions, iF Design Award of Germany and the Good Design Award of Japan. Both competitions have more than 60 years of history, not only are they acclaimed by the world, but also trusted, lauded and keep up with times. iF Design Award is established with design institutions from within and outside Germany, and has 12 branch offices around the world (Taiwan, South Korea, Japan, China, India, Turkey, the Netherlands, Brazil, Spain, Portugal). iF supports its winners to develop business, helps corporates to gain market recognition, and is very market oriented in providing pragmatic support. The iF Talent Award creates a platform for emerging designers to manifest their power while the iF Social Impact Prize calls for plans that benefit the society. On the other hand, the Good Design Award of Japan orchestrates businesses from its Tokyo headquarters. While continuing to establish collaboration with design awards from design associations in Asia, including Thailand, India and Singapore to publicize products of Japan, it also works with design institutions in Taiwan, South Korea and Hong Kong to participate in the local competitions as judges. The two awards have distinctive features in its system, I will share the process and analyze how both awards select their winners in the following paragraphs.

iF: a win win of pragmatic design and economic benefits

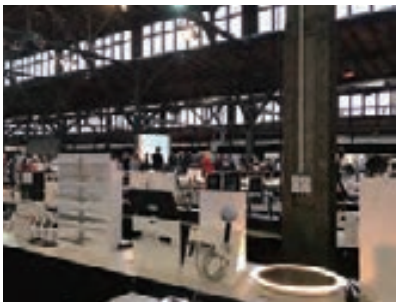
Founded in 1954, the iF Design Award contributes greatly to the economic benefits generated from design and the leap of people's value over design. The objective of its establishment is to elevate the general public's awareness of design. It positioned itself to attend to both perspectives of design and economics, and be a network of communication to provide professional services. The awards includes: iF Design Award, iF Design Talent Award, and the iF Social Impact Award added in 2017, which was established under the UN's goals for sustainable development, in hope to bring substantial solutions to the society and help it progress. 7 disciplines are divided for the iF Design Award: product, packaging, communication, interior architecture, personal concept, service design, and architecture. Under each discipline there are even more subcategories. Around 60 to 70 design and industrial jurors from around the world are to select 75 works to be featured in the iF World Design Guide (https://ifworlddesignguide.com/).

As a renowned international competition, high volume of work submissions can be expected. In my experience, such competitions have a preliminary selection which will be conducted online, followed by a secondary selection hosted in the organizing country. At the site, jurors will note down the works they favor, the ones with the lesser votes will be eliminated. However, all iF Design Award winners are selected onsite by the jurors, meaning there are no preliminary selections online. A warehouse piled with submissions is there for all jurors to review the works. Jurors from the same group go by and discuss every single design before reaching a consensus. The advantage of this is to have deep understanding and sufficient background information of the work so that the votes are not based on personal favor. Therefore, it takes longer to decide the result of one design, which is dependent on a majority of votes. For composition related design (e.g., I participated in the jury for packaging design), jurors deconstruct, reassemble, drop the work to test if the design can endure being flipped, shaken, opened, used, and to ensure its functions, as well as if it damages the environment. That is a new lesson for me, and the most diligent selection process I experienced in my memory to date. By the second day when all works are reviewed once more, the most important job is to shortlist three gold winners of each discipline through scrupulous discussions. And here comes the time of heated debates, aspects of the industry, corporates, consumers, construction, visual, creative, communication, environment protection and so on are all tackled. The results are still based on a vote of majority, and the reasons for a design to be selected as goldwinner would be



Welcome party (iF 總裁 Ralph Wiegmann 致詞)
Welcome party (iF CEO Ralph Wiegmann's welcome remarks)





評審現場
Site of judging



包裝組來自六國的全體評審
6 jurors from 6 countries of the packaging design team



VETO 討論
Veto discussion





拆解、組裝審慎評估作品（上）
包裝組討論金獎激辯中（下）
Heated debate: dissembling, reassembling and reviewing the design to choose the Gold for packaging design



日本設計振興會大井篤理事長致詞
President of Japan Institute of Design Promotion, Mr. Atsushi Oi gave his remarks



評審現場
Site of judging

審需要審慎的討論出該類別的三個金獎，此時便是激辯的時刻了，從各種角度如產業、企業、消費者、結構、視覺、創意、溝通、環保等層面充分討論，最後仍以多數決產出，並為其書寫獲獎原因，分組評審到此也告一段落。2019 年我們這組曾經因為相持不下，要求增加一名金獎未果，留下遺憾。

VETO 一是 iF 設計獎現場評審的一大特色，也是命運改變的舞臺，評審們可以為自己認為的佳作奮鬥，也可為不夠好的入選作品提出否決，爭取再次被討論的機會。提案人為該作品平反提出緣由，爭取現場所有參與的評審以多數決方式決定最後的獲獎資格，在正反兩方的陳述下，公平對待可能是漏網之魚的好作品，通過多數評審正面肯定的則成為獲獎作品，有疑慮的設計品質則在這嚴格的機制下喪失獲獎資格。這個橋段總是花費大量的時間投入，也是辯證設計好壞最精彩的過程，這當然對有機會再次被討論的作品是難得的福音。全部的過程在 VETO 討論過後終告完成，瀏覽作品有爭議或是沒有被發掘的巧思，這個討論也是難得的學習機會。

G Mark 一等於好設計

日本的 Good Design Award (俗稱 G Mark) 自 1957 年開始舉辦，當時國內生產商以模仿而生產製造商品的不良習性為國際所詬病，甚至影響外交層面，政府為鼓勵廠商原創同時亦為人們樹立「好商品」的概念因而舉辦的評價、推廣活動，其時日本國內企業間並不重視設計，直至六〇年代末期，一些企業開始在內部設置設計部門，從政府到企業間鼓勵高品質、精造並持續推動，隨著生活水準的提升，消費者也日益要求更好的心靈滿足，得到 G Mark 認可的商品便等同高品質的商品，數十年來可以說是日本最具代表性的設計獎項。而原本只屬於日本國內的設計獎項隨著 1975 年德國、荷蘭公司的報名參加遂開始國際化。近年來與臺灣、韓國、泰國、印度、新加坡、中國、印尼、土耳其等拓展交流，一起競逐獎項。值得一提的是 2018 年，臺灣的 Gogoro 電動車在經過最後激烈的投票，只差一點點就可以拿到至高的全場最大獎 Good Design Grand Award 殊榮，真是十分遺憾。

由上個世紀「自產業界的視角方針」至本世紀轉為「未來生活者的視角」，注重設計可以關照更寬廣面向的人與環境，改善人們的生活，影響社會對弱勢的照顧等，如地方創生的案例愈來愈多投入與受到重視。所有參評作品均須為已上市或即將上市者，產業界與學界合作未來將上市者亦可，評審及作品會入選的標準基於產業、社會、人因及時間觀點加以審視，是否以新技術或材料合理的解決問題而做出貢獻？是否有提出新的概念或作法可實現於社會使永續發展？是否使一般或身心障礙者具有可信的各種關懷？是否由過去的累積成效而順應時代持續改善？是否危害環境、過度包裝？評審類別包括產品、包裝、媒體、系統服務、建築等。獎項分為 Good Design Award、Good Design Best 100，由 Best 100 中選出各項特別獎，包括 Good Design Gold Award、Good Focus Award，再由 20 件 Good Design Gold Award 作品中決定 Good Design Grand Award Finalist 作品，最後在 Finalist 作品中選出該年最高榮譽的 Good Design Grand Award。整個評審委員會由評審委員長、副評審委員長及約 8、90 位包括國內、國際各種專業領域（我曾經計算過多達 30 幾種頭銜）的評審委員們組成，這是其他設計競賽中較少出現的狀況。一般設計獎皆委聘設計領域相關的專業人士，而本獎項的評審團中則除去各類專業設計師，尚有心理諮商師、律師、工程研究員、專科記者、電視製作人、採購、項目經理、公共衛生研究員、紡織協調員等，目的自然希望透過更多不同視角以挑選出各類別的優良設計。

眾所週知，日本人處事極為嚴謹仔細，尤其評審的過程更是如此，一次評審在線上完成後，所有的評審均須在日本會場完成二次評審，經過三天過程逐步將獲獎件數確認。第一輪先以不同顏色的便利貼過濾出淘汰的件數，保留下的作品經由全體分組評審們逐件討論確認才歸檔，至於沒有入選如拿到不足票的或是甚至完全沒有票的作

documented to mark the end of jury sessions. In 2019, we encountered a stalemate within our group and asked for an addition to the fourth gold but didn't work out. It left me with a sense of regret.

VETO: one of the most standing features of the iF Design Award judging. It's also a life-changing stage where jurors speak for the work they root for, veto the work they find not as qualified but got chosen, and fight for the chance to have another discussion for the works they deem worthy. The person who casts a veto vote may vindicate the work and asks all participating jurors to determine based on a majority the qualification of the design. The proposing and opposing sides make their statement to fairly examine the design. If the design obtains the favor of most jurors, it is qualified as a potential winner. Rather, the design that is less qualified would be eliminated under the scrutinising system. The process is highly time consuming, but is also the most brilliant part to debate on the pros and cons of design. Not to mention it being a silver lining for the design proposed to have another round of discussion. The entire process is closed after the veto discussion. This is also a rare opportunity for learning since the questionable or undiscovered elements of the design get to be brought to light.

G Mark - A logo for good design

The Good Design Award of Japan (known as the "G Mark") debuted in 1957, a time when the Japanese manufacturers were criticized by its international peers for the bad habit of copying rather than designing products that even affected the diplomatic front. In response, the government sought to encourage the manufacturers while framing the concept of "good product" for the people through Good Design Awards and the peripheral commentary and promotional events. In fact, Japanese enterprises used to not focus on design. By the end of the 60s, some enterprises began to establish design departments. After the government went on promoting high quality and meticulously made products, and the visible improvement of life quality, consumers began to pursue betterness of life and wellbeing, products with G Mark are then recognized as high quality products. The Good Design Awards, for decades, can be acknowledged as the most representative design award in Japan. G Mark was originally meant for design within Japan, but since companies in Germany and the Netherlands registered for the award, it slowly grew into an international award. In recent years, design from Taiwan, South Korea, India, Singapore, China, Indonesia, Turkey and so on have all joined in the contest. What's worth mentioning is, in 2018, the Gogoro electric scooter from Taiwan went so close to getting the Good Design Grand Award, the highest acknowledgement of G Mark after fierce debate and voting but didn't make it, a real shame.

Now, the perspective of design shifts from "the industry" in the previous century to "people living in the future" in this century. Design that looks into broader perspectives such as human and environment, life changing, influences to the society and caring for the minority, such as placemaking initiatives, are attracting more participation and attention. All entries are launched or to be launched to the market, works that to be launched under the collaboration of the industry and academy are qualified for entry too. Works are selected based on whether they can endure the examination from the industry, the society, users and time, as well as if it provides solutions through adopting new technique or reasonable materials, if it proposes new concepts or practices to facilitate sustainable development for the society, if it offer trustworthy cares for the general public or mentally/physically challenged people to access to, if it is based on the former achievement and improves along with the time, and is it over packaged and threatening the environments. The category of design entries span from product, packaging, media, system service, to architecture and so on. The awards are divided into Good Design Award, Good Design Best 100, and special prizes selected from the Best 100 of respective categories, including Good Design Gold Award, Good Focus Award, and, among all Good Design Gold Award winners, 20 would be shortlisted as the Good Design Award Finalists, and lastly, the Good Design Grand Award is selected from the finalists. The judging committee consists of a chair, a vice chair and around 90 jury members from home and abroad and of various professional backgrounds (I once counted some 30 different titles from the members). The composition is relatively rare in comparison with other design competitions. Generally, a jury of a design competition is composed of professionals related to that category of design. Good Design Award, however, invites therapists, lawyers, engineering researchers, journalists, TV producers, procurement and project managers, public health researchers, textile coordinators and so on to judge, in hope to select good design from broader and more diverse perspectives.

The Japanese are known as being cautiously careful when handling things, and it is especially true in the process of judging. After the preliminary selection is done online, all jury members will go to the site of the competition to do the secondary selection that takes up three days, and then the winning items shall be checked and confirmed one by one. In the preliminary selection, jury members use different colors of post-it to screen out the items to be eliminated. The remaining ones would be filed after jurors of different categories go through them one by one. For those who don't get enough votes or not even one vote would be reviewed once more to make sure no brilliant design is left behind. The next day, the "interactive hearing" will unfold on site. This approach can only be seen in the Good Design Award, and is one of its greatest features. The judges. This is when they get to overturn the status of their design, to get re-selected, or, on the other hand,



2019 日本評審現場全體評審與工作人員
2019 Japan judging site, full assembly of judges and staff



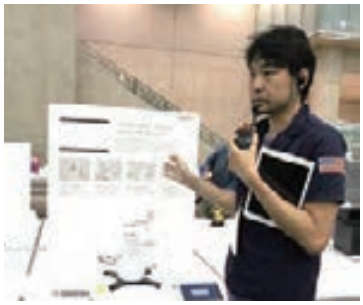
2019 臺灣評審現場全體評審與工作人員
2019 Taiwan judging site, full assembly of judges and staff



沒有選票的作品在確認淘汰前再次被討論
Designs without any votes are to be discussed once more before being eliminated



全體評審充分討論建議 Best 100 作品
All judges have another round of comprehensive discussion for Best 100



分組評審長為該組入圍 Best 100 作品說明與推薦
Unit Leaders explain and pitch for the works of their group selected as Best 100



稍作改良的生活小物獲選 Best 100
An enhanced small gadget for daily life made into the Best 100



未上市或即將上市作品在保密空間進行展示與說明
Design yet or soon to be launched will be displayed and explained confidentially in partitioned rooms

品，全部都還會再瀏覽一遍，確保沒有漏網的佳作。第二天有一個參評者親臨現場的「對話型評審」，這是此獎獨特的作法，也是一大特色，參賽者可以在三分鐘內為自己的作品當場解說並答詢評審的提問，有機會甚至透過解說而使作品翻身，重新回到入選的狀態，反之當然也有因此而推翻了評審們原本以為的「好」，作品遂成為被淘汰的可能。G Mark 還有一項機密的評審機制，現場準備了許多間密室給尚未上市屬於保密階段的作品展示及說明。如此完成了所有過程後，評審們又來一輪整體討論，確認所有獲得 Good Design Award 作品，再從其中挑選 8 — 10 名角逐 Best 100，由評審組組長於獲獎作品決議會中確定。第三天，有一場 Best 100 作品巡禮，所有評審自行選擇是否參加，由各組評審長說明該作品的獲獎原因，我認為這是一個絕佳的學習機會，對不是自己專業領域的獲獎作品可以一次閱覽吸收，甚為難得。

一般設計競賽的作品會被要求統一在主辦方進行評選，而本獎有在日本以外的參賽作品審查機制，目前有臺灣、香港、韓國三處，這也是 Good Design Award 獨創 (近年臺灣的金點獎也有此舉)，由該地數位評審 (先前已經在日本現場參與評審) 加上日本方面派出 (視該地作品件數而定) 的若干名評審共同審查；如來到臺灣時，我方三位協同日本方面來的三位評審，其中一位日方人士為評審組組長，共六人一起充分討論，所有過程完全比照在日本現場的流程走一遍，決議的入選作品由該組長回到日本向所有評審傳達內容，再與其他所有入圍作品一起評比，得出真正的最終結果。

減法設計，剛剛好就好

華麗的外觀設計、豐富的形象包裝已經不如過往吸引評審的眼睛，如何在眾多參賽作品中脫穎而出？簡單的設計語言，清晰的視覺溝通，讓人感動的設計巧思，體貼人們在使用、機能等細節需求的改善，足以影響評審們的判斷。參與競賽無疑希望獲得獎項，評審的經驗告訴我，從報名文件內容尤其到現場陳列擺設均不可忽略。若一審為線上作業則更適合拍攝簡短影片加以輔助說明，這是非常有效的作法，切記時間與節奏的掌握，大量的作品閱覽很是傷眼及傷神，透過好的影片容易吸睛並有助於評審快速理解內容，同時藉由質佳的畫面、氣氛可為作品增加好感度，另外提供的作品畫面品質及說明，言簡意賅描述重點為佳，好作品若在第一關被忽略就太可惜了，由此取得起碼的入圍門票，至於現場就看真槍實彈的作品質量與評審們的緣份了。

全場巡禮確認 Best 100 作品
All judges took a view of the Best 100



to get excluded for toppling the original perception of "good" of the judges. G Mark also adopts a confidential judging mechanism where partitioned chambers are set onsite for the display and explanation of works yet to be launched or under undisclosed development. Judges shall have another round of comprehensive discussion after the former processes are completed to make sure who is qualified for the Good Design Award. Next, they select 8 to 10 finalists to vie for the Best 100, which the "unit leader" of the jury members will decide the results. On the third day, the organizer holds a seminar for the Best 100 where unit leaders explain why the design is chosen and all judges can participate voluntarily. This, to me, is the best and the rarest opportunity for learning because I get to absorb knowledge outside of the domain that I excel in.

Usually the entries of a design competition are required to be reviewed on the site of the organizer. However, G Mark employs an entry review mechanism outside of Japan. Currently Taiwan, Hong Kong and South Korea are singled out as judging sites. The approach is developed by the Good Design Award (and the Golden Pin Award of Taiwan also tries the same mechanism in recent years). Judges who have participated onsite selection in Japan would join in selection through digital devices, along with several other judges (depending on the amount of the entries) appointed by the Japanese organizer. If the selection is held in Taiwan, three of the local judges and another three appointed by the Japanese organizer are grouped as the jury. One of the Japanese judges serves as the head of jury, the 6 judges have thorough discussion and go through the exact process as in Japan. The head, when returned to Japan, shall brief all judges in Japan on the selected works, and have the works reviewed together with the ones in Japan to get the final result.

Lean design, less is better

Extravagant appearance, complicated packaging do not attract the attention of the judges as they used to. So how can one stand out among thousands of entries? Simple design language, clear visual communication, resonating design highlights, improvement to the details for use and function that tend to the needs of users, are the ones that determine the judges' perception. Participants of competitions are all eager to win. My experiences told me that no details from submitting the work to the display on site should be left unattended. For competitions whose preliminary selection is conducted online, participants can shoot a short video as supplementary explanation to the design. This has been proven to be very effective. Pay attention to the time and rhythm of the video, since reviewing abundant work is time and energy consuming, a well cut video can help judges understand the work quickly. Videos with good quality and ambience would add value to the design. Remember only provide simplified key points to illustrate your work, because it would be such a shame for a good design to be overlooked in the preliminary selection. This is your ticket to be at least selected in the first round. As for whether the actual value can be spotted by the judges, it depends on luck and chances.



現場展示足以影響作品效果品值得重視
The arrangement of onsite display is consequential to fate of the design





臺灣場評審現場作品展示
Onsite display in the judging session in Taiwan



對話型評審是 Good Design Award 特色
"Interactive hearing" is a unique feature of G Mark



從作業到作品 – 國際平面設計競賽的參賽思維

From School Assignment to Your Own Design – The Mentality of Taking Parts in International Graphic Design Competitions

亞洲大學視覺傳達設計學系
講座教授
Department of Visual Communication Design, Asia University
Chair Professor

游明龍
Yu, Ming-Lung

我常常鼓勵我的學生，要多多參與平面設計競賽，尤其是競爭張力強的國際平面設計競賽，諸如波蘭華沙國際海報雙年展、墨西哥國際海報雙年展、捷克布魯諾國際平面設計雙年展、日本富山國際海報三年展等經典大賽，這些以前自己也曾投石問路的國際知名海報設計展，是何等高難度的挑戰，如果能幫助自己的學生登上國際設計舞臺，絕對是快樂的一件事。從學生的角色來看，參加國際平面設計競賽，一則可以琢磨自己在競賽主題的規範下，對於創意概念、點子、表現手法等等的掌握是否精準，再來更可以透過以繪畫為基礎的表現技法，訓練自己手上功夫是否能讓作品的美學到位，作品是否能呈現視覺藝術傳播的注目效果等，都可以從競賽成績作為最後檢驗。

多年來從德國紅點品牌與傳達設計獎、墨西哥國際海報雙年展、紐約藝術指導協會年度獎、臺灣國際學生創意設計大賽、臺灣國際平面設計獎等，筆者累積了一些成績與指導心得，藉此篇幅分享給有興趣的師生，做為日後參賽的參考，讓更多的臺灣學生優秀作品能在國際平面設計競賽獲獎，成為臺灣設計之光。常聽到的半開玩笑的話：運氣要好才能得獎！這半開玩笑的話其實沒錯，從 2014 年左右開始，上述提到的經典傳統設計競賽，紛紛順應時代潮流，將寄送實體作品的方式改為網路報名後，參賽件數就逐年翻倍成長，能入圍或獲獎真的日益困難。所以參加國際設計競賽，運氣要好外，的確有一些創意思考方法與表現技巧，乃至報名的類別都必須慎重去面對，否則不只白費功夫更喪失日後參賽的自信心！

常常有學生問我：海報怎麼做？或者講得很白「老師，我要參加紅點，想去德國領獎！」，我都說來課堂上聽我講解跟討論作品就可以。那些問我的學生，最終不見人影，可能的原因之一是選不到我的課就放棄了，其實這樣也好。如果只是一時的興趣，碰到小小挫折就放棄，是不會有毅力將自己的作業變成作品的。要有充分的企圖心、對設計的熱忱跟堅定的執著，是準備參加國際設計競賽的基本態度。因為接下來面對的過程，可能就是不斷的：不對、退件、重來、再想等關鍵字出現，如果沒有上述性格特質，只會讓自己陷入深淵之中。我常常跟學生說我的心得：喜歡才能長久，長久才有成就。

好的平面作品如何好？限於篇幅因素，本文只能就海報作品的指導經驗，提出淺見來就教於前輩們，以利教學相長。好的海報作品如何好？其實海報的創作與設計並沒有想像中的困難。我認為要把海報的媒體功能、創作方法及競賽評選等三個條件，綜合起來分析，找到設計的流程與方法，是基本的認知與開始。我的課堂上有近 60 個學生，常常要面對層出不窮的問題，我經過多次的實驗與實際經驗後，化繁為簡地把海報創作流程簡化為五個重點：

1. 看法主張：用一段簡短的文字來說明你對主題的論述。在寫出精簡的文字之前，要閱讀很多的資料跟作品，透過對問題的理解，找到解決問題的見解。
2. 創意概念：用極少的字來表達你的觀點。這是將解決問題見解的抽象概念轉為文字的陳述方式，它也是海報標題撰寫的出處。(我會要求在四個字以內)
3. 創意點子：將抽象概念轉為具體符號的海報插圖造形。這往往是最難的一部份，原創性的點子，需要善用想像力與組合方法進行發想。
4. 表現手法：好比文章的寫作方法，善用比喻、諷諭、象徵、誇張、借用、替換等，讓海報的傳達更有想像空間，增加視覺的說服力。
5. 表現技法：好的表現技法讓創意點子更完美。以繪畫為基礎的表現技法是海報插圖的必要選項，難度越高的表現技法，作品的美學更有藝術性，容易在一堆如山高的作品中被看見。

將上述五個重點轉為主題、概念、點子、手法及技法，大概就是國際平面設計競賽，尤其是海報類的評審要點了。如果你的海報作品，參加一個有競賽主題的設計獎，用這樣方法檢視一下：1 題目對不對；2 概念清不清楚；3 點特別；4 手法新不新穎；5 技法難度高不高，就很容易看到自己作品的問題點，加以改進讓作品更有獲獎的機會。

I always encourage my students to partake in graphic design competitions, especially the most competitive ones in the international arena. Iconic competitions such as International Poster Biennale in Warsaw, the International Biennale of Poster in Mexico (BICM), International Biennale of Graphic Design in Brno, International Poster Triennial in Toyama (IPT) and other that I had my share of competing, are full of challenges. To enable my own students to shine brightly in the world of design is definitely a joyful achievement. Looking from the perspective of a student, to participate in international graphic design competitions means a great deal of things. Students can hone their abilities of grasping the creative concepts, idea, and the technique to present the idea precisely adherent to the theme required by each competition. Moreover, they get to practice illustration-based presentation technique, season the aesthetics of their work with craftiness, and manifest the eye-catching effects destined for outstanding works. All can be verified through the result of a competition.

For years, I have gained fruitful results and reflection from competing in and guiding students for the graphic design competitions. Red Dot Design Award: Brands & Communication Design, BICM, New York Art Directors Club Annual Awards (ADC Awards), Taiwan International Student Design Competition (TISDC), Taiwan International Graphic Design Award (TIGDA) and so on. I would like to take the opportunity to share with people interested in taking part in competitions, so that more exceptional works from talents in Taiwan would sweep the global graphic design competitions, and become the pride of Taiwan. I often hear people joking about how winning an award is about luck. This, in fact, is not all a joke. Starting from 2014, the traditional design competitions mentioned above turned their entry submission from offline to online in order to align with the trend of the digital era. Since then, the number of entries has doubled year on year. To win, or even to be nominated becomes harder and harder. That's why when participating in international competitions, in addition to luck, one needs to demonstrate creative ideas and presentation techniques, as well as contemplate the category to send work to, or else it's going to be a waste of hard work and even stifle your motivation to compete more in the coming days.

Students frequently ask me, "How to make a poster?" , or simply saying, "Sir, I want to take part in Red Dot Awards, I want to go to Germany to claim the award!" My answer to them is always, "Attend my courses, listen to how I analyze and discuss your work, and that would do" Students who ask these questions eventually vanish into thin air. It may be that they can't make it to select my course. But, it's probably for the best. If students only have a whim and give up easily when encountered with little frustration, they can never successfully transform their school assignment into personal work. Driving ambition, devotion and tenacity in design are only the basics when participating in global design competitions. Because once you start, your life would be full of keywords such as "it' s wron", "case rejected", "start-over", "think again" and so on. If you are not equipped with the characteristics above, it is likely for you to fall into a pit of self-denial. I share with my student constantly my reflection: you have to love it for it to last, and only when it lasts, the success would follow.

What are the keys to a good piece of graphic design? In this article I would briefly propose my humble views accumulated from the past experiences of giving guidance to the work of posters, in hope to benefit fellow teachers. What is a good poster made of ? It is not as difficult as imagined to create and design a poster. I believe we can start from a comprehensive analysis of these three factors: media function, design approach, and competition requirements. Finding the process and method for design is the beginning. I have nearly 60 students per course, and a variety of questions are raised by them. After numerous experiments and practices, I've summarized and highlighted 5 points for the arduous process of poster design.

(1)Statement of perspective: Briefly state your course for the topic. Before putting the perspective into words, do a lot of research, understand the problem and then propose your solution.
(2)Creative concept: Use very little words to voice your stand. This is a method to turn the abstract concept of problem solution into words, and is also the origin of the title of your poster (I request it to be within 4 words).
(3)Creative ideas: Transform abstract concepts into physical symbols to shape your poster. This is oftentimes the most challenging part. You need great ability of imagination and systematic approach to brainstorm for an original idea.
(4)Presentation approach: Just like writing a good article, you need to utilize simile, satire, symbolizing, hyperbole, metaphor, synonyms and so on to expand the room for imagination of your poster, and intensify visual persuasiveness.
(5)Presentation technique: Fitting technique perfects the creative idea. An illustration-based presentation technique is mandatory for poster painting, the more sophisticated the presentation technique, the more artistic the aesthetics of the work becomes, and the more likely it is to be spotted in piles of design.

These 5 highlights can be turned into theme, concept, idea, approach and technique, and they are the principles of work selection in international graphic design competitions, especially the category of poster. If you're submitting your work to a design competition with a specific theme, go through the following process: 1. does it match the competition theme; 2. does it communicate a clear concept; 3. is the idea unique; 4. is the approach unusual; 5. is the technique of high skill. The problem of your work would easily pop up once you go through the process, and you get to improve your work to better stand out and win.



圖 (1) 作品名：The Voice of Life，作者：陳俞如
Image (1) The Voice of Life, designed by Chen Yu-Ru

現今的國際海報獎參賽作品件數，往往從數千到上萬件，例如墨西哥國際海報雙年展有近 8 千件；由教育部主辦，看見台灣基金會及溫世仁文教基金會贊助，並且還獲得 21 個國際設計社團組織認證的臺灣國際學生創意設計大賽 (TISDC)，近年來收件衝上 2 萬件，其中視覺類就超過 1 萬 6 千件以上，得獎率在 0.1% 左右，要得獎還真是不容易，但是能從參賽件數高的競賽中獲獎，足以證明你的作品是「真材實料」的啊！好的海報作品除了上述五個必要條件外，往往更具備一個特色：「一個現實世界不存在的視覺畫面，它是設計師發揮想像力，運用組合方法創造出來的，然後善用一個合適的表現技法，呈現令人注目的獨特美學效果，啟發閱讀者對內容的認同感。」

以下挑選幾件作品解說並分享：

圖 (1) 作品名：The Voice of Life，作者：陳俞如，獎項：2018 德國紅點品牌與傳達設計獎 Poster—Best of the Best。創意點子：以動物英文名為設計題材，轉化為大象、鯊魚、蝴蝶的造形，呼籲人類關心不同物種生命的價值，手寫文字造形呈現生命受到傷害的侘寂感，引起閱讀者的惻隱之心。

圖 (2) 作品名：Neiwan Love Story，作者：黃子晏、張雅茜、江雅晴、蘇筱筠，獎項：2017 德國紅點品牌與傳達設計獎 Poster—Best of the Best。創意點子：以臺鐵內灣支線的小鎮旅遊為設計題材，透過愛情溫馨的故事為背景，將相遇、相愛、相處、分手又重逢的情節融入小鎮觀光景點，運用寫實插畫手法表現，並將六個畫面以 motion graphic 技法，串成一個連續性的動圖。

圖 (3) 作品名：Give Your Life a Chance，作者：鄒云岱，獎項：2018 德國紅點品牌與傳達設計獎 Poster—Rod Dot 2017 臺灣國際學生創意設計大賽一銅獎、2017 天津泰達盃全球青年創意設計大賽視覺類一金獎。創意點子：以轉念為創意概念，將結束生命的關鍵點改變為求生的符號，寓意念頭的改變為生命帶來機會。

圖 (4) 作品名：Finding Taiwan Old Street—Three Scenic Views of Lukang，作者：黃聖軒、吳承諭，獎項：2018 德國紅點品牌與傳達設計獎 Poster—Best of the Best、The ADC 97th Annual Awards–Illustration Posters—銅獎、Typography Posters—銅獎、2017 臺灣國際學生創意設計大賽一金獎、2017 Taiwan International Graphic Design Award—日本平面設計協會特別獎。創意點子：以鹿港小鎮的景點特色為設計題材，運用漢字字中有圖的表現手法，呈現古樸的文化氛圍，系列整體視覺效果強烈，閱讀者印象深刻。

圖 (2) 作品名：Neiwan Love Story ，作者：黃子晏、張雅茜、江雅晴、蘇筱筠
Image (2) Neiwan Love Story, designed by Huang Tzu-Yen, Chang Ya-Chien, Chiang Ya-Ching, Su Hsiao-Yun



The international poster design competitions receive tens of thousands of submissions nowadays. BICM, for example, receives 8,000 pieces of work. TISDC, a competition organized by the Ministry of Education of Taiwan, sponsored by iSee Taiwan Foundation and Sayling Wen Cultural and Educational Foundation, and endorsed by 21 design associations and organizations from across the globe, broke the record of receiving 20,000 submissions in the recent year, where the visual design category alone took up 16,000 works. The chance of winning is around 0.1%. It's indeed challenging to win. However, if you can stand out from competitions with a great number of submissions, it means your design is solid. Other than the 5 indispensable requisites, good posters almost always have one feature: "A visual image that doesn't exist in reality. It is created through the combination of the designer's imagination and collective approaches, and presented with proper technique so that it emits peculiar and eye-catching aesthetic effects that inspire its viewers to identify themselves with the content."

Here are some works selected for elaboration and sharing:

Image (1) The Voice of Life, designed by Chen Yu-Ru, Award: 2018 Red Dot Brands & Communication Design Poster– Best of Best. Creative idea: With names of animals as the theme of design, the designer shaped the names into the look of an elephant, a shark and a butterfly. Urging humans to listen to the voice and value the lives of different species, the hand-crafted shapes of words illustrate how life is being harmed, while the Wabi-Sabi sense it delivers calls for the sympathy of viewers.

Image (2) Neiwan Love Story, designed by Huang Tzu-Yen, Chang Ya-Chien, Chiang Ya-Ching, Su Hsiao-Yun, Award: 2017 Red Dot Brands & Communication Design Poster–Best of Best. Creative idea: Using the town trip of the Neiwan line of Taiwan Rail as the theme, the series of posters weave a romantic story from the first encounter, falling in love, being together, breaking up and reuniting by blending them with the tour sites along the line. The realistic illustration technique was adopted to present the design, and 6 images are connected and turned into motion graphics.

Image (3) Give Your Life a Chance, designed by Zou Yun-Dai, Award: 2018 Red Dot Brands & Communication Design Poster、2017 TISDC, Bronze、2017 TEDA Cup International Youth Design Competition, Gold. Creative idea: Developed on the creative theme of changing your perspectives, the work converts the turning point of the end of life to a symbol of survival, referring to a change of perspective that can give life a chance.

Image (4) Finding Taiwan Old Street–Three Scenic Views of Lukang, designed by Huang Sheng-Syuan and Wu Cheng-Yu, Award: 2017 Red Dot Brands & Communication Design Poster–Best of Best、The ADC 97th Annual Awards–Illustration Posters, Bronze; Typography Posters, Bronze、2017 Taiwan International Student Design Competition, Gold、2017 Taiwan International Graphic Design Award, JAGDA Special Prize. Creative idea: Featuring the scenic site of the old town Lukang, intertwining the presentation approach of the pictographic chinese character, the design manifests a quaint and pure sense. The composition is visually powerful and impressive to its viewers.



圖 (3) 作品名：Give Your Life a Chance，作者：鄒云岱
Image (3) Give Your Life a Chance, designed by Zou Yun-Da



圖 (4) 作品名：Finding Taiwan Old Street–Three Scenic Views of Lukang，作者：黃聖軒、吳承諭
Image (4) Finding Taiwan Old Street - Three Scenic Views of Lukang, designed by Huang Sheng-Syuan and Wu Cheng-Yu



圖 (5) 作品名：Respect Forgive Appreciate Empathy ，作者：游博雅
Image (5) Respect Forgive Appreciate Empathy, designed by Yu Po-Ya

圖 (5) 作品名：Respect Forgive Appreciate Empathy，作者：游博雅，獎項：2019 德國紅點品牌與傳達設計獎 Poster—Best of the Best。創意點子：以包容、接納、融合概念為設計題材，轉化為人與文字合成的造形，面對不同文化與不同意見，能站在對方的立場思考，進而接受不同的觀點，訴求異中求同，達成共融的和諧意象。

圖 (6) 作品名：Anti-Hunting Game，作者：林婉婷，獎項：2019 天津泰達盃全球青年創意設計大賽一視覺類金獎、2017 Taiwan International Graphic Design Award一台灣海報設計協會特別獎。創意點子：以共生為設計概念，運用二個人類身體結合為一個動物的體形，象徵人與自然要和諧共生，因為過度的開發帶來環境的破壞，人類的行為傷害了動物，最終也會反噬到自己，呼籲停止一切的破壞環境的行為。

圖 (7) 作品名：I Promise I will Protect You With My Life，作者：楊子萱，獎項：2017 德國紅點品牌與傳達設計獎 Poster—Rod Dot。創意點子：以保護為設計概念，以組合的方法將手掌與動物身體結合，寓意生命共同體的意象，運用木刻版畫表現技法，表現人類挺身而出，保護生物生命的勇敢氣概，整體黑白調性的色彩與筆觸，刻畫弱勢生命受害的滄桑感，讓閱讀者興起保護之責的啟發。

圖 (8) 作品名：Caring for the Elderly，作者：鄭怡君，獎項：2018 德國紅點品牌與傳達設計獎 Poster—Rod Dot、2017 Taiwan International Graphic Design Award—Taiwan Distinction Award。創意點子：以老人生活問題為設計題材，呼籲社會重視這個嚴峻的問題，因為台灣是進入高齡化社會，如何照顧老人是年輕世代必須面對的課題。作者以老人身體機能退化，導致行動緩慢如蝸牛、烏龜的概念為創意手法，木刻斑駁質感正巧符合老人意象。

圖 (6) 作品名：Anti-Hunting Game，作者：林婉婷
Image (6) Anti-Hunting Game, designed by Lin Wan-Ting



Image (5) Respect Forgive Appreciate Empathy, designed by Yu Po-Ya, Award: 2019 Red Dot Brands & Communication Design Poster – Best of Best, Creative idea: Exploring the design theme of inclusiveness, acceptance, and merging, shapes are transformed and forged together by the image of humans and words. The posters embody the different opinions from different cultures, propose to seek the common ground by standing in each other' s shoes and create a harmonious atmosphere that benefits all.

Image (6) Anti-Hunting Game, designed by Lin Wan-Ting, Award: 2019 TEDA Cup International Youth Design Competition, Visual Design Category, Gold、2017 Taiwan International Student Design Competition, Taiwan Poster Design Association Special Prize. Creative idea: Targeting the theme of symbiosis, the design fused 2 human bodies into the shape of animals, indicating the harmonious coexistence between human and nature. Excessive development damages the environment, actions of the human devastate the animal and would eventually annihilate themselves. The core concept is to urge all environment destroying behaviors to stop.

Image (7) I Promise I will Protect You With My Life, designed by Yang Zih-Syuan, Award: 2019 Red Dot Brands & Communication Design Poster, Red Dot. Creative idea: Conjoining human palms to parts of animals, the design concept dwells on protection, pointing out that lives are interdependent. The wood engraving technique highlights humans' bravery by standing out to protect animal lives. The black and white composition and brushwork portray the turbulence the vulnerable lives have been through and sound the alarm for the viewers to take responsibility and protect lives.

Image (8) Caring for the Elderly, designed by Jheng Yi-Jyun, Award: 2018 Red Dot Brands & Communication Design Poster, Red Dot、2017 Taiwan International Graphic Design Award - Taiwan Distinction Award. Creative idea: Touching the topic of the aging population, the design implores the society to take this crucial issue seriously. As Taiwan becomes an aging society, the younger generation has to shoulder the duty of taking care of the elderly. The designer took a turn on incorporating slow moving animals such as snail and turtle on to the back of the aged to manifest their compromised body functions. The wood carving texture of the poster casts a decrepit image that reflects the aged.



圖 (7) 作品名：I Promise I will Protect You With My Life，作者：楊子萱
Image (7) I Promise I will Protect You With My Life, designed by Yang Zih-Syuan



圖 (8) 作品名：Caring for the Elderly，作者：鄭怡君
Image (8) Caring for the Elderly, designed by Jheng Yi-Jyun



你看見自己了嗎？

Have You "Found" Yourself

實踐大學設計學院服裝設計學系所
副教授
Fashion Design Department of College of Design, Shih Chien University
Associate Professor

許鳳玉
Hsu, Feng-Yu

在學生時期，我很愛參加服裝設計競賽，因為個人認為參加競賽除了誘人的獎金或是免費的機票外，更重要的是除了老師之外還有誰會欣賞我的作品呢？而我又是誰呢？來檢視自己的學習效果，因此在當時資訊還不是很普遍的年代，積極的參與國內外的服裝設計競賽，整體過程中對於期程的掌握、作品的要求以及當實際到達現場參與的整個過程，最棒的是可以獲得評審的建議與看法外，也可向其他參賽者學習並從中了解自己概念的詮釋與創作盲點。雖然過程繁瑣與磨人但競賽真的是一個讓人快速成長進步的方法之一。

當自己成為教育者時，樂於推廣國際設計競賽，但認為任何一個競賽應該是學生自主且樂於參與，而非是強迫性的，而是讓學生們了解，當他參與競賽的時候，對他個人到底有什麼樣的成長，那這樣子的話，學生會更樂於的參與競賽，當然除了獎金之外，我相信參與設計競賽對自己最大收穫，莫過於就是進入了一個全是夥伴的場域，主辦單位如何在做執行規劃以及參與者又用什麼樣的形式來展現作品，那些都是非常好的一次次經驗。參與設計競賽有多層意涵 ，從學生個人檢視自我學習的成效以及展現國際競爭力，培養學生的設計競爭力，展現國際影響力。

在此，也感謝教育部在 2019 年正式將「時尚設計類」納入「藝術與設計類國際競賽計畫 設計戰國策 」獎勵之一。實踐大學服裝設計學系參與國際競賽多年，從 2013 年接獲邀請參與，2013~2017 年江奕勳 (圖 1)、黃山料 (圖 2)、周芸廷 (圖 3)、邱柏傑 (圖 4)，連續四年奪得英國倫敦的全球最大時尚畢業生展覽「Graduate Fashion Week」中，贏得 International Catwalk Competition（簡稱 ICC）「最佳新銳設計師」國際首獎；2018 年陳葆汶獲亞軍，展現臺灣學子於服裝設計領域的堅強實力，證明臺灣時尚設計能量不容小覷！ 2013 年畢業的江奕勳在 2015 年成立同名品牌「ANGUS CHIANG」，2017 年成為臺灣第一位入圍 LVMH Prize 時尚大獎初選名單的臺灣設計師，該獎是從全球 1,200 位設計師中選出 21 位入圍，2017 年 6 月至今持續發表於「巴黎男裝周」。設計的靈感皆來自於他所成長的環境與文化－臺灣，也讓全球時尚界眼睛一亮。

學校教育除了專業實務的課程外，也將持續培育並尋找優秀的年輕設計師投入全球時裝產業，搭建學校與產業間的橋梁，讓學生與國際有更多交流的機會。透過與國際間知名院校學術交流互動外，競賽也有助提升於國際能見度，拓展國外產業鏈結平臺，增進學生國際視野。實踐大學服裝設計學系一直以來是以團隊合作模式在建構學系的永續發展，每一位老師都提供了不同的養分，是奠定學生的基石主因。培養同學們對自我啟發的創作能力，讓學習者的個人特質顯現，以展現未來設計師的特質。二年級著重啟發創意思考在不受流行時裝市場的規範前提下，進行創作整體流程之規劃與實驗。三年級則以市場考慮規劃課題，學習流行消費市場的成衣設計。四年級服裝整合設計則著重於個人總體學習的成效展現於服裝設計，個人風格的形塑。為強化學生的設計能量與自信、展現國際知名度與影響力，輔導學生參加服裝設計國際設計競賽的策略如下：

1. 彙整國內外大型服裝設計競賽資訊，提供給老師與學生們。
2. 主動與國際競賽單位保持聯繫與溝通。
3. 化零為整，集體收件 (視訊) 與寄送。
4. 建構學生作品檔案。
5. 將作業轉化成為最有價值的自信。

老師們輔導模式

1. 了解學生的特質，發展多元議題。
2. 長時間陪伴同學自我的探討，不斷地交互發散思緒與收斂思考。



圖 1 江奕勳「航向月球」
Image 1: "Sailing to the Moon" by Angus Chiang

Back in the days as a student, I loved participating in fashion design competitions. In addition to the tempting high prizes and complimentary flight, what I valued most was to find out people who, other than my home teachers, appreciate my work. It's also a journey finding out who I was, and an opportunity to examine the results of learning. At the time when information was not so easily accessible, I benefited a lot from both domestic and overseas contests: getting hold of scheduling, demands to a piece of design, and the head-to-toe process of being present throughout competitions. Apart from gaining feedback and suggestions from the judges, I got to learn from my peers, knew how to better interpret my concept and identify the blind spots in design. Although the process could be overwhelming and demanding, it was indeed an effective shortcut for one to grow swiftly.

When I became an educator, I persisted with my fondness of international design competitions by promoting them. But the key here is I believe students should be willing to, rather than pressured to, take part in any competition. The reason is that students should know, when they engage in a competition, they are the ones realizing what impact, and how it would foster them to grow. With that in mind students would join in contests gladly. Supplementary to the awards and prizes, I think the biggest takeaway from partaking in the design competition is, being in a place where everyone is your partner. You get to observe how the organizer actualizes their plans, and participants realize their works. These are invaluable experiences. Competing in design contests could mean a lot. It's when students get to expound what they have learned, and manifest their competitiveness on the international arena. As they expand design capabilities, they will demonstrate their influence to the world.

I would like to take the chance to thank the Ministry of Education for incorporating "Fashion Design" into the Ministry of Education's "International Design Competition (IDC)" program to promote students in the participation of global contests. The Fashion Design Department of Shih Chien University has played parts in various international competitions for years. Since invited to partake in 2013 the in the biggest graduate exhibition, the Graduate Fashion Week in London, in the 4 years period from 2013 to 2017, Angus Chiang (1), Huang Shan-Liao (2), Chou Yun-Ting (3), Chiu Po-Chieh (4) scored the "International Award" in the "International Catwalk Competition (ICC)". While Chen Bao-Wen won the runner up of International Award in 2018. The enormous design power in Taiwanese students proves itself not to be underestimated. Graduated in 2013, Angus Chiang established his brand with his name "ANGUS CHIANG", and became the first ever designer from Taiwan to be shortlisted by the LVMH Prize, where among 1200 designers around the globe, 21 were chosen to edge for the glory. Angus Chiang continues to launch his design in Paris Mens' Fashion Week since June, 2017. Angus' design is inspired by his surroundings and root, Taiwan, which wows the international design industry.

Shih Chien University offers pragmatic and professional courses, along with the non-stopping cultivation and spotting of young talents, bridges the school with the global fashion industry, and supports students in their exchanges with their international peers. Shih Chien empowers the students through the collaboration between renowned schools around the world, intensifying the international exposure, establishing home to overseas industrial platforms, and broadening the horizon of the youth. By incorporating a team work model, the Fashion Design Department evolves in a sustainable way. With every instructor furnishing distinctive features to the teaching, students get to lay a solid foundation for the future. We strive to foster creativity through self-inspiration, and highlighting individuality, drawing out the characteristics of a designer for the freshmen. In the second year, students begin to plan and experiment on the design process without being constrained by the market rules of the fashion world, and emphasize on provoking creative thinking. Next, they begin to integrate factors of the market and learn about the ready-to-wear and mainstream design of the consumer market. In their last year before graduating, they actualize what they have learned through their personal work of design and style. The Department formulates comprehensive strategies to reinforce the design power and confidence of students and take to the international arena their popularity and influence by guiding them to participate in international fashion design competitions.

Strategies:

1. Consolidate information of major fashion design competitions from home and abroad for instructors and students to refer to.
2. Keep close contact and relationship with international competition organizers.
3. Collect and send works (in the form of video) jointly.
4. Bind design portfolio for students.
5. Transform school assignment into student's self-confidence.

How instructors guide:

1. Dive into student's individual characteristics, and help come up with diverse capabilities.
2. Accompany students in their journey of self-reflection, divergent and convergent thinking.





圖 2 黃山料「金門壹玖陸玖」
Image 2: "Kinmen 1969" by Huang Shan-Liao



圖 3 周芸廷「第二性」
Image 3: "The Second Sex" by Chou Yun- Ting



圖 4 邱柏傑 「遊子身上衣」
Image 4: "I'm a traveler, wearing my background" by Chiu Po-Chieh



圖 5 李姿瑾、曾文敏「2080S」
Image 5: "2080S"by Li Zi-Jin and Tseng Wen-Min



圖 6 張以葳「Soul Guardian 靈魂守護者」
Image 6: "Soul Guardian" by Chang Yi-Wei



圖 7 張以葳「Paladin 聖騎士」
Image 7: "Paladin" by Chang Yi-Wei

作業是什麼？

把你的作業轉化成為最有價值的自信！設計是主觀的嗎？當學生作品在校競賽無法受到肯定時，通常心情會低落一陣子，會開始覺得自己選錯興趣了嗎？不適合往服裝行業等；通常這時老師的輔導就會進入鼓勵模式，你可以參與國內外的服裝設計競賽，看看是否會有不同的結果，因為評審不一樣會有不同的看法與感受，也許結果會意想不到，學生需要有不同場域來建立他們的自信心。因此，系上整體策略是將學習的過程中會有大大小小的作品 (作業) 產出，以實踐大學服裝設計學系為例，每年的二、三年級在 3 月份服裝周 (設計課程的學習總體檢視之一) 大約 400 人產出 1600 套服裝；大四的畢展大約產出 1300 套服裝，當主辦單位公布競賽規則的同時也請老師們進行溝通並輔導學生參與投件，因為作品很多元，因此策略上可挑選學生作品與競賽配對，以符合競賽要求。

把對生活的想像轉化在創作上，「設計就是說故事，每個人本身就是故事」。每個人有不同的背景和成長過程，也有自己本來就擅長或者喜歡的東西，也許是繪畫，也許是音樂、攝影，喜歡旅行，都可以激發為設計的動力。總而言之，鼓勵學生把自己的生命經驗透過學習來的技術，概念化、轉化後放在設計上面，那就是無法被取代的特色，因為別人不會有你的經驗。是藝術也是科學，除了專業能力，學校要培養學生「想像的能力」，這關乎文化涵養、生命態度，透過服裝語彙在創作中尋找自我的痕跡。

李姿瑾、曾文敏的作品「2080S」(圖 5)，指導老師周上紘。是將大二服裝周作品送件參與「2018 年穿著藝術設計大賽」(World of WearableArt Awards Show，WOW)，兩位同學觀察到 AI 世界所提出的人類反思，以服裝來呈現 2080 年世界被 AI 統治，人們早已被機器取代，整體運用鮮豔的色彩、繁複的剪裁展現多元與內在的情緒，但仍然以正向的思考。其中李姿瑾同學從職校技優保甄 (2017 年第 44 屆國際技能競賽服裝創作組銅獎) 到實踐大學服裝設計學系，其技術含量高，為強化自我的設計能量積極參與國際服裝設計競賽與學系國際實習計畫 (2020 年 2 月美國吳季剛 Jason Wu)。

在 2019 年張以葳同學也以當年度大二服裝周作品投件，入圍了兩件作品「Soul Guardian 靈魂守護者」(圖 6) 與「Paladin 聖騎士」(圖 7)，指導老師皆為覃康寧，其中「Soul Guardian 靈魂守護者」獲 2019 WOW Award 神話組第二名。設計靈感都來自於個人心靈探索，她敘述著「在充滿黑暗勢力的世界裡，內心的惡魔讓我們墮落並不停地咬著我們的心，我們都需要一個神來淨化我們的心靈。……」，她開始創造了一套屬於她的守護者擁有屬於自己的翅膀，外觀有像飛碟的螺旋造型，使用未來感的顏色 (銀色、黑色) 和材料來創造最原始動物的紋理，並賦予它人類靈魂，這是她的世界創造的靈魂守護者。也如同她在聖騎士所言，「我是一個外表強悍的女生，但我的內心很脆弱。我一直期望在這個世界上有一個英勇的騎士正默默地守護著我，也許這只是一個華麗的幻想，它只存在於神話或童話故事中，因為他不存在於現實中，所以我在自己的幻想世界中創造了我理想的英雄騎士。」

以大四學生畢業展參賽為例，學生會相對成熟的思考議題，不管是環境、情感、離開學校的心境等，作品會更細膩地、深入地去刻畫他們對於生活的感受，心境的拉扯會更為嚴重，更需要釐清表現的手法，而老師就必須更有耐心地聆聽，聽著學生們在述說著情感故事、家庭狀況以及內心的矛盾與衝擊等，這時老師必須適時又小心的抽離情緒 (老師太投入也跟著哭得稀里嘩啦)，並引導轉化至服裝形式的呈現。

郭向凌同學以「This Is Escapism at Its Best」投件 2018 TOKYO NEW DESIGNER FASHION GRAND PRIX，獲秀作獎 (佳作)，指導老師覃康寧。「This Is Escapism at Its Best」此作品是為畢展一系列七套服裝的概念延伸而成 (圖 8)，起初是對近年來針織運動鞋的觀察感到強烈的興趣，並逐漸歸納出設計元素，進而以該面料組合為概念，發展成休閒式的露營服

What are school assignments for?

Transform school assignments into valuable self-confidence. Is design subjective? The question haunts students when they are not recognized by in-school contests, demoralizes them, makes them wonder if they have chosen the wrong path, and the fashion industry is not meant for them. This is when the instructors step in and encourage them to partake in other competitions to see if they get a different result. Since different judges have different perspectives and feedback, the result may be unexpected. Students need different occasions to build confidence. Therefore, the Fashion Design Department at Shih Chien, from time to time, gives assignments, big or small, for students to generate their output. In March, a total number of 400 sophomores and juniors present their work of 1600 design as one of the general examinations of design course; while seniors present 1300 design for their graduation exhibition. Instructors go through deliberative discussion with students to provide guidance for design to be submitted for competitions whenever contest organizers announce competition rules. Since students' design output is diversified, instructors can choose whichever fits the requirement.

Transform your imagination of life into design. "Design is storytelling, and every person has profound stories to be found. " We have our distinctive background, rites of passage, things we are fond of and take pride in. Some excel in painting, while others may prevail in music, photography, and travel. These are all the fertilizer to one's design. In short, we encourage students to conceptualize and transform what they learned through life experiences. Since no one experiences things the exact way as anyone else, it becomes the essence of an irreplaceable design. It's about art as much as it is about science. Other than professionalism, when it comes to cultivating students' ability to imagine, schools need to integrate cultural literacy and attitudes toward life, help students navigate in the terminology of fashion design and find their singular track.

Designed by Li Zi-Jin and Tseng Wen-Min (Chou Shang-Hong as instructor), a series of work presented in their sophomore year's fashion week exhibition,"2080S", was submitted to the 2018 World of WearableArt Awards Show (WOW). The duo proposed reflections over the future world of artificial intelligence, weaving a story of an AI reigned world where humans are replaced in the year of 2080. Through vibrant color, intricate cutting and sewing, the design embodies diversity and innate emotions with a positive tint. Li Zi-Jin joined Shih Chien through the special admission quotas for recommended students (with her record of winning the bronze medal at the 44th Worldskills Abu Dhabi, the Fashion Technology category). Her design adopts high level technology, she is also frequently seen in international competitions and overseas internship programs (2020 February, USA, at Jason Wu's studio) as she strives to strengthen her design power.

In 2019, Chang Yi-Wei also submitted her works "Soul Guardian" (image 6) and "Paladin" (image 7) from her sophomore year to contests. "Soul Guardian" won Second place in the Mythology section of the 2019 WOW Awards (instructor: Sam Hong-Ling). Design inspiration sparks from inner mind exploration. Chang said, "in a world where the force of the dark triumphs, our inner devil depraves us successively. We need a god to purify our soul. "She began to create her exclusive guardian. "With a pair of spiral wings resembling a UFO, the futuristic color (silver and black) and material constituting the most primal animal texture, and with the infusion of a human soul, I create a Soul Guardian of my own world. "As she described in the work of "Paladin", "I may look tough on the outside, but my heart is vulnerable. I've hoped there's a brave knight looking after me. This may be a vain fantasy that exists only in the myth or fairytale. Therefore, I created my own heroic paladin in the world I fabricated."

Take the works designed by seniors at the graduation exhibition for example, students contemplate different issues in a more mature manner. The environment, emotion, the sentiments of leaving the school and so on, would be more subtly and profoundly projected into their works. This is when the struggle of heart intensifies. Instructors need to be more patient with students, to hear their life and family stories, as well as their conflicts and struggles. Instructors need to detach themselves carefully and timely (so that they don't get too attached and cry along), and guide the students to transform such feelings into their fabric representation.

Kuo Hsiang-Lin took "This Is Escapism at Its Best" to 2018 Tokyo New Designer Fashion Grand Prix and scored the Workmanship Prize under the instruction of Sam Hong-Ling. "This Is Escapism at Its Best" (image 8) was a series of 7 costumes and their extended concept. Originated from the keen interest over the trend of knitted sports shoes, Kuo gradually compiled his design element. And, conceptualizing the material, he developed it into a series of casual outfits for camping. "Sports shoes are highly refined design, they may be small in terms of the size, but they carry the contemporary aesthetic and cutting edge material and technology. The look and function are equipped with countless wonders. It provides a ground for designers to inject their distinctive perspectives and enhance the people's experience wearing, all the detail fascinates me." Kuo said the sports shoes are made of various materials, therefore there is vast space for the creation and design of the look and the development of the material used. Due to their small size, all the detail should be proportionally proper and refined, the context between different materials can be easily highlighted, and so is the relationship between the material adopted and the designer.



圖 8 郭向凌 「This Is Escapism at Its Best」
Image 8: "This Is Escapism at Its Best" by Kuo Hsiang-Ling



圖 9 曾彥維「日常英雄」
Image 9 : "The Anonymous Hero" by Tseng Yan-Wei

裝。運動鞋是個高度精煉的設計，小小的體積裝載當代藝術的美學與前衛的材料科技的巧妙應用。外型上、功能上充盈著各種巧思，無論是提供創作者的獨特視角，還是提升使用者穿著經驗，種種細節令我相當驚艷。運動鞋形體本身的構成元素中包含大比重的副料，因此，無論是在外觀造型的裝飾性或是功能性的開發上，都有提供充足發揮空間。又因為其大小限制，所有的細節在比例上必須格外精緻，材料之間的對話很容易被突顯，而材料與使用者的關係也格外密切。

2019 TOKYO NEW DESIGNER FASHION GRAND PRIX 服裝設計競賽，實踐大學服裝設計學系的 3 位應屆畢業生分別獲得優秀賞 1 名－曾彥維 (圖9) 與秀作賞 (佳作) 2 名－李雅靖、謝佳翰。李雅靖「視錯覺」(圖10)，指導老師劉正堃，發想於自我的男女情感關係，用不同的視角去看待一段不平順的狀態。主題源自於「Miss」這個英文單字，Miss 有著「想念」與「錯過」十分「兩極」的語意，但就如同人與人之間一樣，存在著一個灰色地帶，因為當時視覺的錯覺「視錯覺」，屬於灰色地帶與不存在的空間因此產生。「視錯覺」的設計理念主要是以「由感覺器官引起的生理錯覺，以及心理原因導致的認知錯覺。」這句話為中心。你以為的理所當然，其實是大腦設下的騙局，大腦對熟悉方法的偏執，經常遮蔽了其它可能的選項。我們的心和思考的過程，就是塊帶有偏見的濾鏡，會「扭曲」真相，理所當然的推論往往導致意料不到的結果。

謝佳翰「We r flowers in green house, We r baby in city jungle」(圖11)，指導老師鄭經中，描述對於即將步入職場的心情。我們是就像一群溫室中被好好呵護的花朵，而我們即將進入這個社會的都市叢林中，展開一場奇幻的冒險，也因為我們未經成長歷鍊，猶如新生兒一般，所以通常把我們稱作為「社會新鮮人」。利用在叢林作戰的游擊隊的服裝版型，結合了嬰兒的服裝與造型元素，並利用編織手法呈現材質與布花更加強調了溫室中花朵這個題材，來呈現一整個系列。

學生的成就來自於每一位教過他的老師，競賽是教與學的綜合的表現，設計不設限，參與多一次就愈能拓展視野，體驗他國的文化，也能更了解自己，將來能更以開放的態度來面對未來的發展，競賽場域是一個交流平臺，能培養學生的眼界與敏銳的觀察力展現其設計能量的舞臺，**年輕的孩子你該勇敢的去體驗與享受這樣的過程！**

圖 9 曾彥維「日常英雄」
Image 9 : "The Anonymous Hero" by Tseng Yan-Wei



3 seniors at the Fashion Design Department of Shih Chien University of the year won 1 Grand Prix (Tseng Yan-Wei) and 2 Prize for Excellence (Lee Ya-Chin, Hsieh Chia-Han) respectively at the 2019 Tokyo New Designer Fashion Grand Prix. Lee Ya-Chin's "Visual Illusion" arose from her observation of the romantic relationship between man and woman. She looked into the status of a rough relationship from different angles. Inspired by the vocabulary "miss" , which means "girl" and "to think about someone who is not present" , whose meanings are at the opposite end of the spectrum. The space exists in between can be somehow shadowed as the gray space between one another. Just like visual illusion, there is gray space between something that actually exists and something that does not. Instructed by Liu Abei, the design concept of "Visual Illusion" is centered around" physiological illusion caused by sense organs and the cognitive illusion caused by psychological illusion." Things we take for granted could be a trick of the mind. Our mind tends to fixate on what we' re familiar with and disguise other possible options. In the working of our mind and heart, a biased filter is oftentimes applied and thus the truth twisted, and then the take-it-for-granted deduction results in unexpected outcomes.

Hsieh Chia-Han's "We r flowers in green house, we r baby in city jungle" (image 10) touches on the sentiments of a freshman to the workplace. We are like the delicate flowers carefully attended in the greenhouse, yet we are entering the sophisticated urban jungle: the society, and are setting off for an adventure full of wonders. Since we haven' t had any experiences, like newborn babies, we are often described as "freshman". Developing from the form of outfit worn by a guerrilla member fighting in the jungle, the design combines elements and style of a baby's clothes. The weaving technique and the pattern highlight the theme of "greenhouse flower" and echo through the entire series. The series is instructed by Zheng Jin-Zhong.

A student's achievement can be credited to every teacher who has ever taught him. Competition is the result of teaching and learning. Design should have no boundaries, participating in one competition helps you grow, and the more you do, the better you become. Through experiencing the culture of another country, you can better "find" yourself, and better prepare yourself to face the future with a broader horizon. Competition is also a platform for exchanges, a stage for students to train and develop personal perspective. **I encourage all young students to take courage and enjoy competitions.**



圖 11 謝佳翰「We r flowers in green house, We r baby in city jungle」
Image 11: "We r flowers in green house, We r baby in city jungle" by Hsieh Chia-Han

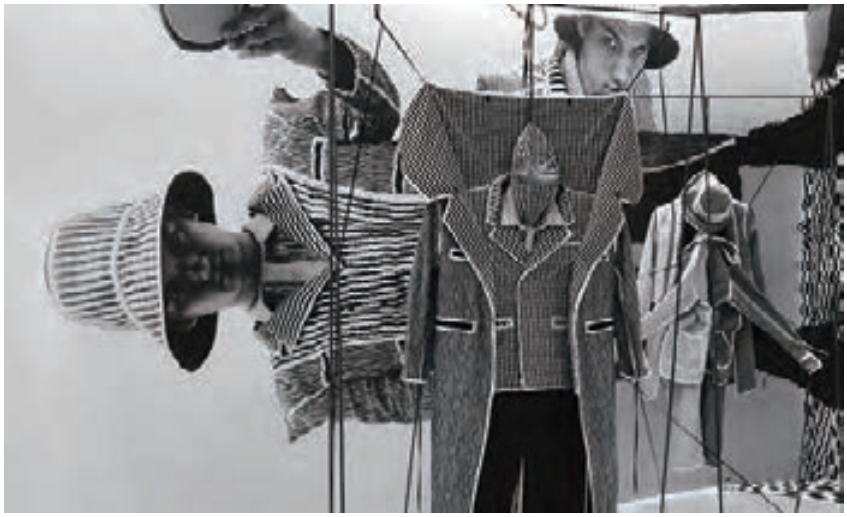


圖 10 李雅靖「視錯覺」
Image 10: "Visual Illusion" by Lee Ya-Chin

E-Paper

專訪電子報

2019 紐約藝術指導協會年度獎(ADC) 金獎、銅獎－林哲維 066
2018 日本伊丹國際當代首飾(工藝)展準大賞(白雪獎)－杜政杰 068
2018 美國建築大師獎 New Discovery of the Year－范僑芸 070
2019 NY TDC 紐約字體設計競賽銀獎－許智偉 072
2018 Adobe® 卓越設計大獎(ADAA) 決賽入圍－蔡炘志 074
2018 德國紅點傳達設計獎最佳獎－王家儀 076
2019 紐約藝術指導協會年度獎(ADC) 銅獎&2019 德國iF 設計新秀獎_01 078
BEST OF THE YEAR－陳乃瑄
2018 東京新秀設計師時裝大獎秀作賞－蔡昇 080
2019 德國紅點設計概念大獎紅點獎－陳恩柔 082
2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎入選－王健宇 084





水耕之屋
Floating Boat
2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) ─ 金獎

易拉護欄
Easy - Pull Barrier
2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) ─ 銅獎

國立臺灣科技大學
設計學院 建築系碩士班
林哲維

指導教授：
陳彥廷

獎學金：
(108 年度) 第一等金獎 25 萬
(108 年度) 第一等銅獎 10 萬

個人簡歷：
國立臺灣科技大學建築研究所碩士，建築系背景的學生，擁有多元的設計背景研究範疇，包含建築設計、室內設計、泥水砌磚、產品設計等。在國際設計與建築競賽中榮獲近四十座國際獎項。本身個性樂於分享，能夠獨立創作也能夠與跨領域團隊合作。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這件作品是我在求學創作過程中最低潮的時候所創作的作品，作品完成後直接在中國泰達盃「TEDA Cup International Youth Design Competition」一舉獲得銅獎的成績，使我瞬間燃起創作的自信心，我還記得那是我第一次被老師稱讚，這一切都必須歸功於我的指導教授，沒有他的鼓勵與分享，在設計這條路上我實在無法走得如此順遂。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平常我喜歡關注一些設計競賽的官網，研究得獎作品的優缺點，並且將自己喜歡的作品蒐集起來建成一個資料庫，除此之外我也喜歡觀看一些網路上有關於建築與室內設計的頻道，有些設計師的受訪過程也會大方分享他的創作過程與解決瓶頸逆境的方式，從訪問的過程中可以細細品嘗大師的設計思維與理念，並藉此去反思自己而從中獲得提升。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

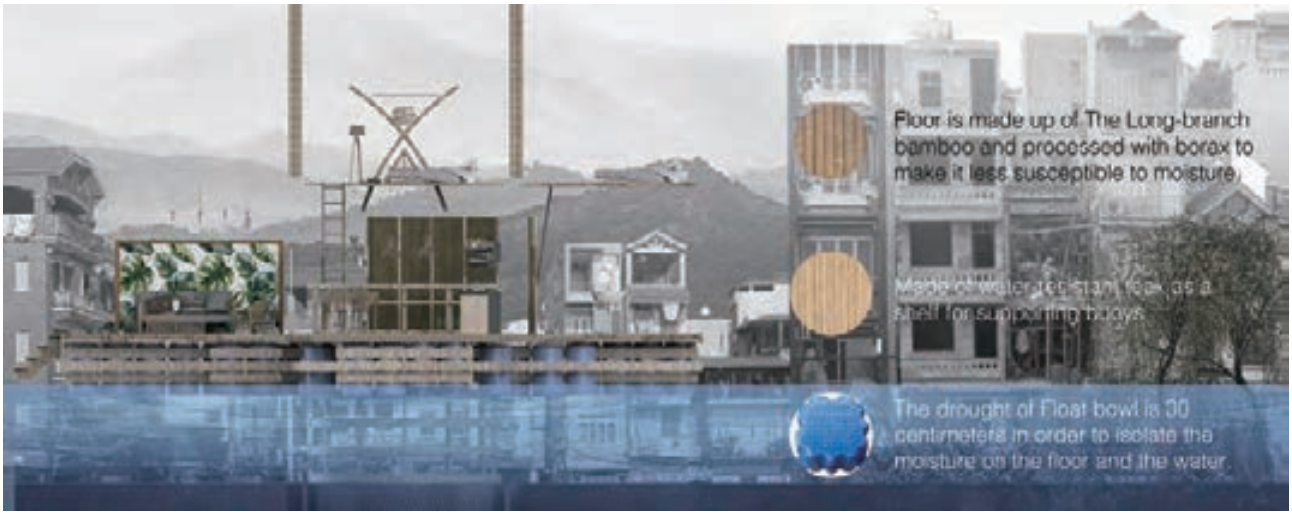
目前的我已經畢業，並且已經選擇在一間外商設計公司工作，我很感謝設計戰國策提供了這麼好的計畫，使同學可以對於創作能有更強烈的企圖心，對於獲獎之後最大的影響，我想應該是自信心吧，我可以大方地交出一份漂亮的履歷，並且有自信地告訴公司為什麼要選擇我。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

最大的幫助應該是補貼我所參加競賽的費用，有許多國際競賽的報名費用相當昂貴，所以今年這筆獎學金大多數都用於補助競賽費用，除此之外我為了自己添購了一臺等級略好的筆記型電腦，告別了陪伴我六年的小筆電，使我可以更有效率的創作與學習。

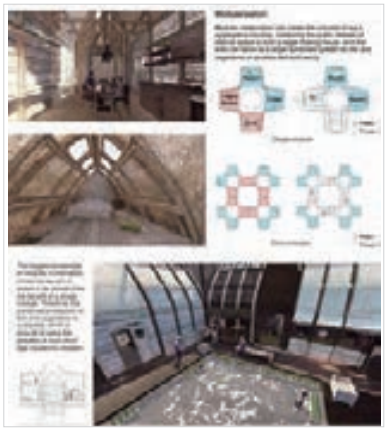
請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為一個良好的設計習慣是來自於一個優良的設計教育環境，但這也一定會是一個充滿逆境與挑戰的環境。我認為設計應該要在一個適當的壓力下學習才能夠有明顯的成長與效率，這也意味著設計教育是不適合大班制的方式來進行，坦白說早期的人在求學時有點軍事化教育，老師說的永遠是對的，設計出現了分歧點是沒有機會討論的，導致有時候根本不知道問題出在哪裡，可是這種方式我認為不但對於學生沒有幫助，並且還會產生許多負面的效果，當然也有人能夠接受這套軍事化教育。不過現在的教育改革也明顯變好，教育時不但以小班制的方式執行，並且多了很多發言的機會，不再是老師一枝獨秀，同學們可以獲得很多公開發表自己的想法的機會，老師也能夠獲得更多時間去聆聽每一位同學的想法並解給予適當的指導，老師與學生之間的距離也相對拉近許多，在溝通討論的過程中學生可以大膽脫口說出自己心中的想法與疑問，並且逐一的討論與解析，但不變的是師生之間彼此的尊重與愛戴。



給對國際競賽有興趣的學生建議





一個良好的作品並非一朝一夕就可以達成，平時就必須對於創作有一定的努力與累積，最重要的是對於創作這件事情要充滿熱忱，否則真的會非常辛苦。凡是你創作出來的作品一定要相信它是最棒的作品，在國際競賽上的評選是主觀的，當然你也必須交出最完整的作品才能夠有機會獲得評審的青睞，但是如果你沒有得獎也別覺得氣餒，有可能是同期剛好有更完整、更優秀的作品出現，也有可能是你真的很不幸運沒有在千百件作品當中被挖掘，但是這些事情並不表示你的作品不是一件好作品，反觀我們可以從那些得獎作品當中去研究他們的優點，並且反思自己作品藉此提升，最重要的是一定要保持一個良好的心態創作作品，競賽一定是有贏有輸，唯有保持正確的心態創作才能夠穩定的創作出高質量的作品。從國際獎項當中贏得專業評審的青睞是對於我的作品是一大肯定，然而我也從中去分析得到了一些回饋跟技巧並逐項分享給大家：

(1) 議題的取材與分析：
議題的取材是致勝的關鍵點，這個議題要是專注率高或是非常吸引人注意的，譬如我認為環境災難這個議題在世界各地方非常重要，也同時是人們最關心的議題之一，因為這跟我們所居住有著密切不可分的關係，所以我從網路與新聞聽聞到某些災區發生尚未解決的環境問題，便開始著手蒐集相關的資料與科技，並開始嘗試大膽的概念發想。

(2) 國際競賽的回饋與肯定：
由於當時本人還是在求學階段，可能對於談論環境災難的解決之道或許還顯得我太過於稚嫩，我所提出的概念設計也不是完美無瑕的，但在國際競圖之上總是會集結全國各地人才的作品一較高下，如果從中脫穎而出不但是一份榮耀也是一份肯定，但若是不幸沒有得獎，每位專業評審也都會給予你的作品相對的建議與指教，也藉此修改讓研究變得更加成熟，並能再一次挑戰國際舞臺證明自己。

(3) 多方面的評估與考量：
一個問題能夠有很多種解決之道，但是哪一種方法是最有效率的？從各個角度去思考也許答案不盡然相同，身為一位專業的設計者，除了要從本身設計師的角度，也要考量到實際面的問題，同時為了能夠提升大家的接受度，在造型與外觀的設計也是不容忽視的一塊。我始終相信問題的解決方法沒有最好的，而是只有更好的，這樣才能夠促使我們向前推進。

(4) 設計研究的過程：
完成一件作品最重要的就是研究的過程，“Be ture to your work, and your work will be ture to you.”(引述 Charles Pratt)，假如這個過程當中你真誠的對待你的研究作品，並用心的完成，那在競賽當中你的作品也一定不會讓你失望，除此之外，學習的過程當中，也可以幫助你訓練獨立思考與學習態度，我認為無論作品是否在競賽當中獲得肯定，你已經給予自己肯定，並且已經得到你最大的收穫。





密封袋
Sealed Bag

2018 日本伊丹國際當代首飾（工藝）展－準大賞（白雪獎）

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院 應用藝術研究所
杜政杰

指導教授：
王梅珍

獎學金：
(108 年度) 第一等金獎 25 萬

個人簡歷：
Mutuooo 木土金工－品牌創辦人

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這次參加的工藝競賽是由日本伊丹市所舉辦的國際工藝競賽，以清酒酒器與當代首飾為主題的比賽，日本最著名的即是清酒，全國各地都有生產屬於當地的清酒，隨著不同的水質與稻米釀造出不同風味的清酒，其中伊丹市又是清酒誕生地，釀造清酒已有四百多年的歷史了，城市因釀造產業而繁榮馳名，市政府與清酒製造公司相當重視當地文化與國際工藝，共同推動了這項工藝競賽。

為了參與這次的比賽，特別購買了不同產地的清酒試飲激發靈感，無色清透的清酒，看似清水，味道卻是如此爽口清麗，有的帶有花果香味、有的喝出大米的醇香，一邊品味一邊思索著如何將這樣的鮮甜美味保存。生活常用的保鮮密封袋浮現在我腦袋中，材質的透明感與清酒做連結，又能保持食物的新鮮，因此以密封袋作為我的創作靈感。

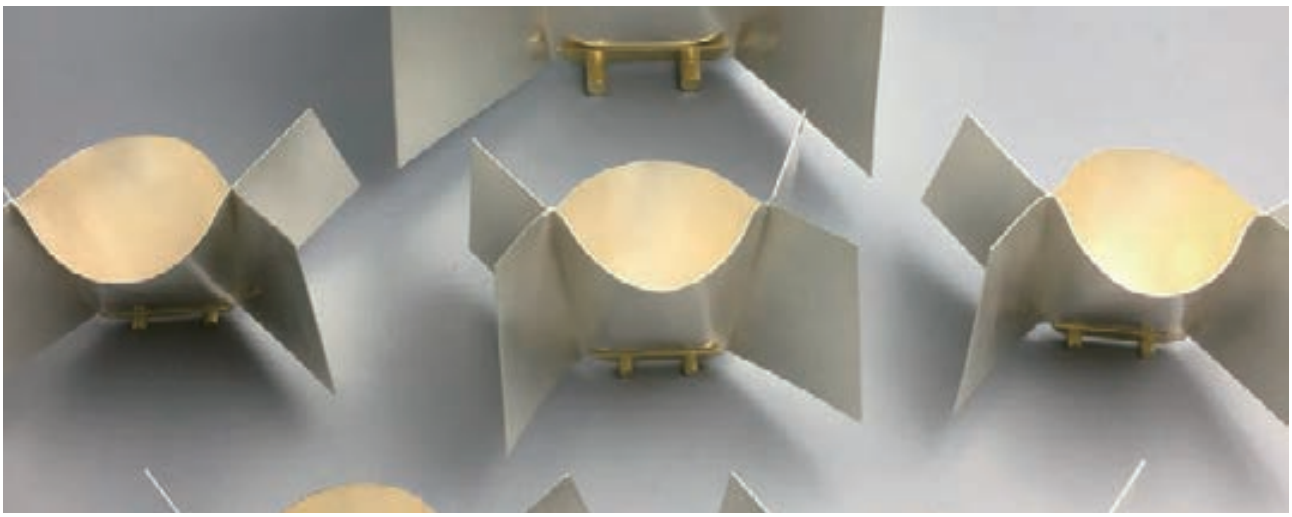
密封袋的塑料材質與我所創作的媒材性質差異甚大，我取密封袋的意象來進行創作，造型上取用密封袋的概念，將堅硬的金屬創造出塑料的柔軟感，材質選擇純銀雖然不是透明色，而是將潔淨純粹做連結，想賦予這組酒器最純潔乾淨的感覺，與清酒的透明做呼應。因酒杯造形設計上的思考，在拿取酒杯時的姿勢也有別於日常慣用的酒杯使用，而是必須雙手拿起才可飲用，也獲大會的評審特別評價，雙手拿起的姿勢，在日本禮節上是特別恭敬有禮，打破一般使用酒杯的姿態，相當有意思。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

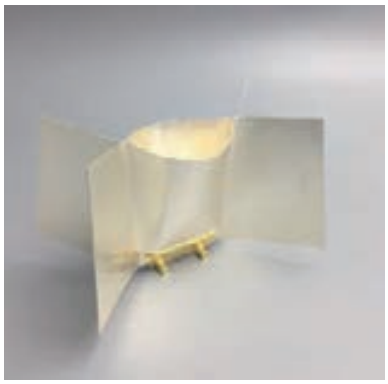
觀察，對我來說是很重要的。觀察生活中的事物，打開所有感覺去體驗生活，對於所有事物充滿好奇心，好奇心就像一把鑰匙，因為對事物有了好奇心所以會促使我進一步去認識它，打開這扇未知的大門。德國詩人歌德說過：「人之所以愛旅行，不是為了抵達目的地，而是為了享受旅途中的種種樂趣。」到一個陌生的城市探險，旅途中所經歷的一切都與日常所相遇不同，常會在過程中反觀自身與所處之地，激發自己的創作想像，因此，旅行也是我創作靈感的泉源。

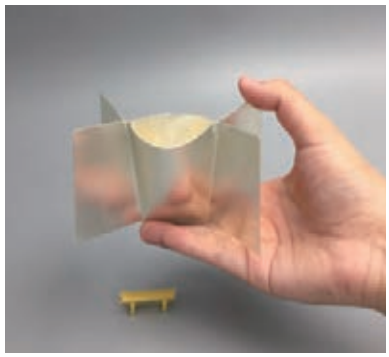
在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

因獲獎的緣故到了日本伊丹市領獎，在現場觀摩了世界各國工藝創作者的作品，真的大開眼界，因開幕頒獎典禮有個清酒會的工藝交流會，也與評審們及其他參賽者有了進一步的創作交流，這是相當難能可貴的經驗，也讚嘆日本人對於展覽活動的用心與細膩。



自己在 2017 年成立了創作品牌「Mutuooo 木土金工」，主要分享自己的金工創作，也希望藉由平臺提供更多人認識金工、了解金工，這次的獲獎也因此在社群平臺有更多人欣賞了我的創作、進一步認識我與我的品牌，讓臺灣的創作者更受到矚目。相當感謝自己獲得這樣的國際競賽的肯定，也以「白雪獎」時刻提醒與勉勵自己，持續進步，繼續用自己的方式創作金工讓世界看見。





請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

非常感謝教育部提供了創作的學子們這樣的獎金，讓我們獲獎後還能延續我們的創作力量，可以持續專心做創作，減少我們的後顧之憂。獲得這筆獎金後，自己有些創作相關的計畫，對於做金工，手工的基本能力是必備，再來，設備工具更是我們的好夥伴，所謂「工欲善其事，必先利其器」，首先會先為自己添購不足的工具設備，或是那些過去價格負擔不起的昂貴設備，以及金工相關的國內外書籍，讓自己的戰鬥力更完善，以利創作出更多好作品。額外的部分，希望能運用在參與其他創作比賽的報名費用及運送上的費用，讓自己有更多參加比賽的機會。希望能把這筆獎金好好的運用在讓自己更好的事物上，也才不辜負教育部提供我們這樣的美意。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

對於工藝與設計，甚至藝術，希望可以有更多青年學子的發光平臺，而這個平臺是可以開放性高一點的，希望透過政府與民間企業的力量，多多舉行青年新興創作者的展覽活動，廣邀各國年輕創作者來臺展覽，與臺灣創作者進行創作交流，或是跨國研習參訪，參觀他國創作機構與國外當地展覽，讓臺灣的創作更多元、眼界更擴展，創造更多屬於臺灣的 No.1，透過創作力讓世界看見臺灣。

給對國際競賽有興趣的學生建議

以自己的經驗來談，參與國際競賽我認為最基本的是，先了解你所參加的這個比賽，多看看其他歷屆參與者的創作，這都是很好的典範，觀看他人創作可以帶給自己不同的創作火花與靈感，尤其在不同國家民族風情下的創作，更有不同於自己的優點。再來就是回歸自身的創作，如何表現自己的想法，如何用創作讓別人感受到你所想表達的，一件好的創作，要先感動自己，才能感動別人，這樣你所想傳達的想法，將會更有張力。「快樂的創作，創作也會給你很好的回饋的。」





浮·光
Sun Patio

2018 美國建築大師獎 (AMP) — New Discovery of the Year

國立臺灣科技大學
設計學院 建築系碩士班
范僑芸

共同創作者：
陳麒善

指導教授：
陳彥廷

獎學金：
(108 年度) 第二等金獎 15 萬

個人簡歷：
國立臺灣科技大學建築系碩士二年級

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作的時候，不斷嘗試與不同領域的同學合作，去探索更多的可能性，我覺得與不同背景的人合作，能夠知道不同教育背景的思考方式，這過程是很有趣的，同學們來自不同的專業領域，各個身懷不同的絕技，帶給我很不一樣的衝擊，也許在溝通上面會有不順的時候，發現每個領域專注的點都不盡相同，在這同時也發覺過去在自己的小圈圈裡面，太習慣用咬文嚼字的語言阻礙了溝通，也體會到真正的專業和做事是用最淺白的方式達到目的以及成果，接納不同的想法是在比賽中很重要的過程，在隊友之間有意見分歧的時候，不斷調整自己才能達到良好的溝通。在設計競圖的兩年我從老師身上學到最深刻的是「設計的方法」，老師是一個不管在做事或是設計都很有方法的人，他時常告訴我們，我們的想法都很好，就是要不斷地修改、進步，如果這次失敗了也不要放棄、沮喪，持續地修改並且不斷地努力，有一天就會開花結果。還記得有次大家都很認真的做設計畫圖想投稿參加紅點，沒想到成績公布後落榜了，這樣的結過使得我們都非常沮喪，甚至還有同學在公布成績的當天去花蓮看鯨魚散心，老師當時還是不斷鼓勵我們繼續加油；在這一年之後，當時同學之間很多沒中選的作品，相繼在不同的設計大獎雀屏中選、大放異彩。老師的做事方法、設計態度，打破我以前認為設計就是要熬夜、衝刺；其實對於我們這些做設計的人來說，也許不像其他科系的人每天都要讀書，取而代之的是定時定量穩定地做設計，養成這樣的設計習慣真的不容易，在這過程之中，常常還是要熬夜惡補進度，但老師正向地鼓勵我們，提供給我們很好的設計觀念，讓這一路以來覺得「設計就是一個點子」、「好的設計是天分」轉化為「設計是穩紮穩打而累積的硬實力」。研究室裡面也有其他同學，大家也習慣了定時定量的設計以及穩紮穩打的態度，同學們也都非常厲害、互相砥礪，陸陸續續也都得獎了，在這樣的環境下以及老師帶給我們正向創作的態度我覺得是能夠獲得好成績的很大因素。

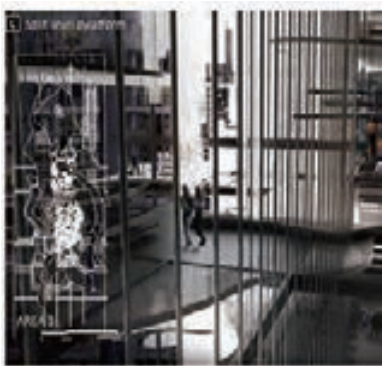
平日如何吸收或加強您的設計能量？

多看些設計網站和關注最近設計關心的話題，電腦的網頁書籤裡面有幾個不錯的設計網站，平時閒來無事就會打開看看，看到自己覺得不錯的或是有興趣的就會多留意或是存起來，慢慢累積起來都會成為設計的養分；設計累的時候，會相約研究室的同學一起去看展覽、聽演講、參與設計活動等與不同的創作者交流，去了解不同背景的設計思考模式一起激發不同的想法。這樣的過程是非常重要的，即使沒有打算參加國際競圖的人或是非設計背景的人也都很推薦參與，了解不同背景的觀點都是豐富自己方式。



在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

好的作品有時候很難在短時間就斷定，得了國際獎項後有了多一層的認證。獲得國際獎項最重要的影響是我的碩士學位，如此一來就能夠累積畢業的點數，才有機會獲得碩士的學位。在未來就業或是設計相關領域上都是很好的經歷及可以推銷自己的方式，因此獲得國際競圖對於現在或是未來發展都是很有幫助的。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

教育部的經費對我們來說是很大的幫助。在設計競圖的過程中需要很大的經費，無論是參加比賽的費用、模型製作甚至是去參觀展覽、設計演講等，累積起來都是不小的花費，有了這筆獎金，可以作為下一次參與競賽或是設計的基金，或者可以買設計相關的書籍當作設計養分，又或是學習不同技能都是很大的支持。設計戰國策能夠將我們這些人聚集在一起，並且給我們肯定，也陪伴我們，在設計的道路上推了一把。這一路上真的很感謝很多人，也成長了很多，雖然得獎的作品有大有小，不管最終有沒有獲得大獎，這樣的過程都是非常重要的，最後也很感謝一直陪伴在我們身邊的指導老師，不管是過節、放假在設計的路上都不曾缺席，即使不是上課時間也會藉由通訊軟體跟我們一來一往地討論，講不清楚的就會藉由通話，直到說清楚為止，老師的設計熱忱也感染了我們。這些在未來升學或是就業都是不可缺少的養分，能有設計戰國策的輔助是很大的鼓勵，讓我們在創作的道路上繼續堅持下去。



請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我曾經到歐洲幾個國家探訪當地的設計，很多設計不只侷限在校園，甚至發生在城市各個角落，從教育到落實發展完整，人也很樂於表達自己的想法，並且重視設計對於生活的影響。臺灣的設計發展快速，幾乎每間學校都有設計相關的科系，也越來越多學校重視國際競圖獎項並且積極參與，如果能夠真正落實在臺灣的環境當中，不只是侷限在校園或是圖面發展，也許是改善環境的一個方式。至於還在學習設計的階段，與朋友相約一起參與國際競圖或是多多思考如何讓設計落實，都是很有趣的活動與課堂設計互相輔助，是很好精進自己的方式。

給對國際競賽有興趣的學生建議

也許不會一次就做到完美，可以多給自己一點機會，多多嘗試不一樣的比賽，參與每次的比賽都讓圖面更加完整、文字敘述更清楚；在題目選擇的方面，最近聯合國提出的「全球永續發展目標」（11Sustainable Development Goals, SDGs）會是一個很好切入的方式。









未命名資料夾
Unnamed Folder

2019 NY TDC 紐約字體設計競賽－銀獎

國立臺灣科技大學
設計學院 設計系碩士班
許智偉

共同創作者：
林辰蔚 蘇筱雯

指導教授：
鄭司維

獎學金：
(108 年度) 第一等銀獎 15 萬

個人簡歷：
組員皆為臺灣科技大學設計所之學生，因設計實務課程需產出接案與商品銷售等作業內容而聚在一起。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

《Unnamed Folder_ 未命名資料夾》這項作品的產出動機，源自於學校一堂創業實務課程的作業內容，課程需完成一項接案實務流程或是產出一項實際銷售的商品，授課內容在於分享及檢討接案流程以及銷售兩端的溝通與協調等部分，產出內容倒是其次。多數組別幾乎都以接案作為作業內容選擇，只有我們選擇了商品的開發與銷售，所以這項作品本身在一開始是作為一個商品銷售的動機而產出，而非專門為了競賽而製作，這也是我們頭一次產出中規模的銷售商品，所以在任何方面上都是很深刻且新奇的寶貴經驗。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

多閱覽網路文章，書本也是一種選擇，自己不喜歡看紙本的書籍，但喜歡花很多時間在網路文章或是新聞上，有時候是一些私人創作的影片。我覺得作為設計師所該具備的好奇心，應當會促使你在觀看任何領域或載體上的任何內容時，都會產生許多的疑問和好奇，材質上的運用、概念上的切入角度、後續的可能等，對於此項物件的許多特性都會促使你用各種角度重新檢視它，所以多看、多讀及多聽對我來說是很重要的事，但我不會僅侷限去看設計類型或是學術類型的文章產物，就像前者所提到的，抱持著好奇心的心態下所觀看的事物永遠都會對自己在眼界上的開闊有所幫助。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

設計獎項對升學很有幫助，畢竟國內學校很吃這套；對工作則不知道，畢竟我還沒有畢業。最重要的是可以賺錢，學生身分獲獎通常都可以獲得教育部或者學校的獎勵金或補貼，比起主觀且未知的履歷加分，這樣還是比較實際的回饋，但我倒覺得一定階段過去後，追求獎項跟追求卓越倒不是一件同樣方向的事情了。在近幾年產出的作品通常都是投稿比賽以外的理由而產出，而後再因應比賽做一些排版或攝影上的修正而參賽，有的時候獎項這件事情對於自己的肯定是一定有的，尤其在初期的時候，但有時候過度地將得失心放在這樣主觀的任由他人判斷自己作品好壞的制度上，我覺得並不是特別健康，所以後來自己就是以產出好作品為主要的動機，當然過程中如果覺得作品項目或者屬性有機會可以參加競賽的時候，會去思考哪些部分可以在不影響原有概念的呈現下，去做一些有利於參賽的調整，但本身產出的動機就不是為了比賽，所以就算最後沒有好的成績結果，也不至於這件作品的存在意義就沒了，自己認為這樣比較能夠妥善地調適設計產出上的心態。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？



去自助旅行，走出世界看看，降低做設計得憂鬱症的機會，還有幫我補貼學費。說實話，錢的部分就比較實際一點，在國內讀設計科系真的很花錢，尤其專題或產出作品、材質實驗、模具打樣等，而現今的制度下幾乎沒有穩定的補助來源，只能依靠獎勵金制度，所以我覺得這也是個不錯的方式，可以在設計學業上給予協助，雖然運氣成分很重，但至少也是一個方法，自己是覺得挺幸運的，比起其他科系和學院，有這種獎金補貼的方式可以參加，一直都很珍惜。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我覺得國內設計科系碩士班的創作論文，應當考慮關於獲獎畢業門檻的留存與否，在教育體制下的方向性應當推崇實務經驗與多方嘗試的累積，具有具體的方向性且有跡可循的目標才是設計教育應推崇的，而非將學生的畢業資格取決於他人主觀性下的運氣成分的選擇。這樣的方式變動性太大且無法掌握，而競賽本身與追求卓越也並非一直都在同一方向的道路上，我覺得可以嘗試藉由規定學生參賽一定次數或是舉辦創作展覽等方式替代獲獎，後者比原本的規定來的更具體些，也更容易有方向明確地努力前進。



給對國際競賽有興趣的學生建議

一開始我覺得可以針對比賽而去產出作品，但當自己發現追求競賽和追求好作品本身方向不一樣的時候就要去思考這樣做適不適合了。競賽本身就有很大成分的主觀性，會根據評審、比賽性質和當年的議題趨勢有相異的浮動性，初期我覺得學習去抓到這些脈絡線索去產出作品可以訓練自己在主題上的敏銳度和選擇的思考，中後期階段就如同前面所說，嘗試透過其他動機產出一件有水準的作品後，再用策略性的方式針對競賽進行投稿修正。我覺得世上大多數的事情都是有跡可循，有策略可參考的，在前期針對性地透過資料蒐集和分析，並多方面地嘗試投稿競賽累積一定經驗後，在某個時期後會很自然地產生對事情的敏銳性，而這樣的優勢條件不僅能夠發揮在競賽項目上，在作品的策略方向執行上也有很大的幫助。我認為適時地停下腳步檢視自己的位置十分重要，不要輕易的迷失在追求虛榮的過程，而忘記現階段自己最重要的目的性是什麼。





鼠來寶
The Healthy Gifts from Chipmunks

2018 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA) ─ 決賽入圍

國立臺灣科技大學
設計學院 設計系碩士班
蔡炘志

共同創作者：
游硯雅

指導教授：
唐玄輝

獎學金：
(108 年度) 第一等銅獎 10 萬

個人簡歷：
畢業於臺灣科技大學設計系研究所

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

最令我們印象深刻的事情莫過於包裝形式的翻案，因為在我們選定以堅果作為包裝的發展主題後，原本是以禮盒形式為設計主軸，因為禮盒很顯然是平面設計直覺上很好發揮的包裝形式。然而，在我們後續的調研中發現，堅果本身的商品屬性和商業趨勢都指出隨手包比起禮盒，是一個更符合潮流的包裝形式，這也讓我們陷入翻案的兩難之中，禮盒的包裝形式先天有著更好發揮的空間，但隨手包才是真正符合調研結果的包裝形式，為此我們還激烈爭論一番呢。最後，我們選擇誠實地面對我們的調研結果，選定以隨手包作為設計主軸，並且針對隨手包不像禮盒有那麼大的發揮空間之弱點，進行策略性的補強，不再執著於純平面的設計細化，而是與消費者行為結合並創造更為新穎包裝立體的效果，整體設計方能於焉而生。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

很多人可能都會直覺地認為設計能量必然來自於漂亮的藝術品或展覽，但設計其實是來自設計師對生活的整體映射，關乎任何有形的「物質」或是無形的「體驗」。所以我們平常就會頻繁地對日常生活進行討論與反思，觀察有什麼可能或是值得修改的地方，往往設計的好點子就是於此迸發。再者，針對一個準備執行的設計概念，也應盡可能地多方考慮與嘗試修改，一次次的翻案與迭代所學到的經驗，最終才能化成一寸寸積累而成的設計厚度，我想這才是設計能量最核心的輸出來源吧！

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

就我自身就業後再回來讀書的經驗上，獲得國際獎項對於升學可能會有幫助，但對於就業的實質加分效果其實是不太明朗的。然而，最珍貴的影響莫過於自信心的提升，因為設計師時常都必須和不確定性對抗，創新通常也都是前無來者的，所以相信自己的那份自信無比重要，要能相信自己能做出最為正確的選擇，畢竟沒有人比設計師自己更了解作品了。如同上述所提到本專案的翻案，當時我們也是面臨近乎豪賭的抉擇，但我們選擇相信我們所見，相信我們以自信和真誠的態度面對作品，作品也會如此地回應我們，而最終獲得國際獎項的肯定也會再一次提升自信心，如此的良性循環才是最珍貴且深遠的影響。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

近年愈來愈多國際獎項是沒有獎金的（本作品就是），創作過程中的成本往往都要自己吸收，因此我們非常感謝教育部的戰國策計畫所提供的獎學金，給予了我們最實際的幫助，



我們除了利用獎學金彌補了設計過程中的所耗費的金錢成本，也直接與家人和朋友去吃了一頓大餐，犒賞自己也與好友分享獲獎的喜悅，因為這著實是富有儀式感與意義的，把酒言歡值一切的過程辛苦，舉杯高歌換來下一次的創作動力，現在我們就先慶祝一下吧！





請提出您對國內設計教育之建議及看法？

鑑於每個學校的設計教育和方針不盡相同，我們也不敢說是要對於整個國內的設計教育給建議，只能從我們的自身的求學背景中，整理一些看法與淺見。比較好的設計教育應該會有兩個階段：基礎訓練與批判性思考 (Critical Thinking)。所謂基礎訓練係指設計師的本質基礎技能的訓練，例如：軟體的操作技能等，這差不多於大學二年級前訓練完畢；接下來就要發展批判性思考，其並非要人雞蛋裡挑骨頭，而是要跳脫原本的框架，看出他人甚至是自己原本的盲點，進而以更多元的角度切入並探索更多的可能。畢竟設計不是藝術，而是具有商業目的解決方案，如何達成目標？如何吸引使用者？如何延續商業模式？這都與批判性思考有密切的關係。所以設計不應該只侷限於設計的象牙塔，而是要廣泛地垮領域並借鏡不同學科的知識，如此思考的面向才會更開闊，思考的深度才會更厚實。

給對國際競賽有興趣的學生建議

總結求學過程中參加各項國際比賽的經驗，我們針對作品兩個階段：創作階段與投稿階段來分別給出建議，希望能有一些啟發和幫助。在創作階段中，我們覺得最重要的是不要害怕推翻自己原本的想法，很多設計師都會對於原先的概念有不自覺的偏執而拒絕修改作品，但往往在反覆打磨中才能望見真正的光芒。就像本專案的作品如果沒有前述提到的翻案，或許就不會有這樣的成績了；而投稿階段則與創作階段同等重要，且為最容易被忽略的地方，因為儘管作品本身很好，但如果無法有效地傳達給評審，也可能會功虧一簣，尤其在參加國際比賽時面對的是來自不同國家與文化背景的評審，如何進行跨文化的傳達也是需要考量的點。所以大至研究各獎項倡導價值、歷屆得獎作品方向與作品的介紹文案撰寫，小至各獎項的報名方法甚至作品寄送方式等，都必需仔細考量，畢竟評審只願意給一件作品幾分，甚至是幾秒的時間而已，必然要在最短時間，表達出作品最重要的特點，才能吸引評審進一步了解的意願，切莫言不及義與毫無重點。最後要能放下得失心，將每一個比賽視為一次創作的機會，思考作品如何讓不同文化背景與生活經驗的受眾產生共鳴，勇於嘗試並從中獲得不同的經驗。念念不忘，必有迴響。





臺灣工務所
The Workshop of Taiwan

2018 德國紅點傳達設計大獎－最佳設計獎

樹德科技大學
設計學院 視覺傳達設計系
王家儀

共同創作者：
林宣妤、湯齊恩、許庭鳳、周麗婷、黃涵翌

指導教授：
陳政昌

獎學金：
(108 年度) 第一等銅獎 10 萬

個人簡歷：
2018 年德國紅點設計大獎－最佳設計獎 (Red Dot Design Award － Best of the Best)
2018 年金點新秀設計獎－視覺傳達設計類 (YOUNG PIN DESIGN AWARD)

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

作品從無到有的過程，實在耗費我們不少心力。剛開始發想題目時，我們天天都躲進圖書館的討論室裡尋找資料。在頻繁的校內審查中，每一次被指點需要改正的地方後，我們都必須用最快但仍需保有品質的方式想辦法改進，時間的緊迫著實是一股不小的壓力。從制定好創意點切入後，我們開始著手調查每一款手工具的特點及功用。老實說，那段時光一定是我們和手工具們接觸最密集的時候，天天把玩著手工具，拿著手工具就像滑手機般自然，書包和提袋裡再也不是裝著教科書，而是隨身攜帶的老虎鉗、鐵鎚及螺絲起子等物品。走在校園裡，手中卻拿著與書卷氣息毫不相干的物品，這樣詭異的情況現在想來也算是相當有趣。另一方面，在手工具的包裝設計上，我們也是下了十足的苦心。千辛萬苦搞定各項手工具的草模後，並不可就此鬆懈，緊接著就面對一連串的問題：紙材的挑選、磅數的調整以及印刷的方式。在經歷反反覆覆地討論與修正，才得以決定包裝相關的設計。進入創作後期，呈現的東西必須越來越精緻，越趨向最終的完成品，每一次的印刷都相對珍貴，灑出去的再也不只有時間，還包含著財務成本，這個時候，大家都顯得戰戰兢兢，深怕一個小環節沒有調整好，就得整批重新印刷，每一次等待印刷的結果都是膽戰心驚，所幸在大家的堅持與努力之下，雖然難免失敗了幾次，但最終還是順利完成作品，並有幸得到肯定，達成了屬於我們的榮耀。細數這些走過的茫然與困難，都是令我們印象深刻的事情。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

做設計前必然得先學會「觀察」：培養自己的觀察力，就能從瑣碎的日常生活中，找出新的想法。再來必須做的是「紀錄」：寫下所有閃過腦海的有趣點子，設計的能量就是這樣一點一點地累積起來。平常也可以多瀏覽一些關於設計的網站，激發自己的靈感。從電影裡可以學習場景布置，觀察色彩的搭配；聆聽音樂及閱讀小說也可以幫助我們發展想像力。除了透過休閒娛樂的培養，我們也喜歡參與業界設計師們所舉辦的講座，或是閱讀有關於他們的報章雜誌，從他們的分享，我們可以吸取到新的看法或經驗，也能從他們身上感受到對於設計的熱情與執著，同時警惕與鼓勵著我們。對我們來說，用心地感受生活的點點滴滴，就是在累積自己珍貴且獨特的設計能量。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得重量級的國際設計大獎後，無疑是打了一記強心針，原來夢想並非那麼遙不可及，在堅持與努力執行之下，嘗到了甜美的碩果，對於自己日後的設計之路更加有信心。永遠難以忘懷在得知獲得大獎的那一刻，內心是如此澎派，那些埋首紙堆，奔波於印刷廠間的辛勞瞬間消失，很替自己及組員們感到開心。也因為有了這次高標準的創作經歷，提高了大家日後進職場時，對設計的自我要求，在處理各種細節時也更加小心謹慎。面對緊急指派下來的工作變得相對沉穩，懂得如何透過最快、最有效的方式完成，在職場上也受到主管的肯定。另一方面，雖然贏得國際大獎著實令人開心，在面試及面對客戶上都有一定程度的幫助，但我們也時刻警惕著自己，別因此而自滿，務必好好學習，更進一步的提升自己，看見更寬廣的未來。



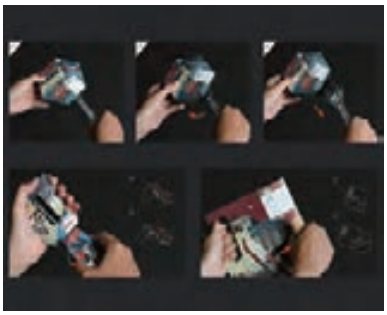
請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

首先非常感謝教育部所頒發的獎學金，這筆獎學金對於我們來說確實有一定的幫助。參與一場國際級的競賽，從作品的製作到參賽的報名費及運送作品到海外，每一環節都得花費一筆為數不小的費用，有幸贏得國際大獎後，想要出席頒獎典禮更是得自掏腰包，對於普通學生來說，若是沒有父母的支援，實在是難以達成的願望。所幸在教育部及母校的援助下，縮小了我們的罣礙，放大了實現願望的可能，獲得這筆獎學金不僅填補了一些經濟上的負擔，同時也象徵著大家對我們的支持與鼓勵。之後，這筆獎金的部分費用，我想也會陸續購入幾本設計相關的書籍、軟體及提升硬體設備等，提高自己的專業能力，有望再次參與國際競賽。



請提出您對國內設計教育之建議及看法？

經過幾番討論，我們認為設計教育應該落實於生活之中，美感也必須加以培養。目前國內對於設計教育較偏向學術性，課堂所學也幾乎只在建立我們應具備的專業知識，著重於實務操作的課程並不多，多半也得自己向外尋求資源，摸索而來。因此，若是有機會能夠增加學生與業界的交流機會，透過實際的參與過程，了解自己未來從事的工作方向，增加實務經驗及激發創作動力，相信會對學生帶來更大的幫助。而關於科系間，選修的課程開放程度，或許也能有調整及進步的空間。我們認為想要培養豐富的設計靈感並不能只限於單一領域，倘若各科系間能夠開放一些初階、入門的學習課程讓有興趣接觸的人參與，讓彼此能夠交流，將更能實踐設計教育的多元性。設計師除了自身專業領域外，還要培養一定的溝通與執行力。在設計案中，可能還需要了解市場的需求性及接受度、對使用者的同理心，涉及到消費者心理學及行銷學等相關知識的運用。乍看之下毫不相干的知識，其實也是作為一名設計師所應學習的。臺灣的設計力並不差，但若能夠再更多元及開放的環境下學習，並多邀請國內外的設計師或藝術家展出作品，縮短都市與城鄉的藝術資源差異，打造更融入設計氛圍的環境，相信潛移默化之中，對臺灣的設計教育會是良好的發展。



給對國際競賽有興趣的學生建議

參不參加國際競賽討論的空間相當大，背後所要付出的心血更大。問起建議的話：首先，得要先了解自己的參賽動機是什麼？是否有足夠的毅力與抗壓性足以面對參加國際級競賽的製作？或者是你希望從中獲得怎麼樣的收穫？因為這將會是一段相當疲憊且漫長的時光，會折損許多時間與金錢，倘若沒有懷抱著憧憬及目標，很難面對這段被嚴苛審視及指點、修正的過程。以一個團隊參賽者來說，找一群擁有共同理念的夥伴絕對是必要的事，雖然偶有理念不合及爭吵的時候，但他們也同時會成為你最有力的後盾，一起朝著同樣的目標前進。而隨著時間的逼近，內心一定會對於未知的結果而感到惶恐，如果你正感受到這樣的階段，請不要遲疑，打起精神來做最後的衝刺，為自己及團隊努力，無論後來結果為何，你都為自己努力地爭取過，而從中學習到的經驗將是一輩子受用且無價的。





血型快篩片

RBTT(Rapid Blood Type Test)

2019 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC) －銅獎

細菌感測抗菌臍帶夾

Umbilical Care

2019 德國 iF 設計新秀獎 _01－BEST OF THE YEAR

明志科技大學
管理暨設計學院 工業設計系
陳乃瑄

共同創作者：
黃雅筠

指導教授：
李鎧朮

獎學金：
(108 年度) 第一等銅獎 10 萬、第一等優選 5 萬

個人簡歷：
我們團隊來自臺灣的明志科技大學工業設計系，團隊成員不論是工業、環境、生活、醫療、偏鄉，皆曾經深入了解議題並尋求解決方案，從中檢視自我以及專業和社會的連結，本團隊不斷透過國內外設計競賽將團隊的成果推向國際，並與各界菁英進行交流、學習，使專案邁向更專業、更與產業接軌的程度，並且落實使其改善社會。

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事情莫過於「不斷地進行產品優化再不斷驗證的過程」，看似光鮮亮麗的表板呈現，背後卻是透過不斷的淬煉而成。本團隊獲得設計戰國策補助的五項國際獎中，不論外型、運作原理或是使用步驟，幾乎都經過三代以上的修改，因為最初的概念肯定美中不足，而在指導老師的帶領下，我們將構想的每一代都積極參與國內外競賽，除了可以在競賽中觀摩各個設計師的作品以增加團隊視野外，本團隊覺得更有價值的地方是在透過編排表板或是製作發表簡報時，可以活化自己的邏輯思考，並更清楚每個設計中是不是有值得改善的地方，而在與競賽評審的 QA 中，也可以探索出團隊尚未發現的問題，甚至可以從評審建議中找到更好的解決方法。過程中非常感謝及感激李鎧朮老師，總是不帶批判的透過討論引領我們將構想往對的方向走，幾乎每場競賽都陪著我們精彩地打一戰，我們認為這些國際獎的成就是與鎧朮老師團隊共同創造。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

團隊認為除了在各設計網站上觀摩別人的產品以外，多多關注時事也是很重要，時事除了可以了解社會議題，也可以透過一些平臺，知道最新有研發出哪些技術，而這些技術也許可以帶給我們更好的解決方法。而除了上述幾種方法，本團隊也會透過與專業人士詢問來取得每個行業的議題，團隊獲獎的三件醫療產品中，都是與家中身為護理師的長輩平日聊天所啟發，醫療是設計系學生較難在在學期間接觸的行業，團隊覺得與其透過在網路上找資料，不如深入理解，因為我們很多時候發現網路上的資料和現實醫療人員的想法還是有些許落差，而設計本該就是解決實際問題，倘若團隊只是活在網路思想中，對於解決實際問題還是有一些差距的。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

團隊認為獲得這麼多的國際獎項對於我們是很大的鼓勵，但並不認為有得國際獎才對未來有很大的影響效果，對於競賽和升學來說也許很重要，但對於設計業來說，企業還是會看你整體作品集的質量，對於每件作品的負責態度，有些很概念的國際獎也許會被覺得不切實際，但有些會覺得你特別有新穎的想法，所以國際獎的影響我們認為見仁見智。每年畢業的設計系學生如此之多，我們應該要如何讓自己在眾星云云之中脫穎而出，也就是要靠自己對於每件作品的呈現方式和態度，是否可以在未來的設計路上維持相同的熱情和水準，才是未來出社會的挑戰。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

教育部提供的獎學金除了可以些許攤平國際競賽所需要繳的報名費以及賽後的獎狀獎盃費用外，團隊覺得這筆錢可以讓我們投資自己想要精進的設計領域，或者是培養更多的設計能力。



請提出您對國內設計教育之建議及看法？

團隊對於國內設計教育的建議及看法是希望「設計資源可以更為開放的共享使用」，比如說學校會因為害怕 3D 列印或雷切機被用壞，所以透過專人管理的方式來控管機器的使用，因此學生在需要使用時會因為需要相互配合時間而浪費了更多寶貴的時間，我們認為應該是要教導所有學生如何正確使用，而不是為了少數不遵守的人而壞了全體的權益。團隊經歷無數場競賽發表以及競賽觀摩，普遍發現很多得獎的作品都和往年的得獎作品根本類似或同性質，我們覺得國內設計競賽應該要嘗試多多接受新的議題，以免學生會覺得如果得獎作品都與往年雷同，何必要想新的呢？造成抄襲以及設計能力不會進步的問題。



給對國際競賽有興趣的學生建議

團隊認為國際賽很看重表版 (簡報) 的呈現，國際賽幾乎沒有入圍後到現場發表的機會，因此少了 QA 的流程，所以在表版的呈現上，應該要讓評審非常好理解，除了編排以外，有些學生為了省翻譯費和貪圖方便，直接將內文丟至 Google 翻譯，這會讓評審有時容易誤解產品資訊，在做完國際賽表板後，建議可以將圖面拿給完全不知道這個概念的人看一看，不見得要看得懂英文，可以測試出圖面是否讓人連文字都不用看就可以理解。再來就是心態的問題，因為國際獎的報名費真的很昂貴，對於學生來說是一筆很大的花費，但得獎後幾乎沒有獎金，就算有也沒有很多，所以一定要秉持要投稿就要投最好的出去的心態，自己都覺得破綻百出的就先不要花費金錢在投稿上面了。





服裝畫
Illustration
2018 東京新秀設計師時裝大獎－秀作賞

輔仁大學
織品服裝學院 織品服裝學系碩士班
蔡昇

獎學金：
(108 年度) 第一等優選獎金 5 萬

個人簡歷：
2018 Tokyo New Designer Fashion Grand Prix 秀作賞
2019 China Graduate Fashion Week 針織設計專項獎
2019 Taiwan Sweater Design Contest 入圍獎
2018 Taiwan Sweater Design Contest 第一名
2016 Taiwan Sweater Design Contest 佳作

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在這次的服裝設計創作過程中，最令我印象深刻的事情是，其實我已經報名東京新人設計師時裝大賞第三次了，我從 2016 年開始對於這個比賽進行投稿，前兩次我都花費許多精力在服裝畫的繪製上，希望能夠將設計圖最精緻的一面呈現給評審，前兩次最認真反而沒有選中，所以這次我就決定要沒有任何壓力的拿起畫筆隨意創作，結果萬萬沒有想到這次反而無心插柳柳成蔭，能夠在好幾千件作品當中脫穎而出，自己看到入圍名單公佈的當下，真的覺得好像在做夢一樣好不真實。另外感到深刻的就是為了趕出服裝作品在系館住了好幾個晚上，因為這次使用的技法相當耗時，加上又要繁瑣的進行編織，所以只能連夜的一直在學校趕工，系館的地下室有許多鬼故事，現在回想起來當時真的是被時間逼迫到什麼也不怕只怕服裝做不完了，慶幸當時也有同樣為了服裝比賽趕工而徹夜留在學校的同學和我作伴，不然我真的不知道一個人要如何熬到天亮。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

這個問題許多人可能會回答多去美術館看看別人的作品，或是多看看別人的展覽，但我其實並不這麼認為，我覺得去美術館參觀或是看展覽並不是去看別人的作品有多精彩、多特別、多厲害，如果一次的參觀只是看到這麼表面的東西，那我展覽可能就白看了。我每次去看展覽時會幻想自己是一位評審，看到作品時會自己在腦中提出作品的優缺點，以及我為什麼喜歡？為什麼不喜歡？如果是我我會怎麼做？我會丟很多問題問自己，因為我認為一位設計師或是藝術家的名氣並不代表一切，並不代表他端出來的作品一定就是好的，我會透過每次的參觀來訓練自己對於事物的看法，也就是眼光的養成，久而久之就會培養出自己看待事物的品味還有喜好的風格。此外我覺得想要多吸收和加強自己的設計能量那就要多觀察生活還有多閱讀，更要多運用自己的感官去體驗生活上的人、事、物。因為生活中的許多小細節都很容易能夠成為設計的靈感來源，就如同我們很常聽到的一句話：「設計來自於生活」。自我的感官對於設計能力非常重要，在設計時我會時常思考合不合理或是自己能不能接受，如果自己想出來的東西都無法說服自己的話，那更不用說別人能夠理解你，而如何判斷一個東西的好與不好就是透過自己的感官，每當遇見一件作品它能夠讓我起雞皮疙瘩或是能夠讓我產生忌妒的感覺，那我就知道這一定是一件好的作品，因為我騙不了自身的感受。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

對我而言獲得東京新人獎之後在自我信心的提升上有比較大的幫助，因為這個獎項對我來說是評審看到了你的努力與才華，在這個階段給你的一個肯定與認可。但對就業而言我覺得有沒有得獎似乎就沒有那麼的重要，自己有沒有能力才是重點，就我自己在找工作面試



的經驗中，大部分的老闆還是最在意你有沒有能力，以及你會什麼？所以得獎後可能會覺得自己被鍍過一層金，但這層金並不會為你加上多少分，可能只是讓你的經歷看起來比較豐富而已，本質堅固才是最重要的，因為在設計領域裡有太多有想法、有才氣及有能力的人了，雖然他們沒有得過獎但不代表他們沒有能力能夠贏過你。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

設計戰國策的獎學金對於我參加國際設計競賽是非常重要的存在，一開始知道入圍時我非常高興，但收到日本主辦單位詳細的日程後，我開始有點擔心，擔心自己雖然獲得入圍的資格但能不能有金錢參加這個競賽，因為東京設計師新人獎這個比賽必須要分兩次去日本，一次是到東京當面和評審解說自己的設計作品，一次是參加最後的走秀發表。我自己並非出身在富裕的家庭環境，我知道我的家人並沒有辦法提供我兩趟的機票以及住宿費用，所以我很感謝輔仁大學織品服裝學系的老師、主任、秘書們幫我爭取很多系上和校內的獎學金，讓我沒有擔憂專注地投入在服裝的製作過程中，給我替學校爭光的機會。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？



我從高中開始到研究所都是念設計、藝術相關科系，起初家人真的極力的反對，因為他們認為念這個將來一定賺不到錢，確實念設計必須花很多的錢，當中有太多需要錢才能辦到的事，例如材料費、辦展費用等，自己算是死守堅持自己的興趣，一點一滴把成績做出來，獎項一個一個拿，家人才開始從反對轉為支持，所以我想給的建議是希望可以改變臺灣大多數家長這種對於設計、藝術的刻板印象，也希望能夠看到政府給對設計這個領域有興趣、熱忱的學生多一點的補助，讓他們能夠展現自己的長才，因為臺灣真的有很多具有設計能力及潛力的人才。

給對國際競賽有興趣的學生建議

在現今競爭激烈的時代當中，一定要好好把握每一個可以展現自己的機會，有興趣就要大膽的行動！有想要參加的競賽就要積極地去實踐，我覺得不論有沒有入圍都可以獲得很多經驗，在這些失敗的過程中，你可以慢慢地掌握到評審的喜好和這個比賽所想要的東西，就如同我一樣，我也是報名了三次才有入圍的機會，今年沒有入圍那又如何，還有明年或後年不是嗎？只要肯努力、不放棄，保持對於設計的熱忱還有不服輸的態度，有天一定會被懂得的人看見。





Gogoal

2019 德國紅點設計概念大獎－紅點獎

南臺科技大學
數位設計學院 創新產品設計系
陳恩柔

共同創作者：
劉皓宜 彭莉芸

指導教授：
歐陽昆 陳亞麟

獎學金：
(108 年度) 第一等入選 2.5 萬

個人簡歷：
2017 月津港燈節 展出作品－織梭月光夢

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

本產品是專為注意力不足過動症 (以下簡稱 ADHD) 所設計的一套模組，最讓我印象深刻的是整個團隊對 ADHD 孩童的需要非常的看重，我們找尋了許多相關的資料，不管是國內外的醫學論文與刊物，還是各樣的書籍，並且將我們彙整出的資料與看法，與高雄醫學院中和分院的治療師討論，更訪問了全臺各地多位治療師，深入地去挖掘議題。 我們知道，在這段設計的旅程，即便要經歷過各樣挑戰，只要保持初衷，會讓人看見其中只求使用者得福的心，因為我們的團隊始終秉持不為了圖方便而看輕使用者的需要。即便為此我們實際上付出很多代價，也不被旁人看好，但團隊反而因此凝聚了更多能量，這點真的讓我印象非常深刻，也很享受在當中。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我熱愛走訪各樣的展覽，從國中時期受老師啟蒙與教導後，不斷在各樣的展覽中感受設計與美的薰陶，也因此認識了很多也熱愛設計的好夥伴，當我們在設計的主題中淘淘不絕的討論我們的觀點，眼界就逐漸擴展，內心能接受的事物也逐漸增多。同時我也熱愛與各行各業的朋友討教他們的人生哲學，這很大地影響我在使用者心理上的價值觀，不管是創業者的角度、受僱人的心境、職人與工具的革命情感或是消費者的無奈等，在各樣的階層中環環相扣地循環，也影響了我如何思考設計商品中如何帶入行銷來滾動產品價值，讓產品的質量透過人之間的互動提升到不同的境界。最後一樣能讓我吸收設計能量的，是各式各樣的音樂搭配特殊的字體與色彩堆疊出充滿幻想的影像，當我做設計做到一半思路卡住了，只要打開影音平臺盡情的享受與吸收後，整個人又可以在放鬆後釋出更多靈活的想法。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得獎項後，在生活中最有感觸的部分是就業時，國際獎項實質地提高了各家面試官對我的好奇心，他們會很願意聆聽我敘述得獎作品的細節，不管是心路歷程還是產品特性，甚至還會特別提問與得獎作品相關的各樣內容。也有公司很直接地問我：「你們這些學生到底怎樣可以得獎的？我們也要拿！」這還真的嚇了我一跳，畢竟得獎這種事情是一個恩典，不是有個 SOP 照著做就可以拿紅點獎。但大部分的面試官都很喜歡討論得獎的心路歷程，並且從中分析我的個人特質，進而判斷我是否符合他們職缺的需求。必須承認的是，紅點概念設計獎是個很棒的加分工具，也是很棒的話題來源，大大的增加了我面試時的信心，幫助我在面試時能夠有自信地侃侃而談，更快地拉近與面試官的距離。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？



有一句話說：「一分錢、一分貨。」這並不是沒有道理的，在設計的過程中，總是會遇到需要抉擇經費與材料品質的時候，當我們在學習如何了解材料與產品時，最需要的就是資金，很多時候為了省錢而放棄了最合適的材料，會錯過很多特別的剎那。運用這筆資金可以讓我們運用更多合適的材質來改善產品的品質，也可以讓產品本身價值大大提升。在學習摸索的過程中，獲得這樣的補助也給予了我們很大的鼓勵與支持，讓我們感受到自己走的路是對的，這樣直接的肯定，對學生來說大大的增強了我們走設計路的信心，也可以讓我們更有立足點可以告訴家人，在設計這條路你的孩子不是沒有天分啊，你看是獎狀跟獎學金耶。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？



我自己高中是從技職體系上來的，說實在讓普通科學生就讀科技大學，卻沒有加開基礎課程給普通科學生，是一件很瘋狂的事情。看著學校為了不是本科生的同學，帶著本科生重新上一次很基礎的課程，只是為了讓普通科學生銜接上。一來對本科生而言太淺，對普通科學生而言，這點東西完全不能實質地幫助他們跟上本科生三年來的基礎與進度，其實有點亡羊補牢。身為本科生我認為這對普通科學生而言非常的吃力，他們既然毅然決然地轉換跑道，想必也真的很努力了，爭取後卻要面對這樣的景況，如果剛好有天分就另當別論，但是事實上，從我們這屆的經驗來看，升上大二前轉走的同學絕大部分都是普通科學生。因為技職體系的世界，只對他們當年高中的成績友善，當他們進來之後，現實中基礎的落差是很打擊人的。我認為讓普通科學生可以考進技職體系是很棒的機制，讓臺灣想學設計的孩子們有很多的機會可以去選擇自己的未來，這是真的很美好的，從很多地方都可以看見臺灣設計教育進步的速度飛快，所以我相信這段看法是會被看見的，而且會有更多專業的人士一起來讓臺灣設計教育不斷成長。

給對國際競賽有興趣的學生建議

從大一就可以開始給自己各式各樣的題目，用你剛開始對設計的熱情瘋狂投稿吧！過程中你會不斷地練習與熟悉設計的過程。當你嘗試拿著作品去詢問老師，或是帶著設計圖跑工廠或廠商時，實戰經驗會帶著你不斷茁壯。你有可能為了某個材料多學會了一臺本來不會的機具，或是來回與廠商交流而產生了革命情感，這些都是國際競賽可以給你的美好體驗。也許一開始只是自己在各樣的議題中摸索設計，到最後會有很大的機會可以跟一群很有衝勁的戰友們一起登上國際的殿堂。以上建議其實也帶了點個人實質經驗在裡面，每一個故事回想起來都真的可以一再回味，不管是分道揚鑣的散沙，還是最後一拍即合的戰友，一切就是如此的真實與青春，競賽的養分是你意想不到的，只要有一點渴望就去追尋吧。





欲吐輒止－王健宇個展海報

Swallowed What( )Want to Say

激憤攪竄

Annoy

躁鬱

Anxiety

食色性也

Sexual Miseducation

2018 莫斯科國際平面設計雙年展金鋒獎－入選

崑山科技大學
創意媒體學院 視覺傳達設計系碩士班
王健宇

指導教授：
鄭中義

獎學金：
每項作品皆裁定為 (108 年度) 第一等入選 2.5 萬

個人簡歷：
崑山科技大學視覺傳達設計系所

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

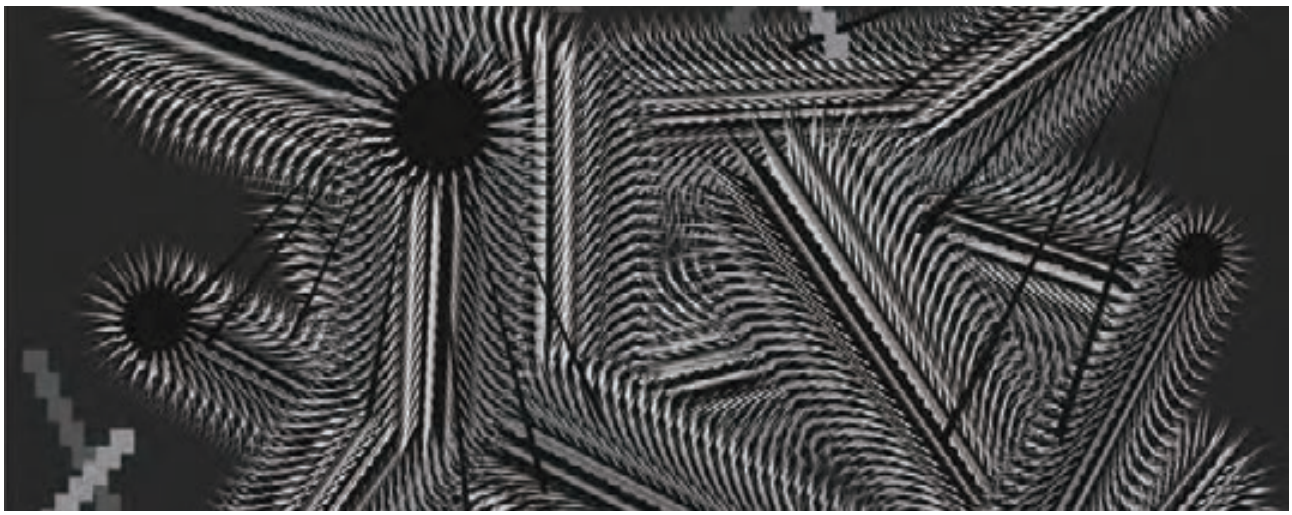
學生時期的創作大多為找尋自己的過程，這過程或許是需要有指導老師的方向指引，很幸運遇到一位亦師亦友的鄭中義指導教授，每次專案執行及創作過程的討論都為我扎下基礎。在求學時期還有一群熱愛設計的同輩，大家不分利益地互相學習並鼓勵彼此參加國際競賽，那段時期在我學生時期留下深刻的印象。創作過程中最深切的是思考如何讓作品能夠從眾多參賽者中脫穎而出，最初在參加競賽時也總是在第一關就被刷下了，如何讓評審及觀者留下印象，同時問心無愧的對完成的作品負責，是我在創作或參與競賽時思考的問題；寧拙勿巧，寧直率毋安排，是我在學生創作時期重要的啟發，持續不斷的創作，坦誠的面對自己才能對得起作品。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在最初學習設計時，一開始當然會與大家一樣去看很多設計資訊、看設計刊物或逛作品集網站，但最後會發現太多視覺化的圖像反而會間接影響自己在創作時的方法，我認為這也是現今普遍存在的問題，因為大家參考的設計網站及資訊其實都大同小異，導致初入設計領域所創作出的作品會越來越相似，本該存在的個人特色逐漸被抹平，這正也是我正在努力克服的部分。而我認為生活與設計是會相互影響的，改變自己生活的型態，對任何人事物保持敏銳度，掌握自己的情緒變化，保持感恩的心，這些都會是在創作時重要的養分。若在創作沒有想法時，我會試著去做些與設計不相關的事情，也許是看一場冷門的電影，或聽完一張完整的專輯，這麼做或許沒辦法直接地去產出作品，但這些感受都會成為生活的一部分而潛移默化在自己生活經驗中並影響著。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

如果談獲獎對升學或就業的影響，我認為其實並無太大的幫助或加分，因曾經參與競賽的人都知道，得獎是一回事，其中或多或少蘊含了一點點運氣的成分，而能否繼續保持讓自己進步的動能與對設計的熱情又是另一回事，尤其在業界實務上的設計過程則是有更多的思考是競賽獎項中無法完全體現的；但若在非設計領域的人或是設計案件的業主前介紹自己的頭銜時，有獎項作為加分則是會留下較好的印象，在客觀下對設計的想法則會掌握一些話語權，且參與競賽後的視野有更加寬廣，對於美的事物之要求也會提高。在研究所時期得到些國際獎項後，確實會對自己的信心增加不少，但也勉勵自己得獎後不該沈浸在接受掌聲的榮耀，否則這些好評將會是影響自己進步的阻力。最後我也會期勉自己未來參與難度更高的國際競賽，因沒有了學生身份，參加的設計競賽則是另一個高度與層次，人外有人，自己不足的地方還太多，也藉使讓自己在國際視野中保持傳達設計之敏銳度。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

我認為教育部能有這樣的獎學金制度替學生減輕不小的壓力，也代表官學單位十分重視並且鼓勵學生參與國際競賽，許多學生包括我在內或許有經濟能力上無法自主的疑慮，加上通常國際上競賽的高額報名費用或作品的國際寄件費用，進而打退參與競賽的動力。但有教育部提供獎學金的計畫支持，讓學生在創作時能更無後顧之憂，全心把精神放在創作作品上。能申請教育部提供的獎學金，對學生確實很重要，除了大幅減輕經濟上的負擔，或甚是將獎學金償還就學貸款，對學生而言，教育部提供獎學金的計畫是最實質上的支持與鼓勵，進而促使學生在參加競賽時能更有信心，也是往後持續創作並投件的動力。



請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在我的經驗中我認為設計相關的教育體系與設計業界是需要有一定程度的連結，經由教育體系畢業的學生在實務經驗上或許會有些落差，我自己也在暑假期間的公司實習獲得相當多的經驗。而平面設計教育的專業程度或許需更加深入，並且提高在平面設計專業的門檻，或是更細分平面設計的專業程度的分組，讓每個學生清楚認知到自身專業的領域，並在未來設計工作中在所屬專業領域中發揮所長。而普遍認為大眾的設計美學或許也漸漸的受到重視，公家部門也逐漸重視這一部分，在這之前要作為稱職的從業設計工作者則需走在更前面、更專業，甚至是跨領域的專業通才，不久的將來，臺灣的社會美學或許將在這個世代會有大幅度進步。



給對國際競賽有興趣的學生建議

在學生時期參加國際競賽是讓自己作品曝光的一個好機會，可以藉由觀察評審名單、歷屆得獎作品等標準，去判斷自己的作品適合哪些取向的競賽，好的國際性設計比賽不僅是能幫助我們檢視自己是否進步，也是個與世界各地設計師們互相切磋交流的舞臺。不論得獎與否，透過競賽去觀察不同文化背景與環境下產生的設計語言，了解更多厲害的設計師，試著去開拓自己的視野，甚至是檢討自己是否還有不足之處，培養獨立思考的能力，都會獲得一些積極的力量。而身為設計工作者，需要的是對各類事物都具備敏感度與好奇心，多多交流與不停挑戰是為了讓設計工作者保持初心。

Work & Concept

獲獎作品介紹

產品設計類 088
視覺傳達設計類 110
數位動畫類 203
工藝設計類 205
建築與景觀設計類 208
時尚設計類 249





2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

銀獎 | Silver

姓　　名
胡惠屏 Hu, Hui-Ping
陳致帆 Chen, Zhi-Fan
張瑋中 Chang, Wei-Chung

作品名稱
布幕式緊急停車標示
Scroll-X

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
李錯朮 Li, Kai-Chu





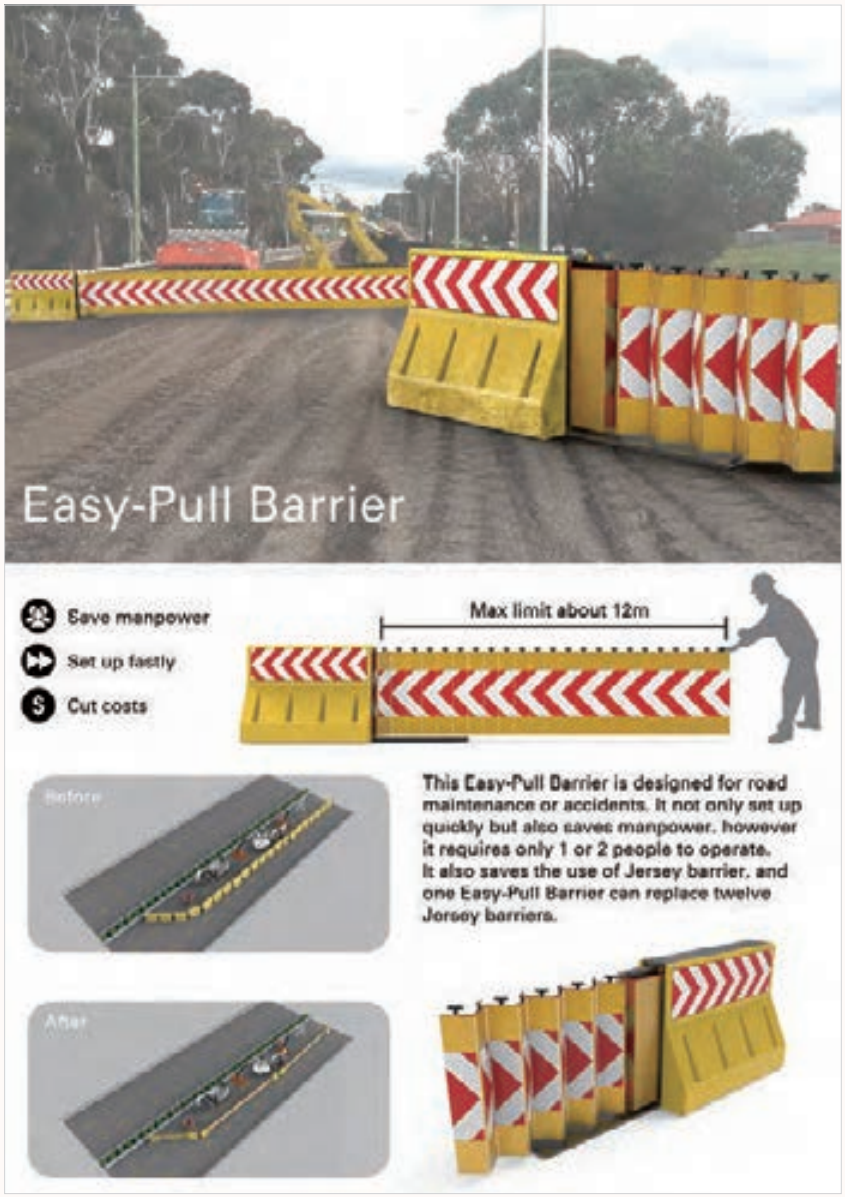


作品概念

安裝於後車廂的 Scroll-X 在緊急情況下可快速展開，並將雷射動態車道偏移指示投射於後方數公尺的地面上，使後面來車可從遠處清楚辨識，改善夜間視線不清時發生高速追撞的機率。

獲獎心得

我們是四位來自明志科技大學工業設計系的大四畢業生，這個作品是我們在行車安全的深度研究中與如何快捷的操作方式所發想出來的。其中經歷設計思考、使用者研究、產品設計、視覺介面等設計過程，感謝李錯朮老師這一年的悉心指導，讓我們了解周遭的社會議題都是能被討論與解決的，未來若能經過團隊跨領域整合，便能真正從發現到解決問題，為社會達到更好的效益。





2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

銅獎 | Bronze

姓　　名
林哲維 Lin, Jhe-Wei

作品名稱
易拉護欄
Easy-Pull Barrier

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

作品概念

易拉護欄是專為道路維護或事故而設計的。它不僅安裝迅速，而且節省了人力，只需要一到二個人即可操作。節省了傳統紐澤西護欄的使用量，一個 Easy-Pull 可以取代約十二個紐澤西護欄的長度。

獲獎心得

非常開心此項作品可以榮獲多項殊榮與設計戰國策的肯定，同時也非常感謝母校臺灣科技大學師長們的栽培，走上設計創作這條路就是希望帶給人類社會更貼心、更舒適、更環保的改變，而我很榮幸走在這條道路上，並且有這麼多的前輩與大師能夠請教，使得我在這條路上走起來非常快樂，收獲也非常多，再次感謝設計戰國策的用心，讓臺灣能夠再次被世界看到。




2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

銅獎 | Bronze

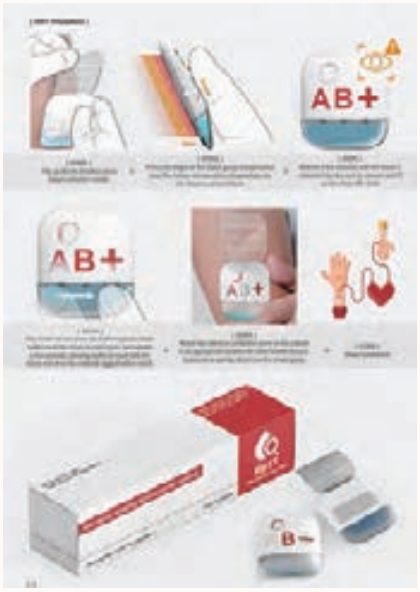
姓　　名
陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan
黃雅筠 Huang, Ya-Yun

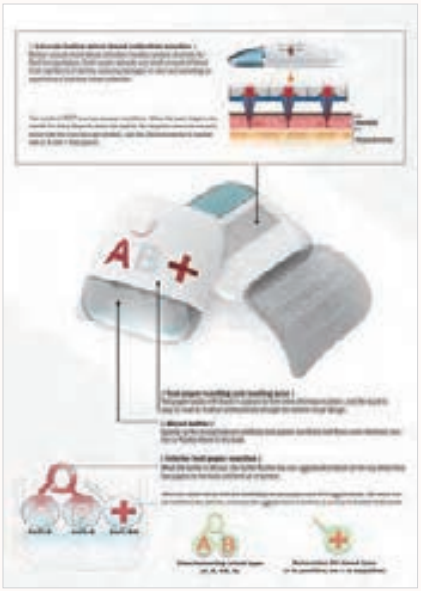
作品名稱
血型快篩片
RBTT (Rapid Blood Type Test)

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
李鍇朮 Li, Kai-Chu





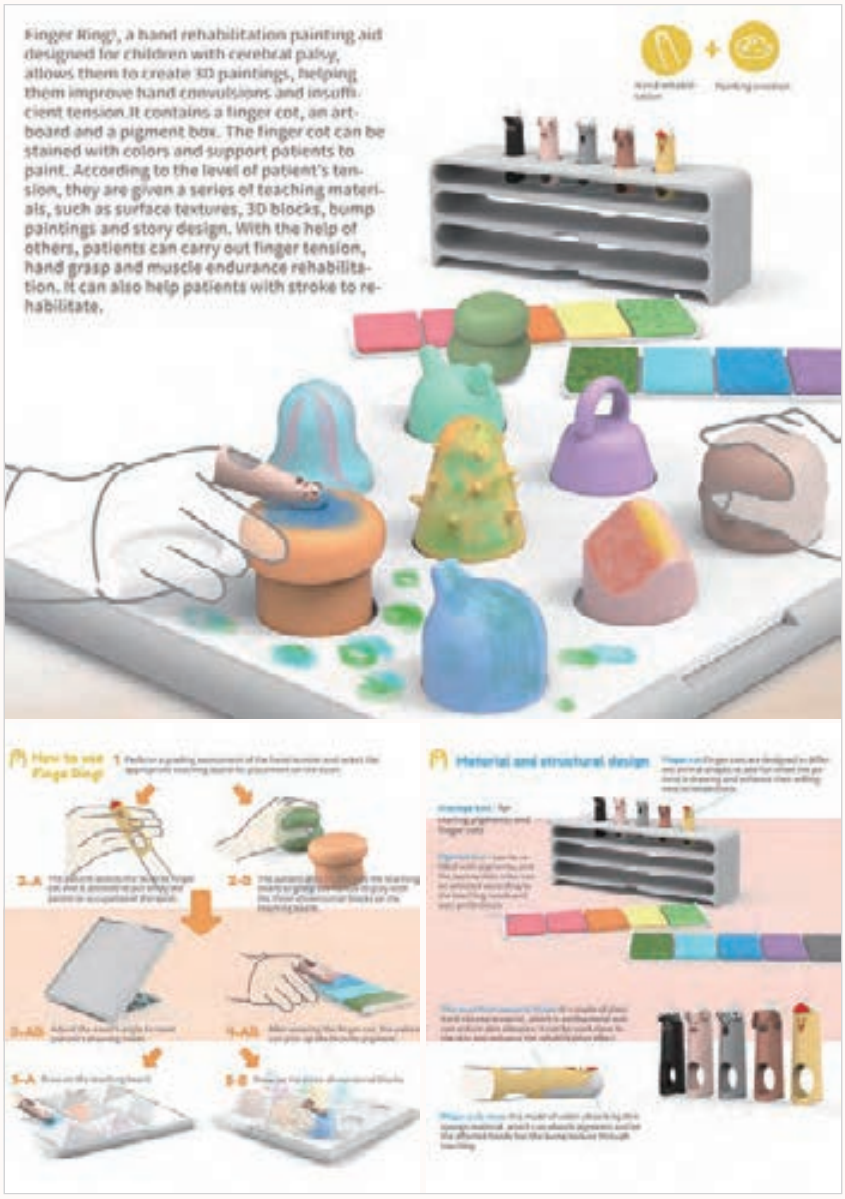


作品概念

RBTT 是款可貼式快速驗血產品，利用凝血特性，創造以顏色與符號顯現血型的簡易操作與判讀介面，搭配可黏貼與患者身上的設計，讓醫療流程更快速明確為患者檢測與判讀血型。

獲獎心得

重大死傷事件發生時，能否為失血過多的傷患驗血並輸入符合的血型是延長黃金救援時間的關鍵，團隊發現現在的檢測手續繁複、需要專業人員才能判讀，因此想透過整合，將流程簡化，為傷患爭取救援時間。透過凝血反應的特性來操作內部的反應，除了外部的造型及使用方式，RBTT 特別的是外部介面的呈現，因為這是與使用者溝通的橋樑，所以我們進化了至少四代不同的介面和以及外觀，希望尋求出對使用者最友善的方案。謝謝老師過程中不斷拉我們一把，讓我們可以共享這份榮耀。





2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

銅獎 | Bronze

姓　　名

曾鈺婷 Zeng, Yu-Ting
鄭巧琪 Cheng, Chiao-Chi
李郁欣 Li, Yu-Hsin

作品名稱

手指繪畫輔具
Finger Ring!

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

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu

作品概念

Finger Ring! 是針對腦性麻痺孩童所設計的一款手部復健的繪畫輔具，讓孩童能透過手指去感觸平面與立體繪畫創作的過程，協助患者改善手部痙攣與張力不足問題，促進孩童的動作發展，並抒發患者的內心情感。

獲獎心得

在畢業專題製作中參與了紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 的比賽獲得銅獎。Finger Ring! 手指繪畫輔具經歷了三代的設計，也曾經與兒童職能治療師和啟智學校老師討論針對腦性麻痺孩童輔具的設計。我們發現市面上腦性麻痺孩童手部訓練的輔具，大多呈現單一或復健動作重複性高的現象，希望透過繪畫結合輔具的特點，增加孩童們使用輔具的樂趣。



2019 德國 iF 設計新秀獎 _01
2019 iF Design Talent Award_01
BEST OF THE YEAR

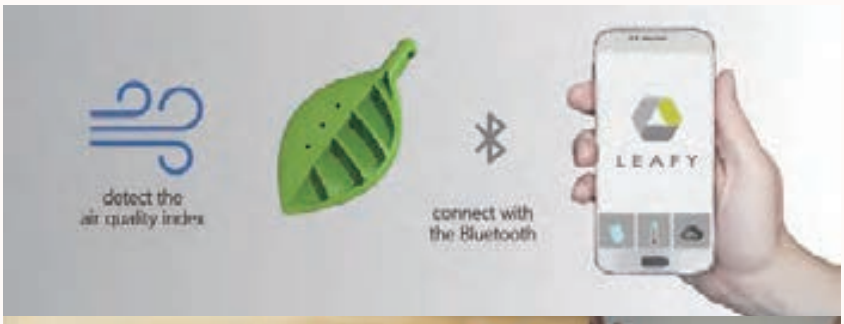
姓　　名
曾建彰 Tseng, Chien-Chang

作品名稱
空氣品質共享葉
Leafy

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
創意商品設計學系

指導老師
朱以恬 Chu, I-Tien







作品概念

Leafy 是一個能夠偵測空氣品質的吊飾。使用者可以將它帶到戶外，並連接至手機 App。Leafy 會即時上傳當下的空氣品質狀況，所有使用這項 App 的人就能夠瞭解各地的空氣品質狀況，使用者越多能交互的點就越多。

獲獎心得

感謝 iF 的再次肯定，很榮幸能夠拿到第二座 iF Design Talent Award 並拿到年度最佳獎，我想特別感謝亞洲大學總務長朱界陽教授啟發我許多靈感。我會繼續往創新設計邁進，設計更多設計讓世界變美好。





2019 德國 iF 設計新秀獎 _01

2019 iF Design Talent Award_01

BEST OF THE YEAR

姓　　名

陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan

黃雅筠 Huang, Ya-Yun

作品名稱

細菌感測抗菌臍帶夾

Umbilical Care

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

李鍇朮 Li, Kai-Chu

作品概念

UC 臍帶夾具細菌檢測及夾距量測，藉生物胺變色貼片因細菌產生的哭臉圖樣，可清楚辨識嬰兒臍帶需要消毒。L 型結構可測量臍帶夾所需夾合距離，為臍動脈導管手術預留空間。

獲獎心得

在月子中心一個護士要負責 5~6 位的嬰兒，很難照顧到每一位嬰兒的臍帶照護，通常要以計時的方式提醒自己消毒臍帶，本團隊透過感測生物胺的變色貼紙輔助照護人員辨識臍帶清潔度，此外，本團隊了解到臍帶的精準夾距是 4 公分，所以透過 L 型的設計，讓醫生精準量測。產品發展過程中我們除了透過競賽了解醫療專業人員的看法，也與臨床做訪談，希望可以更符合醫療人員的使用習慣。可以拿到 iF 真的很雀躍，對我們來說，解鎖了一項人生的目標，謝謝老師引領我們往正確的方向前進。





2019 德國 iF 設計新秀獎 _01
2019 iF Design Talent Award_01
BEST OF THE YEAR

姓　　名
鄭珮毓 Cheng, Pei-Yu
陳韻如 Chen, Yun-Ru
王敏安 Wang, Min-An

作品名稱
Exp-here

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

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

Exp-here 為逐漸消失的民間技藝找尋繼承者，讓青年人可透過平臺找尋擅長各式技藝的師傅們並學習，讓技藝得以傳承，也使青年人藉此獲得一技之長，進而就業或創業。

獲獎心得

首先，感謝能有這個機會在設計戰國策獲獎、感謝 iF 給予我們這麼大的肯定，完全是在我們的意料之外，也很榮幸得到這項殊榮，其中最感謝的是帶領著我們參加各項比賽的李鍇朮老師，這個作品從發想到最後成品，有著許多專業評審的建議能讓我們更加精進我們的設計，未來我們會朝更好的方向邁進。





2018 德國 iF 設計新秀獎 _02

2018 iF Design Talent Award_02

Winner

姓　　名
曾建彰 Tseng, Chien-Chang

作品名稱
玩色慢跑鞋
Transform Jogging Shoes

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
創意商品設計學系

指導老師
柯雅娟 Ko, Ya-Chuang

作品概念

「運動」正是目前最新興的產業，慢跑活動又是其中規模相當可觀的項目。慢跑已漸漸變成一種交流，透過這項設計，讓人與人對於慢跑產生更多交流、更多目標，產生共同話題拉近距離，同時也讓慢跑這項運動變得更有動力及生命力。

獲獎心得

能得獎我想感謝很多人，首先感謝評審們的肯定。感謝 iF 提供了這樣的平臺，讓我可以和其他設計師們參加這個國際的設計盛事。我想感謝我的家人，他們在我從事設計一直支持著我。感謝我的學校亞洲大學和老師教授們，讓我學習設計，提供許多資源。感謝過去 365 天努力中的我，得到這個獎項一直是我大學期間的目標。在未來我想提供更多更多的設計來改變這個世界，讓世界變得更美好。




2019 德國 iF 設計新秀獎 _01

2019 iF Design Talent Award_01

Winner

姓　　名
陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan
黃雅筠 Huang, Ya-Yun

作品名稱
木紋留聲機
Wood Gramophone

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
李鍇朮 Li, Kai-Chu





作品概念

這是給 2-4 歲孩童學習五線譜與音階的教具。孩童只需將木棒插入不同難度的木唱盤中使其敲打彈片就可發出聲音創作樂曲，還可透過布置木棒上的森林動物圖案，創造曲子的畫面。

獲獎心得

Wood Gramophone 的產品研發過程中，最困難的地方是如何克服臺灣杉木容易變形的問題，所以我們積極與木頭廠那邊做一些訪談和功課，希望能與木頭生態有更多了解，才能讓臺灣杉木的特性充分發揮在產品上。過程中除了謝謝老師與廠商的指導，也特別感謝幫忙製作模型的同學，第一次接觸較軟木材的 CNC 加工，除了很願意協助，也很有實驗精神，才能讓我們有一個實體的產出。這個獎對於設計系的我們來說真的是難能可貴，讓我們有動力及能量持續朝設計之路邁進。





2019 德國 iF 設計新秀獎 _01

2019 iF Design Talent Award_01

Winner

姓　　名
廖康捷 Liao, Kang-Jie
劉露 Liu, Lu

作品名稱
兒童安心針頭設計
Mushroom Needlecover

就讀學校
實踐大學
設計學院
工業產品設計學系碩士班

指導老師
丑宛茹 Chou, Wan-Ru

作品概念

Mushroom Cover 是一款蘑菇狀針套，與傳統用針結合，既可替代一般針頭的護套，同時改變針頭給人的觀感。針頭插入皮膚後，蘑菇頭部分可外翻吸附在手臂上固定針頭，無須再貼膠帶固定，使打針流程更加順暢直覺。

獲獎心得

謝謝戰國策，讓我們有這個機會能榮獲此獎學金。這樣的獎助學金對設計系窮學生來說是一大幫助，也是強力的鼓勵讓我們未來能夠有信心參加更多國際設計競賽。



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

姓　　名
張鐀方 Chang, Kuei-Fang

作品名稱
回到床
Back to Bed

就讀學校
國立高雄師範大學
設計學院
工業設計學系







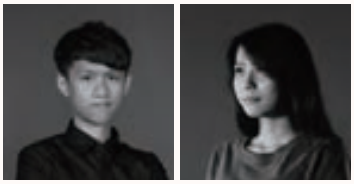
作品概念

The brief and modern design subtly blends the dynamic configuration of the sofa.

獲獎心得

I have faced several challenges on my way here, but each one of them has only strengthened me to make me the person I am today. Winning this award would not have been possible without the inspiration I have received from my family and my friends, for whom I have the deepest respect.





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

姓　　名
鄭庭瑄 Cheng, Ting-Syuan
林楷力 Lin, Felix-Alan

作品名稱
腹膜透析功能便攜箱
Breathing Kidney

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
莊文毅 Chuang, Wen-Yih

作品概念

Breathing Kidney 是以照顧者及患者角度設計出的「洗腎輔助產品」，搭配行動應用程式，將產品與物聯網結合，不管是前期準備、中期使用到後期紀錄皆能給予大幅幫助，有效降低洗腎患者生活及外出負擔。

獲獎心得

很高興這項作品受到眾多的肯定，我們由衷希望這項設計能被實際開發與生產，改善目前腹膜透析流程上的不便，減輕照顧者及患者的負擔。





2019 德國紅點設計概念大獎
2019 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
葉庭衣 Yeh, Ting-Yi
鹿芷瑄 Lu, Chih-Shuan
王珮宇 Wang, Pei-Yu

作品名稱
嘿！珍珠
Hey! Jen Ju

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
賴宛吟 Lai, Wan-Ying



作品概念

屏東林邊鄉的黑珍珠蓮霧口耳相傳，在背後卻大有困難，我們以盤點各村亮點特色，加入以剩果為原料的蓮霧果乾飲於產品設計上，除了再次利用剩果達到經濟價值提升，也利用視、味、嗅覺設計，使人以新面貌認識林邊鄉的黑珍珠蓮霧。

獲獎心得

首先非常感謝教育部給予的認可以及鼓勵，這是一個很令人難忘的作品，從一無所知到獲得許多相關知識。屏東林邊鄉的農民娓娓道來，當初萬萬沒有想到竟然會有大學生千里迢迢的跑來說要幫助在地的蓮霧產業得到更多的推廣機會！也因此件作品這樣的美好機緣下，我們更加深入瞭解到屏東林邊鄉、蓮霧果農的辛勞故事以及在地各種人文特色。













2019 德國紅點設計概念大獎
2019 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張淨淳 Chang, Ching-Chun
呂佳澄 Lu, Chia-Cheng
劉璧華 Liu, Bi-Hua

作品名稱
House Fall

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師
謝修璟 Hsieh, Hsiu-Ching

作品概念

你有想過自己的家因為地層下陷面臨倒塌的危機嗎？ House Fall 是一款將地層下陷議題結合疊疊樂遊戲去翻轉的創新遊戲，我們無法否認過去對大自然的傷害，但可以透過遊戲認識這個問題，把傷害降低。在房子倒塌前，我們都無一倖免。

獲獎心得

House Fall 的誕生帶給我們很大的快樂，不僅是得到紅點的肯定，在製作過程中每一個細節，從議題的選定、討論修改、做出模型上色研磨，到展出時體驗的同學臉上刺激的表情，讓我們也很快樂。這就是設計迷人之處，過程苦悶但結果是糖衣總讓我們欲罷不能。能有機會到新加坡領獎是我們最興奮也感到夢幻的一件事，最感動的是在場的臺灣得獎者一起為臺灣歡呼，我們都帶著各自想傳達的理念，讓世界看到臺灣！




2019 德國紅點設計概念大獎
2019 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
曾雅沛 Tseng, Ya-Pei
陸韋慈 Lu, Wei-Tzu

作品名稱
波沓
Waves

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
林志冠 Lin, Chih-Kuan





作品概念

設計理念為以海浪的波濤做為發想，將優美的波浪轉化為簡單的線條，給人感受海洋溫和、婉轉的柔情。不同以往的烤麵包機，在此產品設計中打破烤麵包機機身的兩旁，讓使用者在清洗與衛生上更便利與改善。

獲獎心得

我非常幸運與榮幸，能夠參加這場被比喻為設計界奧斯卡獎的紅點大賽。在這個過程中，我除了收穫到豐富的設計經驗也非常感謝在旁指導的老師與和我並肩奮鬥的同學們，沒有他們的指導與幫助，這條路也不會走的如此的順利。我也非常感謝佛光大學這個大家庭，來支持我們學習與參賽，沒有好的環境，也長不出青青綠苗。期望未來，能夠有更多有用的資源來支持學生能夠將好的作品帶出臺灣，讓國際能夠看見臺灣的好設計。









2019 德國紅點設計概念大獎

2019 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

陳恩柔 Chen, En-Jou

彭莉芸 Peng, Li-Yun

劉皓宜 Liu, Hao-I

作品名稱

Gogoal

就讀學校

南臺科技大學

數位設計學院

創新產品設計系

指導老師

歐陽昆 Ou, Yang-Kun

陳亞麟 Chen, Ya-Lin

作品概念

GOGOAL 是一款針對 ADHD(過動症) 兒童專注力結合視動知覺的家中訓練整合系統。將感統訓練加入運動式玩法，促進多巴胺分泌提升專注力，增進孩童學習動機及家庭關係，提升治療效用，設計出最符合 ADHD 孩童的產品。

獲獎心得

ADHD 涉及許多醫療的知識，製作過程對我們相當不易，每一步都需要查證，為了達成運動的效果，必須製作較大的作品，耗費的時間與成本相對提高。過程中經歷上百次修正，碰到各種難題與意見磨合等，所幸組員們的諒解與努力，加上老師們耐心的教導與一路上貴人們的幫助，才能得到紅點概念獎的殊榮，在學生時期畫下完美的句點。此項作品將會在高醫大繼續使用並研究，盼望此作品可更加精進，成為過動症孩童與家長的福音。



2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名
林哲維 Lin, Jhe-Wei

作品名稱
緊急避難屋
Disaster Emergency Shelter

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

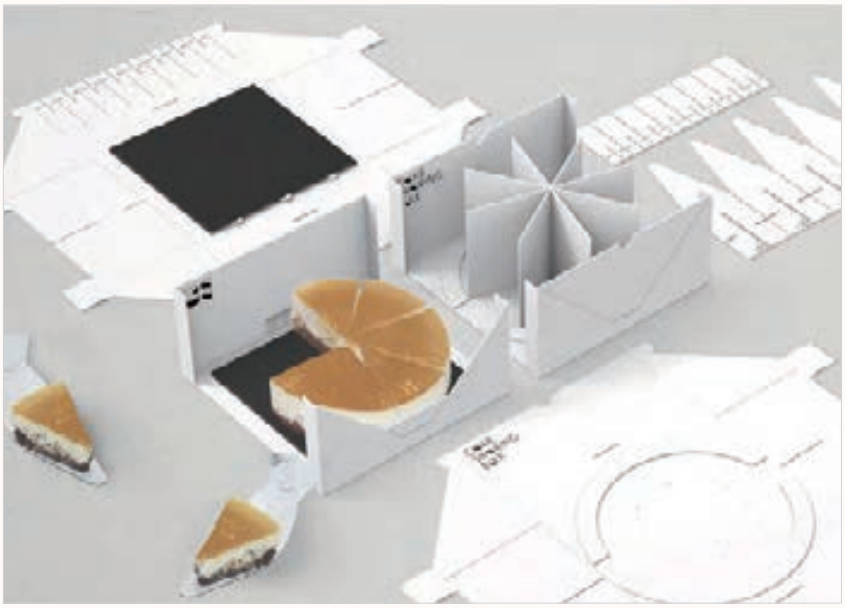


作品概念

最可怕的天災之一不外乎就是地震，我們以便利、安全以及舒適為設計主軸，貫穿三個優點創造一個專屬救災的緊急避難屋，讓受災區民在災難期間依然可以有一個良好都休憩空間。

獲獎心得

非常榮幸可以在 ADC 榮獲此獎項以及設計戰國策的肯定與支持，對於求學時的設計創作，獲獎與肯定是對我們學生來說是最大的鼓舞與勉勵，讓臺灣的設計作品可以精益求精，並且被世界看到。















2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名

林哲維 Lin, Jhe-Wei

許禕洋 Xu, Yi-Yang

作品名稱

Cake Sharing Box

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

作品概念

傳統的蛋糕盒，僅具有單一的功能，而蛋糕鏟通常使用塑料，造成環境污染，又經常切歪。Cake Sharing Box 可以讓你享受一次有趣別致的吃蛋糕體驗，它可以在包裝、切蛋糕、分享蛋糕的整個流程中使用。

獲獎心得

我很開心有這個機會能夠在國際競賽中獲獎。除此，我也很感謝設計戰國策審查和舉辦活動的辛勞，和教育部設置了鼓勵設計學生參與國際競賽的獎學金，對我來說，是莫大的肯定和幫助。很多時候，學生在參與國際競賽時，並沒有足夠的經濟能力來負擔競賽報名費以及製作作品的支出。所以，獎金對於學生，是個很實際的幫助。另外，我的作品能夠被獲獎，我真的既驚訝又喜悅。




2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

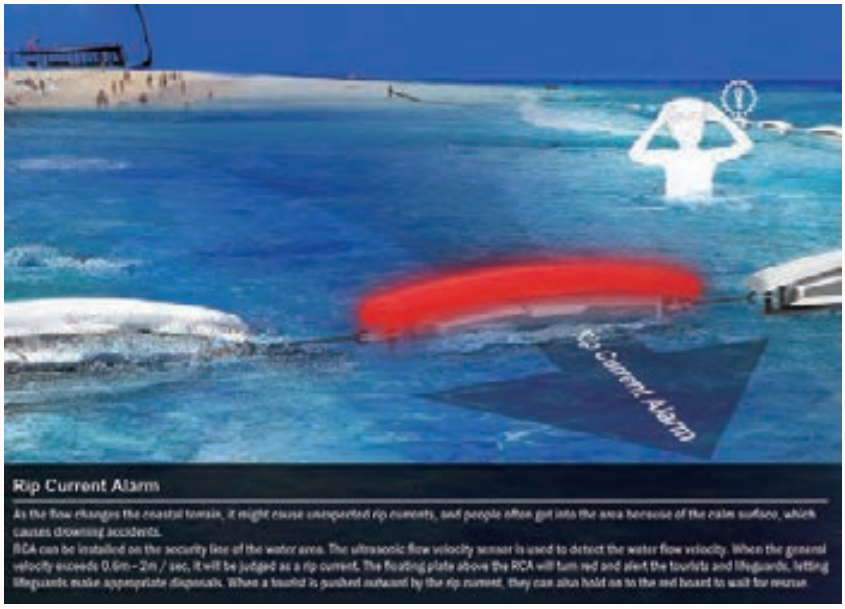
優異獎 | Merit

姓　　名
陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan
黃雅筠 Huang, Ya-Yun

作品名稱
離岸流警報器
Rip Current Alarm

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
李鍇朮 Li, Kai-Chu







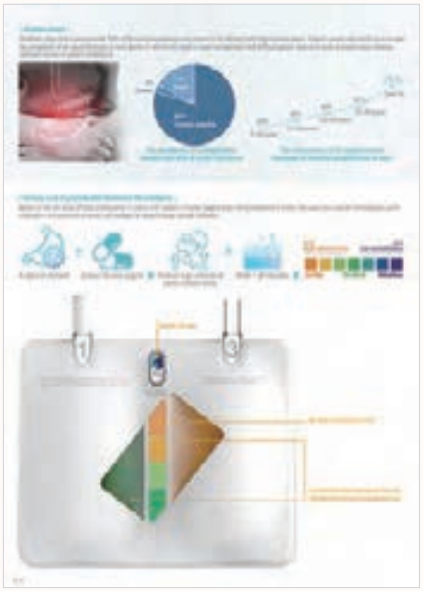
作品概念

RIP 裝設於海岸水域警戒線上。當偵測退潮水流速達離岸流標準，上方浮板會轉紅色，警戒遊客與救生員，讓救生員能提前做出適當的處置，遊客受困時可抱住紅色浮板等待救援。

獲獎心得

每年在新聞上看到歡樂的家庭出遊因為離岸流一夕之間家庭破碎，而我身邊的親戚也有人因為離岸流被奪走青春年華，讓本團隊開始探討離岸流的變化詭譎、判別方式等，發現對於戲水遊客和救生員是否可以即時發現離岸流並疏散並沒有被重視，因此針對此議題著手設計。設計過程中，非常感謝指導教授李鍇朮老師的引領，鼓勵我們參與國內外各種競賽，透過評審回饋，持續對產品做下一步的進化，很榮幸離岸流警報器可以獲得國際賽的肯定，這份榮耀將化做我們持續創作的能量，永續下去。











2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名

陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan

黃雅筠 Huang, Ya-Yun

作品名稱

幽門桿菌個人檢測包

HPTK(H. Pylori Personal Test Kit)

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

李鍇朮 Li, Kai-Chu

作品概念

HPTK 是可檢測胃部是否感染幽門螺旋桿菌的醫療產品，利用使用者服用碳 13 尿素試劑前後的酸鹼檢測劑顏色變化來達到快速檢測，預防胃部疾病發生與傳染，減少醫院資源消耗。

獲獎心得

現在幽門桿菌的碳 13 尿素檢測法，對於病患來說檢測等待時間及金錢成本高，也浪費醫療資源。因此本團隊利用二氧化碳溶於水使酸鹼檢測劑會變色的方式，簡易檢測幽門桿菌的存在。透過實際的實驗來驗證我們的概念，調配多少的水要加入多少的酸鹼檢測劑，同時要顧及到吹氣的秒數，過程中蠻有趣的，用不同思維做設計，暫時成為化學系。我們一直期望可以為醫療資源有限的地區創造居民的快篩產品，雖然概念階段已經得到國際獎的殊榮，我們期望可以持續研發下去，讓概念付諸實現。





2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名
曾鈺婷 Zeng, Yu-Ting
鄭巧琪 Cheng, Chiao-Chi
李郁欣 Li, Yu-Hsin

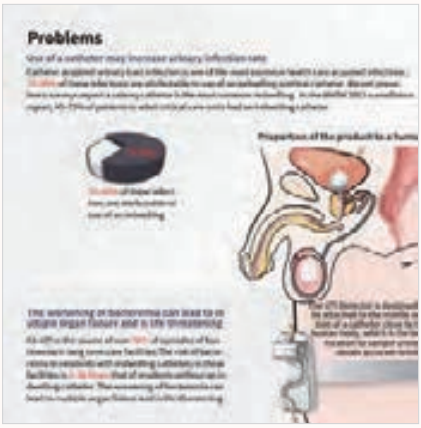
作品名稱
泌尿感染偵測儀
UTI Detector

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

指導老師
李錡朮 Li, Kai-Chu





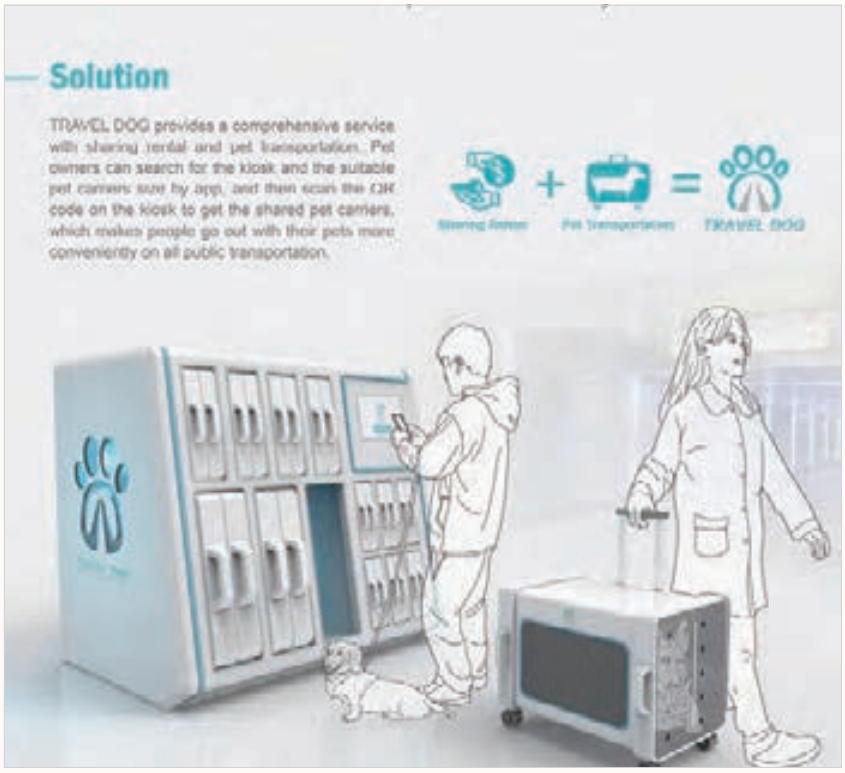


作品概念

UTI Detector 為一款即時尿液含菌量檢測儀，安裝於導尿管上，以顯微攝像技術觀察尿液中的細菌成像，並將影像透過統計與 AI 分析，用以檢測泌尿感染的狀況。分析結果可透過 App 記錄，了解病患的尿液含菌量變化及平時護理狀況。

獲獎心得

泌尿感染偵測儀的發想是來自身邊有親友使用導尿管的現象，以及裝置留置型導尿管容易造成泌尿道感染發生的機率，也發現臺灣醫護比偏高的情況。很高興在紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 獲得優秀獎，也是第一次團隊挑戰醫療設計的課題，希望未來能夠有機會實踐在市場上，幫助更多導尿管病患與家屬。













2019 德國紅點設計概念大獎
2019 Red Dot Award: Design Concept
佳作 | Honourable Mention

姓　　名
蕭微潔 Hsiao, Wei-Chieh
彭羿誠 Peng, Yi-Cheng
童敏茹 Tong, Min-Ru

作品名稱
旅行小狗
Travel Dog

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
黃孟帆 Huang, Meng-Fan

作品概念

根據調查，多數飼主認為攜帶寵物籠外出是不方便的，尤其部分地區帶寵物搭乘大眾運輸有特定限制。因此，Travel Dog 提供公共租借及寵物運輸服務，讓人們更方便帶寵物出門搭乘大眾運輸工具，也能讓寵物待在安全舒適的空間。

獲獎心得

我們在這個作品中付出很多心力，組員與指導老師之間也花了很多時間進行討論與修正，目的就是希望能將這個作品完美的呈現出來並實際應用在生活中。而這次能夠獲得這份殊榮我們感到非常開心，同時也感謝主辦單位對我們的肯定，而我們也會記住這次參與比賽的過程，在未來繼續努力！





2019 NY TDC 紐約字體設計競賽
2019 NY TDC Awards
銀獎 | Silver

姓　　名
許智偉 Hsu, Chih-Wei
林辰蔚 Lin, Chen-Wei
蘇筱雯 Su, Xiao-Wen

作品名稱
未命名資料夾
Unnamed Folder

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
鄭司維 Jheng, Sih-Wei





作品概念

無論任何領域的工作者，在從零時刻開始一個規劃時，總會在桌面創建一個新的資料夾，而在上一秒尚未經由操作者之手修改前，它永遠以「未命名資料夾」的預設名稱出現。

獲獎心得

設計是個獲獎依據十分不確定的領域，有時候自認為品質與概念不錯的作品卻無法獲得評審青睞，又或者絞盡腦汁想不到任何點子而產出自認平庸的作品卻得到入選甚至以上的成績，在這樣時間與回饋不成正比的項目領域中，有時候真的十分讓人難以持之以恆。不常以自己的例子去跟別人做分享，因為真的是運氣與緣分，要說自己創作出此作品的契機，身邊周遭其實常充斥著許多值得拿來聯想或應用的小地方，大概就是平時累積的觀察習慣吧。











2018 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA)

2018 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

決賽入圍 | Finalist

姓　　名
蔡炘志 Tsai, Hsin-Chih
游硯雅 You, Yen-Ya

作品名稱
鼠來寶
The Healthy Gifts from Chipmunk

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
唐玄輝 Tang, Hsuan-Hui

作品概念

我們利用花栗鼠與堅果這種深植人心的印象作為設計主題，並融合深受女性（目標客群）喜愛的可愛畫風與包裝本身裝滿堅果後的立體感，呈現出花栗鼠挑選了最優質的堅果，鼓鼓地藏在嘴巴中，與您分享健康的設計意象。

獲獎心得

一開始我們就觀察到一般包裝設計都著眼於形式上的創意發想，所以如何深化包裝設計的思考面向，使其不只是形式上的美化，更與設計策略和使用者行為有更深的連結，正是本專案的初衷與挑戰。所以我們從真實的觀察與商業分析出發，以較有市場潛力的隨手包形式來切入，而非傳統包裝設計常見的禮盒形式，並進一步結合相應的設計策略並串連不同的使用情境，發展更多與使用者互動的可能，我們想這應該就是獲得評審青睞的主要原因吧。





2018 Adobe®
卓越設計大獎 (ADAA)
2018 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)
決賽入圍 | Finalist

姓　　名
簡鈺書 Chien, Yu-Shu

作品名稱
Sealson

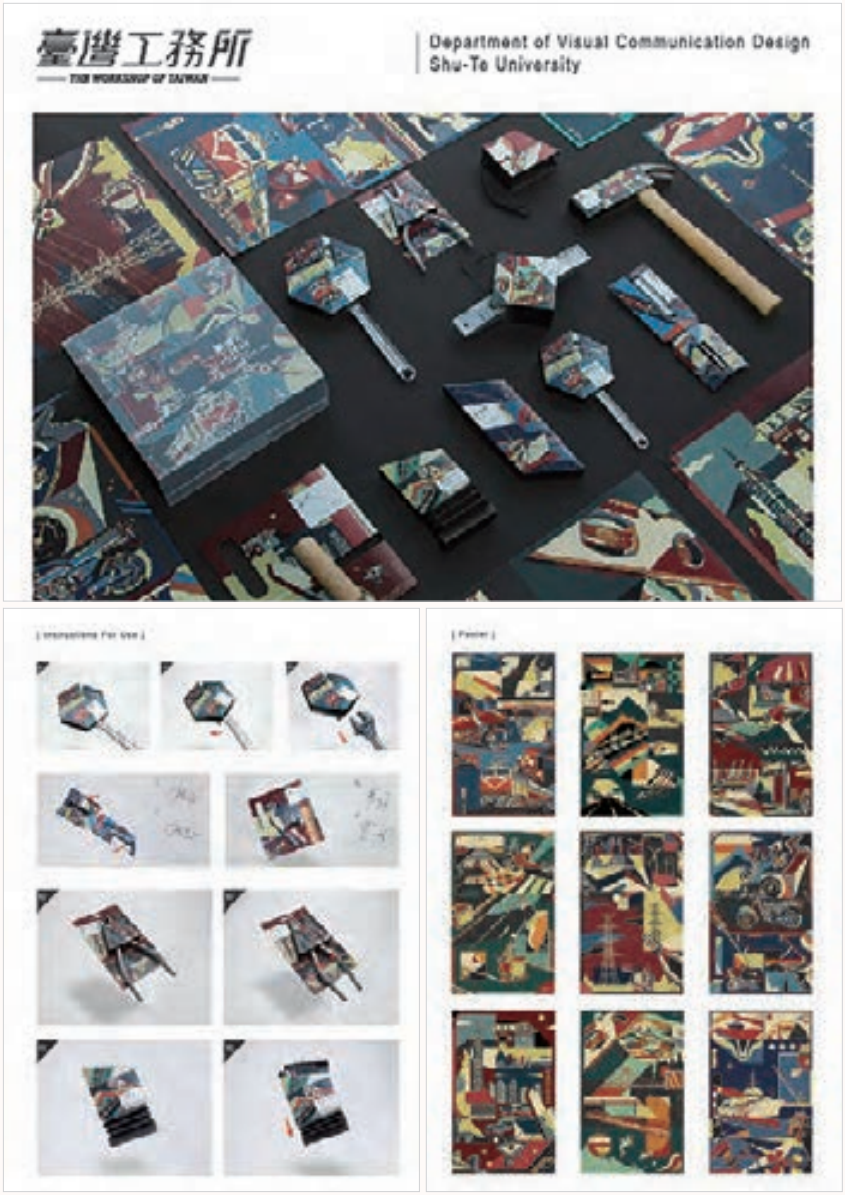
就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

作品概念

品牌的形象視覺特效，強調與城市間的互動關係。

獲獎心得

嘗試不同的設計領域可以被肯定，很開心。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

最佳設計獎｜Best of the Best

姓　　名

王家儀 Wang, Jia-Yi
林宣妤 Lin, Hsuan-Yu
湯齊恩 Tang, Chi-En
許庭鳳 Hsu, Ting-Feng
周麗婷 Chou, Li-Ting
黃涵翌 Huang, Han-Yi

作品名稱

臺灣工務所
The Workshop 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

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

作品概念

作品由臺灣黑手職人切入，透過他們最常使用到的手工具來做為主題。手工具包裝皆以使用工具時的動作來設計，視覺上則連結臺灣重大建設進行繪製。打開包裝的同時，亦能喚起大家對這些產業的想像。

獲獎心得

很榮幸能夠入選這次的徵選。談起一路的製作過程，有過煎熬的時段，也有過開心的時刻。免不了遇到一些問題與意見衝突的時候，所幸都能夠互相包容，冷靜溝通，為作品的完美而妥協。同時，感謝指導老師在我們遇到難題時，給予關心與指導。我們從中學習到很多，設計的思考模式變得更加全面，對於品質上的要求也比以往更加嚴謹。希望團隊裡的每個成員都能在設計的路上繼續發光。最後，再次感謝樹德科技大學與指導老師們的支持，也謝謝身邊的家人與朋友們。



2018 德國紅點傳達設計大獎
2018 Red Dot Award: Communication Design
最佳設計獎 | Best of the Best

姓　　名
陳俞如 Chen, Yu-Ru

作品名稱
生命的聲音
The Voice of Life

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung



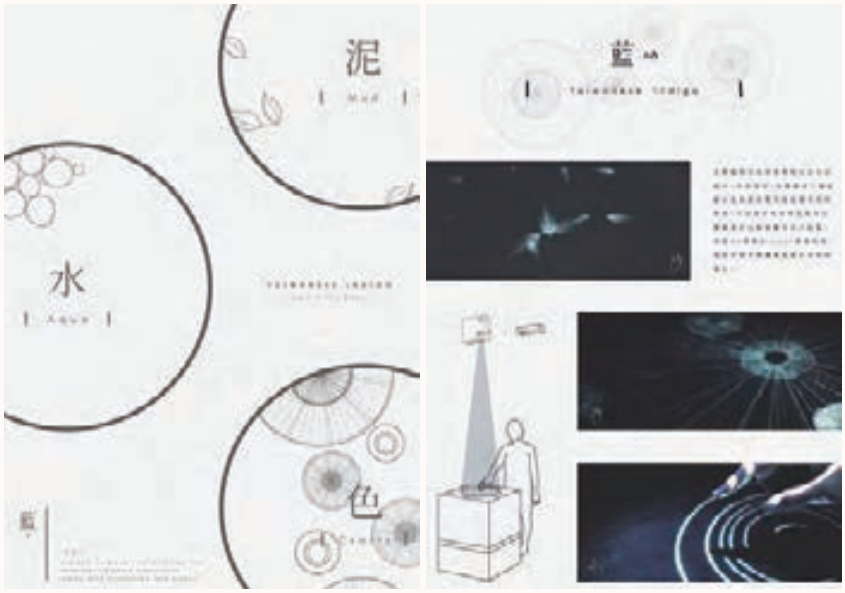
作品概念

人類為了利益肆意地傷害動物。希望喚醒人們停止傷害並傾聽動物的聲音：自由 (free me)、關懷 (care me)、拯救 (save me)。結合動物和字母，整體使用毛筆作圖，彰顯動物渴望著生命並以紅色啟示愛護動物的重要性。

獲獎心得

創作時，很煩惱，想以簡單的方式來表達作品。後來想到大二上的文字造型 : 文字是以圖像來表示語言的意思或聲音的一種象徵符號。是一種視覺傳達，是個媒介。因此想以動物與牠們的心聲，來告訴人類。然而獲得 BOB 時，非常驚嚇，覺得自己怎麼會這麼幸運？最感謝的是游明龍老師，花了很多時間來指導我。雖然技術不是很好，但是很謝謝讓我有機會得到紅點，是大學的目標。更希望人們可以重視生物、愛護地球。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

最佳設計獎 | Best of the Best

姓　　名

詹凱勛 Chan, Kai-Hsun
林耕荷 Lin, Keng-Ho
葉子瑄 Yeh, Tzu-Hsuan
林子崴 Lin, Tzu-Wei

作品名稱

藍
nâ

就讀學校

大同大學
設計學院
媒體設計學系

指導老師

林淑媛 Lin, Shu-Yuan
莊羽柔 Chuang, Yu-Jou

作品概念

〈藍 nâ〉是結合藍染以及數位運算美學的互動藝術裝置。藍染通過不同的技法會產生不同的圖形，〈藍 nâ〉將藍染的獨特紋樣結合手部動作偵測技術，以數位形式體現不同面貌的藍染文化，讓使用者體驗傳統技藝「藍」的美。

獲獎心得

〈藍 nâ〉可以得獎真的多虧許多人的肯定和青睞，感謝家人老師和朋友們的鼓勵跟建議，在確定主題時就希望能讓更多人認識到藍染較不為人知的一面，像是藍靛的製作需要哪些原料、染液需要哪些步驟才可以完成等，在〈藍 nâ〉的展覽過程中，看到使用者因為和這個裝置互動進而產生更多的資訊傳遞，最後讓他們可以取得與〈藍 nâ〉互動的成果也讓使用者更加深刻了對藍染文化的印象。感謝一路幫助我們的人也謝謝自己完成這項作品。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

最佳設計獎｜Best of the Best

姓　　名

趙文若 Chao, Wen-Chun
游朝竣 Yu, Chao-Chun
陳昱瑋 Chen, Yu-Wei
謝赫庭 Hsieh, He-Ting
黃誠富 Huang, Chong-Fu

作品名稱

怪物實驗室
Monster Laboratory

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

陳黎枚 Chen, Li-Mei
蘇仙筆 Su, Hsien-Bi

作品概念

基因改造本是生物技術的進步，卻因人類私慾為所欲為。此創作以常見「基改動物」發想及自食後果的「人」，以實驗中的痛苦做表現，為掙扎的動物發聲，喚起人類自覺與同理心。

獲獎心得

「基因改造」在現今一直存在著爭議，藉由探討動物權利並以「基因改造動物公仔」為主題，強化大眾對基改的了解。基改本是生物技術的進步，卻因人們的私慾為所欲為，人類受益之餘，動物卻遭受不平等對待，希望人們設身處地為牠們想。公仔造型以常見基改動物做發想，藉由困於瓶中動物們畸形突變、面目猙獰為造型，並延伸出在多次循環後自食後果的「人」。希望藉此機會，讓大眾了解基改動物所面臨的困境，同時對現今基改技術應用上的重新審視，也很高興作品能觸動評審引起共鳴。





2018 墨西哥國際海報雙年展
2018 The International Biennale of Poster in Mexico

入選 | Selected

姓　　名
王佳敏 Wang, Jia-Min

作品名稱
庸人自擾
Moderation

就讀學校
醒吾學校財團法人醒吾科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師
鄒家豪 Tzou, Brad

作品概念

科技帶給人類前所未有的改革，尤其是新資訊的衝擊。作品以東方毛筆字加上西方原子筆，表現出現代人面對新世紀來臨，對知識追求的改變與渴望。

獲獎心得

非常感謝我的指導老師總是給我鼓勵，讓我有信心的把自己最擅長的水墨，帶進去我的第一張海報設計，給自己動力，鍛鍊自己對每件作品的耐心，也希望今後能把自己對設計的熱情，被更多人看見！



2018 墨西哥國際海報雙年展
2018 The International Biennale of Poster in Mexico

入選 | Selected

姓　　名
王介盈 Wang, Chieh-Ying

作品名稱
停止迫害
Stop the Persecution

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
林俊良 Lin, Chun-Liang



作品概念

此人權海報設計，使用印度國旗之造形及配色為視覺符號，國旗具有獨特的象徵地位，代表國家，也是國人的生活信仰與民族意識，其特徵轉化形成條紋狀，因條紋在過去有負面的含義，是身份的符號，隱喻出女性人權的監禁與禁錮。

獲獎心得

很高興能獲得這次的獎項，感謝指導老師的提攜與照顧，給予我很多作品的啟發，感謝各位老師、同學和朋友的幫助與陪伴，能相識如此美好的大家，讓我感到十分幸運及感動，在設計這條路上，我很享受這個過程，描繪了清晰與模糊的時刻，我會好好的收藏這份回憶。





2019 NY TDC
紐約字體設計競賽
2019 NY TDC Awards
Winner

姓　　名
李秉勳 Li, Bing-Xun

作品名稱
公投全部通過
Referendum All Pass

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師
王千睿 Wang, Manfred

作品概念

臺灣已邁向全民公投制度，人民在二種價值觀下互相溝通、討論更甚至於衝撞、爭論。盼正反立場雙方能建立良善雙向溝通橋樑。訴求公民權的行使，推動民主的實現。呼籲公民一定要投下手中公投票，共同創造臺灣未來。

獲獎心得

在當時，因為公投議題而導致整個社會氛圍充滿了對立和衝突。卻忽略了公民投票在於互相了解多方訴求主張，彼此了解包容。客觀投下對於未來社會發展良善環境的一票。感謝周遭的朋友和導師的指教包容。讓我明白在這場公民投票過程中，不只是人民對於政府的雙向訴求，也是人民與人民之間不同價值觀溝通與理解。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
楊竣凱 Yang, Jyung-Kai

作品名稱
0316

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系



作品概念

以抽象概念訴說關於雙魚座的想像，同時紀念在 3 月 16 號誕生此作品。

獲獎心得

這是我第一次投稿大獎，非常意外又榮幸能入圍這樣的成績，感謝莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎給予這樣的肯定。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
楊竣凱 Yang, Jyung-Kai

作品名稱
秘密
Secret

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

作品概念

每個人有著一顆心都有他的秘密，那些掩蓋事實的具體與非具體面貌，以抽象型態多方面探討秘密。

獲獎心得

這是我第一次投稿大獎，非常意外又榮幸能入圍這樣的成績，感謝莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎給予這樣的肯定。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
楊竣凱 Yang, Jyung-Kai

作品名稱
美
Beautiful

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

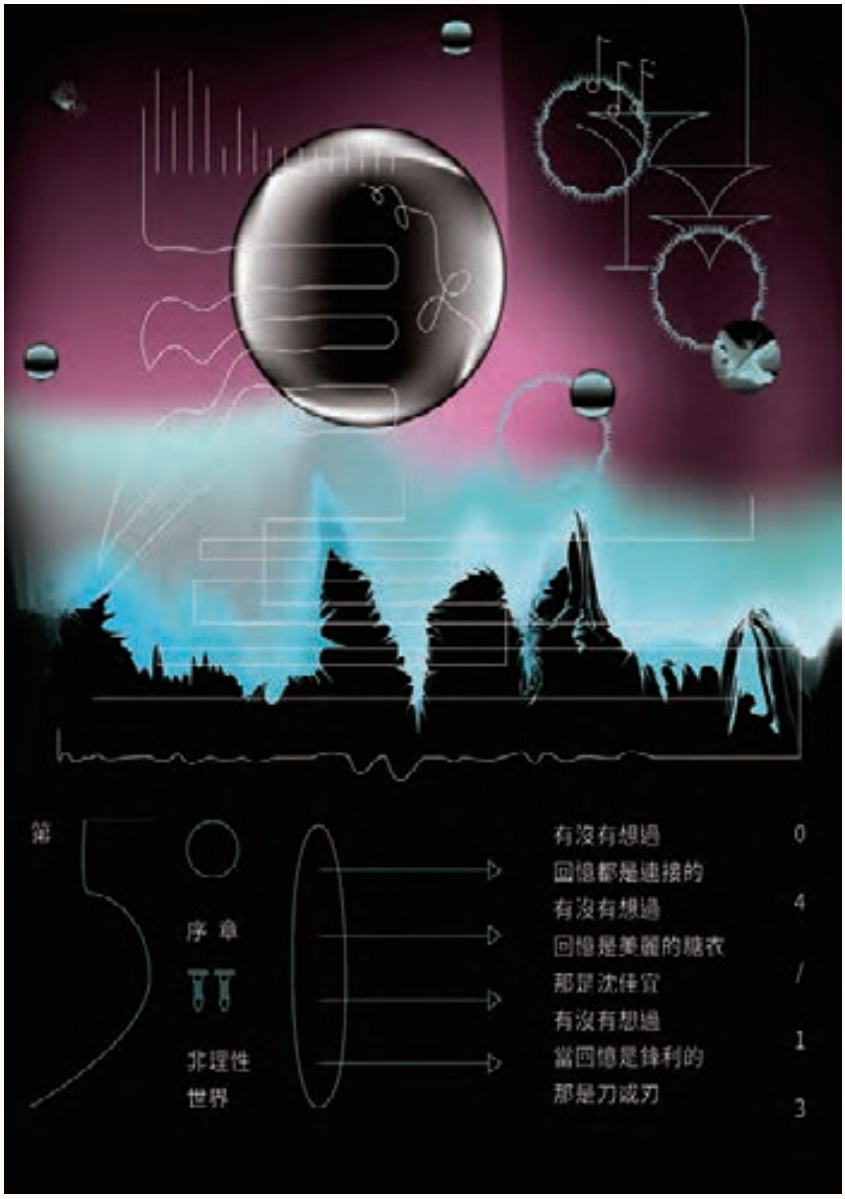


作品概念

關於「美」這件事，每件事的美感都是有計畫性的，主觀上因人而異的美學，畫面上企圖訴說大膽也可以是美。

獲獎心得

這是我第一次投稿大獎，非常意外又榮幸能入圍這樣的成績，感謝莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎給予這樣的肯定。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
楊竣凱 Yang, Jyung-Kai

作品名稱
感性世界
Sensual World

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

作品概念

每個人都可以用感性想法看待感情作為一種感性世界，體認出感性有另一種面貌、風景。

獲獎心得

這是我第一次投稿大獎，非常意外又榮幸能入圍這樣的成績，感謝莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎給予這樣的肯定。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
楊竣凱 Yang, Jyung-Kai

作品名稱
2018

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

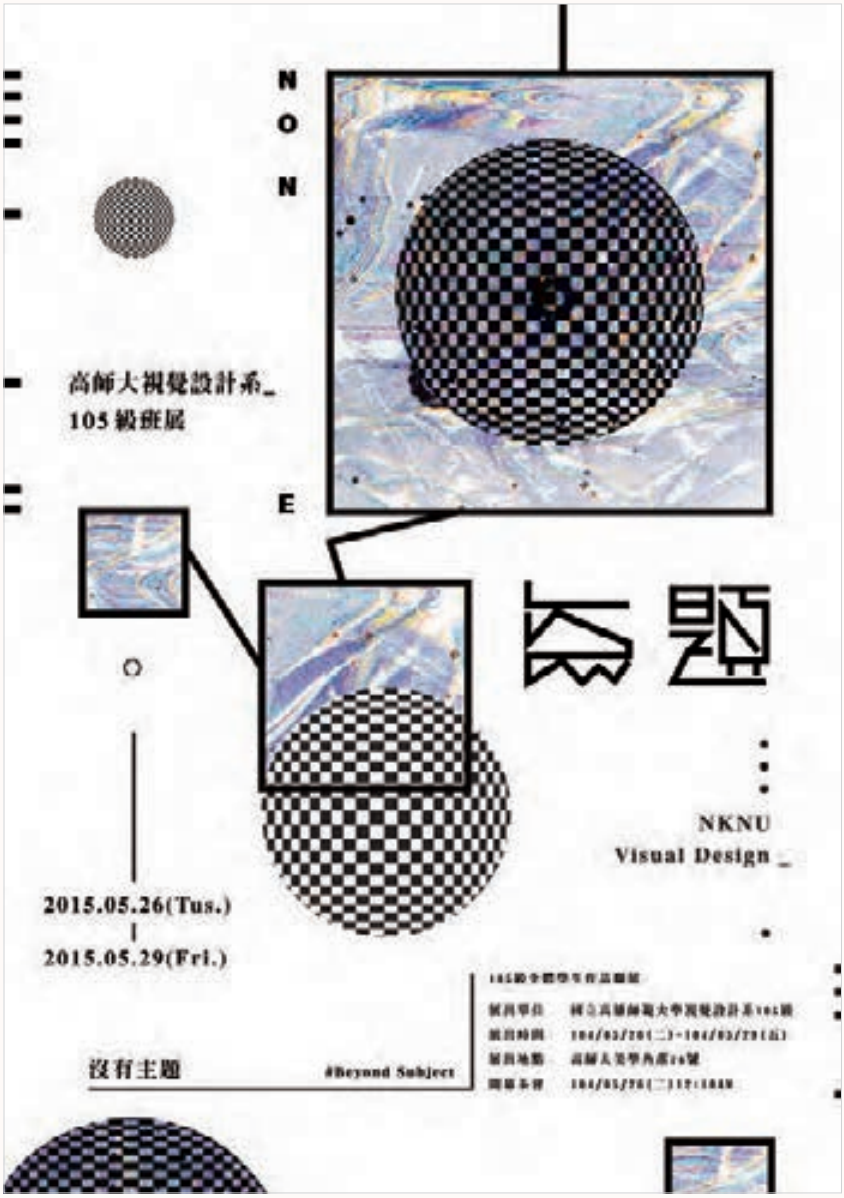


作品概念

以俄國的構成藝術主義及幾何排版，大膽利用發票、金色色塊作為實驗性氛圍之作品。

獲獎心得

這是我第一次投稿大獎，非常意外又榮幸能入圍這樣的成績，感謝莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎給予這樣的肯定。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
林蔚軒 Lin, Wei-Hsuan

作品名稱
無題
Untitled

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

作品概念

「無題」Untitled 意味著無框架限制，是自由不受拘束的，畫面上利用幾何元素方框跟圓的概念，表現圓跳脫框架的概念。

獲獎心得

從大學時期就開始參加國際海報設計相關的比賽，直到研究所也持續參加，但莫斯科金蜂獎是我第一次入圍，很開心也很榮幸能被選到，並在莫斯科展出，未來也為持續努力讓作品被看見。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
林蔚軒 Lin, Wei-Hsuan

作品名稱
狂
Fantastic

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班



作品概念

每個人都有自己的狂熱，有自己執著堅持的地分，透過海報畫面上，重複堆疊迷宮形狀的方式，展現狂的視覺表現。

獲獎心得

從大學時期就開始參加國際海報設計相關的比賽，直到研究所也持續參加，但莫斯科金峰獎是我第一次入圍，很開心也很榮幸能被選到，並在莫斯科展出，未來也會持續努力讓作品被看見。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
朱俊達 Chu, Chun-Ta
黃詮順 Huang, Chuan-Shun

作品名稱
在第三杯伏特加之後
After The Third Vodka

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師
馬庫斯・威斯貝克
Weisbeck, Markus

作品概念

參加 NTUST 所舉辦的視覺實驗工作坊，讓我們去找出一種新的創作模式，去拓展視覺設計的可能。首先我們要去尋找出一種可以控制與不能控制並能製作圖像的方法，找出圖形變化的可能性，然後去創造圖像或是畫面。

獲獎心得

作品是參加工作坊的實驗性創作，我們都很開心能夠入圍國際海報展。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

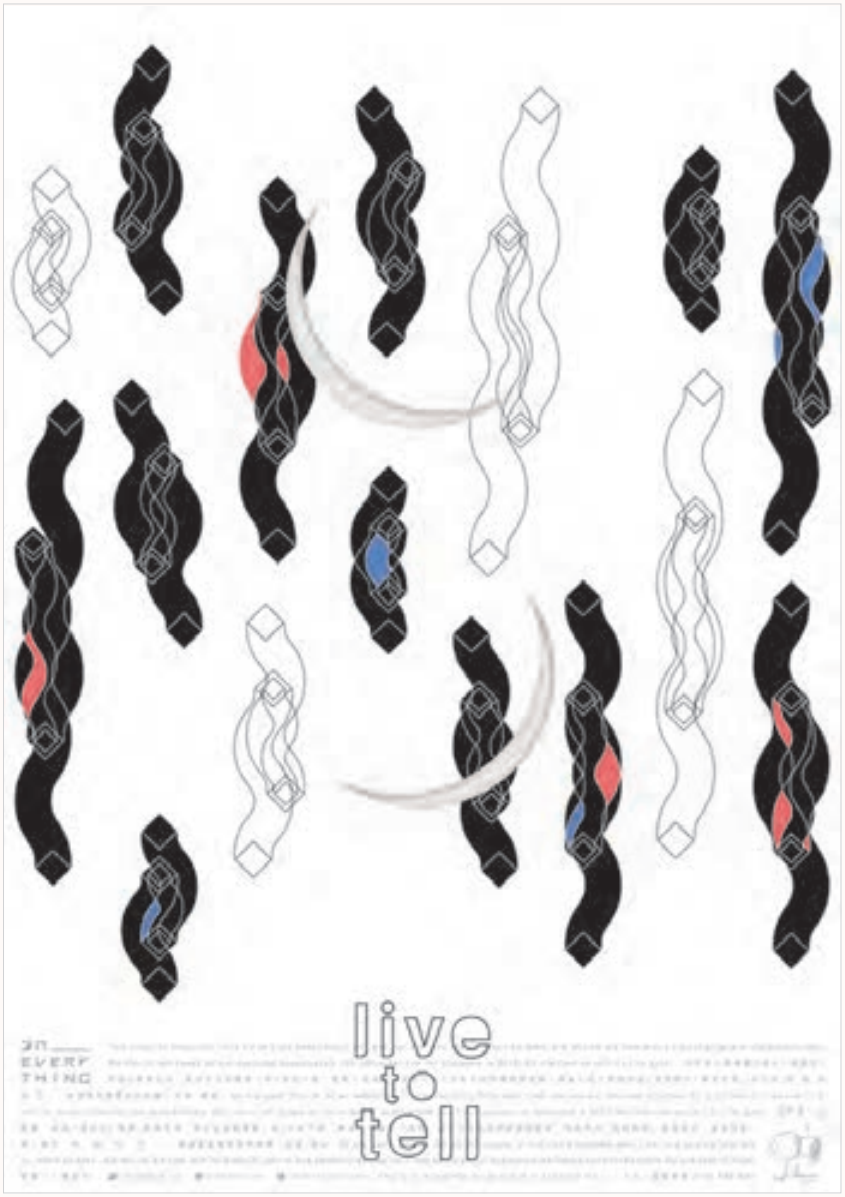
入選 | Selected

姓　　名
朱俊達 Chu, Chun-Ta

作品名稱
掙扎之後
After Struggling

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師
劉建成 Liu, Chien-Cheng



作品概念

針對年末的結束與新年的開始為題的設計創作。人生就是在各種掙扎之後。我們是在與生活不斷糾結的過程當中，去挖掘那一絲絲美好的可能性。

獲獎心得

感謝有戰國策這樣的活動支持學生創作與國際競賽，學生階段很多資源都得來不易，非常感恩。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
李靜宣 Li, Jing-Xuan

作品名稱
Whats the Color of Sky

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師
施令紅 Shih, Ling-Hung

作品概念

空氣汙染的議題關係著全球人民的健康，空氣無色無味，因而時常被忽略。此創作將空氣藉由色彩可視化的形式，藉以表達天空的色彩已經被嚴重的霾害所污染，藍天將已逝，對此呼應空氣污染議題的嚴重性。

獲獎心得

謝謝小紅老師的指導，讓我能不斷地去釐清自己的創作概念，以及在視覺表現的呈現方式可以與創作理念相呼應。由衷的感恩、感謝。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
陳詩方 Chen, Shih-Fang

作品名稱
互相扶持
Help Each Other

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
周賢彬 Chou, Shyan-Bin



作品概念

以十字架象徵基督教，具有光明與希望的含意，藉由相異膚色的兩人相互扶持，傳達基督教世界不分國界亦能相互幫助。

獲獎心得

由衷地感謝教育部規劃此項計畫。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
洪家榮 Hung, Chia-Jung

作品名稱
14 屆 2018 朝倉直巳教授紀念創作獎
2018 14th Asakura Naomi Memorial Design Award

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系

指導老師
曾薰誼 Tseng, Hsun-Yi

作品概念

厚實的基礎，孕育出無限的可能。層層疊疊中，找到規矩，再從規矩中看到變化，基礎造型的世界裡，每一種形狀裡都擁有其特色，當中我們從穩定的地基發展，隨著時間的推移開始變化、交織，進而發散出屬於自我的意識。

獲獎心得

很幸運，朝倉直巳紀念創作獎本次的主視覺，入圍莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎，入圍便是肯定，真的非常開心。從提案，到中間的修改，真的受到很多人的幫助，不管是點子、編排、細節；感謝曾薰誼老師、學長姐、同學一一幫我點出來，進行修正才能完成，現在看到還是能回想當時沒日沒夜修改的氛圍，從這次的得獎，對於設計的的領域又增添了許多信心與熱情，非常感謝幫助這項作品誕生的人們。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
王健宇 Wang, Jian-Yu

作品名稱
食色性也
Sexual Miseducation

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系碩士班



作品概念

實驗性創作，食物和性的渴望是人性的一部分；在規範下的性慾流動與自我認同，食色性也。

獲獎心得

創作過程中不免會懷疑自己，但在獲得評審的肯定後，對於自己的信心增加不少，也成為創作的動力；在獲獎的同時，更要時常提醒自己離開掌聲才能激進自己成長。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
王健宇 Wang, Jian-Yu

作品名稱
尚未命名
Not Yet Named

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系碩士班

作品概念

美好的一天，睡去昨天的疲困，忘懷昨日。

獲獎心得

感謝評審委員的認可，很開心能夠讓作品有更多曝光的機會，也在其他參賽者的作品中學習到更多國際海報的趨勢。



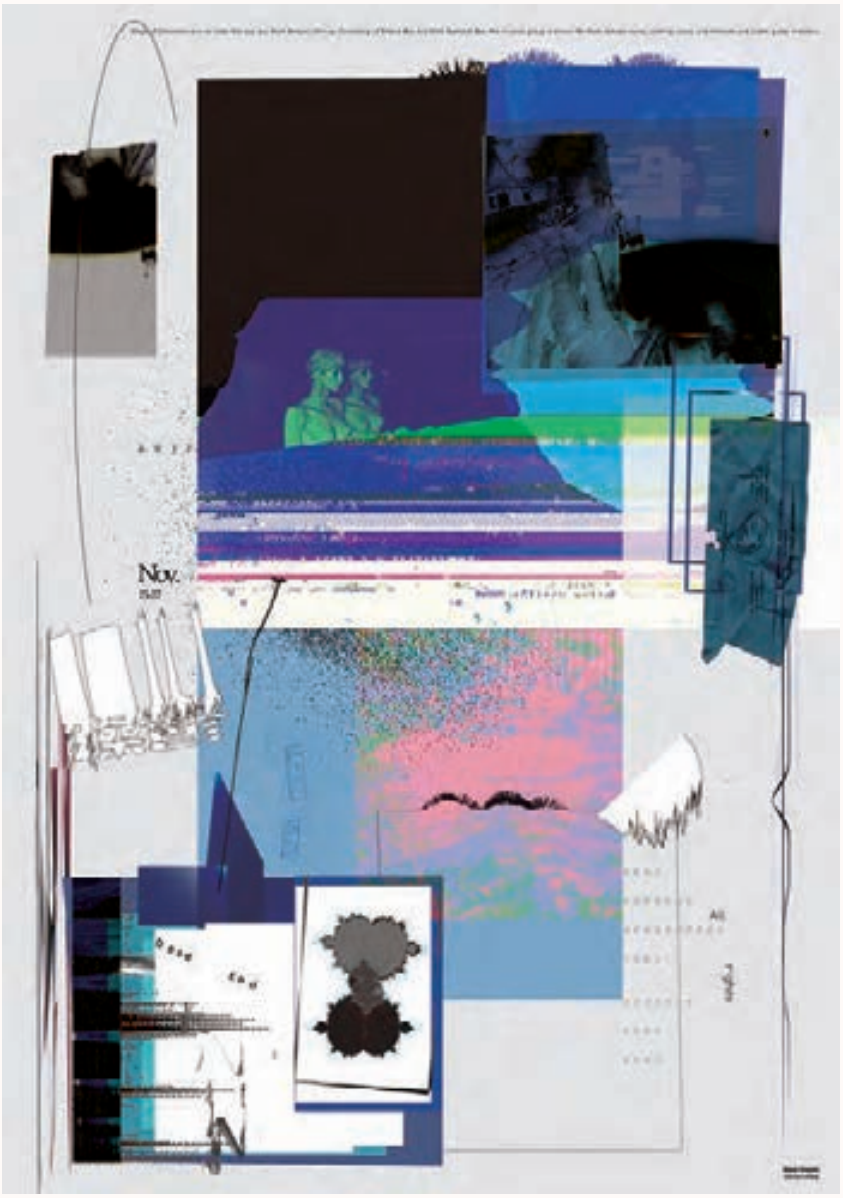
2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
王健宇 Wang, Jian-Yu

作品名稱
躁鬱
Anxiety

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系碩士班

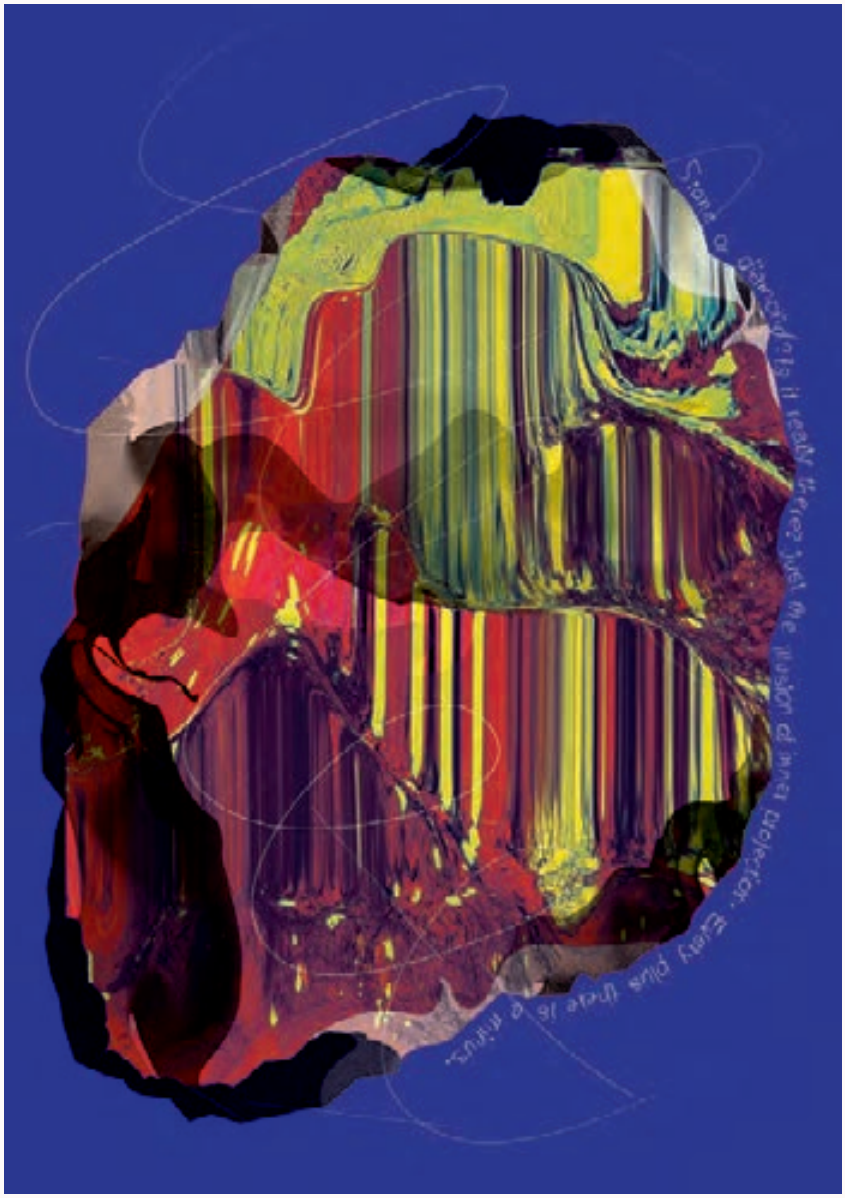


作品概念

繞行在真空中，每個人都以緊迫感和不安感跌落在邊陲。本創作為自我狀態的紀錄表現。

獲獎心得

對現代人而言，內心的疾病隨著文化及社會的演進反之越來越嚴重，而常常會有面對焦慮時難以處理自身的壓力與情緒；必須不斷學習與成長，但忙碌的競爭與追求的同時，如何化解及緩和性急成為現代人的課題。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
王健宇 Wang, Jian-Yu

作品名稱
一體兩面
Stone or Diamond

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系碩士班

作品概念

承載許多的不是自己，而外在焦慮壓迫強制侵入，個人內在情緒投射於海報中的表現創作。

獲獎心得

在競賽中很榮幸與其他國家的前輩一同展出交流，學習及體會到到很多是課堂中無法學習的。在觀賞其他得獎作品時而從中獲得養分。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

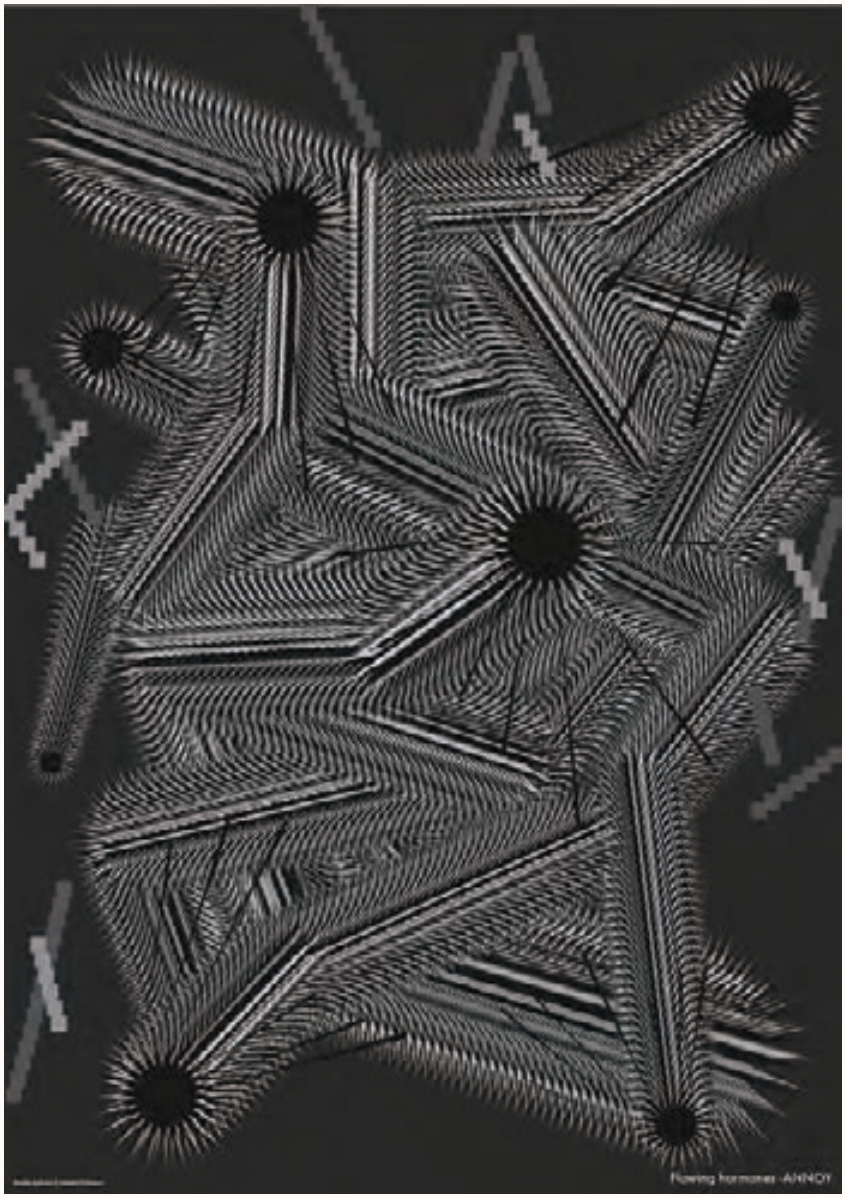
入選 | Selected

姓　　名
王健宇 Wang, Jian-Yu

作品名稱
激憤攪竄
Annoy

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系碩士班

指導老師
鄭中義 Cheng, Chung-Yi



作品概念

情緒視為個人主觀的心理狀態，轉化為圖像時，試圖與觀者做交集，正因每人自身情緒的多樣性，嘗試刺激觀者對作品的感知，喚醒每個觀者對於過往經驗的情緒與感受。以日記方式隨手記錄情緒當下為素材與過往經驗記憶的深刻情緒發展為創作。

獲獎心得

在創作過程中讓我更了解自己，指導教授教會我的不只是設計，更多的事誠實並認清真正的自我，過程雖然煎熬，但確實感受到自己有明顯的不同。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
王健宇 Wang, Jian-Yu

作品名稱
欲吐輒止－王健宇個展海報
Swallowed What( )Want to Say

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系碩士班

指導老師
鄭中義 Cheng, Chung-Yi

作品概念

本創作為個展之主視覺。本展覽以情緒為主題，主要傳達個人的情緒狀態與觀者的連結；藉由個人情緒的抒發於創作中，也是創作者本身情緒的紓解。

獲獎心得

首次嘗試這樣的創作形式表現，並獲得了評審委員的認可，很感謝指導教授願意讓我嘗試自我摸索中成長，並給予我極大的空間表現。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
王健宇 Wang, Jian-Yu

作品名稱
創意之星設計獎
Creative Star Design Award 16

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系碩士班

指導老師
鄭中義 Cheng, Chung-Yi



作品概念

2016 創意之星設計獎將擴大徵件為兩岸四地學生海報設計競賽，本競賽為展現華人學生之設計能量而舉辦的設計競賽交流平臺。本屆徵件主題為「循環」，在主視覺畫面透過幾何排列、視覺成像規律等概念讓畫面持續轉動循環。

獲獎心得

相當感謝評審的肯定。這一次的主視覺設計包含了活動視覺規劃以及從頭到尾的競賽執行，感受到競賽的執行困難，學習及成長了很多，也感恩中義老師的指導，讓這件作品能有更多的曝光。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
鄭蕙芳 Cheng, Hui-Fang

作品名稱
器官捐贈
Organ Donation

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

作品概念

器官捐獻是一個全球性問題，等待器官移植人數愈來愈多，器官捐者卻未見增加，此海報由人體最重要的器官心臟來表現議題，周圍多雙手是一起響應延續愛心運動，為挽救更多患者的生命，通過海報去提高公眾對「器官捐贈」意識。

獲獎心得

首先，在創作期間要感謝我的指導老師給予我的耐心指導與鼓勵，使我能夠在短時間內完成作品，並且在競賽中獲得佳績；其次也要非常感謝教育部提供獎勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫，不僅提高學生對於國際競賽參與率，也給予獲獎學生很好的鼓勵！最後就是期待自己能夠繼續努力，期待未來再創佳績。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

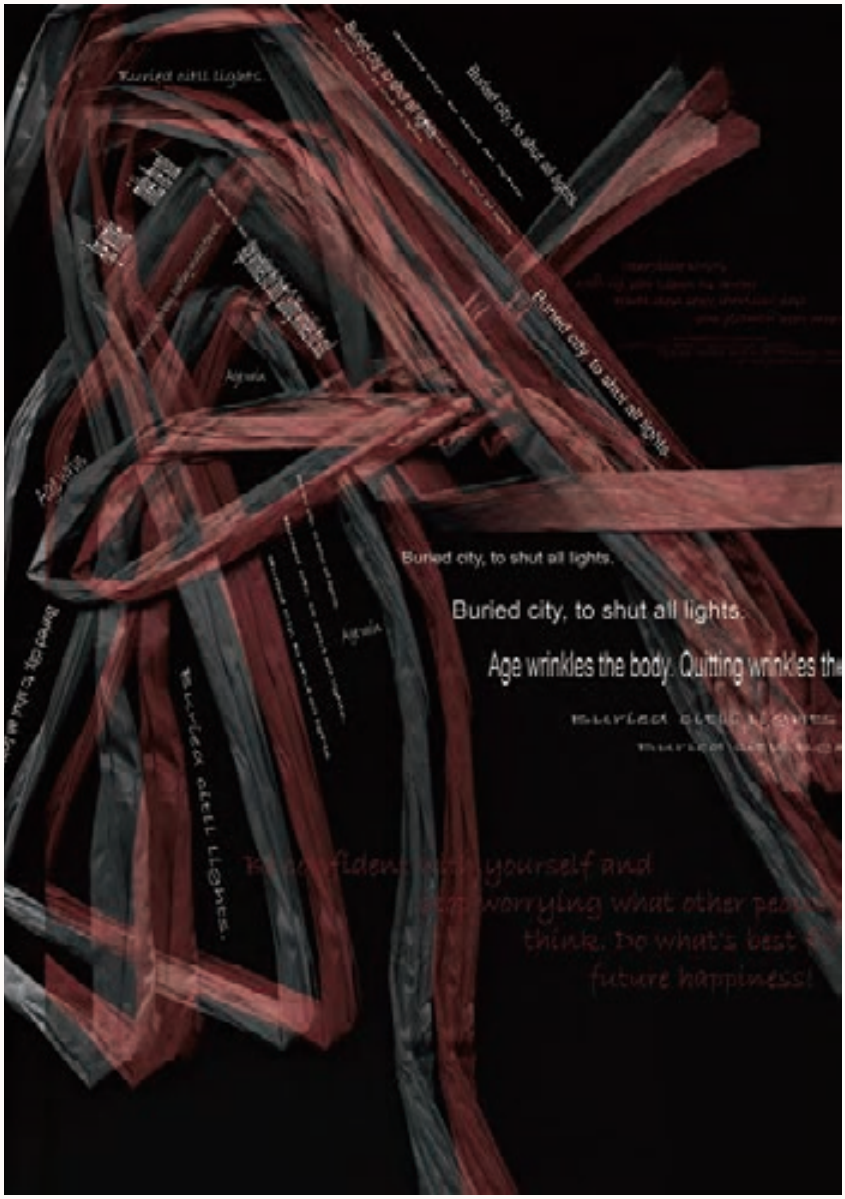
入選 | Selected

姓　　名
李潔 Li, Chieh

作品名稱
歲月
Years

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

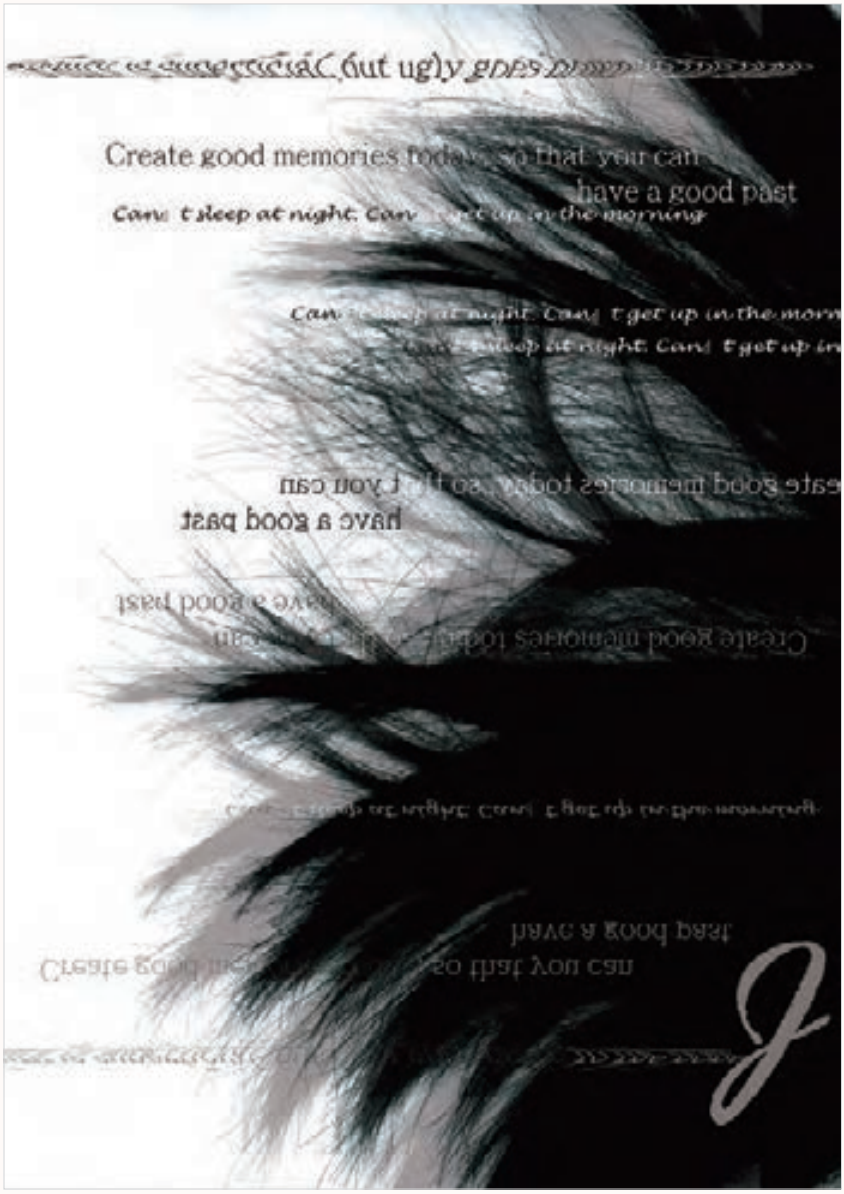


作品概念

海報用抽象的方式代表著走過的歲月，紅色是他們不可抹滅的熱情，每一個結都是他們遇到的困難，每一個繩好比他們走過的路，繩上的摺痕又猶如他們的細紋，這些紅色塑膠充分的表現出我想表達的題材。

獲獎心得

其實沒有想過自己會得獎，尤其是在平面設計類，會得獎讓我很意外，但得獎過後讓我了解，即使實力並不是很好也不是每次評審都喜歡，但把握每次可以投比賽的機會就會有得獎的機會。沒有得獎也可以累積自己的作品增加自己的實力。也要感謝學校的老師不斷的跟我討論與協助報名，這個獎是由許多人的幫忙而完成的很感謝他們。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
李潔 Li, Chieh

作品名稱
回憶
Memories

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

作品概念

黑色的髮絲是我的頭髮，我是這張海報的作者也是作品，想把 Create good memories today, so that you can have a good past，這段句子結合頭髮概念帶入我的創作中。

獲獎心得

其實沒有想過自己會得獎尤其是在平面設計類，會得獎讓我很意外，但得獎過後讓我了解，即使實力並不是很好也不是每次評審都喜歡，但把握每次可以投比賽的機會就會有得獎的機會，沒有得獎也可以累積自己的作品增加自己的實力。也要感謝學校的老師不斷的跟我討論與協助報名，這個獎是由許多人的幫忙而完成的很感謝他們。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
李潔 Li, Chieh

作品名稱
開始和結束
Start and End

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



作品概念

有些事情我們好像沒辦法去定義他的開始與結束，當你認為這件事情已經結束時，它好像才正要開始，All endings are beginnings, we just don't know it at the time.

獲獎心得

其實沒有想過自己會得獎尤其是在平面設計類，會得獎讓我很意外，但得獎過後讓我了解，即使實力並不是很好也不是每次評審都喜歡，但把握每次可以投比賽的機會就會有得獎的機會，沒有得獎也可以累積自己的作品增加自己的實力。也要感謝學校的老師不斷的跟我討論與協助報名，這個獎是由許多人的幫忙而完成的很感謝他們。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
連佳惠 Lien, Chia-Hui

作品名稱
設計教育傳承
Design Education Heritage

就讀學校
東方學校財團法人東方設計大學
藝術設計學院
文化創意設計研究所

作品概念

「Design Education Heritage」之意象，是以「設計」為主軸的大學—東方設計大學，運用流暢線條表現校名，排列出象徵設計工作時所運用的鉛筆工具圖形，以幾何圓形象徵「日出東方 · 太陽紅」，將教育傳承作為整張海報的精神表現。

獲獎心得

非常感謝教育部為落實藝術與設計人才培育，大力推行設計戰國策，鼓勵與幫助學生藉由國際競賽，從中找尋許多的可能性，然而在創作與學習過程中，總是會遇到挫折與失敗，甚至懷疑自己的能力與放棄，但透過設計戰國策計畫，鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽，發揮所長，積極向前爭取榮耀，對於學生而言，無不是一大鼓舞與支持，更是提升自我價值另一項肯定。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
陳君如 Chen, Jyun-Ru

作品名稱
原力之美
Beauty of Taiwan

就讀學校
東方學校財團法人東方設計大學
藝術設計學院
美術工藝系

指導老師
洪世杰 Hung, Shih-Chieh

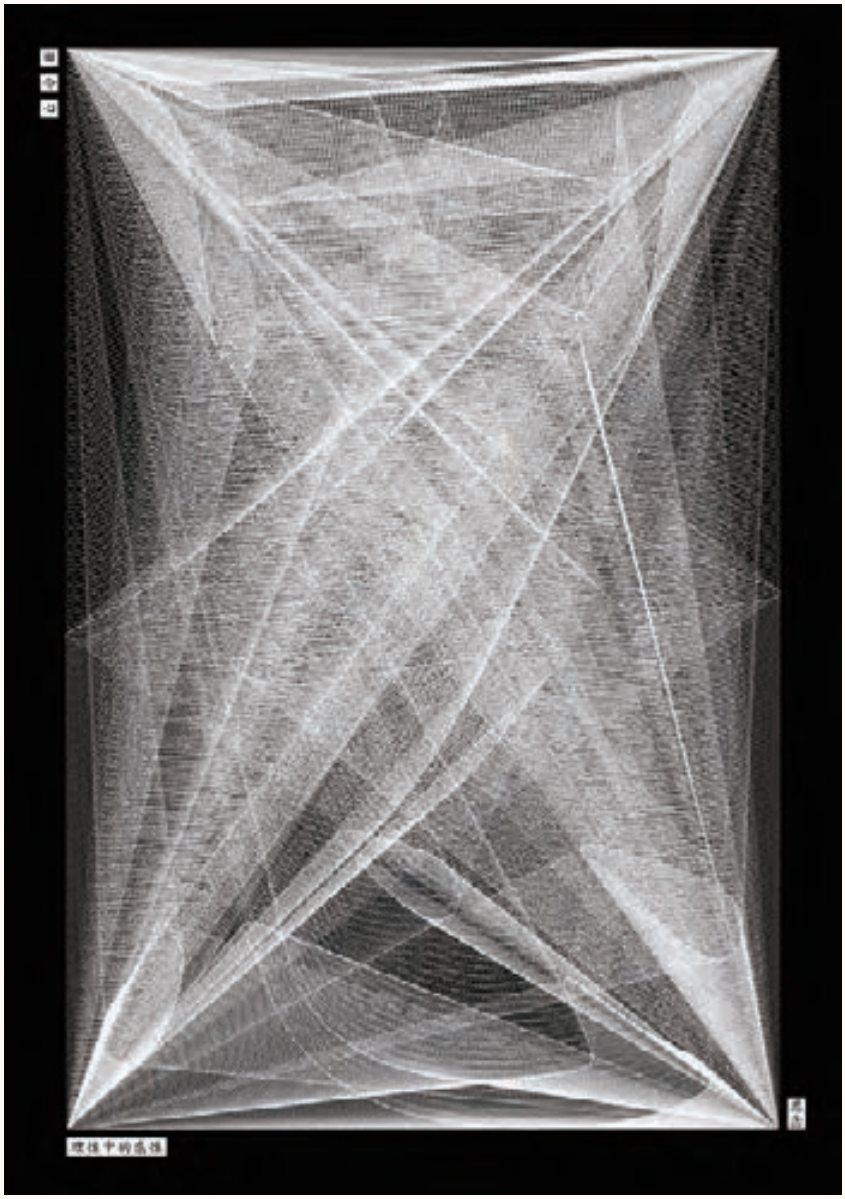


作品概念

畫面中以臺灣原住民的原生植物構成一個舞動中的人，表現靠大地而生的意象，交錯圍繞著舞者的是以排灣族傳統色彩構成的織帶，象徵人與文化、土地的對話以及其中密不可分的關係，藉以顯現其美麗而深遠的文化意涵。

獲獎心得

感謝教育部設計戰國策的鼓勵，讓我的學生生涯有個很美好的成果。感謝老師的不吝指教，帶我接觸海報設計也參加了許多比賽。而這件以手繪技法呈現的作品，作為自美工系畢業前的最後一件作品對於我也別具意義。最後，感謝莫斯科金蜂獎的肯定、感謝設計戰國策的支持，也謝謝在過程裡幫助過我的人。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
黃任蔚 Huang, Jen-Wei

作品名稱
思念
Missing

就讀學校
國立高雄師範大學
藝術學院
視覺設計學系

作品概念

漢字中，「思念」是對東方歷史文化來說，具有非常深之意義，是對人事物有目標性的情感，然而產生情緒的波動，感情的連結，是可以延續百年甚至千年，思念在漢字裡可分解為田、今、心，三個字，並給予重組，敘說思念其實是理性中的感性。

獲獎心得

能得到這個獎，非常地開心也意外，在數萬張的海報中被選中，也感謝設計戰國策對於學生在設計這方面的支持。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

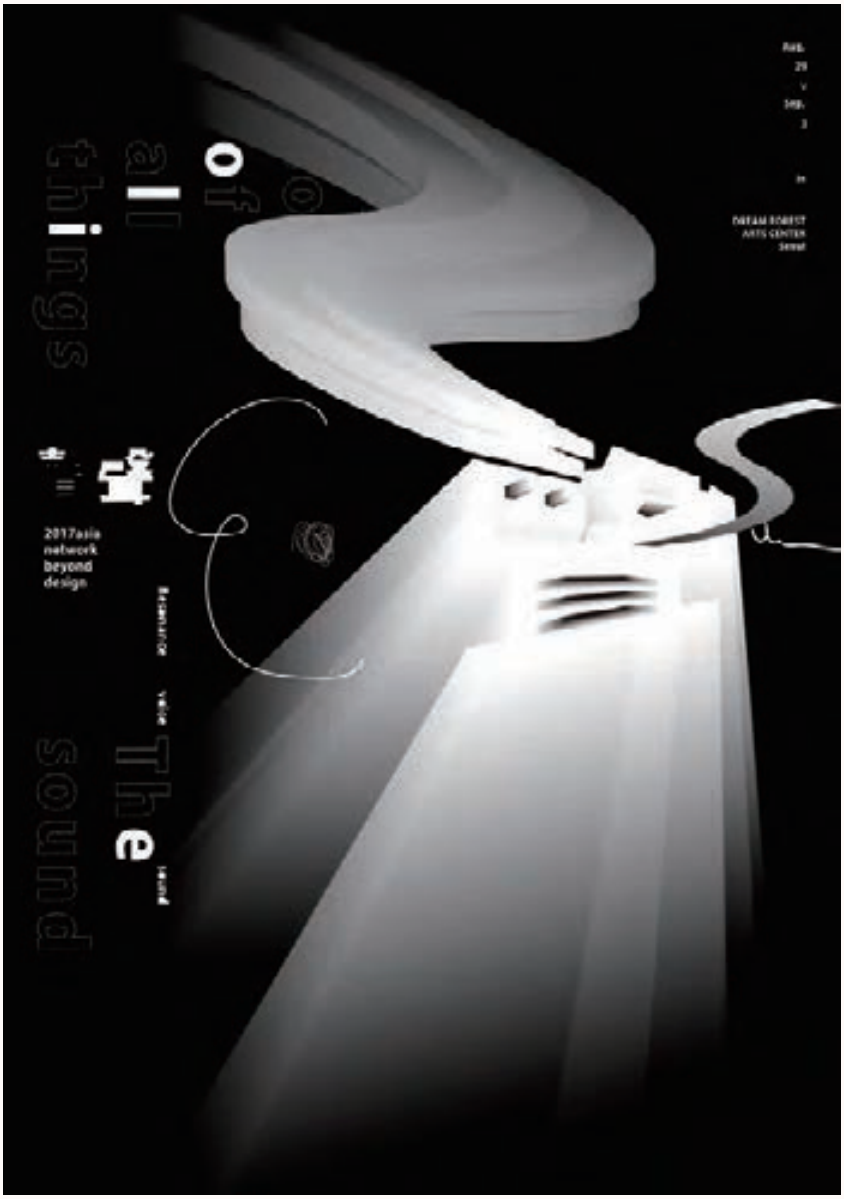
入選 | Selected

姓　　名
林育靚 Lin, Yu-Jin

作品名稱
萬物皆有聲
The Sound of All Things

就讀學校
國立高雄師範大學
文學院
地理學系博士班

指導老師
楊雅君 Yang, Ya-Jun
林維俞 Lin, Wei-Yu
吳連賞 Wu, Lien-Shang



作品概念

萬物皆有聲，創作同時運用「共振」與漢字結合，強調其共感（同感）等心理現象之視覺構成。

獲獎心得

非常榮幸能獲得莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎的殊榮和 IDC 設計戰國策獎勵金的頒發，特別感謝指導教授們的一路引導，致使育靚能夠獲得國外獎項的肯定，對於日後的創作是一大鼓勵。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
林育靚 Lin, Yu-Jin

作品名稱
轟
Boom Boom
in Everywhere

就讀學校
國立高雄師範大學
文學院
地理學系博士班

指導老師
楊雅君 Yang, Ya-Jun
林維俞 Lin, Wei-Yu
吳連賞 Wu, Lien-Shang

作品概念

「轟」之創作解構，運用「共振」涵義與漢字結合，試圖表現超越視覺的「共感覚」(聯覺) 之視覺現象。

獲獎心得

很慶幸能獲得莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎的殊榮，對於我來說是為了補足我在大學時期很少能夠參與競賽的心理缺憾，當時的大學生活真的只有作業與接案子的生活型態，確實比較少有宣導及參與國際競賽的盛事，如今的肯定更證實自己也是有能力可以運用設計來傳達概念及意涵。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

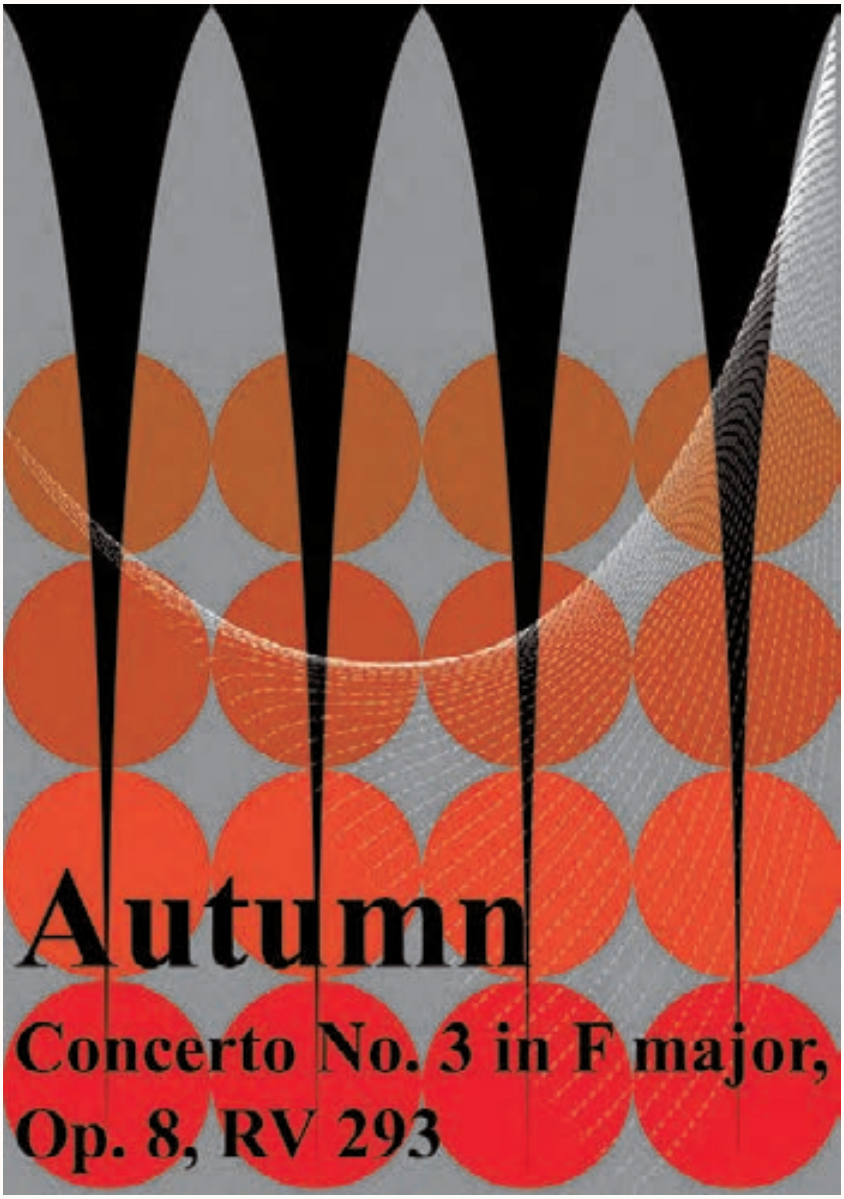
入選 | Selected

姓　　名
楊順志 Yang, Shun-Zhi

作品名稱
四季
Season

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
陳郁佳 Chen, Yu-Chia

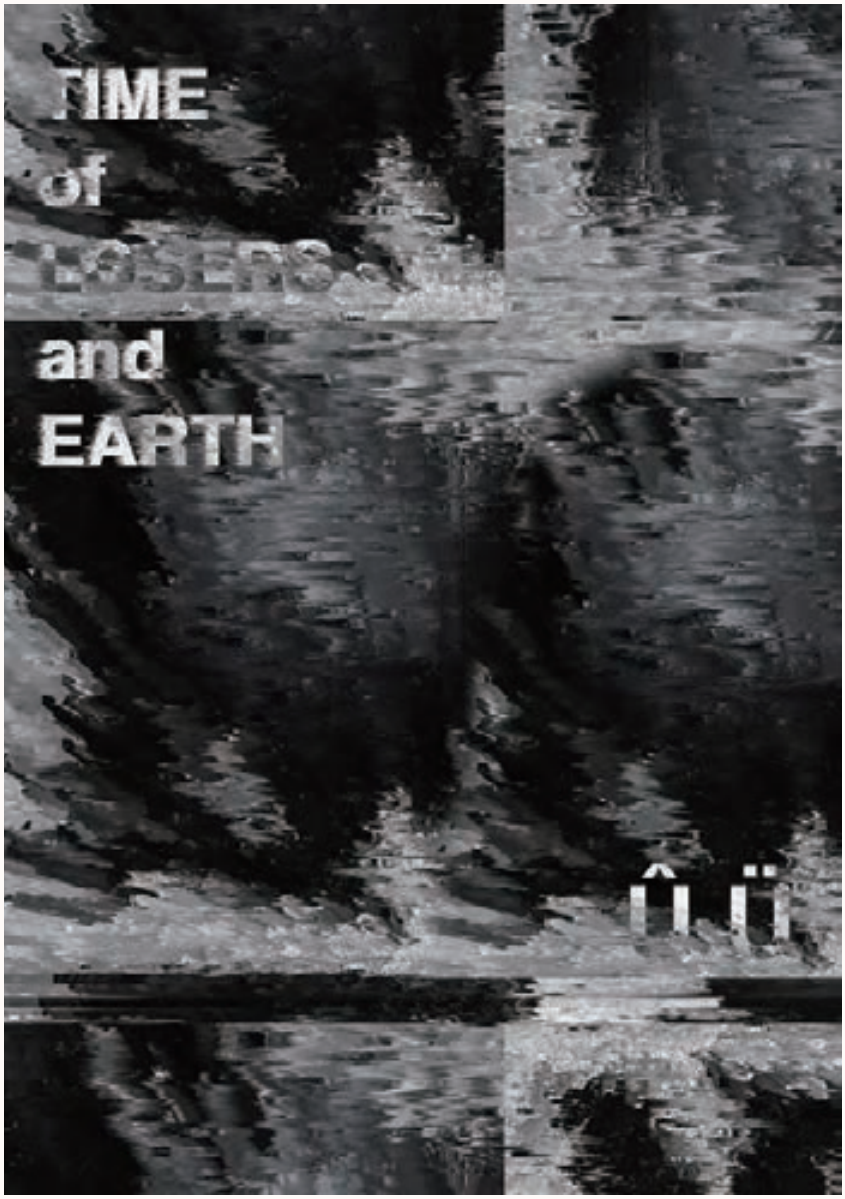


作品概念

這是件以 Vivaldi-The Four Seasons 為啟發而誕生的作品。其中描繪的為秋季的樂章，將小提琴綿延的音色與秋季的景色化繁為簡，轉換為尖銳獵殺的黑樹、農夫詩人爛漫的圓，秋風簌簌的線，交織構成複雜的交響樂。

獲獎心得

這類在視覺表現上實驗性的產物，能獲得這樣的肯定，或許對整體環境來說會是個好的標竿。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
楊順志 Yang, Shun-Zhi

作品名稱
The Destruction of Time

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
視覺傳達設計學系

作品概念

以時間為名的概念性作品。相較於普遍作品表現時間的線性流動，此次想轉換觀點，核心思想為歲月是把殺豬刀。時間無情的暴力，再堅固的事物都能輕易的被摧毀。

獲獎心得

這是早期思想還不夠成熟的作品，當初也備受部分的質疑，但能在國際間重要的獎項入圍展出，對我來說已是莫大的肯定。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
楊順志 Yang, Shun-Zhi

作品名稱
硬派早安
Good Morning Thug Life

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
視覺傳達設計學系

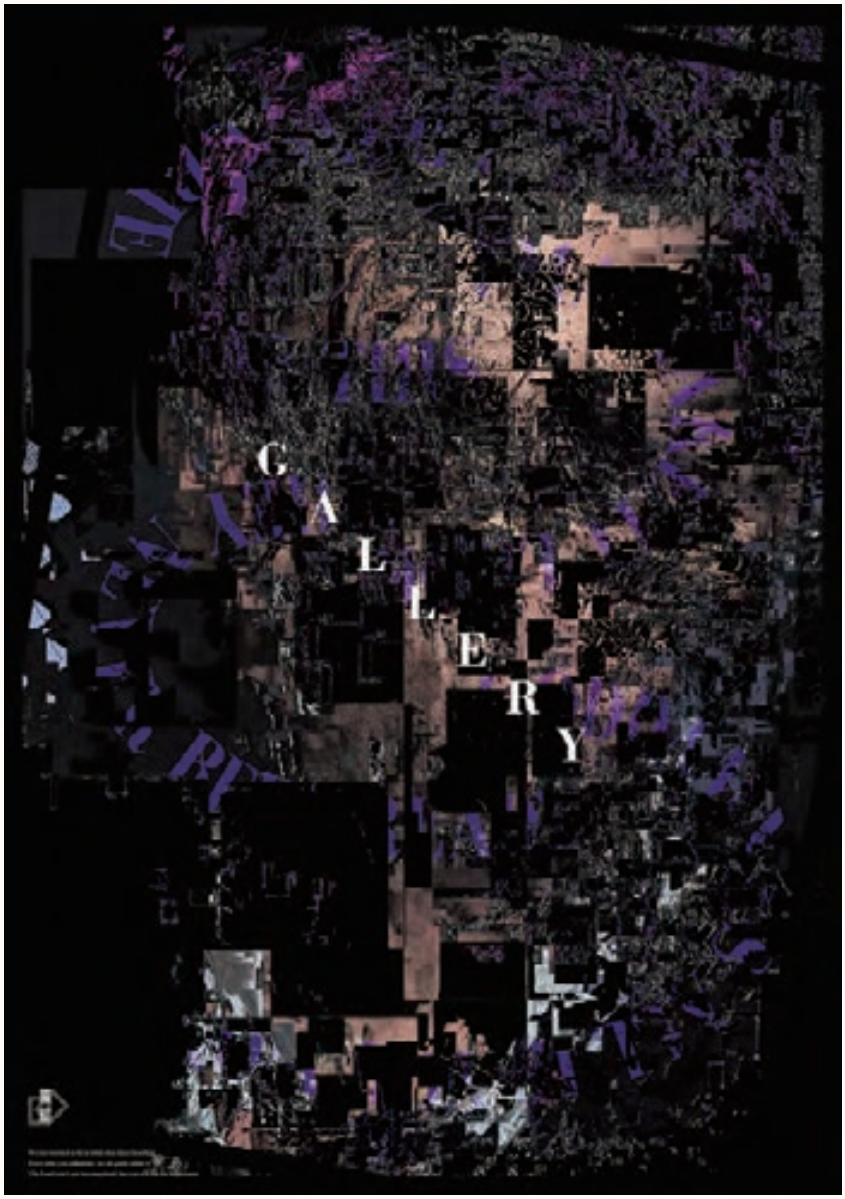


作品概念

在創作者精神上的早安，實質為一種修行的階段。將夜晚結束迎接早晨來臨的時刻用顏色堆砌出來，而精神上的壓抑則轉變為符號點綴，最後將晨間的鳥鳴轉換為小圖案作為彩蛋。

獲獎心得

當初作品並不受校方的肯定，而後在國際間亮相並得到鼓舞，備感欣慰。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
楊順志 Yang, Shun-Zhi

作品名稱
畫廊
Gallery

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
視覺傳達設計學系

作品概念

當我耗盡時間、心神構思作品時，腦海中漂流過的是千萬幅的作品，而最終只有衣服被淬鍊採納。而這個構思的過程與當下的畫面使我像座美術館，畫面上使用模糊不清的人為思想主體，而無限的方塊與雜訊則是構思時的困苦修練。

獲獎心得

這幅是為了系上展覽而構思出的作品，展覽標的為創作者的思想過程。最初這幅作品備受同溫層肯定，但不被系上接納，心裡不免難過。而數月後卻在莫斯科展出，這份壓抑的情感也稍微釋懷了。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選 | Selected

姓　　名
楊順志 Yang, Shun-Zhi

作品名稱
藍色窗簾
Speculation

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
陳郁佳 Chen, Yu-Chia

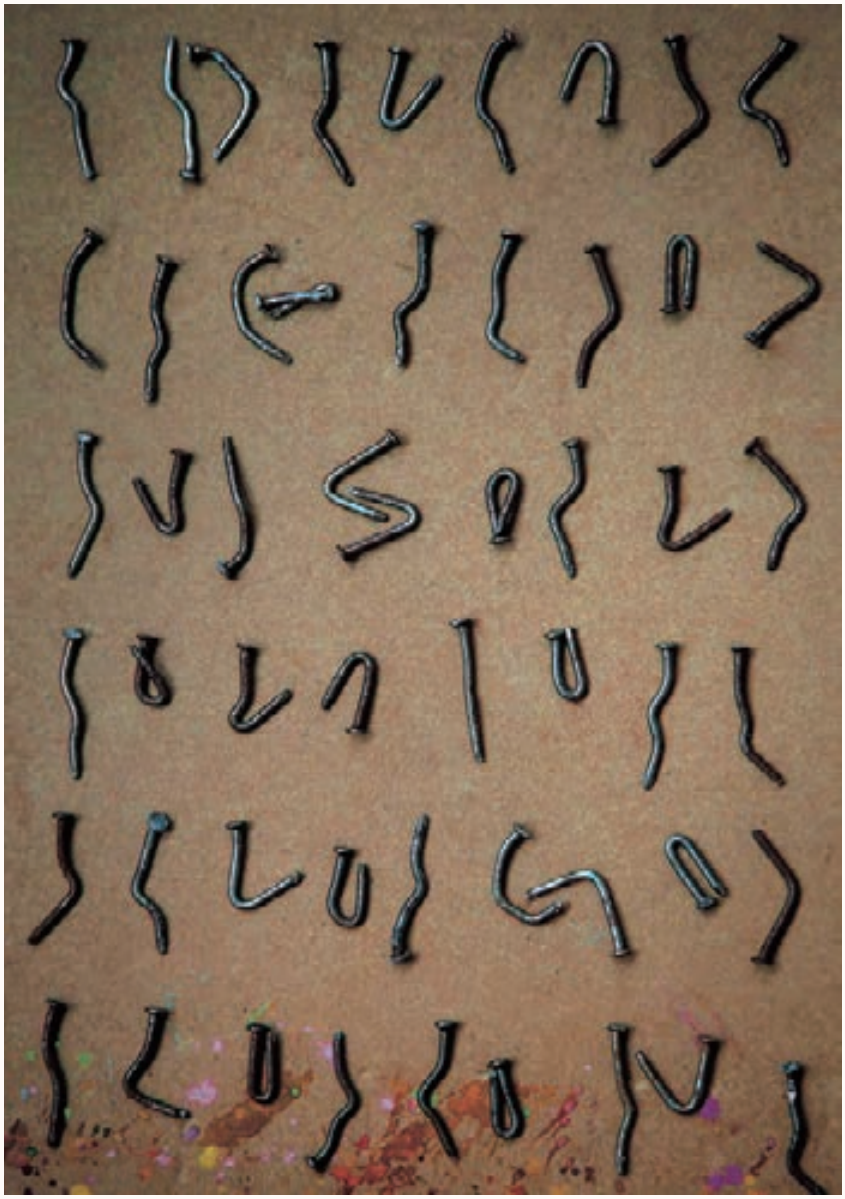


作品概念

如果將一件名作過度的超譯，是否他就不再將是原本的面貌了？

獲獎心得

這是一件在面對自我質疑、精神上的矛盾折磨後的突破，是我一個重要轉折的里程碑。而這件作品可以受到國外單位鼓勵並不被校方接納，對我來說是莫大的榮幸。





2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee
入選 | Selected

姓　　名
黃振維 Huang, Zhen-Wei

作品名稱
設計
Design

就讀學校
醒吾學校財團法人醒吾科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師
鄒家豪 Brad, Tzou

作品概念

《設計》就是藉由不斷的敲打、磨練一步一步的學習而進步。將所有的過程及經驗當作自己成長的養分不斷的收集、吸收，經過不斷的累積為下一件作品創造更多的可能就像這件作品中的「DESIGN」。

獲獎心得

非常感謝「莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎」給於我這件作品的肯定讓我得到這獎項的殊榮。同時也非常感謝的「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」的獎勵金，讓我有更多的信心及動力繼續創作下一件作品，希望往後的更多作品能夠不斷得到各位評審的肯定與支持。



2018 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2018 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

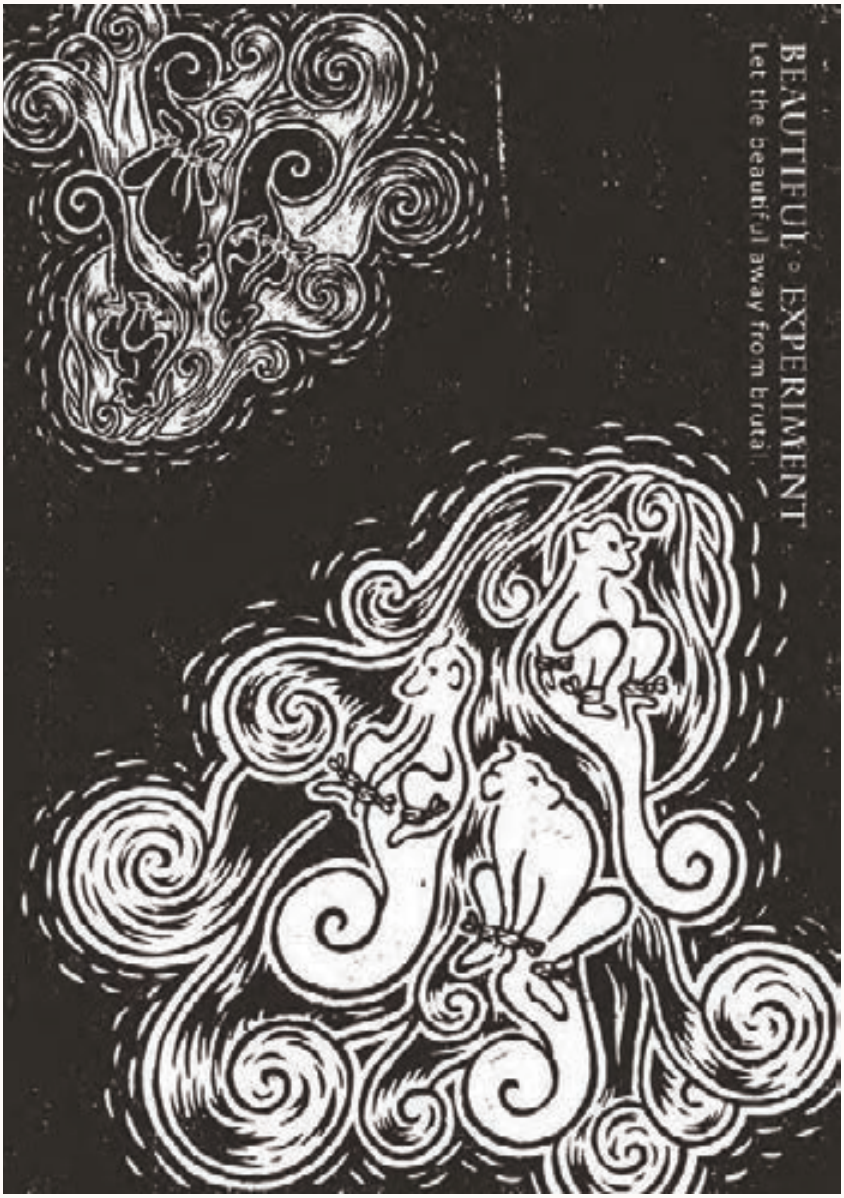
入選 | Selected

姓　　名
郭旻倫 Kuo, Min-Lun

作品名稱
美麗。試驗
Beautiful · Experiment

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

此系列海報主要是表達人們為了讓自己更美麗所使用的化妝品是犧牲許多動物的生命做實驗而得來的，呈現出動物被實驗時的無助與不自由，將使用過化妝品的部位與被實驗動物做結合，就猶如依附著牠們的靈魂一樣。

獲獎心得

在創作過程中其實碰過很多挫折，從一開始的創作發想到尋找合適的表現技法，前前後後花了將近一年的時間討論及修改，很幸運地在老師的協助下順利的完成作品，雖然過程很辛苦，但這樣一步步走來感覺很踏實，也因為參與比賽而給了我很多的成就感，往後也會持續學習更增進自己的不足，堅持初心運用設計為社會帶來更多貢獻！





2019 Adobe®
卓越設計大獎 (ADAA)
2019 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)
Top Talent

姓　　名
謝宗宜 Xie, Zong-Yi

作品名稱
咕咕
COOCOO

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師
楊祖懷 Yang, Zu-Huai

作品概念

藉由培育一隻咕咕鴿來協助我們與國外朋友交流明信片，搭配傳統飛鴿傳書的形象來傳達的寄信感受，不再像是平常電子信箱快速的傳送，所以試著慢慢地準備自己的明信片，讓他人期待你新的明信片到來。

獲獎心得

非常感謝臺科大設計系楊祖懷教授的指導，藉由這次的製作很完整的了解製作 App 的流程，不只深入理解介面設計上所需的應用能力，也理解許多使用者經驗上需要去思考的小細節，從使用端到製作端的思考模式也讓這次的專案更加完整，非常榮幸獲得本次的獎項，感謝主辦單位及協助本次製作的所有人員，謝謝你們。





2019 Adobe®
卓越設計大獎 (ADAA)
2019 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)
Top Talent

姓　　名
謝宗宜 Xie, Zong-Yi
游硯棋 Yu, Yen-Chi
李宜軒 Lee, Yi-Syuan

作品名稱
龍山寺時裝週
Long-Shan Temple Fashion Project

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

龍山寺時裝週之靈感源自於「古今結合」，有感於傳統寺廟與年輕世代逐漸脫節，遂決定以新舊交融的方式喚回大眾的參與和連結感，在傳統之美中去蕪存菁，搭配艋舺服飾商圈文化，結合系列時尚服飾表現不一樣的寺廟之美。

獲獎心得

寺廟文化是了解臺灣生活最直接的方式，很開心能以「時尚服飾」去呈現不一樣的寺廟之美，讓更多人去體會不一樣的臺灣文化。這次製作結合了不同領域的專業，很高興能有這次的合作及討論，讓我們探索設計更多不同的可能。特別感謝臺科大設計系李根在教授的引導，以及實踐大學服裝設計系林佳儀同學協助服裝製作，也感謝主辦單位的大力支持，很榮幸可以獲得本次獎項，謝謝。





2019 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA)

2019 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

Top Talent

姓　　名
徐世謙 Hsu, Shih-Chien

作品名稱
我們的世代系列展覽
音檔 001 活動視覺設計
Our Generation Exhibition
Series - 001.MP3

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師
涂閔翔 Tu, Min-Shiang

作品概念

以感官為主軸的系列展覽，邀請數位世代創作者以獨有的角度闡釋「我們的世代」。將聽覺記憶與潛意識的連結視覺化，嘗試拼湊年輕一代的共同自我形象。

獲獎心得

非常榮幸獲得本次獎項，感謝指導老師和協助製作的夥伴們！



2019 Adobe®
卓越設計大獎 (ADAA)
2019 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)
Top Talent

姓　　名
劉佳蓉 Liu, Jia-Rong

作品名稱
絲瓜絡包裝設計
Loofah Scourer Packaging Design

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師
王韋堯 Wang, Regina W.Y.







作品概念

絲瓜絡的製作方法，是將老化絲瓜剝皮，就像把衣服脫掉，因此將包裝設計成一絲瓜脫褲子、露屁股。品種、曝曬時間不同，會造成不同質地與清潔方式。絲瓜絡在家中各個角落，拿起它就會看到對應的使用方式，洗碗、刷澡、裝飾等。

獲獎心得

這個包裝的契機，源自於看阿嬤都拿絲瓜絡洗碗，且很多人都不知道絲瓜絡這樣的傳統產物。詢問一些傳統市場賣家、務農親戚等，透過使用者的經驗或製作過程，找到蛛絲馬跡。通常是絲瓜不小心放太老，就會讓它繼續長成纖維比較多的絲瓜絡。絲瓜變絲瓜絡後會增值，就好像經歷歲月的爺爺，擁有豐富的經驗談。雖然只是一個小小的包裝，但研究產品與發想的過程也很有趣，覺得絲瓜真的是高 CP 值的作物呢！









2019 Adobe® 卓越設計大獎 (ADAA)

2019 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

Top Talent

姓　　名
張喬 Chang, Chiao

作品名稱
十三行博物館
The Shihsanhang Museum of Archaeology

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

博物館建築以清水混凝土、砂岩及老化的金屬板等構築而成，然而這樣的設計吸引了許多年輕人前來拍照，達到了以新事物去帶領大家認識舊文化的果效，故以新舊交融來概括整間博物館的定位。

獲獎心得

很高興可以獲得此獎金。



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

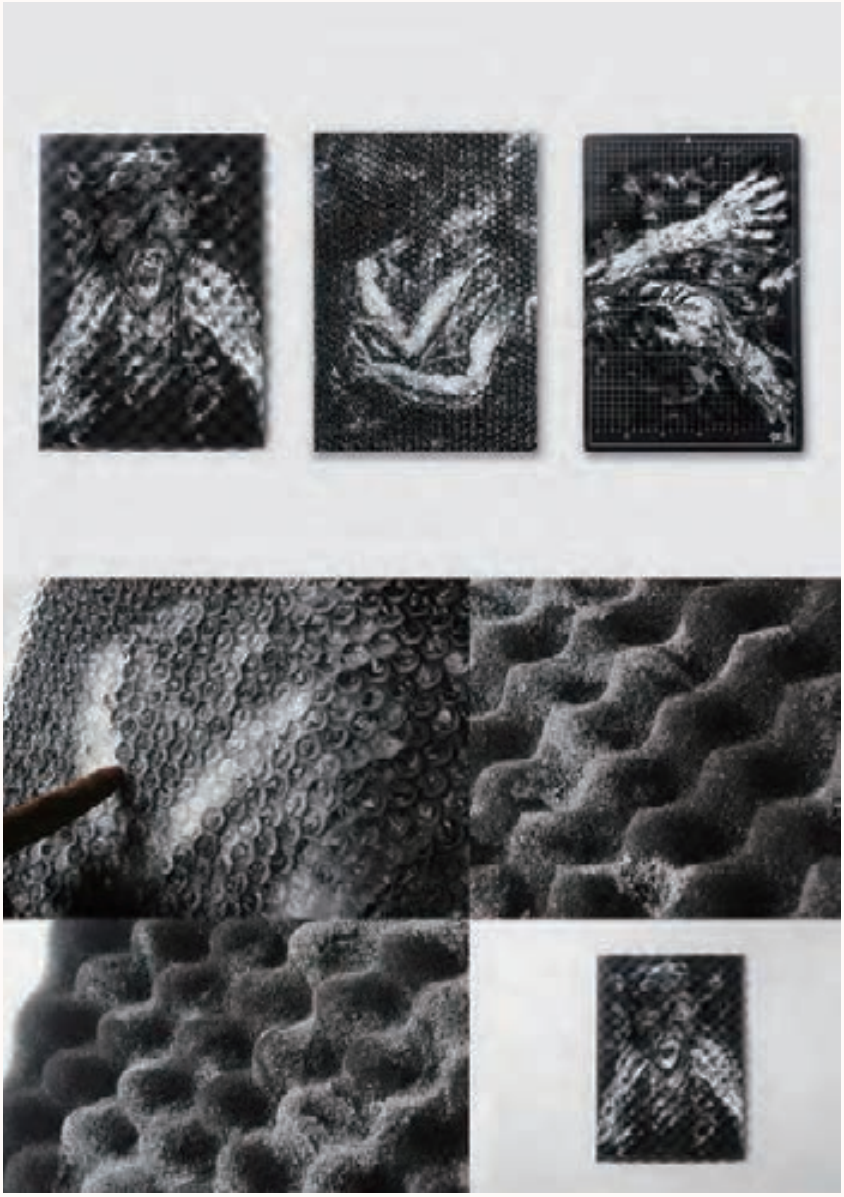
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
許智偉 Hsu, Chih-Wei

作品名稱
Blocked

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
李根在 Lee, Ken-Tsai



作品概念

該作品以雲林縣臺西鄉的環保環境議題為主題，探討居民與環境污染之間的社會議題，透過材質與圖像創作表述抗議群眾的聲音與立場難以被主流媒體或是政府群眾聽見，透過不同材質與物件對應使用上情境的不同。

獲獎心得

在未來希望透過這次與過去等經驗，學習其中的創作要點和建議，改善此次創作上仍有改進空間的部分，使下一次創作上能夠更進一步地加強品質上的增加，對於概念傳達與概述性議題的表現形式上，能夠掌握得更加全面，並把自己想說的話能夠用更直白卻同時更有詩意的方式傳達給社會大眾知道。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
蘇筱雯 Su, Xiao-Wen

作品名稱
串門子
Stop By, Anytime

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
王韋堯 Wang, Regina W.Y.

作品概念

此為南棗核桃糕及南棗夏威夷豆糕之包裝。本包裝以串門子為核心概念，包裝即為房屋，描繪屋內外鄰舍間相互作客之情景，因著美食串起人與人之情感。

獲獎心得

感謝系上王韋堯教授用心的指導，從草圖開始一步步討論與修正，讓該包裝得以用最完整的形式展現出來，最後更獲得國際獎項的肯定。也由衷感謝此計畫，透過補助，支持學生參加競賽，讓辛苦的設計成果得以被更多人看見。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張瀞文 Chang, Ching-Wen
游原彬 Yu, Yuan-Pin
陳育玄 Chen, Yu-Xuan

作品名稱
踏岸
The Adventure Travelogue of Taiwan 300 Years Ago

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

故事取材自三百年前臺灣第一本冒險遊記《裨海紀遊》，以作者中國官員郁永河自身來臺採硫為背景，書中詳細描繪清朝康熙年間 (1697 年) 臺灣西部的風俗民情，我們將書中內容以作者的角度視覺化呈現，目的為傳達三百年前臺灣的樣貌。

獲獎心得

我們很榮幸也很感謝作品可以獲得肯定，期望透過我們的詮釋，讓臺灣過去的歷史能夠被挖掘與欣賞。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

蔡偉群 Cai, Wei-Qun
陳怡安 Chen, I-An
許宸瑋 Hsu, Chen-Wei
林采玲 Lin, Cai- Ling

作品名稱

講幹話
Trash Talk

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
張建豐 Chang, Chien-Feng

作品概念

將三個主題結合相對應臺灣當代的特質，並設計成冊，呈現手法以詭譎幽默的反諷形式，搭配幹話語彙和文字編排，使圖像與語文之間產生畫面整體對比的衝突感，強調現代人溝通上矛盾的特性詭異，傳達臺灣當代社會文化現象。

獲獎心得

講幹話，成為臺灣當代語言與文字上的特有文化，而社會的各種關係結構互動中，不論是宗教上或是政治上，又或者是職場上與生活上，人們常以自身立場而講出浮誇的幹話，圖利自己方便，矇混對方，是臺灣現代人的普遍現象。









2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
羅亦軒 Luo, Yi-Xuan
鄭景仁 Zheng, Jing-Ren
陳芫茹 Chen, Yuan-Ru
陳姿羽 Chen, Zi-Yu
黃筱茜 Huang, Xiao-Qian

作品名稱
鳥嶼風吹
Island Feathers on a Tailwind

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳政昌 Chen, Cheng-Chang

作品概念

「臺灣」，有著豐富鳥類的島嶼，但因現代環境破壞嚴重，許多生物瀕臨絕種，我們以風箏作為載體，介紹面臨絕種的臺灣保育鳥類，將牠們放回天空，希望喚起人們環境保育的意識。

獲獎心得

很開心得獎，努力終於能有個好的歸屬安放，也如同鳥兒般飛上天際，感謝這一路走來每個幫助、指導我們的貴人，有你們鳥嶼風吹才能有這樣的成果。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

蔡湘玉 Tsai, Hsiang-Yu
高嘉璘 Gao, Jia-Lin
尤臆婷 You, Yi-Ting
趙淑瑩 Chio, Sok-Ieng

作品名稱

女漢子
Girl Crush

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

「女漢字」以《 說文解字 》之中擁有女部首的 238 個字做詳細篩選與分類，加上文字段注及相關文獻典籍進行考證，進而挖掘詞意中包含的豐富內容以及文化訊息，更從三從四德中的『四德』: 婦德、婦言、婦容、婦功四類別做分類。

獲獎心得

得知自己獲獎後，首先是感到很驚喜，同時又感到非常榮幸，因為這對我們是一種莫大的鼓舞與激勵，相信也會成為我們大學裡的美好回憶。很榮幸能獲此殊榮，也很感謝學校栽培，看到努力和堅持有了收穫，讓我們大家都非常感動和欣慰，希望將來會有更多人看見我們的作品。









2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

許芳語 Xu, Fang-Yu
涂孟辰 Tu, Meng-Chen
涂貽涵 Tu, Yi-Han
張簡飛鴻 Chang-Chien, Fei-Hung
吳中源 Wu, Zhong-Yuan

作品名稱

墨四游
The Changing Season

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

中國傳統千年文化中，中國墨形態與個性千變萬化，不同筆觸具有不同象徵意義，因此我們利用此文化特點，運用中國墨去展現四季印象，並以月曆形式呈現，月曆伴隨著我們的生活，在翻閱的同時隨著墨漸進式變化。

獲獎心得

在這次專題中，感謝一路走來同組的夥伴們，大家努力不懈，意見不合依然能理性溝通，在團隊合作中是相當難得的事情，既使被所有人不信任及不看好，我們依舊知道能得到好的結果，為彼此打氣加油，通宵好幾個夜晚都是為了這次的專題設計，拿到這個獎項是對我們的努力的一種肯定，也感謝指導老師不斷為我們指點明燈，撥出額外的時間幫助我們，最重要的是在團隊合作過程學習到的東西，無比可貴，得獎只是為我們努力的結果，畫下一個完美的句點。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
鄭怡君 Jheng, Yi-Jyun

作品名稱
關愛老人
Caring for the Elderly

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

老年人行動不便、緩慢，造成他們在生活中處處充滿危機和困難，此問題正發生在你我的周遭環境，值得大家關心與探討，並且我們應該對老年人付出更多的耐心和關懷。

獲獎心得

很榮幸獲得這份殊榮，在此特別感謝老師的指導，總是有耐心地給予資源和建議，每一次的討論都讓我有所成長，也感謝學校單位協助學生參加國際比賽，最後感謝教育部的鼓勵，讓學生在國際比賽上有更多的機會與平臺。



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

周詩雅 Chou, Shih-Ya
李善筑 Li, Shan-Jhu
林子皓 Lin, Tzu-Hao
潘璿宇 Pan, Hsuan-Yu

作品名稱

夢太奇
Modetage

就讀學校

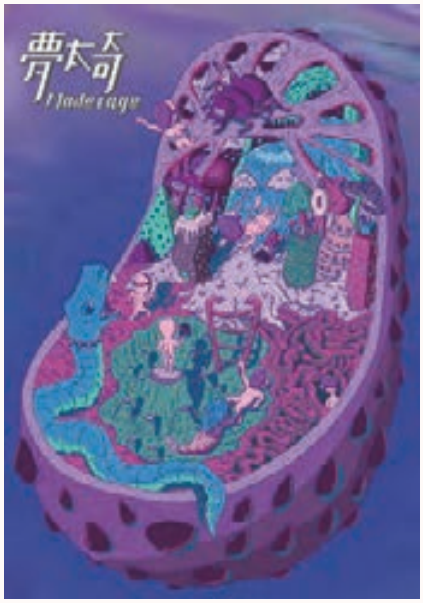
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung







作品概念

透過插畫方式，將夢境分為喜、怒、哀、恐懼四種類型，以細胞體為結構，呈現每個夢境的情境畫面，透過象徵的形式，讓閱讀者理解圖像含義，進而解構其代表意義。從有趣的構圖、色彩及繪圖技法，完成視覺傳達設計的效果。

獲獎心得

能夠獲得設計戰國策的獎勵金很開心，也很感謝。在畢業製作上花了很多時間與精力，為期一年的發想、討論與修改，需要考慮很多環節與細節，在團隊進行上，不能只顧著往前衝，有時需要停下來想想遇到的問題，一但釐清問題，才能有初步的解決辦法，原型概念才能得到一個可行的、新的呈現方式，每一次的改進，都是為了得到大家都滿意的作品，團隊的努力是可以被看見的，最後的獲獎是再一次的肯定與支持，謝謝教育部的這個獎勵金計畫。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

林姿妤 Lin, Zih-Yu
李玟函 Li, Wen-Han
鄭雅文 Zheng, Ya-Wen

作品名稱

品四季
Have Fun in Kinmen

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系碩士班

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

本作品透過介紹臺灣離島縣城－金門的四季特色，藉由插畫重新繪製的手法，將金門特有的人文景觀、風土民情呈現再大眾面前，讓大眾對金門文化有更深一層的認識。

獲獎心得

能夠以繪製臺灣金門風情的海報得獎感覺意義很大，讓臺灣的美麗可以再次於國際上被看到。在蒐集資料與繪製圖像的過程中我們做得很開心，謝謝指導老師與夥伴們，也謝謝我們美麗的臺灣。



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

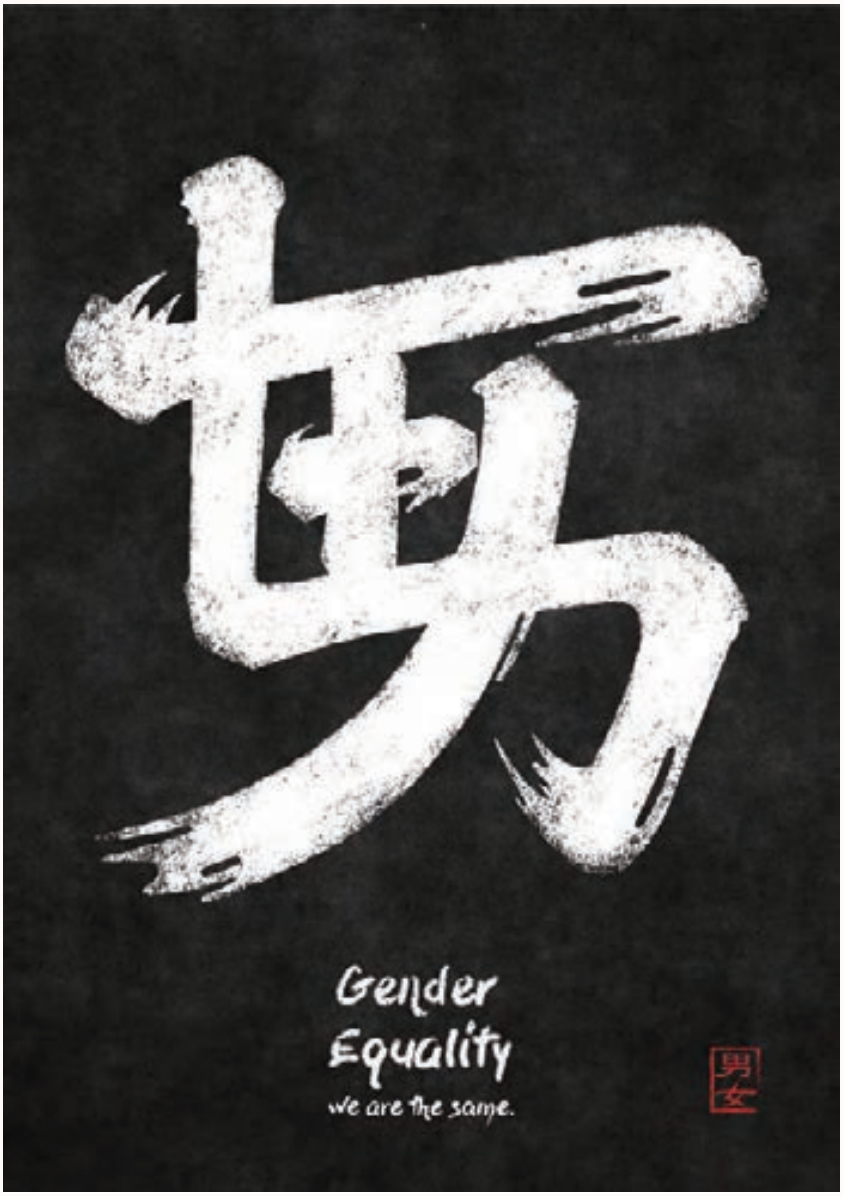
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
周若馨 Chou, Ruo-Shin

作品名稱
相等
Equality

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

據統計，高比例的施暴者通常在年幼時期也有被施暴的經驗，所以遇到問題只知道以暴力解決。透過施暴者身上與受虐兒童有著相同傷痕的意象，表達暴力的影響力是會貫串世世代代，將造就更多的悲劇。

獲獎心得

感謝教育部與學校的支持，鼓勵我們參加各式國際比賽，這次的獎項將會成為之後的動力，未來會繼續努力向世界展示更多作品。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

鄒云岱 Zou, Yun-Dai
余亞育 Yu, Ya-Yu
吳依耘 Wu, Yi-Yun
蕭翎軒 Xiao, Ling-Xuan
岡崎黎星 Reisho, Okazaki

作品名稱

臺灣話病歷室
Taiwan Medical Room

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

現代人普遍為臺語文盲，更甚者根本不會說、聽臺語，在一代一代失傳下，未來極有可能變成沒人看得懂的文字。我們為這片土地上最悠久美麗的語言，以醫檢的方式引發他人接觸而提起興趣、從中找尋正確的延續過程。

獲獎心得

以臺語醫院為故事背景，歸類出現下社會常見臺語病症，賦予閱聽人「醫院實習生」的角色，去閱讀病歷並且檢測自己對於臺語的程度，是否能夠成為一位合格的正式醫生。藉由掃描書上的 QR 碼進入官網，選擇檢測項目 (人物) ，依照畫面的提示選擇最正確的臺語字詞，經由趣味式互動，了解自己對「說、聽」臺語的程度。希望能吸引更多閱聽人去了解臺語文字的重要性——它是即將失傳的語言，我們想做的，只是將它發揚推廣至往後世代。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
鄒云岱 Zou, Yun-Dai

作品名稱
生機
Give Your Life a Chance

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

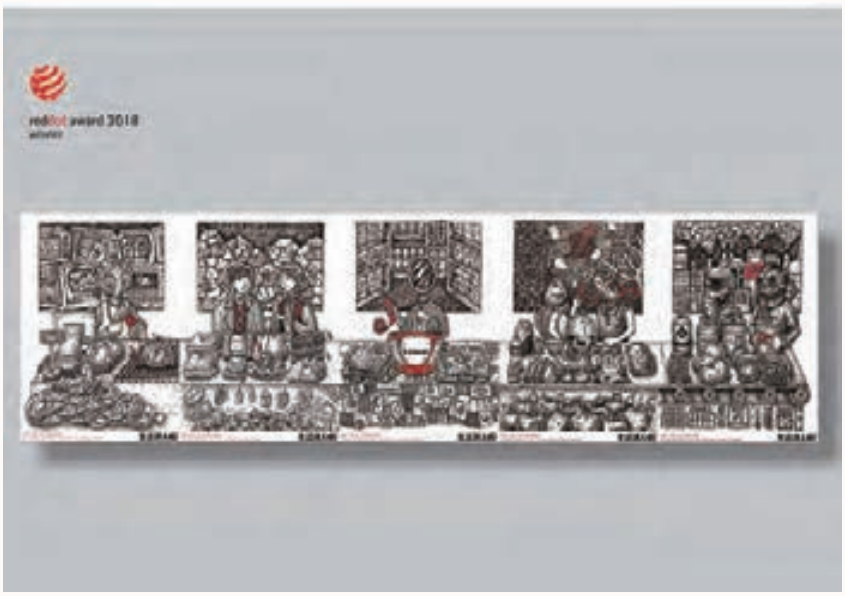
指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

為自己找到出路——主旨在於希望所有人都能愛惜自己的生命，以三種了結的方式搭配三種水上救生器材來提醒大眾：並非有絕對的絕人之路，總會有道光線照耀進黑暗、解救你的痛苦。

獲獎心得

從校內初選到真正要報上紅點官網，其實想起來挺不切實際，因為自己確實只是把剎那間閃過的兩個元素結合在一起而已。當初決定好呼籲愛惜生命為題材後，一直在想如何用最好的表現手法能一眼就明白自己要表達的意涵，用剪影、用手繪都不甚理想，撞牆期痛苦得把桌上毛筆拾起來，才發現這辦法似乎可行，就精細幾張稿子成為成品，最後終於像了個樣子，完成輸出後，才有自己終於做到了的實感。或許一切都跟生命一樣，無論再艱難、只有做到不輕易放棄。









2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

蘇怡萍 Su, Yi-Ping
陳綺瑩 Chen, Qi-Ying
林芷涵 Lin, Jhih-Han
吳瑋婷 Wu, Wei-Ting
鄞瑩 Yin, Ying
盧冠樺 Lu, Guan-Hua
曾櫟 Zeng, Li

作品名稱

生活購入中
Consuming Lives

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

林宏澤 Lin, Horng-Jer

作品概念

「你的每一次消費，都是在為想要的世界投票。」多數人不會注意小小購物行為，長久累積之影響，大眾較少重視所謂永續消費，即挑選購買的商品時就先自我把關。我們以插畫為媒介，講述選擇購買是綠色生活最重要的一環。

獲獎心得

很榮幸有這個殊榮獲得紅點獎，多虧了學校與教育部的協助、資源等，我們感受到了努力後的豐美回饋。生活購入中以「你的每一次消費，都是在為想要的世界投票。」做為核心理念，講述生活中小小消費行為，長久累積都能對未來產生巨大影響性。該作品獲得紅點這樣具國際知名之獎項，也代表了這是個越來越重視永續發展的時代，理念的傳播總是不易，在時間的洪流中，希望透過這份作品，將這樣的想法持續下去，延伸給每一個世代。



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

潘奕君 Pan, Yi-Chun
廖嘉琪 Liao, Chia-Chi
邱薏婷 Chiu, Yi-Ting
蔡佳陵 Tsai, Chia-Ling

作品名稱

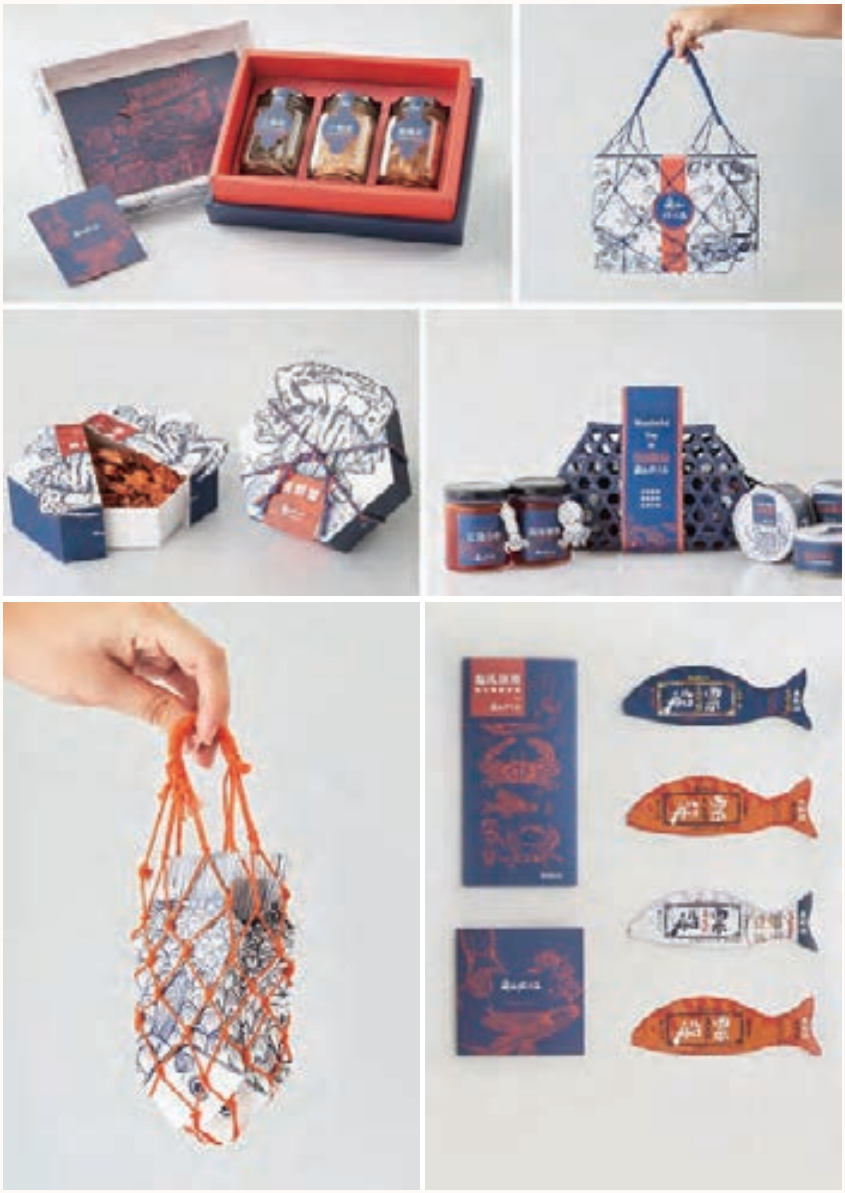
龜吼好日子
Wonderful Day in Guihou

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

黃榮順 Huang, Jung-Shun
高偉峰 Kao, Wei-Feng
吳博文 Wu, Po-Wen



作品概念

《龜吼漁港》這個座標漸漸的被遺忘，我們決定運用擅長的手繪，製作最道地的臺灣風情介紹、推廣龜吼的海洋文化產業，帶大家認識龜吼這個好地方、享受龜吼悠閒自在的好日子，再次興起龜吼漁港的萬種風情。

獲獎心得

萬里區有個小漁港，每年秋天盛產萬里蟹，它有絕美的沙灘、絕佳的觀光地理位置，上有野柳下有翡翠灣，然而這麼棒的地方，知名度卻遠不及富基漁港、碧砂漁港、烏石漁港，甚至很多年輕族群不知道。感謝學校及紅點給我們這個機會，肯定我們的作品，也希望能將龜吼漁港帶給更多人知道。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

陳儷文 Chen, Li-Wen
謝雨彤 Hsieh, Yu-Tung
蔡阜蓁 Tsai, Fu-Chen
林宥均 Sivilay, Lydia

作品名稱

炒塩巴
Stir-Fried Salt

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

黃榮順 Huang, Jung-Shun
李政達 Lee, Cheng-Ta
林恩盈 Lin, En-Ying

作品概念

炒鹽為阿美族傳統技藝之一，如今因成本考量使得這項技術逐漸失傳，有位臺東爺爺延續阿美族祖先「取之自然，回歸自然」的理念，讓更多人認識炒鹽文化。包裝結合炒鹽最難形成的金字塔結晶鹽，象徵炒鹽的珍貴，藉以推廣在地文化，傳承職人精神。

獲獎心得

謝謝大家讓我們一年的辛苦得到肯定，也希望能藉由此專題讓大眾認識臺灣傳統特色技藝，讓老祖先的智慧能保存下來，繼續傳承下去，並且推廣在地文化，傳承職人精神。









2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

蔣宗潔 Jiang, Zong-Jie
林奕辰 Lin, Yi-Chen
劉奕均 Liu, Yi-Jun
黃彗宇 Huang, Hui-Yu
詹博雅 Zhan, Bo-Ya

作品名稱

餘溫
Swarmth

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
林恩盈 Lin, En-Ying
黃榮順 Huang, Jung-Shun

作品概念

餘溫，剩食存在的美好溫度。根據調查，剩食中最容易被浪費的是醜蔬果，我們將醜蔬果們擬人化成一隻隻小怪物，希望將醜蔬果雖然長得不好看，但依然營養美味的訊息用一系列插畫傳遞給大家。

獲獎心得

非常榮幸能夠得到此獎項，歷時數月的設計與製作，從來沒想過會有如此的收穫，實在與有榮焉，感謝支持我們的親友及指導老師們。在過程中了解到一個好的設計要與人有良好的關係，設計和人像一個天秤，要達到兩者平衡的距離，才得以做出好的設計，達到感動人心，這是我們不斷碰撞摩擦，所領悟的道理。設計是一場嚴峻的拉力賽，只有在不斷挫敗及征戰中，才能打磨出更燦爛的火花，謝謝一路上支持鼓勵我們的人事物，我們會帶著這份榮耀，繼續為更好的設計拾級而上。









2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張舜婷 Chang, Shun-Ting
林冠瑋 Lin, Guan-Wei

作品名稱
台語課
Taiwanese Language Class

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
林恩盈 Lin, En-Ying
李政達 Lee, Cheng-Ta
黃榮順 Huang, Jung-Shun

作品概念

輔助兒童學習臺語，採萬年曆延續的概念，希望將臺語延續下去。以抽換一天學習一字詞。取代教科書，內容從簡單字詞出發；搭配 AR 輔助學習，日立字卡延伸記憶遊戲互動，引發兒童主動學習的興趣，也能增加親子之間的互動。

獲獎心得

很興奮也感到很意外。整個過程都非常的不容易，從一開始的構想經過一次又一次的書面審查到系上的展評，再經過許許多多的討論修改。謝謝我們兩個人都沒有放棄，謝謝每一位老師都給過評價及建議讓我們有許多成長，也在過程當中更認識自己也更清楚我們所希望的作品的最終目標。謝謝這個作品帶我們去了好多我們從未想過的地方，更謝謝臺灣這塊土地給我們的靈感！



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
顏敬安 Yen, Ching-An
楊芷綾 Yang, Chih-Ling
趙于婷 Chao, Yu-Ting
高在芹 Gao, Zai-Cin

作品名稱
石獅錄 - 金門風獅爺圖鑑
Kinmen Wind Lion God Guide Book

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
黃榮順 Huang, Jung-Shun
張盛權 Chang, Sheng-Chuan
陳建勳 Chen, Chien-Hsun



作品概念

金門風獅爺是臺灣的文化資產，但卻很少人願意用心去了解祂們，我們以插畫圖鑑的方式來保存風獅爺傳統文化，並搭配改編的歷史傳說故事賦予其新的生命力，期望讓更多人看了圖鑑就能了解風獅爺的特色與歷史。

獲獎心得

這件作品花了我們很多精力與時間，也多次造訪金門，一一尋訪各處的風獅爺，實地尋訪的過程中對風獅爺的歷史背景與文化有深入的了解，更明白金門人與風獅爺密不可分的關係。在製作過程中，遇到很多瓶頸，因此明白自己不足的地方，但是組員們的互相溝通與磨合、指導老師們的全力支持與幫助，讓作品以我們最滿意最驕傲的樣貌呈現給大家。很高興能夠獲得紅點獎的肯定，期望石獅錄能夠有機會讓更多人看到，並因為這件作品激起他們去金門親自探訪。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

陳姵伶 Chen, Pei-Ling
蔡亮慈 Tsai, Liang-Tzu
張彤宇 Chang, Tung-Yu
林家宏 Lin, Jia-Hung
林昭儀 Lin, Chao-Yi
郭芸辰 Kuo, Yun-Chen

作品名稱

漁續
Everfishery

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

黃榮順 Huang, Jung-Shun
張盛權 Chang, Sheng-Chuan
陳建勳 Chen, Chien-Hsun

作品概念

藉由本研究設計「漁續」以卷軸的形式創作一套臺東新港漁港傳統產業故事，運用卷軸插畫與刊物設計轉變為新樣貌。

獲獎心得

在短短的一年之間，與組員們同心協力的完成，臺灣寶島美麗的漁港文化傳承故事，在三天兩夜過程下臺東，感受當地的文化，很美好！很感動！集結一起創造的漁港設計，為了讓更多大眾們看到故事及傳承下去，我們做到了！很謝謝帶領我們的兩位老師及喜歡我們漁續的各位，謝謝大家！



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
謝文哲 Hsieh, Wen-Zhe

作品名稱
字繪台灣組圖
Zi Hui Taiwan

就讀學校
中原大學
設計學院
設計學博士學位學程

指導老師
陳歷渝 Chen, Li-Yu



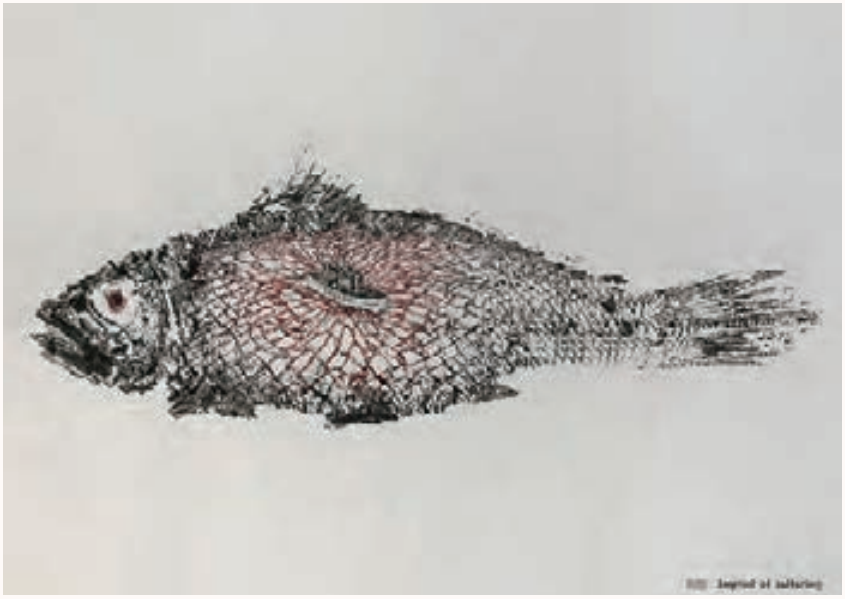
作品概念

以臺灣各種不同的風俗民情為核心，包含工、農、漁、學、商，以及體育、飲食、信仰等生活百態，並以「愛拚才會贏」與「有夠讚」等字繪圖案結合，讓圖中有字、字中有圖的方式，呈現出臺灣人的在地生活與精神。

獲獎心得

要感謝我在進修博士過程中的恩人 - 中原大學 陳歷渝老師，因為老師的提攜與指導，讓我有機會能夠參與 " 字繪臺灣 " 的創作，並認識了許多的學者、專家，開拓了視野。也重拾了我創作與繪圖的感覺。在這個系列作品中，我負責繪製臺灣俚語，「愛拚才會贏」與「有夠讚」，兩組圖繪，並將文字與圖像結合，表現出在臺灣「工農漁學商」之生活百態。期待自己未來能繼續的創作，並持續進步與成長，也再次感謝陳歷渝老師的指導，學生才能完成作品。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
謝鎮璘 Hsieh, Chen-Lin

作品名稱
難網
Imprint of Suffer

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
王桂汚 Wang, Kuei-To

作品概念

利用漁網與海面的紋路做結合，帶出人類貪婪的意象，同時使用拓印的方式，使整體美術接近當時的魚拓藝術。

獲獎心得

非常感謝我的指導老師，與家人的支持。








2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張哲瑋 Chang, Zhe-Wei
王安琪 Wang, An-Qi

作品名稱
臺灣搖勒
Taiwan Shake Up

就讀學校
朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

作品概念

電子花車為臺灣的娛樂文化，將車體展開變成舞臺這個概念，轉化成立體書籍，呈現出臺灣的色彩及風俗，透過圖案紀錄臺灣的文化。

獲獎心得

將臺灣的文化用作品展現出來，並受到肯定感到無比榮幸，希望各位可以多注視本土的風俗民情，一點點都好，有機會分享給更年輕的學子，讓臺灣的痕跡能夠留在你我心中。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

黃思閔 Huang, Ssu-Min
沈鈺琳 Shen, Yu-Lin
呂宛珍 Lyu, Wan-Jhen
陳語喬 Chen, Yu-Chiao
柴思宇 Chai, Si-Yu

作品名稱

小糕幸
Happiness

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

洪瑞駿 Hung, Jui-Chun

作品概念

以臺灣百年糕餅老店的品牌故事為主軸，將創始人每日騎著單車，沿著臺中豐原東勢路沿街叫賣時的街景，表現在禮盒上，禮盒緩緩向兩側拉開，宛如長卷展開。每個小包裝又是一部分小故事，傳達製餅人對於製餅的態度與精神，分享糕餅分享愛。

獲獎心得

小糕幸至今已與我們走過了兩年多的時間，小糕幸的背後是一段溫暖的故事，是愛與分享的故事，和對於職人精神的那份堅持，我們其實就像是小糕幸一樣，走過了一段成長的歷程，從品牌探索開始到設計，我們無數次跌倒，迷茫，想放棄，甚至是到半成品出來時都有想過要推倒重來，但最後是團隊間的相互鼓勵，讓我們選擇了堅持與相信。如今，再次獲得肯定，也讓我們又收穫了一份小高興。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

李鈺婕 Li, Yu-Chieh
劉宛宜 Liu, Wan-Yi
施逸暄 Shih, Yi-Xuan
廖詩婷 Liao, Shih-Ting

作品名稱

上山打獵
Board Game Taiwan Truku

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

作品概念

我們以上山打獵為背景，藉由設計桌遊讓玩家以輕鬆的方式來了解太魯閣族文化，推廣太魯閣族的文化。以模擬狩獵的過程讓玩家體驗以前太魯閣族族人的生活。

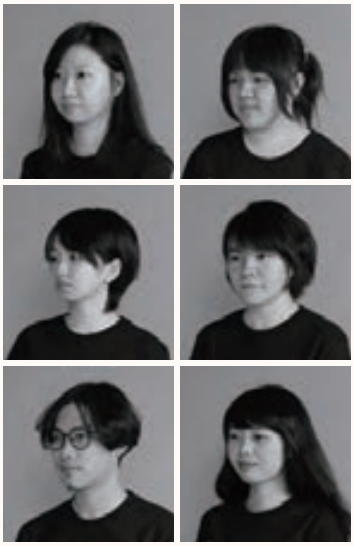
獲獎心得

我們最初希望大家可以透過桌遊的過程來了解到太魯閣族的不同文化，希望大家是可以真的以第一人稱的角度去了解，每一項文化都是非常深廣的，如何用自己的方式去正確並中立的詮釋是我們最大的挑戰，能夠得獎並受到肯定真的非常開心。









2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

陳方勻 Chen, Fang-Yun
鄭惠憶 Jheng, Hue-Yi
郭玟彤 Guo, Wun-Tong
蘇怡君 Su, Yi-Jyun
陳思涵 Chen, Si-Han
范鈞智 Fan, Chun-Chih

作品名稱

保咖咖
Bokaka

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
林育靚 Lin, Yu-Jin
吳守哲 Wu, Shou-Che

作品概念

麝香貓咖啡生產極不人道，近年貂、貍、象、松鼠也用來生產動物製咖啡。我們以故事性插畫應用在咖啡周邊商品，透過感溫墨變化及動畫、電子書傳達『沒有買賣，沒有傷害』概念。

獲獎心得

很開心以動物保育的議題作品得獎，如果可以透過我們的得獎作品，讓更多人看到或是更關注這類議題，希望會有更多人對這類相關議題更加警惕及關心。



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

蔡沄芮 Tsai, Yun-Rui
莊宛蒨 Chuang, Wan-Chien
蔡佩珊 Tsai, Pei-Shan
張芸瑄 Chang, Yun-Hsuan
陳汶郁 Chen, Wen-Yu

作品名稱

食艷室
Food Dyeing Lab

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

林雪雰 Lin, Hsueh-Fen



作品概念

「食艷室」利用常被忽略丟棄的蔬果皮，運用染織製作一系列的環保袋。並以行動教學的角度出發，設計出推廣蔬果染的行動教學專用工具箱。讓生廚餘中的蔬果皮也有再生之路。

獲獎心得

能夠獲得「2018 德國紅點傳達設計大獎」特別榮幸也很開心，非常感謝指導老師的一路帶領也感謝活動的主辦單位們，提供一個很棒的新秀平臺，讓我們可以好好利用設計的天賦與專業，發揮更大的影響力給每個人。









2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

王姿涵 Wang, Zi-Han
魏仁祥 Wei, Ren-Xiang
游士靚 Yu, Shih-Ching
王妍文 Wang, Yan-Wen

作品名稱

微型島國
Mini Island ——
Postage Stamp Design

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

作品概念

【微小、深刻，九〇後的臺灣郵票新設計】郵票除了是郵資憑證以外，也是國與國之間、人與人之間傳遞文化的媒介。我們擇選自身日常記憶中，深刻感受到的器物、氣味、事件及現象，將其圖像化投射於郵票，來呈現我們所感知的文化脈動。

獲獎心得

在這個時代，主體性已不是社會追求的目標，我們強調「分眾」與「多元」，任何銷售主體性的論述既不負責任亦不誠實。面對時代的浪潮，我們只能謙卑的表述。另外，超過製作者成長經驗的表達，都容易淪於踰矩與消費，既然我們沒有資格代言，何不忠於自身的角色，善待自身的歷史。臺灣是個移民社會，我們不斷疑問我們是誰、別人眼中的我們是誰，而追溯自身的旅程未盡，現下、未來與過去同等重要，希望大家明年好好投票。



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎｜Red Dot

姓　　名

游永聖 Yu, Yung-Sheng
沈家緯 Shen, Chia-Wei
吳嘉進 Ng, Ka-Chon
林詠順 Lin, Yung-Shun
王瑀澤 Wang, Yu-Ze
蔣承軒 Chiang, Cheng-Hsuan

作品名稱

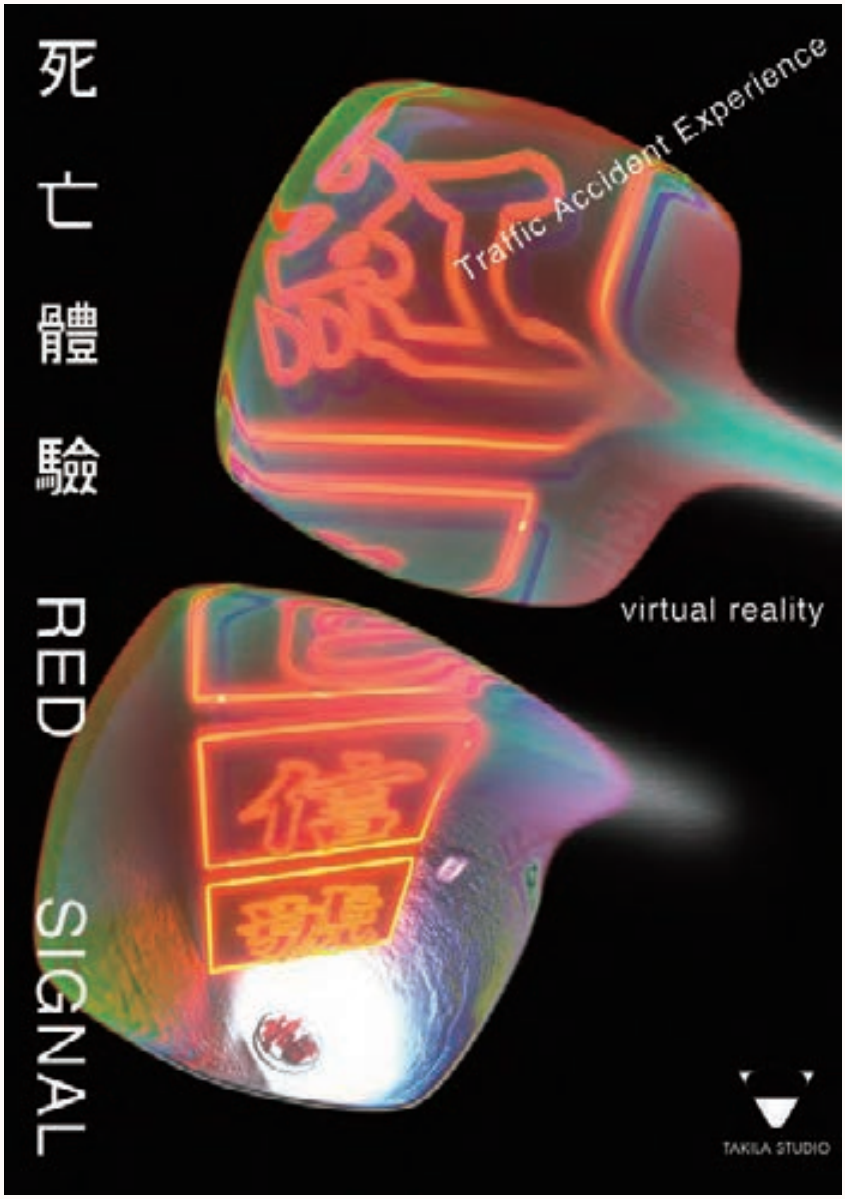
紅色信號
Red Signal

就讀學校

銘傳大學
設計學院
數位媒體設計學系

指導老師

章耀勳 Chang, Yao-Xun



作品概念

臺灣交通意外發生頻繁，平均每天 4.5 人喪命。此互動設計結合虛擬實境和 360 度影片以及硬體裝置，在美術設定上模擬了臺灣現實的街道，在跨領域的結合後強化了真實感。希望能利用此互動設計使體驗者感受到車禍的恐懼並更注重交通安全。

獲獎心得

能獲得這個獎真的是非常榮幸的一件事。這整個作品建立在所有組員不懈努力，捨棄許多娛樂休閒的時間，只為了做出更具價值的虛擬體驗，同時證明了自我的價值。我們以我們的作品為榮，但這個獎項絕不是終點，我們會更加精進自己的能力，在未來為大眾呈現更能發人深省，富含教育意義的作品。在此感謝所有幫助過我們的朋友、師長、機構，這個獎項是屬於我們大家的。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

李東陵 Li, Tung-Lin
陳俞君 Chen, Yu-Chun
尤心慈 Yu, Hsin-Tzu

作品名稱

獅紙
Paper Lion

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

方菁容 Fang, Ching-Jung
林建華 Lin, Chien-Hua

作品概念

「獅紙」將獅藝與紙藝結合，設計出華人文化特有的創新型紙藝舞獅。受到立體摺紙線、面、體造型啟發，利用一張張紙即可組成獅頭，以最純淨簡單的白模體現舞獅工藝之美。

獲獎心得

很高興獅紙能夠獲得各位評審的肯定，今天能夠站在這裡，真的很感謝組員過程中互相幫助和努力，也感謝我們的指導老師、父母和學長姐的建議與協助。








2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
蘇郁琳 Su, Yu-Lin
顏姿怡 Yan, Zi-Yi

作品名稱
手信仔
Pastries in Nantun

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
劉經瑋 Liu, Ching-Wei
吳崇榮 Wu, Chung-Jung

作品概念

手信仔 (tshiu-sin a) 為本土語言臺語翻譯，意思及是伴手禮。臺灣人重感情，濃濃的人情味，到朋友家總是會提個伴手禮。我們運用廟宇與臺中南屯萬和宮老二媽的元素，顛覆以往的印象創造作品，使我們作品有更深的文化含意涵。

獲獎心得

這項作品讓我們了解到我們所在的地方，有許多文化背景能讓我們去探討及深思。在創作的幾個月內，我們有各種酸甜苦辣，依靠組員間慢慢相互磨合、互相扶持，才有今天甜美的果實。我們曾在創作過程中無數的碰壁，也非常感謝指導老師們給予我們協助，並時時刻刻鼓勵我們，使我們更有向前的動力。所謂「一分耕耘、一分收獲」，紅點獎等於給了我們一個肯定，希望我們在未來的每個創作上都能記得我們當初的努力與感動。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

梁宗瑋 Liang, Zong-Wei
廖郡亭 Liao, Jun-Ting
鄭孟佳 Cheng, Meng-Chia
李祐瑄 Lee, Yu-Hsuan
李品樺 Li, Pin-Hua
陳穎蓉 Chan, Wing-Yung Lilian

作品名稱

起步走
Happiness Is on the Way

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

馬術治療是帶給身障孩童快樂與自信的一項物理性治療。我們貼身陪伴孩童治療的過程，描繪出孩童治療的畫面，並邀請音樂治療師以孩童在馬背上感受的律動創作出馬術治療的音樂，轉化為互動性教具卡片與手搖音樂盒。

獲獎心得

除了謝謝評審的肯定之外，也謝謝幫助我們的各位。謝謝臺灣馬術治療中心讓我們參與孩童的課程，實際體會並透過設計傳達才能看到感動人心的畫面。謝謝香港音樂治療師－丘宏，協助我們完成馬術治療的音樂。謝謝指導老師在無數個夜晚陪伴我們，時刻提醒我們初心！如果沒有他們，沒有今天的起步走！獎項是一時的，真正的是對設計的熱情、創作的初心，我們也會保持下去！能被認同並且讓更多人了解這項有意義的治療，真的很感動。謝謝大家！



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
張雅棠 Chang, Ya-Tang
呂登宇 Liu, Deng-Yu
黃鈺娟 Huang, Yu-Chuan
孫笛晏 Sun, Ti-Yen
陳玟卉 Chen, Wen-Hui
莊毓玲 Zhuang, Yu-Ling

作品名稱
現碾良行
Grinding Elite

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
張露心 Chang, Lu-Hsin



作品概念

將臺灣現碾米各種功效，依不同食用需求與烹調適用性調配；如：紅糯米含紅蘿蔔素 - 顧目珠等。臺味視覺外包裝，輔以稻作週期年曆多功能設計，創造與傳達臺灣最具特色米文化。

獲獎心得

製作這次的專題讓我們更了解臺灣米的特色以及在地文化，沒想到看似平凡簡單的米竟然有這麼多的步驟才能呈現餐桌上，我們應該多多珍惜在地本土的文化和優質的農作。專題在設計的方面也是結合臺灣本土的文化特色，一路走來能呈現出團隊心中想要的設計理念和作品是非常好的一次經驗！感謝教育部以及設計戰國策給予學生領取獎學金的機會！





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎｜Red Dot

姓　　名

李毓嵐 Lee, Yu-Lan
沈妤綺 Shen, Yu-Qi
趙苡惠 Chao, Yi-Hui
謝孟哲 Hsieh, Meng-Che
邱暐倫 Chiou, Wei-Lun
林佳蓉 Lin, Jia-Rong

作品名稱

束髮拾五
Project15:Donate Hair for Cancer

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

涂玉慧 Tu, Yu-Hui

作品概念

在臺灣每 5 分 6 秒就有一人罹患癌症，假髮的需求量非常大，許多癌友無力負擔醫藥費及假髮的費用。我們希望讓孩子們知道，幫助人並不困難，除了解決癌友所需的假髮問題外，也讓孩子們能用微小而成就偉大的付出，讓更多善意從小發酵。

獲獎心得

一開始做這個題目的時候一直抱著要完成專題製作、一定要得獎的心情，但後來遇到越來越多困難後，我們就放棄了名次，真的很全心全意相信我們在做一件很好的事情，很努力、很快樂的完成了這個專題，結果比我們當初想像的還要充實，所以當組內的大家得到得獎的消息時，瞬間激動到落淚，但最令我們滿足的是，我們真的成功讓更多人看到這個議題了！



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: a Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名
林柏璿 Lin, Box-Uan
范宜蓁 Fan, Yi-Zhen
陳仕宏 Chen, Shi-Hong

作品名稱
移分子
Migrant-Partner

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

移分子透過節日讓臺灣人更加了解移工的背景文化，也藉此拉近臺灣人與移工的關係。越南 / 泰國 / 印尼 / 菲律賓是在臺灣移工人數比例最多的四個國家，分別為這四國設計了一套節日視覺系統，通過視覺插圖設計使之更為直觀的感受和了解這些節日。

獲獎心得

想要真的有機會能將互動日曆大量產出，讓人們都能擁有一本，若再來一次希望能有更多時間或資源能實地了解與體驗移工的背景文化，不管是實地去參與節日或是與他們共同生活的體驗，若能有更多此方面的體會，或許能呈現的東西會更加地多元豐富。







2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: a Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

邱得為 Chiu, De-Wei
羅于庭 Luo, Yu-Ting
楊蕙任 Yang, Hui-Ren
蕭于翔 Hsiao, Yu-Xiang

作品名稱

移工世代
Migrant Workers Generation

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

邱義盛 Chiu, Yi-Sheng
江佳玲 Chiang, Chia-Ling

作品概念

臺灣引進外籍移工已近 30 年，其中以印尼、越南、菲律賓、泰國為大宗。我們想藉由輕鬆可愛的風格，帶給臺灣人一些不同的觀點，主要內容分為三大類：生活文化、宗教節慶及制度議題，敘述移工在臺灣的生活與遇到的問題。

獲獎心得

記得某位移工組織的成員曾經說過：「不管你移動到哪裡，你都是人」。因此換作是自己來到了不一樣的國家工作或移民，也會遇到許多文化、制度方面的挑戰。雖然《移工世代》主要敘述移工在臺的相關議題，但也因為得到國際大獎的肯定，希望全世界的人能夠看見自己所在國家的移工議題，並彼此尊重及包容的文化。最後感謝指導老師、1095 文史工作室及組員們的幫助，也感謝所有移工的發聲，沒有你們，就沒有今天的《移工世代》。



2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: a Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

黃于真 Huang, Yu-Chen
黃昶維 Huang, Chang-Wei
童園婷 Tung, Yuan-Ting
謝心荷 Hsieh, Hsin-Ho
劉如芳 Liu, Ju-Fang
曾莉芳 Tseng, Li-Fang
黃頌哲 Huang, Sung-Che
張育銓 Zhang, Yu-Quan

作品名稱

來噪
Make Some Noise

就讀學校

崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系

指導老師

邱國峻 Chiu, Kuo-Chun





作品概念

來噪是個運動。無數細小雜音從生活各處擠壓而出，噪起這些微弱聲響，讓聲波滲入生活、擴散至群體，蔓延到社會，進入人心，內化成觀者的心內噪響並發起生活噪勢。來去，發聲、行動，來噪！

獲獎心得

我們是崑山科技大學視覺傳達設計系一〇七級畢業製作形象組，要將本屆畢業製作不同議題的組別整合，希望來噪不只是一個畢業展演，而是一場設計噪視運動。將大家的議題依屬性分為「平面產品裡的文化宣揚」、「互動影音間的情感宣言」及「業界交流中的成長宣示」，透過這場運動，來為自己關注的議題發聲。設計的學習過程中，我們經常在做稿時懷疑人生 (笑)。無論是面對設計物，或是自身對於設計的質疑，每次想了這麼多，最終我們都得了一個結論，「做就對了」。









2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名

劉佳蓉 Liu, Jia-Rong
杜浩瑋 Tu, Hao-Wei
陳若潔 Chen, Ruo-Jieh

作品名稱

台北市立動物園
Taipei Zoo

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

臺北市立動物園是唯一擁有歷史文化背景之動物園，我們使用甲骨文的動植物圖案轉化為新的圖像，可以自由組合為臺北市立動物園創造新的意象。Logo 則是由古字的獸、Zoo 字及家的意象融合而成，強化其東方色彩。

獲獎心得

作品在前期花了許多時間為臺北市立動物園做形象定位，動物園遍佈全球，如何讓臺北市立動物園在其中突顯是我們首先思考的點，於是我們從甲骨文出發，設計 Logo 以及輔助圖案，增加臺北市立動物園的東方色彩，再運用不同的排列組合，充分展現園內每一區的特色，並在票卷上加入動手貼貼紙的巧思，很開心我們的作品能獲得評審老師的青睞，過程中也對於企業識別有更多了解，未來我們會繼續加油，希望有朝一日能透過設計讓社會變得更好！



2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名
黃任蔚 Huang, Jen-Wei

作品名稱
大學部招生手冊
Undergraduate Admissions Brochure

就讀學校
國立高雄師範大學
藝術學院
視覺設計學系







作品概念

手冊以點、線、面方式，貫穿「設計美學 · 國際宏觀」的概念，再以幾何圖形的正方形代表著規矩、三角形代表著磨練、圓形代表著融合，敘說學習設計的過程，互相吸引、互相碰撞、互相結合。

獲獎心得

能得到這個獎，非常的開心也意外，謝謝大學母校給予這樣的機會，為自己的母校設計招生簡介，是我學士畢業後意想不到的，也感謝設計戰國策對於學生在設計這方面的支持。









2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名

顏有倫 Yen, Yu-Lun
陳昱婷 Chen, Yu-Ting
成慧蓁 Cheng, Hui-Chen
蘇亮丞 Su, Liang-Cheng
陳也維 Chen, Yeh-Wei
林珈均 Lin, Chia-Jun

作品名稱

众展
Zhong Exhibition

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

众人思維，層層堆疊，用不同的思維去想像社會設計的可能，有些是群眾參與 、有些是推陳布新。「众」具有多元與複數之意，一個人的力量可能不足以影響別人，但三個人形成「众」卻能用更大的力量來推進。

獲獎心得

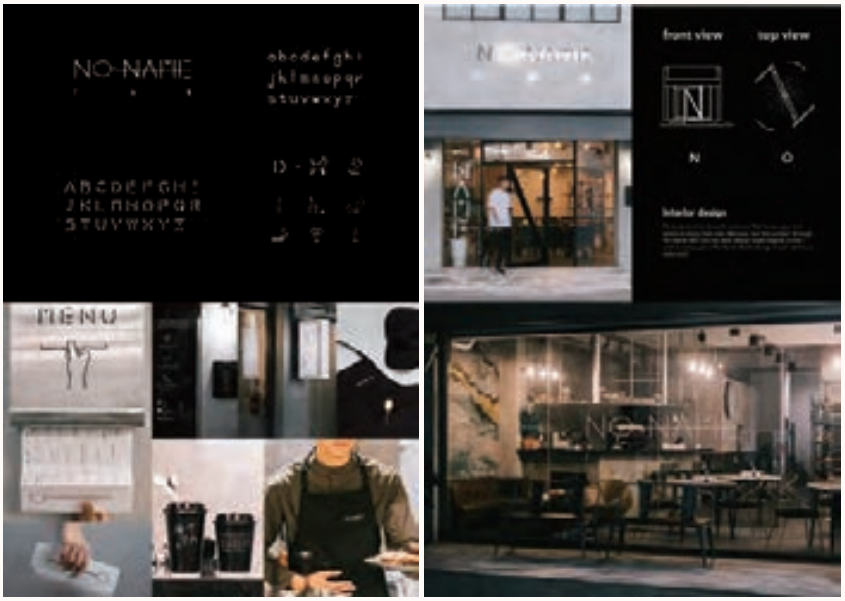
非常榮幸可以入圍這個獎項，這些結果都是我們從來沒有想過的，更沒想過可以和組員一起前往紐約，有了這些回憶和結果都讓我們覺得當時經歷的挫折好像都值得了。





2019 德國 iF 設計獎
2019 iF Design Award
入選｜ iF Design Award





姓　　名
胡庭耀 Hu, Ting-Yao
周楠 Zhou, Nan
王樂 Wang, Le

作品名稱
無名
No Name

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

“No Name”，一個專屬於自己的味道。每個人的生活都充斥著不同的味道，等待著我們去「發掘」其中的美味關係。湯匙是挖掘的工具，代表著“No Name”的象徵，雖然平凡卻是品嚐美味的關鍵。

獲獎心得

感謝身邊幫我的人，沒有你們，就沒有今天的成果，其實我想得這個獎也想很久了，但那時的我實力跟心態都有要調整與改進的地方，感謝主給我時間在任何的環境使我成長，這遲來的獎拿得值得。我享受得獎的這一刻，而我更享受設計的這段過程。希望我能繼續秉持用心的設計來為大家服務，做出更多大家想喜愛的作品，給大家滿滿的正能量，共勉之。







2019 德國 iF 設計獎
2019 iF Design Award
入選｜ iF Design Award

姓　　名
黃士銘 Huang, Shih-Ming
王昱超 Wang, Yu-Chao
夏詩涵 Xia, Shi-Han
林玟妤 Lin, Wen-Yu

作品名稱
砲製金刀
Artilerools

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

金門曾是戰地，823 砲戰時落下幾萬發砲彈，戰後當地民眾撿砲彈遺核，製成鋼刀等金屬民生製品。本創作以砲彈為載體作為包裝外觀，結合金門風獅爺與洋樓之意象，開發創立「砲製金刀」之品牌，轉化戰地文化蛻變成為和平守護之樣貌。

獲獎心得

作品是以金門當地文化、生活與自然為參考來製作商品包裝設計，當時想以經典但全新風貌來表現金門的歷史，所以設計上較前衛，雖然結合了文化與遺產，還是擔心跳脫太多遠離了金門的感覺，因此能獲得這個殊榮感到很開心及榮幸，能為這個地方創作一個專屬的作品保存期文化與歷史上的記憶並且以新的方式傳達。謝謝學校在整個競賽過程的指導與補助讓我們能順利進行，讓我們有機會參與這項國際賽事，與世界上的設計群交流。





2019 德國 iF 設計獎
2019 iF Design Award
入選｜ iF Design Award

姓　　名
馬于涵 Ma, Yu-Han
劉季昀 Liu, Ji-Yun
常雅婷 Chang, Ya-Ting
龐丞皓 Pang, Chen-Hao

作品名稱
茶之韻
Rhythm of Tea

就讀學校
致理學校財團法人致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

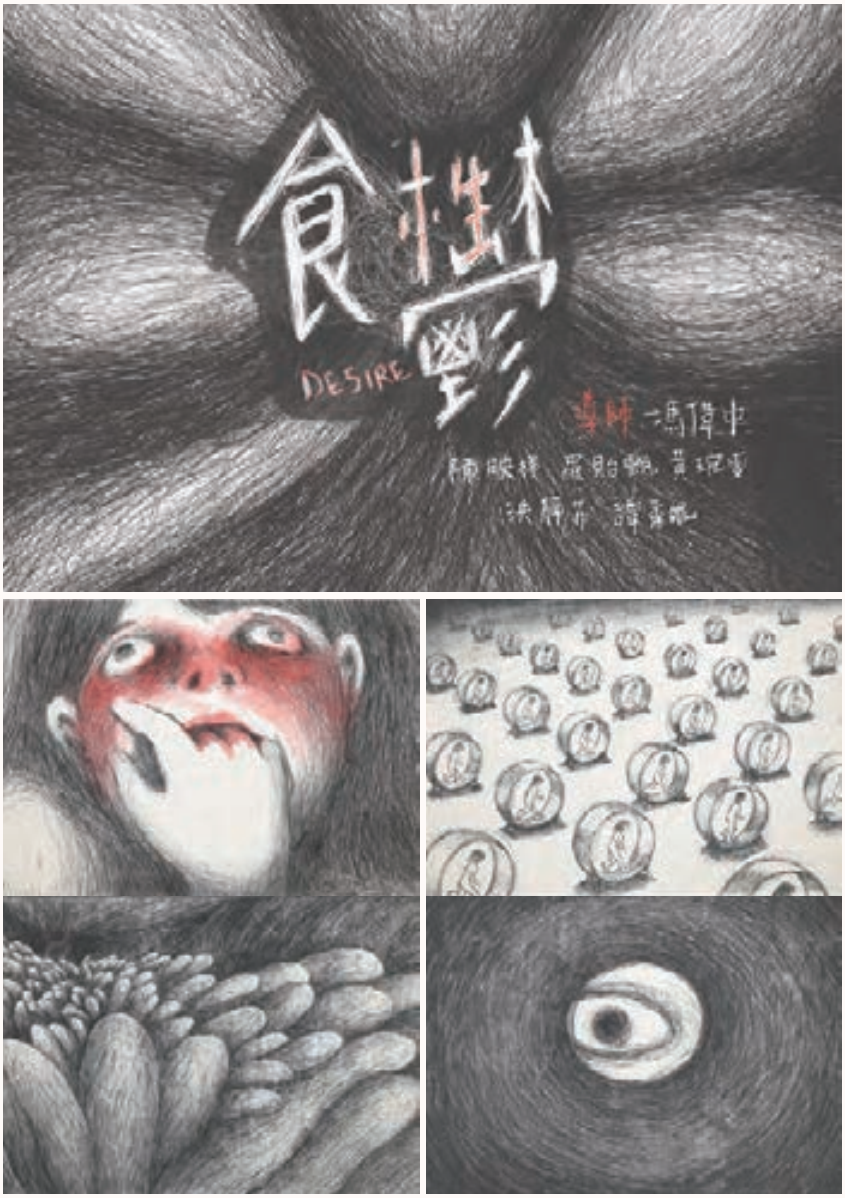
指導老師
陳世倫 Chen, Shin-Lun

作品概念

以「琮」的中國古代玉器結構，設計三層結構的包裝，每層有四個茶盒，每個茶盒的正面有小篆浮雕字體。字體各代表一種茶，即可放入相對應的十二種茶。除了有包裝功能外，亦兼具欣賞價值。

獲獎心得

參加 iF 頒獎典禮時，我們感覺到了這份榮耀，欣賞許多國際的傑出作品、與其他設計師交流，互相討論設計思維的敏銳度，回想起過去的努力能有這樣的回報，真的很感動。我們的作品經歷了許多的修改，請教過許多老師，從有關茶的知識開始，從無到有，認識中國的古代玉器，設計字型等等，在完成的最後一刻仍會想，或許可以做得更好，寄出去後想著無論是否得獎，至少盡力了。能有這份獎項，除了感謝家人與學校的支持，也感謝努力不懈的團隊，一起熬夜趕工、一同討論。





2018 德國紅點傳達設計大獎

2018 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎 | Red Dot

姓　　名

羅貽甄 Luo, Yi-Jen
譚秀妮 Tam, Xiu-Ni
陳映樺 Chan, Ying-Wa
洪靜菲 Ang, Ching-Fei
黃琬雯 Wong, Woan-Mun

作品名稱

食鬱
Desire

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

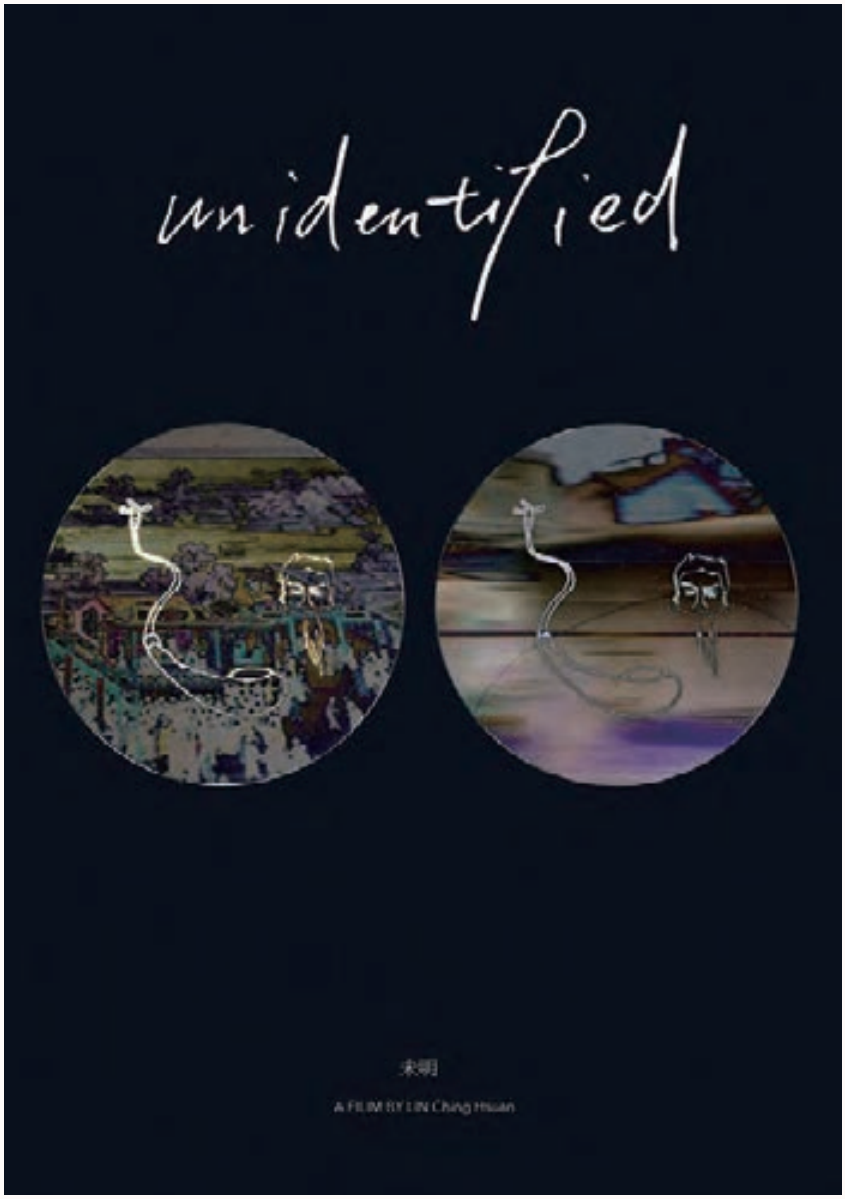
作品概念

許多女性往往因環境而刻意壓抑內心的慾望，其中食慾和性慾更被外界放大檢視。藉由片中不斷地催吐，闡述減肥對女性自身的壓抑與迷思，傳達女性被傳統價值觀的灌輸和束縛。

獲獎心得

非常的榮幸能獲得此獎項，也讓我們對於動畫有更多的想法與熱情繼續下去，謝謝。





2018 日本廣島國際動畫影展
2018 International Animation Festival Hiroshima
入選 | Selected

姓　　名
林青萱 Lin, Ching-Hsuan

作品名稱
未明
Unidentified

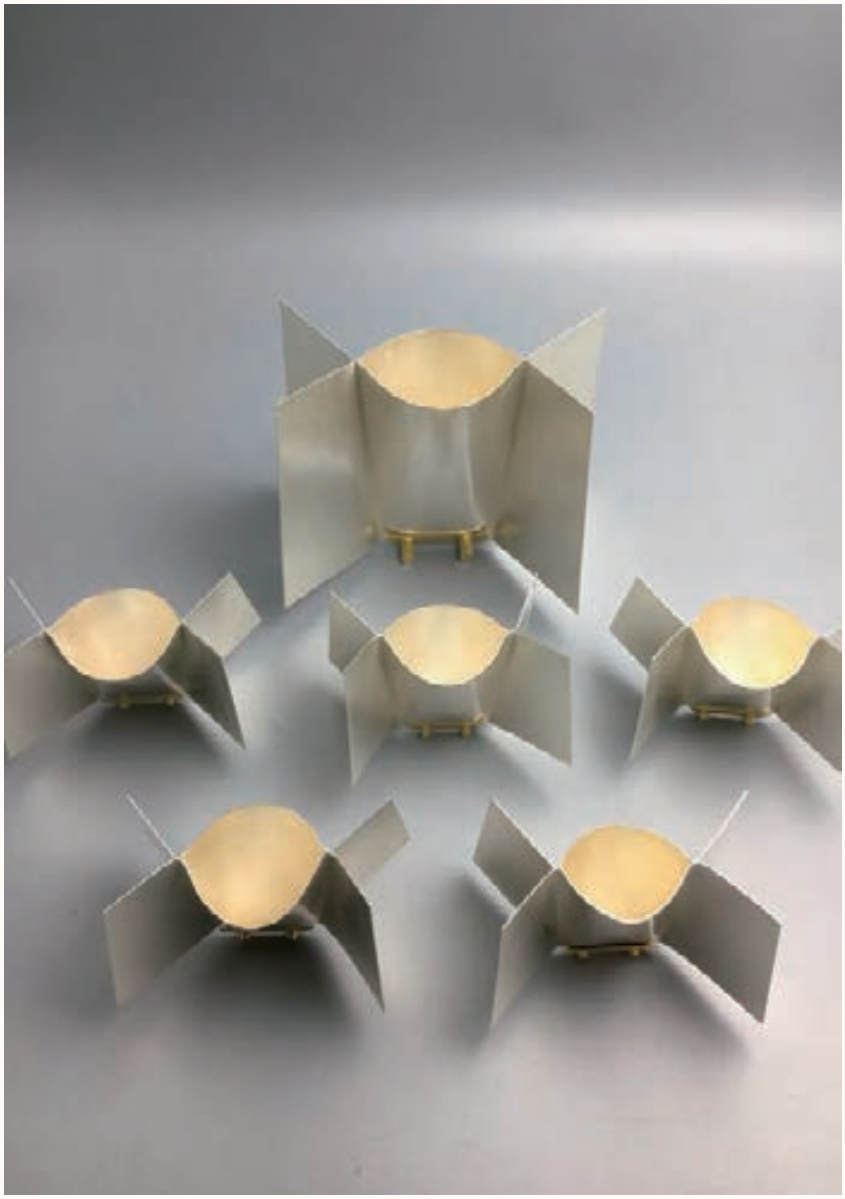
就讀學校
國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
藝術創作理論研究所

作品概念

以立體視鏡的雙頻道影像呈現不同文化景觀，當試圖以肉眼觀看而產生的肌肉疲乏，將使左右影像時而交疊時而分離，暗喻旅行穿梭於不同國家城市所見之現代性景觀，產生既熟悉又陌生的經驗。

獲獎心得

感謝家人與師長，感謝教育部。





2018 日本伊丹國際當代首飾（工藝）展
2018 ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition
準大賞（白雪獎）

姓　　名
杜政杰 Tu, Cheng-Chieh

作品名稱
密封袋
Sealed Bag

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

發想密封袋的外型，做出簡約俐落的杯型，它能保持清酒的新鮮，因此在使用時能呈現最佳的狀態。

獲獎心得

非常感謝教育部戰國策，讓一群青年的創作夢想得到支持，成為我們最佳的後盾，並用自己的方式讓全世界看見臺灣，也感謝一路支持的家人、朋友。



2018 日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展
2018 ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓　　名
周易伯 Chou, Yi-Po

作品名稱
杯中雪
Snow in the Cup

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





作品概念

以傳統清酒容器作為創作造型，利用絞胎的方式將土層層堆疊，白色的杯座意象著融化的高山雪水，將清酒倒入時，彷彿雪水經過層層的土壤再經由釀造成為美味的清酒，把所有意象融入在實用器皿中。

獲獎心得

透過這次的器皿製作更佳了解到食物本身的訊息，在訊息中有著取得與製作的過程，歷史與文化所形成的飲食習慣，把作品帶領到另外一個層次。器皿常常是我們忽略的一塊，但卻息息相關，器皿透露出我們當下的生活狀況與環境，進而影響個人的思想，對我來說，當生活中所使用的器皿經過使用更加可以突顯其中的美感。





2018 日本伊丹國際當代首飾（工藝）展
2018 ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓　　名
陳婉萍 Chen, Wan-Ping

作品名稱
盛夏
Midsummer

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
趙樹人 Zhao, Shu-Ren

作品概念

「盛夏」的創作發想來自於植物的生長意象，酒器的優美氣息讓清酒的香氣煥發。以現代造型和實用概念相結合的容器佳強了清酒的精緻特質。容器的身體細長且直立，容量足以滿足現代飲酒習慣。杯子的形狀呼應了主容器，並像盛開的花朵一樣。

獲獎心得

能得到此榮譽，我感到很榮幸。從小至今對美的事物一直抱持著熱情，持續在工藝領域裡，不斷學習和成長，也得到了許多師長的鼓勵與教誨，感謝一路陪我走過來的家人、師長以及朋友，讓我變得更成熟。工藝對我來說是生活的一部分。我從中尋找「美」，也從「美」找到了快樂。以眼觀察，用心感受，最後將它呈現出來，傳達給每一個人，即使是生活中小小的事情，也有它的美，只要從不同角度去欣賞，便能發現它的樂趣。




2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
New Discovery of the Year

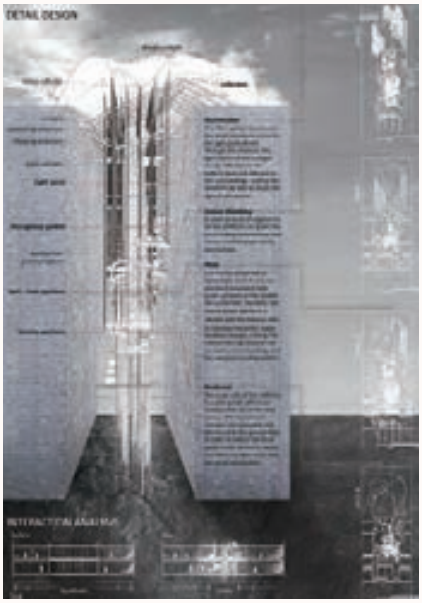
姓　　名
范僑芸 Fan, Chiao-Yun
陳麒善 Chen, Chi-Shan

作品名稱
浮・光
Sun Patio

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









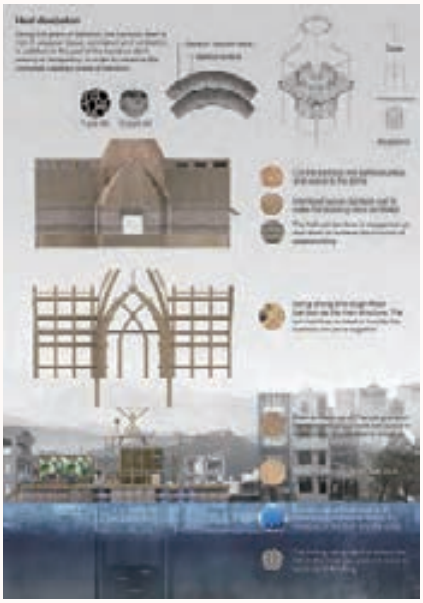
作品概念

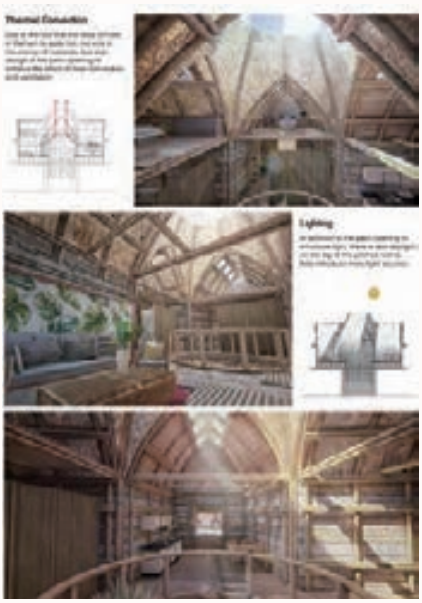
香港伴隨人口增加，樓層不斷增高使得光線無法照射，因此我們希望可以藉由在大樓上面加裝反光板讓光線可以引入，同時創造良好的戶外都市環境。

獲獎心得

感謝設計戰國策的支持，得到這獎項非常開心，未來會更努力做設計創作。









2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

金獎 | Gold

姓　　名
林哲維 Lin, Jhe-Wei

作品名稱
水耕之屋
Floating Boat

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

作品概念

東南亞因長時間滯留不退的洪患影響居民作物的生成與生活。在觀察當地竹筏後，設計出一棟可浮式住宅並選用竹子做建材達到環保且自然通風以及抗熱的效果。水耕的魚菜共生設計可以解決洪患時糧食缺乏的問題。

獲獎心得

首先非常榮幸能受到設計戰國策的肯定，也非常開始可以在美國 ADC 榮獲金獎的殊榮，同時也特別感謝母校臺灣科技大學的栽培與指導，這裡有完整且專業的師資陣容與豐沃資源，讓學生更能夠積極發揮與創作作品，然而必須感謝設計戰國策背後辛苦的執行單位，你們的肯定就是對於年輕學子的鼓勵且期盼更多設計者能為社會乃至於全球設計更有幫助的設計。最後感謝參與整個計畫的每一位，你們在背後辛苦的付出都是讓臺灣再一次被世界看見的重要因素。



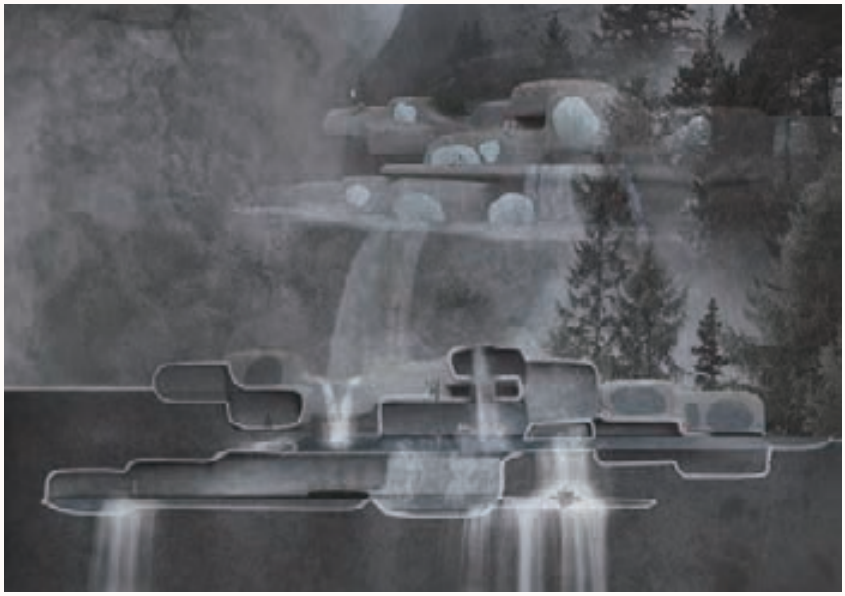
2019 德國紅點設計概念大獎
2019 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎｜Best of the Best

姓　　名
唐經崴 Tang, Jing-Wei
馬朗文 Ma, Lang-Wen
黃敬恒 Huang, Jing-Heng

作品名稱
水域之間
Between Waters

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

以古羅馬浴場為靈感，將水的元素融入空間設計，打造一座與大自然結合的青年藝術創作中心。透過水的不同型態－雨滴、河流、水蒸氣等不同形象變化，在每個空間創造不同的氛圍，進而幫助藝術家放鬆心情、集中注意力，藉此激發創作靈感。

獲獎心得

此次參賽不僅能將學校所學的專業與團隊的創意思想融合並付諸實現，更重要的是在討論時與組員彼此激發想像力並且在互相辯證的過程中累積並提升團隊合作的能力，更能在彼此討論中發現自己設計上的盲點與不足，可以說是這次參賽獲得最寶貴經驗與珍貴的回憶。





2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名

林哲維 Lin, Jhe-Wei

李博文 Lee, Po-Wen

作品名稱

擁抱 - 未來養老院

Embrace-The Future Nursing Home

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

作品概念

隨著人口老化的問題越來越嚴重，如何照顧老年人口已成為近代的一個很重要問題。因此我們設計了一個在海濱的老人護理中心，提供舒適且完善的護理亦設置冥想場所讓心理與身體獲得很好照顧的照顧。

獲獎心得

很開心這件作品得獎了，這也告訴我們應關注目前社會迫在眉睫的大問題。作為一個年輕設計者應多關心自己生活上的議題，並且將自己所學回饋於社會。最後也很謝謝設計戰國策對於年輕學子的鼓勵且期盼更多設計者能為社會乃至於全球設計更有幫助的設計。



2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

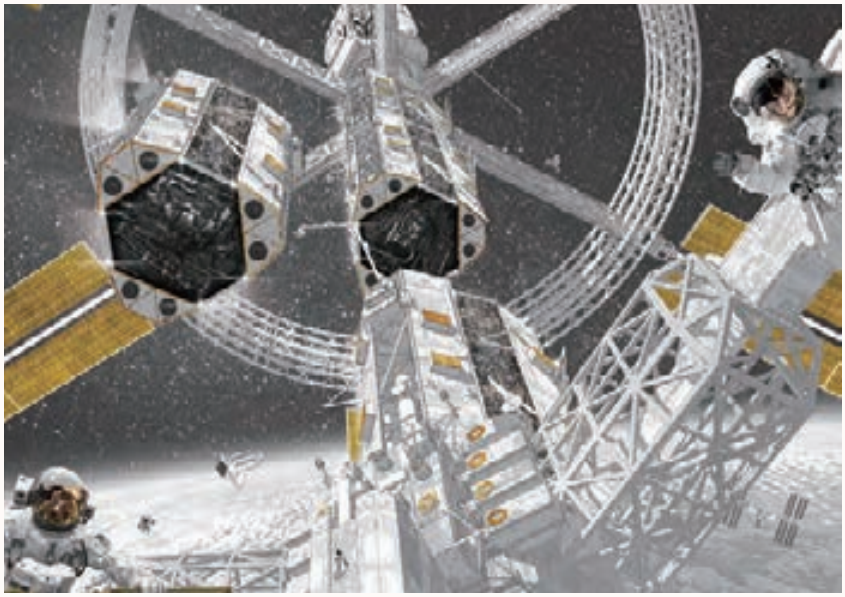
優異獎 | Merit

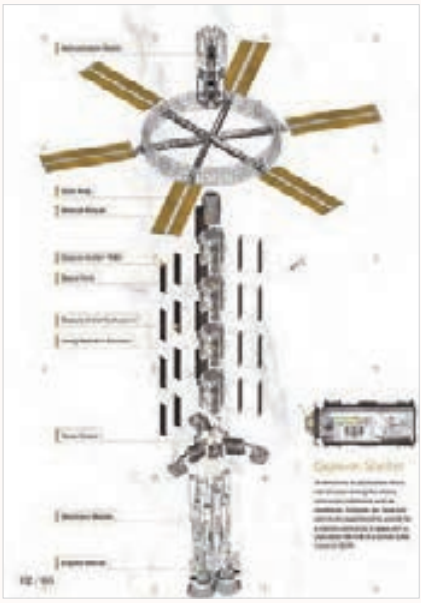
姓　　名
李博文 Lee, Po-Wen

作品名稱
星際塔
Spacecraper

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







作品概念

此設計是為了打造人類未來移居太空所設計的太空塔，提供人類在到達可居的新行星之前的一個建築場所，以利人類在漫漫星際旅行中提供良好長期的生活場域。

獲獎心得

謝謝教育部提供這次的獎勵，期許未來莘莘學子及優秀學生參加。





2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名

徐一中 Hsu, I-Chung
馬朗文 Ma, Lang-Wen
楊偉杰 Yang, Wei-Jay

作品名稱

交織
Re-Interweaving

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

邱奕旭 Chiu, I-Hsu
陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

我們試圖尋找青埔的在地文化與故事，透過最貼近當地文化的設計手法，使新的住戶與當地居民共同營造一個「共享生活模式」與「共享娛樂型態」，並期望吸引外來觀光人潮，共同分享這樣全新的生活樣貌。

獲獎心得

感謝教育部與評審委員的對作品的肯定，我們設計團隊希望藉由此次的作品傳達「在地化」的設計精神，期望在空間設計與視覺傳達上有新的實驗性與突破性，同樣希望在未來有更多發展設計的機會，創造新形態的設計思維。



2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名
李博文 Lee, Po-Wen

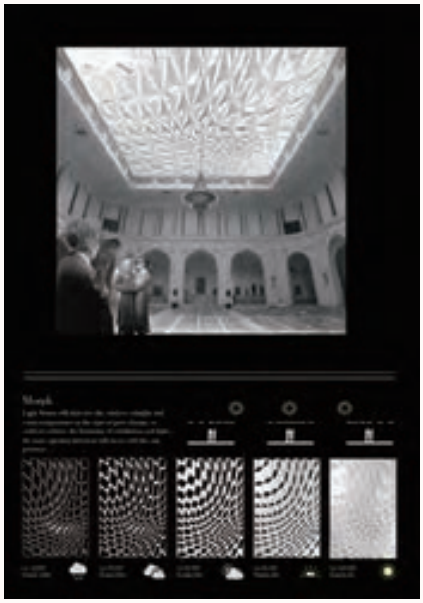
作品名稱
光之氣孔
Light Stoma

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





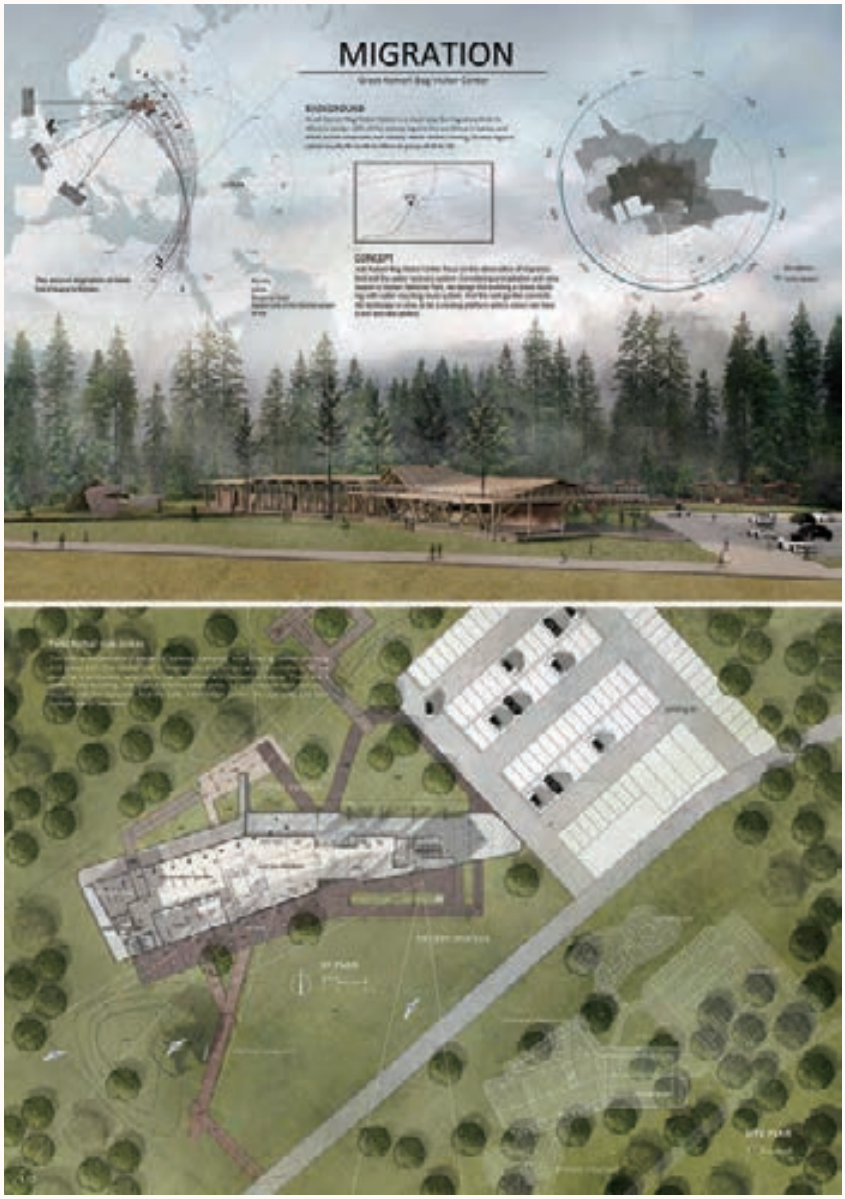


作品概念

此設計是為了能夠節能減碳及降低城市二氧化碳排放所設計的建築產品設計，透過對大氣中的陽光照度及水份偵測，調節開孔大小，提升節能效率。

獲獎心得

謝謝教育部提供這次的獎勵，期許未來莘莘學子及優秀學生參加。





2019 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC)

2019 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓　　名

陳麒善 Chen, Chi-Shan

陳霆 Chen, Ting

作品名稱

Migration

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系

作品概念

以候鳥與水系統回收做為設計的思考核心，思考基地內的降雨季節與降雨量，結合綠建築設計做為水循環的收集再利用。而屋頂空間則規劃為觀景平臺讓遊客能夠休憩與拍照，結合屋頂花園串連自然環境的視野連續性。

獲獎心得

環境關懷其實是我們每個人的責任，對於孕育生命的地球永續經營是我們的義務，在設計中，讓環境變得更好是主要想體現的理念，很高興教育部能有這樣的獎勵機制，重視學生競賽的同時，讓我們能放手完成我們的夢想藍圖，繼續在學習與創作上更精進與學習。



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

姓　　名
廖晏婷 Liao, Yan-Ting

作品名稱
窄縫裡的記憶 - 巷弄情感故事轉述
The Memory in Narrow Slit — A Story About Emotions After the Alley

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
空間設計系

指導老師
張曦匀 Chang, Si-Yun







作品概念

臺南早期巷弄文化在葉石濤的筆下，透露出人們內心幽暗為隱的世界，希望能藉由舊的記憶情感因子和基地上的特殊元素予以轉化在新的空間呈現，在毀滅性的小巷中找回早期的巷弄氣氛和遺失的交流情感。

獲獎心得

這個設計我收穫了許多，做了一系列的巷弄觀察日記，因為童年在巷弄發生的種種場景，在腦海裡是很深刻的記憶，之所以對巷弄有特殊情感，作為都市住宅延伸的小巷，曖昧不明的地位涵容了居民多變的使用方式，人們在這裡活動不會受任何限制。閱讀到一個人的文章，喚起了我的共鳴，他曾經在這裡生活很久，他有一枝很棒的筆，記錄了在臺南巷弄生活的記憶—葉石濤，50 年代的小說場景與現今我所身處的真實都市空間並置，我從這裡找到另一種對城市的想像。









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

姓　　名
陳辰瑋 Chen, Chen-Wei

作品名稱
城市菌生 - 生活突變的建築
Bacteria City - Mutated House

就讀學校
崑山科技大學
創意媒體學院
空間設計系

指導老師
張曦匀 Chang, Si-Yun

作品概念

城市菌生以臺灣增建議題為出發點，以攀爬、連結、組織、植生四個概念延伸出輕建築空間，賦予新的機能以解決老舊建築的生活需求，並探討增建空間與建築之間更良好的共生關係，好的建築不應該只服務有錢人。

獲獎心得

做設計不容易，要做出好的設計更需要許多生活經驗，感謝我的指導老師張曦匀教授一路來，幫助我理清思緒，給我不同的建議與角度來思考更多可能性，也才有城市菌生 - 生活突變的建築完整的誕生，設計的成果讓我能讓外界看見我的努力，然而做這設計的過程對我來說才是無法取代的結晶。



2019 德國紅點設計概念大獎
2019 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓　　名
卓傳薪 Cho, Chuan-Hsin

作品名稱
社 The Agricultural Life Apartment

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系





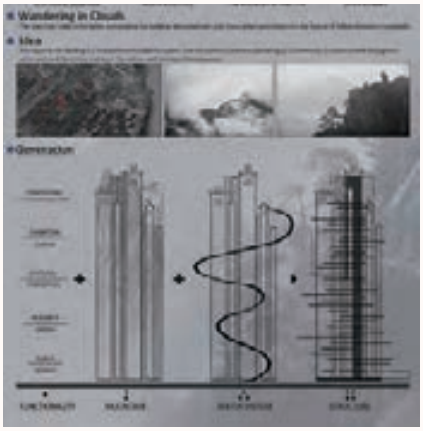
作品概念

資訊化時代來臨，住宅與生產不再限制於特定場所。客廳與臥室等空間縮小並成為公共空間的一部分。居住單元以環保木材結構隨時地搭建。農耕活動也重新融入城市和生活中。每個家庭以農產資源保持著親密關係的住宅。

獲獎心得

長久的生活經驗讓我體驗到，農村生活與土地有強烈的連結。資訊科技的發達，鄉村也面臨資源分配不均的問題。希望藉由農耕公寓的引入，增加現代鄉村居民間的互動，或者引入個別小單元，提供外來民眾更好的選擇。讓建築不再扮演侵蝕農村的角色，而以柔和的手法創造互動的機會與交流的可能。住宅在農村裡不再只是用來住宿的屋子，而是像是農田的開放空間，歡迎居民甚至動植物們參與彼此的生活，期望作品能讓更多民眾了解設計生活在實務。













2018 ISARCH 建築學生獎

2018 ISARCH Awards for Architecture Students

佳作 | Honourable Mention

姓　　名

陳麒善 Chen, Chi-Shan
陳霆 Chen, Ting
陳莉莎 Chen, Li Sha

作品名稱

聚而居
Gather and Reside

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

我們將摩天樓定位在徽州以奇松、怪石、雲海、溫泉著稱的黃山，以聚而居為設計概念，設立徽州建築文化中心，塑造充滿當地文化特色的建築，加強現代人對傳統文化的關注。以讓我們的地域文化得到更多的關注與傳承。

獲獎心得

旅途中對安徽黃山徽派建築留下深刻的印象，對其產生研究興趣。因此深入調查生活型態、環境特徵及社會人文。完成作品的同時，我們參加了全球的設計競賽，希望能受到肯定，開闊設計視野，也能使中國傳統建築文化可以受到全球的關注。今年，有幸榮獲了第九屆 ISARCH 學生建築獎榮譽，使我們的作品有更多展示平臺與空間。在此要特別感謝指導老師陳彥廷的指導，每當我們遇到瓶頸時，都能一步一步幫助我們完善設計發想，讓作品愈加完善。









2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
佳作 | Honourable Mention

姓　　名
湯睿峰 Tang, Jui-Feng
陳霆 Chen, Ting

作品名稱
居民再生
Regeneration

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

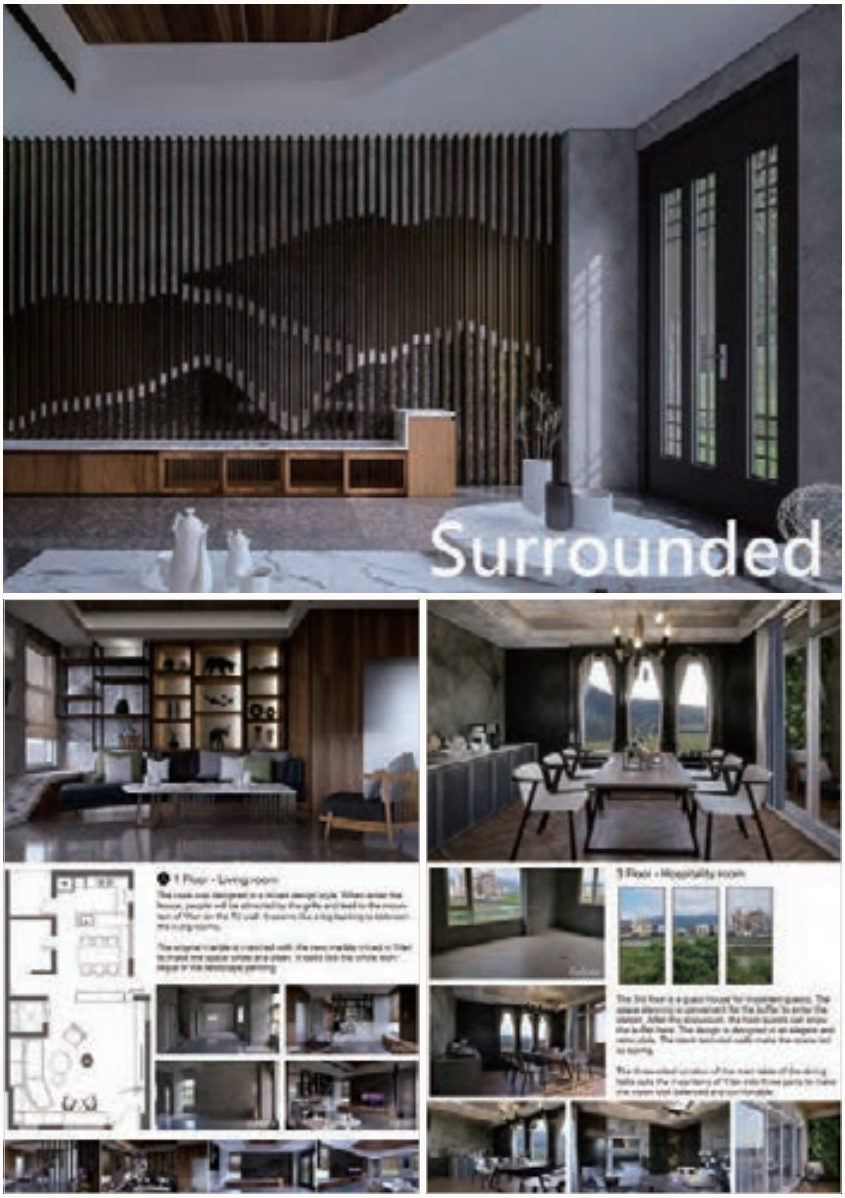
指導老師
陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

中國寧波有許多屋齡超過百歲的農舍，隨著屋主去世遭到廢棄。為了使其活化且再次被利用，我們保留原始建築的建築要素，使用當代的建築技術使其重生。邀請當地藝術家進駐並藉由創造進行文化交流。

獲獎心得

很少在國際競圖中碰到改造項目，民居再生提供很好的契機。原主體和新想法如何結合是重點，積極地回應老建築在整個片區甚至城市中的關係，找出適當的方法進行改造提升。過程中，陳彥廷老師提供很多幫助，豐富我的設計，從而在競賽上獲得成績。建築設計中發現的問題給了設計者和建築本身很多可能性，遇到的困難和鼓勵會帶來更多的面向，促進設計本身的發展。很高興教育部有這麼好的獎勵機制，讓設計者能大膽地創造出自己的想法且在過程中實現自己的價值。





2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
湯睿峰 Tang, Jui-Feng

作品名稱
環山之境
Surrounded

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

作品概念

此作品為用於休閒以及招待朋友的會所，位於宜蘭的平原上且周圍有群山包圍。業主喜好多樣風格的需求，故將群山環繞及登高的概念融入這次的室內設計。依業主對每個空間的想像進行了風格的混搭也讓客人能隨著樓層高度變化有著不同的空間感受。

獲獎心得

這件作品有別於概念設計那般顛覆性的創新，反而是以實務為出發點的設計。在設計的過程中需要考量到很多設計的細節並且不斷的與業主去溝通並一起創作出這樣符合業主心目中理想的住宅。這次得獎並且通過設計戰國策的選定讓我看到了設計戰國策對於不同的得獎作品的包容性，也很高興戰國策提供這次的獎金來鼓勵參賽者多參與國際設計的賽事，並且讓設計者在此過程中實現自己的價值。





2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
陳麒善 Chen, Chi-Shan
陳霆 Chen, Ting
陳莉莎 Chen, Li Sha

作品名稱
數位光明塔
The Tower of Buddhism Light

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

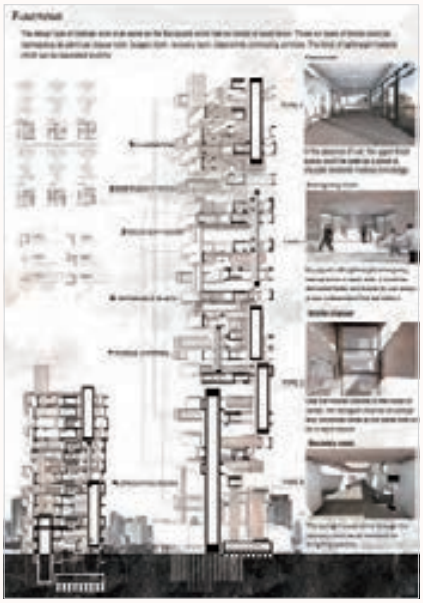
運用現代科技創造具有互動性的宗教場所，由光明燈組成圖元化建築表層。產生的光影變化，營造出神聖的氛圍，讓人產生神祕、 真摯的感動。削弱城市在人們眼中的感受，使人們能在繁華的物質世界裡增強精神實踐。

獲獎心得

每次參加國際競賽都讓我感受到將設計想法展現給大家看是很有趣的事情，積極回應城市與生活中存在的問題，並且找出適當的方法對其進行改造和提升。陳彥廷老師給予很多幫助，將我的設計在原有想法的基礎上可以無限地延伸，且在設計的深化與成果的展示提出很多切實可行的幫助，讓我的設計更豐富飽滿，從而在國際競賽取得一定的成績。略帶跨界性質的創造會給建築本身提供很多的挑戰，設計者在過程中的思考或困難都會給設計帶來更多的可能性。









2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
葉芷婷 Yeh, Chih-Ting

作品名稱
戰地的守護者
Convertible Hospital

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

作品概念

藉由這個可變形的醫院，將醫療領域做最有效的組合，並可以與上下聯合，當戰爭發生時，這些醫療領域將在地面上得到有效保護，並且可以為時常發生戰爭地區國家的人民延續他們的生命，並且提供更好的醫療與學習。

獲獎心得

很感謝指導老師平時給予的教導與回饋，讓作品在一次次的修改中更加完整與細緻，透過設計創作思考，提出對於問題所解決的有趣方式，期望未來的科技與技術能夠得以實現。創作過程雖然艱辛，但卻是自己最喜歡的設計作品。很高興能獲得獎項，能得到此項榮譽，我感到非常榮幸。



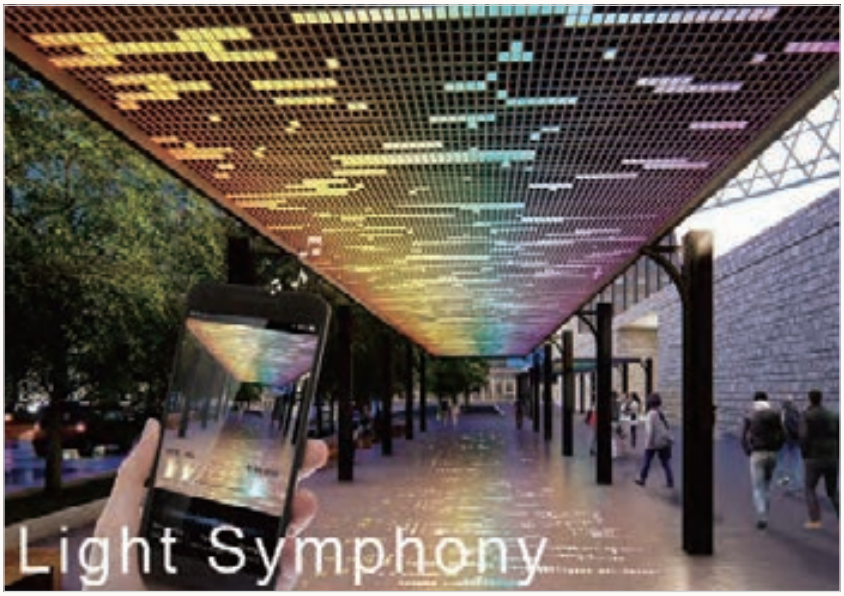
2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

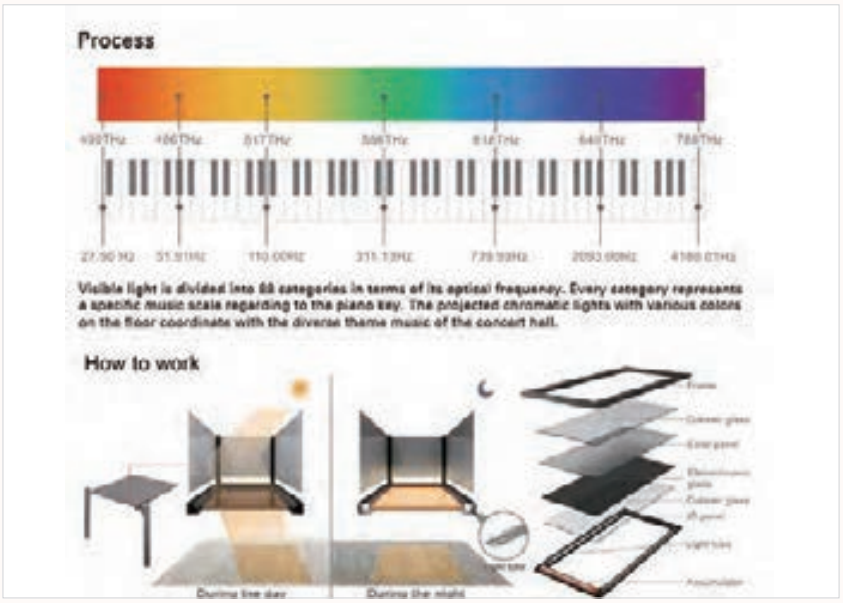
姓　　名
馬朗文 Ma, Lang-Wen
湯睿峰 Tang, Jui-Feng

作品名稱
光之交響曲
Light Symphony

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





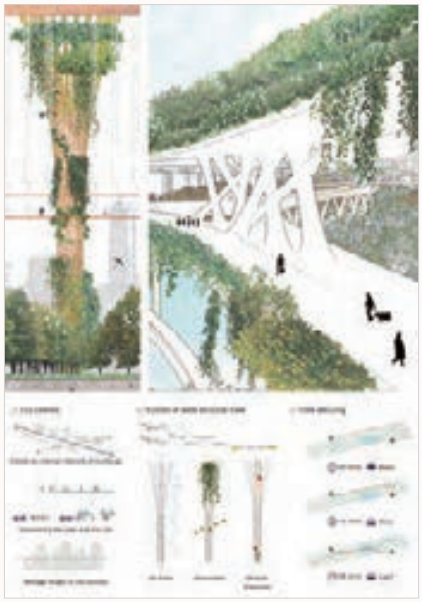
作品概念

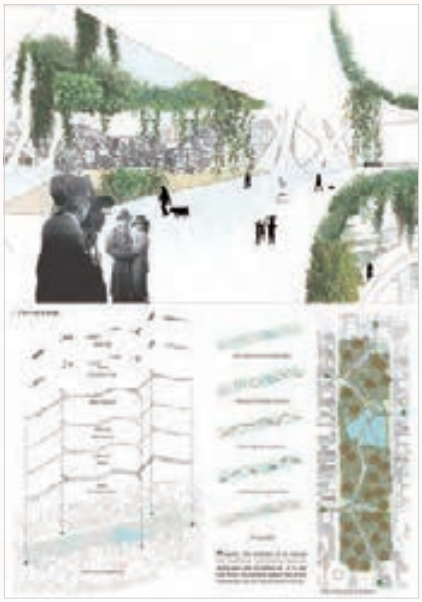
聽覺不只是人際交流上的重要感官，更是影響心情的重要因素。音樂伴隨著生活中的酸甜苦辣，很不幸地，我們卻視其為理所應當，並不能感受它對我們帶來的震撼。

獲獎心得

常常見到聽力受損或聽障的人會很避諱音樂廳等，所以起了這個動念想把聽障者跟音樂廳的高牆模糊化，讓聽障者也能藉由視覺來感受音樂的韻律。









2018 美國建築大師獎

2018 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner

姓　　名

李博文 Lee, Po-Wen

作品名稱

紐約空中生態橋

New York's Eco-Square in Air

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

作品概念

此設計是藉由紐約市中心的森林公園再利用，打造新的活動空間場域，使其充分利用空間，並提供生物多樣的居所，形成新都市生態圈。

獲獎心得

謝謝教育部提供這次的獎勵，期許未來莘莘學子及優秀學生參加。



2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

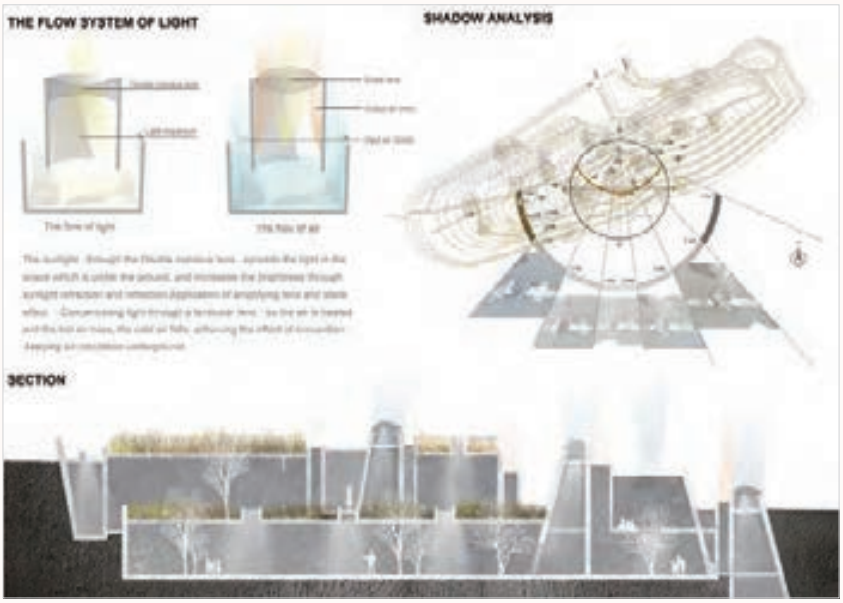
姓　　名
葉芷婷 Yeh, Chih-Ting

作品名稱
地下公園計畫
Underground Park Project-
The Flow of Light

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





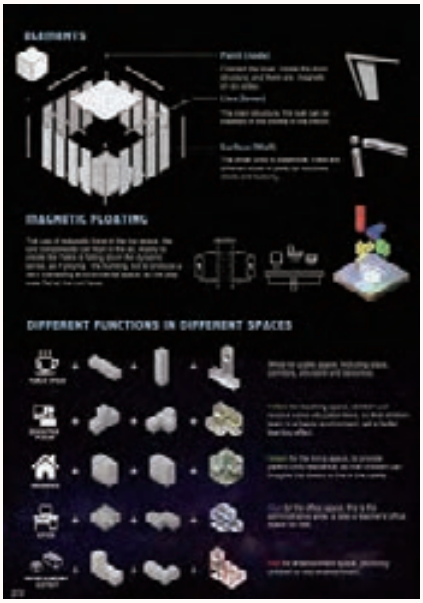
作品概念

藉由凹凸透鏡與光線，讓陽光可以被導入地底下，使潮溼的地下空間裡有足夠的自然光，提供地底下的植物能正常地進行光合作用時所需的波長和和光源，並且利用光產生空氣上的對流，讓地底下的公園達到最好的日照與空氣。

獲獎心得

一路上感謝有許多人的幫忙，才有今日的榮耀，感謝學校給予的各方面的資源讓我們在創作過程中可以獲得幫助，這次的獲獎讓我知道，雖然過程辛苦，但只要自己努力用心地去參與，勝利的果實就會被自己摘下，享受到甜美的滋味。









2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
林哲維 Lin, Jhe-Wei
湯睿峰 Tang, Jui-Feng

作品名稱
俄羅斯遊樂塔
Tetris Playing Tower

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

作品概念

使用經典遊戲「俄羅斯方塊」並融合「點線面」的基本元素創作。為了創造一個屬於兒童的夢想世界，建築物總共分為三個區塊，玩樂、教學與親子飯店，以實現多功能效果。

獲獎心得

很開心這件作品得獎了，這也告訴我們應關注目前社會迫在眉睫的大問題。作為一個年輕設計者應多關心自己生活上的議題，並且將自己所學回饋於社會。最後也很謝謝設計戰國策對於年輕學子的鼓勵且期盼更多設計者能為社會乃至於全球設計更有幫助的設計。



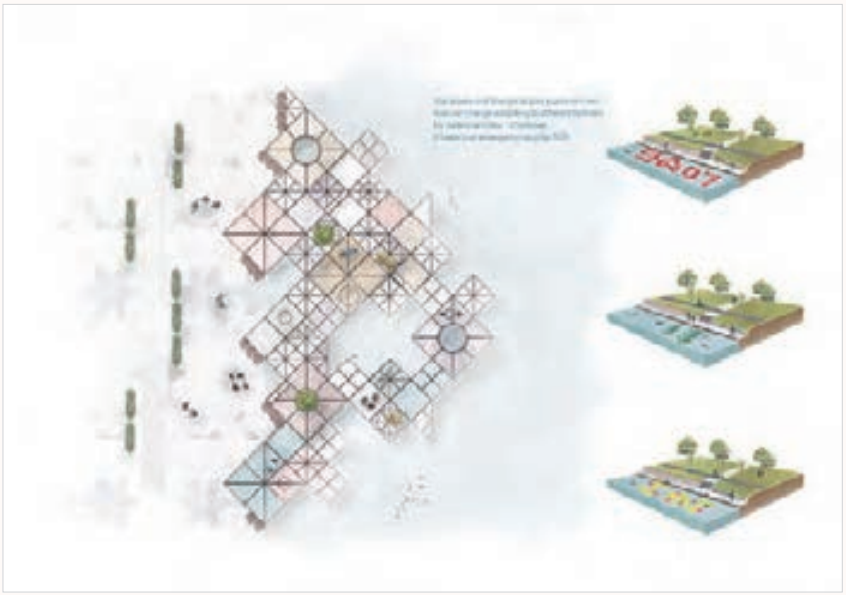
2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

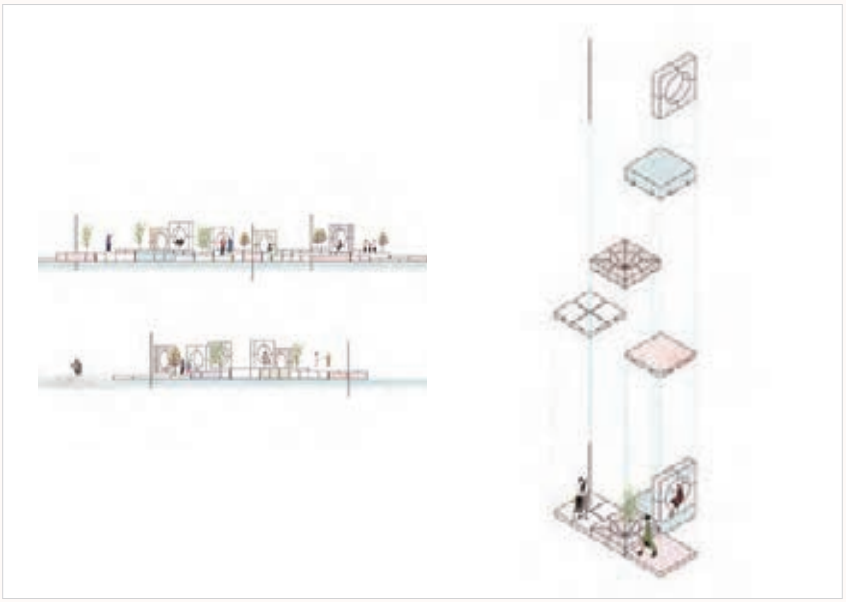
姓　　名
蔡昀芳 Tsai, Yun-Fang
陳雅淳 Chen, Ya-Chun

作品名稱
Public Puzzles

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



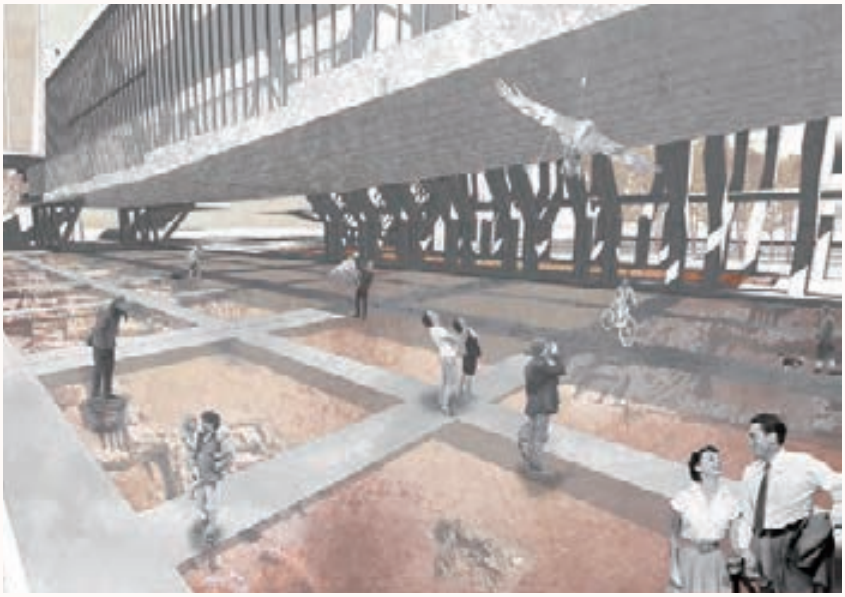


作品概念

都市內的自然水景常常和生活的場域有所隔閡，希望可以藉由此設計融入水景，成為一個大家可以共同創造的互動遊樂場，聯繫起民眾的關係，此設計用各種大小不同的幾何量體，將這些量體視為一塊塊拼圖可以進行不同組合。

獲獎心得

設計充斥在我們的生活中，大部分設計的目的都是希望讓世界變得更好，不管是透過方便性或趣味性，讓人們都有心境上的轉換，此設計的目的也是希望透過增添人與河的關係而想出的設計，因為以臺北來講城市人士很難接觸到河畔的，那如果加點趣味性大家是否會想靠近呢？希望能透過這個設計讓城市的活絡性更高。













2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
李博文 Lee, Po-Wen

作品名稱
臺中都會歷史博物館暨考古研究中心
Taichung Metropolis Historical Museum with Research Center

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

作品概念

此設計是針對臺中七期的史前惠來遺址做新的場所應用，活化遺址空間，打造新與舊的交織，使高速發展的臺中更加具有歷史教育的意義，讓文化與都市發展共存。

獲獎心得

謝謝教育部提供這次的獎勵，期許未來莘莘學子及優秀學生參加。

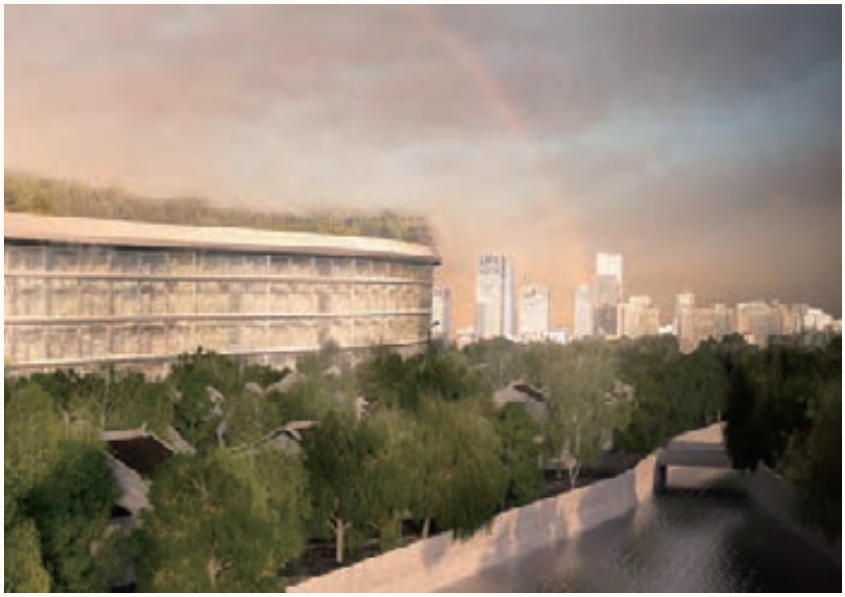


2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
卓傳薪 Cho, Chuan-Hsin

作品名稱
畫映－製繪化居住單元
Reality of Life －
Smart Living Unit System

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系





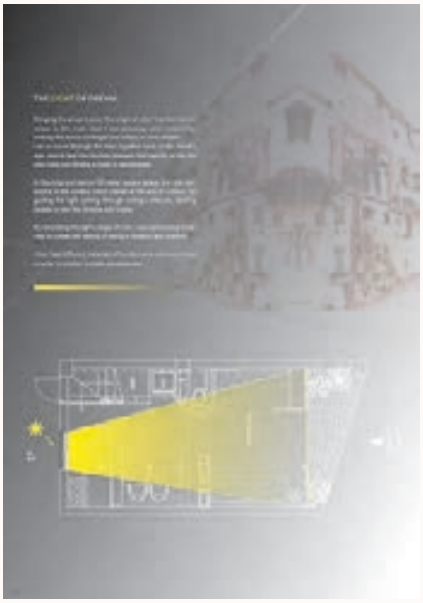
作品概念

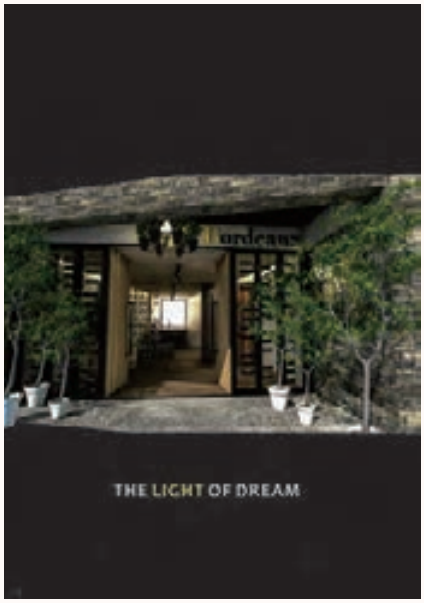
以可變化的模矩單元結合智慧資通軟體設計，創造一間反映生活情境的互動式智慧空間，實現以人的生活去定義空間的屬性，最大幅度利用每個空間，解決未來城市所面臨的擁擠與分配不均的問題。

獲獎心得

設計是一種對現象本身最有力的傳達，住宅是生活的重現，如同工筆畫下倒映真實日常的風景。自古以來中國實施坊市合一制度，居住空間與作坊、商社交融出超越現代都市計劃的有機生活體系，然而在大型集合開發下已漸漸走入歷史。當虛擬平臺取代現實場域，人不再是被限制於工業住宅的受體，以物聯網監測通訊技術為媒介，將生活資料參數化，與空間型態交互溝通，轉型為住宅型態的主體，讓生活場景彼此交融為無數個微型城市，使空間真實反映使用情形，形塑在三維空間上精密的動態共居。









2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
王雨涵 Wang, Yu-Han

作品名稱
夢想之光
The Light of Dream

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

作品概念

這是臺北古老的城鎮－萬華，充滿 50 年記憶已荒廢的老舊房屋，希望再次賦予它新的任務，即為「品酒的空間」。引述有關於紅酒的古老的故事，詮釋空間的設計。

獲獎心得

非常感謝評審老師的青睞，也謝謝我的指導教授耐心地教導，指引設計更好的方向，謝謝。



2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
王雨涵 Wang, Yu-Han

作品名稱
福卉咖啡廳
Fuji Flower Café

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







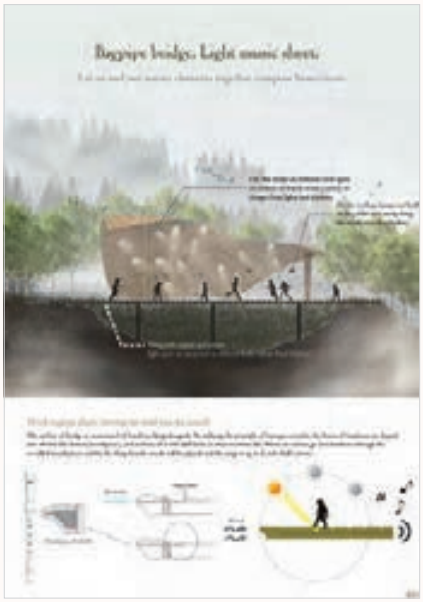
作品概念

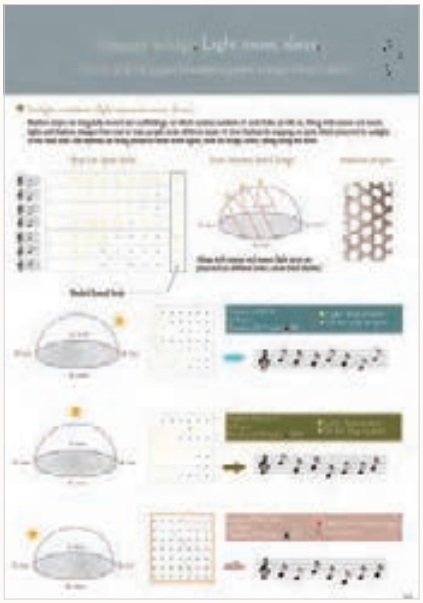
這間店是一個提供咖啡與花藝的複合式空間。它也是一個為了創造城市綠化的基地。這間店的入口營造成一條用鮮花裝飾的短隧道式通道，並且花卉的選擇將依據不同的季節而變化。這些設計理念的目的是為了讓人們感覺他們彷彿正在走進都市叢林中。

獲獎心得

非常感謝評審老師的青睞，也謝謝我的指導教授耐心地教導，指引設計更好的方向，謝謝。









2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
王雨涵 Wang, Yu-Han

作品名稱
風笛橋光線譜
Bagpipe bridge.Light music sheet.

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

作品概念

走在橋上的人們，一同踩踏著，孔洞與光重疊之處，太陽作為指揮家，風作為吹奏者人們作為演奏著，隨著太陽東昇西落，與光 / 風 / 影一同譜出不同首的樂曲，在這裡我們團結一致與大自然共譜屬於自然的樂章吧！

獲獎心得

非常感謝評審的青睞，還有我的指導教授指引我設計方向和建議，非常感謝。





2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

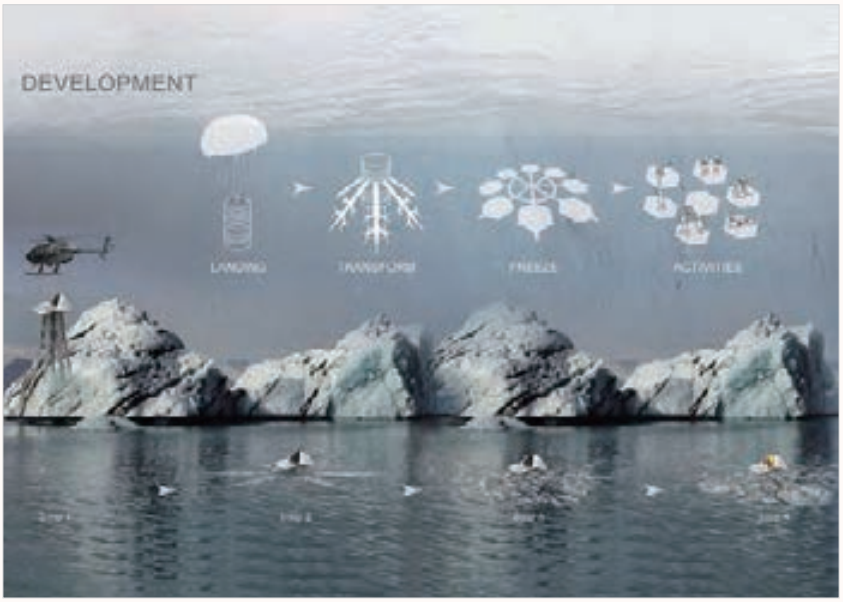
姓　　名
俞冠丞 Yu, Kuan-Cheng
陳冠貿 Chen, Kuan-Mao

作品名稱
冰之庇護所
Ice Flake Shelter

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





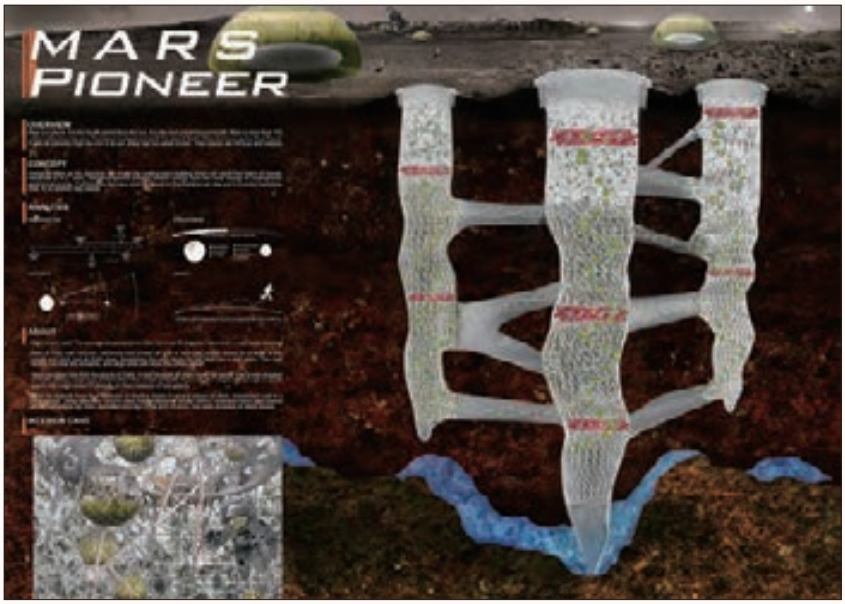
作品概念

未來，全球暖化將導致冰山融化和海平面上升，因此許多城市將消失。它將縮小地球上的開放空間。 雪花廣場讓人們有更多時間從淹沒的城市轉移到新的土地。這個新廣場可以增加許多開放空間，並重新定義具有救急和基本生活功能的開放空間。

獲獎心得

大四除了畢業設計，選了陳彥廷老師當我的專題實務老師。平日除了要做自己的設計，還要擠出時間想競圖的內容。專題實務本質上是要讓我們學習競圖，但競圖並不是只靠一個人就能勝任的，很感謝我的 Partner，在討論與溝通過程其實並非我們想像的順利，偶爾也會有些不耐煩與情緒性的表現，但我們不放棄溝通，保持冷靜理性，用熱情做完我們的作品。感謝老師一路上陪伴，謝謝爸媽一路支持我們理念至今。









2018 美國建築大師獎
2018 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓　　名
俞冠丞 Yu, Kuan-Cheng
陳冠貿 Chen, Kuan-Mao

作品名稱
火星先驅者
Mars Pioneer

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

以移民火星為目標，我們創建了一座地下建築，在公元 3000 年搬遷第一批人類居住地。該地下建築從太陽能或地下地熱能中獲取能量。 此外，這座建築物探索的洞穴還可以容納火箭發射軌道，以飛向另一個新星球。

獲獎心得

大四除了畢業設計，選了陳彥廷老師當我的專題實務老師。平日除了要做自己的設計，還要擠出時間想競圖的內容。專題實務本質上是要讓我們學習競圖，但競圖並不是只靠一個人就能勝任的，很感謝我的 Partner，在討論與溝通過程其實並非我們想像的順利，偶爾也會有些不耐煩與情緒性的表現，但我們不放棄溝通，保持冷靜理性，用熱情做完我們的作品。感謝老師一路上陪伴，謝謝爸媽一路支持我們理念至今。



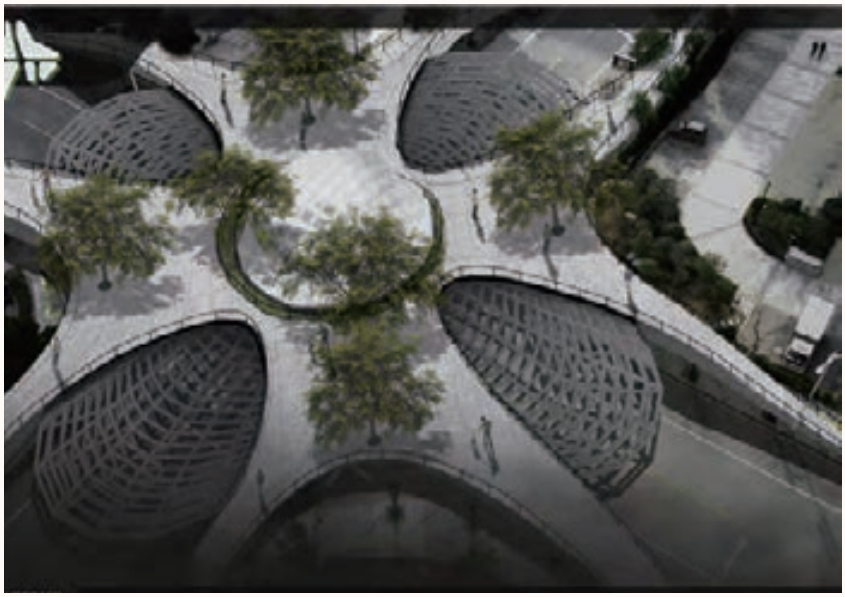
2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

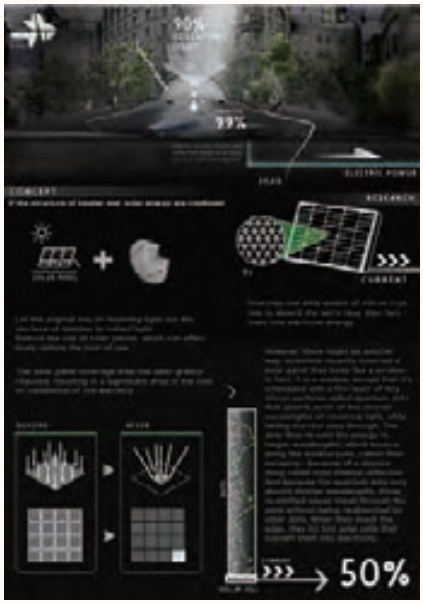
姓　　名
葉俊毅 Yeh, Chun-Yi
唐經崴 Tang, Jing-Wei

作品名稱
太陽能天橋
Solar Overpass

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

結合龍蝦眼睛結構收集光線的原理和太陽能的結構太陽能電池板的覆蓋面積可以大大減少，設備的成本將會大大降低。我們選擇了將基地選擇於城市中，讓每個交叉路口都能產生自己的電力，以維持城市路燈的消耗成本。

獲獎心得

在這次得獎中，除了更加了解生物的的奧妙外，也了解到如何從生活中發現問題，並分析尋求解決辦法。而看到首次嘗試仿生設計的努力和堅持有了收穫，讓我非常感動和欣慰，也讓我對於仿生設計這塊有了不一樣的看法，讓我更想積極往這方面去深入探討生物與設計的相互關係。







2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
范僑芸 Fan, Chiao-Yun
范千鈺 Fan, Chien-Yu

作品名稱
沙漠之舟
Ship of the Desert

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

在沙漠中如生物一般可移動的摩天大樓，並且以聚落為單位，同時維持貝都因人的生活方式，創造垂直牧場，以及多處可靠的水源。在沙漠遊牧民族中，貝都因人是以部落為基本單位。逐水草而居是基本生活方式，並藉由駱駝移移動尋找水源。

獲獎心得

很感謝設計戰國策辦這麼好的活動能夠鼓勵創作的學生，能夠獲得這個獎真的很高興，也能夠激勵身邊的朋友一起在設計的道路上共同努力。





2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

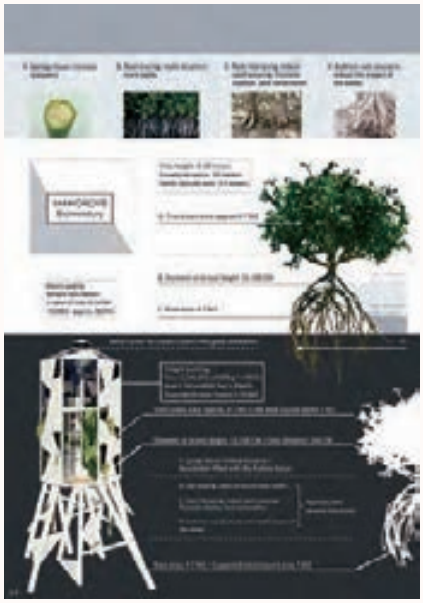
姓　　名
王雨涵 Wang, Yu-Han
林哲維 Lin, Jhe-Wei
李博文 Lee, Po-Wen

作品名稱
海洋衛士
Coast Protector-
the Mangroves Bionic Dwelling

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



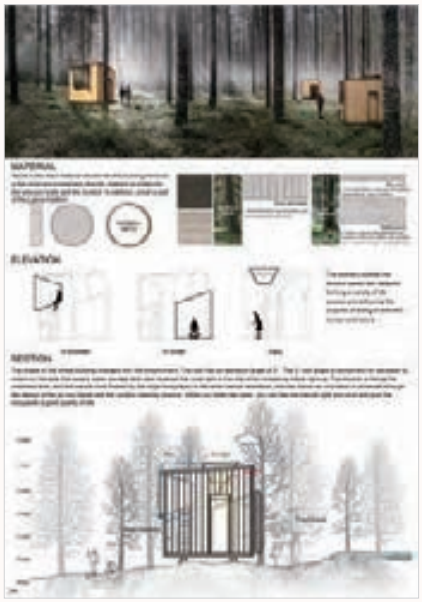
作品概念

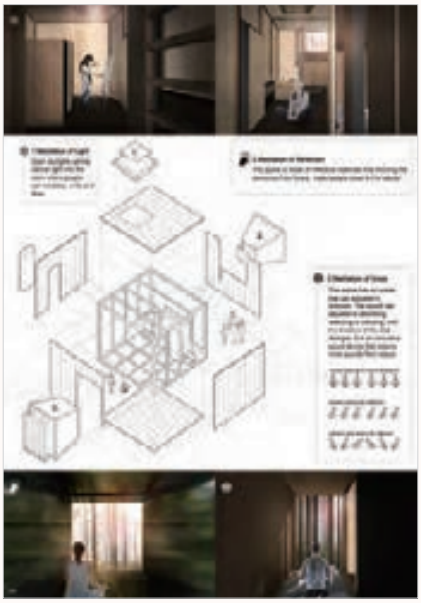
全世界有 1.5 億人口生活在海平面以上 1 公尺的範圍內，這些居民被迫離開家園，成為氣候難民。透過研究紅樹林根部組織如何克服海水鹽分高及海水漲退潮環境，設計沿海區域建築。

獲獎心得

很榮幸能得到評審老師青睞，獲得國外設計大獎，非常感謝我的指導教授的指導，以及無論在研究及設計階段幫忙我的人。











2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
葉芷婷 Yeh, Chih-Ting
陳莉莎 Chen, Li-Sha

作品名稱
對話
Meditation Cabin

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

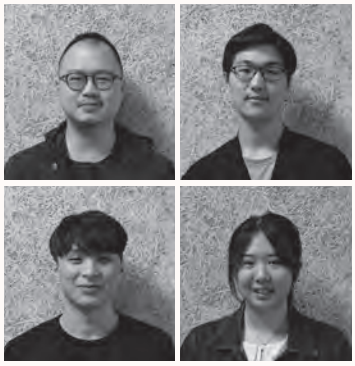
指導老師
陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

該項目以 Voice 為概念，建築結構形式以立方體為主，結合三個大小各異的聲筒狀幾何造型，進行空間穿插組合，試圖找出人與森林對話最舒適的空間氛圍。使冥想者與自然產生對話，向大自然表達自己的心靈訴求，成為人與森林的交流載體。

獲獎心得

在這次的設計思考過程中，雖然遇到許多問題，但在與共同創作者的討論過程中，激發出更多有趣的想法，並且非常高興能夠獲得評審的肯定。在設計的開始也沒去想過得不得獎的問題，因為曾經看過一句話：「人生旅途中，獲獎只是一種助推器，它絕不是你最根本的動力器，當然這個助推器也是一股不容小覷的力量，人要如何前進，答案就掌握在我們自己的手中。」所以我只知道，要盡最大的力量來做這次的創作。很高興能獲得獎項，能得到此項榮譽，我感到非常榮幸。



2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
林崴哲 Lin, Wei-Zhe
龔照峻 Kung, Chao-Chun
陳志綸 Chern, Chi-Luen
蔡沛淇 Tsai, Pei-Chi

作品名稱
仿生光合帷幕
Semi-Artificial
Photosynthesis System

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

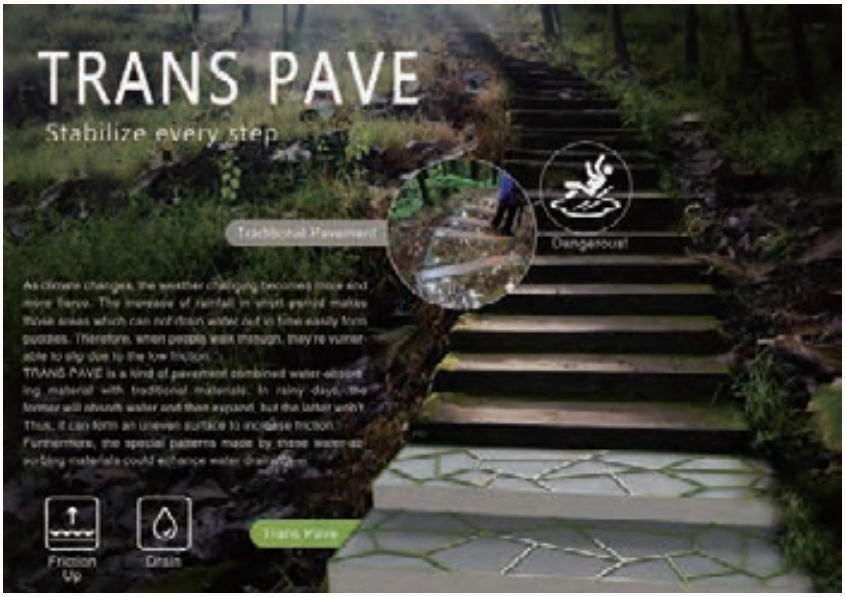


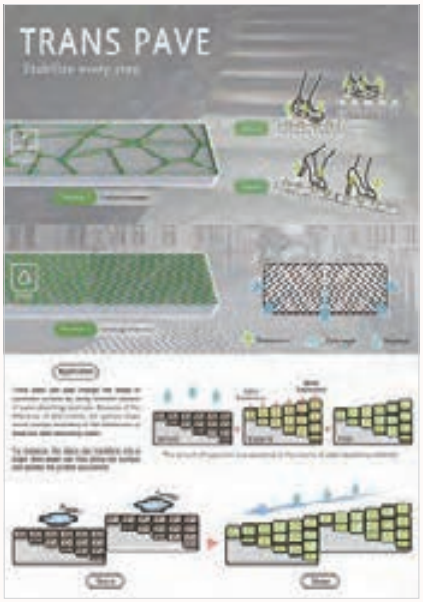
作品概念

將植物的光合作用特性融入建材當中，仿照根、莖、葉的作用，給與水份運輸到葉端，進行光合作用，那麼建築物就會如一顆樹木的葉子一樣，日夜不停的行光合作用，持續的降低大氣層中的二氧化碳濃度。

獲獎心得

得獎只是過程，我們會努力不懈的將仿生與環保的概念帶進工作實務與目標的實現，為追求更美好的下一代生活環境。









2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
童昱軒 Tung, Yu-Hsuan
陳乃綺 Chen, Nai-Qi

作品名稱
變形鋪面
Trans Pave

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

作品概念

變形鋪面是一種結合吸水膨脹材質的鋪面，這些材質所組成的紋理可以增強排水性，當下雨時，水平面轉變成斜面、將水排出，減少路面積水的形成，以增加行走時的安全性。

獲獎心得

在全球環境變遷下產生的困難與挑戰，進而激發出許多創作的靈感，在創作的同時也享受著思考所伴隨的樂趣，而最後成品能得到嘉許，只能說是再幸運不過了，謝謝共同創作者的合作與老師的指導！



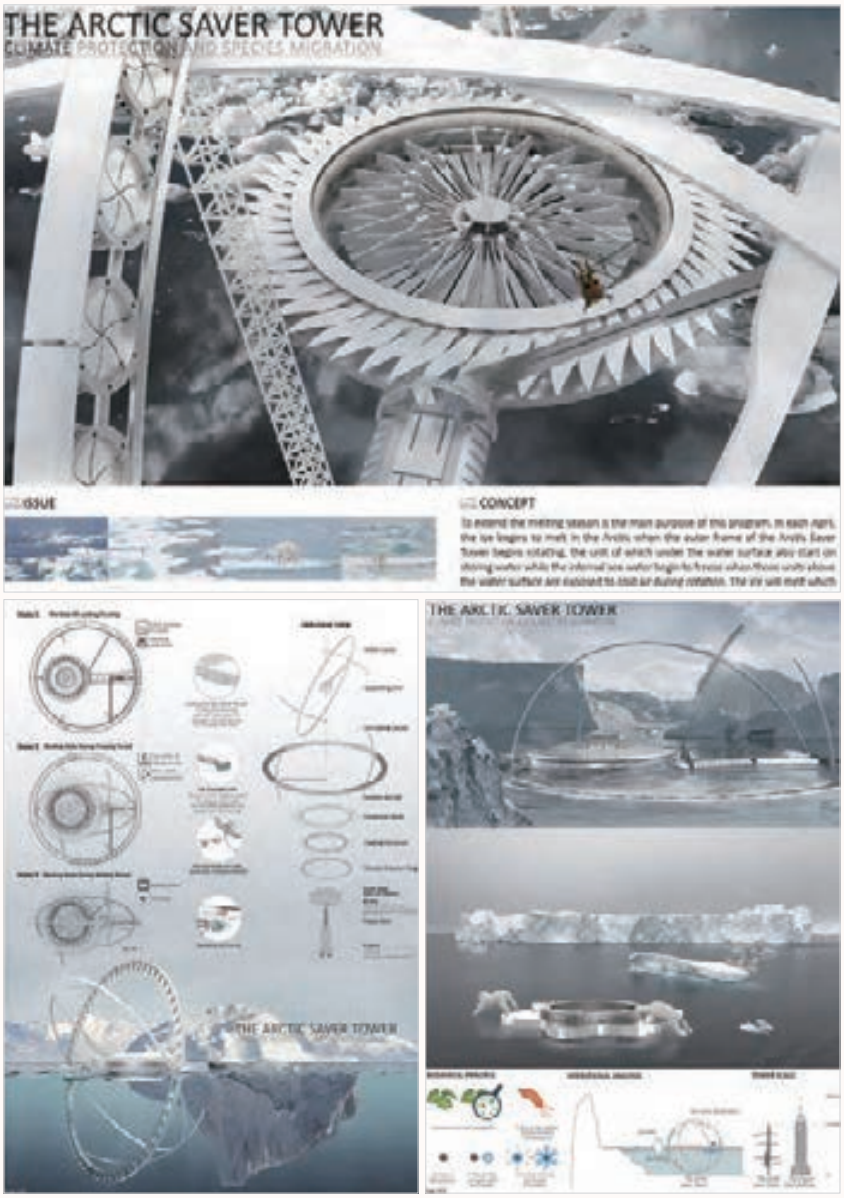
2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
李佳儒 Lee, Chia-Ju
許禕洋 Xu, Yi-Yang
葉靜怡 Ye, Jing-Yi
楊雪妍 Yang, Xue-Yan

作品名稱
北極塔
The Arctic Saver Tower

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



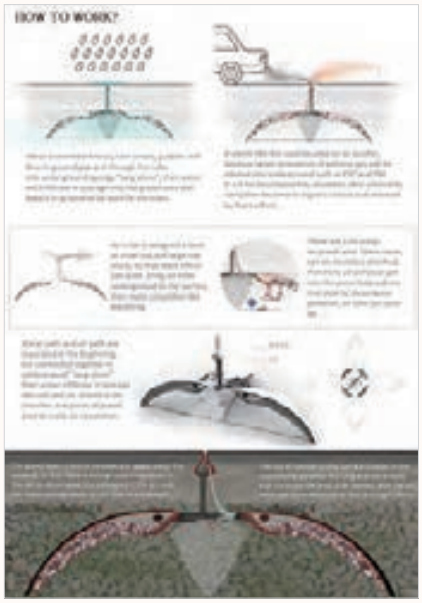
作品概念

我們相信在清潔能源更發達的未來，全球暖化的議題可以得到緩解和改善。四月北極進入融冰期，北極塔的外框開始旋轉，單元體開始儲存水，並在旋轉過程中暴露在冷空氣中，與冰核蛋白作用，內部海水凍結。

獲獎心得

我很開心有這個機會能夠在國際競賽中獲獎。除此，我也很感謝設計戰國策審查和舉辦活動的辛勞，和教育部設置了鼓勵設計學生參與國際競賽的獎學金，對我來說，是莫大的肯定和幫助。很多時候，學生在參與國際競賽時，並沒有足夠的經濟能力來負擔競賽報名費以及製作作品的支出，所以，獎金對於學生，是個很實際的幫助。另外，我的作品能夠被獲獎，我真的既驚訝又喜悅。









2019 全球仿生設計競賽

2019 Biomimicry Global Design Challenge

優異獎 | Merit

姓　　名

唐經崴 Tang, Jing-Wei

葉俊毅 Yeh, Chun-Yi

作品名稱

城市之肺

Lung of City

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

利用仿生概念－肺與肺泡的原理，設計並結合城市排水系統，解決城市暴雨淹水，城市空汙與熱島效應等問題。

獲獎心得

這次參賽的重點在於發現問題，分析問題，提出有創意但合理方案三個階段，讓我深刻的體會到了設計不只是激發創意的過程更多的是如何選擇好的議題並且妥善分析現有資源，再利用創意解決問題，畫龍點睛，每個過程環環相扣，都可以稱之為「設計」。



2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
李佳儒 Lee, Chia-Ju
葉靜怡 Ye, Jing-Yi
楊雪妍 Yang, Xue-Yan
許禕洋 Xu, Yi-Yang

作品名稱
垃圾攔截站
Garbage Interception Station

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



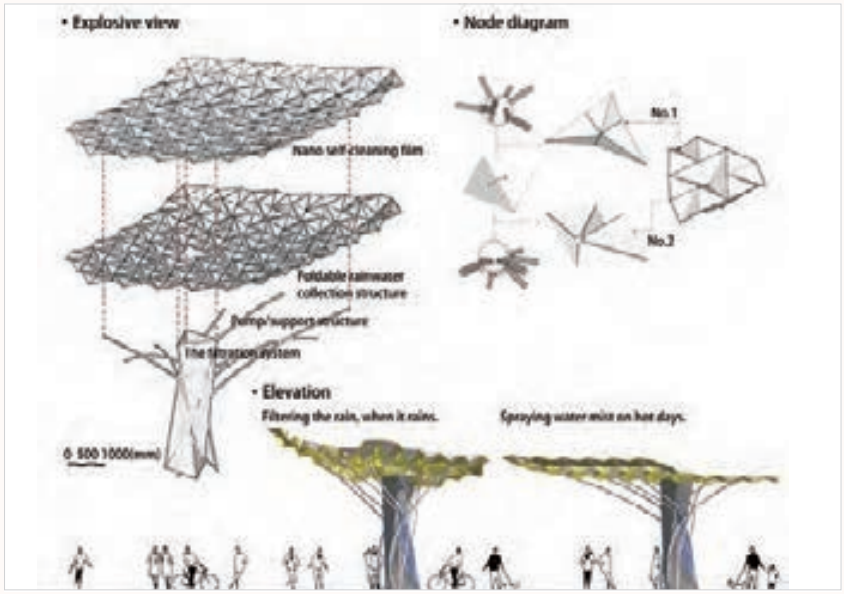
作品概念

垃圾攔截站可以攔截體積足夠大的河流垃圾。根據河流表面攜帶垃圾的水往凹岸流動的特性，將攔截站放置在河流的凹岸進行垃圾收集，又不影響河流的正常流動和船隻通行。可以定期進行垃圾打撈，在河流枯水期可以維修更換。

獲獎心得

生命的獎賞永遠在旅途終點，而非起點附近。我們不知道要走多少步才能達到目標，踏上第一千步的時候，仍然可能遭到失敗，但我們要堅持不懈，繼續創作。很開心有這個機會分享得獎的喜悅以及創作的心路歷程，首先要感謝主辦機構的所有老師，因為有你們在背後默默地讓這個活動進行，讓我有這個機會肯定自己；其次要感謝指導老師，在作品的創作過程中指點迷津；第三要感謝所有組員們，是你們的辛苦付出，讓我們完成競賽並獲得獎項。







2019 全球仿生設計競賽

2019 Biomimicry Global Design Challenge

優異獎 | Merit

姓　　名

李佳儒 Lee, Chia-Ju
葉靜怡 Ye, Jing-Yi
楊雪妍 Yang, Xue-Yan
許禕洋 Xu, Yi-Yang

作品名稱

水霧公交站
Water Spray Station

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

水霧公交站是雨天收集雨水，通過噴灑水霧降低城市熱島效應的裝置。雨水收集裝置的設計採用模組化方式組合三角形，夾層折疊。通過拉伸支撐杆，實現折疊和展開的效果。當它收縮時，該設備可以收集雨水，使雨水可盡快收集。

獲獎心得

生命的獎賞永遠在旅途終點，而非起點附近。我們不知道要走多少步才能達到目標，踏上第一千步的時候，仍然可能遭到失敗，但我們要堅持不懈，繼續創作。很開心有這個機會分享得獎的喜悅以及創作的心路歷程，首先要感謝主辦機構的所有老師，因為有你們在背後默默地讓這個活動進行，讓我有這個機會肯定自己；其次要感謝指導老師，在作品的創作過程中指點迷津；第三要感謝所有組員們，是你們的辛苦付出，讓我們完成競賽並獲得獎項。





2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

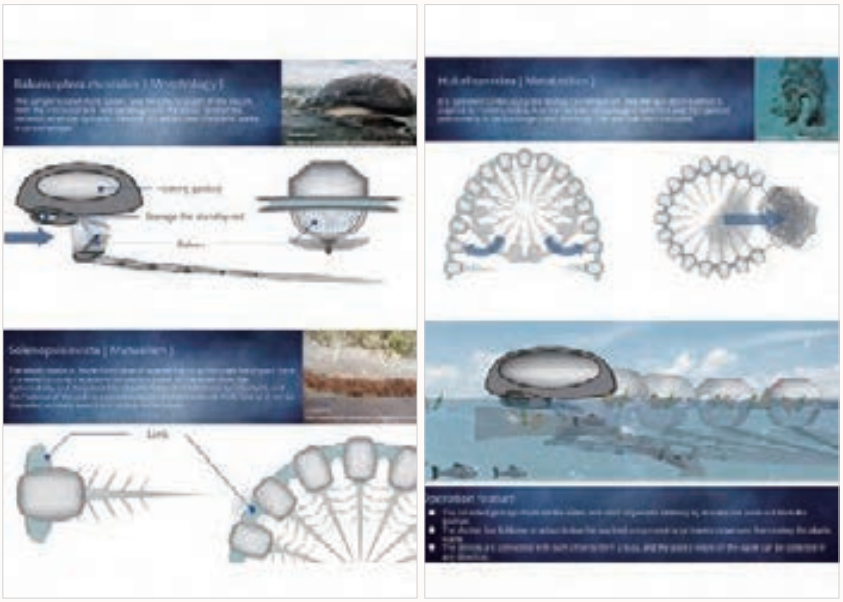
姓　　名
張育瑄 Chang, Yu-Syuan
張岫川 Jhang, Siou-Chuan

作品名稱
漏網之魚
Garbage in, fish out

就讀學校
國立聯合大學
設計學院
建築學系

指導老師
林妝鴻 Lin, Chuang-Hung





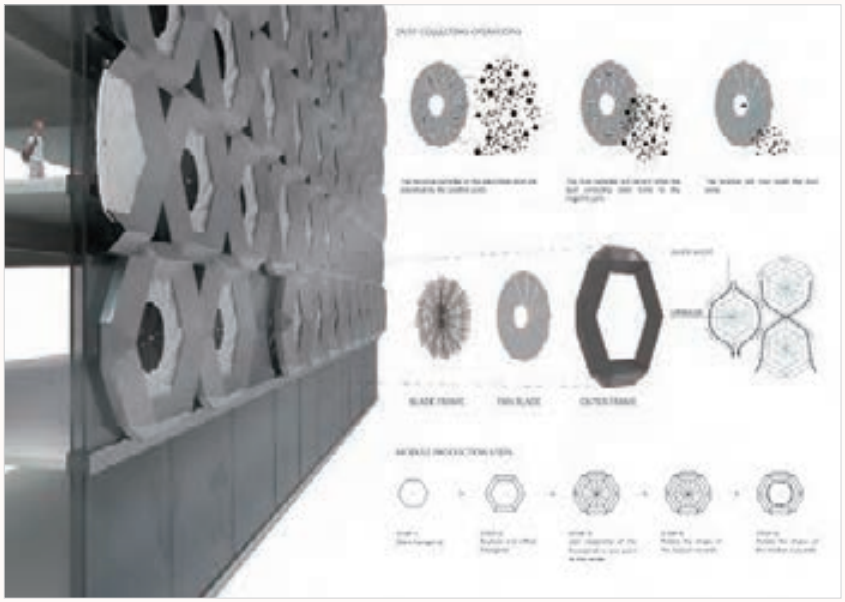
作品概念

以鯨魚大口捕食為啟發，設計特殊口器將垃圾一一收集，但又有如同魚骨般的孔隙使海洋生物可自行游出，使垃圾與生物隔離。即使垃圾不能立即被帶到岸上處理，至少在裝置內被初步包裝，防止海洋生物誤食且可以重複運作。

獲獎心得

我們很有幸能夠獲得這項獎項，在設計的過程中，我們不斷的修改討論，最後得到了這個獎項的證明，感到很開心。我們也透過這個比賽了解到了其他人對同個比賽的不同想法與做法，讓我們收穫良多，希望未來能繼續參賽獲得更好的殊榮。







2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
張廖軒曲 Chang-Liao, Hsuan-Chu
王苡戎 Wang, Yi-Jung
黃茵 Huang, Yin

作品名稱
微粒濾淨系統
PM Purification System

就讀學校
國立聯合大學
設計學院
建築學系

指導老師
吳細顏 Wu, Shi-Yen

作品概念

微塵粒子不僅是沙塵暴中的有害物質，更會導致視力損害以及對人體健康造成一定的傷害。然而，微塵粒子卻也是社會中逐漸不可忽視的議題之一，因此設計一套仿生的微粒濾淨系統來達到淨化的效果。

獲獎心得

有幸參加全球仿生設計競賽，並獲得設計戰國策獎勵金當然是很開心也感謝。關於這次的設計，創作過程其實與日常所學的設計有些不同，其中印象深刻的，便是嘗試去探討生物現象的原理，許多我們認知的生物常見現象，細究其背後的運作原理，才發現最為細緻縝密的設計邏輯正隱藏在其中。如何轉化並應用此運作模式來解決現今人類社會所面臨的環境議題—空氣汙染的威脅，也是設計團隊討論的重點，花了許多時間在解構生物原理並以友善自然的手法組構運作得以有現在的成果。





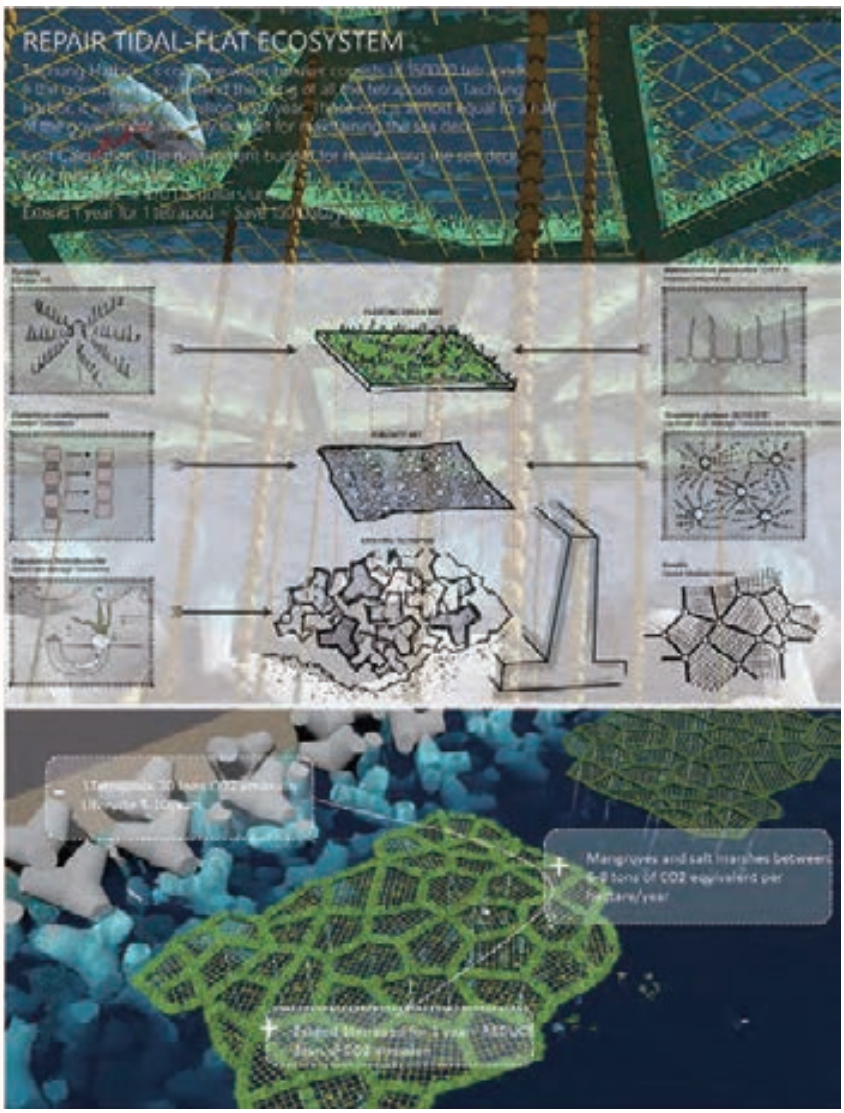
2019 全球仿生設計競賽
2019 Biomimicry Global Design Challenge
優異獎 | Merit

姓　　名
林達偉 Lin,Da-Wei
蔡明諺 Tsai, Ming-Yen
晏祈雅 Aprilia, Kezia-Yemima

作品名稱
修復潮間帶的生態系統
Repair Tidal Flat Ecosystem

就讀學校
東海大學
創藝學院
建築系碩士班

指導老師
邱國維 Chiu,Kuowei- Eleazar-Godfrey



作品概念

在過去的幾十年，臺中潮間帶失去了很大的生態多樣性以及天然的碳吸附能力。我們透過仿生學的方式，向此海岸線上適應很好的生物學習，我們使用仿生學方法改善、修復這個生態系統，我們將這種方法稱為可再生生態系統。

獲獎心得

這次的仿生競賽與一般的建築設計不同，是一個跨領域的設計挑戰，透過這個比賽也加強了我和我們團隊的自信心，也很榮幸的在最後得到優選的肯定。更難能可貴的是，我們的指導老師邱國維帶領我們走出教室，在大自然裡面理解仿生設計，並且鼓勵我們走到戶外去感受、尋找靈感，才會有真正仿生的靈感出現。最後我代表我們團隊謝謝提供了我們更寬廣視野的邱國維老師。





2018 東京新秀設計師時裝大獎
2018 Tokyo New Designer Fashion Grand Prix
秀作賞

姓　　名
郭向凌 Kuo, Hsiang-Lin

作品名稱
This Is Escapism at Its Best

就讀學校
實踐大學
設計學院
服裝設計學系

作品概念

The ultimate escape plan for urban dwellers. 少些隔離防護的戒備，多些感性的投入，實踐從容的生活態度。

獲獎心得

謝謝家人、師長、同學、朋友一路上的支持。尤其是媽媽，親自與我經歷了這場比賽。謝謝你們。



2018 東京新秀設計師時裝大獎
2018 Tokyo New Designer Fashion Grand Prix
秀作賞

姓　　名
蔡昇 Tsai, Sheng

作品名稱
服裝畫
Illustration

就讀學校
輔仁大學
織品服裝學院
織品服裝學系







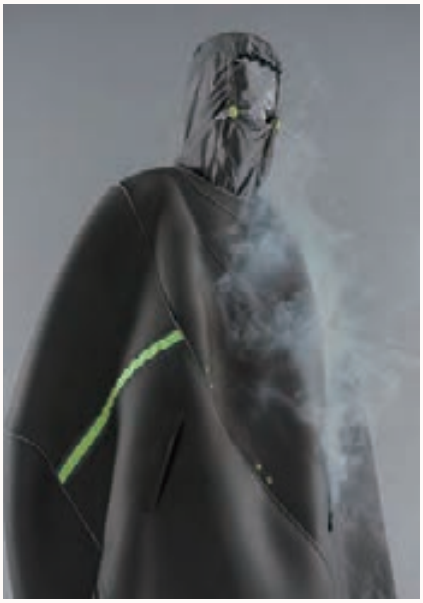
作品概念

設計靈感來自自己服裝畫裡的速寫筆觸和繪畫紙，以布來象徵紙張，印花上使用各式各樣的筆進行作畫，以數位印花的方式將布料印出，並用梭織技法將這些布料重新拼組，版型部分融入紙張及摺紙意象，藉由這些概念嘗試新的面料材質創作。

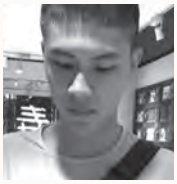
獲獎心得

真的很開心能在這次的東京新人獎中脫穎而出，能從世界七個國家 5328 件作品中得獎，對我而言真的是一件很幸運的事。很感謝日本評審們能夠懂得並瞭解我的創作、給予我肯定，參加這次的競賽讓我體悟什麼叫作「人外有人，天外有天」，日本學生的手繪能力令人太驚艷，最後能夠獲獎真的是一件很不容易的事，最後要感謝輔大所有教導過我的老師們。









2019 義大利國際人才支持獎
2019 International Talent Support (ITS)
ITS FASHION @ Work Award

姓　　名
黃碩安 Huang, Shuo-An

作品名稱
四級防衛機制
Silent Withstander

就讀學校
實踐大學
設計學院
服裝設計學系

指導老師
劉正堃 Liu, Cheng-Kun

作品概念

藉著支持自尊與自我美化保護自己免於傷害。自我欺騙與偽裝築起厚重的殼，堅忍的甲，默默地承受著。

獲獎心得

從大學四年學習的設計服裝，到這次的特別經驗，我在過程當中持續的汲取吸收的各式各樣知識養分，都是提供未來的我成長茁壯的一切所需，讓我成為一個更好更優秀的我。



2018 世界可穿著藝術大賽
2018 World of WearableArt Awards Show (WOW)
入圍獎

姓　　名
李姿瑾 Li, Zi-Jin
曾文敏 Tseng, Wen-Min

作品名稱
2080s

就讀學校
實踐大學
設計學院
服裝設計學系







作品概念

2080 年世界被 AI 統治，人類早已被機器取代，人們被迫改造成不被世界淘汰的機械體，反抗著沒有血肉的機器，愛化為鮮豔的保護色覆蓋著於身，革命的亡魂寄託於戰袍上，最初的心仍然持續跳動著，我們還是人嗎？

獲獎心得

能得到這個獎項真的非常開心，有機會參與如此盛大的國際舞臺，體驗前所未有的視野與感動。這場秀結合了競賽作品與舞者、特技演員及樂團，真的很棒，也看到各國設計師的作品，每件作品都非常棒，每位穿戴作品的模特兒都有為作品展現表演方式與舞蹈。感謝學校提供比賽資訊，贊助獎學金讓我們減少負擔，能夠順利去紐西蘭參賽。也感謝教育部有這樣的管道，能受到教育部頒發的獎勵非常榮幸，很高興能夠有機會，讓自己繼續成長。









2019 名古屋時裝大賽
2019 Nagoya Fashion Contest
入圍

姓　　名
高筱婷 Kao, Hsiao-Ting

作品名稱
交通標線
Traffic Markings

就讀學校
輔仁大學
織品服裝學院
織品設計學系

作品概念

掌握交通標線的既定形象，將它的元素進行排列重組和融合，並結合兼具守護和限制的一體兩面性，設計成一系列簡約俐落、有個性、摩登、未來科技感的都會休閒女裝。

獲獎心得

第一次參與國際競賽，很訝異能夠獲得入圍的佳績。做作品的過程很辛苦，設計圖和布料試片甚至來來回回被退回好幾次，付出很多時間、金錢、和心血。儘管如此，每個細節我都還是很認真的做處理，堅信著機會是留給做好準備的人，所以作品最後能夠受到肯定讓我覺得很感動。而名古屋時裝競賽是日本第二大的時裝競賽，規模、形式等等都和國內的競賽差異很大，讓我獲得不凡的體驗與經驗。同時，透過這次的比賽，我看到來自各地的優秀作品，讓我從不同的文化與審美觀中學習。

Competition Information

國際競賽資訊

獎勵要點 256
鼓勵競賽一覽表 258
國際競賽簡介 261

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：

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

(二) 機票費補助：參加第一等至第三等藝術與設計類國際競賽，獲銅獎以上之獎項者，依下列規定核發補助赴國外參加頒獎典禮之機票費：

項目 / 等級	補助金額
第一等 第二等 第三等	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
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 G-Mark 設計獎 Good Design Award (G-Mark)	第一等
8	Adobe 卓越設計大獎 Adobe Design Achievement Awards (ADDA)	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	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 Golden Bee- Moscow International Biennale of Graphic Design	第一等

四、數位動畫類

1	美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展 ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival	第一等
2	荷蘭動畫展 Holland Animation Film Festival	第一等
3	加拿大渥太華國際動畫影展 Ottawa International Animation Festival	第一等
4	法國安錫動畫影展 Annecy International Animated Film Festival	第一等
5	德國柏林短片影展 International Short Film Festival Berlin	第一等
6	奧地利國際電子藝術競賽 Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
7	英國倫敦國際獎 London International Awards	第一等
8	韓國富川國際動畫影展 Puchon International Student 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 (雙年展) International Ceramics Festival MINO, Japan	第一等
3	義大利法恩扎當代國際陶藝獎 (雙年展) International Competition of Contemporary Ceramic Art	第一等
4	韓國京畿道國際陶瓷雙年展 Gyeonggi International Ceramic Biennale	第一等
5	日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展 ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition	第一等
6	德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎 Friedrich Becker Preis Düsseldorf	第二等
7	韓國清州國際工藝大賽 (雙年展) The Cheongju International Craft Biennale	第二等
8	荷蘭新傳統首飾國際設計競賽及巡迴展 New Tradition Jewellery, International design contest and (travelling) exhibition	第二等

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 MasterPrize (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大獎

Red Dot Award: Brands & Communication Design

競賽說明

主辦單位：德國北萊茵 - 威斯伐倫邦設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)
德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本優良設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。紅點品牌與傳達設計大獎每年邀請全球各地的廣告代理、設計師及企業報名參賽。企業可報名參加「品牌」門類中 36 個行業類別賽事，角逐「紅點年度最佳品牌 (Brand of the Year)」獎項。單一的傳達設計專案及創意作品，則可報名參加「傳達設計」門類中 17 個參賽組別的評選。年輕設計師則有機會在紅點新秀賽事中盡情展現他們的才能。所有的參賽作品將由紅點評審團依據中心主題「尋找優良設計與創意 (In search of good design and creativity)」來進行評選，獲獎的品牌與專案作品可享有國際間備受推崇的紅點標誌之使用權，以及其他更多權益。

參賽資格

紅點品牌與傳達設計大獎每年邀請全球各地的廣告代理、設計師及企業報名參賽。
＊「傳達設計 (Communication Design)」類參賽作品需於 2017 年 7 月 1 日至 2020 年 7 月 1 日間完成並公開發表或出版，且從未報名參加紅點品牌與傳達設計大獎之作品，參賽者可將一件作品以不同組別參賽，但每件作品需各自註冊 (報名 Junior Award 組別的作品不受此時間限制)。
＊紅點新秀 (Red dot : Junior Award)：紅點新秀是紅點品牌與傳達設計大獎的一部份，設計學院、高等教育機構、職業學校的學生和或畢業未滿兩年的新銳設計師皆可參與。參賽者需繳交上學生證、在學證明或畢業證書，並且必須是作品的原創者。

參賽時程

早鳥報名：2020 年 2 月 24 日至 3 月 18 日
一般報名：2020 年 3 月 19 日至 5 月 13 日
追加報名：2020 年 5 月 14 日至 6 月 5 日
評選階段：2020 年 6 月底 7 月初
結果通知：2020 年 7 月
頒獎典禮：2020 年 10 月 23 日

參賽費用

品牌類：早鳥報名：400 歐元 / 件、一般報名：500 歐元 / 件、追加報名：600 歐元 / 件。
傳達設計類：早鳥報名：195 歐元 / 件、一般報名：245 歐元 / 件、追加報名：315 歐元 / 件。
＊紅點新秀 (Red dot : Junior Award)：參賽者報名費享有 9 折優惠，且在購買獲獎者權益時享有 8 折優惠。
＊所有參賽費用均須外加德國增值稅。

參賽類別

品牌類 (36 個行業類別)：
1. 汽車、2. 嬰幼兒、3. 衛浴、4. 美妝保養、5. 建築工程、6. 化學產業、7. 大宗商品、8. 諮詢、9. 文化機構、10. 電子、11. 時尚與配飾、12. 金融服務、13. 食品飲料、14. 傢俱、15. 園藝、16. 暖氣與空調、17. 家用產品、18. 珠寶、19. 廚房、20. 照明、21. 媒體、22. 醫療與保健領域、23. 辦公室、24. 線上服務、25. 戶外、26. 公營部門、27. 零售、28. 軟體、29. 運動、30. 餐具、31. 技術、32. 通訊、33. 工具、34. 旅遊業、35. 運輸與移動、36. 鐘錶

傳達設計類 (17 個參賽組別)：
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

評審標準

品牌類：1. 概念：願景與品牌資產、2. 形式：設計與品牌傳播、3. 影響效應：品牌識別與差異化
傳達設計類：1. 概念：獨創性與創意性、2. 形式：設計品質與創新、3. 影響效應：可理解性與情感表現

聯絡方式

紅點團隊（紅點品牌與傳達設計大獎）
電話：+49 201 838885-49
電子信箱：cd@red-dot.de

紅點品牌與傳達設計大獎專案經理
Birthe Herder
電話：+49 201 838885-49
電子信箱：herder@red-dot.de

參賽諮詢
林彥明小姐
(以中文書寫，須於德國上班時間)
電話：+49 201 838885-74
電子信箱： y.lin@red-dot.de

參考資料

官方網站 https://www.red-dot.org/zh/cd/about//

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

德國紅點設計概念大獎

Red Dot Award: Design Concept

競賽說明

主辦單位：德國北萊茵 - 威斯伐倫邦設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)
德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本優良設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。
紅點設計概念大獎於 2005 年創立。本設計獎發掘並表彰新的設計概念和創新成果，它們是應對當今設計挑戰，成為明日傑出產品的先驅。紅點設計概念大獎堅信，對於設計概念必須從其設計特質出發、不帶任何偏見地進行評價。

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均有資格參與競賽。
＊在 2020 年 6 月 2 日之前尚未在市場上銷售或生產的發明、創新設計均可參賽。
＊所有參賽作品必須是參賽者本人的作品。

參賽時程

早鳥報名：2020 年 1 月 2 日至 2 月 6 日（享有初評審優勢及報名費優惠）
一般報名：2020 年 2 月 7 日至 3 月 25 日前（享有初評審優勢）
追加報名：2020 年 3 月 26 日至 5 月 15 日
初評審結果：自 2020 年 4 月 17 日開始
最終評審申請：2020 年 4 月 30 日（適用於通過初評的入圍作品）
最終評審：2020 年 6 月
比賽結果：自 2020 年 6 月 29 日開始
頒獎典禮：2020 年 9 月 25 日
＊初評審優勢：
1. 作品通過初評（入選最終評審回合），才需要繳交評審費。
2. 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。
3. 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

費用名稱 / 參賽者類別	早鳥報名費	一般報名費	評審展示費	追加報名費（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	790	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
以上幣值皆為新加坡幣，2020 年每件作品參賽費用				

＊早鳥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。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：在早鳥報名期和一般報名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. 建築、2. 棲息與居住地、3. 公共空間、4. 可持續性、5. 能源與電力、6. 動植物、7. 生命科學、8. 仿生學設備、9. 老齡化、10. 健康與美容、11.3D 列印、12. 時尚與配件、13. 嬰幼兒、14. 教育、15. 遊戲、16. 運動與休閒、17. 旅行、18. 安全與保護、19. 安全防護、20. 衛浴與衛生、21. 燈具與照明、22. 家居與家居、23. 辦公及商用家具、24. 室內設計元素、25. 烹飪用具與廚具、26. 家用輔助工具與家用電器、27. 智能設備、28. 通訊技術、29. 可穿戴技術、30. 娛樂、31. 媒體與音樂、32. 虛擬現實和增強現實、33. 交互設計與用戶體驗、34. 工業用具、35. 材料與表面、36. 計算與生產力、37. 移動與交通、38. 服務設計、39. 視覺傳達、40. 展覽與活動、41. 包裝、42. 人工智能

評審標準

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

聯絡方式

紅點團隊
電話：+49 201 30104 49
電子信箱：cd@red-dot.de

紅點設計概念獎專案經理
Leong Su Ming
電話：+65 651482–66
電子信箱：suming@red-dot.de

參考資料

官方網站 https://www.red-dot.org/zh/design-concept/ueber/

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

競賽說明

主辦單位：德國北萊茵 - 威斯伐倫邦設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)
德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本優良設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。紅點產品設計大獎創辦於 1955 年，致力於選拔每年度最優異之產品。紅點產品設計大獎接受來自全球各地的製造商及設計師報名參加，在 48 個參賽類別中送交作品參加評選。為致力提拔新銳設計師，特別設立新秀計畫報名日，只要是畢業未滿五年之年輕設計師，皆有機會參加 50 名新秀免費報名名額之抽獎。

參賽資格

世界各地的製造商與設計師，其設計產品目前已進入量產製造者，皆可報名。
＊參賽的設計產品必須於 2018 年 1 月 1 日至 2020 年 6 月 1 日正式發表上市。

參賽時程

早鳥報名： 2019 年 10 月 14 日至 11 月 8 日
一般報名： 2019 年 11 月 9 日至 1 月 8 日
追加報名： 2020 年 1 月 9 日至 2 月 14 日
自行現場組裝產品：2020 年 1 月 27 日至 2 月 7 日 (週一至週五上午 10 點至下午 4 點)
事先組裝完成產品：2020 年 1 月 27 日至 2 月 21 日 (週一至週五上午 10 點至下午 4 點)
機動車輛組別 (37 - 41)：2020 年 3 月 5 日 (上午 7 點至 8 點前為止)
評審：2020 年 3 月
公布結果：2020 年 3 月
頒獎典禮：2020 年 6 月 22 日

參賽費用

早鳥報名：300 歐元 / 件
一般報名：400 歐元 / 件
追加報名：510 歐元 / 件
＊每件作品參賽費用，須外加德國增值稅。
＊費用包含以下服務：送交產品的現場處理費、提供評審參考檔之製作、以及評審過程中之作品展示。
＊尺寸過大的參賽產品、伴隨參賽產品的附加展示品，或是輔助之數位資料，則須收取額外費用。

參賽類別

1. 居家傢俱、2. 臥室傢俱、3. 照明設備與燈具、4. 居家電器與配件、5. 廚房裝潢與傢俱、6. 廚房水龍頭與水槽、7. 廚房電器與配件、8. 烹飪用具、9. 餐具、10. 衛浴設備與傢俱、11. 衛浴水龍頭與蓮蓬頭、12. 庭院傢俱、13. 庭院用品、園藝器材與設備、14. 戶外與露營用具、15. 運動器材與用具、16. 休閒與娛樂用品、17. 自行車與週邊配件、18. 嬰幼兒用品、19. 個人護理、健康與美容、20. 時尚用品與生活配件、21. 行李與背包、22. 眼鏡、23. 手錶、24. 珠寶手飾、25. 建築與室內設計、26. 室內設計配件、27. 城市與公共設計、28. 材料與表面處理、29. 辦公系統傢俱、30. 辦公用品與文具、31. 施工用具與電動用具、32. 冷暖空調科技、33. 工業設備、機械與自動化生產配備、34. 機器人、35. 生命科技與醫療器材、36. 醫療照顧與保健輔具、37. 汽車與機車、38. 露營車與大篷車、39. 船、火車與飛機、40. 商業與專業用車、41. 交通工具周邊配件、42. 電視與家庭娛樂設備、43. 音響設備、44. 相機與相機設備、45. 無人機與運動相機、46. 手機、平板計算機與穿戴式裝置、47. 通訊科技產品、48. 電腦及訊息科技產品

評審標準

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

紅點團隊
電話：+49 201 30104 20
電子信箱：pd@red-dot.de

物流問題
Martin Mecklenbeck
電話：+49 208 37 77 787
電子信箱：logistics@red-dot.de

紅點設計概念獎專案經理
Theresa Falkenberg
電話：+49 201 838885–11
電子信箱：falkenberg@red-dot.de

作品收件地址
Red Dot GmbH & Co. KG Product Design Red Dot Judging Hall
Witzlebenstraße 14
45472 Mülheim an der Ruhr Deutschland

參賽諮詢
林彥明小姐 (以中文書寫，須於德國上班時間)
電話：+49 201 838885-74
電子信箱： y.lin@red-dot.de

＊類別 37 請送至魯爾河畔米爾海姆 (Mülheim an der Ruhr) 的機場，詳細內容於註冊時通知

參考資料

官方網站 https://www.red-dot.org/zh/pd/about/

綜合設計類：編號 02，第一等

美國國際設計傑出獎

International Design Excellence Awards（IDEA）

競賽說明

主辦單位：美國工業設計師協會 (Industrial Designers Society of America，簡稱 IDSA)
美國國際設計傑出獎（IDEA）自 1980 年迄今已有 40 年歷史，作為全球最有影響力的工業設計競賽之一，旨在提高企業及大眾對於工業設計的認識，提升使用者的生活品質，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，讓所有人理解傑出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

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，如符合今年度之參賽要求，仍可報名。
＊同一款作品可以提交到多種類別下同時參賽，但要分別報名和計費。
＊同一款作品不會同時獲得多種產品類獎項。(例：一件作品不會同時獲得 Medical&Health 和 Home 的類別獎項)。
＊產品須在 2018 年 3 月 1 日至 2020 年 3 月 1 日之間上市銷售，即產品須在此期間，以其最終形式、通過正常銷售渠道、提供與其原計畫之最終用戶。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 2018 年 3 月 1 日至 2020 年 3 月 1 日繳交至學校之作品。
＊設計概念類別作品則不能為已量產產品，並且須於 2018 年 3 月 1 日至 2020 年 3 月 1 日以概念的形式完成或遞交給客戶。參賽者可以概念形式參加任何類別。

參賽時程

一般報名：2020 年 1 月 2 日至 3 月 2 日 23:59 EST (美國東部標準時間)
追加報名：2020 年 3 月 3 日至 3 月 16 日 23:59 EST (美國東部標準時間)
入圍通知：2020 年 4 月 27 日前
決選：2020 年 4 月 27 日至 5 月 15 日 23:59 EST (美國東部標準時間)

參賽費用

費用名稱 / 參賽者類別	一般報名費	追加報名費	決賽評審費
專業組 IDSA 會員	365	556	515
非會員、學生 (非會員)	540	775	630
學生 (會員)	130	260	130
以上幣值皆為美金，2020 每件作品參賽費用			

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 (包含娛樂產品)、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. 平面及數位、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／品牌的效益、5. 美感

聯絡方式

電話：703.707.6000.
電子信箱：IDEA@idsa.org
線上詢問：http://www.idsa.org/contact-us
地址：IDSA, 555 Grove St., Suite 200, Herndon, VA 20170

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

競賽說明	主辦單位：iF 國際論壇設計有限責任公司 (iF International Forum Design, GmbH) 自 1954 年開辦的德國 iF 設計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。2021 年 iF 設計獎共有九大類別：1. 產品、2. 包裝、3. 視覺傳達、4. 室內設計、5. 專業概念、6. 服務設計、7. 建築、8. 使用者體驗 (UX)、9. 使用者介面 (UI)。
參賽資格	參賽作品必須在註冊之日起 2 年內完成，或者必須在 2021 年推出、發表或實現。 尚未計劃或預期實施的專業概念及研究可以參加「專業概念」類別。 ＊ iF 設計獎僅向專業人士開放。 如果您為學生，可另報名 iF 設計新秀獎 (免報名費)。
參賽時程	早鳥報名截止：2020 年 6 月 26 日 一般報名截止：2020 年 10 月 30 日 追加報名截止：2020 年 12 月 1 日 線上初選：2021 年 1 月 18 日至 1 月 23 日 決選：2021 年 3 月 29 日至 3 月 31 日 獲獎公告：2021 年 4 月 頒獎典禮：2021 年 5 月 10 日
參賽費用	早鳥報名：250 歐元 / 件、一般報名：350 歐元 / 件、追加報名：450 歐元 / 件 決選：200 歐元 / 件 產品類、包裝類獲獎者費用：2,700 歐元 / 件 其他類別 (視覺傳達、室內設計、專業概念、服務設計、建築、使用者體驗、使用者介面) 獲獎者費用：1,600 歐元 / 件
參賽類別	1. 產品（汽車 / 交通工具、運動 / 戶外活動 / 腳踏車、休閒、嬰兒 / 孩童、手錶 / 珠寶、音響設備、電視 / 相機、通訊設備、電腦、遊戲裝置 / 虛擬實境 (VR)、辦公室、照明、家具、廚房、居家 / 餐具、浴室、庭院、建築技術、公共設計 / 零售項目、醫藥 / 保健、美容 / 護理、工業 / 工具、紡織 / 牆壁 / 地板） 2. 包裝（飲料、食物、美容 / 健康、醫藥 / 醫療產品、居家、消費類產品、工業產品 / B2B、品牌包裝） 3. 視覺傳達（網頁、Apps / 軟體、電影 / 影片、企業識別 / 品牌識別、雜誌 / 報章 / 出版品、廣告、年度刊物、文字設計 / 標誌、節慶活動） 4. 室內設計（展銷會 / 商業展覽、公開展覽、商店 / 展示間、飯店 / SPA / 餐廳 / 酒吧、居家、辦公室 / 工作區域、公共空間、空間裝置） 5. 專業概念（產品概念、包裝概念、室內設計概念、服務設計概念、建築概念、使用者體驗概念、使用者介面概念） 6. 服務設計（衛生保健 / 健康、運輸 / 物流、金融服務 / 保險、零售 / 銷售、文化 / 旅遊、教育 / 學習、政府 / 機構、社會行為 / 責任、工業生產力 / 維修系統） 7. 建築（公共空間、住宅、辦公室 / 工商建築、商店 / 招待所、城市 / 景觀、混合使用空間） 8. 使用者體驗（產品 UX、視覺傳達 UX、包裝 UX、室內及建築設計 UX、綜合媒材 UX） 9. 使用者介面（產品介面、數位媒體介面）
評審標準	1. 理念、2. 形成、3. 功能、4. 差異化、5. 影響力
聯絡方式	Tobie Lee | 李語婕 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務) 電話：02-2766-7007#15 電子信箱：tobie.lee@ifdesign.tw iF DESIGN AWARD 團隊 電話：+49.511.54224.224 電子信箱：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

競賽說明

主辦單位：iF 國際論壇設計有限責任公司 (iF International Forum Design, GmbH)
自 1954 年開辦的德國 iF 設計獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award)以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。德國 iF 學生設計獎的前身是iF概念獎，是發掘年輕設計新秀的國際最大設計獎項。從2002年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師之創新作品競逐獎項。iF 學生設計獎期待徵集來自各設計領域學生與畢業生的概念構想，這些概念必須為未來的挑戰提出因應之道，也必須將巧思與當代的設計策略納入考量。從 2017 年起，iF 將所有學生設計獎結合並稱為 iF 設計新秀獎，並且從一年一度的比賽中，更改為一年舉辦兩次的設計競賽。

參賽資格

所有設計相關科系 (如產品、服裝、視傳設計、建築、行銷與工程學系等) 之學生以及應屆畢業生皆可參賽。
畢業生將被視為「青年專業設計師」，以報名時間起算，畢業未滿兩年者才能參賽。
＊參賽作品的完成時間不得超過兩年 (以作品繳交日期起算) 。
＊團隊參賽僅接受四人以下設計的作品報名參賽。
＊參賽者提交之作品數量沒有限制－惟每件參賽作品僅得參與單一賽事一次。
＊單一作品不得針對不同主題重複提交。

參賽時程

競賽名稱 / 時程	iF 設計新秀獎 2020_01	iF 設計新秀獎 2020_02
報名截止	2020 年 1 月 30 日	2020 年 7 月 15 日
評審時間	2020 年 3 月	2020 年 8 月
獲獎通知	2020 年 4 月初	2020 年 9 月
線上公告	2020 年 5 月初	2020 年 10 月

參賽費用

免費報名

參賽類別

聯合國的永續發展目標 (目標 1-15)
1. 終結貧窮、2. 終結饑餓、3. 健全生活品質、4. 優質教育、5. 性別平等、6. 潔淨水資源、7. 人人可負擔的永續能源、8. 良好工作及經濟成長、9. 永續工業、創新及基礎建設、10. 減少不平等、11. 永續城鄉、12. 負責任的生產消費循環、13. 氣候變遷對策、14. 永續海洋生態、15. 永續陸域生態

評審標準

必須針對在以下問題，展現您創意的回答，使您的作品在提交的參賽作品中脫穎而出：
1. 它是否處理或解決相關問題？
2. 它反映了道德倫理的標準嗎？
3. 它會加強或促進群體關係嗎？
4. 它會創造積極的經驗嗎？
5. 它工作量和使用價值之間有取得平衡嗎？

聯絡方式

Anne Liu
電話：02-2766-7007
電子信箱：talent@ifdesign.de

Serena Lin | 林淑芬
電話：02-2766-7007 #13
電子信箱：talent@ifdesign.de

Andrea van Velzen
電話：+49.511.54224217
電子信箱：andrea.van-velzen@ifdesign.de

參考資料

官方網站 https://ifworlddesignguide.com/awards/participate/if-design-talent-award-2020-01
官方網站 https://ifworlddesignguide.com/awards/participate/if-design-talent-award-2020-02

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新血獎

D&AD New Blood Awards

競賽說明	主辦單位：設計與藝術指導協會 (Design and Art Direction，簡稱 D&AD) 1962 年，英國設計與藝術指導協會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	不限年齡，在 2020 年 1 月 1 日已於學校註冊之全職生或部分時制高等教育課程（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。任何在 2020 年 1 月 1 日年滿 18 歲的人都可以參加，但必須未曾在創意產業工作。在 2020 年 1 月 6 日之前沒有擔任帶薪創意職位（長達 6 個月或更久），或者目前沒有以 6 個月或更長時間的合同工作的任何人皆可參與競賽。 ＊符合以上其一資格，即可報名。 ＊可個人報名參賽，也可團隊報名最多五人一組。
參賽時程	報名截止：2020 年 3 月 24 日 5PM GMT（格林威治標準時間） 實體作品繳交截止：2020 年 3 月 31 日 評選：2020 年 4 月至 5 月 決選結果通知：2020 年 4 月至 5 月 頒獎典禮：2020 年 7 月
參賽費用	D&AD 學生會員及 University Network 會員者：每件作品 15 英鎊 非會員：每件作品 20 英鎊
參賽類別	根據每年品牌、題目不同而有所變化（請參閱官網 Download the briefs）。
評審標準	具備原創的、啟發性的創意想法，出色完整的執行度，與主題的相關性。
聯絡方式	D&AD New Blood Awards 電子信箱：newbloodawards@dandad.org 電話：+44 (0) 20 7840 1111 傳真：+44 (0) 20 7840 0840 地址：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

競賽說明	主辦單位：電子藝術中心 (Ars Electronica Center, Linz, Austria) 奧地利國際電子藝術競賽創立於 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。其一開始參賽的類別只有電腦圖形、電腦動畫和電腦音樂，1990 年增加互動藝術，1998 年增加了一個針對兒童和年輕人的類別，2004 年新增數位社群類別和奧鋼聯藝術與技術，又於 2007 年新增混合藝術，2019 年的人工智慧和生活藝術類別。奧地利國際電子藝術競賽於 2014 年改革，推出了 Golden Nica，以表彰媒體藝術有遠見的先驅，並重新配置每年參賽類別：「人工智慧和生活藝術以及數位音樂和聲音藝術」與另外兩類別「互動藝術以及數位社群」，採隔年交替出現。此競賽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，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自 1987 年以來，提交的藝術作品總數已達四萬餘件，2013 年大獎的獎金總額高達十一萬餘歐元，為全球數位藝術獎項之最。
參賽資格	1. 電腦動畫 (Computer animation) ＊參選作品必須是在過去兩年之內創作、實現、或大幅度更新的作品。 ＊參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。 2. 互動藝術 (Interactive Art) ＊先決條件為作品須達到足以用書面資料評審之完整度。 ＊參選作品必須是在過去兩年之內創作、實現、或大幅度更新的作品。 ＊參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。 ＊商業產品的廣告不包含在內。 3. 數位社群 (Digital Communities) ＊個人、團體、協會、公共機構、私人企業均可參賽，必須在評審期間仍存在且持續活動中，並能透過網路報告或書面認證。 ＊純商業取向之計畫、產品、企業廣告不可參賽。 ＊個人參賽的作品需能為社群帶來效益、社群項目只能由被授權的代表來提交。 4. 青少年組 (u19) ＊在收件截止日期前為 19 歲以下並且具奧地利合法居住權之人士皆可參賽。 ＊個人或團體皆可參賽。 ＊與學校項目結合之作品亦可參賽。
參賽時程	線上報名及作品繳交截止：2020 年 3 月 2 日 11:59 PM CET（歐洲中部時間） 評審：2020 年 4 月 30 日至 5 月 3 日 獲獎通知：2020 年 6 月中 頒獎典禮：2020 年 9 月 9 日至 9 月 13 日電子藝術節期間
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 電腦動畫 (Computer Animation) 2. 互動藝術 (Interactive Art) 3. 數位社群 (Digital Communities) 4. 青少年組 - 創造你的世界 (u19-create your world)
評審標準	主辦方每年將依據參賽類別邀請國際專家組成評委團，每組 5 位評委。由於媒體藝術領域日新月異，各類獎項的評判標準必須隨著最新科技及表現媒介更新，以符合當代社會及科技發展現狀及需求。
聯絡方式	ArsElectronica Linz GmbH & Co KG 地址：Ars-Electronica-Straße1,4040 Linz, Austria, 電話：+43.732.7272.0 電子信箱： info@ars.electronica.art、prix@ars.electronica.art
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

競賽說明

主辦單位：英國倫敦國際獎 (London International Awards)
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。
＊因 COVID-19 疫情關係，2020 年將停辦一次，於 2021 年恢復正常舉辦競賽，預計 2021 年 1 月開放報名。

參賽資格

所有從事創意設計工作相關的個人與公司團體皆可參賽。
＊參賽作品需於 2019 年 9 月 1 日至 2021 年 8 月 8 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：一件作品若有多個團體 (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。

參賽時程

開放報名：2021 年 1 月
收件截止 (包含線上報名及實體作品寄達時間)：待確定
評審：待確定
入圍名單公告：待確定
得獎名單公告：待確定
＊ 2019 年時程 (收件截止：2019 年 6 月 10 日 / 評審：2019 年 10 月 1 日至 10 月 10 日 / 得獎名單公告：2019 年 11 月 4 日)

參賽費用

競賽類別	單件作品	系列作品
1. Ambient 周圍環境類	$695	-
2. Billboard 廣告設計類	$665	$795
3. Branded Entertainment 品牌設計類	$1150	$1500
4. Creative Use of Data 資訊創新類	$675	-
5. Design 設計類	$525	$625
6. Digital 數位類	$675	-
7. Evolution 設計發展類	$1150	-
8. Health & Wellness 健康	$750	$1000
9. Health & Wellness-Craft 健康 - 技術和工藝	$650	$850
10. Integration 整合設計類	$1000	-
11. Music & Sound 音樂聲音類	$425	-
12. Music Video 音樂影片類	$400	-

競賽類別	單件作品	系列作品
13. Non-traditional 非傳統類	$795	-
14. Online Film 線上影片類	$725	$975
15. Package Design 包裝設計類	$400	$475
16. Pharma & Medical 藥劑學	$750	$1000
17. Pharma & Medical-Craft 藥劑學 - 技術和工藝	$650	$850
18. Podcast 播客	$350	-
19. Poster 海報類	$665	$795
20. Print 印刷類	$665	$795
21. Production/Post-Production 製作 / 後期製作類	$475	$625
22. Radio & Audio 廣播類	$425	$500
23. Social Influencers 社會影響類	$650	-
24. TV/Cinema 電視電影類	$725	$975

＊以上金額以美金為單位。
＊報名費必須在完成報名的 7 天內支付；2021 年 2 月 28 日前完成的參賽作品將按標準參賽費的 50% 收費，3 月 1 日報名費將恢復原價。
＊使用信用卡付費將額外收取報名費之 4% 費用。

參賽類別

1. 周圍環境、2. 廣告設計、3. 品牌設計、4. 資訊創新、5. 設計、6. 數位、7. 設計發展、8. 健康、9. 健康 - 技術和工藝、10. 整合設計、11. 音樂聲音、12. 音樂影片、13. 非傳統、14. 線上影片、15. 包裝設計、16. 藥劑學、17. 藥劑學 - 技術和工藝、18. 播客 (Podcast)、19. 海報、20. 印刷類、21. 製作 / 後期製作、22. 廣播、23. 社會影響、24. 電視電影

評審標準

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

聯絡方式

參賽作品寄送地址 (紐約辦公室)
London International Awards
2 Bay Club Drive Suite 3J Bayside, NY 11360 United States
電話：+1 516 931 1050
電子信箱：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)

競賽說明	主辦單位：日本設計振興會 (Japan Institute of Design Promotion，簡稱 JDP) 日本優良設計獎與德國紅點設計獎、德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎列入全球四大設計獎項。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。迄今為止，獲獎總數已逾 48,000 件。獲獎作品領域廣泛，有形的如傳統上的工業設計、建築、住宅設計，也有無形的，如應用程式、服務交互、商業模式等的廣義設計。日本優良設計獎不僅僅是一項設計賽事，它旨在通過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。以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，這便是日本優良設計獎所創造出的良性迴圈。
參賽資格	具有報名資格的申請者包括「徵件作品的事業主」及「徵件作品的設計業者」。 ＊作品必須滿足以下三個條件：1. 用戶可以在 2021 年 9 月 30 日之前被用戶購入或使用的作品、2. 可以在獲獎發表日，即 2020 年 10 月 1 日向社會公開、3. 可以在 10 月 30 日開始舉辦的 Good Design Award 獲獎展上展示。 ＊無法在獲獎發表日 (2020 年 10 月 1 日) 公開的獲獎作品，其獲獎發表可延期至獲獎展舉辦首日 (10 月 30 日)。但是，無法在獲獎發表日 (2020 年 10 月 1 日) 進行公開的獲獎作品不能作為「Good Design Best100」及「Good Focus Award」的評審作品。
參賽時程	報名截止：2020 年 6 月 2 日 23:59 JST (日本時間) 初審：2020 年 6 月 3 日至 7 月 1 日 複審：2020 年 7 月 10 日至 9 月 3 日 獲獎結果公布：2020 年 10 月 2 日 頒獎典禮：2020 年 10 月 30 日
參賽費用	第一次評審費 (所有參賽作品)：11,000 日圓 / 件 (2020 年 6 月 22 日前支付)。 第二次評審費 (通過第一次評審的參賽作品)：58,300 日圓 / 件 (2020 年 8 月 25 日前支付)，不包含保密評審、追加展示空間、展示台、電源工程等其它費用。 獲獎推廣費 (所有獲獎作品)：159,000 日圓 / 件 (2020 年 10 月 16 日前支付)。 ＊「銀行匯款」方式將追加 1500 日圓的匯款手續費 (日本銀行用)。 ＊國際匯款所需的各種手續費均由申請者負擔。
參賽類別	1. 生活用品 (服飾配件)、 2. 生活用品 (醫療保健)、3. 生活用品 (兒童文具)、4. 生活用品 (休閒嗜好)、5. 廚房用具、日常必需品及廚房家電、6. 傢俱及家庭用品、7. 家用電器、8. 影片 / 相機設備、9. 資訊科技設備、10. 製造業及醫療業的設備及設施、11. 住宅設備、12. 商店、辦公室、公共場所的設備及設施、13. 交通工具、14. 住宅 (個人住宅、小型公寓)、15. 住宅 (中大型住宅社區)、16. 工商業設施的建築 / 室內設計、17. 公共設施、土木結構及景觀、18. 媒體、目錄及包裝、19. 系統、服務及商業模式、20. 計畫、活動及方案 ＊由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別一覽表：http://download.g-mark.org/data/2020/category_gda2020_en.pdf ＊一件徵件作品無法申請多個參賽類別。若分解同一作品的構成要素 (例如 : 商品主體及其銷售計劃等)，分別申請合適的類別是可行的。
評審標準	Good Design Award 評審委員會基於由多樣化視點構築而成的復合型思考，憑借以下視點，綜合判斷評審作品是否為優良設計： 1. 人因視點：是否易用・易懂・具親和性等，對用戶有應盡的、足夠的關懷？是否針對安全・安心・環境・身心障礙者等進行了具有可信性的各種關懷？是否是可以令用戶產生共鳴的設計？是否具有魅力的，能夠誘發用戶之創造性的設計？ 2. 產業視點：是否是利用新技術・新材料等或通過創意巧思巧妙地解決問題？是否以合適的技術・方法・品質管理進行合理的結構設計・計劃？是否對於新產業、新商業的創造做出了貢獻？ 3. 社會視點：是否對新作法、生活方式、交流方式等新文化的創造做出了貢獻？是否對永續發展的社會環境的實現做出了貢獻？是否對社會提出了新的手法、概念、樣式等新價值觀？ 4. 時間視點：是否有效利用過去的背景和積累，提出新的價值？是否從中、長期觀點出發提出可持續性較高的方案？是否順應時代的發展持續地演進改善？
聯絡方式	Good Design Award office, Japan Institute of Design Promotion 地址：Midtown Tower 5F, Akasaka 9-7-1, Minato-ku, Tokyo 107-6205 JAPAN 線上諮詢：https://www.g-mark.org/help/
參考資料	官方網站 https://www.g-mark.org/?locale=zh_TW

綜合設計類：編號 08，第一等

Adobe® 卓越設計大獎

Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

競賽說明	主辦單位：Adobe 系統公司 (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。 因 2020 年主辦單位對該計畫進行改善和改進，而從年初改至年末開放報名。
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。
參賽時程	早鳥報名：2019 年 3 月 7 日至 4 月 17 日（享有初評優勢） 一般報名：2019 年 4 月 18 日至 6 月 21 日 複選結果：2018 年 8 月 10 日 獲獎者名單公布：2019 年 8 月 30 日 ＊ 2020 年 Adobe® 卓越設計大獎預計於 2020 年 11 月開放報名，詳細資訊待公布。
參賽費用	免費參加
參賽類別	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	電子信箱：help@adobeawards.com
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

競賽說明	主辦單位：德國百靈公司 (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。德國百靈設計獎旨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台。此比賽於 2012 年首次設立永續設計獎，這與其母公司寶僑的宗旨與目標密不可分，即實現其所有業務部門和產品的永續發展。這一獎項的獎勵重點置於特別強調為日常生活提供永續解決方案的設計專案。2018 年 (第 20 屆) 的德國百靈國際設計大賽主題為「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。
參賽資格	全球 18 歲以上的人皆可報名參加 ＊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。
參賽時程	早鳥註冊截止：2017 年 11 月 20 日 一般報名截止：2018 年 4 月 20 日 ＊第 21 屆預計於 2020 年 9 月開放報名。
參賽費用	免費報名
參賽類別	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。
評審標準	1. 設計：創新性、美感、明晰性及人體工學 2. 科技：作品的功能性如何讓人信服 3. 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 地址："BraunPrize 2018", Frankfurter Strasse 145,61476 Kronberg/Taunus, Germany 電話：+ 49 (0) 6173/30-0 傳真：+ 49 (0) 6173/30-2875 電子信箱：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

競賽說明	主辦單位：華沙美術學院 (Academy of Fine Arts in Warsaw) 「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，與芬蘭拉赫第國際海報展、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	個人、團體、工作室或公司行號皆可參賽 ＊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，競賽說明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。
參賽時程	線上報名截止：2018 年 3 月 15 日至 4 月 20 日 實體作品郵寄：2018 年 4 月 20 日前寄達 結果公布：2018 年 6 月 9 日 作品展覽及頒獎：2018 年 6 月 9 日至 7 月 15 日 ＊ 2020 年資訊尚未公告
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。
評審標準	1. 創造性的思考、2. 藝術性的實驗與原創性、3. 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 地址：Krakowskie Przedmieście 5, 00–068 Warszawa, POLAND 註明：26. IPB in Warsaw: konkurs tematyczny (thematic competition) 電子信箱：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 Biennial of Graphic Design Brno

競賽說明	主辦單位：布魯諾 Moravian 美術館 (The Moravian Gallery in Brno) 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。自 1970 年以來，在布魯諾雙年展上交替出現了兩個主題：(一) 海報，企業標識，信息和促銷圖形，以及(二) 書籍，雜誌，報紙和數字媒體的圖形設計和版式。2020 年因 Museum of Applied Arts 重建工程而不舉辦雙年展，延至 2022 年舉辦。
參賽資格	不限 ＊參賽者於 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 10 月 31 日創作之作品。
參賽類別	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 ＊僅提供為參賽交件時之參考類別，雙年展未必依下列類別規劃。
參賽時程	徵件截止：2017 年 11 月 15 日 展覽：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 ＊下屆 (29 屆) 預計 2022 年舉辦
參賽費用	免費報名
評審標準	呈現當代平面設計教育及視覺傳達教育之多元性
聯絡方式	Brno Biennial Moravská galerie v Brně / Moravian Gallery in Brno 地址：Husova 18,CZ-662 26 Brno,Czech Republic 展覽和出版物部製作負責人、布魯諾雙年展秘書：Miroslava Pluháčková 電話：+420 532 169 160 電子信箱：info@bienalebrno.org, miroslava.pluhackova@moravska-galerie.cz
參考資料	官方網站 http://www.29.brnobienale.org

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

競賽說明	主辦單位：富山縣立藝術與設計博物館 (Toyama Prefectural Museum of Art and Design, Japan) 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 11 屆。與墨西哥國際海報雙年展、芬蘭拉赫第國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報雙年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。
參賽資格	不限 ＊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。 ＊作品大小需介於 36.4cm x 51.5cm~180cm x 120cm 之間。 ＊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。
參賽時程	實體海報收件截止：2018 年 5 月 10 日 初審結果公布及通知入圍者：2018 年 7 月 國際評審決審：2018 年 9 月中旬 ＊下屆為 2021 年
參賽費用	免費報名
參賽類別	作品須符合以下兩種類別之一： 1.A 類：已經印刷並公開發表之海報 (2015 年 5 月 1 日後) 2.B 類：自己印刷及未公開發表的海報 ＊以「Beyond 超越」為主題的未發佈海報 ＊自選主題 (必須將「IPT 2018」字樣放入海報中) U30 類別：以「超越」為主題的未發表海報。 ＊U30 類是 2018 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。U30 類作品，必須將「IPT2018」字樣放入海報中。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。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	The Organizing Committee of IPT 2018 Toyama Prefectural Museum of Art and Design 地址：3-20 Kiba-machi, Toyama city, 930-0806 JAPAN 電話：+81-76-431-2711 傳真：+81-76-431-2712
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 Competition

競賽說明	主辦單位：法國蕭蒙藝文中心 (Le Signe - Centre National du Graphisme) 蕭蒙致力塑造一個永遠的設計中心，將深層的平面設計問題開放給世人討論。過去二十多年來，這個夢想始終由蕭蒙這個小鎮的奉獻和設計師們的信念支持著。蕭蒙國際海報節國際競賽學生競賽是美術、傳播及設計學校的最高點。本獎不僅能證明設計師個人的創意，在激勵同儕競爭的同時，更開放給所有人一起解開心中對平面設計的疑惑。這個主題是凸顯平面設計的魅力的大好機會，也是 CIG (Centre International du Graphisme) 未來將持續投入探討的。
參賽資格	正在就讀之公私立大專院校、技術及職業學校、藝術學院等藝術與平面設計相關科系學生皆可參賽，參賽者需在 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。
參賽時程	收件截止：2019 年 2 月 26 日 (郵戳為憑) 頒獎典禮：2019 年 5 月 24 日 展覽：2019 年 5 月 25 日至 6 月 9 日 ＊下屆預計為 2021 年舉辦
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。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Le Signe Étudiant.e.s tou.te.s à Chaumont 2019 Susanne Schroeder 地址：1, Place Emile Goguenheim F-52000 Chaumont 聯絡人：Susanne SCHROEDER 電話：+33 325357916 / + 33603101749 電子信箱：susanne.schroeder@centrenationaldugraphisme.fr
參考資料	官方網站 http://www.centrenationaldugraphisme.fr/en/le-signe

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

競賽說明	主辦單位：波隆那展覽有限公司 (BolognaFiere S.p.A.) 發源於「學者之都」的義大利波隆那，自 1964 年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這 3 個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎 4 個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。
參賽資格	來自全球的插畫家，可個人或團體參展，只要他們在 2002 年 12 月 31 日之前出生，其插畫作品為童書所用，可直接報名或透過出版社、學校報名參賽。 展覽對下列對象開放報名： 1. 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 (2018 年 1 月 1 日後) 出版的兒童插畫作品。 2. 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。 3. 出版商：可推選旗下插畫家作品參加。
參賽時程	繳件日期：2019 年 9 月 2 日至 10 月 4 日前寄達 展覽：2020 年 3 月 30 日至 4 月 2 日 (因疫情改為線上展覽：2020 年 5 月 4 日至 5 月 7 日) ＊第 58 屆 BCBF2021 預計於 2021 年 4 月 12 日至 4 月 15 日舉辦
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 小說類 (Fiction)：幻想故事、童話故事或短篇書籍等，於 2018 年 1 月 1 日之後未公開或未出版之作品。 2. 非小說類 (Non-Fiction)：具有教育意義的，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 2018 年 1 月 1 日之後未公開或未出版之作品。 ＊無論是參加小說或是非小說類別，只能參加一種類別。
評審標準	繪圖品質、美感與良好技巧、藝術與人文之價值
聯絡方式	BOLOGNA CHILDREN'S BOOK FAIR 地址：Piazza Costituzione, 6, 40128 Bologna, ITALY 電話：+39 051 282111 電子信箱：bookfair@bolognafiere.it Illustrators Exhibition,Bologna Children's Book Fair 電話：+39 051 282494 傳真：+39 051 6374011 電子信箱：illustratori@bolognafiere.it
參考資料	官方網站 http://www.bookfair.bolognafiere.it http://www.bookfair.bolognafiere.it/en/focus-on/illustrators/how-to-take-part/1041.html

視覺傳達設計類：編號 06，第一等

墨西哥國際海報雙年展

International Poster Biennial in Mexico (BICM)

競賽說明	主辦單位：墨西哥國際海報雙年展 (International Poster Biennial in Mexico) 墨西哥國際海報雙年展自 1990 年開始，已有超過 30 年的歷史，與芬蘭拉赫第國際海報三年展、波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報三年展、美國科羅拉多國際海報雙年展名列全球五大海報展，它也是全球三大雙年展之一。墨西哥國際海報雙年展迄今已舉辦了 16 屆，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，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	任何年齡與國籍的平面設計師、設計學院學生、視覺藝術家，攝影師和圖形創作者，均可報名參賽 (E，F 組除外)。 ＊ E 組允許年輕的墨西哥人或居住在該國的外國人或居住在另一個國家的墨西哥人報名參賽。年齡限制在 18-30 歲。 ＊ F 組限 18-30 歲的墨西哥人報名參賽。 ＊參賽者最多可提交 6 件海報作品，可自行決定 6 件作品要報名的主題類別，不接受系列海報作品。
參賽時程	收件截止：2020 年 5 月 15 日 (因疫情關係，延長至 2020 年 6 月 15 日截止。) 公布結果：2020 年 7 月 7 日在 www.bienalcartel.org 和社交平台 @bienacartel 上發布
參賽費用	10 美金或下載 Oyster card
參賽類別	1.A 組為 2018 年至 2020 年間發表，不論主題 (電影除外)、各種類型的海報。 2.B 組為 2018 年至 2020 年間發表，關於電影 (節日、感謝辭、電影等)的海報，可以是宣傳電影的官方海報，或向電影、演員、製片人、導演等致敬海報，或者紀念經典電影等海報內容。 3.C 組主題為 Posters for biodiversity. (生物多樣性)，由於有一百萬種物種面臨滅絕的危險，生物多樣性的保護比以往任何時候都更為緊迫。 4.D 組主題為 No violence against women. (沒有對婦女的暴力行為) 5.E 組主題為 Mexico Corruption-free. (墨西哥零貪汙) 6.F 組主題為 More competition for a better choice. (更多的競爭以求更好的選擇) ＊ C、D、E、F 組作品皆須為未公開海報。 ＊僅當您參加 A 類和 B 類時，須在 2020 年 5 月 15 日之前 (以郵戳為憑)，私人快遞或親自遞送的方式，繳交 2 件實體作品。如果您參加 C、D、E、F 類，則只需在線上註冊繳交。 ＊電子檔作品格式：72dpi RGB JPG/300dpi CMYK PDF，直式橫式皆可。 ＊詳細主題內容：https://bienalcartel.org/16bicm/?lang=en
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	電話：+52 (01 55) 7677 4230 電子信箱：hola@bienalcartel.org
參考資料	官方網站 https://bienalcartel.org/acerca/

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

競賽說明	主辦單位：The One Club for Creativity, New York, USA 紐約藝術指導協會俱樂部（NYADC）是全球首屈一指的跨媒體設計社團，同時也是全球第一個藝術指導協會。這個創立於西元 1920 年的非營利組織，宗旨為透過凝聚、激發、提升創意來改變世界。紐約藝術指導協會年度獎是一個由紐約藝術指導協會俱樂部所主辦的國際競賽，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、出版設計、包裝、動態影像、攝影及插畫作品並依據來自世界各地獲獎作品所累積的得分，評選出年度最佳設計公司、年度最佳廣告代理、年度最佳網站、年度最佳多媒體代理，以及年度最佳學院。
參賽資格	專業人士：參賽作品必須是在 2019 年 1 月 1 日至 2020 年 2 月 28 日期間，首次在任何國家印刷、出版、播出或線上直播。 空間設計：參賽作品必須是在 2018 年 1 月 1 日至 2020 年 2 月 28 日期間，首次在任何國家印刷、出版、播出或線上直播。
參賽時程	徵件開始：2019 年秋天 一般報名截止：2020 年 1 月 31 日 第一階段逾期收件截止：2020 年 2 月 14 日 逾期收件截止：2020 年 2 月 28 日 實體作品寄送截止：2020 年 2 月 14 日 頒獎典禮：2020 年 5 月 13 日 ＊所有繳交作品皆需經由線上報名 www.adcawards.org
參賽費用	廣告類、品牌傳達設計、設計為善、體驗設計、時尚設計、插畫、整合設計、互動設計、動態影像設計、包裝設計、攝影、產品設計、刊物設計、字體設計、空間設計、排印設計： 單一作品：$100 USD（自由業者） 系列作品：$150 USD（自由業者） ＊公司依人數規模不同而有不同的參賽費用，由於項目較多，詳情請至競賽官網查詢。
參賽類別	1. 廣告類、2. 品牌傳達設計、3. 設計為善、4. 體驗設計、5. 時尚設計、6. 插畫、7. 整合設計、8. 互動設計、9. 動態影像設計、10. 包裝設計、11. 攝影、12. 產品設計、13. 刊物設計、14. 字體設計、15. 空間設計、16. 排印設計
評審標準	評審團將視參賽作品程度，選擇最引人入勝、感動人的作品。NYDC 沒有設定每個類別中獲獎者數量的上限和下限，也沒有最低要求。
聯絡方式	ADC Annual Awards 地址：450 West 31st Street, 6th Floor New York, NY 10001 United States 電子信箱：adcawards@oneclub.org 參賽費用諮詢：accounting@oneclub.org
參考資料	官方網站 http://www.adcawards.org/

視覺傳達設計類：編號 10，第一等

美國傳達藝術年度獎

Communication Arts

競賽說明

主辦單位：美國傳達藝術年度獎 (Communication Arts, California, USA)
美國傳達藝術年度獎自 1959 年起，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。美國傳達藝術年度獎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

不限
＊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美國傳達藝術年度獎的出版權及展覽權（請於官方網站查詢詳細內容）。

參賽時程

1. 字體類截止日：2019 年 9 月 6 日，追加報名至 2019 年 9 月 20 日。
2. 互動類截止日：2019 年 10 月 11 日，追加報名至 2019 年 10 月 25 日。
3. 插畫類截止日：2020 年 1 月 10 日，追加報名至 2020 年 1 月 24 日。
4. 設計類截止日：2020 年 5 月 1 日，追加報名至 2020 年 5 月 15 日。
5. 廣告類截止日：2020 年 5 月 1 日，追加報名至 2020 年 5 月 15 日 (延至 2020 年 7 月 10 日)。
6. 攝影類截止日：2020 年 3 月 6 日，追加報名至 2020 年 3 月 20 日。

＊以上時間為 PST（太平洋時區）。
＊得獎公告：於每類截止時間後兩個月公布。
＊各參賽類別繳交作品之指定格式不同，請上官方網站查詢。
＊追加報名將多收取 10 元美金報名費。

參賽費用

參加類別 \ 件數	單件	系列	學生作品單件	學生作品系列	其它
字體類	$40~$90	$80~$180	$20~$45	$40~$90	-
互動類	$100 (URL) ~$125 (Video)	-	$30 (URL) ~$45 (Video)	-	-
插畫類	$40~$90	$80~$180	$20~$45	$40~$90	-
設計類	$45~$110	$90~$220	$20~$45	$40~$90	$300/ 件 (綜合品牌計畫)
廣告類	$45~$110	$90~$220	$20~$45	$40~$90	$300/ 件 (綜合廣告系列)
攝影類	$40~$90	$80~$180	$20~$45	$40~$90	-

＊以上金額以美金為單位。
＊六大參賽類細項眾多收費各不同，詳細費用請參照官方網站公布。
＊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

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。

＊因六大參賽類別各細項眾多，詳情請至官方網站查詢。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

Communication Arts
地址：110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A.
電話：+ 1-650-326-6040
傳真：+ 1-650-326-1648
電子信箱：competition@commarts.com

參考資料

官方網站 http://www.commarts.com/competitions

視覺傳達設計類：編號 11，第一等

芬蘭拉赫第國際海報三年展

Lahti International Poster Triennial

競賽說明	主辦單位：拉赫第海報博物館 (Lahti Poster Museum, Finland) 芬蘭拉赫國際海報三年展創建於 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，芬蘭拉赫第國際海報三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。芬蘭拉赫第國際海報三年展一開始為雙年展，自 2011 年（19 屆）起，改為三年一度舉辦。因博物館於 2018 年底關閉，故第 22 屆延至 2021 舉辦。
參賽資格	不限 ＊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。
參賽時程	報名截止：2016 年 11 月 15 日 初審：2016 年 12 月至 2017 年 2 月 初審結果公布及通知入圍者：2017 年 2 月 國際評審決審：2017 年 4 月至 5 月 得獎結果公布：2017 年 6 月 8 日 展覽：2017 年 6 月 9 日至 9 月 24 日 ＊下一屆預計於 2021 年辦理
參賽費用	20 歐元
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）
評審標準	創意、原創性、美感、溝通性
聯絡方式	Poster Museum/ Lahti Art Museum 地址：P.O.Box 113, 15111 Lahti, Finland Hanna Suihko Curator, Lahti Poster Museum 電子信箱：postertriennial@gmail.com 電話：+358 44 416 4184 Tiia Tiainen Chief of Exhibitions, Lahti City Museums 電子信箱：postertriennial@gmail.com 電話：+358 50 518 459
參考資料	官方網站 http://www.lahdenmuseot.fi/museot/en/poster-museum/lahti-poster-triennial/

視覺傳達設計類：編號 12，第一等

美國 One Show 廣告創意獎
The One Show

競賽說明

主辦單位：The One Club for Creativity, New York, USA
One Show 廣告創意獎是由美國 One Club 於 1975 年創立及主辦的廣告大獎，是一個享譽全球的廣告創意獎，致力於平面、電視、電臺、戶外、設計、互動與創新行銷，為整合品牌和品牌植入領域設定行業標準。每一年的評審團都是在國際享有盛譽的精英創意總監和炙手可熱的創意人，包括行業領袖、推進者、前瞻者，強大的評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。獲獎者將在頒獎典禮上接受現場頒獎。所有的入圍作品將收錄在 The One Show 的作品年鑑上。

參賽資格

國際創意獎（One Show）：作品須於 2019 年 1 月 1 日至 2020 年 2 月 28 日之間首次公開播放或使用，廣告作品需曾經在公開媒體上針對特定目標族群作發表。
國際學生獎（Young Ones）：學生需年滿 18 歲，均可參加報名國際學生競賽，在官網進行報名與作品交件。

參賽時程

國際創意獎（One Show）
早鳥報名截止：2019 年 11 月 15 日
一般報名截止：2020 年 1 月 31 日
追加報名截止：2020 年 2 月 14 日（2 月 1 日至 2 月 14 日交件需收取 75 美元滯納金）
最終延長報名截止：2020 年 2 月 28 日（2 月 14 日之後交件需收取 125 美元滯納金）
決選結果公布： 2020 年 4 月

國際學生獎（Young Ones）
一般報名截止：2020 年 3 月 2 日
追加報名截止：2020 年 3 月 9 日
入圍通知：2020 年 4 月 13 日
頒獎典禮：2020 年 5 月 11 至 5 月 15 日

參賽費用

國際創意獎（One Show）：參賽費用依據參賽組別及細項各有不同，詳見競賽官網（https://www.oneshow.org/categories/）。
國際學生獎（Young Ones）：參賽費用皆為 45 美元，每投一個類別皆為一次費用，詳見競賽官網。

參賽類別

國際創意獎（One Show）
1. 娛樂性品牌傳達（廣告、行銷…等）、2. 創新品牌效能、3. 資訊創新、4. 設計、5. 數位產品、6. 直效行銷、7. 體驗與實境設計、8. 影片、9. 健康及製藥、10. 整合、11. 知識產權、12. 互動網路、13. 行動、14. 動態視覺、15. 戶外廣告、16. 印刷、17. 公共關係、18. 廣播影音、19. 社群媒體

國際學生獎（Young Ones）
1.Young Ones Brief：邀請學生為不同類型的客戶創作作品。合作客戶：Spotify、Vans、Partnersglobal、The North Face、Miller Genuine Draft（年齡限制需 21 歲以上）、Lays, Burger King、New York Times
2.Young Ones ADC：廣告、品牌 / 傳達設計、設計、總整計畫、商品設計、體驗設計、時裝設計、插畫、互動、整合、動態影像 / 電影工藝、攝影、包裝設計、產品設計、刊物設計、空間設計、字體設計
3.Young Ones Portfolio：可繳交 6-15 件作品由專家評審。

＊請至官方網站查詢各類詳細介紹及繳交作品格式。（國際創意獎：https://reurl.cc/vnMN0y、國際學生獎 https://www.theyoungones.org/）
＊報名流程以線上報名為主，並且需將實體作品郵寄至美國（大中華區辦公室不受理實體作品收件）。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

美國辦公室
地址：260 Fifth Avenue,2nd Floor I New York,NY 10001
電話：[212]979-1900
傳真：[212]979-5006
電子信箱 : info@oneclub.org

大中華區辦公室（不受理實體作品收件）
北京市朝陽區建國路 88 號 SOHO 現代城 5 號樓 105 室（100022）
電話：010-87750119 ext 128
傳真：010-87750120 ext 101
電子信箱 : 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

競賽說明	主辦單位：東京字體指導俱樂部 (The Tokyo Type Directors Club, Tokyo, Japan) 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 31 年歷史。宗旨是為追求視覺文字和語言間所呈現的各種多元的可能性，也著眼於藝術指導在展現融合企業需求及自我實現的設計主張。東京 Tokyo TDC 字體設計競賽是設計界最具影響力的字體設計獎項之一，每年吸引世界頂尖的平面設計師、美術導演、編輯、多媒體專業人士與企業家參與其中，Tokyo TDC 推動字體在印刷、廣告、出版和數位的應用與創新，涉及當代字體設計各個領域。每年透過競賽，從世界各地收到優異的參賽作品，夠跨越文字排版印刷挑戰。東京 Tokyo TDC 透過此競賽的舉辦、巡迴展覽、專輯出版，加強與全球設計師的聯結。
參賽資格	不限，參賽者需為字體設計者本人。 ＊參賽作品需在 2018 年 9 月之後創作的作品。 ＊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。
參賽時程	報名截止：2019 年 9 月 28 日 得獎及入圍作品公告：2019 年 11 月 展覽 (東京銀座圖像藝廊)：2020 年 4 月 13 至 5 月 30 日 (因疫情延至 2020 年 6 月 22 至 8 月 29 日)
參賽費用	依據參賽類別提出申請，每次申請費用為 30 美元。
參賽類別	1. 小型平面設計圖形 (Small Graphics) 2. 編輯 / 書籍設計 3. 字體設計 4. 商標、標誌 / 企業文宣 / 企業品牌形象應用 (品牌類廣告請投第 6 類) 5. 標牌展示設計 / 包裝 6. 廣告：報紙及雜誌廣告、廣告宣傳、電視廣告、海報 A 類 Poster A—商業廣告類海報 (= Advertising Poster) 7. 海報 B 類 (除第 6 類海報 A 類以外的海報) 8. 實驗性設計作品 (不能歸類於其它類別的作品) 9. RGB 類 (任何顯示於螢幕上的作品)：包含網頁設計、互動設計、電影、動態影像、動態標誌、電視及電影標題、動畫等。本類別也涵蓋智慧型手機及平板電腦等相關設計。
評審標準	無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性，夠跨越文字排版印刷挑戰之優秀作品。
聯絡方式	Tokyo Type Directors Club 地址：6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023, Japan 電話：81-3-6276-5210 傳真：81-3-6276-5211 電子信箱：info@tdctokyo.org
參考資料	官方網站 https://tokyotypedirectorsclub.org/en/

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

競賽說明

主辦單位：紐約字體藝術指導俱樂部 (The Type Directors Club, New York, USA)
紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club，簡稱 TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的設計競賽。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

傳達設計類 (Communication Design)
＊於 2019 年 1 月 1 日至 12 月 31 日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，TDC 的員工、主席、委員或是評審不符合參賽資格。
＊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)。

字形設計類 (Typeface Design)
＊自 2019 年 1 月 1 日至 12 月 31 日間製作或發表之字體皆可參賽。
＊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。
＊學生作品並非獨立的一組類別，請選擇其中一個類別參賽。

參賽時程

早鳥報名截止：2019 年 10 月 25 日午夜 EST (北美東部時區)
一般報名截止：2019 年 12 月 13 日午夜 EST (北美東部時區)
追加報名截止：2020 年 1 月 10 日中午 EST (北美東部時區)
獲獎通知：2020 年 2 月 3 日當週透過電子信箱通知

參賽費用

＊傳達設計類 (Communication Design)：

項目	件數	TDC 會員	非會員
早鳥報名費	獨件報名	50 美元	65 美元
	系列報名	80 美元	95 美元
一般報名費	獨件報名	60 美元	75 美元
	系列報名	90 美元	105 美元
追加報名費	獨件報名	75 美元 (學生 70 美元)	90 美元 (學生 85 美元)
	系列報名	105 美元 (學生 100 美元)	120 美元 (學生 115 美元)
出版費 (凡是得獎作品皆須負擔此費用	獨件報名	80 美元	100 美元
	系列報名	70 美元	80 美元

＊字形設計類 (Typeface Design)：

項目	件數	TDC 會員	非會員
早鳥報名費	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
一般報名費	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
追加報名費	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	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

＊國際參賽作品優惠：以居住地為標準，符合列表國家都可以有 50% 折抵的優惠。
＊詳細資訊請洽官網：https://enter.tdc.org/competition/cd-fees.html

參賽類別

1. 傳達設計類 (Communication Design)：參賽類別眾多，詳見競賽官網分類 (https://enter.tdc.org/competition/cd-rules.html) 。
2. 字形設計類 (Typeface Design)：參賽類別眾多，詳見競賽官網分類 (https://enter.tdc.org/competition/typeface-rules.html) 。

評審標準

無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性之優秀作品。

聯絡方式

Type Directors Club
地址：347 West 36th Street, Suite 603, New York, NY 10018 USA
電話：+1-212-633-8943
傳真：+1-212-633-8944

參考資料

官方網站 https://enter.tdc.org/competition/index.html

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 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

競賽說明	主辦單位：金蜂基金會 (GOLDEN BEE FUND FOR SUPPORT AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN)、溫扎沃德當代藝術中心 (WINZAVOD CENTER FOR CONTEMPORARY ART)、RANEPA 設計學校 (RANEPA DESIGN SCHOOL) 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 (2020) 已經順利舉辦第十四屆金蜂獎，共計來自 90 個國家的設計師參展。
參賽資格	不限 ＊個人和團體均可參加比賽。 ＊參賽作品需為 2018 年至 2020 年間完成創作。 ＊每位參賽者最多可提交 7 件作品或系列。
參賽時程	收件截止：2020 年 4 月 14 日 入選公告：2020 年 7 月 14 日 結果公告：2020 年 10 月 1 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 沒有主題限制、任何類型的海報 2. 包浩斯 100 (20 世紀主要藝術學校 100 週年的海報) 3. 俄羅斯季節 (俄羅斯藝術對 20 世紀世界藝術文化的貢獻) 4. 活著的經典 (作曲家和表演者的作品的海報) 5. 耶路撒冷 (以耶路撒冷作為三種宗教的故鄉和天國的象徵為主題) 6. 和平與你同在！ 7. 零腐敗 8. 設計性能 (以影片格式設計表演或對表演錄製影片、MPEG 格式、長度不超過 3 分鐘) 9. 互動影片裝置 (根據觀看者與螢幕現實的創造性互動來設計項目) 10. 極短片 (3 秒內、MP4 格式) 11. 自我設計 (自畫像) 12. 圖文小說 13. 貼紙 14. 兒童海報 (12 歲以下的設計師)
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Serge Serov 電子信箱：serovserge@gmail.com TANYA METELIK 電子信箱：METELIK@INBOX.RU
參考資料	官方網站 http://2020.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

競賽說明	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 2020 年邁入第 46 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	不限 ＊ 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 2019 年 3 月 19 日（去年的競賽提交截止日）後完成。
參賽時程	虛擬實境劇院（VR Theater）： 收件截止：2020 年 2 月 11 日 22:00 UTC/GMT（格林威治標準時間） 獲獎通知：2020 年 4 月底 展覽日期：2020 年 7 月 19 日至 7 月 23 日 電子劇院（Electronic Theater）： 收件截止：2020 年 3 月 17 日 22:00 UTC/GMT（格林威治標準時間） 獲獎通知：2020 年 5 月 4 日 展覽日期：2020 年 7 月 19 日至 7 月 23 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 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。 2. 電子劇院（Electronic Theater）：影片最長不可超過十分鐘。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	SIGGRAPH 2020 地址：Walter E. Washington Convention Center, Washington, D.C. 線上諮詢：https://s2019.siggraph.org/contact-us/
參考資料	官方網站 https://s2020.siggraph.org/

數位動畫類：編號 02，第一等

荷蘭 Kaboom 動畫影展

Kaboom Animation Festival

競賽說明	主辦單位：荷蘭 Kaboom 動畫影展基金會 (Kaboom Animation Festival Foundation) 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。2019 年 4 月 1 日起荷蘭動畫展 (Holland Animation Film Festival) 宣布與 KLIK 阿姆斯特丹動畫展 (KLIK Amsterdam Animation Festival) 聯合舉行動畫電影節，結合兩者的優點：最前衛的新媒體實驗藝術與最好的動畫藝術。首屆 KABOOM-HAFFxKLIK 荷蘭雙城動畫影展分成兩部分，一部分為特別針對兒童及家庭的動畫類別在烏德勒支舉行 (11/9~11/12, 2019)，另一部分偏實驗藝術動畫與裝置類別在阿姆斯特丹舉辦 (11/13~11/17,2019)。2019 年 7 月起正式公告影展名稱為 Kaboom Animation Festival。
參賽資格	不限 ＊須為 2019 年 1 月 1 日後完成的影片，並且為從未提交給影展的作品。 ＊包含任何科技的動畫。動畫和真人版結合是可行的，只要影片的大部分內容是動畫。影展保留決定影片是否有資格作為動畫的權利。 ＊短片：影片長度不得超過 30 分鐘 (不包含片尾名單)。 ＊最多可繳交 3 件作品。
參賽時程	2020 精品版影展提交截止：2020 年 7 月 1 日 2020 精品版影展入選公布：2020 年 9 月 1 日 2021 完整版影展提交截止：2020 年 10 月 1 日 2021 完整版影展入選公布：2020 年 12 月 1 日 ＊因影展之後將移至三月舉辦，若在 2020 年 7 月 1 日前提交作品，則可同時參加今年 11 月和明年 3 月的兩個影展。 ＊競賽說明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	1. 短片動畫 (非在學中完成的作品) 2. 短片學生動畫 (學生在學時完成的作品) 3. 商業動畫 (由第三方委託) 4. 動畫紀錄片 5. MV 動畫 6. VR 動畫 7. 長片動畫 (超過 60 分鐘) 8. 其他(包括長度介於 30 至 60 分鐘的影片，藝術裝置和遊戲)，可接受的短片長度為 30 分鐘以內，30 分鐘以上的影片可報名「其他」類別。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	阿姆斯特丹辦事處 地址：De Wittenstraat 25 1052AK Amsterdam 電話：+31(0)20 772 32 43 烏德勒支辦事處 地址：Oudegracht 245 3511NL Utrecht 電話：+31 (0)30 2331733 Anne Visser 電子信箱：films@kaboomfestival.nl
參考資料	官方網站 https://www.kaboomfestival.nl/

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

競賽說明	主辦單位：加拿大電影學院 (Canadian Film Institute, Canada) Ottawa International Animation Festival（OIAF）加拿大渥太華國際動畫影展是加拿大電影協會於 1975 年設立。成立之初為雙年展形式，到了 2005 年改為年度影展，每年秋天（9 月中旬）在加拿大首都渥太華舉行，每年動畫收件數量接近 3 千件，目前是北美洲規模最大也是最主要的動畫影展，也為全球第二大動畫影展。在影展期間，加拿大電影局（NFB）也支援活動，參與及主持與導演當面會談。OIAF 更結合動畫業界，舉辦電視動畫研討會（Television Animation Conference），探討成功的商業案例及促成國際合作。
參賽資格	不限 ＊動畫影片需於 2019 年 5 月 31 日以後完成者才可參賽。
參賽時程	報名及收件截止：2020 年 5 月 29 日 23:59 EST（美國東部標準時間）
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 長篇動畫：長度超過 45 分鐘的動畫影片。 2. 獨立短片：短片形式、非委託製作的動畫影片；建議最長不超過 30 分鐘。 3. 學生動畫競賽：於影片製作期間為高中 / 大學 / 研究所在學學生。 4. 委託影片競賽：受贊助或以特定商業宣傳為目的的作品。 5. 兒童取向的動畫影片：專為 0-12 歲兒童的年輕觀眾製作和發行的獨立或委託影片，每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且該集影片長度限制為 22 分鐘或更短。 ＊學前班：專門針對 0-5 歲的年輕觀眾的任何非專題動畫影片（影片長度不超過 30 分鐘）。 ＊ 6 至 12 歲：任何專門針對 6 至 12 歲年輕觀眾的非專題動畫影片（影片長度不超過 30 分鐘）。 6. VR 競賽：可在 Oculus Rift, Oculus Go, HTC Vive/Vive Pro, Samsung Gear VR 等平台上體驗之沈浸式作品 。 7. 動畫系列競賽：作為電視，串流媒體或網絡動畫系列的一部分而創作的作品，並不以兒童取向。每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且該集影片長度限制限制為 22 分鐘或更短。
評審標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點
聯絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL 地址：2 Daly Avenue, Suite 120, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada 電話：+613-232-8769 電子信箱：info@animationfestival.ca
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 Animation Film Festival

競賽說明	主辦單位：CITIA, Annecy, France 法國安錫國際動畫影展創辦於 1960 年，在六月於法國安錫舉行，為期 6 天，是歷史悠久且規模最大的國際性動畫節，其地位如同電影界中的坎城影展。參展作品來自世界各大洲，歐美與日本占大多數，也有韓國與泰國片。法國安錫動畫影展不僅擁有國際性的動畫競賽，同時有專題研討會、動畫電影展覽交易會與創意專區，提供年輕創意者相互交流、專案競賽與媒合工作機會。
參賽資格	不限 ＊任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放者皆可參賽。 ＊凡於 2019 年 1 月 1 日後創作，並且未曾參加安錫國際影展的作品均可參賽。參賽者必須為參賽影片導演或該影片所有權人，並擁有該影片中所有文學、戲劇、音樂的版權。 ＊非法語及英語發音的影片必須附有英文字幕。
參賽時程	短片、畢業影片、電視影片、委託製作影片報名截止：2020 年 2 月 15 日 長片報名截止：2020 年 3 月 15 日 虛擬實境作品 (VR) 報名截止：2020 年 4 月 6 日 影展：2020 年 6 月 15 日至 6 月 30 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 短片 2. 長片（故事片，片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者） 3. 電視影片（電視影集或特別節目） 4. 委託製作影片（教育影片、科學或工業影片、廣告、音樂影片） 5. 畢業影片 6. 虛擬實境作品 (VR Works)
評審標準	探索性、創新性、實驗性
聯絡方式	CITIA c/o Conservatoire d'art et d'histoire 地址：18 avenue du Trésum, BP 399,74013 ANNECY Cedex, France 電話：+33 (0)4 50 10 09 00 傳真：+33 (0)4 50 10 09 70 電子信箱：info@citia.org
參考資料	官方網站 http://www.annecy.org/home

數位動畫類：編號 05，第一等

德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin

競賽說明	主辦單位：柏林 interfilm 管理有限責任公司 (interfilm Berlin Management GmbH) 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	不限 ＊影片不可超過 20 分鐘 ＊所有影片須為 2018 年 1 月 1 日後完成者才可報名 ＊對白非英語或德語之影片須附有英語或德語字幕
參賽時程	德國柏林短片影展 收件日期：2020 年 2 月 1 日至 6 月 14 日 (因疫情延至 6 月 22 日截止) 影展日期：2020 年 11 月 10 日至 11 月 15 日 ＊參賽申請表以及作品影片檔 (MPEG-4) 或 DVD，必須在 2020 年 5 月 26 日之前送達柏林的 interfilm 辦公室 ＊入選與否將於 2020 年 10 月透過 E-mail 通知 ＊入選者需於影展開始前 21 天 (2020 年 10 月 19 日) 前將放映檔案送達主辦方
參賽費用	8 歐元 / 件
參賽類別	作品主題不限，但所有參賽作品將被自動歸類為以下其中一種類別： 1. 國際競賽 International Competition 2. 對抗競賽 Confrontations Competition 3. 紀錄片 Documentary Competition 4. 德國競賽 German Competition 5. 環保短片 Green Film Competition 6. Eject XVIII 7. 線上競賽 Online Competition
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	interfilm Berlin 地址：Strassburger Str. 55, 10405 Berlin, Germany 電話：+49 (0)30 - 25 29 13 20 傳真：+49 (0)30 - 693 29 59 電子信箱：info@interfilm.de、submissions@interfilm.de
參考資料	官方網站 http://www.interfilm.de/en/

數位動畫類：編號 08，第二等

韓國富川國際動畫影展

Bucheon International Animation Festival

競賽說明	主辦單位：富川國際動畫影展（Bucheon International Animation Festival） 1999 年，富川國際學生影展 (Puchon International Student Animation Festival，簡稱 PISAF) 創立，成為亞洲專為學生量身訂做之動畫影展，並以高品質的入選作品得到無數讚賞。富川國際學生影展致力於建立一個平台以介紹來自海內外的優秀作品，並培育與支持數位影像工業中的年輕有才華者。過去幾年，PISAF 受限於名字中的「學生」兩字，然而它從 2015 年起，改名為富川國際動畫影展 (Bucheon International Animation Festival,，簡稱 BIAF) 並取消限制參賽者需為學生的規定。此舉象徵了它的全新開始，也提供了更多能讓年輕動畫工作者接觸卡通及動畫世界中大師的機會。
參賽資格	不限 ＊參賽作品必須為 2019 年 1 月後完成 (VR 作品須為 2018 年 1 月之後完成)，並且未曾以此作品報名過韓國富川國際動畫影展。
參賽時程	短片（Short）、學生影片（Graduation）、電視及商業委託影片（TV & Commissioned）收件截止：2020 年 6 月 30 日 23:59 KST (韓國標準時間) 長片（Feature）、 VR 收件截止：2020 年 7 月 31 日 23:59KST (韓國標準時間) 影展：2020 年 10 月 23 日至 2020 年 10 月 27 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 長片（Feature Film）：40 分鐘以上的作品。 2. 短片（Short Film）：由專業人士製作的 40 分鐘以下的作品。 3. 學生影片（Graduation Film）：由在校學生製作的 40 分鐘以下的作品。 4. 電視及商業委託影片（TV & Commissioned）：電視、廣告、音樂 MV 等影片。 5.VR： VR / 360 / 互動動畫製成影片。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	地址：#302, Comic Business Center, KOMACON, 1 Gilju-ro, Bucheon-si, Gyeonggi-do 14505, South KOREA 電話：+82-32-325-2061 傳真：+82-32-325-2072 電子信箱：pisaf@biaf.co.kr
參考資料	官方網站 http://www.biaf.or.kr/

數位動畫類：編號 09，第二等

日本廣島國際動畫影展

International Animation Festival Hiroshima

競賽說明	主辦單位：國際動畫影展委員會、廣島市正府、廣島市文化基金會 (International Animation Festival Organizing Committee,Hiroshima City, Hiroshima City Culture Foundation) 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 (Association Internationale du Film d'Animation) 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	不限 ＊所有作品必須為一幀一幀製作，包含電腦動畫。 ＊片長時間不得多於 30 分鐘。 ＊ 作品必須為 2018 年 4 月 1 日以後所完成之作品。 ＊ 可接受的放映格式有 DCP、電子檔 (MOV、AVI、MP4)、35mm 及 16mm 錄影帶。 ＊ 不接受 3D 電影。 ＊ 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。 ＊作品已獲得其他競賽獎項者，仍具參賽資格，但參賽表格中必須完整列出所有獲得的競賽及獎項名稱。
參賽時程	收件日期：2020 年 2 月 1 日至 4 月 1 日 評審日期：2020 年 5 月 9 日開始 決審及展覽期間：2020 年 8 月 20 日至 8 月 24 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	不限
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	International Animation Festival - HIROSHIMA 地址： 4-17 Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN 電話： +81-82-245-0245 傳真： +81-82-504-5658 電子信箱 : hiroanim@hiroanim.org
參考資料	官方網站 https://www.eng.hiroanim.org/

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

競賽說明	主辦單位：澳洲墨爾本國際動畫影展 (Melbourne International Animation Festival，簡稱 MIAF) 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，簡稱 AIAF，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival，簡稱 LIAF，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企畫節目。
參賽資格	不限 ＊需為 2018 年 1 月 1 日以後完成之作品 ＊沒有件數限制，但每一件作品都必需要有一份參賽報名表
參賽時程	國際參賽者繳件截止：2020 年 1 月 16 日 當地參賽者繳件截止：2020 年 2 月 27 日 影展：2020 年 7 月
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 國際組 (International Entry) 2. 學生組 (Schools Entry)
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	作品寄件地址： Melbourne International Animation Festival PO Box 584 FLEMINGTON, VIC 3031 AUSTRALIA 電子信箱：entries@miaf.net 電話：+61 (0)415 730 098
參考資料	官方網站 http://www.miaf.net/

工藝設計類：編號 01，第一等

德國 TALENTE 國際競賽特展

TALENTE

競賽說明	主辦單位：德國慕尼黑上巴伐利亞工藝協會 (Handwerkskammer für München und Oberbayern, Germany) 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 1980 年創辦辦至今已將近三十年的歷史，新奇獨特的造型與手工技法、富實驗性的材質處理為此項國際競賽特展的特色，而向大眾展示來自世界各地年輕且具創意的設計師之造型與理念，則是本展覽的宗旨。TALENTE 特展涵蓋了各種工藝材質，參展的作品則是跨越了工藝、設計和藝術三個領域。競賽類別包括手工藝、設計和科技，此項競賽不僅肩負發掘新人的任務，也是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的重要跳板。
參賽資格	科技類 (Technology)：三十五歲以下 造型設計類 (Design)：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
參賽時程	報名截止：2019 年 10 月 8 日 入選公告：2019 年 11 月底 展覽：2020 年 3 月 11 日至 3 月 15 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	Technology (科技類)：電器機械用品 Design (造型設計類)：TALENTE 國際競賽特展為不限材質、技法、造型的工藝競賽，歷年來亦有燈飾、鞋、罈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)、排版印刷及書籍裝訂 (typography and bookbinding)、木器 (wood)、石器 (stone mansionry)、漆器 (lacquerwork)、皮 (leather)、玩具 (toys)等
評審標準	評審標準不論是在原創性、技法的純熟度與造形，皆是以「極限」為出發點，以尋求新的趨勢與可以將其作品發揮至極致的創作者，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	Handwerkskammer für München und Oberbayern 地址： Abteilung Messen und Ausstellungen, Max-Joseph-Straße 4, 80333 München 聯絡人：Dr. Michaela Braesel 電話：+49 89 5119 293 電子信箱：michaela.braesel@hwk-muenchen.de 台灣聯絡單位： 國立臺灣工藝研究發展中心 - 臺北當代工藝設計分館 聯絡人：謝小姐 電話：02-2388 7066 ext.126 電子信箱：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 Competition MINO, Japan

競賽說明	主辦單位：日本美濃國際陶瓷器展執行委員會 (Executive Committee Office International Ceramics Festival MINO, Japan) 日本美濃國際陶藝節，以代表日本陶瓷產地的岐阜縣多治見市、瑞浪市、土岐市為舞臺，以「泥土與火焰的國際交流」為主要題材，旨在通過陶瓷設計和文化的國際交流，進一步的發展陶瓷產業和增強文化氛圍。「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 年起每隔三年舉行一次，至 2020 年已是第十二屆，每次競賽皆有國際知名人士參與審查。在 2017 年舉辦的競賽中，來自世界各地共 60 個國家和地區，計有 2,466 件精彩作品，高水準的品質讓日本美濃國際陶藝競賽成為世界代表性的競賽。其中 141 件優秀作品， 2017 年 9 月 15 日至 10 月 22 日在日本多治見市的手工藝博物館展出。
參賽資格	競賽開放所有個人、團體及公司參加。 ＊ 作品在第 11 屆 (2017 年) 以後創作出來。 ＊ 作品沒有在其它比賽獲獎。 ＊ 作品需是新的創作且並未展出過，參賽者的作品不能在比賽單位公告獲選作品前上市，也不能在這之前刊登於報紙、雜誌、活動、網站等。 ＊ 作品尺寸、外型和重量需不妨礙其運輸和室內展示 (底面積最多 4.0 平方公尺，高度 最高 4 公尺)。 ＊ 參賽者每個類別最多可以繳交 3 件作品。
參賽時程	報名期限：2019 年 11 月 1 日至 2020 年 1 月 10 日 (作品需在日本時間 1 月 10 日下午 5 點以前送達) ＊詳細請見官網公告：https://www.icfmino.com/english/icc/index.php 初步階段評審：2020 年 1 月至 2 月 第一階段評審：2020 年 4 月 7 日至 4 月 8 日 第一階段結果公告：2020 年 4 月中至 4 月底 決選階段國外收件：2020 年 6 月 22 日至 6 月 26 日 決選階段國內收件：2020 年 7 月 2 日至 7 月 8 日 決選階段個人送達作品：2020 年 7 月 4 日至 7 月 5 日 決選階段評審：2020 年 7 月 12 日至 7 月 13 日 決選階段結果公告：2020 年 7 月底 頒獎典禮：2020 年 9 月 17 日 展覽：原定 2020 年 9 月 18 日至 10 月 18 日，延至 2021 年 9 月 17 日至 10 月 17 日舉辦
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 陶瓷設計 (Ceramics Design)：分為工廠和工作室領域 (具功能性的產品) 2. 陶瓷藝術 (Ceramics Art)：有創造性的理念和技術的陶瓷作品。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Executive Committee Office International Ceramics Festival MINO, Japan Ceramics Park MINO 地址：4-2-5 Higashi-machi, Tajimi City, Gifu, Japan 507-0801 電話：+81-572-25-4111 傳真：+81-572-25-4138 電子信箱：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

競賽說明	主辦單位：國際陶磁器博物館基金會 (MIC Foundation of International Museum of Ceramics in Faenza) 義大利法恩札陶藝雙年展，為目前全世界比較著名的四大陶藝雙年展之一。從第一屆 1932 年的區域型競賽開始，到了 1938 年的全國型競賽，再到 1963 年拓展為國際型賽事，而在 1989 年則改制成為每兩年舉辦一次的國際工藝界盛事。在 2011 年的競賽，來自世界各地近千件的陶瓷藝術品，最後選出 13 位得獎者。
參賽資格	個人陶藝家與團體皆可
參賽時程	註冊日期：2019 年 9 月 30 日至 12 月 19 日 第一階段評審截止：2020 年 1 月 31 日 信箱通知入圍：2020 年 2 月 15 日 作品繳交截止：2020 年 4 月 30 日 第二階段評審截止：2020 年 5 月 10 日 展覽：2020 年 6 月 19 日至 11 月 1 日
參賽費用	免費報名，僅 35 歲以上者需支付 20 歐元的行政費。
參賽類別	1. 年齡為 35 歲以下 (1984 年 12 月 31 日之內) 2. 年齡為 35 歲以上
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	總監：Claudia Casali 電子信箱：direzione@micfaenza.org 組織辦公室：Elena Dal Prato 電子信箱：elenadalprato@micfaenza.org 組織辦公室：Monica Gori 電子信箱：concorso@micfaenza.org 電腦操作：Elisabetta Alpi 電子信箱：elisabettaalpi@micfaenza.org 照片檔案聯絡人：Elena Giacometti 電子信箱：elenagiacometti@micfaenza.org 藝術家接待及典禮負責人：Antonietta Epifani 電子信箱：antoniettaepifani@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

韓國國際陶瓷雙年展

Korean International Ceramic Biennale (KICB)

競賽說明	主辦單位：韓國陶瓷基金會 (Korea Ceramic Foundation) 韓國國際陶瓷雙年展在 2019 年迎來第十屆活動，以「國際競賽展為中心」整改一新。韓國國際陶瓷雙年展踴躍打造藝術家、一般大眾互相溝通的生動舞台。以往以個別活動組成的雙年展，將在國際競賽展的框架下，策劃舉行學術、培訓等多層次的活動，以全新面貌誕生。
參賽資格	不限 ＊可以以個人或多人組合方式參賽 ＊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 ＊每人展覽空間為 500cmX500cmX250cm 以內
參賽時程	線上報名：2018 年 10 月 1 日至 31 日 評選時間：2018 年 11 月 13 日至 28 日 結果公告：2018 年 12 月 14 日 展覽日期：2019 年 8 月 2 日至 11 月 10 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 藝術陶瓷 ＊基於創意製作的純藝術雕塑作品、靜物藝術與可室內展出的裝置作品 ＊以陶瓷為題材的影像或聲音作品、表演、互動式作品等 2. 生活陶瓷 ＊凡是器具形狀的作品，即使在藝術目的下創作，也屬於生活陶瓷 ＊具有實用性功能的創作型陶瓷作品或具有設計因素的陶瓷作品（包含餐具、茶具、照明、飾品、家居飾品等）
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Korea Ceramic Foundation GICB2019 Office 地址：263, Gyeongchungdae-ro 2697 beon-gil, Icheon-si, Gyeonggi-do, 17379, Rep. of Korea 電話：+82-31-645-0632 傳真：+82-31-631-1650 電子信箱 : gicb2019@gmail.com
參考資料	官方網站 http://ic.gicb.kr/eng/main/index.asp

工藝設計類：編號 05，第一等

日本伊丹國際首飾（工藝）展

ITAMI International Contemporary Jewllery (Craft) Exhibition

競賽說明	主辦單位：伊丹市立工藝中心 (THE MUSEUM OF ARTS & CRAFTS ITAMI) 自 1998 年創立此獎項，西元奇數年為首飾（Jewellery）展；西元偶數年則為工藝（Craft）展。 2017 年暫停舉辦一屆，因大規模工事工程，伊丹市手工藝品中心將於 2020 年 9 月 1 日至 2022 年 3 月 31 日關閉，2021 年度的日本伊丹國際首飾（工藝）展將停辦，如之後有徵件消息會於官網公布。
參賽資格	不限，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。
參賽時程	報名截止：2019 年 7 月 26 日 入選作品展覽日期：2019 年 11 月 16 日至 12 月 22 日 頒獎典禮：2019 年 11 月 16 日
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
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	The Museum of Arts & Crafts ITAMI 地址：5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895 JAPAN 電話：+81 (0)72-772-5557 傳真：+81 (0)72-772-5558 電子信箱：crafts.itami@silk.ocn.ne.jp 線上諮詢：https://mac-itami.com/contact/ ＊競賽說明僅受理 E-mail 諮詢
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

競賽說明	主辦單位：德國金工協會 (Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V.) 德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎由 Hildegard Becker 贊助德國金工協會，為表彰 Friedrich Becker 設計師在金工領域的傑出貢獻，從 1999 年起每三年由德國金工協會舉辦該競賽。2014 年收到來自 19 個國家共 113 位藝術家申請。獎品是價值 5.000 且做工最高質量優秀的獨特。該獎項旨在表彰的珠寶和金屬設計師不超過三年的新作。提名作品將具獨特的設計和創新的探索新的材料和技術。
參賽資格	國內外所有的金工、首飾創作者、金屬藝術家和設計師皆可參與。 ＊每人最多可提交三件作品。 ＊唯有在收到報名費用之後，報名表件才會送至評審會議審查。
參賽時程	評審（得獎者與參展者）分為兩階段：書面審查及實體作品審查。 1. 書面審查：2020 年 2 月 14 日 ＊完成註冊表 ＊簡短的說明電子檔 ＊透過電子信箱寄送可輸出的電子作品檔（TIF、JPG、PSD） （書面審查後，會通知並入選者郵寄實體作品） 2. 實體作品審查：2020 年 3 月 16 日前寄達指定地點 線上公布：2020 年 6 月 23 日（www.fbp2020.com） 展覽（杜塞道夫中央博物館 Stadtmuseum in Düsseldorf）：2020 年 6 月 23 日至 7 月 12 日 展覽（德國哈瑙金飾博物館 German Goldsmiths' House in Hanau）：2020 年 7 月 17 日至 8 月 23 日
參賽費用	45 歐元 付款帳號： Gesellschaft für Goldschmiedekunst e.V., Sparkasse Hanau IBAN：DE77 5065 0023 0000 0565 80, Swift-Bic: HELADEF1HAN PayPal：paypal@gfg-hanau.de
參賽類別	為珠寶或空心或扁平的餐具
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V. 地址：Altstädter Markt 6, D-63450 Hanau, Germany 電話：+49 6181 256556 傳真：+49 6181 256554 電子信箱：gfg-hanau@t-online.de
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

競賽說明	主辦單位：清州工藝雙年展委員會 (Craft Biennale Organizing Committee) 為了讓韓國工藝走向世界化，自 1999 年起，清州國際工藝雙年展每兩年舉辦一次，第一屆有 16 個國家參與展覽，到了 2011 年共有 60 個國家及三千多名藝術家參與，使其發展成為工藝領域上規模最大的活動，展示的工藝領域種類包括金屬、陶瓷、木漆、纖維、玻璃等，並會舉辦學術、研討會、教育體驗課程等活動推廣。
參賽資格	不分年齡與國籍，個人或小組皆可參賽。 工藝大賽 (Craft Competition) ＊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。 工藝城市實驗基地大賽 (Craft city Lab Competition) ＊參賽者須就工藝都市清州的發展項目提出構思，並編寫 (研究) 提案。
參賽時程	工藝大賽 (Craft Competition) 第一階段網路報名：2019 年 5 月 1 日至 5 月 31 日 官網初審公告：2019 年 6 月 28 日 第二階段實體作品繳交：2019 年 8 月 12 日至 8 月 31 日 決選公告：2019 年 9 月 6 日 工藝城市實驗基地大賽 (Craft city Lab Competition) 第一階段網路報名：2019 年 5 月 1 日至 5 月 31 日 初審公告：2019 年 6 月 7 日公告於官網 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 ＊下屆預計於 2021 年辦裡。
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。 1. 工藝大賽 (Craft Competition) 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。 2. 工藝城市實驗基地大賽 (Craft city Lab Competition) 目的與內容：大賽以確立工藝都市清州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。提案須以清州與工藝的關係為中心展開，獲獎者將受邀編寫原稿，並于日後發行其作品。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	電話：+82 (0)43 219 1022~5 傳真：+82 (0)43 277 2610 電子信箱 : ccbcompetition2019@gmail.com
參考資料	官方網站 www.okcj.org

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

競賽說明	主辦單位：國際景觀建築師協會 (International Federation of Landscape Architects) 2020 年第 57 屆 IFLA 世界大會於 8 月 13 日至 15 日在馬來西亞檳城喬治市舉行。這是一個偉大的全球平台，聚集了景觀設計師以及相關行業和學術界人士，以交流知識和專業知識，改善建築環境在內的自然系統。 IFLA 世界大會的學生設計比賽旨在展示全球建築景觀教育最高水準的實現。比賽的目標是提出想法並制定潛在的基於景觀建築的設計解決方案，以克服全球當前和未來的問題。
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。 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。 ＊團體報名，只需一名提交者註冊以避免重複。 ＊歡迎廣泛的跨學科意見，設計仍必須注重景觀的配置水準且團隊中必須有一名景觀設計專業的學生。 ＊每個團隊的成員數不得超過五人。 ＊陪審團成員的專業合作者和同事以及他們的三等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。
參賽時程	收件截止：2020 年 6 月 1 日（因疫情關係，延後至 2020 年 12 月 15 日馬來西亞時間 6.00pm 截止。） 評審時程：2021 年 8 月 17 日至 8 月 18 日 公告得獎：2021 年 8 月 19 日 作品展覽：2021 年 8 月 19 日至 8 月 20 日
參賽費用	200 馬來幣 / 件 ＊無論是個人還是團體提交，每次提交均需支付報名費
參賽類別	2020 比賽主題 -【城市景觀的未來式 - 創建一個有趣的、實用的未來】 URBAN LANDSCAPES IN FUTURE TENSE – CREATING A FUN & FUNCTIONAL FUTURE 競賽要求學生通過針對當前全球問題 (例如氣候變化，糧食安全，農業，自然災害等) 採取問題導向的方法來探索城市景觀。 提出的想法應包括具有「代表性，溝通和動機」價值的概念，同時解決城市景觀中無法永續的問題。 應將最適當的方法和技術應用於創造新穎的空間並改善其管理方式，以找到有意義且永續的方法。 學生可以自由選擇項目的地點和規模。它可能適用於熟悉的特定景觀地點和挑戰，或根據上述主題突出全球性問題。設計必須表示出一種反思和創新的方法，如何將價值和特性融入設計空間，以及為項目執行選擇的策略。
評審標準	1. 有效且有吸引力的設計主題和「代表性，溝通和動機」的概念。 2. 明確說明地點的綜合問題，並根據問題採用適當的方法。 3. 空間形式設計，結合景觀的品質，激發獨特的印象。 4. 展示一種反思和創新的方法，這些方法可行且可適應未來的發展和變化。 5. 有效且具有反思的，涉及社會、環境和經濟永續設計。 6. 整合景觀建築作品的實用及美觀。
聯絡方式	電子信箱：ifla2020studentcompetition@gmail.com
參考資料	官方網站 https://www.ifla2020.com/studentdesigncompetition

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

競賽說明	主辦單位：Archiprix 基金會 (Archiprix foundation) Archiprix 全球建築畢業設計大獎（雙年獎）隸屬於 Archiprix 基金會。Archiprix 基金會是荷蘭高等教育學院在建築、城市化和 / 或景觀建築領域的合作組織。Archiprix 全球建築畢業設計大獎（雙年獎）是一個兩年一次的競賽。在偶數年的春季向 1,700 所註冊大學發送邀請函，邀請全球所有大學學院選擇並提交他們唯一、最好的畢業項目，個別畢業生無法申請，每屆都會展示新一代世界上頂尖的建築師、城市設計師和景觀設計師以及他們的畢業設計，形成了一個擴展的國際平台，用於培訓大學和剛畢業的有才華的設計師。
參賽資格	Archiprix 全球建築畢業設計大獎（雙年獎）向全球所有教授建築城市設計和 / 或景觀建築的大學發出邀請。受邀學校選擇 2018 年 5 月 1 日之後完成的最佳畢業項目，並邀請設計師提交選定的項目參加。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 個面板外，設計師還可以在我們的網站上上傳項目，所有感興趣的人都可以訪問所有版本的條目。
參賽時程	註冊截止 :2020 年 9 月 30 日 作品繳交截止：2020 年 10 月 31 日 評審：2020 年秋季 工作坊、展覽：2021 年 4 月 頒獎典禮：2021 年 5 月 7 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 建築設計、2. 城市設計、3. 景觀設計
評審標準	1. 新穎性、2. 創造性
聯絡方式	Archiprix International 地址：Museumpark 25, 3015 CB Rotterdam, the Netherlands 電子信箱：office@archiprix.org
參考資料	官方網站 https://www.archiprix.org/2021/

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

競賽說明	主辦單位：OISTAT 國際劇場組織 (Organisation Internationale des Scénographes, Techniciens et Architectes de Théâtre) 國際舞台美術家劇場建築師暨劇場技術師組織，全名為 Organisation Internationale des Scénographes, Techniciens et Architectes de Théâtre，英譯為 International Organisation of Scenographers, Theatre Architects and Technicians ，簡稱 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。 OISTAT 旨在提供一個跨越國家、地理界線的專業平台，讓世界劇場的工作者能藉由 OISTAT 的國際交流活動，交換彼此的經驗及心得，共同促進國際劇場界的健全及發展。OISTAT 的常態國際專案包含劇場藝術節 (OISTAT Scenofest)、國際劇場建築競賽 (Theatre Architecture Competition)、世界劇場設計展 (World Stage Design，簡稱 WSD)，在行政院文建會 (後升格為文化部) 的支持下，OISTAT 國際劇場組織總部於 2006 年初從荷蘭正式移設台灣。成為少數以台灣名義參與的國際組織，並且也是第一個將總部移設台灣的國際性非政府組織。TAC 劇場建築國際競圖 (Theatre Architecture Competition，簡稱 TAC)，由 OISTAT 建築委員會主辦，邀請各國建築師、劇場工作者共同合作，嘗試透過不同文化觀點來探究理想的劇場建築。
參賽資格	建築師與建築系學生
參賽時程	收件日期：2017 年 2 月 17 至 4 月 22 日 23:59 (以電子投遞方式投件，逾期恕不接受申請。) 結果公布：2017 年 5 月 16 日在 OISTAT 國際劇場組織官方網站公布。 頒獎典禮：2017 年 7 月 1 至 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。 ＊官方回覆每四年一次，下屆預計 2021 年舉辦。
參賽費用	50 歐元 / 件，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	OISTAT 國際劇場組織 國際舞台美術家劇場建築師暨劇場技術師組織 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
參考資料	官方網站 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

競賽說明	主辦單位：英國皇家建築師學會 (The Royal Institute of British Architects，簡稱 RIBA) 成立於 1834 年的英國建築師協會，是英國的一個建築師職業協會，原稱倫敦英國建築師協會（Institute of British Architects in London)，1836 年，當時英國建築師學會為喬治·戈德溫 (George Godwin) 的論文《混凝土的性質和特性》(Nature and Properties of Concrete) 頒發了第一枚銀質獎章，總統勳章是 RIBA 最古老的獎項，被認為是全球建築教育界最具聲望的獎項。 1837 年獲得威廉四世的皇家憲章，因而冠上皇家頭銜，稱皇家倫敦英國建築師協會（Royal Institute of British Architects in London)，1892 年去掉「倫敦」一詞。現時的獎項形式可追溯到 1986 年，當時在慶祝 150 周年慶典上，學院用銅牌和銀牌取代了大量的學生獎、獎學金和獎品，以獎勵 RIBA 第一部分和第二部分的傑出設計作品。在 2001 年，增加了論文獎以獎勵完成的書面工作。每年 12 月的頒獎典禮上，優勝者將獲得 RIBA 主席頒發的獎項。與此同時，其作品展覽也將在英國和國際上巡迴展出。
參賽資格	歡迎來自世界各地受邀請的建築學校的參賽者，每一所建築學院可以提名學生最近完成的作品 (2019 年至 2020 年)，一篇論文作為論文獎類別，最多兩個銅獎類 (第一部分) 設計項目，以及最多兩個銀獎類 (第二部分) 的設計項目。 ＊每個提交的內容必須由被提名人製作或經許可使用。參賽作品可能是由多個學生共同製作的。
參賽時程	論文獎截止日：2020 年 7 月 31 日 3pm GMT (格林威治標準時間) 銅獎截止日：2020 年 9 月 18 日 3pm GMT (格林威治標準時間) 銀獎截止日：2020 年 9 月 24 日 3pm GMT (格林威治標準時間) 頒獎典禮：2020 年 12 月 1 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 350 英鎊加 20%增值稅，或 420 英鎊。
參賽類別	1. 論文獎 2. 銀獎 3. 銅獎
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	RIBA HEADQUARTERS - 66 PORTLAND PLACE 地址：66 Portland Place, London, W1B 1AD 電子信箱：info@riba.org 電話：+44(0)20 7580 5533
參考資料	官方網站 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

競賽說明	主辦單位：ISARCH 建築學生獎 (ISARCH Awards for Architecture Students) ISARCH 是一個非營利性組織，創辦人為 Adrià Clapés Nicolau and Francesca Neus Frontera Carbonell，最初由建築專業的學生和年輕建築師組成。其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。它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。ISARCH 建築學生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。ISARCH 建築學生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。 ISARCH 建築學生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。
參賽時程	註冊期間：2017 年 12 月 1 日至 2018 年 10 月 15 日 評審期間 (含線上票選)：2018 年 11 月 2 日至 11 月 19 日 獲獎公告：2018 年 12 月 3 日
參賽費用	2017 年 12 月 3 日至 2018 年 1 月 9：15 歐元 2018 年 1 月 10 日至 2018 年 6 月 29 日：30 歐元 2018 年 6 月 30 日至 2018 年 10 月 15 日：60 歐元
參賽類別	所有建築相關設計作品
評審標準	專家評審小組佔最終分數 80% 線上票選佔最終分數 20%
聯絡方式	電子信箱：info@isarch.org
參考資料	官方網站 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

競賽說明	主辦單位：eVolo 雜誌 (eVolo Magazine) 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摩天大樓比賽。eVolo 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	不限，包括來自世界各地的學生和專業人士。
參賽時程	早鳥註冊：2019 年 11 月 19 日 追加註冊：2019 年 11 月 20 日至 2020 年 1 月 28 日 作品提交截止：2020 年 2 月 11 日 23:59 US Eastern Time (北美東部時區) 獲獎公布：2020 年 4 月 21 日
參賽費用	早鳥註冊：2019 年 7 月 11 日至 2019 年 11 月 19 日，收費 95 美元 追加註冊：2019 年 11 月 20 日至 2020 年 1 月 28 日，收費 135 美元
參賽類別	不限任何形式的高層建築設計
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	電子信箱：skyscraper2019@evolo.us
參考資料	官方網站 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

競賽說明	主辦單位：日本中央玻璃國際建築設計競賽（Dept. of Central Glass International Architectural Design Competition） 自 1966 年以來，我們每年都會舉辦中央玻璃國際建築設計競賽。這場競爭由以知名專業的建築師來評判，激發了渴望成為建築師的學生以及建築公司和總承包商設計部門的興趣。1976 年，海外參賽作品首次受邀參加比賽，該比賽成為國際賽事。希望這次競賽將是一個機會，在這個社會和環境中，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。
參賽資格	不限
參賽時程	註冊截止：2020 年 8 月 31 日 ＊日本的申請必須在 2020 年 8 月 31 日之前寄出（郵戳為憑），不接受個人和快遞申請。 ＊海外國家 / 地區的申請必須在 2020 年 8 月 31 日之前到達競賽辦公室。 初選結果通知：2020 年 9 月中旬 決選結果通知：2021 年在 1 月的「SHINKENCHIKU」和 2021 年 2 月的「a + u」中宣布
參賽費用	免費報名
參賽類別	東京 2020 年奧運會和殘奧會即將舉行。大多數人會著迷於頂級運動員的競技戰有些人會開始運動，以回應刺激。從「體育」一詞中想到的第一件事是頂級運動員的競技運動，但是現在，每個人無論年齡或性別，都可以享受終身運動，以保持健康，越來越多人走向「百年一生」。此外，與康復和殘疾人體育有關的體育也在擴大。因此，在這些不同類型的運動中，不為競爭，只面對自己，加強體育作為一種文化，被創造為「身體文化」，今年的主題是「身體文化俱樂部 / Body Culture Club」，一個實踐和互動這種「身體文化」的地方。 「俱樂部」不是像學校或公司那樣的強制性組織，它是一個獨立、由各方創建和組織、將具有共同利益的人聚集在一起的組織。有文學俱樂部、歷史俱樂部、體育俱樂部，但在現代，也有影響城市規畫的俱樂部和俱樂部活躍在緊急情況下，他們有一個資訊。 考慮到這些事情，請考慮空間的「身體文化」。在你考慮你的想法時，請解釋你所設想的「身體文化」，並盡可能給他們具體的架構。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Dept. of Central Glass International Architectural Design Competition 2020, Shinkenchiku-sha Co., Ltd. 地址：Kasumigaseki Building 17F 3-2-5, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-6017 Japan
參考資料	官方網站 http://www.cgc-jp.com/kyougi/

建築與景觀設計類：編號 09，第二等

美國建築大師獎

The Architecture MasterPrize (AMP)

競賽說明	主辦單位：Famani 集團（Famani Group） Famani 集團成立於 1985 年，是國際設計獎（IDA）、國際攝影獎、巴黎攝影大賽、倫敦國際創意大賽和年度露西攝影獎的組織者。美國建築大師獎使命是在全世界各地促進對高品質建築設計的欣賞，旨在表彰對建築的所有領域做出重大貢獻的個人和團隊，為了頌揚建築、景觀和室內設計領域的創新和創造力，該獎向全球範圍內的參賽者開放，接受來自世界各地建築師的參賽作品。獲獎者將由我們在建築界受尊敬的建築師和領導者組成的評審團選出，他們將獲得 AMP 獎盃，向全世界展示他們的設計等等。
參賽資格	全球 18 歲以上的任何人。 ＊學生作品將與專業作品分開與其他學生作品一起評判。 ＊可提交概念設計、進行中、已完成（不得超過 5 年）的作品。
參賽時程	報名截止：2020 年 6 月 30 日（因疫情延後至 2020 年 7 月 31 日）
參賽費用	專業組：330 美元 / 件，早鳥報名的折扣價為 280 美元 / 件。 學生組：80 美元 / 件，提交成多個類別的作品（相同的文本、圖像），在附加類別中享受 30% 的折扣 。
參賽類別	1. 建築設計、2. 室內設計、3. 景觀建築設計
評審標準	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	Architecture MasterPrize Main Office 地址：1318 E 7th St.., Suite 140, Los Angeles, CA, 90021 USA 電子信箱：support@architectureprize.com
參考資料	官方網站 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

競賽說明	主辦單位：VELUX 集團 (VELUX Group) VELUX 集團自 2004 年起，每兩年邀請建築學學生參加國際 VELUX 獎。VELUX 國際建築設計競賽旨在挑戰學生探索日光在建築中的作用並激發新思維，其目標是與建築學生就如何使用陽光和日光作為能源和光的主要來源以及如何確保在建築物中生活和工作的人的健康和福祉進行交流。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，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，該獎已發展成為塑造未來建築的建築師的最大同類競賽。自首屆以來，共來自 80 多個國家的約 5,000 名學生提交了近 4,000 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) ＊我們鼓勵跨學科團隊，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、2020 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。 ＊ VELUX 員工無法參與。
參賽時程	註冊日期：2019 年 9 月 1 日至 4 月 15 日 徵件日期：2020 年 4 月 15 日至 6 月 15 日 陪審團會議 (獲獎者通知)：2020 年 6 月 25 日至 6 月 26 日 獲獎者公告和網上展覽：2020 年 12 月
參賽費用	免費報名
參賽類別	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。
評審標準	1. 採光作為建築的前提、2. 項目如何進行研究和記錄、3. 該項目如何解決當前和未來的挑戰、4. 實驗和創新的水平、5. 項目的整體圖形展示，項目如何展現
聯絡方式	電子信箱：iva@velux.com
參考資料	官方網站 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

競賽說明	主辦單位：仿生協會 (Biomimicry Institute) 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。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。全球仿生設計競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。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，為更多仿生產品推向市場，創造一條途徑。
參賽資格	大學生和獨立專業人士，需 2-8 人團隊報名。 ＊團隊的每個成員都必須分別註冊一個帳戶，但一個團隊只需一個成員提交參賽作品。
參賽時程	收件截止：2020 年 6 月 1 日 23:59:59 GMT-7 (太平洋夏令時間) 評選：2020 年 6 月至 7 月 獲獎者名單公布：2020 年 7 月底 Biomimicry 平台發布：2020 年 9 月
參賽費用	早鳥報名 (2020 年 4 月 30 日前支付)：限學生團隊 40 美元；專業團隊或專業人員與學生的混合團隊 100 美元。 一般報名：限學生團隊 50 美元；專業團隊或專業人員與學生的混合團隊 120 美元。
參賽類別	競賽主題：提出一項能符合以下聯合國永續發展目標 (SDGs) 且符合仿生概念的創新方案 (產品、服務或系統)，符合之 SDGs 目標可不限一項：1.SDG 2 終止飢餓、2.SDG 6 潔淨飲水與衛生設施、3.SDG 7 經濟適用的清潔能源、4.SDG 9 工業、創新、基礎建設、5.SDG 11 永續發展的市政規劃、6.SDG 14 保育及維護海洋資源、7.SDG 15 保育及維設生態領地
評審標準	仿生應用與過程 25% 內容與主題相關性 20% 對社會與環境的益處 20% 設計構想之創意性 10% 設計構想陳述與表達 10% 團隊 15%
聯絡方式	THE BIOMIMICRY INSTITUTE 地址：PO Box 9216, Missoula, Montana 59807, United States of America 電話：+1 415 800 1401 電子信箱：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

競賽說明	主辦單位：國際室內設計協會 (International Interior Design Association) 國際室內設計協會 (International Interior Design Association，簡稱 IIDA) 是全球範圍內的商業室內設計協會。IIDA 遍布 58 個國家，擁有 15,000 多名會員，包含設計專業人士、行業分支機構、教育工作者、學生、公司及其客戶。IIDA 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，都會對人們的健康和福祉產生積極的影響。IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽旨在表揚全球室內設計專業學生的才華和新穎的設計思想。比賽為新銳設計師提供了展示他們的作品並在室內設計行業中曝光的機會。
參賽資格	向世界各地的室內設計或建築項目研究生和大學生開放 ＊可個別報名或團隊報名 (至多五人)。
參賽時程	繳件日期：2020 年 1 月 13 日至 2 月 17 日
參賽費用	個別報名：IIDA 學生會員 25 美金、非學生會員 50 美金 團隊報名：IIDA 學生會員 40 美金 (至少一名學生必須是 IIDA 學生會員)、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嫻熟的員工團隊，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。
評審標準	創新與創造力 20% 一致性和功能性 20% 人類和環境的影響 20% 滿足計畫要求和超出基本計畫做出的貢獻 20% 簡報能力 20%
聯絡方式	聯絡人：Clare Socker 電子信箱：csocker@iida.org.
參考資料	官方網站 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

競賽說明	主辦單位：路易·威登集團 (LVMH group) 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。每年，來自時尚和奢侈品行業的國際專家委員（新聞工作者、設計師、買家……）都會在 20 位準決賽者中，選出 8 位設計師參加 LVMH 大獎決賽。
參賽資格	青年時裝設計師大獎（THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE） ＊年齡需滿 18~40 歲。 ＊至少製作設計並販售兩個系列的作品，含女裝、男裝或中性服裝（不含配飾）。 時尚畢業生大獎（THE GRADUATE PRIZE） ＊於 2020 年畢業的學生，並於時尚類院校完成至少三年的課程及獲得文憑。 ＊至少有六件自己設計的女裝、男裝或中性服裝。
參賽時程	青年設計師報名截止：2020 年 2 月 2 日 青年設計師初選：2020 年 2 月 27 日至 2 月 28 日 畢業生報名截止：2020 年 5 月 15 日 決選、獲獎公告：2020 年 6 月 5 日（因疫情取消，30 萬歐元的獎金將平均分配給 8 位進入決賽的設計師。）
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 青年時裝設計師大獎（THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE） 2. 時尚畢業生大獎（THE GRADUATE APPLICATION）
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	LVMH Moët Hennessy - Louis Vuitton 22, avenue Montaigne, 75008 Paris – France 電話：+33 (0)1 44 13 22 22 傳真：+33 (0)1 44 13 22 23 電子信箱：lvmhprize@lvmh.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)

競賽說明	主辦單位：世界可穿著藝術獎 (World of WearableArt) 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。
參賽資格	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。
參賽時程	開始收件：2019 年 9 月 28 日 國際參賽者預選結束：2020 年 3 月 30 日 國際預選結果公告：2020 年 4 月 3 日 紐西蘭首輪參賽者預選結束：2020 年 5 月 11 日 紐西蘭預選結果公告：2020 年 5 月 14 日 提交作品截止：2020 年 6 月 16 日 第一次評選：2020 年 7 月 3 日至 7 月 5 日 評選結果公告：2020 年 7 月 17 日 第二次評選：2020 年 8 月 30 日 最終評選：2020 年 9 月 21 日 頒獎典禮：2020 年 9 月 25 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	每年提出六個字彙為當屆主題，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。 2020 的主題為： 1. 伊麗莎白時代 (Elizabethan Era)、2. 建築 (Architecture)、3. 單色 (Monochromatic)、4. 前衛 (Avant-garde)、5. 奧特亞羅瓦 (Aotearoa)、6. 開放 (Open) ＊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。 ＊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。
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	電話：+64 3 547 4570 傳真：+64 3 547 0324 電子信箱：info@worldofwearableart.com
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)

競賽說明	主辦單位：EVE S.r.l. (The electric vehicles consulting company) International Talent Support (ITS) 成立於 2002 年，在其 19 年的歷史中，它已發展成為最受認可的平台，支持年輕人才的強大平台。最重要的是，它創建了一個支持創造力不斷 , 成長的家庭，就像一棵樹的樹枝朝著不同的方向生長，卻由相同的根源培育。它建立了一個令人印象深刻的 Creative Archive（創意檔案館），這是一個追踪時尚發展歷史的獨特收藏。在超過 580 名入圍者中，有許多是由頂級時尚品牌選出的，他們現在在這些品牌擔任關鍵職位，或者已經成功開發了自己的品牌。
參賽資格	大學生、大學畢業生及研究所畢業生皆可參加。 ＊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。
參賽時程	網路報名日期：2020 年 1 月 31 日至 3 月 15 日 實體作品繳交截止：2020 年 3 月 23 日 公布得獎名單：2020 年 7 月中 頒獎典禮：2020 年 10 月 23 日
參賽費用	免費報名
參賽類別	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 電話：+39 040 300589 傳真：+39 040 322 1245 電子信箱：schools-contestants@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

競賽說明	主辦單位：iD 但尼丁時尚公司 (iD Dunedin Fashion Inc) 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。iD 國際新銳設計師獎是一個獨特的活動，展示了來自紐西蘭和國外的知名設計師與來自全球的創新新興時尚的融合。iD Dunedin 得到了城市、社區和商業合作夥伴的支持，由一個管理團隊負責營運，並由 iD Dunedin Fashion Inc 負責管理。活動籌集的資金將用於未來幾年的活動。
參賽資格	參賽者必須為五年內的畢業生 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。 ＊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 300 dpi 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
參賽時程	報名截止：2020 年 1 月 31 日 入圍通知：2020 年 2 月 14 日 決選：2020 年 6 月 18 日 頒獎典禮：原訂 2020 年 6 月 19 日，因疫情改為在 2020 年 8 月 7 日舉辦線上頒獎典禮。
參賽費用	免費報名
參賽類別	無相關敘述
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	線上諮詢：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

競賽說明	主辦單位：東京新人設計師時裝大獎委員會 (Tokyo New Designer Fashion Grand Prix Committee) 東京新設計師時裝獎由 Onward Kashiyama 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，2020 年 2 月 4 日公告停辦此比賽。
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 ＊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。
參賽時程	專業組 收件截止：2019 年 5 月 17 日 (必須於最後一天的 17 點前送達) 審查面談：2019 年 6 月 13 日 學生組 收件截止：2019 年 6 月 28 日 (必須於最後一天的 18 點前送達) 評審決選：2019 年 6 月 19 日至 6 月 25 日 實際服裝繳交截止：2019 年 9 月 7 日 最終展示：2019 年 9 月 11 日 頒獎典禮：2019 年 10 月
參賽費用	免費報名
參賽類別	主題內容不限，型式為服裝。
評審標準	1. 主題的表現力 (主題不限)、2. 設計的原創性和前衛性、3. 作品圖案和縫紉的完整性
聯絡方式	Bunka Gakuen Taipei Office 地址：4F, No.57, Sec. 1,Chongching S Rd, Taipei, TAIWAN 電話：+886-2-2375-1951 電子信箱：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)

競賽說明	主辦單位：波蘭洛茲中央織品美術館 (Central Textile Museum of Lodz in Poland) 在 19 世紀和 20 世紀，洛茲是波蘭最大的紡織工業中心。編織博物館的成立於 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，從此稱為中央織品美術館。
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。 ＊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。 ＊競賽說明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。 ＊作品呈現語言為波蘭語或英語。
參賽時程	報名截止：2019 年 1 月 18 日 合格參與者名單：2019 年 4 月 5 日 作品繳交截止：2019 年 6 月 30 日 展覽開幕及獲獎者公布：2019 年 10 月 5 日 展覽：2019 年 10 月 5 日至 2020 年 7 月 26 日（因疫情展期延長 4 個月） ＊下屆為 2022 年（預計 2021 開始報名）
參賽費用	免費報名
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：突破邊界（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。在不斷變化積累的時代，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。
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	Aleksandra Kmiecik 電話 : 500 528 605 電子信箱 : 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

競賽說明	主辦單位：名古屋時裝推廣委員會 Nagoya Fashion Promotion Committee 名古屋時裝推廣委員會設立於 1987 年 5 月 12 日，由名古屋時尚協會、名古屋市和名古屋產業振興公社等組成，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歷史和傳統為基礎，發展時尚行業和提升時尚思維，培養下一代人才，並利用資訊和網路等展開各式各樣的宣傳活動。
參賽資格	任何人皆可以參加，但不接受團體報名。 ＊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彩排，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。
參賽時程	收件截止：2020 年 5 月 14 日 (因疫情延至 2020 年 6 月 11 日。) ＊參賽作品需由郵寄或快遞送至主辦單位 初選及書面通知：2020 年 7 月上旬 最後公開評選及頒獎典禮：2020 年 9 月 17 日
參賽費用	從日本境外寄送作品：免費報名。 從日本境內寄送作品：須透過郵局 "Kogawase" 為每幅草圖支付 500 日元的費用。
參賽類別	女裝、男裝或童裝 (5 至 6 歲兒童之服裝)，主題不限，季節、正式、休閒皆可。
評審標準	表現力、原創性、作品完成度。
聯絡方式	Nagoya Fashion Association 6th Floor, Design Center Building, 3-18-1 Sakae, Naka-ku, Nagoya City 460-0008, Japan 電話：+81-52-265-2030 傳真：+81-52-265-2036 電子信箱：nfa@n-fashion.com
參考資料	官方網站 http://www.n-fashion.com/

執行團隊



計畫主持人 Project Director

林磐聳 Apex Lin, Pang-Soong



計畫協同主持人 Associate Project Director

陳俊宏 Chen, Jun-Hong



計畫協同主持人 Associate Project Director

謝省民 Hsieh, Sheng-Min



專案經理 Project Manager

李玟函 Grace Li

・計畫進度與經費統整
・各項活動統籌分配及規劃執行



專案經理 Project Manager

易婠安 Eunice Yi

・獎勵金審查相關作業
・各項活動人事邀約安排



專案經理 Project Manager

陳芷儀 Joyce Chen

・行政及經費核銷
・國際競賽相關事宜

IDC 2020

書　　名　2020 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　李玟函、易婞安、陳芷儀

兼 任 助 理　顏竹瑩、江謹存

主視覺設計　翁永圳

專 輯 設 計　陳信宇

翻 譯 協 助　(英) 范堯寬、蘇文君、林聖叡、王詠鑫　(日) 褚炫初

攝 錄 影 師　(攝影) 蔡德煌、翁鈺棠
(錄影) 沈弘欽、V 點子工作室

出 版 日 期　109 年 8 月

版　刷　次　初版 1 刷

訂　　價　新臺幣 450 元整

I S B N　978-986-5444-91-4 (精裝)

G　P　N　1010900901

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 . 2020 = IDC 2020: international design competition / 林磐聳主編 . -- 初版 . -- 臺北市 : 教育部出版 : 教育部高教司發行 , 民 109.08

面 ; 公分

ISBN 978-986-5444-91-4 (精裝)

1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集

960　109008855

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：《2020 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，109 年 8 月