

2013

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



2013 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
中華民國一〇二年四月



IDC 2013
CONTENT 目錄

04 專案主持人　林磐聳教授序

06 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫介紹

08 101年度設計戰國策國際獲獎作品展

10 101年度設計戰國策國際競賽巡迴研討會

12 101年度成果發表記者會暨頒獎典禮

14 101年度設計戰國策獲獎師生分享座談會

16 專家學者專文

32 101年度設計戰國策專訪電子報

54 101年度獲獎學生作品

152 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫獎勵要點

156 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫競賽資料

157 競賽資料簡介

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫　主持人序

發展臺灣設計續航力

林磐聳 專案計畫主持人

教育部自 2006 年啟動「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計劃」（以下簡稱「設計戰國策」），至今台灣學生已經累積了 460 組次以上的國際設計競賽得獎作品，而教育部根據獎勵辦法所核定發出的獎金總計高達新台幣 3400 多萬元，由此得以窺見台灣教育部所投注的政策資源與產出成果獲得正向的肯定。其中今年榮獲教育部訂定為一等金獎的作品計有一件，獲得「2012 德國 iF 概念獎」所頒發「競賽優勝 4100 歐元獎」殊榮；而獲評等為銅獎的申請多達 10 件，橫跨動畫、平面設計與產品設計三個類別，其中包括微軟創意潛能盃第三名、德國紅點傳播設計獎 Best of Best、美國傑出工業設計獎銅獎、德國紅點設計概念獎 Best of Best……等國際間具有高知名度與困難度的獎項；回顧這一年來總體通過申請數量與獲評為銅獎的件數為歷年的新高，在在顯示出臺灣學生參加國際競賽獲獎不僅越來越普及，在參賽作品的水準上也有越來越加提高的趨勢，如何保持這股正向的能量，成為臺灣設計教育永續航行的發展力量，是為本計劃未來側重的策略。

2012 年 10 月 5 號，本計劃首度集結歷年來的獲獎作品，假誠品書店台北敦南店地下二樓藝文空間，舉辦為期兩週的「設計戰國策 — 國際獲獎作品展」與記者會。除展出當年度的獲獎作品之外，更聯合歷年各獲獎人近期設計作展出，藉此整合台灣設計新秀的連絡網絡，也再次給年輕優秀的設計師與創作者有著良好的宣傳曝光機會。同時配合展覽時期，假誠品敦南店的一樓大廳舉辦了四場分享座談會，由四位在不同年度間獲得國際大獎的學生代表與當前正在設計領域發光發熱的新生代設計師們到場分享心路歷程、現場問答反應熱烈，激勵了在場許多設計科系的學生。

今年藉著重新架設「IDC 設計戰國策官方網站」的機會，彙整了近四年的獲獎人與作品，並且新增兩個項目：「歷屆得獎作品」與「人才資料庫」。希望此一公開的平台兼具提供獲獎學生曝光的機會，以及提供產業界具有指標性的管道來尋找優秀的設計人才。在官方網站建立此項名人榜，不僅能持續地協助歷年獲獎學生讓其獲獎作品的宣傳曝光，也希望有效達到引導作用，鼓勵後進學生參加國際競賽的信心。（「設計戰國策」人才資料庫網址：http://moe-idc.org/achievement/expert.php）

回顧本計劃在近年來推廣台灣學生參加國際競賽已達到階段性的目標，獲獎數與獲獎名次皆有穩定之成長，台灣參賽學校的數量與普及效應已經擴展開來，在這樣的良性發展的基礎之上，如何達成永續發展的目標願景，是為下一波所要面對的挑戰。



圖一　專家學者諮詢會暨誠品國際獲獎作品展籌備會



圖二　決審會議



圖三　北區巡迴研討會開場



圖四　教育部頒獎典禮

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」95-101 年度獎勵概況

	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	
95年度執行成果	0	0	0	2	0	2	8	6	4	22	1. 嶺東科技大學 2. 實踐大學 3. 雲林科技大學 4. 交通大學	5. 台灣師範大學 6. 高雄師範大學 7. 東方技術學院
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 30 萬	獎金 30 萬	獎金 5 萬	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 221 萬		
96年度執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	1. 實踐大學 2. 台灣科技學 3. 嶺東科技學 4. 明志科技大學 5. 台南藝術大學	6. 台南科技大學 7. 台灣師範大學 8. 雲林科技大學 9. 成功大學 10. 高雄師範大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 30 萬	獎金 30 萬	獎金 5 萬	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 623 萬		
97年度執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	1. 臺灣科技大學 2. 嶺東科技大學 3. 實踐大學 4. 臺灣師範大學 5. 成功大學 6. 長庚大學 7. 朝陽科技大學 8. 臺南藝術大學	9. 高雄師範大學 10. 交通大學 11. 臺南科技大學 12. 雲林科技大學 13. 明志科技大學 14. 臺灣藝術大學 15. 樹德科技大學 16. 輔仁大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 30 萬	獎金 30 萬	獎金 10 萬 7 件 獎金 5 萬 47 件	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 765 萬		
98年度執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71	1. 嶺東科技大學 2. 臺灣科技大學 3. 台中技術學院 4. 雲林科技大學 5. 高雄師範大學 6. 朝陽科技大學 7. 銘傳大學 8. 實踐大學 9. 政治大學 10. 復興商工 11. 臺南科大	12. 交通大學 13. 明志科大 14. 台北科大 15. 樹德科技大學 16. 臺南藝大 17. 大同大學 18. 成功大學 19. 臺灣藝大 20. 長庚大學 21. 元智大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 15 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 513 萬		
99年度執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	0	1	2	8	1	0	46	3	0	61	1. 大同大學 2. 嶺東科技大學 3. 銘傳大學 4. 台中技術學院 5. 實踐大學 6. 國立雲林科技大學 7. 國立高雄師範大學 8. 國立成功大學 9. 國立台灣藝術大學	10. 國立臺灣師範大學 11. 國立台灣科技大學 12. 國立台南藝術大學 13. 國立台北科技大學 14. 明志科技大學 15. 南台科技大學 16. 亞洲大學 17. 台南科技大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 15 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 513 萬		
100年度執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	0	3	2	0	6	0	39	0	6	53	1. 實踐大學 2. 國立成功大學 3. 國立臺灣科技大學 4. 國立臺灣師範大學 5. 樹德科技大學 6. 國立高雄師範大學 7. 國立臺南藝術大學 8. 中原大學	9. 銘傳大學 10. 國立臺北科技大學 11. 大同大學 12. 明志科技大學 13. 崑山科技大學 14. 國立臺中技術學院 15. 環球科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 233 萬		
101年度執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	0	1	0	10	6	2	82	1	6	96	1. 臺南應用科技大學 2. 大葉大學 3. 國立臺灣師範大學 4. 國立成功大學 5. 國立臺北科技大學 6. 大同大學 7. 國立雲林科技大學 8. 實踐大學 9. 亞洲大學 10. 崑山科技大學 11. 國立交通大學	12. 國立台灣大學 13. 銘傳大學 14. 南華大學 15. 國立聯合大學 16. 朝陽科技大學 17. 長庚大學 18. 明志科技大學 19. 輔仁大學 20. 樹德科技大學 21. 國立臺灣科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 330.5 萬		

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

計劃簡介

前言

政府自 2002 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，規劃國內藝術與設計教育與國際競賽接軌，擬訂獎勵辦法鼓勵全國大專校院藝術與設計科系學生積極參與國際競賽，並藉由參與競賽作品之準備，提升學生藝術與設計創作的水準，並且透過國際參賽之經驗與觀摩學習，擴展國際視野、提昇專業素質。

計畫目的

為落實我國「大學校院藝術與設計領域人才培育」之目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化，規劃國內藝術與設計教育與國際競賽接軌，促使全國大學校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽，藉由參與競賽作品之準備，提升學生藝術與設計創作的水準，並且透過參賽作品之觀摩學習，擴展學生國際視野以提昇專業人力素質。

計畫成果

以下概述教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」101 年度具體實施成果：

一、國際藝術與設計競賽資料庫網站功能維護

透過網站推廣國際藝術與設計競賽是資訊推廣最即時的管道，本年度除維護原有國際競賽資料庫網站外，並加強電子報功能，將個人訂閱者及國內藝術設計院校聯絡資料建於使用者資料庫，透過即時的電子郵件發送，主動提供各院校級及個人即時國際競賽資訊。電子報內容除提供國際競賽、研討會等即時且具參考價值的最新訊息，今年度亦邀請 10 位獲獎同學分享國際競賽經驗。每期寄送電子報 2,000 份，全年度 20 期達 40,000 人次。

二、辦理國際藝術與設計競賽獎學金審查行政作業

本計畫每年度 5 月開始受理獎金申請案，6 月 30 日申請截止，7 月 1 日書面行政審查開始，並通知學生補件；7 月中旬寄發書面專業審查資料；8 月中旬於教育部辦理決審會議，並於 9 月 30 日前將審核結果函知學校；12 月 31 日前獲獎學生即可透過學校轉知辦理請領獎金事宜。如表（一）所示，本計畫自 2005 年實施以來，95 年度有 22 名學生參加國際競賽榮獲佳績，96 年度則增至 45 人，97 年度增至 64 人、98 年度再增至 71 人，99 年 61 獲獎人次裡有 1 位金獎、2 位銀獎、8 位銅獎，100 年度，更有 3 位國際頂尖競賽金獎得主誕生，而到了 101 年度得獎申請人數達 127 人，通過審核 96 人，其中包括金獎 1 人、銅獎高達 10 人，顯示本計畫對提升臺灣藝術設計與文化創意具有明顯的推進作用。

三、舉辦頒獎典禮及成果發表記者會

本計畫於 101 年 12 月 14 日於教育部舉行 101 年度頒獎典禮及成果發表記者會，並邀請教育部高教司黃雯玲司長、計畫主持人與協同主持人、法國平面設計師與插畫家 Ronald Curchod、臺灣微軟大學合作計畫經理劉安宜小姐、荷商派立 Pilotfish 台灣區總經理 Nick Vasiljevic 等代表擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策畫特展提供所有獲獎作品於現場展出，希望藉由獲獎個案的激勵及國外大師的經驗分享，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，讓台灣的藝術與設計成果在國際舞台上綻放更燦爛的光芒。

四、舉辦國際設計競賽巡迴研討會

本計畫自開辦以來，每年邀請世界各地的專家學者來台演說，歷年國際講師如表（二）所示。101 年度本計畫邀請法國平面設計師與插畫家 Ronald Curchod、臺灣微軟大學合作計畫經理劉安宜小姐、荷商派立 Pilotfish 台灣區總經理 Nick Vasiljevic，於國立臺灣師範大學、台中亞洲大學、高雄東方設計學院進行國際設計競賽巡迴研討會，同時開放線上預約及現場報名，受惠學生超過 1000 人次。

五、舉辦獲獎學生作品海外成果展覽促進國際交流

本計畫整合歷年得獎作品，擇優挑選本屆獲獎作品於 2012 年 11 月參加墨西哥海報雙年展的「臺灣特展」，2012 年 12 月的「北京國際文化創意產業博覽會」，以及 2013 年 4 月的「米蘭設計週」，展期間與各城市當地文

化產學界互動交流頻繁，透過海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品得到了國際化的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

六、於敦南誠品展出「歷屆設計戰國策國際獲獎作品展」

由教育部主辦，本校文創中心執行的設計戰國策，歷屆設計戰國策國際獲獎作品展於敦南誠品隆重展出，精選18件2007~2011年間，臺灣學生在全球重要平面及產品設計競賽中獲得前三名的作品，以及9支在法國安錫動畫影展、美國ACM SIGGRAPH電腦動畫展、義大利I CASTELLI 動畫影展等重要國際影展奪得獎項的精彩短片，吸引了大批觀展人潮，也引起教育部林聰明次長高度關注，不但親自來展場參觀臺灣學生的優秀作品，更於101年10月6日展覽期間，邀請IDC歷年獎學金得主，與臺灣設計學界、業界代表專家一起進行座談，除了傾聽同學們的創作歷程與未來抱負，也與各界菁英暢談臺灣設計的未來發展，並允若將不遺餘力的繼續推動臺灣高等設計人才教育。

七、辦理得獎師生座談會一場

本計畫於102年3月22日邀請100年度得獎師生分享參加國際競賽心得，讓實際參與競賽並獲得獎項的學生，與全國藝術與設計類相關科系學生面對面的對談，經由獲獎個案的激勵與分享，提供全國高中職以上學生最新的參賽注意事項，同時也讓與會學生透過分享與提問，即時獲得最適切的建議。

八、編輯出版國際競賽專輯一冊

本計畫每年度編輯出版國際競賽專書一冊，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。其他內容包含計畫簡介、年度活動紀錄、臺灣獲獎學生作品欣賞、本計畫鼓勵競賽簡介、獎勵規章等。

	94年度	95年度	96年度	97年度	98年度	99年度	100年度	101年度
綜合		Prof. Dr. Prter Zec 德國 red dot 評審團主席		水谷孝次 日本名古屋國際設計競賽 評審	Robert L. Peters 國際設計聯盟 IDA 創辦人	Joerg Suermann 德國 DMY 柏林國際設計節創辦人	李建國 德國 if 設計獎大中華區總監	劉安宜 台灣微軟大學合作計畫經理
產品	王千睿 BenQ 明碁電通數位時尚設計中心總監	內田邦博 日本 IdcN 名古屋國際設計中心資深執行總監	國本桂史 公立大學法人名古屋市立 大學大學院教授		角田寬 西班牙 Design Code 設計總監	三宅一成 MIYAKE Design 負責人	Kriti Trivedi 印度理工學院工業設計中心教授	Nick Vasiljevic Pilotfish 荷商派立台灣分公司總經理
平面	劉小康 香港設計中心董事會主席	福田繁雄 日本富山國際海報雙年展評審 Jan Rajlich Jr. 捷克布魯諾國際平面設計年展協會主席	Jan Rajlich Jr. 捷克布魯諾國際平面設計年展協會主席 Maria Kurpik. 波蘭華沙國際海報雙年展 主辦人 淺葉克己 日本東京字體指導俱樂部會長 照沼太佳子 日本東京字體指導俱樂部 執行長	Rene Wanner 瑞士國際海報網站 Poster Page 主持人	中西元男 日本 PAOS 創辦人、亞洲之父	金炫 Design Park 創辦人	Xavier Bermudez 墨西哥國際海報雙年展主席	Ronald Curchod 法國平面設計師 / 插畫家
動畫		Malcolm Turner 墨爾本國際動畫影 MAIF 主席 John Finnegan 2006 ACM Siggraph 大會主席	Alexander Stein 國林短片影展策劃公司執行長	Eric Olivares 西班牙 BAUEscola Superior de Disseny 教授				

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

101 年度設計戰國策國際獲獎作品展

時間：101 年 10 月 5 號至 15 號

地點：誠品書店敦南店 地下二樓藝文展演空間

臺師大設計系文創中心辦理的「IDC 設計戰國策國際獲獎作品展」是教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」開辦以來，首次集結歷年國際獲獎作品的公開展覽。共計展出 30 位獲得德國紅點、美國傑出工業設計獎等學生的獲獎及近期作品，內容橫跨平面設計、產品設計及數位動畫。這次配合「IDC 設計戰國策國際獲獎作品展」的開幕活動，除了邀請到教育部與臺灣師範大學的貴賓外，還有歷屆獲獎人代表在茶會中和莘莘學子們分享了獲獎心得與心路歷程，現場互動熱烈，寓教於樂的傳承了前輩在國際競賽上獲獎無數的獨到見解。

其中曾獲得多項國際插畫類大賽金獎的參展者陳重宏表示：「教育部的這項政策對於想要從事設計的臺灣學生確實有幫助，不但讓他們比其他國家競爭者有更多表現機會，也能和更多人分享經驗。」他更提到：「每位設計獎得主就像一顆種子，如果能好好培養成長，我覺得這個計畫非常值得再繼續推廣，台灣不缺人才，但是台灣需要培養人才，讓世界可以更去注意到台灣的光和熱。」

開幕隔天即舉辦 4 場分享座談會，由 4 位曾經獲獎、現正在不同設計領域發光發熱的新生代設計師到場分享設計以及人生經驗，有自行創辦工作室的工業設計師、有繼續朝博士學位攻讀的字體設計師、也有已經在產學界已經累積數年工作經驗的設計師，再回過頭來回味當年獲獎心路歷程的不同看法等，每位設計師由各角度暢談傑出作品以及生活品味，在在激勵現場許多設計科系的學生的興趣，同時也引起廣大民眾的好奇駐足與詢問。

其中，畢業於台師大設計研究所、目前在多所院校擔任講師的鄒家豪先生，四十分鐘的內容中，介紹聽眾瀏覽



圖一　開幕記者會合照：由左至右為台師大文創中心許和捷主任、教育部高教司副司長馬湘萍女士、獲獎人代表傅首禧、獲獎人代表陳彥廷、台師大副教授廖偉民等。

其近期作品，包括替台北花博’I LUV FLORA’的一系列商品與平面設計，溫暖的配色搭上可愛造型，每張作品都充滿故事性。

目前一邊攻讀台師大美術所博士班、一邊經營個人工作室的廖韡先生，除了分享其著墨於字體設計與平面設計的編排趣味設計作品外，也從生活美學的觀察角度，帶領聽眾們跟隨他先前的日本之旅——拜訪充滿個性的建築與街道風景。

長庚大學工業設計系畢業後便與同好共組「柒木設計 KIMU Design Studio」的林宜賢小姐，一一細數運用大量羊毛氈，獲得 2008 紅點概念最佳中的最佳的作品「躲」的製作過程，以及目前經營工作室的最新企劃與成果等。

帶來許多已印刷成冊出版作品（「末日年曆」、「設計流感力」等）的黃顯勛先生，畢業於國立台灣科技大學設計研究所，介紹了相當精采的作品集製作過程，包括印刷、裝訂等細節的逐次錯誤再反覆修改，都給聽者上了寶貴的一堂課，會後的小型販賣簽名會也是熱鬧非凡。

「IDC 設計戰國策」計畫 6 年來有 6 百多件作品獲得國際獎項，目前已經將過去資料較為完整的 2008-2011 共四年份的資料彙整完成，建置人才資料庫與獲獎作品資訊公布在設計戰國策的官方網站：http://moe-idc.org/，方便業界瞭解與尋找這些獲獎人才的資訊，建構產學間良好溝通的橋樑。



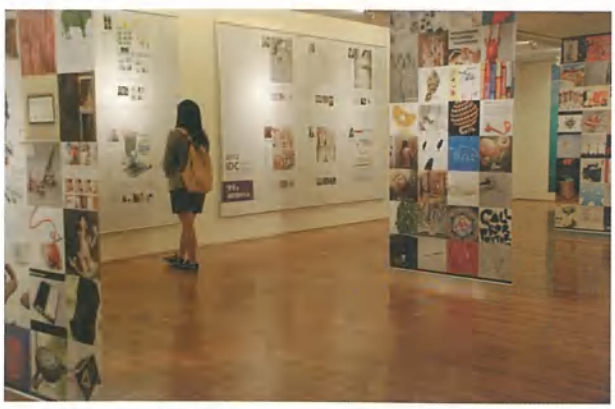
圖二　獲獎人代表陳重宏在展覽會場的記者聯訪會



圖三　開幕當天盛況



圖四　獲獎人代表廖韡在誠品敦南店一樓大廳座談分享會現場



圖五　設計戰國策「國際獲獎作品展」在誠品敦南店地下二樓藝文中心展覽會場

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

101 年度設計戰國策國際競賽巡迴研討會

2012 設計戰國策－北區研討會

2012 年 12 月 14 日（五）13:30 － 18:00
國立臺灣師範大學禮堂
（臺北市大安區和平東路一段 129 號）

2012 設計戰國策－中區研討會

2012 年 12 月 15 日（六）13:30 － 18:00
亞洲大學 A101 國際會議中心
（臺中市霧峰區柳豐路 500 號）

2012 設計戰國策－南區研討會

2012 年 12 月 17 日（一）08:30 － 12:30
東方設計學院
（高雄市湖內區東方路 110 號）

活動時程規劃

時間	活動內容
13:00~13:30	報到手續
13:30~13:35	長官致詞
13:35~13:40	貴賓、主持人致詞
13:40~14:50	平面設計 - 法國 Ronald Curchod
14:50~15:10	茶點時間
15:10~16:00	設計競賽 - Microsoft Imagine cup 微軟潛能盃介紹：台灣微軟大學合作計畫經理 劉安宜
16:00~17:10	產品設計 -Pilotfish 台灣區總經理 Nick Vasiljevic
17:10~17:50	Q&A 時間
17:50~18:00	主持人總結；研討會圓滿落幕



圖一　北區巡迴研討會與會嘉賓合照

講師介紹



Ronald Curchod（法國）

1954 年出生在瑞士，現活躍於法國的自由插畫工作者，同時也涉獵廣告業、戲劇服裝與佈景設計。曾獲得法國蕭蒙海報獎的全場大獎、臺灣國際海報設計獎的全場大獎、中國國際海報雙年展的全場大獎、華沙海報雙年展的全場大獎等國際大獎殊榮。



劉安宜（臺灣）

微軟 Microsoft 臺灣微軟開發技術推廣副理。現任微軟大學合作計畫主持人，專精於開發技術平台在校園的推廣及學生活動的舉辦，將詳細介紹微軟公司所舉辦的 Microsoft Imagine Cup 潛能盃設計大賽相關資訊。



Nick Vasiljevic（瑞士）

Pilotfish 臺灣區總經理，該公司在臺灣已經奠定領先創意機構地位。Nick 同時也是行政院全球招商聯合服務中心的會員，時常受邀擔任評審員和講師，本身也致力於協助初創企業的發展。2011 年更拿到了中華民國傑出企業管理人協會所頒發的 Gold Peak award entrepreneurial leadership 的獎項。



圖二　Nick Vasiljevic「產品設計與經驗」



圖三　Ronald Curchod「法國插畫與平面設計」



圖四　劉安宜「微軟潛能創意盃介紹」



圖五　南區研討會後同學熱情與講師們互動

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

101 年度成果發表記者會暨頒獎典禮

時間：101 年 12 月 14 日（五）10:30-12:00

地點：教育部五樓禮堂

新聞稿

教育部於今（12 月 14 日）辦理「101 年度教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫頒獎典禮暨成果發表會」，頒發獎狀及獎金給 238 位獲得國際設計競賽表現優異之同學及指導教師。本（101）年度共計 26 校 127 件作品提出獎勵金申請，審查結果 96 件通過，金獎 1 件獲得新臺幣（以下同）25 萬元，銅獎 10 件，每件獲得獎金最高 10 萬元，優選及入圍等獎項計 84，每件獲得獎金最高 5 萬元。

通過審核的近百件作品中，獲獎作品所參與的競賽非常多元：包括德國 iF 設計獎、德國紅點設計獎、德國 TALENTE 國際競賽特展、日本國際富山海報三年展、美國傑出工業設計獎、波蘭華沙國際海報雙年展、法國蕭蒙海報國際競賽學生展、東京 TOKYO TDC 字體設計競賽、德國柏林短片影展、微軟創意潛能盃、荷蘭 Output 國際學生大賞、G-Mark 設計獎、Adobe 卓越設計大獎等國際知名競賽，都能看見臺灣學生的傑出表現。

教育部為落實「藝術與設計人才培育計畫」目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化的方向，自 94 年度起開始辦理「鼓勵學生參加國際競賽」，並訂頒「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點」，獎勵之競賽共分為 5 大類（綜合設計類、產品設計類、平面設計類、數位動畫類、工藝設計類）並依比賽的國際性分為 3 等級，期藉由規劃國內教育與國際比賽接軌，促使全國大學校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽；藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作之國際水準；透過參賽作品的觀摩學習，擴展學生視野及提升相關人力素質。此計畫至今年已是第 7 年舉行，累積獲獎人次逾 400 人次，發出總獎金近 3,500 萬元。

今年獲審查資格為第一等國際競賽金獎的李至軒同學（臺灣科技大學設計學院建築所），在激烈競爭的國際設計競賽中，與來自世界各國設計專業人士競藝，最後脫穎而出，獲得「德國 iF 概念獎」競賽優勝 4,100 歐元的殊榮；銅獎方面，難度極高，獲獎率僅約為 1% 的「德國紅點設計大獎」的最佳獎獎項，有 6 座為臺灣學生所囊括；而在專業領域享有盛名之「美國傑出工業設計獎」中，臺灣學生也得到三座銅獎的肯定；最後，張秀如等組員（台北科技大學設計學院互動媒體設計研究所）從全球 35 萬多名學生中脫穎而出、11 項分組比賽中得到微軟創意潛能盃數位媒體競賽第三名，更是臺灣前所未有的好成績，由此可見臺灣學生優秀的設計實力，已在國際間各大獎項受到正面的重視與鼓勵。

為將學生努力的成果及作品推薦給社會大眾，使設計創意內容能讓更多人士瞭解與分享，後續將於北、中、南舉辦「2012 設計戰國策 - 國際設計競賽巡迴研討會」，希望藉由得獎個案的激勵及國外大師的經驗分享，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，讓臺灣的藝術與設計成果在國際舞台上綻放更燦爛的光芒。



圖一 教育部高教司[illegible]



圖二 教育部高教司[illegible]



圖三　本屆獲獎學生合影於教育部



圖四　頒獎人 Pilotfish 台灣分公司總經理 Nick Vasiljevic 先生



圖五　頒獎人臺灣微軟大學計畫經理劉安宜小姐



圖六　設計戰國策計畫主持人林磐聳教授等人頒獎給獲獎學生



圖七　教育部高教司黃雯玲司長與獲獎學生指導老師們合影

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

獲獎師生心得分享座談會

時間：102 年 3 月 22 日（五）13：30~17：00

地點：國立臺灣師範大學圖書館校區 - 綜合大樓 509 國際會議廳（台北市和平東路 1 段 129 號）

活動時程規劃

時 間	活 動 內 容
13:00~13:30	報到手續
13:30~13:45	長官致詞
13:45~14:00	主持人引言 - 計畫簡介
14:00~14:20	【產品設計類】陳廖遜 美國傑出工業設計獎 學生設計類銅獎 指導教授： 張文智
14:20~14:25	問與答
14:25~14:45	【產品設計類】銀子奇 德國紅點設計獎 設計概念獎 最佳獎
14:45~14:50	問與答
14:50~15:10	【平面設計類】廖耿民 德國紅點設計獎 傳播設計獎 最佳獎
15:10~15:15	問與答
15:15~15:35	【平面設計類】林孟潔 日本富山海報三年展 入選 指導教授：施令紅
15:35~15:40	問與答
15:40~16:00	【平面設計類】魏均賓 德國紅點設計獎 傳播設計獎 最佳獎 指導教授：管倖生
16:00~16:05	問與答
16:05~16:20	綜合座談
16:20~	結語、茶會



圖一 計畫主持人林磐聳教授開場



圖二　由左至右為分享人林孟潔小姐、銀子奇先生、廖耿民先生、魏均寰先生以及設計戰國策專案負責人



圖三　分享座談會現場



圖四　分享人陳廖遜講解作品「電子色票」



圖五　分享人銀子奇講解作品「彩蠟果」



圖六　分享人廖耿民講解作品「菜市仔」（台語）



IDC 2013
Articles About Competitions
專家學者專文&演講

18 RONALD CURCHOD 國際競賽平面設計類專文

20 劉安宜 國際競賽綜合設計類專文

22 NICK VASILJEVIC 國際競賽產品設計類專文

24 嚴貞 國際競賽平面設計類專文

26 易瑋勝 國際競賽產品設計類專文

29 楊紹昌 國際競賽數位動畫類專文



平面設計

法國插畫與平面設計

法國 / Ronald Curchod



你好！我先自我簡短介紹。我是 1954 年出生於瑞士的瑞士人，16 歲受完義務教育後就離開學校，然後開始在工作室當平面設計的學徒。經過四年，修讀瑞士「平面設計」的認證課程，自學通過考試，拿到同等學歷的文憑。之後我來到了法國，剛開始幾年做了各種打工，認識了我現在的太太。1979 年，我們搬到了法國南部土魯斯這個城市，也在同時我的太太懷孕了，所以我想我不能再這樣到處打零工，應該找個工作來做，於是我開始幫廣告公司工作。

當時巴黎廣告業蓬勃發展，我就幫廣告公司做插畫的工作。由於是接案子工作，所以一半的時間可以自由規劃，一半的時間做自己的事：繪畫、素描、玩音樂。我跟很多劇場的人士有來往，由於我也玩音樂，跟著音樂界的人士以及另類非主流的各領域年輕人有密切的來往，因此認識了一個劇場導演 M，M 本身也是一個演員、多虧他，我發現了當代非常前衛的劇場，讓我非常驚豔，對我來說是一個新的發現。我這位朋友 M 在 1968 年當時學潮振興時，創立了劇場，這個劇場充滿政治參與的野心，靈感來自東歐蘇聯劇場的創作理念。我為什麼要提到這個好朋友 M，因為我認識他的這三十年來，他所導的所有劇場節目都委託我來做海報。我等下要跟大家談的這張海報，也是我得到波蘭華沙海報大獎的海報，也是根據他的需求所設計的。這告訴我們：當我們在年輕的時候，如果認識一些非常好的朋友，締結非常堅固的友誼，這樣密切的關係，可以創造出非常高品質的作品，甚至獲得國際大獎。

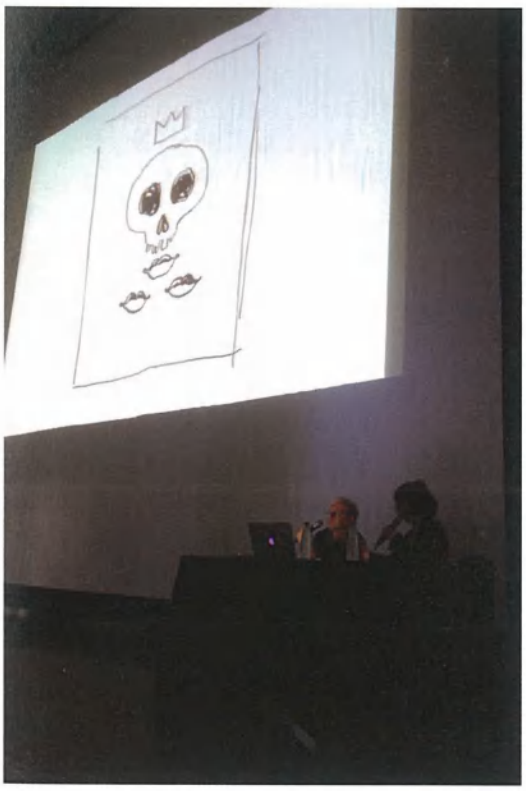
我主要的工作是海報創作，主要是替劇場、音樂界製作藝術性的海報。我認為要設計出非常高品質的海報，跟業主的態度有非常重要的關係，尤其是跟藝術界的人合作非常有意思。要談的這張海報，提出要求的人就是我這個好朋友 M，所以我們就迸出火花，創作出一張非常具有藝術性的海報。我在從事平面設計上，有一個重點，就是希望有非常強烈的創作者的印記在作品上。我先講一下，十七世紀莎士比亞我想大家都認識，英國的劇作家，他創作的一齣劇「李爾王」，「李爾王」這齣劇的內容：李爾王是英國的國王，非常的年邁，他有三位女兒，因為太老了，所以決定要分權給這三位女兒。大女兒與二女兒非常的恭維與拍父王的馬屁，但么女卻沒有這麼做，本來這是美意，國王年邁想要與三位女兒分享國家統治權，是很慷慨的行為，但卻是一場悲劇，到最後三個女主角都死了。這樣悲慘的結果，更導致內戰，老國王也瘋了，最後所有的主角在劇中都過世了。我現在就是要講「李爾王」--- 也是我的好朋友所導的一齣劇，在一個非常前衛當代的劇場來表演這齣劇。其實是借古諷今，藉由「李爾王」的故事，來批判當代社會的自由主義和個人主義。M 在導這齣「李爾王」時使用了錄像的手法，來使該劇更有現代感。

我現在就要來完整解釋如何從頭到尾的完成這個創作，也就是設計這張「李爾王」舞台劇的完整創作過程。大家看到這些整堆的素描筆記本，都是從這邊開始，堆放在我的工作室，我開始找一些小小的概念，用黑白呈現。我不一定要用電腦呈現，只需光線、一隻筆、一根蠟燭、一張紙。我開始在筆記本上進行字型設計。在這「李爾王」整齣劇裡，死亡陰影是一直籠罩著的，所以會有骷髏頭出現的想法。有時候，我會畫一些與海報主題不同，但也滿有意思的東西，比方說一些符號等等。李爾王有三位女兒、三位公主，這裡有主角、火焰，我們知道這整齣劇就是有很多的戰爭與暴力，我試著從這方面來呈現。 簡化中和後的造型，讓其更有設計感，有點像皇冠、火焰與城堡。前面這張比較複雜，而這張就更加精簡，只剩下皇冠與火焰。這一張我想也許應多一點火光，也許是使用色彩的，但還不是很確定，先畫下來再說。這張是我後來的創作但並沒有使用在海報上，但我個人非常喜歡，所以就上色作為自己的創作收藏。這張海報繼續圍繞著死亡的這個主題。這張我覺得很有意思，我開始清楚的知道概念，這張裡有一個皇冠、一個骷髏頭和三張嘴巴代表著三個女人三個公主。一樣代表同樣的意思一個國王，三張嘴巴、三個女人、三位公主，只是另一種設計的形式，這張是前面兩張延伸的設計。我很多的素描本都畫著圍繞一個國王、三個女兒，四者之間的關係素描。這張就是比較完整的，同樣是繞這著個主題畫的。因為在這齣劇，這個老國王在

最後是瘋了，所以瘋狂也是我想呈現的。

這張海報計畫是在開演前做廣告宣傳用，並且放在整個吐魯斯的大街小巷進行宣傳，所以我開始思考畫方框，開始思考有關這齣劇的資訊、字型與圖案的安排。設計到這邊，我才發現我忘記一個很重要的參數，就是這是一齣借古諷今的當代劇場，導演引用錄像這個技法，所以我開始想如何將這個錄像呈現在海報創作中。因此我買了我人生的第一架數位相機，我在想可不可以用小小的數位相機來複製電視螢幕頻道一條一條的效果。我打開電視，拿著相機照，發現是有可能的，可以將電視螢幕一條一條的效果拍下來。我認為這張是一張非常漂亮的電視平面設計。照著照著我想到我也可以照一些女人臉部嘴部的表情，之前我是一直用素描畫三張嘴巴，所以我也開始照女人的嘴這部份，我就開始把我手畫的部份與我照的數位照片做一個結合，看要如何安排。我開始思考這齣劇的名稱、字體與消息要如何編排，因為海報就是由兩個最重要的元素所組成：訊息傳遞與視覺，尤其是在標題的這個部分。接下來我開始組合，三張嘴巴代表三位公主、三個女兒，與我畫的東西做各種組合，在最下面的那張嘴巴的右上方，有一個白白的霧氣，很像是呼出來的氣，感覺非常有意思，我一直認為越簡單的東西越有強烈的傳達效果，原本有旁邊的框，也去掉，讓其更加簡單更加強烈。在過程中，我拿草稿給 M 看，我們一直討論，並且繼續做，這邊黑色與紅色的圓圈，感覺像是逆向的輪刀，象徵著瘋狂。第三張是我很喜歡的女人的臉孔，這是我試著在做的，前面幾張的排版，這是第四張我喜歡的數位相片，我很喜歡他的微笑效果，這張女人的笑容，可以視為李爾王的么女的純潔笑容。剛剛你們看到的元素，我重新加到這張海報，有稍微的變化。我最喜歡，也最有意思的就是嘴巴上面的白霧，他有點曖昧模稜兩可，讓你不知道他是在尖叫還是在吶喊，有時你會覺得他是在叫，但又有可能是很痛苦的表情。最後這就是完成品的海報，在吐魯斯的大街小巷，印非常的大張，總共展出了十五天。我也就是因為這張海報獲得了華沙國際海報大展的大獎，華沙海報展應該說是全球最具規模的海報展，我很榮幸能得到這個大獎。

以上就與大家分享，如何我從很年輕的年輕小伙子認識了這麼重要的一位劇場好朋友，在三十年後我們因為機緣一起創作這張海報，並且在最後獲得全球重量級海報的大獎。這是其中「李爾王」劇的一張照片，與大家分享，謝謝大家。





圖一（左） 分享獲得華沙海報雙年展全場大獎作品「李爾王」之發想草稿

圖二（右） 分享獲得華沙海報雙年展全場大獎之作品「李爾王」（原圖請見該競賽官方網站：http://www.postermuseum.pl/index.php/en/biennale/number/21/winners/page/4）草稿

設計競賽

Microsoft Image cup 微軟潛能創意盃介紹

臺灣微軟大學合作計畫經理 / 劉安宜



我的背景不是設計，所以我來演講前開始思考：要怎麼跟藝術設計類的同學宣傳微軟潛能創意盃。每一年我都會帶台灣的同學，跟著來自全球各界的好手來參加這個競賽，希望各位對比賽有興趣的話，今天聽完知道該如何準備，也了解我們學生的優勢劣勢是什麼。

我們今天只做兩件事情：第一就是發現一個有趣的比賽。「微軟潛能創意盃 Imagine Cup」。第二件事情就是享受這個比賽的樂趣，並贏得世界冠軍。我等一下會舉非常多的例子，為什麼別人可以得到世界冠軍，其實裡面都有一些小小的訣竅。什麼是「Imagine Cup」？也許你之前沒有聽過「Imagine Cup」，可是今天你一定要知道它，它是微軟辦的全球最大的學生創意競賽，被喻為全球軟體界的奧林匹克競賽，每年有三十五萬個學生參加這樣子的盛事。各位想想，每年有三十五萬個學生跟你可能是同樣的年紀，可能背景也差不多的人在關注這個比賽，請問你能不關注嗎？為什麼這三十五萬個學生要來關注這個比賽呢？一定有其奧妙的地方，我們今天來慢慢剖析它。

「Imagine Cup」就我自己而言，它是一個夢想的舞台，我覺得年輕人要有夢想，可是也要有舞台，當你站在世界的舞台展現你自己的時候，你的夢就很容易實現。「Imagine Cup」的主辦單位是希望大家可以夢想一個世界，它有無限的可能。所以這個比賽，也許看似跟技術、科技比較有關，它其實也希望大家發揮潛能與創意，去關懷我們人類想去關心的問題與領域，延伸到教學的領域，希望大家在生活中發現一些問題，利用科技結合創意和藝術，提出解決的方式。這個比賽每年我們會在不同的國家先舉行當地的決賽，就如奧林匹克一樣，每年選一個城市舉辦世界性的決賽。從 2003 年在西班牙巴塞隆納、2004 巴西聖保羅、2005 日本橫濱、2006 印度阿格拉、2007 韓國首爾、2008 法國巴黎、2009 埃及開羅、2010 波蘭華沙、2011 美國紐約、到去年 2012 澳洲的雪梨，都有「Imagine Cup」的足跡。這個比賽規模越來越大，每年也越來越多的學生報名參加，代表你可以在世界的舞台上展現自己的作品，推銷給全世界。

為什麼我需要參加這個比賽？ 要怎麼贏得這個比賽？我今天在這邊想跟大家分享一些可以得獎的方式，請各位想一想，其實台灣的學生很優秀，我們從 2003 年首次參加「Imagine Cup」，我們就獲邀參加世界決賽，然後 2010 年我們「Imagine Cup」在波蘭華沙，在全球幾十萬的學生裡，台灣的學生可以拿到三個世界冠軍，這真的是非常了不起的事，已經打破世界紀錄。在 2010 年我們「Imagine Cup」就在設計戰國策拿到國際競賽的金獎。接下來在 2011 年的紐約決賽，台灣的隊伍又拿下一個世界冠軍和一個世界第三，這個消息一出來，震撼了全球，因為從來沒有一個國家在「Imagine Cup」上連拿兩個世界冠軍，這讓其他國家都歎為觀止，他們都一直問我們到底是如何做到的。接下來 2012 年我們成功大學的學生又拿到軟體設計組的全球前六名，這也是非常了不起的成績，打破台灣以往的記錄。我們的同學在這樣的國際競賽其實是非常有實力的，因此我們會希望鼓勵更多的人來參加這個比賽。

光聽我說感覺很單調，我們來看一段影片，是我們在紐約比賽的花絮：我們的比賽就在時代廣場前的一個飯店，我們把整個飯店都包下來，這是國外的評審給台灣的代表隊一些建議，這是他們正在做最後的提案，他們其實跟大家都一樣，他們在參賽時都還是學生，這個比賽因為是全球的比賽，所以必須用英文的方式提案，這是數位創作組，北科大的同學，這個比賽我等一下會特別的說，它很特別，他是在一定的時間內，你要把一個作品完成，而且是在 30 個小時之前你才會知道你的題目是什麼，然後你必須即時的將所有的素材準備完成，並且剪輯完成，這就是我們在林肯中心頒獎的畫面，當場有幾千個人在那邊。

也許你會問我：這好像是一個科技競賽，我是一個念設計的學生，這到底跟我有什麼關係？現在在國際上很多的國際賽事常是一種整合性的競賽，所以一個團隊比如說有四個人，裡面可以有一兩個是設計方面的人才，一個

是英法等語言的、一個是軟體方面的專業人才，在很多國際的賽事裡，都是由很多背景的人組合而成，所以這樣才能有很強大的組合，能夠堅強的去參加這樣的賽事。

現在我要先來介紹下一年度 2013 年的「Imagine Cup」，將會在俄羅斯聖彼得堡舉辦，我剛剛有提及「Imagine Cup」都是在各國當地先舉辦準決賽，之後才會帶著臺灣代表隊到國外去比世界決賽，競賽時程是每年的九月開始邀請各校學生參加，隔年二三月的時候會舉行當地的準決賽，七月會由微軟贊助臺灣的代表隊到國外參加世界決賽。 2013 年的比賽題目是「夢想一個科技，可以解決世界上一個難題。」看起來有點抽象，有人想過這個問題嗎？為了給大家一些想法，2000 年在聯合國千禧年的公約裡，明定從公元 2000 年至 2015 年在這世界上有八大議題，需要大家去共同的關切，八大議題包括：飢餓、貧窮、普及初等教育、促進兩性教育、降低兒童的死亡等等議題。這是給大家一個想法，如果你不知道什麼能夠解決世界上的難題，你可以參考聯合國的八大議題公約，他們有很詳細的說明。所以在「Imagine Cup」大家如果想找一些想法，可以往這八個議題去探索。

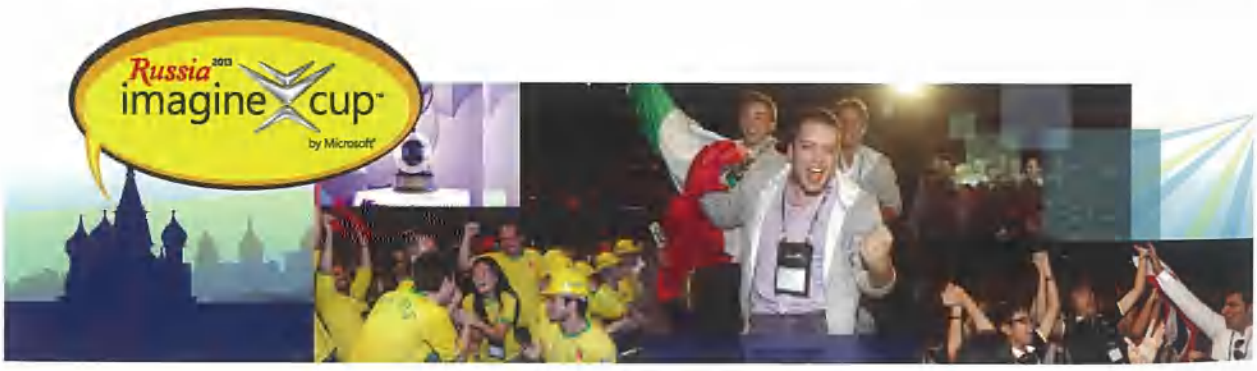
2013 年的比賽項目，主要競賽分成三個項目：軟體設計組 -World Citizenship、軟體設計組 -Innovation、遊戲開發組。軟體設計組 -World Citizenship 就是要你用科技與技術來拯救這個世界，改善大部分人類的生活，也可以是與社會關懷、教育有關的議題，其實就是千禧年的八大議題。

軟體設計組 -Innovation 創新一個科技的應用，我們應用的什麼科技之後人類的生活會改變？例如：自從亞馬遜有了線上購物後，我慢慢的不再去實體書店買書，我幾乎都在線上買書，買的甚至是電子書，它完全改變了我買書的這個行為；又例如 Facebook，在 Facebook 還沒有普及之前，你是怎麼與你的朋友聯繫？以前是透過打電話或寫信，現在變成「我 Facebook 他一下」、「我留個言」、「我 tag 他一下」、「我打卡一下」所有我的朋友都知道我現在在哪裡。它完全改變了行為和溝通的模式，我們要找的就是這樣的一個創意。學設計的人與學電腦科學的人不一樣，學設計的人比較會天馬行空的去想很多的創意，這是學電腦科學的人比較缺乏的。在參加國際賽事時，一個隊伍裡需要有會程式的人、設計的人以及創意的人等，這個結合起來的力量是很大的。

遊戲開發組與大家比較相關，包括互動多媒體等，2013 年希望找好玩有趣的遊戲，你會無時無刻都想玩的遊戲。

比賽的規則說明：必須是 16 歲以上的學生、作品必須符合今年的主題「夢想一個科技，可以解決世界上的一個難題」，比賽是全英文的。除了知道比賽項目，更要知道他的評分標準，還有它的獎金，這個比賽獎金非常的高，台灣區的比賽冠軍台幣三萬、亞軍台幣兩萬、季軍台幣壹萬，如果你得到冠軍，就有機會爭取到到俄羅斯聖彼得堡世界決賽的參賽權。一旦你的這一組爭取到世界決賽的參賽資格，台灣微軟會全額支付你們所有的參賽費用，如果更幸運的你們獲得全球的冠軍獎金為美金五萬元、亞軍美金一萬元、季軍美金五千元。三個組別獎金都一樣，只是計分的比例不一樣，所以你在報名時要仔細看好比賽的規則。

最後我們來講一下這個比賽的時程：如果你想要參加這個比賽，第一階段你必須需要有一頁的提案，於 2/8 之前上傳我們的系統；接下來就到第二階段的審查，我們會由台灣微軟與評審選出十隊來進行臺灣的決賽，決賽將在明年的 3/17。我們會選出臺灣的代表隊參加明年七月在聖彼得堡的總決賽。我在這邊先祝福大家！



產品設計

產品設計與經驗

Pilotfish 臺灣區總經理 / Nick Vasiljevic 衛寧軻



大家好，我的名字是衛寧軻，我是荷商派立的總經理，直接叫我 Nick 就可以了，因為我的姓很難唸，我自己也花了十年才學會唸我自己的名字。我來到演講會場之後覺得很冷，所以如果等一下各位看到我開始做體操的話，不要覺得很驚訝。好，我希望今天的演講可以帶給各位一些思考空間。我今天的講題是「為自己充電&用戶使用體驗的重要性」，如果你想要有好的用戶體驗的話，創造這樣的體驗要貼近自己的使用者，有時候我們會太過積極，想要討好所有的人，這個時候你想要做什麼事情都是包山包海的話，最後的下場就是跟這個動物一樣是個四不像。以上只是一個短短的引言，想要談的就是用戶體驗。

接下來我要講的是賈柏斯，我相信大家都知道他是誰，或至少聽過他的名號，我想跟大家談一下賈柏斯，因為賈柏斯好像有一種神奇的力量，可以告訴用戶要使用什麼樣的科技，賈柏斯在生前創造了很多用戶體驗，也就是因為他能夠這麼做，所以他對很多產業帶來革命性的改變，你說電腦的產業，因為有他的蘋果電腦，電腦不再是一個很醜的東西，它可以是很漂亮的科技產物；另外他也投資在動畫產業，譬如皮克斯這個公司，所以這個公司也推出了第一部賺錢的 3D 動畫影片，這是 20 年前的人無法想像的。在音樂產業也是一樣，他等於是摧毀了數位版權這個概念，而且重塑了音樂產業。在 2007 年賈柏斯還進軍通訊產業，這個時候蘋果推出了 iPhone，iPhone 非常好用，另外也提出了獨特的用戶體驗，而且因為非常好用，所以不管是歐巴桑或是小朋友都非常喜歡；這代表賈柏斯了解用戶，他有這個能力可以告訴用戶要用什麼樣的產品，透過他的創意，蘋果在 2011 年賈柏斯過世時，蘋果成為這世界上市值最高的公司。我再重申一次，蘋果是消費電子產品公司，但他卻是世界上市值最高的公司。蘋果他賣的不是水，這種人類賴以為生的必需品，你把我的 iPhone 搶走我可能會很難過哭一下而已，但我還是可以活下去，這樣大家應該就知道我的意思了。 我在這裡再重申一次，蘋果打造的是全世界上市值最高的公司，他之所以可以有這樣的成就是因為他可以告訴你要買怎麼樣的產品，而且這個產品不一定是一個必需品，而是一個可以提供獨特用戶體驗的產品。

在場有人聽過 Nikola Tesla 這個人嗎？在場大部分的人都沒有聽過 Nikola Tesla 這個名字，Tesla 大概是一百年前的人物， Tesla 最重要的發明就是交流電，其實現在不管大家是用什麼樣的產品，一旦插電所用的就是交流電這樣的一個系統。另外他也發明了雷達，而且在機器人工業上有些貢獻，另外還有水力發電等等，都是我們現在都還在使用的科技。很多人都沒有聽過 Tesla，所以等於說他已經被世人所遺忘，但他的種種發明是我們現在都在使用的，如果說我們來比較這兩者的話，Tesla 是創造了這些產業，而賈柏斯是重新定義了這些產業，另外賈柏斯在逝世時是非常有錢的，可是 Tesla 卻是身無分文，最大的不同就是賈柏斯知道如何去說服用戶來改用他的產品，而且能夠打造很特別的用戶體驗。Tesla 死後並沒有留下任何公司或產品，因為他不知道如何將這些產品或科技商業化。

從以上例子大家可以看到用戶體驗的重要性，但其實用戶體驗並不是一個新的概念，我剛剛講到賈柏斯，他可以用非常簡單的語言來向大家說明科技，而且他本身看起來很酷，跟一般商業界的人很不一樣，沒有穿西裝，看起來就跟我們一般人一樣，他也讓蘋果的產品看起來非常的潮，所以如果你想要很潮的話，你就要去買他的商品。用戶體驗不只是產品，當你買到產品帶回家後，從包裝開始都是用戶體驗的一部分。在蘋果之前有很多人也了解這個概念，這邊我以建築師 Frank Lloyd Wright 為例：他知道整個用戶體驗，並不是只有建築物的外觀，還包括裡面的產品，所以他也設計了裡面的傢俱、壁紙等等。除了用戶體驗，另外「時機點」也非常的重要。這裡我向大家介紹一個概念「TAM」也就是科技接受模型，如果說你要用戶接受新科技的話，那用戶必須相信這項科技是好用的，而且是有用的，就像是智慧型手機。我想問在場有人沒有智慧型手機的嗎？還是有一些，這樣很好，之後你就算想買不是智慧型的手機也買不到了，所以如果你現在沒有智慧型手機應該引以為傲。綜合以上，如果你的品牌要成功的

話，你就要平衡這三個元素：品牌、行銷、創意，你必須要三位一體才可以成功。這裡我們可以把品牌化為一個方程式 "T=R+D" T 是信賴、R 是可被信任、D 是快樂。

建立品牌當然不是一蹴可幾的，需要很多的時間，就像勞力士這樣的品牌，在一百年內幾乎破產兩次。鐘錶這個市場非常有趣，他想賣給你的是一種情感，我自己很喜歡瑞士的錶，因為我自己是瑞士人，所以想幫他們做一下宣傳，你在買瑞士的鐘錶時，買到的其實是一種價值，你會覺得自己是在做一個投資，這裡舉的是百達斐儷這個牌子，這也是一個很貴的手錶品牌，但這個品牌在 1949 年到 2011 年推出的廣告是一樣的，也就是訴諸「傳統」，在圖片你可以看到一個兒子和一個父親他們在談話，重點就是在告訴你你買這個錶有傳承的意義。我希望各位在一百年後還可以看到那時候的世界，我想一百年後不會有人拿著 iPhone 跟你的小孩說你要好好保存這是我們的傳家之寶，因為這是我很久以前用的電話。可是在這邊你會覺得這隻錶似乎是可以一直傳承下去的，你可以傳給兒子，兒子再傳給孫子等等。這邊我想跟大家談一下廣告與公關宣傳的不同，廣告就有點像我自己說自己很棒，可是大家為什麼要相信我講的話呢？公關宣傳就像是在場有很多老師說我很棒，大家就比較容易去相信這樣的說法。

接下來我要給大家看一下我們公司派立所接的案子。首先我們會先了解使用者是誰，接下來我們會檢視市場狀況，然後再看有什麼樣的科技，並了解這些科技。這是一個助聽器，不過你戴助聽器只是你聽不太清楚，並不是你有什麼問題，但事實上如果要你戴這樣的助聽器，大部分的人都不會太高興，因為看起來不太好看。我們後來訪問了很多人，很多人都說雖然他們聽不太清楚，但因為外觀的關係都不想用助聽器。我們就在想要如何使助聽器也可以是一個很性感的產品，讓這個產品變得很漂亮，讓使用者在使用時是很愉快的。後來我們就推出很多產品，各位在這邊可以看到有很多種顏色，非常的小，這也會讓使用者用起來比較愉快，這看起來像是高科技產品而不是一個醫療器材。這裡的重點就是：我們可以了解使用者的需求，並且提供解決方案。

我剛才說我的演講題目是「為自己充電」，在這裡我想為大家充電：我們先來談一下歷史，歷史上有哥倫布這個角色，哥倫布要到新世界去探險時，必須到歐洲很多的國家去拜訪國王或女王，希望他們可以資助他的計畫。不過他運氣還蠻好的，歐洲有很多的國王和女王，所以他可以去找他們。最後哥倫布終於有人願意資助他，所以他也能夠成行。我這邊想要跟大家分享的是，你要說服一個老闆來資助你事實上是非常的難，有時候各位可能有很好的創意，但老闆就是不想聽。但是今天有一種新的作法，可以讓你得到一些資助，我這裡要介紹的叫做「群眾集資」，有人說這就像是 90 年代的達康公司差不多，也就是如果你有一個好的構想，你可以跟大眾來募款。其中一個比較大的群眾集資網站叫做 Kickstarter.com 很多的年輕人或小公司都會到這個網站去集資，而這個作法就是先提出一些想法，其實這個作法就是把你的一些想法與大眾分享，有時候你可以募集到非常多的錢，比方說這個 iPhone 的充電座就募到了一百五十萬美金。我剛剛講的一百五十萬美金並不是由一個人出的，而是由一萬兩千人一起集資的，之後這個人或是公司拿到這些錢後，就會開始生產。接下來是一個手錶，這個計畫已經募集到一千萬美元，這些都是真正的錢，在美國這樣的募款網站也是非常的熱門，當然這樣的作法也是有一定的風險，並不是人人適用的。另外在這個過程中，生意頭腦是非常的重要。我在這邊講的並不是你的語言能力要有多好，而是你要知道什麼時機點要說什麼話。如果你很有生意頭腦，你可以賺大錢。可是不要因為有錢就開始做一些奇怪的事情。最後我就來複習一下，今天我講了很多議題包括：賈柏斯、Tesla、用戶體驗、鐘錶、品牌、派立、哥倫布還有群眾集資等等。總而言之，應該要把握現在，非常努力的創造獨特的用戶體驗，要告訴大家為什麼他們要聽你說話、為什麼你要有發言權？

最後我想跟各位分享一個故事：如果你是一隻獅子，每天早上醒來，你就知道你要比瞪羚跑得還要快，這樣的話你才可以抓到他們；但如果你是瞪羚的話，你就會知道你要比獅子跑得還要更快，不然就會被獅子抓到。這邊的啟示就是：不管你是獅子還是瞪羚，都一樣需要很認真努力才能存活。謝謝大家。



圖一 Nick 分享受聞派立 Pilothish 公司所設計的助聽器

創意的迷思，練習創意

國立臺灣師範大學設計學系教授 / 嚴貞

一、創意不神祕

在一般人眼中，"創意"是種神祕的能量，是只有"搞創意"的人，透過某種叫"天份"的手法才能捕捉到的存在。好的創意要獨一無二、前所未見，是神兵利器。只要手中握有好創意、好點子就天下無敵了。

然而，令人沮喪的是，因為我們不是一般人，我們是設計師、是搞創意的，所以，我們應該很有創意，我們一定要比一般人有不一樣的想法。但是，這樣神秘的能量是捉摸不定？無法常有的？在多年的教書與設計實務的經驗中，希望提出一些對創意取得的經驗分享，更期望能鼓勵所有設計的莘莘學子，創意其實可以靠著練習而隨手可得，其實它不神祕。

創意常被認為是種難以捉摸的東西，是所謂的黑箱，完全不知何時出現，或者必須要被動地等待很難等到的"靈光乍現"時刻。因此，設計者常有的經驗是花很多時間在"思考"，很多時間在盯著空白的畫面，不知從何下手。多數人都認為創意必須是獨一無二、前所未見的，才叫創意，事實上，無論自己如何地絞盡腦汁，最後所得到的，都跳脫不了自己早已認知的框架。

二、創意就是解決問題的組合

創意並非無中生有，真正的創意是為了解決問題，而將不同解決問題的 idea 組合在一起時產生的。更具體的說，創意就是"解決問題的組合"，是一種為了解決問題而將既定認知事物重組的產物。這段重新組合的過程才是"創意"中"新"或是"獨特"的涵義，這些創意與獨特都非毫無根據，或是憑空捏造。

所謂的"問題"也不只是指重大的攸關國家社會的大事，甚至應該說絕大多數都是日常生活的瑣事。我們每人每天其實都在發揮創意，這是人人具備的能力，因此它是可以透過練習來強化。傑出的運動家必須靠不斷的練習，方能有努力練習的成果。音樂藝術家也必須靠著練習再練習，才能有所成就。所以，設計師的創意獲得就如同肌力和體能一般，必須要不斷的練習。

既然創意可以練習，那要從何練起？每個人的創意都來自於自己生活經驗的累積，是由常年接觸的視覺與文化的基因所組成。如果把創意比做是一道菜，那麼我們的腦袋就是裝著食材的冰箱，你能煮的菜色種類，必定受限於食材的多寡。因此提升創意豐富性最直接的方法之一，就是增加自己的體驗，即增加食材的量，簡單的說就是"多看"。這也是為什麼許多業界的老將建議要多出門、多旅行，因為不管有意無意，我們的眼睛和腦袋，隨時都在蒐集與處理周遭的資訊。

我們的眼睛其實非常厲害，它的訊息接收量遠超出我們所需，為了將訊息量維持在一個不影響正常生活的水準，我們的腦袋會將百分之九十以上的訊息過濾掉。因此，如果你將注意力集中在視覺上，你會發現平時只要在眼前發生的任何大小變化，其實你都有接收到，只是你沒意識到，這也是為什麼我們每當接觸新面孔、或到新環境，很快地就能對眼前的新事物建立起強烈的印象，並能儲存下來。反之，若待在整日熟悉的環境，則對任何新奇事物都毫無反應。

如前所言，我們都希望增加創意內容的豐富性，以提升解決問題重組數量的可能性。所以，我們要增加養分的來源，多接觸各種不同的事物，但前面所提眼睛很厲害，可以將周遭的一切都盡收眼底，我們可以將眼睛當成掃描器，只要照平常的步調去生活，把資料收集的部分交給眼睛就好了嗎？如果是這樣的話，那每個人都可以馬上當創意大師了，別忘了創意是要練習的，練習最重要的部分就是蒐集資訊，因此"看"就是最關鍵的部分，也是最需要練習的。

三、"觀看"分為有意識與無意識兩種

依我個人的見解："看"可以分成兩大類：有意識與無意識，而無意識又能分成主動和被動，我試著以下的例子說明：

有意識的看，就是所謂的刻意的外出取材，例如：現在有個茶葉的包裝設計案，在進行設計案前，你可能會刻意去一些賣茶的店家，看看市面上既存的茶包裝有哪些造形、它們盒形大小、材質的選用、價位等等。功能會影響造形，造形會影響盒形大小、大小會影響材質，材質會影響價位。當然包裝設計圖樣也是觀察的重點，什麼樣的圖案是茶罐上常見到的，哪些視覺元素跟茶文化有關係等等。

或許客戶要求要突破傳統茶的既定印象，那麼在了解所謂"既有的"茶包裝設計的基本元素後，接下來就可以比較有系統地找出突破的方式，或是"創意"的點在哪裡。什麼樣的元素要保留，才不會完全脫離茶包裝的功能，或者在視覺上給消費者的訊息（如果茶包裝長得像糖果包裝，消費者會在第一時間知道裡面裝茶嗎？還是這個本身就是賣點呢？）。什麼樣的元素要改變，才能突破消費者對茶罐既有的認知？找到設計的策略，或是創意的賣點後，就可以繼續設計的工作。這些都是有意識的看，在有明確

目的的前提下，去鎖定要”看”的東西的範圍。

再舉個例，如果今天要設計一家科技公司的網站，同樣地，你可能會去看一些有名的科技公司的網站，看它們的排版、用色、功能、圖樣與結構等面向。功能影響結構、影響排版、影響圖樣、影響用色，什麼樣的功能是這家公司需要的？什麼樣的資訊是必須呈現給消費者的？哪些是他們最想知道的？這些輕重如何影響結構？這樣的結構如何影響排版？這樣的排版如何用圖樣去美化？如何用色彩去表達？哪些用色是這類網站最常見的？哪些是最少見的？常見的與少見的顏色又會給消費者塑造什麼樣的感受？這個同樣也是有意識的看，在這裡所謂的”多出去看看”不外乎是鼓勵你多接觸平常習慣的活動範圍，不只是空間環境，也包含視覺資訊的來源。

或許你會認為剛剛列出來要觀察的點太細？的確，設計專業的創意表現其實是必須由許多具創意的細節所組合的，必須要靠平時的練習，在同一時間，你的觀察細微度要一次次的擴增。就如同高級情報員一般，當到一個新的地方，可以同時觀察到 270 度所有發生的人事物， 做一位有創意的設計師，有意識地觀察練習是絕對必要的。

看是一種練習，觀察的細微度也是種經驗的累積，它也受到每個人生活的體驗與興趣所影響。或許我看各式包裝設計或網頁看到有點心得，但在這同時，我對手錶與機構的不熟悉，假如要我去設計手錶，我必須花很多時間事先了解這種設計要注意哪些重點，反之，一個修理手錶的老闆很快就能指出手錶它在造型和性能的指標可以如何去判斷。只要從這些角度觀察的次數多了，任何人都可以經由練習看個仔細。

另一種看即是無意識的看，如前所言，無意識地看可以分成主動跟被動。被動基本上就是我們日常生活的形式，沒有目的，也不刻意將注意放在視覺。在這種模式中，我們將視線以最低限度運用在完成手邊的事情上，也就是在此情況下，我們的眼睛雖然也是毫不保留地將一切所見輸入腦中處理，但這些資訊轉化為有用養分的效率非常低，因為除了眼前要做的事情外，全部都被腦袋過濾掉了。因此我們要練習的，即是將”到處看，到處體驗”真正的價值完全發揮成主動的看。

就像前面所提外出取材的練習例子，以某種角度去看一樣東西的次數多了，自然就會習慣。同樣的道理，即使是沒有目的的閒逛，如果養成了注意某些東西的習慣，自然會留下比較深刻的印象。其實我們每個人或多或少都有這些習慣存在，或許你很愛買鞋子，那你走在街上就特別容易注意視線範圍中櫥窗接近地面的區域。反之另一個路過的人，可能完全不記得路過的店家中有幾家是賣鞋的。這些習慣同樣也跟我們的興趣和背景有很深的關係，並且隨時都在改變，而我們要做的就是將無意識地看，養成注意”好設計”的習慣。

另外，在”主動無意識的看”時，將一些當下看到或聽到沒有目地的新奇事物記錄下來，特別是使用現在方便取得的數位相機或是智慧型手機，隨時將自己的觀察記錄存檔。當需要創意運用時，曾經收集的創意觀察資料庫，包括影像、事物、趣事、怪異現象，甚至音樂都可在此時豐富你個人的創意來源。創意的來源即在看的東西越多越能掌握到不同事物與符號間視覺上的關聯性與脈絡。當在不同時空，不同事件間視覺所觀察的記憶與意象累積的愈多時，創意就會在每一次需要時，自然而然地湧出。若你不相信，現在就開始試試看！



圖組一 有意識的看



圖組二 無意識主動的看

下一個看不見的設計專業

天晴設計事務所設計總監 / 易瑋勝

前言

網路及通訊的發展下，全球已進入另一個全新的生活型態，每個人每天的資訊量可以用爆炸來形容了，而在資訊流通的年代中，人與人之間學習的管道更為暢通，以設計的領域來說，交流、分享、趨勢的掌握都更顯得頻繁，過去五年，每一年策畫國內設計師聯展同時，都能夠明顯的感受到，台灣設計與全球設計中，存在共通的語言、共同關心的事物及共享的資源，都反應在作品的表現上。除此之外，在設計論述的闡述上，也較過去更為重視，不僅可以從論述中看到設計師關注的議題、探索的主題外，更能突顯設計師的背景及故事。這些都是拜科技所賜，才能讓設計撇除語言的障礙下，彼此的交流。

不僅在設計產業，相信在相關的國際設計競賽中，也是一年比一年精彩盛大，就好比此次的「2012 台灣國際學生創意設計大賽」來說，來自於不同國家的作品，不同文化的背景，卻能透過設計傳達出設計中共同的語言，我想這也是設計極具魅力之處。對於設計師追求滿足人類需求的偉大使命來說，在透過眾多作品的角力賽中脫穎而出，似乎也離夢想越來越近了呢！

但在一切都是如此美好的同時，俗語說：物極必反。所以我們也得好好的思考設計競賽作品後仍有許多值得探索的議題，才能讓正面的能量持續發揮下去，所以我針對設計的全面思考方向，提出給未來新一代設計師們，都將面臨到的實戰思維。在這個設計戰國的年代中，作為設計師們的借鏡。若能激勵每位將來在設計產業發展的一份子，我想台灣設計絕對可以不落人後的因應未來的變化。

設計師與市場的默契

自投入設計界創業至今已十二年了，從研究所自組工作室當起 SOHO 開始，看著設計產業一路轉變至今的成果，回想起當年進入研究所時，教授曾經問過我的理想時，我當時傻傻地回答：「我希望未來可以將設計公司產業化，除了服務客人外，更能開發自己的設計品牌，滿足市場的需求，讓設計變成真正在市場上流通且有產值的行業。」沒想到，這一切都不是夢，至今我們成功地讓天晴設計轉型升級至當時的理想。 但這一路走來，面臨的種種挑戰及挫折，更是坐首設計中的設計人無法體會到的，其中最大的受惠之處，是漸漸掌握市場行銷與設計理想中間的矛盾對立吧！同時這也是學校最難給予學生的 Know How。

我常聽到設計師談理想時，不是談設計要多炫、要多厲害，而是希望透過他們的設計，替更多人創造幸福，滿足大家需求。但其中談到的”更多人、大家”，不就是了解市場的重要性嗎？當大家手上拿著你的設計時，這樣的理想不是才算達成嗎？當然商業市場間的種種，設計師或許不容易接觸。最容易且快速的方法便是從認識消費者的需求開始，這便是設計與市場間絕佳的默契，不妨試著想想，當你開始著手設計時，是一頭栽到你的想像世界呢？還是先觀察大家的需求呢？

或許你會覺得設計創意的表現於比賽中比起市場需求更重要，這也無可厚非，但若是把眼光放遠一些，如何讓作品不單是曇花一現的風光，更要進一步創造與市場接軌所產生的合作機會，那麼上述的理想，是不是更實際呢？我想這也才是設計競賽中最有價值的一環。

理性與感性的並容

產品設計之所以迷人，在於它集理性與感性的思考邏輯運算，就好比理工科與文科兩者相輔相成的應用。觀察過去，或許是台灣傳統代工的社會影響，10 年前台灣設計教育，產品設計總是被歸納在工學院下的科系。經過了幾年慢慢地變化，不論是文組或理組都能夠開始踏進產品設計的領域，不僅重視產品開發實務專業養成，更是探索產品背後能傳達給大眾的文化內涵，更於各大專院校中成立了設計藝術學院並成為當下的明星志願科系，吸引越來越多的學子投入。

也因為透過設計，想像可以成真，創意可以具體化，創作可以商品化。這也是我從事設計 12 年以來最享受的一部份。但設計師們也常常忽略了理性與感性間應該有的默契，一旦理性與感性的比重拿捏不當時，往往容易造成虛有其表或是言過其實的結果，特別是在新鮮人階段的設計師，最容易犯的毛病。簡單來說，如果一件設計作品只想著如何讓故事精采，卻忘了在商品化的過程中總是存在著 5W3H 的挑戰或是生產條件的限制，那麼這樣的設計充其量也僅能孤芳自賞；相反的，一味的追求降低成本、滿足使用者功能需求卻忘了美感、文化的融入，那麼是否工廠便能滿足如此的需求，而設計師存在的價值高低就可想而知了。這幾年來，我總是在設計競賽中看到許多如此般的典型作品，理性與感性之間的一端，過與不及都容易失去設計的精神。這也是這幾年簡單聰明的設計總是能夠贏得評審的青睞。

原創精神的表現

一位在中國工作的好朋友，剛剛才傳來一則訊息說：「IKEA 在中國的代工廠，集體聯合革命，不幫 IKEA 代工，而且創了一個叫做嘉宜美的品牌，全做的跟 IKEA 一樣。」這樣的事件，在中國也許司空見慣，但從另一個角度來

看，設計的確是一門好生意，不然不肖業者怎麼老能夠抄襲設計獲取不當利益呢？不就是因為缺乏原創力嗎？再換個角度來看，對於設計師來說，這何嘗不是一個機會，在設計當道的年代裡，如何因應潮流，善用資源，將原創落實，這值得設計師們好好的思考。

這幾年，政府推動文化創意產業的升級計畫中，更是將設計列為國家經濟發展的重要產業之一，每一年的設計博覽會、文博會等。除了政府之外，許多民間設計團體組織更是不遺餘力投入設計發展的每一步，台灣設計師週、設計節、簡單生活節的舉辦，民眾參與設計活動的機會是越來越多，透過設計的力量不單單影響設計同業，就連食品業、觀光業等各行各業也都可以透過設計加值的能量，發展出一套台灣文創的匯集力，的確讓設計、文創市場快速蓬勃發展。從設計競賽的多寡就可以看到文創市場活絡的景象，這是一個好現象，但要維繫這樣的好現象，就需要不斷求新求變，更重要是設計師的原創力的發揮。

說到原創，我想這是每位設計師都很重視的一環，深怕自己的設計與他人撞衫，這也是我個人非常在乎的一點，每每有新作時，一定得到網上徹底搜尋，確定無所獲時才收手，這樣的警戒心無非都是確保每件作品都能展現出個人的價值。在觀察了幾年的大大小小的競賽作品中，卻發現了很令人擔憂的現象，常常有設計師錯把手法當作原創概念，更將手法公式化，換湯不換藥地套用在不同品項的設計上，形成了一種表象及假象設計，忽略了產品設計背後的原創目的，乍看之下，有時令人激賞，但當這樣轉借的設計手法過於頻繁且濫用時，慢慢地也將暴露其馬腳，反而顯得投機取巧，相同的行為在商場上我們也常屢見不鮮，既不是仿冒，但又似曾相識，索性就稱之為”向原創致敬”，在商場上或許是為了爭取市場接受度而有了這樣的行為，我雖然不認同，但也無可奈何。但在設計競賽中，如這樣的手法濫用，就失去了原創的精神，我實不認同。如何判別及掌握，我想設計師心中的一把尺的確要拿捏得宜才行。如何在國際競賽中提升設計的”新”與”變，應嚴守把關，才能讓原創價值被看見。



圖一　設計師親自參與開發流程，有助於對設計理性判斷



圖二　設計最終是需要走入市場

設計絕非萬能

寫這篇文章的時候，我才剛從北京上海回台，此行的目的並非針對中國設計的探索，而是為了讓我們的設計品牌能順利在中國市場上市，並觀察中國文創市場與台灣的差異化，因此我從設計師的角色變身成了業務經理，逐一拜訪了許多當地的文創通路業者，在這個價格競爭及瘋狂製造的國度裡，感受的最真實設計戰國市場最新發展，深刻的在不同的市場裡感受到設計絕非萬能。

為什麼這麼說呢？當然我是以好設計必須被廣泛消費及使用才有價值為前提，因此，不論是大咖設計或是小咖設計，再好的設計，最終都是要面臨市場機制的層層關卡，才能在市場上生存。比較直白地來說，設計再好的產品，從產地到製造成本、運費、關稅、分銷，最後到消費者手上的最佳售價，都會影響著設計是否最終能落實於消費者手中的重要關鍵。

我發現，其實有很多不錯的設計品，在中國的市場中難尋蹤影，無非都是商場上的自然法則所致，好的設計品如何進入市場並於茫茫市場中生存，這將會是設計師下一步深思的課題，也將會是設計師在產品設計發展的同時，就得先預設好的參考條件。當然市場成熟與否也將在設計中產生微妙的變化。

從現實的角度來看，這話題似乎有點殘酷及嚴苛，難道做設計就一定要這麼綁手綁腳嗎？那可不一定，就設計來說，可以很任性，也可以無拘束，把設計發揮極致，都看設計師如何選擇，每一個選擇也都會在多元的市場裡有其落腳之處。但前文也提過，設計人總是以滿足全人類需求為己任，這樣偉大的理想，也將面臨更多嚴苛的挑戰，你說不是嗎？

總結

說了這麼多嚴肅的課題，最終還是想讚嘆一下設計的美好，相信設計人一定都有此同感，在設計思考的訓練養成後，不論你是否轉行、跨界甚至做人處事，都可以體驗到“一以貫之”的能力表現。這說明一件事，從事設計的人，觸類旁通、舉一反三正是設計專業給予我們最大的優勢，新一代的年輕設計師們，千萬不要排斥多元的學習機會，請隨時把握無邊際的學習熱忱，讓設計思考可以幫助你們廣泛的應用，透過文化的內化與設計的轉化，創造更多不可思議的驚奇，在設計的舞台上，更多立足的空間將會留給各位揮灑，台灣設計也才能在未來十年中，走向更璀璨的前景。



圖三　文化價值是未來原創的重點之一



圖四　透過展覽提升國民對設計的認識

動畫領域的學習

前 SOFA Studio 創辦人、導演，目前為導演、製片、自由工作者 / 楊紹昌

前言

筆者這些年有幸擔任許多動畫比賽的評審，以及從北到南至各個大專院校演講、評圖，我常常被學生、老師或是培訓機構的人士問到同一個問題：

要如何成為專業的動畫人士？動畫產業需要什麼樣的人才？

而在這二十多年的動畫工作中，我接觸到許多有潛力的人，抱著對動畫滿腔的憧憬進入這個領域，但常常沒多久選擇放棄而離開，看到這些現象總是覺得十分婉惜，我個人的觀察發現有一個很大的原因：是有很多人是進入職場才開始接觸動畫、學習如何做動畫，短時間之內要一個素人達到專業要求，其中的壓力可想而知，因為筆者本人就是經歷過這個階段。反觀國外進入動畫領域的新血，大多都在學校中獲得業界必要的基本技能，甚至有些優秀的學生作品已超過許多專業人士，所以如何在求學階段做好準備，讓自己贏在起跑點就格外重要。

因此本文將針對動畫領域的學習分享我個人的經驗與想法，希望對有志朝動畫領域發展的年輕學子有所助益。

"動畫" 是什麼？ 首先，讓我們來聊聊 "動畫" 的定義，說到動畫，字面上的解釋是 "會動的畫" ，但若深究動畫的原文 Animation 的意思，我們會瞭解動起來只是基本、表象的， "animate" 使畫面生動、有生命力才是動畫的精髓。

那麼要能夠作出生動、有生命力的動態畫面的專業動畫工作人員到底該學些什麼呢？動畫其實是一項結合許多藝術領域與分工細密的工藝，人們常說電影是第八藝術，因為電影涵蓋了：繪畫、雕塑、建築、音樂、文學、舞蹈、戲劇。相較於電影，動畫藝術不僅涵蓋了上述項目，動畫更必須無中生有，因為拍電影可以找演員、拍實景、借道具，動畫卻必須將所有的看得到物件創造出來，特別是把人物角色生出來，並賦予角色生命力，讓觀賞的人被這些虛幻的角色所感動，這是許多動畫人追求的終極目標。

動畫的專業核心能力

這樣複雜且涵蓋面廣的藝術需要什麼樣的專業核心能力呢？我個人認為有三項最重要的專業核心能力是： 創意、 執行 、團隊合作。

一、創意能力：

如同其他領域，好的創意可以令人有驚為天人的驚喜，即使平常我們每天都面對的情境，用到一個特殊的地方，就會產生出乎意料的效果，例如超人特攻隊就是讓中年危機發生在超人的身上，智慧手機就是結合電腦和電話，若缺乏了原創性的想法，作品就成了乏善可陳，無法吸引觀眾的目光。

許多人總認為創意一定是天馬行空、不能有框架的，因為這樣就 "限制" 了他的創意。但現實的情況無論是進行個人創作或是公司開發的產品，往往有各式各樣的條件必須被滿足，例如時間、經費、技術能力、作品規格 ... 等等的限制。因此好的創意與創意人，是必須克服種種框架的束縛下，創造讓人眼睛一亮的作品，而不是等待老天賞賜預算無上限，時間無限制的可遇不可求的機會，才能創造出好的作品，因為那一天可能永遠不會來臨，既使來了也是給準備好的人，優秀的專業創意人士必須視框架與限制為挑戰，有紀律、有效率的在種種限制下發揮創意去完成作品。

二、執行能力：

許多新鮮人抱著強烈的創作欲望進入產業，要他從基本功練起，他卻耐不下性子來作基層的執行的工作，認為自己有很好的創意，執行工作會讓他發揮不了創意，卻忽略了任何 " 創作 " 的 " 作 " 其實就是指 "製作執行" 。

「要能落實創意唯一的方法只有執行。」

一個作品的誕生過程，創意大約只占了 10~20% 的時間與工作量，剩下的 80~90% 都是在設法把創意落實出來，而且透過執行過程中一次一次地修正創意。而良好的執行能力就像練功一樣，是無法一蹴可幾的，必須一點一滴透過實作練習與經驗來累積的。動畫大師宮崎駿在成為主導創意核心的導演之前，也是從基層做起，他做過基層動畫師、構圖、背景設計 ... 等執行工作，他於 1963 年入行，累積了多年的執行能力與經驗後才在 1978 年開始擔任導演一職。

而說到學習動畫執行能力，有些人會認為要努力學習 3D 軟體或製作技術。基本上沒錯但並不完整，3D 製作技術是非常重要且廣泛又深奧，筆者的建議新鮮人最好先分析自己的特長是在哪一方面，如果你對造型、空間立體概念很強，那可以由建模開始，或者有人比較偏技術背景，那可能由工具開發或特效等領域著手，因為從本身特長的領域開始，較能立竿見影，反之則事倍功半，幾經挫折而容易心生放棄的念頭。

另外，如先前提到的，動畫涵蓋了繪畫、雕塑、建築、音樂、文學、舞蹈、戲劇等藝術，還有許多工作需要扎實地執行力，例如：劇本編寫、腳本繪製、角色設定、視覺設計等也都需要各種的真功夫、硬底子，無論是文字表達能力、繪畫能力與說故事的能力，都是重要的核心能力，魔鬼藏在細節裡，透過不斷的執行與演練，一點一滴累積實戰經驗，才能有機會造就一部優秀的動畫作品。

三、團隊合作：

動畫是一項分工細密的藝術，一部作品由點子的產生到完成，就像接力馬拉松，經過許多執行環節，所以動畫也是一項仰賴團隊工作的藝術。但反觀今日台灣的教育方式，多是以通才教育為主，不論是學校還是學生，總希望什麼都學、什麼都會，概念上並不是完全不對，但重點是要找到本身的長處，否則會變成博而不精，一部能登上檯面的作品，只有六十分是不夠的，評審或是客戶是不會買單整體表現平平的作品，但畢竟什麼都會且精的天才，終究是少數的，所以集各個領域的菁英，一同完成一部好作品或是大型作品，要比孤軍奮鬥的可能性高，相對時間也會比較短，但團隊合作這部分往往是教育過程中較容易被忽略的一環，其實合作也是需要經過學習的，好的溝通與表達能力並不一定人人與生俱來的，尤其在目前人們普遍習於透過網路溝通的環境，因此於團隊中適時適地發揮自己的特長，透過彼此互相的激盪、合作與專業分工，才能讓作品越臻完善，筆者本人從業至今，幾乎沒有一部作品不是團體創作，我很幸運一路以來能認識這些夥伴，由每一位的身上我獲得許多寶貴的經驗。

如何培養個人專業核心能力

接下來所分享的是我個人一路以來工作、學習或由其他先進的分享所獲得的心得，但學習並無絕對的模式，而且一生之中每個階段的學習方式都有不同，希望透過我的一些淺薄建議能讓各位的學習之路更順利。

一、渴望與熱情

動畫這個領域沒有絕對一百分的標準，永遠都會有更新、更出色的創意或作品出現。動畫創作者必須不能停止提升自己，所以熱愛自己所做的事是很重要的，當你樂在其中就不會覺得它是份工作，而且會在渴望突破自我的情況下獲得成就感，我相信，渴望與熱情是從事這個領域必需條件之一。

二、豐富的閱歷

假設我們讓一個人從出生起，就孤立在一個密室中，而且不給他任何外界的資訊，他應該不會有什麼創意能力的，因為人們的創意絕大部份源自我們一生中，所看過、聽過、經歷過或接觸過的各式各樣的人、事、物，而這些元素在每個人心中留下不同的感觸與化學反應，再次經過思考與重組，所以如果你知道的元素或原料越多，那你可能產生的組合也會更多，

「創意是一種先累積然後才能有產出的活動。」

因此：廣泛的閱讀、多看好的電影或動畫作品、多觀察、多傾聽、多旅行、多增加生活經驗，這些能有效幫助我們累積創意素材，再透過建立個人創意素材資料庫，將自己所接觸到的素材有系統地記錄歸納，一旦有需要時才可以適時取用。舉例來說，我所執導的 Monster Coins/ 妖怪金幣（獲 2009 年東京動畫影展優秀賞）就是因為自己喜歡收集玩具，從扭扭蛋而來的，每次投幣抽扭蛋，總是對會掉下來什麼玩具充滿期待，所以將這樣投了錢幣後的未知情況轉化成故事概念：將妖怪金幣投入任何一個投幣式的設施就能召喚出奇奇怪怪的妖怪來完成心願。

三、和最 TOP 的人一起工作或做朋友

若要能有效率的學習，環境和周遭人的素質很重要，如果能和最 TOP 的人一起工作、加入頂尖團隊，自然能受到他們的熏陶、被他們激勵，並能從他們身上的學到如何成為 TOP 的訣竅，一旦被打通任督二脈，就能少練十年功。另外，主動與虛心受教是先決的條件，因為學習是個人的，沒有人必須是我們的老師。請主動、虛心請教那些最厲害的人吧。

四、保持 OPEN MIND

有些人會覺得創意是很個人的，認為自己的創作天地是個私人的領域，一旦其他人對自己的作品提出不同的意見，就覺得自己被否認、自尊心受損，反之，也害怕給別人意見，因為不想得罪人。但再好的創意都需要經過他人的檢驗，因為動畫作品就是要觀看的人產生對作品的共鳴，所以如何檢視自己的盲點，就是要多得到其他人的意見，無論是專業的或是一般人的意見，經過自己或創意團隊仔細篩選這些聲音，才能讓創意更完整、更有說服力。

作為團隊的一份子，每位成員都有責任，提出自己的想法並接納他人的建議，一個好的團隊合作，是建立在信賴與默契上，團隊裡的成員能在開放的溝通、互相尊重、彼此信任的前提下各盡職責、發揮專長與特質，共同為目標努力。

所以，應該讓自己保持一個客觀開放的腦袋、一顆強壯的心臟、一對常常敞開傾聽的耳朵、一張客氣但誠實的

嘴、一雙隨時準備接住隊友的手。

五、持之不倦的毅力。

做動畫經常是和時間在拔河，一部動畫電影國際上普遍的製作時間，快則三年，慢則五～十年；一部 90 分鐘的動畫電影是由 129600 個無中生有的畫面所組成，與許許多多各個領域優秀人才累積無數的工作時間的累積，那些過程中被淘汰的半成品更是不計其數， 一個畫面在觀眾看到之前，我們可能必須看過上百遍，製作過程是必需經過團隊不斷檢討、反覆調整，也可以說是琢磨出來的。因此，動畫可說是一項需要耐力、長期作戰的工作，所以，沒有足夠毅力、耐心是不行的。

結論

動畫是個與人的情感需求、視覺的潮流脈動息息相關的行業，人性是個永遠研究不完的課題，觀眾對視覺的要求也日新月異。作為一個專業的動畫工作人員，我們必須不斷學習、不斷自我提升，更必須持續透過作品來嘗試、驗證我們的學習。就像一個優秀的運動員，我們要一直做作品、接受眾人檢驗、多參與比賽、多與人切磋。如果你問我，若能再回到二十年前，我還會選擇進入動畫領域嗎？我的回答會是：做動畫是個好玩又有深具挑戰的工作，雖然有時會覺得很累、很辛苦，但是看到自己參與的作品被肯定時，所有的付出都值得了，是件很爽很有成就感的事情，我會一直 keep animating。



圖一　首映創意公司團體創作作品：Monster Coins（妖怪金幣），獲得東京國際動畫影展優秀賞、新加坡 ATF SuperPitch 第二名、SIGGRAPH ASIA、San Diego Asian Film Festival Official Selection Showcase、金馬獎短片入圍



圖二　首映創意公司團體創作作品：MuMuHug（姆姆抱抱），行銷全球超過 80 幾個地區，獲得數十個國際獎項與影展邀約



IDC 2013
E-PAPER 電子報專訪

34 101年度設計戰國策第一期－戴筱穎

36 101年度設計戰國策第二期－銀子奇

38 101年度設計戰國策第三期－陳廖遜

40 101年度設計戰國策第四期－廖耿民

42 101年度設計戰國策第五期－張秀如

44 101年度設計戰國策第六期－黃士豪

46 101年度設計戰國策第七期－呂盈蓉

48 101年度設計戰國策第八期－魏均寰

50 101年度設計戰國策第九期－鍾國廷

52 101年度設計戰國策第十期－林俞伶

101 年度設計戰國策電子報第一期－國立臺灣科技大學工商業設計系研究所　戴筱穎

德國紅點設計獎 設計概念獎－最佳獎



獲獎作品：

親子釣竿 / Little Explorer

共同創作者：蔡卉柔、陳嘉文、陳惟庭、陳廖遜

競賽名稱 / 名次： reddot award: design concept 2011 / Best of the best

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

2011 REDDOT DESIGN AWARD 紅點設計【BEST OF THE BEST】
2011 技嘉奇想設計競賽 【銀獎】
2011 果鋪 BONE award 【銀賞】
2011 育秀盃創意設計大賽 【入圍 】
2011 參與 The Sustainable Design Workshop
2008 參與教育部互動學程計畫
2008 參與國科會前瞻概念設計總計畫 / 以提升銀髮族生活樂趣之休閒產品設計
2008 參與國科會前瞻概念設計總計畫 / 以輔助個人或團體情緒轉換與紓解之概念設計

一、請問您的獲獎心得？

在此感謝教育部與設計戰國策給予學生這樣的平台，鼓勵學生們踴躍地參與國際設計競賽，使我們能有更多的機會接近與其他國際設計師切磋交流。本件設計作品能夠有幸榮獲紅點設計大賽的 Best of the Best，特別感謝台灣科技大學工商業設計研究所的張文智教授與范振能教授，在比賽過程中的細心指導與教誨，以及系所老師們在課堂上的栽培與鼓勵，讓我們能夠在一個完善的教育環境下設計創作，使作品能有機會在國際競賽中嶄露頭角。

而親子釣竿的設計過程中也面臨到許多的挑戰，期間組員們不斷腦力激盪、共同檢討改進設計上的缺失，完善設計的構想，並了解到如何藉由圖像簡報與模型的呈現，使設計概念得以完整傳達給觀賞者。從設計的發想到完整概念的形成，乃至後續作品海報與模型的結果呈現，過程當中組員們的相互檢討與砥礪成長，學習到了很多經驗也使得設計思考層面更加成熟，獲益良多。由於此項競賽的機緣，而有幸至新加坡參與年度頒獎典禮的盛事，見識到各國不同領域設計師的傑出作品，是相當難得可貴的經歷。

非常感謝在這次比賽過程中，給予我們意見與鼓勵的各位師長同學以及家人們，因為有你們的支持才



使我們得到今日的榮耀！最後我們也要鼓勵未來想參加相關設計競賽的同學們，積極參與努力創作，持續台灣設計的創作動力與活力。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

從設計發想討論、設計造型建 3D、海報排版、精緻模型製作，我們藉由團隊合作的方式各展所長，在投稿 Red dot 競賽之前曾參加國內的設計比賽，當時我們投入好幾萬的模型製作費用，為了拍攝一段親子互動的影片來呈現作品，選在台北市某公園模擬甩釣竿將鏡頭置入池塘中的動作，熱心的路人竟報警通知，稱說：我們在打魚…，結果警察來了，我們也藉此向他解說這是為參加比賽而製作的模型，強調無法真的操控使用、僅能模擬。現在回想起來，真覺得當時挺犧牲也蠻勇敢的，我們也捨不得把模型泡在池塘裡阿。

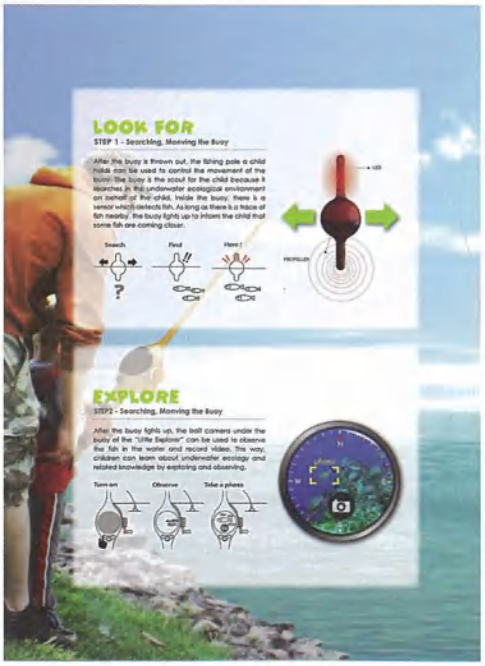
三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

設計競賽常需製作模型以呈現設計者的想法，透過模型製作能夠讓評審、觀賞者了解實際的外觀造型甚至是其運作的方式，藉此輔助其產品設計的完整性。在發想創意階段概念可以天馬行空，但一旦進入模型製作階段時往往須投入相當龐大的資金，而由於是學生身分，製作成本考量常是我們需面對的一大難題，因此 IDC 獎學金對我們而言不僅是鼓勵也是助力，它能給予學生們在傳達設計的理念上獲得實質幫助，讓我們參與國內競賽有持之以恆的動力、挑戰國際競賽有不怕挫敗的激勵。

其實學生與企業角逐競賽的差別，大概就在於是否有足夠資金投入，希望教育部不要吝於給予學生獎學金，畢竟學生參加國際競賽代表的是國家，我們站在國際的舞台上不會說是某某某設計的，我們都很大聲的說：我們來自台灣。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

自大學到研究所就讀工業設計以來，師長們一直很尊重學生們的想法，引導學生對於一個主題要衍生出其他面向，提出自己的觀點，並且要懂得詮釋設計的優點在哪、效益有多大，好的設計要簡單又具有實質意義存在。其實師長們的角色是啟發者，平日生活的觀察常考驗著學生遇到難題時應變的能力如何反應在作品上，雖說執行設計者是學生，若國內設計教育環境能夠在電腦硬體與軟體設備適時提供幫助，學生們也能獲得一臂之力。





101 年度設計戰國策電子報第二期－國立臺灣科技大學工商業設計系研究所　銀子奇

德國紅點設計獎 設計概念獎－最佳獎





獲獎作品：

彩蠟果 / Fruit Crayon

共同創作者：范承宗

競賽名稱 / 名次：reddot award: design concept 2011 / Best of the best

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

范承宗

Born 11th September 1987 in Taiwan, Cheng-Tsung Feng is a Industrial & Graphic designer. When he was little, He has already known that the best way for me to learn is to Learn by the actual operation. He loves challenging different aspects and materials, which you can totally notice from his design works. He always told himself to think big, to work hard, and never give up. He also believes he has no limit, even he has one, he will smash it. Here is his personal website. http://www.chengtsung.com/

銀子奇

Tzu-Chi Yin (銀 子 奇) is a Taiwanese designer, major in product and graphic design.

Now is a graduate student in the department of product and commercial design of National Taiwan university of Science and Technology. He is interested in the social interaction and culture craft design. http://www.yintzuchi.com/

一、請問您的獲獎心得？

Fruit Crayon 最原先的設計構想是源自 2011 課堂上的發想，該門課的主軸關於兒童的成長教具或玩具設計。實際進行設計前，對於兒童的需求以及先決的設計限制，做資料收集和分析。而資料顯示幼兒身體發展的里程碑中有項是 - 小肌肉動作技巧。而在孩童 2 至 3 歲是小肌肉發展的重要階段，藉由握、抓都可以訓練孩童的手部小肌肉。幼兒只有半數能從觀察記憶中，了解物件特徵，而再進一步做推論。在測試者當中，只有 45%的幼童能成功描述蘋果，60% 孩童成功描述橘子。這表示孩童缺少有關觀察和推理的基礎訓練。畫圖，是幼兒全面發展的重要組成部分，可以發展幼兒的觀察力，想像力和操作能力，以及塑造幼兒良好個性。根據上述的資料，增加兒童對於色彩的認知以及如何讓兒童在生活環境中增加色彩刺激，是這作品構思時所執行的設計方向。

經過討論以及觀察，發現兒童對於色彩是相當直覺，在生活周遭也經常看到兒童把玩食物，或將食物當成筆畫的工具，直接在桌面或牆面塗抹。由於兒童對於事物不會有既定的印象，顛覆了我們對於物品的定位，因此激發了此項設計的想法。透過分析，我們發現兒童的生活環境裡，排除人為的色彩運用，擁有多層和豐富色彩的自然產物，就是水果。水果擁有多樣的型態，表層的顏色更是豐富且富有趣味。如果將視覺色彩及時轉變成繪畫的顏色，這對於使用者來說，是一個直覺且富有變化性的使用經驗。



Fruit Crayon 的構成就如同水果，當外層的顏色逐漸被消耗掉，而根據表面損耗的程度會逐漸顯露出內層的顏色。水果的造形也讓兒童能畫出各種不同的筆觸，筆觸是以點、線、面的形式呈現，而不再是單純的線條。使用過的過程刺激孩子們充滿想像力的大腦，拿著彩蠟果，給予兒童很大的自由來運用色彩來創作。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

設計過程中遇到最印象深刻的問題，是可實際作畫的原型製作。訪問國內的相關廠商，由於設備不足無法協助製作。因此，目前處理如何在簡化製程和預期的效果間，尋找平衡點。在得過德國紅點概念設計獎過後，陸續有國外廠商和博物館表示有意願購買產品的訊息，這也顯示製程的急迫性。

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

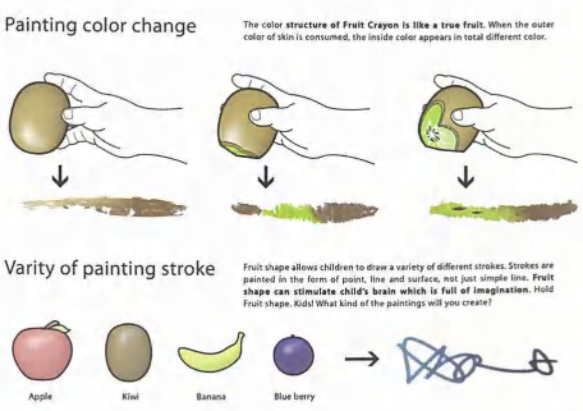
由於 IDC 的獎金，讓設計者擁有更多製程的選擇以及提供相關廠商協助的機會，期盼後續克服相關的問題，將概念完朝向商品化前進。

其實學生與企業角逐競賽的差別，大概就在於是否有足夠資金投入，希望教育部不要吝於給予學生獎學金，畢竟學生參加國際競賽代表的是國家，我們站在國際的舞台上不會說是某某某設計的，我們都很大聲的說：我們來自台灣。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

目前台灣設計教育對於一件設計案，常常發展出一個商品，做完模型後，就將設計案結案。很多具有商品化潛力的提案，就胎死腹中。由於學生在學習環境中所接觸到的設計結果，都是停留在模型階段，缺乏對於後續發展的獨立思考能力。其實學生可以自己去尋找商品化的可能性。像是美國 KICKSTARERS 網站提供募資的方式，幫助設計者完成商品化的可行性，研究過該網站上的案例，發現設計者所提出的不僅僅是一個好的 IDEA，在設計提案中加入生產的考量，以及後端的後續服務。而這樣的設計企劃，對於整個設計思維，會更完整且全面性的思考。





101 年度設計戰國策電子報第三期－國立臺灣科技大學工商業設計系研究所 陳廖遜

美國傑出工業設計獎－銅獎



獲獎作品：

電子色票 / Color Elite

競賽名稱 / 名次：International Design Excellence Award (IDEA) 2012/ Bronze

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

2011 德國 red dot 概念設計獎 / best of the best

101 年 經濟部第十七屆中小企業研究碩博士論文獎

100 年 教育部技職菁英代言人

一、請問您的獲獎心得？

設計是一項循序漸進的過程，每一個環節都能讓人一再地反覆思索、過程上總是酸甜趣味且可以不斷地遇到可愛又耐人尋味的人、事與物。參加設計競賽這一項漫漫的旅程，從作品入選前與不同領域的人相互討論、到模型打樣、獲獎記者會、媒體雜誌採訪、赴美參加頒獎典禮等等，各個階段會接觸到各式各樣的人，都是在人生學習的旅途中難能可貴的甜蜜過程。

在參與美國 IDEA 傑出工業設計獎的過程當中，多謝家人在背後的全力支持，並感謝「臺灣科技大學」對於該校學子的重視，不論是在設計過程中供應所需的設備與支援，更重要的是提供健全有競爭力的學習環境，讓同儕之間在課堂上或課堂後皆能夠相互砥礪與學習，使學生在參賽過程資源充沛、能全力以赴。另外也致謝本件作品的指導老師張文智教授，在設計過程中的指導與鼓勵，以及系上教授們不時在課堂上的循循善誘，培養出同學們對於創新設計的涵養，也才能讓同學們先後在國內外設計競賽不斷地嶄露鋒芒。

紐澳良是 2011 年 IDEA 傑出工業設計獎典禮座落的地點，很感謝教育部提供此平台、並對於獲獎同學出國領獎進行補助，讓本人能在美國南方爵士大城一探究竟，並於頒獎典禮上與國際工業設計人才接觸學習；最後，在此也再次感謝一路走來的貴人以及「佛光山全球道場」的師父、師兄師姐們對於小弟我赴美時的協助與關懷，讓小弟我在學生時代有此難忘且美妙的回憶。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

本作品創作過程一路走來，在每個不同的時間點、所遇見特定的人、事與物，都讓我印象非常地深刻直到現在。也感謝因為有這一連串的機緣，才讓本件作品可以順利走進美國 IDEA 傑出設計的殿堂。

故事的概述是這樣子的：本件作品的概念根源自於參與教育部設計菁英海外留學計畫工作坊時所萌生的想法，承蒙當時教育部重金聘請海內外知名師資，讓本件作品於短短數天內即產出具備有趣的概念與原型。在工作坊結束後，因為本人對於本件作品期許，加上作品的設計背景源自於過去自身曾於模營廠工作實習的調色經驗，於是便立即找上指導老師張文智教授進行討論與修正本件作品的設計，並且希望透過競賽方式將本件作品其獨特的使用情境發聲與發揚。雖然當時本件作品在國內的設計競賽中成績並不理想，但受惠於當時決賽發表時國內專業

評審團的建議指教，讓本件作品繼續修正、並且將其設計品質提昇淬鍊；進而才讓學生在將本件作品投稿於美國 IDEA 工業設計競賽時，能順利一路從入選至進入決賽，最後獲得銅獎佳績。實誠感謝求學一路走來所遇見的貴人與前輩提點和協助，以及我的家人們在我創作學習的過程中持續不斷的支持與勉勵。

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

IDC 獎學金對於我本身實屬勉勵的成分性質與意義，畢竟萬事起頭難，第一步總是最難跨出，因此感謝教育部與設計戰國策這些年來努力地推廣鼓勵學生參與國內外設計競賽，讓學生們在重賞之下必有勇夫的情態促使之下，相繼積極地參與國際設計活動，並紛紛躍上國際知名的設計大舞台。而本人也計畫透過這筆獎勵金，多方的參與設計相關活動、籌畫陶冶身心的設計小旅行、拓展設計藝術視野，在美感設計生活方面多加投資、立下根基，期望過程中能擦出更多傑出設計的火花。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計教育重視設計理論的知識，如果能同時也專注設計相關的實務工作的實習，能讓設計領域的學子、在學校的培育和設計相關實習單位的雙管齊下學習，激發出對於設計領域不同面向的思維，且若有機會在設計領域上參與完整工業設計專業流程，也可使每一位學生能夠更深入了解工業設計的實務與內涵、學以致用。

任何的學習，外在環境皆很重要，學校教育若可以提供固定專屬的設計討論及製作空間場域給學生，可以很輕鬆地就讓一群對設計充滿熱情的同學、成天一起做設計，達到共同學習、成長的目標。透過環境循循善誘與學校各專業的課程引導下，除可讓學生自身隨時培養設計思考的能力外，學生們彼此也可相互檢視各自所學，並於各個專題設計中加以整合運用。

設計教育課程中，除須注重設計本質外，也多鼓勵產品加入使用情境、產品上市後的行銷推廣手法、動人的故事或是吸引消費者的賣點等，透過情節事故的表現，使得原本不易讓人了解的細膩思維顯得淺顯易懂、會心一笑或是引起共鳴，讓使用者不自覺、且由衷地發自內心覺得設計的體貼與善解人意等。藉此也讓學子除了知道如何執行設計外、也明瞭如何推銷自己的設計，體會設計的箇中道理。







101 年度設計戰國策電子報第四期－國立臺灣科技大學工商業設計系　廖耿民

德國紅點設計獎 傳播設計獎－最佳獎



獲獎作品：

垃圾山水 / Beautiful Garbage

競賽名稱 / 名次：reddot award: communication design 2011 / Best of the best(Junior Award)

獎學金：第一等優選 5 萬元

個人簡歷：

Mail：liaokengmin@hotmail.com
Facebook：https://www.facebook.com/liaokengmin

出生於澎湖的七年五班學生，2013 從國立台灣科技大學設計研究所（商業設計組）畢業。大學以前是個四肢發達的運動員，但在升大學時誤打誤撞讀了毫不相關的設計系，而開始接觸設計領域，卻直到研究所才漸漸嘗試創作海報，並得到佳績。其主要專長於平面設計，但不安於此的個性，使其將觸角延伸至商品設計、展場設計與 GUI 設計等領域。作品常以日常生活與社會時事為創作靈感，藉此傳達設計與生活的緊密性。

一、請問您的獲獎心得？

這件作品是研究所一年級時的課堂作業，也是這時候開始嘗試創作海報，當初原本抱著志在參加，願當砲灰的想法跟著同學報名紅點，但卻沒想到傳來如此佳績，連自己都大感意外。這對於進研究所才開始創作海報的我而言，是一劑莫大的強心針，往後也因此對自己的設計能力多添了幾分自信。除了要感謝評審們的青睞與賞識外，更要感謝指導老師與同學們在創作期間的指教與相互勉勵，使得作品更加完整與成熟。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

當初一直想要以一些特別元素所產生的效果來敘述環境議題，例如：磁鐵粉、沙拉油產生的色澤與垃圾等等，因此一直不斷反覆實驗與嘗試。而其中完成度最佳的就屬以垃圾所題的 Beautiful Garbage。在這過程中，指導老師也一直不斷要求多方嘗試不同的表現方式，從中找出最適合的效果，進而提升作品完整度。為了讓作品乍看之下能趨近於山水畫，其間不斷參考聞名的山水國畫，藉此揣摩構圖與渲染的效果，當時應該是我看過最多幅山水畫的時候吧。

得獎紀錄：

1. 2012 第三屆台灣海報新星獎 / 入圍
2. 2012 朝倉直巳教授紀念創作獎 - 平面設計類 / 入圍
3. 2012 台灣國際創意設計大賽 / 入圍
4. 2012 臺灣國際學生創意設計大賽 - 視覺傳達設計類 / 入圍
5. 2012 台灣設計師周 - 設計新勢力 / 入選
6. 2012 臺中捷運標誌設計甄選 / 佳作
7. 2012 Adobe Design Achievement Awards / Semifinalist
8. 2011 Red dot communication design / best of the best
9. 2011 IDA-International design awards / Bronze
10. 2011 IDA-International design awards / honorable mention
11. 2010 IDA-International design awards / honorable mention
12. 2011 全國技專專院校平面與廣告設計競賽 / 銅獎
13. 2011 全國技專專院校平面與廣告設計競賽 / 評審推薦獎
14. 2009 新一代設計展 - 工藝設計類 / 廠商特別獎
15. 2009 台灣國際學生創意設計大賽 - 產品設計類 / 入圍
16. 2009 台灣設計師周 - 台灣好設計徵選展 / 入選

參展紀錄：

1. 2013 米蘭衛星展 Salonesatellite 2013
2. 2012 台灣設計展 / 設計玩家館 - 小大得獎作品
3. 2012 台灣設計師周 - 設計星勢力徵選展
4. 2012 A+ 創意季 - 國際得獎學生作品聯展
5. 2011 台北市界設計大展 - 南港展區（紅點設計獎精選作品）
6. 2011 Red dot communication design 2011 (Berlin)
7. 2011 倫敦設計節，台灣設計展 -FORMOSA SHOW 100(London)
8. 2009 台灣設計師周 - 台灣好設計徵選展 / 蔥傘
9. 2009 嘉義傳統藝術創新 - 新銳設計師展

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

參加比賽其實需要耗費許多時間，有時更要花費許多金錢，得獎時的成就感固然大於一切，但 IDC 獎學金的提供，也是給我們這些獲獎學生不少實質的鼓勵。而我也相信 IDC 獎學金的持續提供，不僅會增加學生參加競賽的意願，更重要的是能彙集當年度的獲獎作品，使得大家能夠相互觀摩與學習，並提升作品在國內的能見度。IDC 獎學金援助了我接下來的實驗性創作，並因此得以接近實務的方式了解設計製程與成品的製作，同時也加強了我對於設計知識方面的學習。

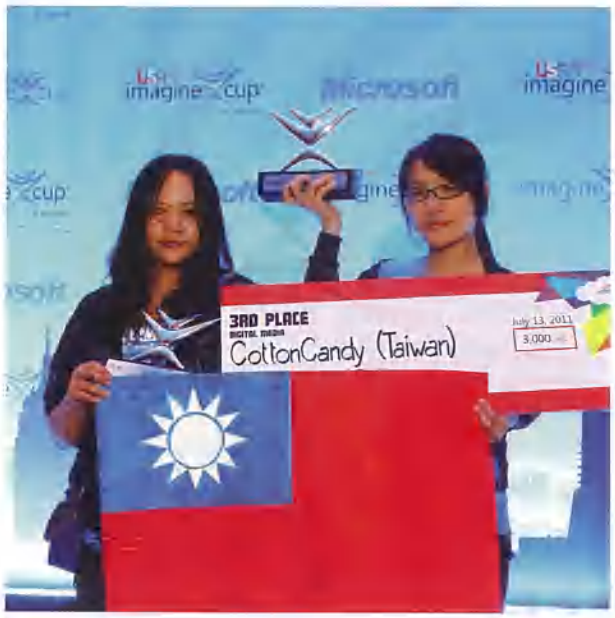
四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

對於商業與平面設計而言，有些人或許覺得學生一味的參加設計競賽是很不應該的作法，但我覺得大多數的比賽都是依該屆主題而競賽，其正可以訓練學生如何有效傳達與溝通的能力。即使沒有得獎，我們更可以藉由在競賽作品中發現自己的不足，同時也能廣義看到更多不同闡述主題的方式，增加自己設計的視野。相信已經有不少國內科系積極的參與設計競賽，而對我來說，如何把參賽的熱情延續到實務設計，乃至往後就業的設計作品。即使不是競賽作品，也能有令人驚豔的創作，是我們必須要時時刻刻注意的課題。



101 年度設計戰國策電子報第五期－國立臺北科技大學互動媒體設計研究所　張秀如

微軟潛能創意盃 數位媒體組－第三名



獲獎作品：

寶寶的守護神 / Baby Guardian

共同創作者：李京玲

競賽名稱 / 名次：Microsoft Imagine Cup: Digital Media Competition/ 3rd Place

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

工作經歷：

指尖創意有限公司 UI 視覺設計

最高學歷：

國立臺北科技大學

互動媒體設計研究所碩士 98 ／ 09 ～ 100 ／ 06(畢業)

其它學歷：

國立雲林科技大學 (台灣)

視覺傳達設計系二技 95 ／ 09 ～ 97 ／ 05(畢業)

一、請問您的獲獎心得？

一開始參加 Imagine Cup 2011 當時也沒有太大的野心，只是想要製做出一支自己喜歡並滿意的小影片。由於我們兩個人喜歡可愛簡單的風格、以及當時對於氣候異常這個主題認為十分切合時事，因此我們決定第一支影片使用大眼睛的可愛小生物作為主要角色，在動畫中靈活的表現出氣候異常所帶來的危機及災害。沒想到這個可愛小生物在第一輪投票中為我們拉了許多人氣，讓我們前進第二個關卡。

在台灣區二十四小時決賽中，我們仍然將故事與時事結合，如同全世界對日本進行救援般，故事主題融合各國結合相互的力量，對一個發生傳染病的小島進行救援。在這樣的比賽中，我們對於短時間內影像及動畫的製作能力得到提升，也訓練我們能夠面對現場製作的壓力，埋下了我們在決賽中展現實力的契機。

而在第三支影片中，我們選擇生物多樣性為主題，並以喜歡的動物作為故事的主軸，能讓我們保持創作的熱情！最後評審也肯定了我們的視覺畫面設計及未來科技的創意，讓我們有機會能夠晉級紐約。

在最後一個比賽中，探討人們在紐約會遇到的難題，我們設計了供各國孕婦使用的腰帶。配戴 Baby Guardian 腰帶，讓來自世界各國的婦女在紐約可以克服語言與文化的障礙，隨時與醫院聯繫，並即時了解寶寶的健康情況，準媽媽們還可以透過網絡分享訊息、互相關懷幫助。



回顧這半年比賽的過程，發現我們製作的影片，跟過去在學校中作品的最大不同，就是這些影片都是為了全球問題所製作的，我們創作的作品不再侷限於小格局，每個主題都有社會意義，以人為出發點。更能在比賽過程中到國外擴大自己的視野，並在紐約體會不同的生活，進而運用創意製作數位創作短片改善我們居住的世界。能得到微軟潛能創意盃第三名的肯定，對我們而言，真的是非常難忘又有意義的體驗。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

當初在逛到紐約中央公園時，那天正好是周末，我們看到很多各色人種的家庭全家出遊覺得很有趣；另外就是我們有一位住在紐約的朋友，她之前懷孕在當地看婦產科遇到溝通不良的問題，我們想說即使在這麼先進的都市，還是會因為種族、語言的不同而產生不便，兩個事件串連起來興起了這個構想。於是我們在拍攝影片的當下訪問了紐約街頭的女性，在訪談的過程中非常愉快，發現大家都很認同這樣樂於參與這樣的議題，也向我們分享她們的心得與想法，因此錄製影片的過程十分順利，讓我們在最重要的決賽中感受到紐約的人情味。

最棒的一點是，在那裏幾乎沒有所謂時尚或美醜的標準，因為那裏有各色人種，每個種族本身的特色都很濃厚，是一個很多元的都市；和台灣對照，我們就比較容易受主流的影響，會有一種特定審美的標準，大家都穿得很像，在紐約穿得很有特色也不會遭受異樣眼光。當時我們住在百老匯附近，在那裏可以感受到很自由的風氣，街上有許多街頭藝人很盡情的表現自己，非常有趣！

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

感謝 IDC 讓我們可以在微軟創意潛能盃世界競賽後，能夠再度為學校爭取榮譽與獎勵，同時也瞭解台灣政府對於設計學生們的支持和肯定！教育部 IDC 獎學金的制度，會一再鼓勵我們積極投入國際設計比賽，而得到獎項的同時，我們也會將這筆獎金拿來投資自己的專業，學習設計相關的課程及精進其他領域的知識，例如多媒體、程式、英文等等，更加全面性的增進自我的實力。相信 IDC 對於設計競賽的獎勵，能夠吸引更多在設計界努力的學弟妹們一起努力。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

台灣學生們的創意和巧思與世界各國的學生競爭時毫不遜色，而如何在國際的舞台上有所發揮，在國內設計教育上應帶領學生有國際觀，不只拘泥於在地化的思維，而是融合國際化的觀點，運用國際共同的語言去創造與競爭，而參加國際比賽，正是最適合台灣學生挑戰的舞台了。而台灣學生除了在設計上精益求精外，增加英文的能力也是非常重要的。有國際觀點與良好英文表達能力，是未來台灣設計要在國際發光發熱，不可或缺的能力，希望國內設計教育在未來，能將這兩項同時對學生有長期的培訓，讓台灣未來在國際的舞台上更加的脫穎而出。





101 年度設計戰國策電子報第六期－大同大學工業設計系　黃士豪

美國傑出工業設計獎－銅獎



獲獎作品：

TiltCup

競賽名稱 / 名次：International Design Excellence Award (IDEA) 2012/ Bronze

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

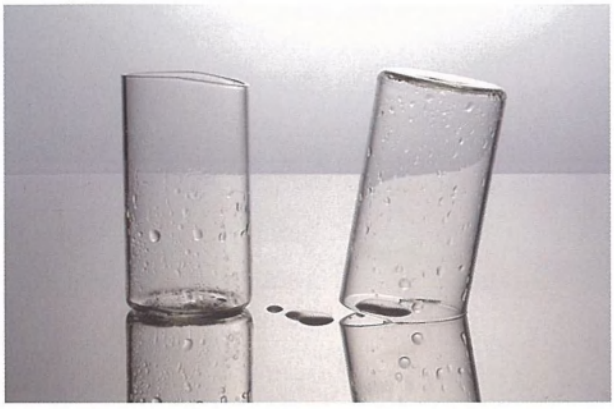
政峰家具設計師

一、請問您的獲獎心得？

很榮幸這次作品能拿下 IDEA 設計獎，對我而言這不僅只是一個獎，更是對未來繼續堅持下去的動力，別人眼中的成功，背後卻是歷經無數次的失敗才有的成果，累積了四年的經驗終於受到國際評審的肯定。

我跟大家一樣是即將畢業的學生，大四的畢業製作時間非常的自由也非常的緊湊，要如何運用全憑學生自己規劃，由於 IDEA 的參賽時間適逢大四專題最忙碌的時間，必須在畢業專題與打工存錢之外的時間，一點一滴累積出來的，因為覺得這可能是我學生時期最後的作品，所以抱持著要把作品做好並且做出真的能用的成品，在獲得決選通知前就已經做出成品，才能在最後決選僅兩周的寄件時間內準備好實體模型，以達到更好的評選效果。

值得一提的是 IDEA 從一開始報名到評選都非常要求作者設計的東西能符合工業設計製造流程，一開始的作品表格就要提供加工方式以供評審參考，生產的可能性佔了評選分數相當重的比例，評選的方式有展板、模型、影片。 並且歷經長達三個月的時間才能知道評選結果，對於大四的我來說是最煎熬的等待，從報名費、模型費、國際郵資 … 等，都是沉重的負擔，再加上畢業製作的壓力，讓我體認到毅力的重要，如果我沒有堅持要做這件事就不會得這個獎了。



二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

杯子是一種很常見的生活日用品，可以選用的材質很多，陶瓷、塑膠、玻璃、紙…等。最後還是選擇以玻璃來強調水的純淨，製作時也與新竹的玻璃工匠討論設計的造型是否利於量化生產。

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

獎金是參加比賽的一個誘因，但絕對不是最終的目的，用心設計的產品自然能得到評審的認同。獎金讓我有更充足的資本創作，一半拿來投資自己學習新知識，另一半則是下一件設計作品的資金。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計教育不能僅止於如何活用軟體或是繪圖技法，如果要教育一個會繪圖的設計師並不用花四年的時間培育，補習班一年教的甚至比學校教得還多，學校讓學生學習的應該是如何思考設計，多與產業合作了解產品真正的製造流程和市場需求，並在學習期間累積創意思考的能力，設計不是光靠紙和筆就能完整的闡述產品，投入生產製造後，一次又一次的實驗與測試，外型與設計策略會因而改變，因此除了書本應該多鼓勵設計系的學生與傳統產業和工廠接觸，讓設計的產品更符合市場的需求，以此帶動整體產業的文化價值。





101 年度設計戰國策電子報第七期－大同大學工業設計系　呂盈蓉

德國紅點設計獎 設計概念獎－最佳獎



獲獎作品：

砌食

共同創作者：周亞璇

競賽名稱 / 名次： reddot award: design concept 2011 / Best of the best

獎學金：10 萬元

個人簡歷：

周亞璇

2008-2011 大同大學工業設計系

2009 / 7- 8 月 實習於微星科技 消費性電子產品事業部 工業設計部

2011 新一代設計競賽工藝類 入選

德國紅點設計獎 best of the best

台灣工藝競賽 佳作

參展台灣設計師週 / 台灣世界設計大展

2012 台灣國際創意設計大賽 入選

參展台灣設計師週

呂盈蓉

2008-2011 大同大學工業設計學系

2010 於台灣電通廣告公司實習

2011 新一代設計競賽工藝類 入選

德國紅點設計獎 best of the best

台灣工藝競賽 佳作

參展台灣設計師週

一、請問您的獲獎心得？

這次非常榮幸能夠得到德國紅點競賽的肯定，畢竟紅點可說是數一數二的國際大獎，相信得獎後我們的作品能獲得更高的關注，也能為八煙的居民和環境有正面影響、帶來更多的幫助。在開始設計之前，我們至陽明山八煙進行實地觀察將近兩個多月，因為對於當地的水、梯田、砌石和居民純樸的生活態度感動，因此我們決定也要為八煙這塊土地盡一份心力，保留這些即將消失殆盡的「順應自然的生活態度和智慧」。我們利用當地石材「安山岩」為底，加上陶瓷以堆砌、搭配、結合等各種工法，創作各式各樣的食具，保留石頭的質感，另外也將俯拾所得的樹枝更成為叉子、杯子的把手，希望能將八煙刻畫得更加深刻。能贏得此項大獎，我們也非常感謝我們的指導老師廖柏晴老師的一路支持、名奇陶瓷的陶瓷家曹其涯老師、台灣生態工法發展基金會的認同，當然在創作中我們受到了許多困難，但也在大家的帶領下克服這些難題，所以真的非常感謝他們讓我們在這件作品中體悟更多學習更多也成長更多，期許自己能在這次獲獎後更加努力在設計這塊領域上。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

“砌食”是我們大學時期的專題作品，創作過程大約進行了八個多月，現在回想起那段經驗真的非常充實，在這八個多月約中可以分三段不同的創作經驗，每段時期都有令人印象深刻的事情。

1. 造訪八煙當地的人文風情：八煙位於陽明山一小角，我們在 2010 年入秋開始造訪當地，每當抵達那眼前總是霧濛濛的一片，非常的美麗，其中令我印象深刻的便是當地著



名的野溪溫泉，那兒的溫泉水有兩處源頭，一冷一熱交匯在一塊，可以選擇泡冷泉或是溫泉，非常特別。而當地那又濕又冷的天氣也是我印象深刻的，由於往返八煙與台北只有一班每隔一小時才會出現的皇家客運，深怕錯過車班的我們，幾乎每次都在大雨中等待客運的到來，每當從八煙下山，同學見我與夥伴兩眼無神、嘴唇發白，總笑我們魂又被牽走了，那兒的寒冷我可是忘也忘不了！另外令我印象深刻的還有那兒還保有著”砌石”這項工法，”砌石”是利用堆疊的石塊來建造房屋或梯田、水圳，八煙人會就地取材，老伯從地底下鑿取安山岩，堆砌在小道兩旁，形成一堆一堆的石塊景象，必要時會取這些石塊來修補當地的梯田、水圳，而這也是我們創作的主要概念，希望砌石能繼續保存下去。

2. 設計概念與造型定案：此階段可說是我們最挫折的時期，還記得那時已定案要利用八煙的安山岩與陶瓷作結合搭配，但我們卻不知道要如完成造型的呈現，某次我在睡夢中夢見產品的雛型，當天便興致沖沖完成了我夢中的模樣，不料卻慘遭老師退貨，因為那個夢中的造型不符合我們的設計理念！

3. 模型製作：陶瓷是我目前為止接觸過最有趣的材料，在創作產品時，我與夥伴因對陶瓷的不了解，卻也多了份創意，我們在工廠裡異想天開地把瓷土拼拼貼貼，最後完成了我們的作品，有許多我們像小孩捏的杯碗燒出來都東倒西歪，總令工廠老闆哭笑不得！

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

獲得 IDC 獎學金讓我們邁向之前所定下的初衷又更進一步了，在創作”砌食”這件作品時的初衷便是要幫助八煙這塊土地。現在我們已利用這筆獎學金量產”砌食”作品中的”椒鹽罐”，希望能利用這些設計品來回饋八煙這塊美麗的土地。當然我們也從設計到量產學到了許多學生時期所遇不到的經驗，對我們來說都是非常寶貴的體驗。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

1. 我認為國內設計教育可以再更廣泛的與生活作連結，更靈活一點，好比平時對生活中的品味與美感的培養，而非都在教室或工廠或電腦前進行、完成，因為設計與生活總是息息相關的。

2. 教育方式應再更深入，所謂更深入便是：再多一點人文故事進去，而非單純的設計造型，或解決一個生活中的小問題。從學生時期便開始培養對於人文議題的敏銳度，我認為可以充實自己本身的內涵，對往後不論工作或是生活都會有一定的幫助。





101 年度設計戰國策電子報第八期－國立雲林科技大學視覺傳達設計系碩士班　魏均寰

德國紅點設計獎 傳播設計獎－最佳獎



獲獎作品：

Not copy machine

競賽名稱 / 名次：reddot award: communication design 2011 / Best of the best

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

個人簡歷：

- 2012 德國 red dot 傳達設計 海報設計類 BEST OF THE BEST
- 2012 教育部技職之光 競賽卓越獎
- 2012 荷蘭 :out put 國際學生設計大賞 Selected
- 2012 施洛伐克國際海報三年展
- 2012 台北設計獎 視覺傳達設計類 金獎
- 2012 III C 第三屆國際創新發明大會 海報競賽 銅獎
- 2012 III C 第三屆國際創新發明大會 海報競賽 佳作 *2
- 2012 金犢獎平面廣告類 入圍 *2
- 2012 金犢獎平面廣告類 優選
- 2011 台灣國際平面設計大賽 海報設計類 評審特別獎
- 民國 100 年證基會年報封面及封底設計徵選 第二名
- 靳埭強設計獎 2011 全球華人設計比賽 入選獎 *2
- 民國 100 年中華民國 27 屆版印年畫 入選獎
- 2011 第十二屆中國白金創意大賽 優秀獎
- 2011 第十二屆中國白金創意大賽 入選獎
- 經濟部工業局 2011 4C 數位創作競賽 遊戲軟體分級標誌設計組 銅獎
- 2011 中區資訊展公仔設計比賽 銅獎
- 2012Adobe Design Achievement Awards #Photography Semifinalist
- 2011Prix de la Photographie, Paris #Children\ Honorable Mention
- 2011International Photography Awards #Digitally Enhanced\ Honorable Mention
- 2011International Photography Awards #Other\ Honorable Mention
- 2011International Photography Awards #Special Effects\ Honorable Mention
- 2011International Photography Awards #Travel/Tourism\ Honorable Mention

一、請問您的獲獎心得？

當時我正在中國甘肅的飯店中，獲獎我蠻意外的，收到 mail 時我以為是按照慣例發個禮貌性的通知沒入圍，然後再請我繼續努力明年度的比賽，所以我當時是抱持著隨便的心態翻過那封信，突然瞥到 congratulations 這個字母，當下我還覺得奇怪，恭喜沒得獎的人，這也諷刺了吧！靜下心來從把 mail 仔細讀完，才確認自己得到 Red Dot 專業組的 best of the best，我當下的情緒非常沸騰，但是當時已經深夜一兩點了，無法興奮大喊，同時左鄰右舍沒有人知道什麼是 Red Dot，我非常高興，但又好像高興不起來，情緒一時陷入左右為難的窘境，至今我對當時的情形記憶猶新。

我對 Reddot communication 的認識是在獲知得獎後才真正開始，因為有一連串的資料要填寫回報，時而還得打越洋電話詢問溝通，我甚至一度不知道 concept 與 communication 的頒獎典禮分別在新加坡與柏林，當雲科的同學們前往新加坡領獎時，我還錯愕怎麼我還留在學校。

獲獎當然高興，但我一直用「不好意思，謝謝」這句話來回應恭喜我的人，因為我是真的當之有愧。我跟許多設計相關科系的學生一樣，Red Dot 是幾個大目標之一，會試圖想得到，我卻沒想到獲得的這麼突然，尤其還是獲得專業組的獎項，我覺得自己的實力還有待加強，得獎後多少會得到較多的關注與審視，更警惕自己應該要努力精進一些。

在柏林頒獎典禮的當下，典禮螢幕上接連著 show 出一個接著一個炫目作品，偷偷為自己的眼界過小感到羞赧，也懷疑自己有資格可以坐在這個地方嗎？我帶著這樣的疑慮到台上領獎，沒想到主持人當下立即表示很喜歡我的作品，我的害羞與不自在此時舒緩了許多。

坦白說，當我拿到獎牌時，我的感受不是本來預期的「成就」，反而有一種「起點」的感覺，覺得自己還很多地方沒有學好，滿意的作品還不夠多，認為應該再更努力一些才可以符合這個榮耀應對的實力，我想這個階段我是在對我自己追逐的。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

這張海報創作的過程很短暫，卻也很漫長，就技術層面可以看的出來我的創作只是用向量軟體繪製出簡單的線條罷了，坐在電腦前面不用太多時間即可完成，但這張海報的內涵卻可能花了我十幾年的求學經驗來濃縮。

大人將自己的頭部覆蓋於拷貝機台上，兒童的腦部拷貝機化即代表著大人想法的霸道。我以雙方站立的姿勢，讓大人表現居高臨下的優越感，是不是大人們常常只用自己的角度來看待小朋友的世界？我使用簡略的線條繪製及紅黑配色油墨的感覺，讓這個畫面更接近復古影印拷貝的味道。畫面的劇情構成後，「Not Copy Machine」標題立即給予這樣的情境狠狠一遮巴掌，我認為簡單直接的反諷是這件作品能讓人立即明瞭訴求的原因。

得到紅點的同時，恰好遇到基測考試，在媒體報導下，很理所當然的搭上教育議題，在網路上也引起許多網友的回饋及共鳴，我好奇的翻閱各個簡短評述，沒想到大家都把矛頭都指向「家長」的角色，也許我們都習慣「望子成龍成鳳」、「希望孩子做自己辦不到的事、走自己安排好的路」這樣的傳統親子比喻，但這張海報的設計原始概念，大人同時比喻了「家長」與「教師」這兩種角色。我很在乎教師與學生的互動關係，我希望老師與學生之間見解產生歧異的時候，決定最後結論的判定方式，不是因為只有身分的差別如此野蠻。坦白說，在我的求學經歷中，老師太容易有否決權了，我認為否決應該是比認同還要更加謹慎評估行使的權利。

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

我覺得 IDC 的獎金縮水太嚴重了，對需要繳交高額報名費、事務費的國際大賽的學生幾乎沒有獎金的性質，只剩下補助比賽的功能。簡單來說，我參與的是專業組，獲得 best of the best 與全場大賞只有一個級距，卻只被評定為銅獎，若非恰好參與專業組的比賽，我還無法拿到縮水後的 10 萬獎學金（學生組只有 5 萬），最壞的情況下（其實學校沒有責任替學生繳交報名費、得獎事務費），IDC 給我的獎學金扣除報名費及得獎事務費大約僅剩幾千元，其實這有點難向家人開口這是我得國際大獎所得到的獎學金，更遑論去德國領獎的旅費了，且我也得知一些其他學校的同學也深為此困擾與不滿。我很幸運的在參賽過程得到中國生產力中心以及雲科大視傳系、設計學院的金援，但我不諱言從知道得獎到去德國領獎的過程中，我有好長一段時間在擔心、溝通獎學金、補助以及機票的問題，我甚至是出發前兩週才訂好機票。在所費不貲的國際大賽中爭取榮耀，學生真的需要多一些實質上的幫忙與鼓勵。

若沒有那麼多單位在經濟上的協助，我根本沒辦法寫獎金對我的意義與功效，就如同我說的，獎學金扣除諸多費用之後其實只剩下幾千元而已，也真的很感謝中國生產力中心以及雲科大視傳系、設計學院的幫助。

無論什麼比賽，我拿到獎金第一件會做的事情就是把想買的書買下，我認為拿獎金來學習是一種很直接的利滾利，而且買書往往是所有的開銷中最節省的。本來想用獎助金補足寄望已久硬體設備，一台相機、一台筆電，再加上兩萬多元補足得獎事務費（其實我還是自己貼了兩萬多元），這筆獎金很容易瞬間歸零。

出國的機會是 Red Dot 給我的最大回饋之一，最後我決定順勢把一部分獎金當作旅費，在歐洲停留多一些時間，多去幾個國家走走看看。這趟領獎之旅我去了香港、柏林、阿姆斯特丹、鹿特丹、布魯塞爾、巴黎、科隆這幾個城市，期間約莫一個月，看了相當多的景色、設計、博物館、民情與高熱量食物，認識一些新朋友，也確認歐洲旅行的開銷沒有我想像中昂貴，這段期間的食宿交通大約才花了三萬多台幣。在國外的生活也徹底讓我體悟到英語口說能力是太差勁了，當下也立即決定回國把一部分獎金用來學習增進語言能力，我相信這能幫助我做更多國際設計的交流，或是將來在國外就業、創業時應對客戶，這趟歐洲之旅讓我想接觸世界的心態變得更積極了。

最後，我想我會拿僅剩的一部分獎金作為創業基金，幾年前我曾設計一款愛台灣世界地圖壁貼（http://goo.gl/gmAz2），在當時相當受到歡迎，至今還是有人詢問購買，而我現在決定藉此作為創業的起點與機會。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計教育對目前的我而言還是一個很難的話題，我覺得我還沒有辦法對教育提出太多建議與看法，但是在參與賽事方面，我則有些想法。在過去有一段時間我瘋狂的追逐設計競賽，只要是平面設計相關的賽事幾乎都盡量參與，哪怕距離截止只剩十分鐘，我還是發狂似的投稿競賽，雖然得到不少獎項，但這些獎項帶來的回饋並沒有我想的那麼美好。

那段追逐比賽的時間我是這樣對待自己作品的，截稿在即，作品還沒做到滿意的程度，就因時間限制投稿，緊接著在下個比賽截止前做另一個創作，幾個月的時間這樣反覆輪迴，時間緊湊的讓我做不出自己滿意的創作，比賽對我而言只是蓋透簽注般。那段時間的作品對我而言如流水，只是個拿獎的工具，時間過了也不再有靈魂，投出去後作品對我的意義僅剩獲獎的通報機率。現在回頭檢視那段時間的創作，總覺得不夠滿意，我反而比較喜歡不是為了比賽而做的創作。我常想，如果我把那段時間拿來認真好好地做幾個自己喜歡的創作，我的內心會是比較踏實的。

上述並不代表我否定參與比賽，我想強調的是好好對待自己作品這件事情，我還是認為國際競賽是一個很好的舞台，能讓自己的作品在國際發光是很榮幸、很振奮的事情，那能讓熱情得以延續。同時我也建議同學不需要過度在乎得失，比賽的結果只是一時的，認真對待作品才是實力的累積所在，我想這點也適用於同儕之間的競爭、老師否定的時候，設計沒有標準答案，我們享受的是創作過程。



得獎那段時間我預計回國後準備要求職了，也開始稍微整理自己的履歷與作品集，陸續收到一些公司的面試通知，我遇到有些詭譎的情況，除了因為紅點而得到的正面聲音，卻也常常看到批評參與國際賽事的訊息。或許現在國內設計教育鼓勵參與國際競賽的方式或心態還有需要改進的空間，遺憾的是，有心參與的學生正處於既被鼓勵參與又受攻擊的矛盾時期。

101 年度設計戰國策電子報第九期－實踐大學工業產品設計學系　鍾國廷

美國傑出工業設計獎－銅獎



獲獎作品：

AmoeBand

共同創作者：

蔡承育 / 陳怡廷 / 許皓銘 / 陳奎源 / 翁于晴

陳盈杉 / 賴人豪 / 鄭柏凱 / 何佳殷

競賽名稱 / 名次：International Design Excellence Award (IDEA)2012/ Bronze

獎學金：第一等銅獎 10 萬元

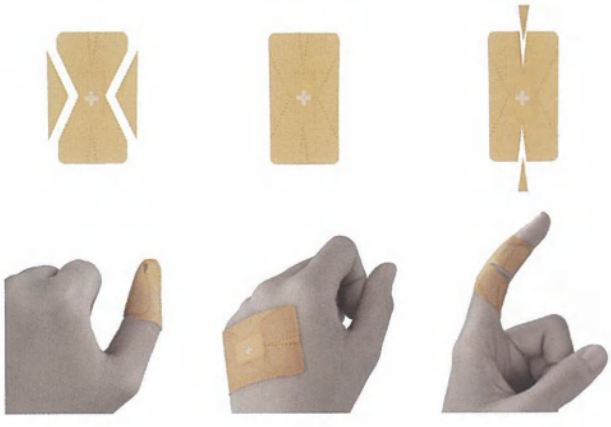
個人簡歷：

實踐大學工業產品設計學系

一、請問您的獲獎心得？

這次的設計作品，經歷了相當長的一段時間，約在兩年前，實踐大學工業產品設計學系與中山醫學大學護理學系一次合作，促成了一次醫療產品設計的計畫。在這計畫之中產出了許多新型的一級醫療產品，例如：醫療用口罩、新型急救箱等等，而在這之中成果最好的就是 AmoeBand。

透過該次機會，實踐大學研究所招集了各個領域（包含了工業、工藝、行銷、管理、工程、物理、語言等）的研究生組成設計團隊，一同研究目前市面上一級醫療產品的改良空間。因此團隊前往市面上各大藥局，實際探查目前市售產品的銷售模式，並結合醫學大學的專業建議，搭配問卷調查了解消費者的產品看法與期許。接著透過 TRIZ 法與仿生學作為研究開發的理論，孕育出新產品的雛形概念。獲得啟發後，開始提出各種設計的方案，團隊分工合作的實際製作樣本進行測試，經過多種版本的篩選與淘汰，確定了最終定案，一種可以變形的 OK 繃，不但不會提高製造的材料成本，性能上大幅提高，消費者與製造商兩者雙贏的局面。完成產品設計後，替產品製作新型包裝，以火柴盒的概念提高取用的方便性。值得一提的是，這個設計最後也加入了文化的思維，規畫了多種膚色的款式，讓不同種族的使用者都能夠獲得最佳的使用者體驗。最後將成果進行產品攝影、製作概念影片，投稿參與國際競賽，最終獲得多個國際獎項與國際媒體訪問，成果豐碩，提高了



實踐大學的校譽與設計師知名度。

從這些過程中，團隊合作讓設計師群們了解跨領域的重要性。雖然 OK 繃這樣的低階醫療產品看似簡單，但實際設計時可以發現其中囊括的影響因素相當多，包含了：使用者習慣、傷口救護知識、敷料材質、產品尺寸、適用部位類型、附加功能、成本價格等等。身為團隊的領導者，將不同領域的研究生安排到適合的開發過程中是一次寶貴的經驗，各領域的學生將會透過組織性規劃共同發想產品的可能性，從中彼此學習，而不僅僅是單獨一位工業設計師的思維。透過此次團隊合作，讓不同領域的學生上了一課，體驗了新領域的知識。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

最令人印象深刻的就是實際的問卷調查階段，了解使用者對於產品的看法與期許。以往工業設計師只是依照自己的想法來對產品進行設計，很難跳出自身的視野之外，造成最後結果僅僅是一個概念，而無法付諸實行於市場上。但透過廣集而來的資訊，可以看到整體市場的趨勢性，觀察出其中隱藏的可能性與細節，非常的具有參考價值。另一個令人深刻的事情，就是運用到 TRIZ 法的過程。傳統設計師是使用腦力激盪法，從中構思設計的可能性，但可能僅流於個人的看法與體驗。而 TRIZ 研究理論可以給予設計團隊更多跨領域的建議，激發出全新的複合式創意。

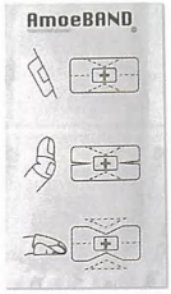
三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

IDC 獎學金是對設計團隊的研究成果的高度肯定以及後續助力。由於維持研究等級的設計團隊的營運資金是一筆不小的負擔，前期只能透過設計師自行投資，資金的運轉很吃緊，許多高階的創意與開發方式不容易嘗試，具有 IDC 獎學金之後可以協助團隊執行更高階領域的開發研究。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

目前國內設計教育已經具有相當多樣化的教學方式，但設計學生大多是維持在設計領域內部的交集。建議政府單位或是學校可以多舉辦跨領域（例如設計與行銷、心理、管理等等）的合作工作營或是專案計畫，提升不同產業間的交流合作、彼此學習，提高設計師的視野廣度。







101 年度設計戰國策電子報第十期－亞洲大學視覺傳達設計系　林俞伶

德國紅點設計獎 傳播設計獎－最佳獎






獲獎作品：

祈線緣文化創意商品 / Cultural and creative product design

共同創作者：陳宜鈴、賴湘宜、蘇昭安

競賽名稱 / 名次：reddot award: communication design 2011 / Best of the best(Junior Award)

獎學金：第一等優選 5 萬元

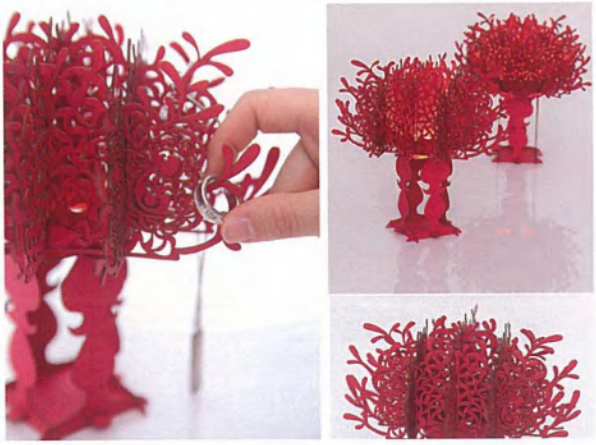
一、請問您的獲獎心得？

離那忙碌的時間好像是好幾年前的感覺，想起過去我們一起努力，形影不離的日子還是猶存著一絲懷念。還記得在大學時期首次接觸到創作，從最初的興奮到夢魘般的畢業設計，依稀記得那嚴謹的過程，幾次讓我們喘不過氣，校內提報審查時，師長都賦予我們不同的方向，次次的提點考驗著我們團隊條理的能力，在文火溫煮的環境下淬鍊出理想的設計方針。

二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

創作的過程中「祈線緣」多次帶來的瓶頸與阻礙讓我們潰堤，幾經猶豫後，試圖於各環節中做推敲與演練，必須花費更多的精力克服難題，我們一步一步的向前邁進，雖然遇到許多的迷惘和困難，但是我們也一同努力去克服它，在推敲作品時霧裡探花迫使我們在原地裡打轉許久，最終的成就讓我們意猶未盡。

「祈線緣」展出時不乏有廠商詢問上市的可能性，各方的愛戴增添了十足的信心，卻也帶給我們淡淡的惆悵，高度的關注中我們沒有如願帶走獎項，幾經沉澱後，浮起孤注一擲的想法，經由老師的鼓勵與打氣，參加德國紅點設計獎（red dot），隨著時



間的流逝大會傳來的消息使我們振奮不已，第一時間向老師及家人分享這份喜悅，經歷中英交雜的轉換確定了獲獎的訊息，並取得赴德國領獎的機會，長時間的期盼終於進入現實。這段經歷成為我們人生中非常重要的一個環節，因為這不是結束而是另一個歷程的開始。

三、請談談 IDC 獎學金對您的意義？您將如何用它提升自我專業能力？

我們能獲得這份得來不易的獎項，我們最要感謝我們的指導老師—侯純純老師，老師猶如一盞明燈，用心的指導著我們，與我們一起努力，並給了我們最佳的方向引導，我們對老師真的非常感謝。

這趟德國頒獎之旅，更是讓人無法用言語來形容，因為有機會到德國柏林，了解異國人文風情，且還能看到來自各國菁英設計師和作品，並且了解與感受不同的設計風格，真的是讓我們大開眼界，且還能登上國際設計舞台，也更覺得這是個難能可貴的體驗。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

當頒獎典禮上，看到來自各國優秀設計師一起等待典禮的開始，腦海中，一一浮現出大家一起努力的畫面，當大螢幕播放出我們的作品時，整個很令人感動不已。這份努力後的成果，更是相當別具意義的肯定。這份深刻的感觸，至今還是令人難以忘懷，也忘不了當時那份獲獎喜悅的心情，也更確信一切努力的結果，都是值得的。許多老師的打氣和加油終於讓我們完成了夢想，在德國親手拿到獎牌的時刻，我們真的為台灣爭光了，謝謝曾經幫助過我們的老師以及同學還有親朋好友，以及一同創造出我們的夢想的妳！

最欽佩的還是一路提攜與指導我們的老師，付出心力及時間帶領我們突破一切困難。如今有機會可以用這般不同的角度重溫當時的經歷實屬難得，不論是評委的鑑賞還是學校的栽培，在在都讓我們確信一切的努力都是值得的，讓我們更堅信能夠持續對創作充滿熱誠與夢想。





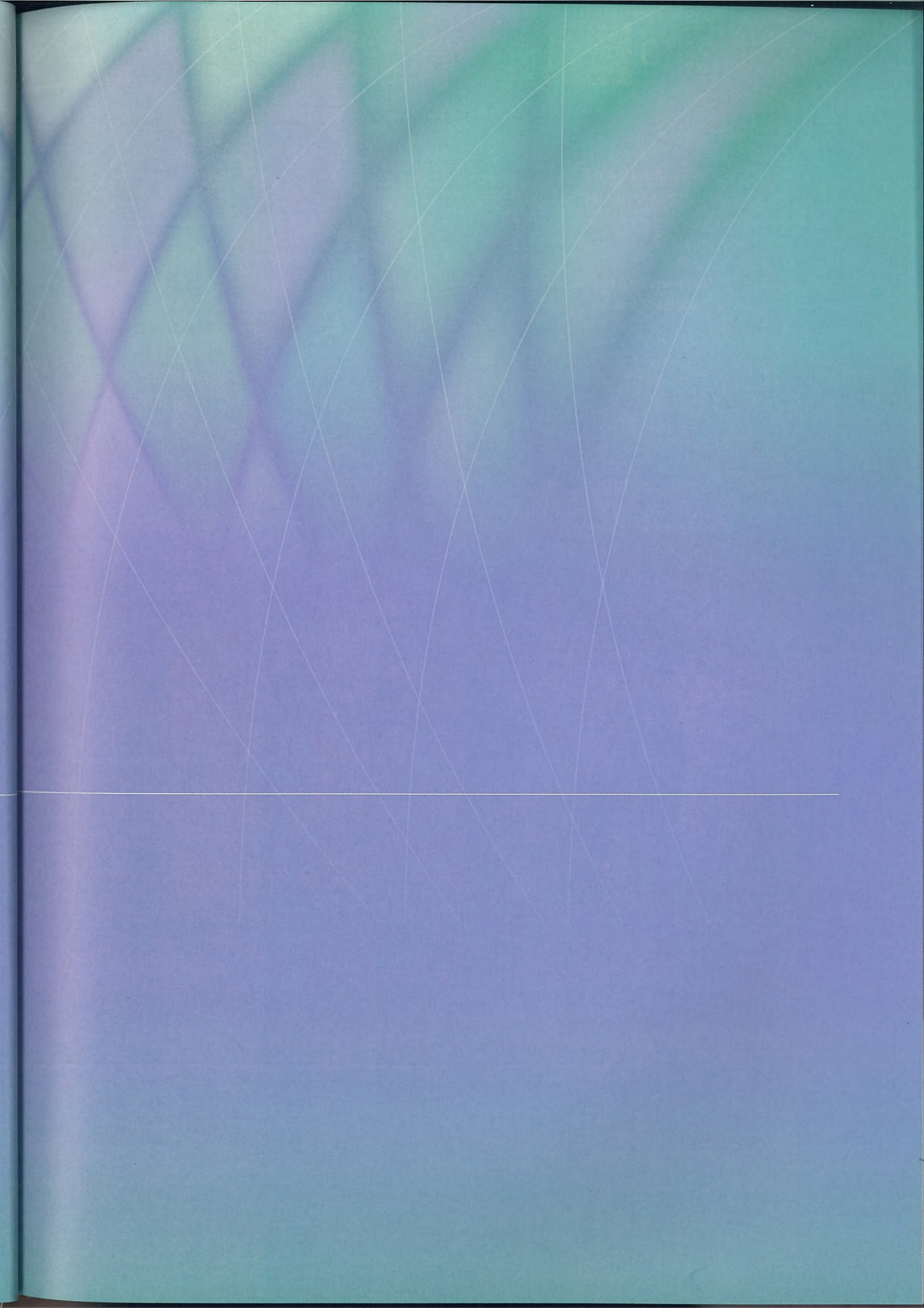
IDC 2013
Work & Concept 學生作品

56 數位動畫類

59 平面設計類

85 產品設計類

150 工藝設計類



李 俞 萱 Lee, Yu Hsuan

就 讀 學 校 大葉大學 設計學院視覺傳達系
共 同 創 作 劉潔明 Liu, Chiem Ming / 何瑀 Ho, Yeu / 蘇天妤 Su, Tien Yu






作 品 名 稱 Crystalized / 結晶
獲 得 獎 項 Select / 入選
獲獎競賽名稱 27th International Short Film Festival Berlin
第 27 屆德國柏林短片影展
指 導 老 師 洪榮澤




通過 101IDC 設計戰國策比賽的審查，讓評審肯定我們一同努力的作品，這份殊榮對我們來說有著特別意義。畢業至今，我們小組的成員皆在不同領域上接受更多挑戰，短短的時光之內我們又學習到了更多，雖然不免有挫折之處，但藉由通過這次的審查使我們重新思考起當初共同製作”結晶”的熱情。“結晶”花費我們將近一年半的時間下去製作，我們選擇結晶體中的鹽，作為故事的發想。這代表親情最純最滿的情緒和回憶，這樣看似簡單和一般的生活片刻，回憶起來卻是最細膩的感觸， 以動畫筆觸結合實拍影像，呈現似真實似虛幻的回憶時光。“結晶”是我們各自都非常喜愛的作品，無論在風格上、故事中，都盼望能將我們對於愛，以及人文的情感表達給每一位觀者，外婆以及孫女之間的情感，更是我們在於每個環節中不斷想傳遞與保留的溫暖訊息。這次能夠通過審查，無疑是種肯定，但對我們來說，更加是一種鼓舞的力量，盼望未來藉由設計戰國策比賽的影響力，能夠將這份力量分享給更多有夢想的新生代設計師，在未來人生的舞台中能夠發揮所長，憑藉著無價的創意，成就更多更美好的設計。

張 秀 如 Chang, Shiu u

就 讀 學 校 台北科技大學 設計學院互動媒體設計研究所
共 同 創 作 李京玲 Lee, Ching Ling





作 品 名 稱 Baby Guardian / 寶貝守護神
獲 得 獎 項 Digital Media Competition Third Place / 數位媒體競賽 第三名
獲獎競賽名稱 Imagine Cup / 微軟創意潛能盃
指 導 老 師 李來春







一開始參加 Imagine Cup 2011 當時也沒有太大的野心，只是想要製做出一支自己喜歡並滿意的小影片。由於我們兩個人喜歡可愛簡單的風格、以及當時對於氣候異常這個主題認為十分切合時事，因此我們決定第一支影片使用大眼睛的可愛小生物作為主要角色，在動畫中靈活的表現出氣候異常所帶來的危機及災害。沒想到這個可愛小生物在第一輪投票中為我們拉了許多人氣，讓我們前進第二個關卡。

在台灣區二十四小時決賽中，我們仍然將故事與時事結合，如同全世界對日本進行救援般，故事主題融合各國結合相互的力量，對一個發生傳染病的小島進行救援。在這樣的比賽中，我們對於短時間內影像及動畫的製作能力得到提升，也訓練我們能夠面對現場製作的壓力，埋下了我們在決賽中展現實力的契機。

而在第三支影片中，我們選擇生物多樣性為主題，並以喜歡的動物作為故事的主軸，能讓我們保持創作的熱情！最後評審也肯定了我們的視覺畫面設計及未來科技的創意，讓我們有機會能夠晉級紐約。而在最後一個比賽中，探討人們在紐約會遇到的難題，我們設計了供各國孕婦使用的腰帶。配戴 Baby Guardian 腰帶，讓來自世界各國的婦女在紐約可以克服語言與文化的障礙，隨時與醫院聯繫，並即時了解寶寶的健康情況，準媽媽們還可以透過網絡分享訊息、互相關懷幫助。回顧這半年比賽的過程，發現我們製作的影片，跟過去在學校中作品的最大不同，就是這些影片都是為了全球問題所製作的，我們創作的作品不再侷限於小格局，每個主題都有社會意義。更能在比賽過程中到國外擴大自己的視野，並在紐約體會不同的生活，進而運用創意製作數位創作短片改善我們居住的世界。能得到微軟潛能創意盃第三名的肯定，對我們而言，真的是非常難忘又有意義的體驗。

廖珮君 Liau, Pei Jiun

就讀學校 銘傳大學 設計學院數位媒體設計系
共同創作 林昱君 Lin,Yu Chun / 劉庭甄 Liu,Ting Chen / 陳姵妤 Chen, Pei Yu /
邱瑜倩 Chiou,Yu Chien / 劉孟媛 Liu, Meng Yuan



作品名稱 Grand Pa and Ma's Age
獲得獎項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot award: Communication Design /
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指導老師 吳岳錚







科技的進步、電子產品的開發日益蓬勃，雖說能對國人的休閒娛樂提供多元化的選擇，但相對的，一些深具典藏價值與意義的傳統童玩，卻是在科技日新月異下逐漸被遺忘。這些傳統童玩，不只蘊含了文化的價值，更是集結了先人的智慧，但現今時代年輕族群對這些傳統的童玩缺乏概念，也許他們聽過筷子槍，卻不知道如何製作；也許他們聽過波浪鼓，卻不知道其背後的歷史意義，我們期望透過數位化的方式記錄，數位典藏這些傳統童玩，並探索其時代新意義與價值。獲得德國紅點傳播設計獎對我們來說是相當大的鼓勵，不僅僅是自己的作品被肯定，更重要的是能夠讓台灣的文化精神展示在國際舞台上，讓國外看見台灣的傳統童玩的文化價值與其背後的意義，並且同時也希望可以喚起國人對於傳統童玩的重視與關心，讓傳統文化在科技蓬勃發展下能有更深的價值與妥善的保存。

林 軒 宇 Lin, Hsuanyu

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 藝術學院美術研究所藝術指導組



作 品 名 稱 Human and Forest / 人與森林
獲 得 獎 項 Qualified Participant / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Biennale in Warsaw
波蘭華沙國際海報雙年展
指 導 老 師 林俊良



在一般大眾觀念中，均以為環境綠化，就是做到環境保育，或是以為造林植樹，就是保護大自然的美意；其實從環境保育角度觀之，人造林的成果極其有限，真正珍貴的，是原始未受人類侵擾過之原始森林，現今原始森林已越來越少，雖然在環境意識抬頭的當代，已有回復植被，修復森林的諸多計畫，但大自然是十分脆弱的，一旦原始森林遭受破壞，當地棲息的物種便會遷離或是消亡，諸如環境氣候、水土地貌均隨著原始林的改變而動盪，但人類開發時往往將環境保育置於經濟考量後面，稀有的原始林相，便在錯誤的政策與計畫下犧牲，而最後的造業，還是會由人類承擔。森林扮演著生物棲地與能源提供的角色，人類其實極度倚賴森林資源，矛盾的是，在人類使用森林資源時，同時也在削弱大自然的能量。人與森林，其實是唇齒相依，砍伐樹木，同時也是一種慢性自殺。

藉由結合手工木刻版畫技巧與數位科技，這張海報同時展現手工線條的魅力與數位演算的清晰效果，畫面中折斷的樹木，同時也是人類自身的縮影，斷成兩截的缺口為在畫面視覺中心，造成觀者視線無從依存，猶如受傷的森林，在人類與自然的不對稱權力結構下，持續拉扯。

華沙國際海報雙年展是海報設計界最具聲望的指標性比賽之一，對於創作者參展目的並不全在於得獎與否，而是藉此機會與國際間同好交流，進而提升自身視野與心靈層次。本作有幸前往華沙與其他頂尖作品一同交流，實為畢生受用之寶貴經驗。

林 軒 宇 Lin, Hsuanyu

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 藝術學院美術研究所藝術指導組



作 品 名 稱 Human and Nature / 人與自然
獲 得 獎 項 Qualified Participant / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Biennale in Warsaw
波蘭華沙國際海報雙年展
指 導 老 師 林俊良



大自然是生命之起源，以所有資源無盡的提供萬物生命能量，同時也給予人類生活所需和美感體驗。但人類無所不用其極開發自然資源，卻無意間排擠其他生物的資源。除了開發自然棲息地外，人類往往由於經濟所需，大肆移山填海改變環境地貌，造成山崩與海岸侵蝕、生態改變與物種消亡。自 19 世紀工業革命以來，大自然與人類權力失衡狀況正加速傾斜，藉由機器與科技協助，人類延長了自身的壽命卻減少了其他物種的生存機會，陶醉於人工的力量卻輕忽自然反撲的威力。人們忘記了，我們並非世界上唯一的物種。

此作以一朵盛開的鮮花代表萬物共生的自然舞台，從花瓣形狀可讓出各種生物的造型，每一片花瓣，都展現大自然獨一無二的生命價值。再近看，則會發現在紅艷欲滴的花瓣中，已有幾片漸趨凋萎烏黑，我們生存的大自然，正如同花朵一般，在人類恣意掠奪下，走向衰敗。

有感於當今自然環境日漸惡化而激起作者的創作動機，主要技法綜合木刻版畫與數位技術，藉此結合數位與手工兩者之優點。兩年一度的波蘭華沙海報雙年展，代表海報設計的權威指標，擁有悠久的歷史成就與崇高業界聲望，是所有海報創作者的夢想殿堂，所有人均希望能入門登上競爭激烈的得獎窄門。此次有幸參與並與國際大師以作品交流，為十分難得的生命體驗，雖然僅得到區區入選名次，但已產生莫大之鼓勵，未來期望能繼續海報設計創作，繼續為台灣爭光。

林 孟 潔 Lin, Meng-Chih

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 藝術學院美術研究所藝術指導組



作 品 名 稱 Dangerous Idea(Do Not Talk About Religion) / 危險想法：宗教禁語
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Triennial in Toyama
日本富山國際海報三年展
指 導 老 師 施令紅



近年來，教育部積極鼓勵學生參與國際藝術與設計活動，讓學生與國際接軌，將臺灣軟實力帶入全世界。更因為設計戰國策的舉辦，讓更多的學生積極參與國際競賽，帶動設計風氣的興盛。

這張海報從三個最危險的話題：政治、宗教、性切入。我選擇宗教作為我的主要探討議題。信仰宗教本是一種心靈寄託，希望得到解脫與救贖，然而很多時候，人卻因為宗教信仰的不同，或是對宗教理念解讀的差異，開始互相殘殺，失去了原本宗教想要帶給人類的意義。因此我選擇了海報中的三個宗教符號，這三個宗教追本溯源他們的神都是一樣的，但卻因為理念不同而分開，甚至開始迫害對方，造成更多的心理傷害與傷亡。從此，宗教是危險的，看似追尋自由的解脫，卻也只是將自己銬上了另一個枷鎖，甚至沒有自由談論宗教的權力。

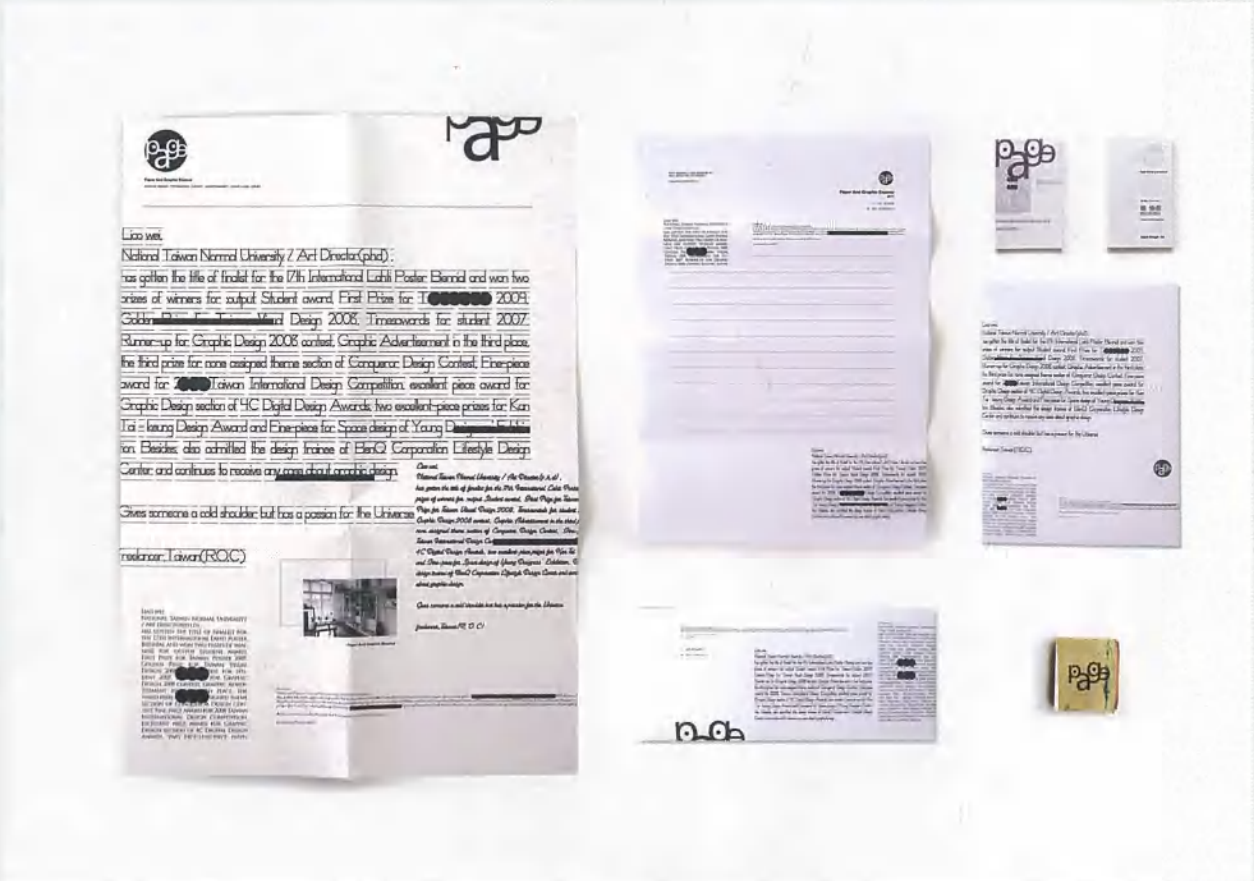
感謝教育部的鼓勵，讓我能繼續累積更多的設計能量，也因為這次的計畫，讓我認識了許多設計領域中優秀的同輩，不僅督促自己也期許自己能在設計領域有更卓越的進步。

廖 韡 Liao, Wei

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 藝術學院美術研究所藝術指導組



作 品 名 稱 PAGE DESIGN
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 Tokyo Type Directors Club Annual Awards 2012
東京 TOKYO TDC 字體設計競賽
指 導 老 師 蘇文清、李新富



獲獎並非設計師的品質保證，但可以將其視為一種對自我的檢驗，也是在國際舞台用設計語言交流的機會，當作品與所景仰的前輩們一起收錄在年鑑裡，那會是一種很好的經驗。感謝設計戰國策持續鼓勵設計科系學生向國際發聲，雖然只是一小步，卻也是個難能可貴的開始，我相信獲得幫助的不只是獲得獎項與補助的同學，所有參與相關活動的學子都會因此而有所斬獲，過程中對作品的琢磨、師長或同儕間的討論與參與設計交流的熱情都是持續努力向前的重要動力。

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

獲獎只是站上起跑點，設計的影響力才正要開始。

沙 明 憲 Sha, Ming Hsien



就 讀 學 校 崑山科技大學 創意媒體學院視覺傳達設計系

作 品 名 稱 Cyber wraith dilemma / 電子生魂
獲 得 獎 項 Honorable Mention / 評審榮譽賞
獲獎競賽名稱 2011 Adobe Design Achievement Awards
2011 Adobe 卓越設計大獎
指 導 老 師 林宏銘



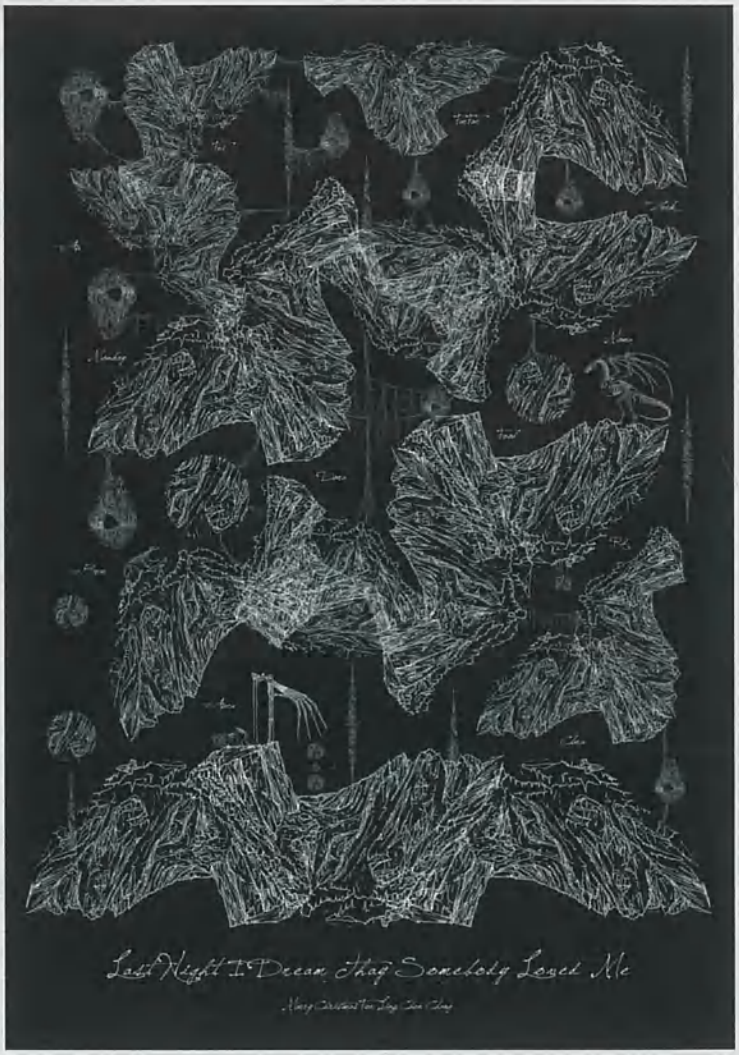
如果，那些不可復原的遺憾、那些不曾癒合的憂傷，都將成為比時間更堅實的存在，那麼，他們只能以追憶的方式來讓自己永遠地活在那個恆常鮮明的時刻。而這不僅關於青春的哀悼、關於墜落而沒有著地、關於遺憾所帶來的生命斷裂、關於要怎麼在戀人不在的戀愛之中贖回自己，年輕的心靈超越了一道界線之後，該如何繼續生存下去？青春就像宇宙爆炸，具有純真與殘酷的雙重性，於是，生存的困難並非承受絕望的事實，而是面對一連串絕望的事實卻能夠重新接納自己的過去與未來，讓自己新生。

沙 明 憲 Sha, Ming Hsien

就 讀 學 校 崑山科技大學 創意媒體學院視覺傳達設計系



作 品 名 稱 PThe Spectacle Of Now / 即時顯影
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Triennial in Toyama
日本富山國際海報三年展
指 導 老 師 林宏銘



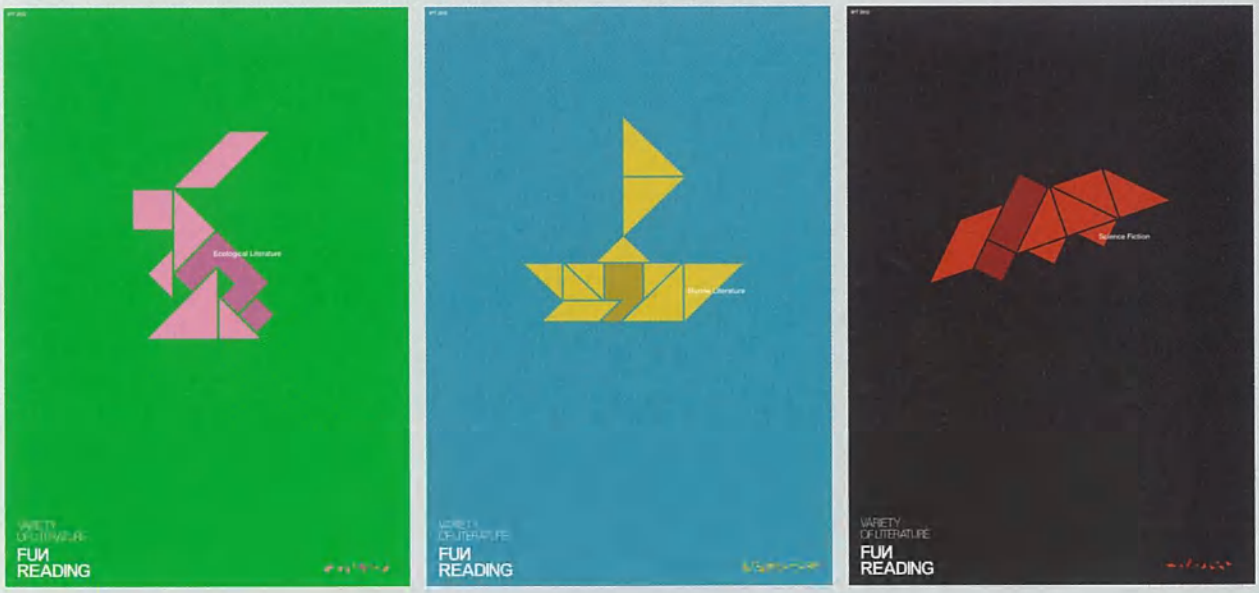
這張作品以這些物體之間的鏈結關係——迷失與鎮魂，自溺與豁然，受縛與解脫——對疊出視覺世界的糾結張力：一方隱隱作痛地活著，另一方伸出手來，試圖撫慰對方的傷口卻遺忘了傷痕累累的自己。正是面對面的錯開了視線，內在的共鳴，一如還不知道向上打的煙花是要從下看還是從旁邊看，煙花就消逝了。於是我們感到心傷，因為我們渴求有什麼能夠去填補之間的裂縫，無法磨鈍時間、無法回應鄉愁，所以，那無法追回的遺憾、被剝離的完整感，在我們心裡形成了很深的悵然。

葉 軒 亦 Yeh, Xuan Yi

就 讀 學 校 國立台灣科技大學 設計學院工商設計系所



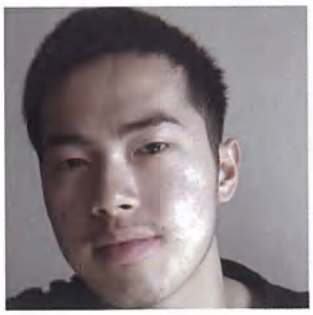
作 品 名 稱 Variety of Literature, Fun Reading / 文學變體 , 好玩閱讀
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Triennial in Toyama
日本富山國際海報三年展
指 導 老 師 柯志祥



感謝教育部對設計系所學生們的支持，以及設計戰國策工作人員的從旁協助，讓臺灣的學生們能大而無畏地展現軟實力，並持續在國際上發光發熱。很高興在參與國際設計競賽上，能獲得教育部的肯定，這其中必須感謝在學識與設計上，給予我充分指導的柯志祥教授，以及在設計的道路上，給予我無限支持的小天使們。「文學變體，好玩閱讀」這項作品緣起於就讀研究所時，曾參與的主題海報設計展，當時的主題即是「好玩閱讀」。在參加完展覽後，我又重新針對這項主題，再創作出現在的「文學變體，好玩閱讀」這項作品。 閱讀讓人玩味的地方很多，其中最為精彩的就是文學體裁的變化。作品以海洋文學、科幻小說與生態文學三種文學體裁為題，以七巧板譬喻變體的特性，以三種標點符號帶出閱讀的意味，進而組成三項物件，表達文學體裁自由變化的好玩所在。透過不同的組合、思維的表達、主題的呈現，文學因而能變換出各種形式，人們也因而能在閱讀中，玩味出許多人生的滋味。這項作品能入選日本富山國際海報三年展，深感殊榮也萬分感恩。

葉 軒 亦 Yeh, Xuan Yi

就 讀 學 校 國立台灣科技大學 設計學院工商設計系所



作 品 名 稱 Sweet Family-- Stop Child Abuse
獲 得 獎 項 Qualified Participant / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Biennale in Warsaw
波蘭華沙國際海報雙年展
指 導 老 師 柯志祥



感謝教育部對設計系所學生們的支持，以及設計戰國策工作人員的從旁協助，讓臺灣的學生們能大而無畏地展現軟實力，並持續在國際上發光發熱。很高興在參與國際設計競賽上，能獲得教育部的肯定，這其中必須感謝在學識與設計上，給予我充分指導的柯志祥教授，以及在設計的道路上，給予我無限支持的小天使們。Sweet Family – Stop Child Abuse 這項作品談論的是一直存在於我們的社會但總是被漠視的「虐童問題」。視覺的構成上，以低齡孩童的繪圖線條結合傷痕累累的身體，進而表達許多受虐兒受到家暴後，只能無奈舔舐傷口而無法面對現實的心境，以及在殘酷現實中仍渴望一絲家庭溫暖的矛盾意象。受虐的孩童透過身上的傷口，訴說他們的無奈以及對未來的期待。

這項作品，透過了觀察，了解低齡孩童的繪圖表現，而在設計上，運用這樣天真單純的線條，來表達受虐兒的心境。這項作品能入選波蘭華沙國際海報雙年展，深感殊榮也萬分感恩。

林 俞 伶 Kang, Wei Lin



就 讀 學 校　亞洲大學 設計學院視覺傳達設計系
共 同 創 作　陳宜鈴 Chen, Yi Ling, / 賴湘宜 Lai, Hsiang-Yi / 蘇昭安 Su, Chao An

作 品 名 稱　Cultural and creative product design / 祈線緣文化創意商品
獲 得 獎 項　Best of the best / 最佳獎
獲獎競賽名稱　reddot award: communication design 2011
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師　侯純純





還記得在大學時期首次接觸到創作，從最初的興奮到夢魘般的畢業設計，依稀記得那嚴謹的過程，幾次讓我們喘不過氣，校內提報審查時，師長都賦予我們不同的方向，次次的提點考驗著我們團隊條理的能力，在文火溫煮的環境下淬鍊出理想的設計方針。

創作的過程中「祈線緣」多次帶來的瓶頸與阻礙讓我們潰堤，幾經猶豫後，試圖於各環節中做推敲與演練，必須花費更多的精力克服難題，霧裡探花迫使我們在原地裡打轉許久，最終的成就讓我們意猶未盡。

「祈線緣」展出時不乏有廠商詢問上市的可能性，各方的愛戴增添了十足的信心，卻也帶給我們淡淡的惆悵，高度的關注中我們沒有如願帶走獎項，幾經沉澱後，浮起孤注一擲的想法，經由老師的鼓勵與打氣，參加德國紅點設計獎（reddot），隨著時間的流逝大會傳來的消息使我們振奮不已，第一時間向老師及家人分享這份喜悅，經歷中英交雜的轉換確定了獲獎的訊息，並取得赴德國領獎的機會，長時間的期盼終於進入現實。這段經歷成為我們人生中非常重要的一個環節，因為這不是結束而是另一個歷程的開始。

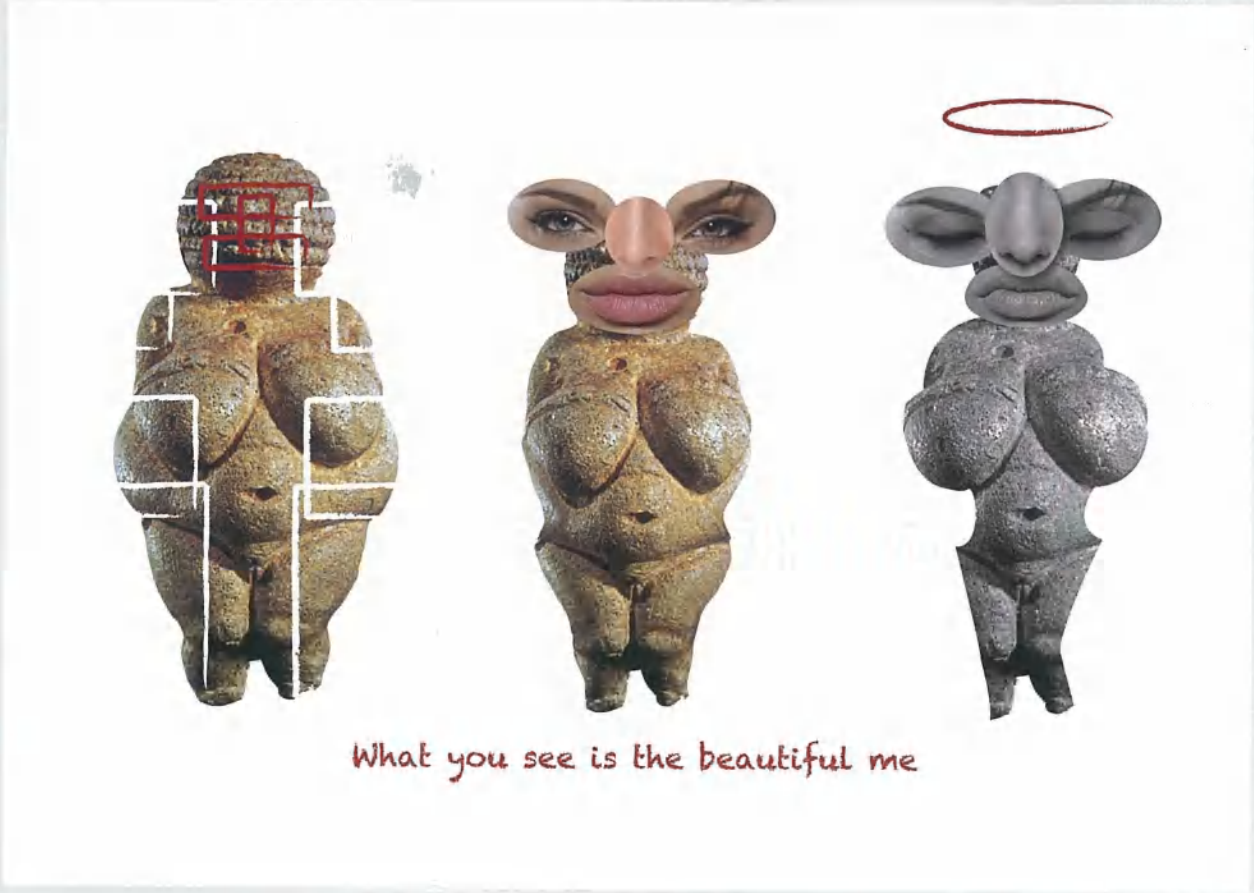
最欽佩的還是一路提攜與指導我們的老師，付出心力及時間帶領我們突破一切困難。如今有機會可以用這般不同的角度重溫當時的經歷實屬難得，不論是評委的鑑賞還是學校的栽培，在在都讓我們確信一切的努力都是值得的，讓我們更堅信能夠持續對創作充滿熱忱與夢想。

楊珮祺 Yang, Pei Chi

就讀學校 國立台灣科技大學 設計學院工商設計系所



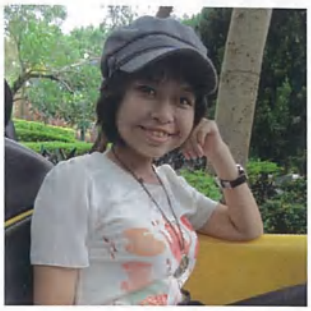
作品名稱 What you see is the beautiful me/ 你所看到最美的我
獲得獎項 Qualified Participant / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Biennale in Warsaw
波蘭華沙國際海報雙年展
指導老師 柯志祥



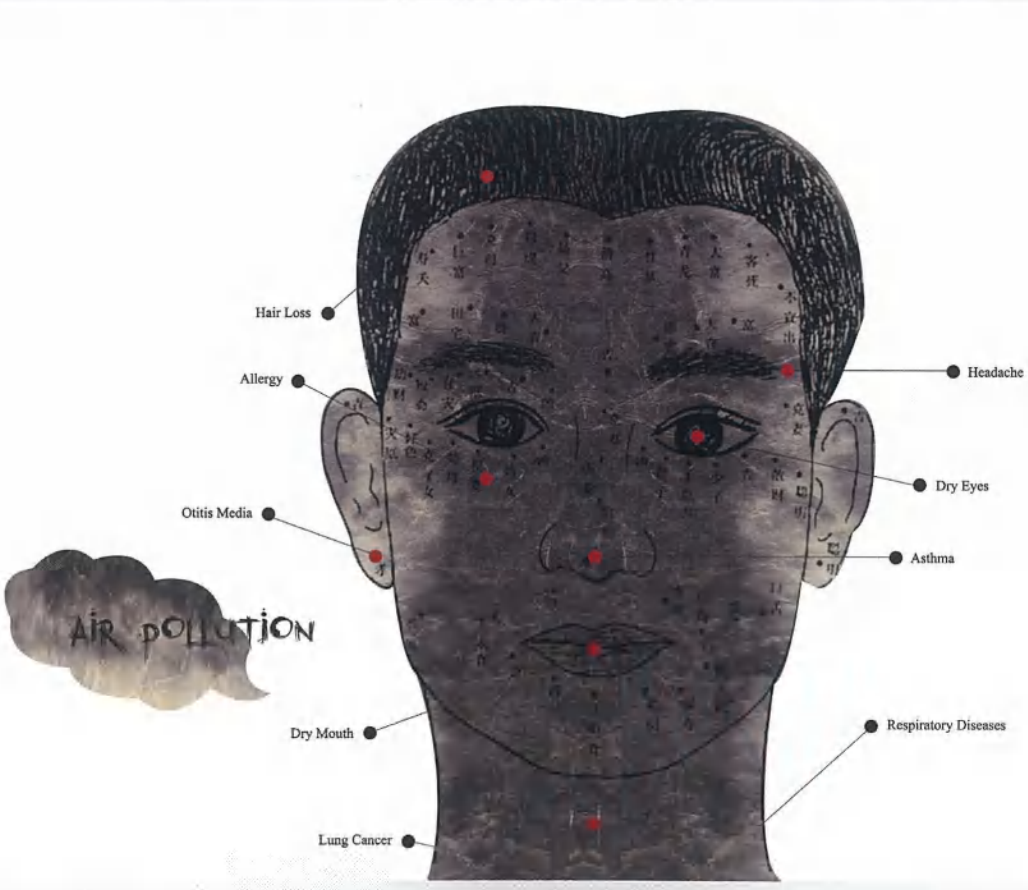
這件< What you see is the beautiful me >與< Air Pollution >同年一起獲得 International Poster Biennale in Warsaw（波蘭華沙雙年展），真的很幸運。印象中比賽一人只能繳三件作品，所以同時獲得兩件真的是老天爺保佑，謝謝國際評審的青睞。此件作品想表達審美觀的改變，威廉多夫維納斯在藝術史上出現，她代表著多產、豐腴，也顯示出那個年代的審美觀是胖才是美的。不過隨著時間的改變，價值觀與審美觀也轉變了，大家開始覺得瘦才是美，這也讓更多的男女追求整型，為了要讓自己更完美，但是過度或是不合法的整型，只會讓自己陷入整型的迷失，最後死在手術台上。作品的手法使用的是拼貼，畫面有三個人像，從左至右分別是威廉多夫維納斯，威廉多夫維納斯身上的框框線就代表的整型醫師要整型前會先在身體上畫除去的部位，中間的女人開始轉變，也就是大家追求大眼、鼻挺、厚唇、胸大、腰細等完美身材與臉孔，但過度的追求就走入了墳墓，最後死於手術台上，所以這就是大家所看到最美的我，就連死了也是最美的。用諷刺的議題與手法點出近年來的問題，也希望大家還是維持自己原有的特色，不要過度地追求流行。

楊 珮 祺 Yang, Pei Chi

就 讀 學 校 國立台灣科技大學 設計學院工商設計系所



作 品 名 稱 Air Pollution / 空氣污染
獲 得 獎 項 Qualified Participant / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Biennale in Warsaw
波蘭華沙國際海報雙年展
指 導 老 師 柯志祥、陳建雄



這件 < Air Pollution > 與 < What you see is the beautiful me > 同年一起獲得 International Poster Biennale in Warsaw（波蘭華沙雙年展），真的很幸運。此件作品想表達空氣污染會損壞我們的呼吸、血液、與身體系統。這污染不只會傷害我們的肌膚，甚至阻塞內部的穴道。運用東方元素的點痣的痣的分布圖結合水墨渲染，讓空氣污染整個瀰漫，並且將點痣的地方用紅色點圈出來，代表空氣污染會造成的傷害，例如：乾眼症、口乾舌燥、支氣管發炎、鼻子過敏等等的許多問題，也希望透過此件作品，讓更多人注意到這個大問題。

在此感謝教育部提供這個獎金，讓許多有興趣國外比賽的同學可以因為這筆獎金而有更多衝勁與幫助。報國外比賽真的很花精神與金錢，並且要有心理準備這即將會是一場空。雖然得獎了就會覺得一切努力是值得的，但大部份還是石沈大海。不過對我來說得獎才是剛開始，如何將自己的視野與心胸開闊，回歸到最適合自己與創作時所回饋自己的那股感動，不要為了迎合比賽風格而創作，這才能將設計之路走的長久。

楊 珮 祺 Yang, Pei Chi

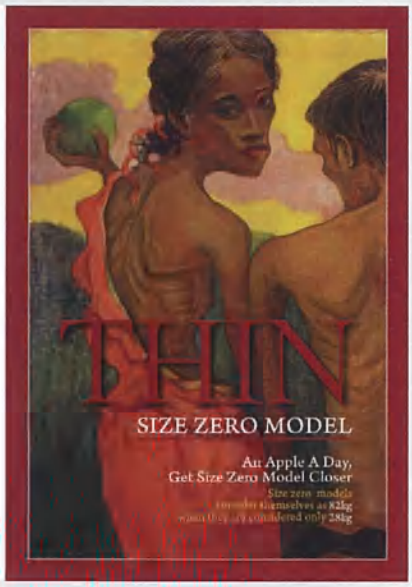
就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院工商業設計系



作 品 名 稱 Size Zero Model / 紙片人
獲 得 獎 項 Red dot awardt / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Communication Design
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 柯志祥、王韋堯







因為身邊有朋友是厭食症患者，看著越來越瘦的她，身為好朋友的我，真的非常著急。加上近 年來因為厭食症而死亡的人數逐漸上升，所以希望透過 <SIZEZERO MODEL> 這系列創作讓更多 人看到變成紙片人的可怕性。透過三張名畫，讓觀者能立刻連結此三張名畫中的角色，運用 Photoshop 修改名畫，讓名畫呈現出紙片人的模樣。此作品花了許多時間找資料與電腦後製，希望此系列作品能夠對於過度減肥的人有警示的作用，不要沈迷於瘦＝美！因為對紙片人、厭 食症的議題感興趣，所以尋找許多資料，從明星、模特兒、麥當勞、紙片人、發胖食物等等大方向進行資料收集。最後決定從名畫下手。觀者會因為瞭解名畫，而對於畫面有所共鳴；加上大多名畫的主角大多以現在的眼光來看，都是屬於較胖的，所以修改後差異性會拉大，也較容易傳達。接下來查詢厭食症患者會遭遇到的狀態，如右邊文字所述，更加瞭解紙片人的資訊，加上看到更多關於紙片人的圖片，就更加確定一定要透過創作讓更多人注意到這麼嚴重扭曲的價值觀是應該被更正的。很感謝王韋堯主任在我創作這個系列時給我許多意見與方向，在我創作 <SIZEZERO MODEL> 這件作品時，都還沒有任何人對於類似的想法做出海報，所以新的議題要讓國際評審接受，也是需要考驗的。很感謝紅點的評審青睞，讓我在 6000 多件作品中脫引而出，並且在之後也陸續榮獲 IDA(InternationalDesign Award) 銀獎。

蘇 逸 展 Su, Yi Zhan



就 讀 學 校　大葉大學 設計學院視覺傳達設計系

作 品 名 稱　SALIGIA/ 七原罪
獲 得 獎 項　Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Communication Design
　　2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師　陳國華



很榮幸能夠獲得此次的德國紅點獎，一開始報名參加的時候其實心裡挺忐忑不安的，畢竟 SALIGIA 是屬於實驗性質的創作，除了視覺上的表現以外嘗試結合了光柵材質的運用，深怕類型會不符合比賽的方向，但卻驚喜的得到了肯定。隨著時代進步，媒材的可能性及運用越來越廣泛。起初是因為看過 3D 電影後，想說是否能夠將此視覺效果運用到平面設計上，然而就選用了「光柵技術」作為實驗創作。SALIGIA 在一開始的時候，原本只是想探討人的陰暗面，但後來覺得內容範圍過於龐大，才決定縮小成一個主題去發展，也因此我選擇了「七原罪」作為設計主題。七原罪源自於宗教，其為人類惡行的分類，分別是驕傲、憤怒、忌妒、貪食、懶惰、色慾和貪婪。在創作過程中，我覺得最棘手的地方在於各教派都擁有各自的說法，所以在傳說和典故的取捨上時常會遇上矛盾點，譬如說驕傲的 Lucifer 最具爭議性。創作過程中由於是一個人進行，三不五時的腦袋就會打結在一起，多虧了過程中每一位曾經幫助過我的、支持我的人，儘管是再小的意見，也是成果的一大助力。真的非常感謝所有曾經幫助過我的人們，謝謝。

林 可 涵 Lin, Ko Han

就 讀 學 校 大葉大學 設計學院視覺傳達設計系
共 同 創 作 許軒瑜 Xuan, Yu Xu / 潘思穎 Pan, Si-Ying /
郭孟澤 Gou, Meng-Ze / 盧思緣 Lu, Si-Yuan

作 品 名 稱 Visual Interaction / 視界交互
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Communication Design
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 陳國華





雀躍萬分，絕對不足以形容得知獲獎當下的心情。作品的每個環節都是組員們牽動彼此，透過不斷地溝通、接納、衝突、辯論才能成就。我們用一年的時間反芻所學，技術、美學、觀點在「視界交互」裡傾力而為。Be true to your work, and your work will be true to you. 我們幸運地體驗了這句經典，一項國際性的認可，一趟眼界大開的旅程，飛行了 13 個鐘頭，在距離台灣 7 小時的柏林與來自全球各地的優秀設計師一同參與盛會，這是我們完全沒有預料到機會。作品被貼上了紅點的標籤，卻更使我們謙虛，它帶我們看到世界之大，認識不同文化環境下作品呈現的多元性，也讓我們在畢業之際更充實自己。感謝每個協助作品完成的人，尤其父母、教授，還有給予意見、分享觀點的眾多觀者，如同「視界交互」所述，設計建構於經驗，經驗來自個體間的互動，無形的引力讓思維產生激烈碰撞，此一狀態正是我們的作品真正想傳達的意念。最後，謝謝所有組員在面對接踵而至的困難時，堅定不移，從來不曾放棄。

劉 俐 華 Liu, Li Hua

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 美術系博士班創作理論組



作 品 名 稱 NO FUR! NO KILL! / 沒有皮草就沒有殺害！
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎（"red dotf"or high design quality 紅點高設計品質獎）
獲獎競賽名稱 2012 reddot design award: Communication Design
2012 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 李新富、蘇文清



會做這張海報的緣故是因為看了一個令我相當震撼的電視節目。我非常喜歡看動物頻道，有次看到西藏高原藏羚羊被大量捕殺的報導節目，盜獵者在母羚羊帶著初生小羚羊的遷徙路徑上等待，並將之一網打盡，連小羚羊都不放過，看到藏羚羊橫屍遍野的悲慘畫面真的很殘忍又令人難過，但是節目中也報導了一些自發起來對抗盜獵者並捍衛藏羚羊生存的勇士，他們在沒有官方奧援且每天與盜獵者對抗的危險處境下，仍堅持信念勇敢守護著藏羚，這種精神讓我非常的感動，也因此激發了我想做有關反皮草海報、宣導拒絕購買動物皮草製品的想法，這是身為創作者的我可以做到的一點小小的貢獻。在此更感謝本人的指導教授李新富及蘇文清老師給予設計上的指導，並感謝 IDC 設計戰國策單位提供參賽的資訊與相關協助。

李 銘 鈺 Lee, Ming Yu

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 人文與科學學院文化資產維護所



作 品 名 稱 Taiwanese old tea / 台灣老茶系列
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF packaging design award
2012 德國 iF 包裝設計獎
指 導 老 師 林崇熙



實品攝影圖 – 情境攝影



在我從事平面設計的工作多年後，常常問自己何謂是台灣的文化特色？文化又是如何的形成及演化的？為了找這個答案我決定重回校園，找尋文化的答案。雖然工作忙碌學業成績不是很理想，但是還是透過課程的學習及指導教授林崇熙教授的教導，給了我許多的啟發，不管是在哲學思想、文化意涵、天人物我等觀念，讓我受益良多！因為個人喜愛喝茶，也深深喜愛茶文化，所以我把台灣的茶文化精神帶入我的創意中。 能得到國際設計大獎，希望是對台灣的本土文化有小小的貢獻，也感謝教育部的重視與支持，我會繼續努力。

魏 均 寰 Wei, Chun Huan

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 設計學院視覺傳達設計所



作 品 名 稱 UP / 昇
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 output international student award
荷蘭 :Output 國際學生大賞
指 導 老 師 管倖生









UP 的拍攝是件雖然耗費精力但卻非常有趣的計畫，我們希望透過不同信徒對其信仰的虔誠態度，因為信念而使身體逐漸飄起，並與心目中的神更加靠近的畫面。過程中需要募集大量不同信仰的信徒幫忙，因此我們也需要與他們做直接的溝通，在他們也能認同我們的創作概念下， 一起完成這個關於信徒、信念與信仰的作品。畫面信眾多為單一拍攝，因此拍攝的時候我們就需先規劃好每位信眾的跳躍位置，以便後續進行後製作業。後製則是另一個耗費心力的過程，極需耐心與發揮美感，還好最後成果如預期般呈現，效果更甚預期，我們也為這個作品感覺開心與榮耀。

魏 均 寰 Wei, Chun Huan

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 設計學院視覺傳達設計所



作 品 名 稱 Not Copy Machine
獲 得 獎 項 Best of the best / 最佳獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot design award: Communication Design
2012 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 管倖生



得到紅點獎的同時，恰好遇到國中基測考試期間，理所當然的搭上教育議題。在網路上引起許多網友的回饋及共鳴，沒想到大家都把矛頭都指向「家長」，也許我們總是習慣「望子成龍成鳳」、「自己安排好的路」這樣的傳統親子比喻，但其實我的設計概念，大人即隱喻「家長」與「教師」這兩種角色，我想傳達的還有學校教育問題，我希望老師與學生之間想法產生歧異的時候，決定最後結論的基準，不是因為身分的差別如此原始野蠻，要求學生一昧複製想法。我的作品並非強調價值觀的正確與錯誤。我想說的是，也許大人們的想法與經驗確實是好的，但小朋友的想法卻能意想不到的「更好」。獲得紅點最佳獎我真的相當意外與高興，卻也更希望我的作品能給教育環境帶來一些反思與檢討。榮譽分享給所有一路支持我奮鬥的師長與親友。

吳亭萱 Wu, Ting Hsuan

就讀學校　亞洲大學 設計學院視覺傳達設計系

共同創作　沈依霓 Shen, Yi Ni / 古進笙 Ku, Chin Sheng / 謝偉國 Hsieh, Wei Kuo









作品名稱　RELATIVITY / 相對論

獲得獎項　Junior award winner / 初級獎

獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Communication Design
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎

指導老師　郭郁伶、伍小玲









首先感謝教育部的政策以及設計戰國策所有的工作人員，國際競賽對於台灣設計而言，是一個與世界交流的平台，近年來台灣設計獲獎無數，亦激勵許多人投入設計領域，希望未來有更多設計學子能在此舞台發光發熱。大四畢業專題製作因四人的興趣使然，選擇規劃本系的形象設計，在學期間承蒙師長的指導與同學們的鼓勵，使得此專題如期完成，很高興能獲得此項殊榮，這是對我們的肯定。更難能可貴的是，製作專題使彼此的感情更加緊密，我們因設計而熟識，更應加倍投入設計領域，完成彼此的夢想。本作品以愛因斯坦的相對論為主題，而以老子之「無之以為用」為概念做相呼應，無論是愛因斯坦的相對論或老子的道德經，靈感都源自於對自然與生活的最高體驗與領悟。而設計之理亦同，乃來自於對生活體驗之轉化。接觸設計領域後，帶給我們相當不同的價值觀，除了明白一技之長的重要性，亦須在理論與實作間取得平衡，才能因應現今的設計生態，我們相信只要以正面的態度對面設計，無論於何地，設計將會是生活中不可或缺的事，我們亦深信設計會帶給所有人快樂。

陳 咸 碩 Chen, Sian Shuo

就 讀 學 校 樹德科技大學 設計學院視覺傳達設計系
共 同 創 作 盧怡欣 Lu, Yi Hsin / 蘇湘茵 Su, Shiang Yin/ 黃庭毅 Huang, STing Yi



作 品 名 稱 Marriage / 姻菓
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot design award: Communication Design
2012 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 龔蒂苑、葉家宏



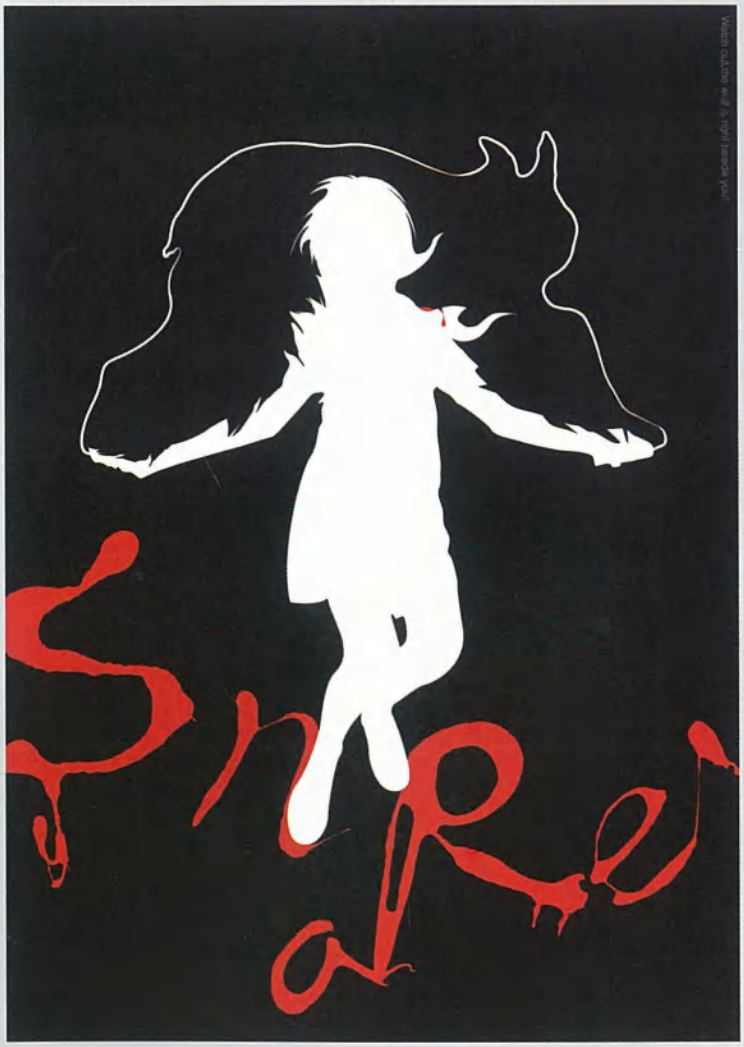
每一個階段都是一個考驗，考驗著我們的耐心、體力跟創意還有包容力，雖然組員間難免有些小摩擦，其實大家出發點都是為了想讓這個畢製更好，眾多的考驗讓我們覺得姻菓真的是非常幸運，能在這個過程遇到幫助我們、支持我們、給我們動力的每一位貴人，真的非常感謝。

林 明 賢 Lin, Ming Xian

就 讀 學 校 樹德科技大學 設計學院視覺傳達設計系所



作 品 名 稱 Snare / 圈套
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Triennial in Toyama
日本富山國際海報三年展
指 導 老 師 陳政昌



很高興可以入選 THE 10TH INTERNATIONAL POSTER TRIENNIAL IN TOYAMA，2012，感謝我的父母、指導老師，還有朋友們，大二時期接觸海報設計，才了解視覺傳達的重要性，也因此對海報有著比別人更專注的態度。感謝我的學校與我的指導老師陳政昌，讓我有這個機會參加很多比賽，也獲得不少成果，參加比賽是很好的學習方法，可以藉由跟國際之間的互動，提升自己作品的質量，當看到其他參賽者不同的思維切入主題，是一件很令人興奮的事情，期許自己能在設計這一塊更進一步。最後感謝教育部提供這樣的平台，鼓勵與提供學生在設計上的支持。

林 明 賢 Lin, Ming Xian

就 讀 學 校 樹德科技大學 設計學院視覺傳達設計系
共 同 創 作 鄭紹謙 Jheng, Shao Cian / 許伯豪 Syu, Bo Hao / 溫博凱 Wen, Bo Kai



作 品 名 稱 Rise above / 崛形
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2012 reddot design award: Communication Design
2012 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 陳政昌





2012 年樹德科技大學視覺傳達設計系畢業形象設計團隊，由許伯豪、林明賢、溫博凱、鄭紹謙四人組成，並以「一個關於設計方向的問題，尋找、挖掘過後所形成的道路」為出發點，發展出一系列的視覺識別系統，包含海報、專刊、周邊商品、motion graphics、展場規劃，並獲得廣大迴響！同時間也榮獲了 red dot award: communication design 2012，讓大夥們都倍感驚訝，也感到之前的辛苦都沒有白費。很謝謝指導老師陳政昌，樹德每一位老師的協助，還有各位同學的幫忙，沒有大家，「崛形」不會完成也謝謝教育部的獎勵機制，讓學生能夠減輕一點報名費用的負擔。最後讓我們在高聳頂峰上相遇，自我意識在方向與選擇下崛形。

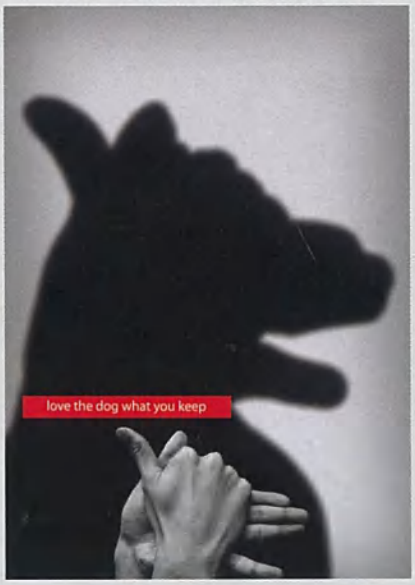
劉 知 潔 Liou, Jhih Jie

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院工商業設計系



作 品 名 稱 Pet Shadow / 寵物影子
獲 得 獎 項 Red dot awardt / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Communication Design
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 宋同正







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。我相信此次的殊榮早已化為我的助力，在未來我的設計路上，我要持續創作更多視覺傳達設計的作品，並且希望可以藉由這些作品，發揮影響力，傳達特定訊息給在世界上需要被幫助的人們。因此，我會努力不懈地將我的作品朝向大量生產及參與國際競賽的方向，讓我的作品被這個世界看見。

李珮雯 Lee, Pei Wen

就讀學校 國立台灣科技大學 設計學院工商設計系所



作品名稱 The freedom of smile? / 笑的自由？
獲得獎項 Qualified Participant / 入選
獲獎競賽名稱 International Poster Biennale in Warsaw
波蘭華沙國際海報雙年展
指導老師 林廷宜、王韋堯







得獎生信心，對我來說，參加國際設計競賽是檢視作品的途徑之一，也是提升榮譽感的管道。 若是為了比賽得獎而創作似乎會抹煞更多的信心，在這樣的心態下尋找切合的主題進而大量的創作，像是面對資訊爆炸一樣，焦慮不已。瘋狂追逐競賽是一體兩面，好壞參半，端看個人心態造化，追求作品與內容的卓越才能保持內心的三魂七魄，而得獎的作品並不等於有市場性，誠如阿基師說的：現在很多廚師都靠創意料理出頭，但創意不見得好吃。獎項似化妝品或微整形，或多或少增添自信，胭脂水粉讓你氣色佳，端看個人使用和技巧，裸妝或濃妝豔抹都有人追求，也有人天生麗質；有的人微整形是會上癮，必須長期注射且定時定量，我想皮囊下的身心健康雖不為人知卻是最為重要 • 不停地參加國際競賽須要時間與金錢，感謝教育部戰國策提供競賽獎金，這些獎金能幫助我更有意願繼續參加國外設計相關競賽，解決為數不少的報名費、 輸出及運費等。在剩餘的學生時光，希望能繼續參加國際設計競賽，讓大家看見台灣學子的設計作品。

林 聖 峯 Lin, Shen Fung

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院工商業設計系所



作 品 名 稱 New Chinese Calligraphy World / 東界
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Communication Design
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 林廷宜、陳彥廷、李尉郎





本次參加國際級設計競賽且能幸運得獎，無疑對自己的作品是榮譽，也使自己往後在作品的靈感發想與畫面開展等，有了更成熟完整的模式可以依循，帶來同儕之間的彼此良性競爭，更是積極地開始下一件作品！且透過觀摩前輩先進們的作品，虛心學習，對自己而言無疑是養分的積累與美感的提升。「弱水三千只取一瓢飲」我想這是專屬我自己的設計語言。我覺得這是好的開始，並且會在生命中成為正向的循環，讓自己用體貼的態度關心生活所在的周遭環境，也許哪天細微到被大家所忽略的小確幸，也可以找到最合適的詞彙，完成的作品能帶給朋友們幸福的感受，不是一件計酬的案子，不是比較誰的能力高低，純粹地把美感傳遞出去，我覺得那真的是令人感到無比開心！

廖 耿 民 Liao, Keng Min

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院工商業設計所



作 品 名 稱 Beautiful Garbage / 垃圾山水
獲 得 獎 項 Best of the best / 最佳獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Communication Design
2011 德國紅點設計獎 - 傳播設計獎
指 導 老 師 王韋堯



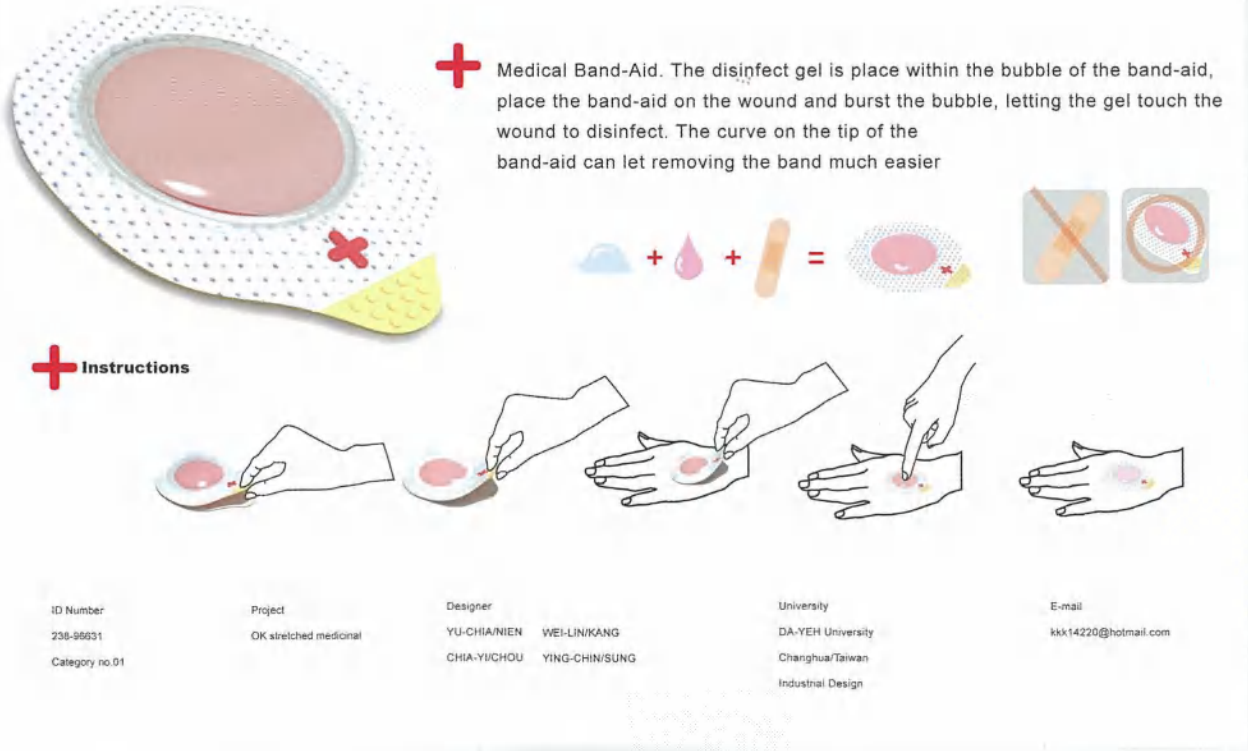
首先要感謝紅點評審們的青睞與賞識，更要感謝我的指導老師王韋堯教授與同學們在創作期間的指導與相互勉勵，才能使得這件作品更趨近完整與成熟，乃至有機會獲得重要的國際獎項。人家說意外獲得的果實會更加甜美，套用在我身上更加貼切不過，由於第一次報名紅點傳設計獎，想說因為得獎機會很小，有得到 winner 就很心滿意足了，沒想後來獲得的獎項更是出乎意料之外。除了繳出一張亮眼的成績，也增加了自我在設計上的自信，以及創作領域上的拓展。 同時也要感謝教育部所提供的「設計戰國策獎學金」制度，其驅使與鼓勵更多設計學子勇於參與國際競賽，接觸國際視野，提升設計潛能。

康 偉 琳 Kang, Wei Lin

就 讀 學 校 大葉大學 設計暨藝術學院工業設計學系 / 所
共 同 創 作 宋盈槿 Sung, Ying Chin / 粘育嘉 Nien, Yu Chia / 周佳宜 Chou, Chia-Yi



作 品 名 稱 Medical Band-Aid / 藥用ＯＫ繃
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 謝堅銘



藥用 OK 繃，這項作品能獲得 IF 概念獎，對我們來說是種肯定也是份榮耀，首先要感謝我們的指導老師謝堅銘老師，從一開始的設計概念構思到最後模型製作，在他一步步的帶領與引導之下，我們的創意發想才會這麼源源不絕，並且一一突破難關完成這項作品，感謝四年來教導過我們的老師，有了他們的指導，促使我們一步一步的累積自己的設計能力，經過四年的磨練，組員之間的默契也是在這樣的氛圍中慢慢培養出來，就像個設計團隊，大家分工合作，每個人都能盡情發揮自己的長才，也感謝學校及系上給予我們一個資源完善的設計平台可以盡情發揮我們的創意，讓我們無後顧之憂的去完成每件作品，最後感謝 IF 的評審，看到我們的設計，並給予我們肯定，獲得國際獎項，讓我們在大學四年的學生生涯有個完美的句點。

江 政 達 Chiang, Cheng Ta

就 讀 學 校 國立臺灣師範大學 藝術學院設計研究所
共 同 創 作 閩浩翔 Min, Hao Shiang / 吳鎧宇 Wu, Kai Yu / 范日奎 Fan, Rih Kuei






作 品 名 稱 ITRI-UV Handrail / 無菌握把
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF product design award / 2012 德國 iF 產品設計獎
指 導 老 師 梁桂嘉、鄧成連



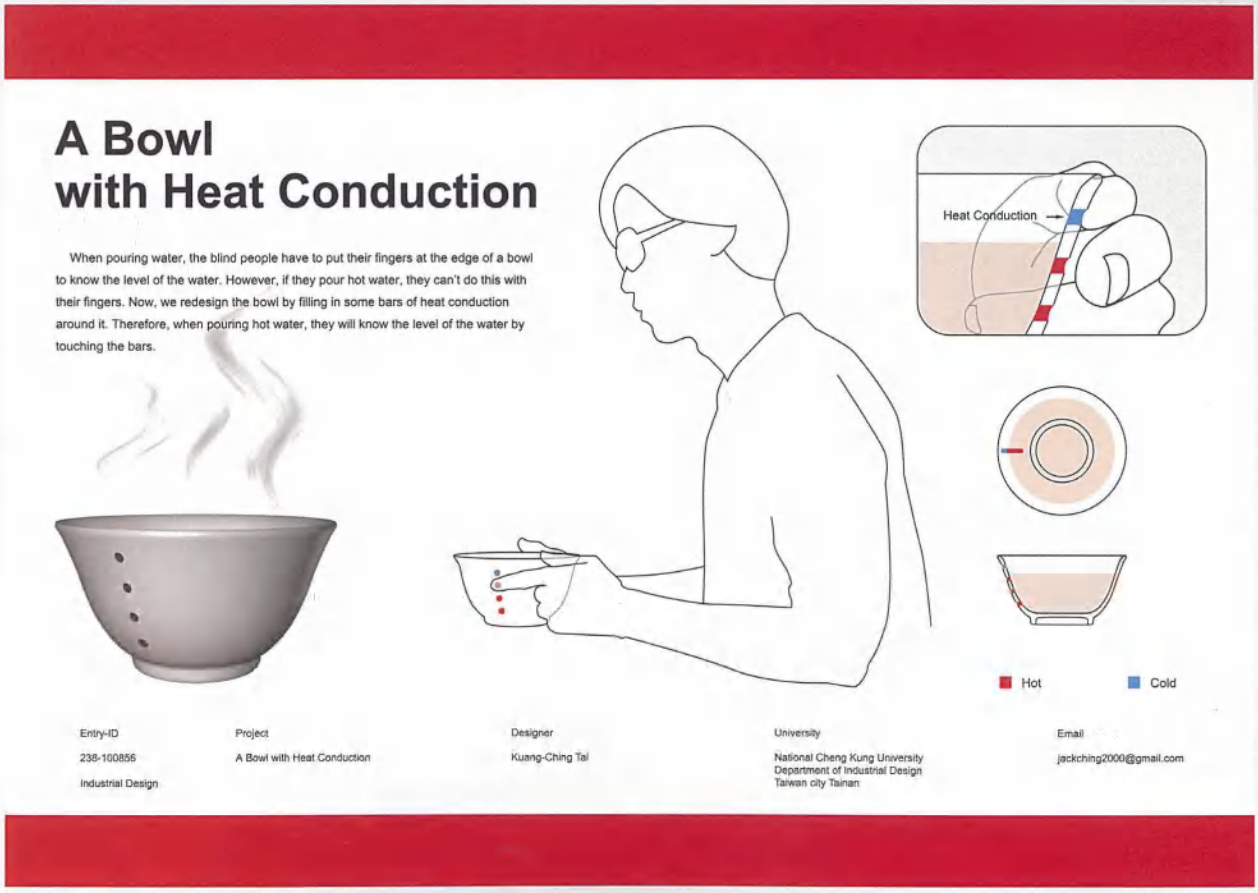
「無菌握把」是由我們四位學生設計並與台灣工研院與金屬中心跨法人技術合作指導產品樣品模型，此設計是一款結合台灣工研院研發的 3 秒殺菌光技術運用在大眾交通工具握把上，無菌握把裡的殺菌光並不會傷害手掌，整體結構則是將拉環導入電線、UV 光、LED 燈，扶手及握桿使用抗菌鍍膜技術，當使用者拉下握把，紫外線光即啟動，放開握把則紫外線關閉，讓大眾安心使用拉環，不怕傳染細菌，擁有更衛生的公共環境。
並且這是首度以跨法人技術結合設計加值能量並獲得國際獎項肯定的作品，我們運用台灣研發科技技術的高能力與設計結合，展現台灣的軟實力，能得到 IF 產品設計獎對我們來說是一大鼓勵，並且我們也更感謝 IDC 設計戰國策單位能讓我們展現得獎作品，台灣加油！

戴 廣 欽 Tai, Kuang Ching

就 讀 學 校 國立成功大學 規劃與設計學院工業設計所



作 品 名 稱 Heat Conduction Bowl / 導熱碗
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 陳建旭



這件獲得德國 iF 概念設計獎 (iF concept design award) 的作品是以幫助弱勢為出發點。能夠得到這項獎項除了慶幸自己有健康的身體之外，還要特別謝謝愛盲基金會提供參與志工的機會。在愛盲和視障朋友相處的過程中，時常主動關心視障朋友。為求更理解視障朋友的感受，甚至在家中嘗試矇上眼睛體驗看不見的情境。矇上眼睛後，頓時失去原有的方向認知，對距離的判別也出現誤差，連原本拿取桌面物品的簡單動作，都變得必須摸索找尋許久，這讓我深深瞭解到視障朋友的不便。我的設計動機是出自於「愛心」，因為出自於愛心，才可以在枝微末節中發現使用者最需要的地方。在擔任志工期間，發現長久以來困擾視障朋友的盛熱水問題，視障朋友因視覺上的限制，裝水時多需以手碰觸容器的內緣來判斷水位，但裝熱水就無法依此方式判別，因此常常會有不小心燙傷手或水流滿地的情形發生。為了解決這個問題，激盪出「導熱碗」的貼心設計，將金屬導熱棒鑲嵌在碗的外緣，並標上刻度，透過熱傳導的概念，方便視障朋友觸摸刻度就可知道碗中熱水的水位高低。

梁 瑜 Liang, Yu

就 讀 學 校 國立成功大學 規劃與設計學院工業設計系 / 所
共 同 創 作 廖珮君 Liao, Pei Chun





作 品 名 稱 Stack up / 跳跳樂
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 梁又照





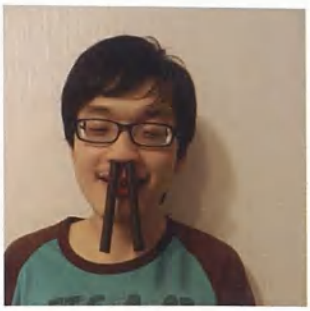
Stack up

Stack Up is a mat system for young children that also functions as an educational toy.
The education of children prior to their attendance at school is extremely important for their development.
Recognizing colors and shapes, and understanding adult instruction are among the first steps towards formal school education.
Stack Up is a cushion-cum-mat play system that encourages children to stack particular shapes;
recognize colors, patterns, letters and numbers; and respond to an adult's instructions.
The system is soft and safe for use by young children.

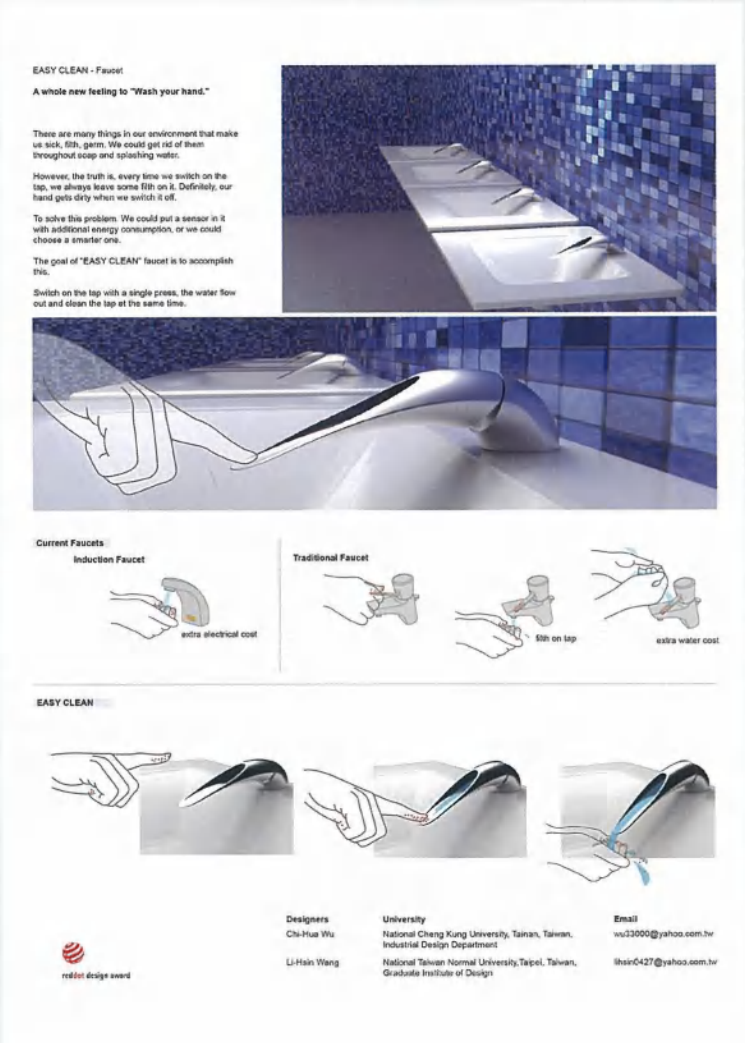
我們沒有想過會得獎，只是對於設計，我們認真的用心做。在設計兒童產品時，我們走訪了許多的托兒所，為的是了解孩子們真正的需要，孩子們的學習方式、玩法、需求，並且一一的為他們設想，並利用設計，讓他們的玩具可以有更多的美感及變化。對於得獎真的很開心，曾經有人問過我們：得獎妳們到底得到了什麼？ 我不知道我們得到了什麼，只是藉由這次的機會，知道，在努力之後的光輝，也知道，自己的選擇沒有錯，由此讓我們有更多的力量及勇氣，繼續的做設計，繼續的成長。

吳 啟 華 Wu, Chi hua

就 讀 學 校 國立成功大學 規劃與設計學院工業設計所



作 品 名 稱 Easy clean / 自我清潔水龍頭
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 陸定邦



能夠獲得紅點的肯定真的非常開心，藉著領獎的機會增廣見聞，也與國內外設計界的朋友們進行交流；承蒙教育部一直以來對參與國際競賽的鼓勵，才能有這樣的機會，否則要負擔每項參賽作品逾三千塊台幣的報名費用，再加上到新加坡領獎的機票、住宿等相關費用，以一己之力而言不能不說相當吃力。這個作品的獲獎證明了我們應該時時從「人」的角度出發，誠如成功大學工業設計系積極推行的所謂「仁品設計」，融合少即是多、造型追隨機能以及滿足需求，我們設計的產品應該是替人謀求幸福的，無論從環境、群體或個人的角度來看都是如此。最後要感謝成功大學工業設計系在有限的經費下提供的諸多協助，還有各位曾給予意見及肯定的朋友們，謝謝大家。

傅 首 僖 Fu, Shou Hsi

就 讀 學 校 國立台北科技大學 設計學院創新設計所
共 同 創 作 王至維 Wang , Chih Wei





作 品 名 稱 Pick Up / 浮筆
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 范政揆、黃子坤











今年是我們第二次拿下德國紅點設計獎，家人得知獲獎消息都雀躍不已，再次感謝 IDC 設計戰國策給予獎學金的鼓勵，也感謝臺北科大姚立德校長、黃啟梧主任對我們參加設計競賽的支持；以及黃子坤、范政揆兩位老師不辭辛勞的指導與建議，謝謝所有支持我們的師長與親友。細心、耐心、決心、恆心是創作過程之關鍵要素，獲獎對我們而言是創作的開端，日後會積極朝商品化方向邁進。

賴 誌 偉 Lai, Chih Wei

就 讀 學 校 國立台北科技大學 設計學院創新設計所
共 同 創 作 王籍 Wang , Chi





作 品 名 稱 Swing Baton / 搖擺指揮棒
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 黃子坤



「Swing Baton」在經歷了四次比賽的落選後，賴與王兩人雖不提，但心中都知道這個概念雖然不錯，但或許沒有符合國內外評審的口味。只好先把此作品壓著，但仍繼續參加其他設計競賽，也都有拿下一些小成績為校爭光。

2011 年的紅點，也是兩位同學研究所生涯的最後一次紅點，愈想得到卻愈徬徨，覺得很多概念好卻摸不著評審的喜好，打算今年「Swing Baton」作品不再報名紅點。這時，曾經入圍過的好朋友便提供了過來人的經驗，提到「你們的東西雖然好，但是功能跟展板都太複雜了啦！這樣評審沒辦法第一時間了解你這個好東西！」，一針見血的建議讓賴與王又熬夜將整個設計簡單化、完整化，並加入無線電力充電情境與使用情境，以碰運氣的心情與其他作品一同報名 2011 年的紅點設計獎。

賴 誌 偉 Lai, Chih Wei

就 讀 學 校 國立台北科技大學 設計學院創新設計所

共 同 創 作 王籍 Wang, Chi / 洪佳玉 Hong, Jia-Yu / 汪政緯 Wang, Cheng-Wei





作 品 名 稱 Smart EXIT / 煙霧探測逃生門

獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝

獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 黃子坤





The exit door is the most important stuff when occurring the fire, whereas, it's not all of exiting door are safe , you don't know whether the fire or smoke behind the door, if you rushing in.... it might occur another accident. We use the technique of smoking detector combining with the guiding light of exit gate, when the thickness is over the standard, the guiding light would change the sign to warn people not to enter, holding the golden 180 seconds to find the right directions.

經歷了兩年的磨練與學習，數不清的夜晚與白晝的陪伴，一件一件的作品從我們的腦海中出現在眼前。得獎的台上榮耀是易見的，但台下石沉大海的作品卻無人過問，心血汗水只能透過反省與沉澱來進化這些作品。黃老師鼓勵我們多討論多思考，要精進的不僅是概念的感動更是展板呈現的聚焦性，讓評審的眼光從注目、閱讀到內心產生共鳴，這樣的作品才有機會躍昇國際舞台。感謝學校、老師與家人的鼓勵，希望能有機會再為北科大拿下更多國際獎，讓北科的校徽在設計界發光發熱。

簡 百 慧 Chien, Pai Hui

就 讀 學 校 國立台北科技大學 設計學院工業設計系家具與室內設計組



作 品 名 稱 Security Tire / 安全警示輪胎
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 范政揆



繼前一次的國內比賽後，這是我第二次的參與設計相關競賽，而讓我受寵若驚的是，第一次參與國際性的設計競賽，也就是 2011 Reddot Award 就讓我拿到 concept winner，真是我無法想像的開心與興奮。現在回想起當初的過程，真是既辛苦又難忘。在課程中，老師希望我們可以不斷的在生活中發現問題，不管問題的大小，都是值得被注意的。而我們也發現，有許許多多的小問題容易被人忽略，往往可能會造成後續的問題，引發出更多不必要的麻煩，因此藉由這樣的訓練，我們培養出了一些觀察能力與思考邏輯，觀察問題的所在，進而思考原因。而我以輪胎爆胎的問題，設計出「Security Tire 安全警示輪胎」，還預防傷亡的發生。此外，除了問題發現與解決的能力訓練外，我們也花了很多工夫在設計表現上，老師總是希望我們可以一改再改，把產品與圖面呈現到最佳狀態，而且要堅持到最後一刻，那中間的過程真的是需要毅力與堅持的，還記得當初，我修改到最後一天，而且到當天晚上 12 點整才緊急把作品上傳！有時朋友會問我，為什麼可以付出那麼多的努力而且不放棄？當初自己是抱著「好想出國喔！」的意志力，在這件作品上專心投入許多努力和心血。的確，人真的是需要給自己一個動力，而且是「夢想的動力」才能讓自己永不被打倒，最後一個關鍵要素，就是相信自己做得到！這件作品的從零到有是讓我在大學時期中，擁有最多體驗與學習的時光之一！而當時與同學和老師一起努力奮鬥的日子，培養出一份深的感情，這也是非常難得與難忘的。因此最要感謝的，莫過於指導老師范政揆，以及一直支持幫助我的同學們，最後還有正新輪胎廠的幫助，讓我克服過程中的困難，以及獲得如此的成績。

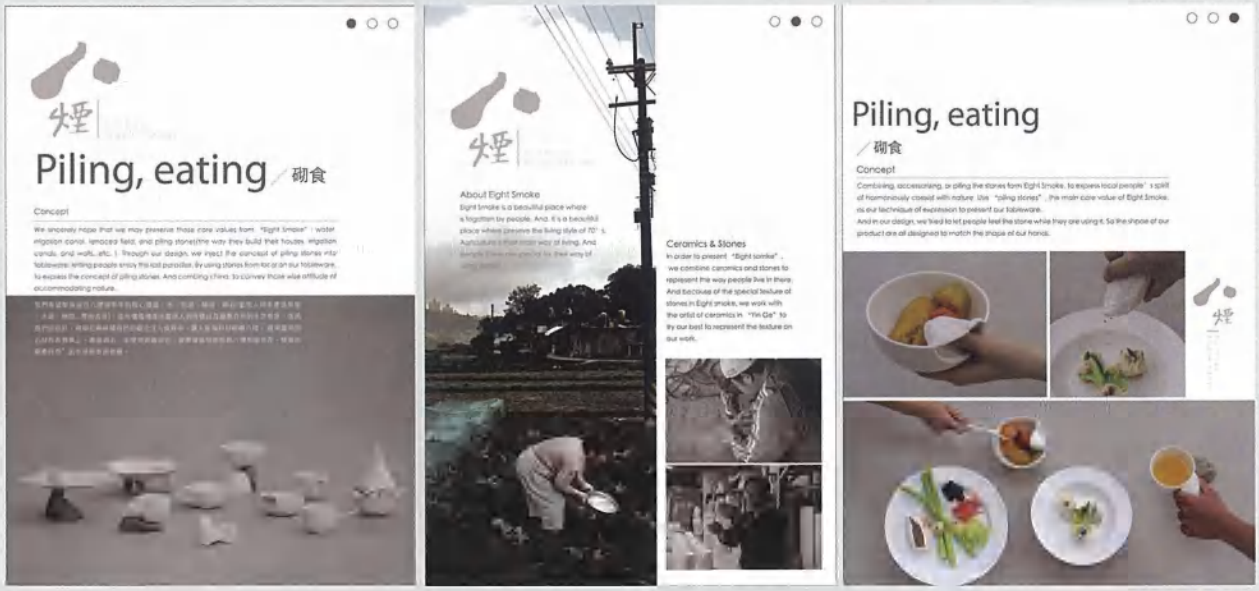
呂盈蓉 Lu, Ying Jung

就讀學校 大同大學 設計學院工業設計系
共同創作 周亞璇 Chou , Ya Hsuan





作品名稱 Piling, Eating / 砌 , 食
獲得獎項 Best of the best / 最佳獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 廖柏晴



『砌，食』這項作品能夠獲得紅點設計獎，我們都十分開心，也相當榮幸能夠得到這份殊榮。 這不僅對我們的努力有所肯定，更能夠讓我們的作品提高許多曝光度；讓我們當初想要幫助八煙的願望又更近了一步。在我們作品中，想要展現的是“八煙的可能性”，還有提高大家對八煙以及其所代表的“天然與人文共存”的概念。在這次的設計過程當中，我們實地造訪了八煙了許多次，也與當地培養了深刻的情感，看到國際獎項對於我們的肯定實在十分得開心。有種願望成真的感動！很感謝家人以及老師對於我們的支持、鼓勵以及指導。過程中未必都是簡單順利的，但因為有了老師家人的支持鼓勵，才順利地走過來！其中非常感謝廖柏晴老師的指導。廖老師絕對是我們大學求學生涯中的恩師！在他的帶領下，讓我們領略了許多以前沒有想到的想法，讓我們體認到事前的研究對設計的重要性，無時無刻要問自己為什麼，是老師教導我們最重要的一件事。再來，還有幫助我們完成陶瓷部分的名奇陶瓷的陶瓷家曹其涯老師。曹老師毫不保留的幫助我們完成我們的設計，並借我們工廠讓我們在裡面實驗；最後更協助我們燒製出來。最後，還有和美石雕的石頭工廠的老闆，幫助、教導我們將八煙採回的石頭做修飾，讓我們的概念以及設計更完整。因為有這些老闆、老師們的幫助，我們成長了許多，也學到了許多。這次得到紅點，我們也去參加了頒獎典禮，在頒獎典禮現場，看到了許多來自世界各地的設計師以及設計，著實讓我們大開眼界，也理解到自己要再加油更努力！這次的得獎也只是個過程，往後要更加努力才行！

許 翔 閔 Hsu, Hsiang Min

就 讀 學 校　國立雲林科技大學 設計學院創意生活設計所
共 同 創 作　劉乃文 Liu, Nai Wen / 陳右欣 Chen, Yu Hsin







作 品 名 稱　Easy Drink / 環保斜口飲用瓶
獲 得 獎 項　Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師　杜瑞澤









感謝教育部能有此機會給予各得獎者獎勵，雖然不多，也是支持台灣設計的開始，在學過程中能與團隊共同設計，進而一起出國領獎，這對我們的人生有著不同的意義，很開心能在求學最後一個階段有個完美的句點，未來我們也會讓台灣設計發光發熱，讓世界了解台灣設計是一門有質感的品牌。

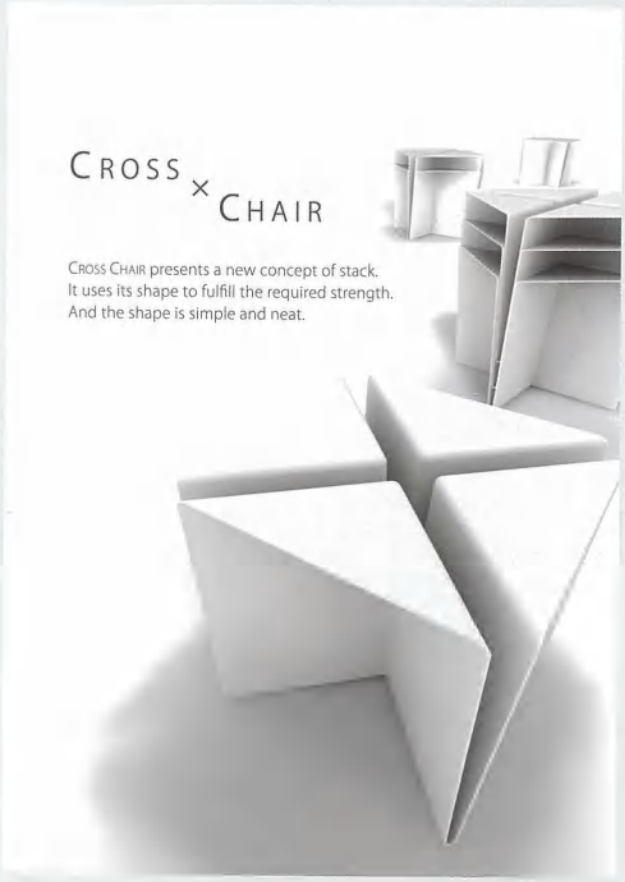
吳 佳 駿 Wu, Jia Jun

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 設計學院工業設計系
共 同 創 作 吳孟融 Wu, Meng Jung





作 品 名 稱 Cross Chairl / 十字椅
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot award: Design Concept/
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 葉博雄





這件作品是在大二的課堂作業，只記得題目是要做出可以符合老師提出條件的椅子，可堆疊。雖然只是個課堂的小作業，只管概念與創意上盡量發揮，但因為自己對設計的偏執，在發想的 過程還是不斷思考如何合理化作品的製造方法與功能性，此外又因為想輕鬆的做模型，因此造 型又不能太複雜，越簡單越好，所以在過程中，提出一個又一個的想法，但為了顧及預設的理想條件又不斷的推翻自己，終於在最後提出了一個讓自己滿意的作品，也用了這個作品參加比賽，甚至也參加了國際賽，原本只是抱著姑且一試的心情，所以得到獎時還算意外，但開心的成分還是比較多，畢竟不只國內，連國際大賽都認同了自己的作品，想一想蠻開心的。其中為了參加國際競賽，看了很多國外的作品，雖然無法流暢的閱讀英文，但為學習國際風格與了解 國外學生作品內容，還是努力的逐字翻譯來看，雖然早知道語文的重要性，但因為身體力行後真正讓我體認到語言能力的帶來的方便性。 最後謝謝老師的指導，還有隊友的協助，合作真的能讓很多事更容易完成，也很感謝教育部對參加國際競賽的學生有不錯的獎勵方式，雖然獲獎對參加者來說是件主要的事情，但多了輔助管道，確實能鼓勵更多人投入國際競賽中。

邱彥璋 Chiu, Yen- Chang

就讀學校 實踐大學 設計學院工業產品設計系 / 所
共同創作 王俊文 Wang, Chun Wen / 張以理 Chang Yi Li







作品名稱 Touch Time / 把握時間
獲得獎項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 郭介誠、謝堅銘



首先，很榮幸這次可以獲獎，“ Touch Time 門把 ” 以關懷生命為出發點，結合喇叭鎖與計時器，轉動喇叭鎖的同時也為計時器上發條，不需任何電力即可計時。只要設定一段時間，等時間一到即會發出敲門聲，讓廁所裡面的人自發性的回應，而不需開口問，避免尷尬且能預防未被發現的突發意外。同時也能提醒洗澡不要洗太久，以免浪費水（電）資源且可以解決占用廁所的問題。作品的創意起源來自家中有年長者在浴室發生意外，但外面的家人過了很久才發現，有時如果能在第一時間發現的話，或許可以減少很多意外的發生。我們將真（珍）惜生命這議題融入到我們的設計之中，畢竟家中有老人和小孩，常常會在浴室待過長的時間，在門外的家人會擔心他們在浴室裡面的安全狀況，就因為是親人，所以更真（珍）惜他們的生命安全。將我們的關懷融入到產品裡，讓喇叭鎖有了第二生命。

邱彥璋 Chiu, Yen Chang

就讀學校 實踐大學 設計學院工業產品設計系 / 所
共同創作 王俊文 Wang, Chun Wen





作品名稱 ST--bracelet / 省時手環
獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award /2012 德國 iF 概念獎
指導老師 官政能、丑宛茹



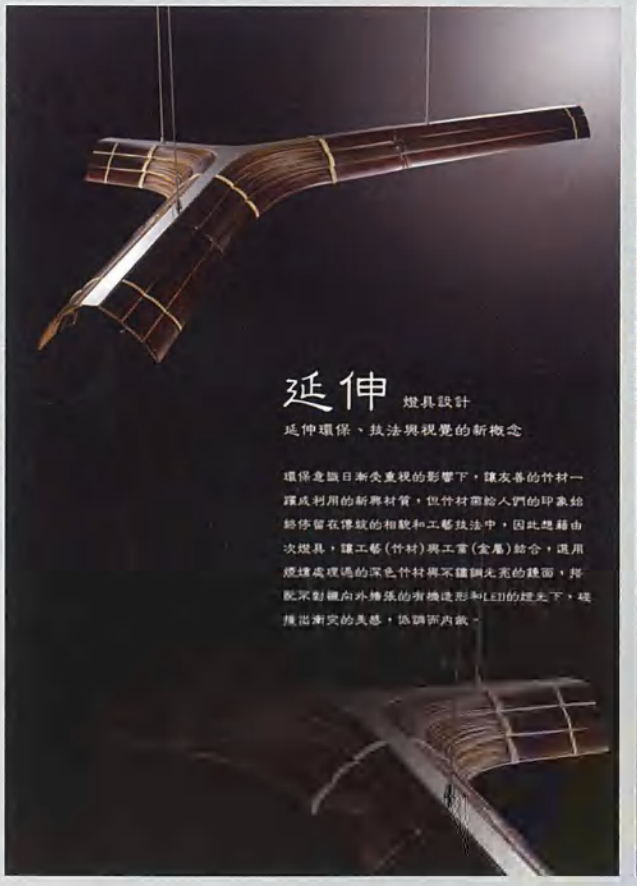
首先，很榮幸這次可以獲獎，也有機會可以讓大家看到這個想法與發表我們的感言。ST-bracelet，是由看診時所遇到的問題來做為發想點，思考該如何改善平常容易忽略的盲點。觀察，就是找尋靈感最佳的來源。像這次的作品就是對於環境所做出的呼應。相信每個人應該都有去大醫院或陪家人問診的經驗；每當掛完號，因為人數眾多，所以通常需要排號等待看診。每位醫生的看診速度不盡相同，會有叫號提早或延遲的情況發生。為了避免錯過看診時間，通常都需要在門外苦苦等候，既不能離開也無法妥善利用時間。ST-bracelet 是張可繞性的電子紙手環。它整合了看診的相關資訊，清楚標示出目前叫號的號碼、門診相關資訊、節省運送患者資料的時間。看診完在門外等候批價領藥單的時間並且減少大量紙張的浪費。因為估計出更準確的看診時間，所以使用者在時間的調配使用上會有相當大的彈性空間。診斷完畢時，醫生會將所需得提藥項目與相關資料輸入，以節省紙張的浪費；使用者將 ST-bracelet 拿到批價處或提藥處歸還醫院，即可以領取到所需藥物與相關訊息，整合從掛號到領藥的所有事項。

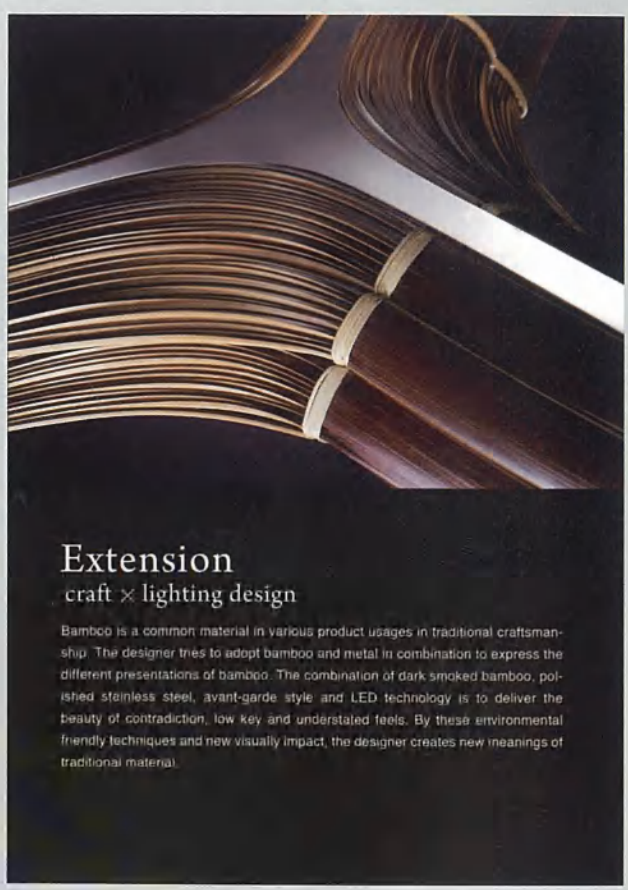
姚 愷 琪 Yao, Kai Chi

就 讀 學 校 實踐大學 設計學院工業產品設計學系



作 品 名 稱 Extension / 延伸
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 林曉瑛

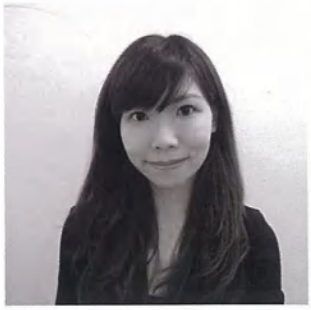




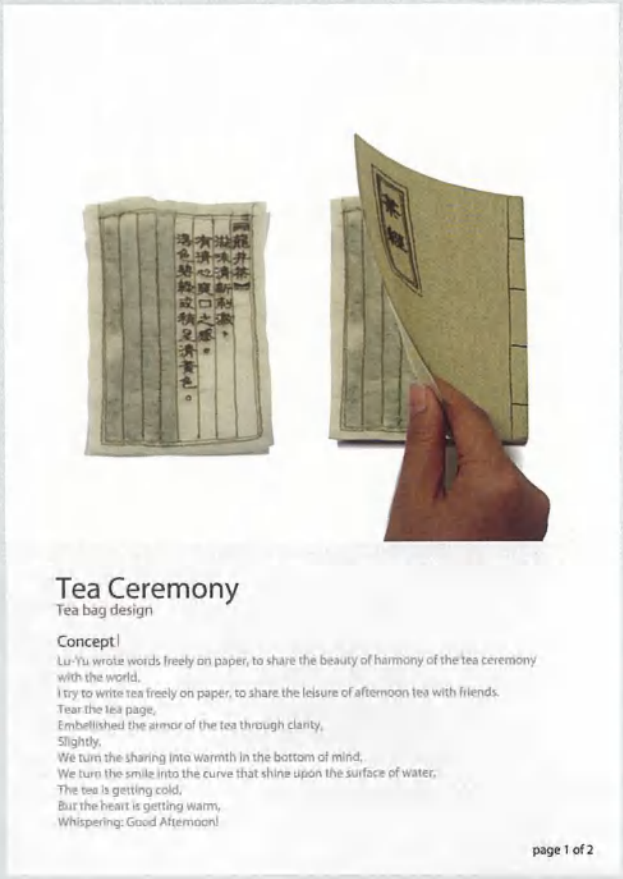
一個設計作品的背後，總是經過不斷的嘗試與修正，才會變成大家所看到的樣子。從學生到現在身為設計師的我，早已知道這些辛苦的過程是不可避免的，也不是為了甚麼特別的目的才這麼做，而是為了自己的堅持與信念，因為只有這樣，才不會有遺憾。而我認為做設計就該勇於嘗試任何形式和領域的創作，而”延伸”正是我對工藝這個領域的第一次。工藝設計的世界與過去所悉知的工業設計有很大的不同，很多東西不是電腦運算、模擬就可以得到結果的，也不是一般工業材料可以取代的，而是需要很多的手作、實驗和運氣（有時不一定有適合的竹材，所以要有點運氣），才能達到目的。”延伸”誕生得來不易，從認識竹子開始，一步一步慢慢學習到執行製作，時間長達近一年，過程中經歷許多熬夜、奔波、失敗等心理和生理的煎熬，但這些辛苦皆在完成的那一刻消失，從沒想過這項作品能獲得這個多人肯定，更別說是獲得國際大獎的肯定。真的非常感謝那段時間，曾經幫助我的工藝家們，謝謝您們無私的傳承對竹工藝的愛，讓我一頭栽進竹子的世界，到現在仍陷入其中，也謝謝身邊不斷支持我的親朋好友和設計的先進前輩們，因為有您們讓我可以無後顧之憂的繼續朝著夢想前進，也因為有您們努力，台灣的設計才如此受到重視與推崇，最後期待自己也能有所表現，為社會盡一份心力。

謝 宜 珊 Hsieh, Yi-Shan

就 讀 學 校 實踐大學 設計學院工業產品設計所



作 品 名 稱 Tea ceremony / 茶經
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 鄧建國、胡佑宗



Tea Ceremony

Tea bag design

Concept

Lu-Yu wrote words freely on paper, to share the beauty of harmony of the tea ceremony with the world.
I try to write tea freely on paper, to share the leisure of afternoon tea with friends.
Tear the tea page,
Embellished the armor of the tea through clarity,
Slightly,
We turn the sharing into warmth in the bottom of mind.
We turn the smile into the curve that shine upon the surface of water.
The tea is getting cold,
But the heart is getting warm,
Whispering: Good Afternoon!

page 1 of 2



Function

Put teas into tea bags as a tea book,
Tear the tea page put it into water,
We can have a nice tea with tea's knowledge,
Create a elegant scenarios in afternoon.

Material| Non-woven, Tea leaf
Size| 145x110x 20mm

page 2 of 2

陸羽將文字揮灑於紙上，與世人分享茶道和諧之美，而我試著將茶葉揮灑於紙上，隨時與朋友分享悠閒的午茶宴。撕落的茶頁，在清澈中渲染出茶香，淡淡地，我們將分享化作溫暖流入心底，我們將微笑化作弧線映照水面。茶涼了，心卻暖了，輕輕道聲：午安！

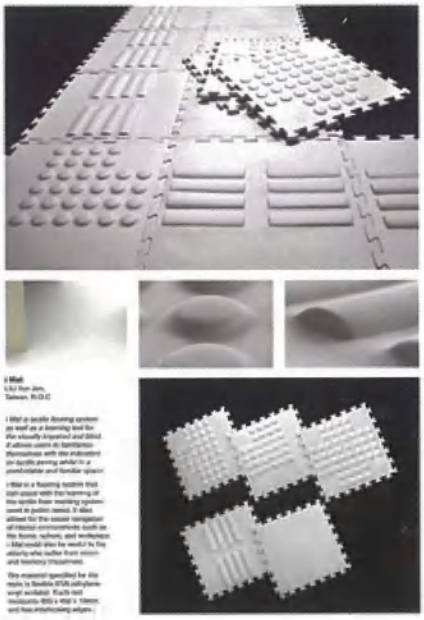
很幸運能受到 iF concept award 的青睞，以溝通設計類獲選為前 100 名優秀作品，我的作品「茶 經」是將茶包重新以書冊的方式詮釋，在「茶頁」上揮灑茶的資訊，讓喝茶同時能夠「讀茶」接收訊息，增加飲茶時的想像空間。由於飲食過程中，五感是同時被觸發的，除了味覺與嗅覺的刺激，透過視覺接收進而達到情境想像與訊息溝通，企圖在飲茶時增加閱讀空間，飲茶同時能有新的樂趣。這個作品曾於 2009 年台灣設計師週時，在「奉茶五十」主題展參與展出，爾後，也於華山藝文中心「茶的生活大展」展出，引發討論與媒體報導。藉由持續觀察並體驗生活中唾手可得的故事，從自身感受出發，創造對於生活的新體驗，設計者透過作品與外界溝通，在一來一往的反覆驗證與實驗當中，相信設計能讓生活變得更有意義，人與人、人與物之間溝通與互動變得更為順暢。

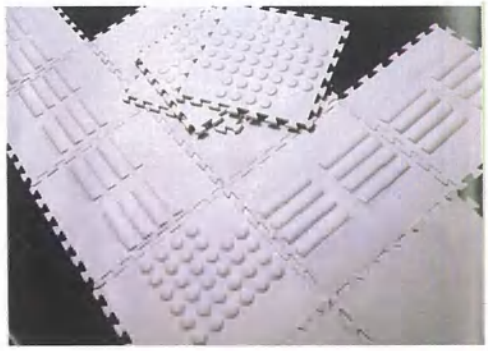
劉 芸 甄 Liu, Yun Jen

就 讀 學 校 實踐大學 設計學院工業產品設計學系



作 品 名 稱 i Mat / 導盲地墊
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 陳俊豪





對於剛才失明的視障者，要如何讓自已去適應和習慣人行道上的導盲磚？i Mat 的發想，來自於地面上人行道導盲磚的鋪設和關於室內空間情境想像的結合。各個國家也許都設有導盲磚系統，但是因為施工品質的差異，相鄰導盲磚之間的差距、平整度的變化，又加深了視障者路行時的困難。是不是能夠先在室內做練習？在周圍不陌生的情況下很快可以學會，先後瞭解到部份視障者與導盲機構的想法後，我開始在這樣的基礎上思考如何幫助他們。除了材料的選用與形狀的排列組合之外，我想提供一個較為輕鬆、同時安全的環境，使人更容易去接近，也利於學習導盲磚的使用。如果一件事情的改變，能夠讓某部分的人們因此而有更足夠或完善的生活，我會非常樂意為這樣細微改變的存在而努力，使它成立。我衷心的相信，設計是可以改變現實條件的，提供人們更友善的生活方式。最近我提出了 Oasis CAPD Aid Kit 的設計，目的是幫助出門在外的腹膜透析使用者不受時間和空間的限制，進行例行性透析。提升衛生條件與器具使用的流暢度，避免發生感染，確切的讓腹膜透析使用者感到放心，可以合理、自由的安排行程，儘管每天需要進行三到四次的透析動作。如果所有好的概念善終，好設計被量產，好作品被保存，那麼生活應該就沒有侷限了。

鍾 國 廷 Chung, Kuo Ting

就 讀 學 校 實踐大學 設計學院工業產品設計系



作 品 名 稱 E--Stream / 能潮
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎



這個作品的最初念頭是以「了解周遭的事物」為出發點。「導盲磚」是一直存在於我們身邊的公共設施，包括我在內的大多數人都只知道它能引導盲人認路，卻從來沒有去留意過它實際是如何被執行。藉由「能潮」這個作品的研究，讓我有機會去深入觀察並了解導盲磚所代表的意義，並也因此發現到社會大眾對導盲磚的了解是如此缺乏，不論是從私人場所到公眾區域的導盲磚，幾乎有一半以上是被錯誤設置的，不僅將視障者引導到錯誤的路線，甚至會造成重大的安全問題，這個現象反映出社會大眾對於弱勢族群的關懷還是流於表面，甚至連鋪設導盲磚的施工者也不了且導盲磚的實際用途。在獲獎後我有向相關單位提案，試著將這個產品付諸實踐，但發現這類公共設施的實現需要經過層層關卡，已經超越個人的能力範圍實屬可惜之處。同時很感謝能得到『教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫』獎學金，讓我除了得到國際比賽的獎項殊榮外，也能讓作品被更多人看見，希望藉由「能潮 E-Stream」這個作品，讓更多人能更了解導盲磚，並提出更多能關懷社會的設計提案，進而達到拋磚引玉的效果。

楊 熙 Yang, Hsi

就 讀 學 校　亞洲大學 創意設計學院創意商品設計系

共 同 創 作　詹博至 Zhan, Bo to / 洪崇閩 Hong, Chong min







作 品 名 稱　Mobile care / 行動照護箱

獲 得 獎 項　Red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師　翁振宇











Mobile Care 是一套專為居家照護而設計的系統化產品，所花費時間約於 2010 年 6 月至 2011 年 5 月。其中相當感謝台南奇美醫院安寧居家中心的陳冠廷醫師以及蔡玉芳護理師等，安寧中心之護理師，提供我們研究的機會與場所，讓我們可以更深入瞭解居家照護病患與護士之間的互動，才能完成這一套系統產品。也很感謝翁振宇老師的指導和亞州大學提供的資源，讓我們得以完成 Mobile Care 並參加國際設計競賽。為期近一年的設計過程，是一段很美的回憶，為了尋找醫院協助提供研究場所幾乎問遍了有附設安寧中心的醫院，為了許多設計上的問題，馬上由台中南下、北上，累歸累但卻也樂在其中，而當最後得知 Mobile Care 獲得紅點獎時，我想一切都值得了。

莊 宗 樺 Chuang, Tsung Hua

就 讀 學 校 亞洲大學 設計學院創意商品設計學系
共 同 創 作 向浩天 Hsiang, Hao Tien / 左楚浩 Tso,Chu Hao







作 品 名 稱 life light / 水域救生指引裝置
獲 得 獎 項 Award Winner/ 競賽優勝
EUR 500 AWARD/ 500 歐元獎
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 王士俊



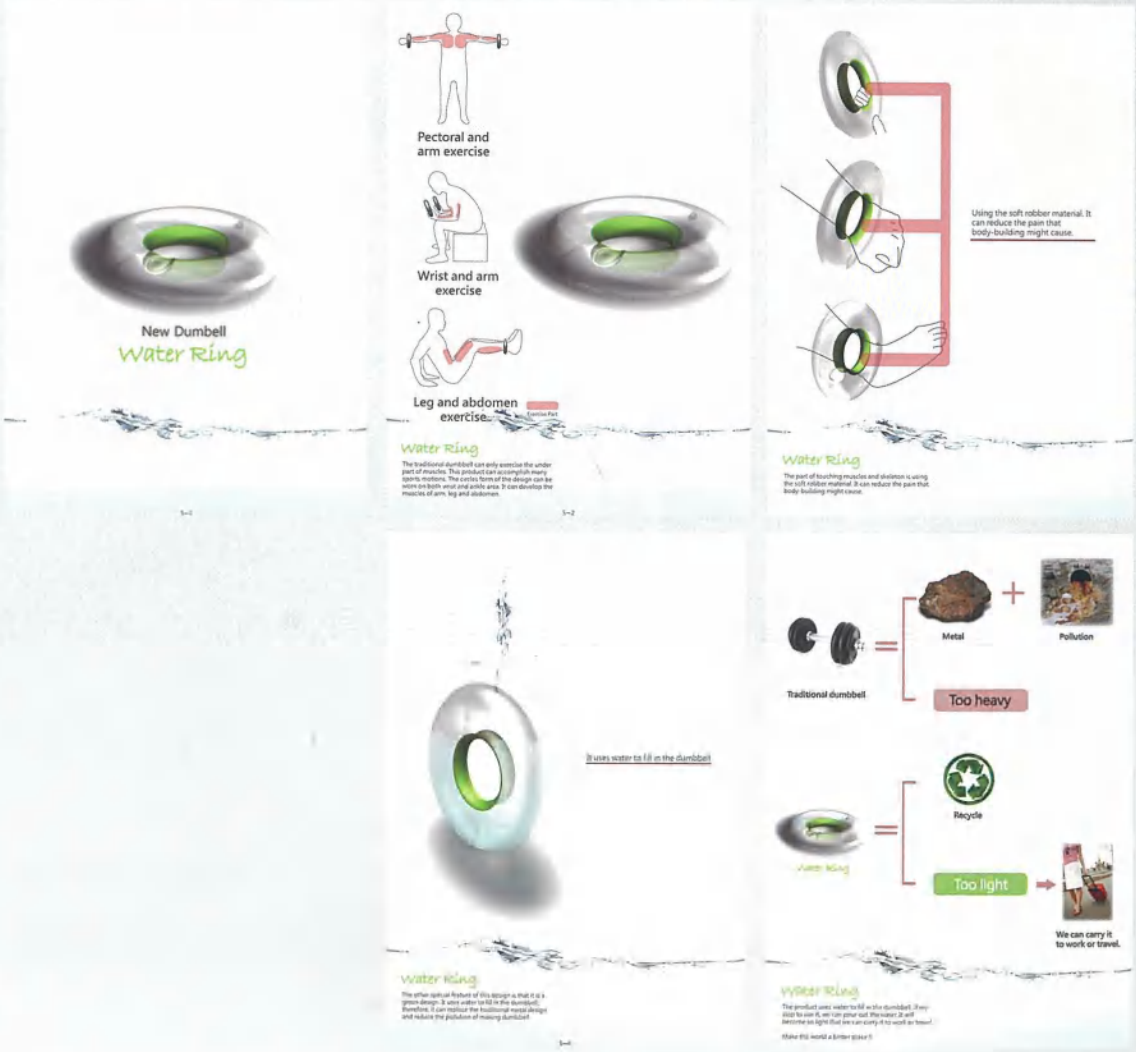
非常感謝「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵計劃」提供這麼好的機會，透過獎學金，讓學生更有機會展現設計創意，更開心的是能得到國家的獎勵與肯定，也要感謝學校及所有指導老師認真指導及組員之間的合作與努力。我們透過設計認知、體驗與觀察，探索其中的問題點，發現設計目標的創新機會，並將其內容具體化。過程中，雖然經歷了無數的挫折與挑戰，但也從中學習到要以更多元的觀點，去看待不同的人事物，才能有完美的作品呈現。設計概念主要是以人們在水域周遭的安全為主要考量，提供遊客及戲水人醒目的警告訊息，並能在緊急狀況下，快速、有效率的救援。使用水電池能源技術，以符合節能減碳的環保概念。本次的經驗與肯定，激發我們對未來設計的熱情與期待，且要以更謙虛與更積極的態度，不斷的創新與研究，為人類的生活與環境提供更多優良的設計作品。

傅 裕 仁 Fu, Yu Jen

就 讀 學 校 亞洲大學 設計學院創意商品設計學系



作 品 名 稱 water ring / 水環啞鈴
獲 得 獎 項 Red dot award/ 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 翁振宇



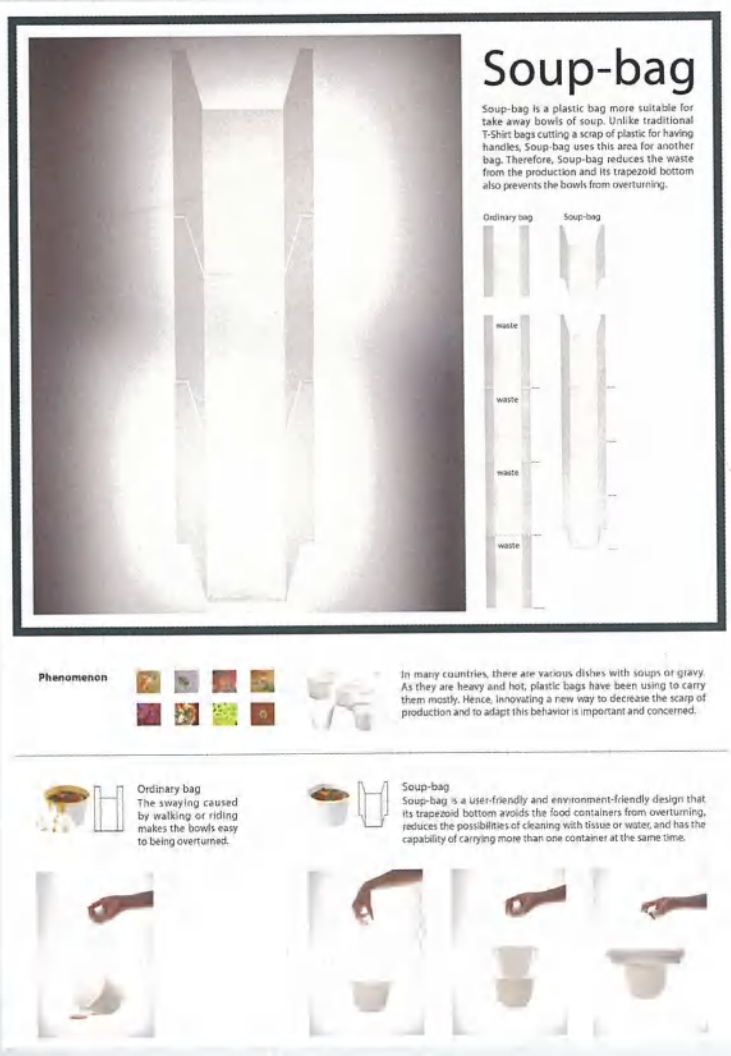
「water ring」的緣由來自於我本身是一位很喜歡運動的人，藉由生活周遭的問題加以去改善，讓產品可以發揮設計力。另外一個重點因為我是做我喜歡的設計在這個過程當中我是快樂與開心的。所以可以得獎對我來說是更大的肯定。得獎是一個過程及目標，讓自己做出快樂的設計才是維持熱情走下去的長遠之路。此設計主要是讓上班族利用空檔或外出工作旅遊的人，可以 做些簡單的健身運動，避免肌肉與骨骼的退化。現有的啞鈴只能做到上半身肌肉的運動，「水環啞鈴」的環形設計，可以套在腕部進行舉重擴胸，也可套在腳踝上進行腿部與腹肌的訓練；「水環啞鈴」在肌肉與骨骼接觸的部分是採用軟性橡膠，讓我們健身運動時，不會造成身體上的不舒服。此外，「水環啞鈴」最大的特點，就是內部的重量是使用水，取代以往長期使用的金屬，這樣可以減少資源的耗損，降低汙染，達到環保的效果，且攜帶方便，以往啞鈴在攜帶時，很沉重，「水環啞鈴」的重量來自於水，不使用時可以將水倒出，本身的重量很輕，外出旅遊、上班時都可以隨身攜帶，且在飯店客房內就可填水運動，相當方便 。

吳 尚 哲 Wu, Shang Che

就 讀 學 校 國立交通大學 人文社會學院應用藝術研究所系 / 所



作 品 名 稱 Soup--bag / 100% 提袋
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 莊明振



很單純的想做好一件作品，保持對每個作品所做的每個決定的初衷。好像容易但有時困難。有時候我們會去試圖修正設計去符合其他期望，但要將作品投至沒有主題的國際競賽時，其實呈現最原始想到的想法似乎是最容易被注意到的。隨著幾次參賽的經驗，iF 競賽偏好簡單的改變卻能產生一定程度影響的設計，尤其是日常生活中隨處可見卻被認為是理所當然的事物。如果能讓人感覺到"阿，你想到了但我平常怎麼沒注意到"，被挑選到的機會就比較多。另外，比賽在表板上的文字資料也滿重要的。圖面的解釋清晰易懂是幫助入圍，但要獲獎的話，在寫產品的語言描述時，要多想要怎麼傳達。不用為了符合國外評審日常生活中能感受到的而做更改，只須說明清楚事情發生的地點、這個地方的特性與這個產品所被需要的程度及所能造成的影響即可。

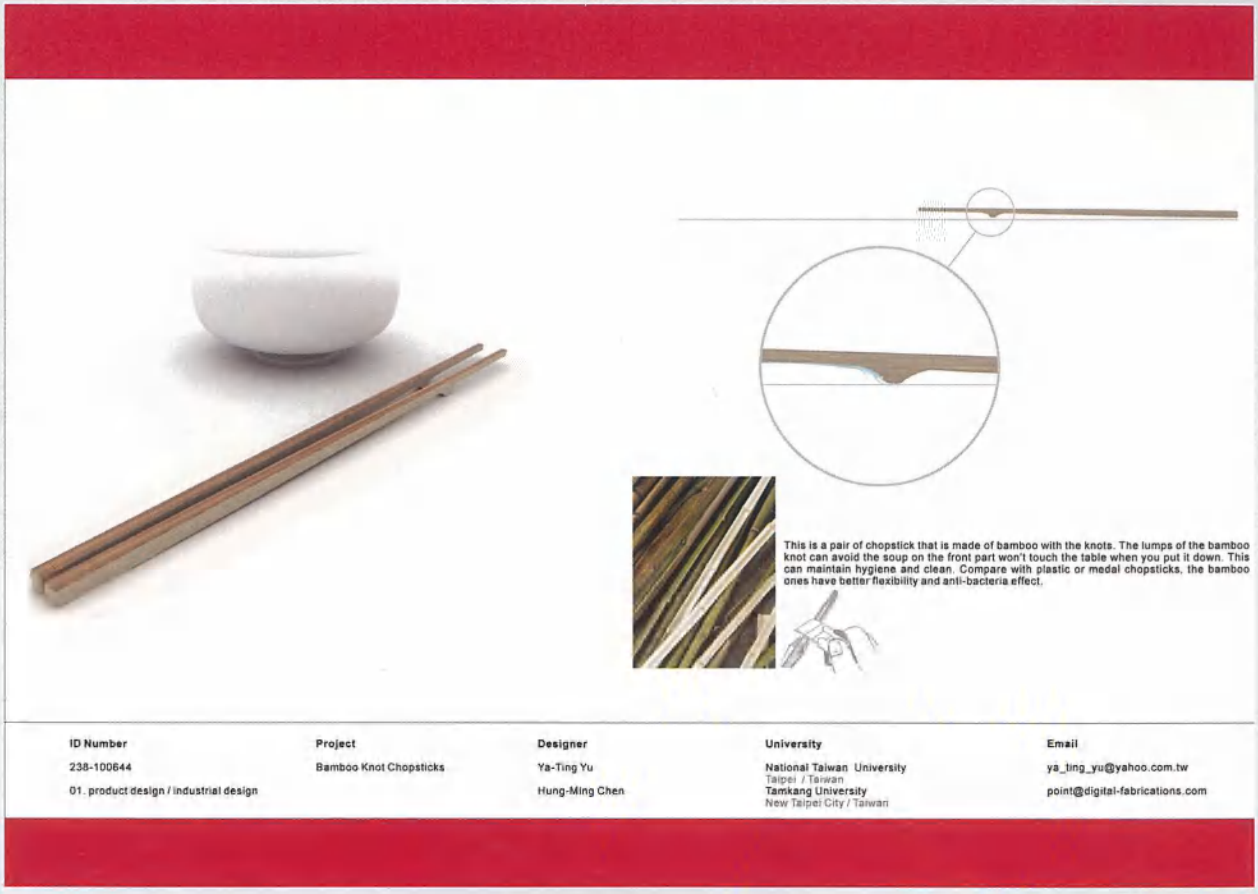
游 雅 婷 Yu, Ya Ting

就 讀 學 校 國立台灣大學 生物資源暨農學院農藝學系 / 所
共 同 創 作 陳宏銘 Chen, Hung Ming（淡江大學土木工程學系建築組）





作 品 名 稱 BAMBOO KNOT CHOPSTICKS / 竹節筷子
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 盧虎生、陳珍誠



在一萬多件的作品中僅一百組創作被選中猶如經歷一場戰役，對建築設計與生態工程跨領域的成員更是上了寶貴的一課。作品在獲獎前都是花費許多的精神、心力、金錢在摸索與實驗。平均丟了七件作品才能有一件作品獲得評審青睞，能得到獎不僅是努力、再努力，還要在很短的審閱時間內切中評委們的想法。當然我們也是投了不少的設計才被選中，相較其他很「用力」的設計與圖面，沒想到最後是最「簡單」的概念與設計被選上，這的確讓我們反省了設計的目的、本質與方向。也很感謝兩位教授與系所提供的資源與訓練，對於思考上的啟發有著極為重要的關鍵影響。此外，由於學生在設計創作以及飛去德國拿獎不只花時間也花許多經費，希望教育部對學生的補助能持續下去且提高額度。未來台灣的學生如果能有更充分的支持，相信對於創意的發想與落實能起更有效的鼓勵。MIT 的創作與商品，台灣強調的創意無限，應該從根基做起。在此感謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫對學生們的參賽得獎作出獎勵，獎項對於國際觀的提升與肯定，也加深未來繼續努力與堅持的信心。

黃 琬 婷 Huang, Wan Ting

就 讀 學 校 朝陽科技大學 設計學院工業設計系 / 所

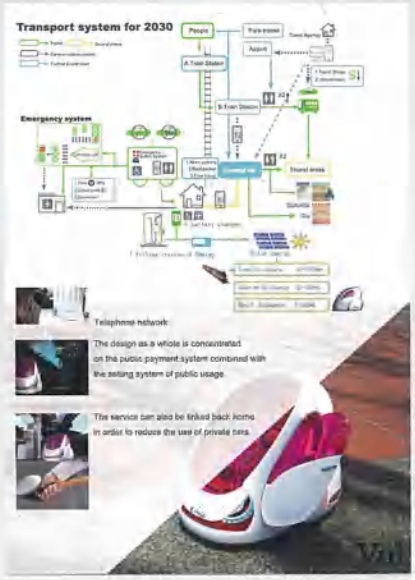


作 品 名 稱 E--Vul Concept Car of 2030 / 2030 年 E-Vul 概念車
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 趙晉瑋











得獎後，難免會覺得努力是有代價，也肯定自己的堅持意外嚐到的甜美。其實只是把這設計流程走完，也有機會參加比賽。中間應用學校所教之外，最大收穫是製作模型時到業界工作室走了一趟，得到實際參與經驗與人際技巧是很難忘懷有趣的回憶。這次比賽讓我有機會去新加坡領獎見見世面，覺得勇氣和自信增加了。了解從頭到尾走完的酸甜苦辣，不僅要感謝學校資助、老師教導、更重要是家人的支持不僅是金錢更是精神上的支柱，才能分享這份喜悅。所謂「台上一分鐘，台下十年工」，用這四年證明了這次是不夠的，因為比賽也是有技巧要更懂得自己設計東西優點，觀察時事或設計方向訂定一套屬於自己設計邏輯去驗證到底適不適合，因為想要長久的從事相關領域，不管是否畢業、就業、研究所都要三思再行動。這次得獎意義很大，更是一個很好的學習，很高興大學的畢業作品是自己代表作之一。

陳 妍 之 Chen, Yen Chih

就 讀 學 校 長庚大學 管理學院工業設計所



作 品 名 稱 Braille label / 盲人布標
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 楊朝陽、邱文科



概念的靈感來自於我在研究所做的研究中，我意識到，大多數對於盲人的設計技術都在生理上而不是在心理精神上幫助盲人。然而，他們視覺上的缺陷並不意味著他們不關心這充滿視覺的世界。他們仍然對一切事物的外觀敏感且好奇。一開始，我搜尋大量盲人文獻後整理出這樣族群的問題點，其中讓我最有感觸的就是，盲人對於生活中食、衣、住、行的衣著方面，他們無法得知自己所穿著的衣服是什麼顏色，更不用說去考慮配色穿搭，我思考這樣的問題點發現，盲人已經是對自我較一般人沒有信心，而外表所帶給人的自信對盲人來說應該更為重要，他們也希望能夠活的跟正常人一樣有著相同的權益，所以我希望透過盲文布標的概念使得盲人在生活上感到更好、更公平和更加獨立。所以概念中布標最重視的部份 1. 衣服尺寸 2. 衣服顏色 3. 衣服洗滌方式。以上這三點所重視的不只是在購買上的選擇，還有衣著對盲人所造成生活上的不便之處提出解決。使得盲人在衣物上能夠得到更多的資訊。我很高興這個概念受到 IF 設計競賽 的肯定，而最鼓舞我的是，我的研究對於設計上的貢獻。很感謝在長庚研究所進階工業設計這樣的課程中，讓同學們發揮創意思考概念，並且還有老師們的用心指導討論，所以我很感謝我研究所的指導老師楊朝陽教授，帶領我研究盲人設計才有這項設計發想，以及進階工設的老師，邱文科教授、黃鼎豪助教、鄭洪、傅俊霖的指導。

葉 柏 彥 Yeh, Po Yen

就 讀 學 校 長庚大學 醫學院生物醫學所



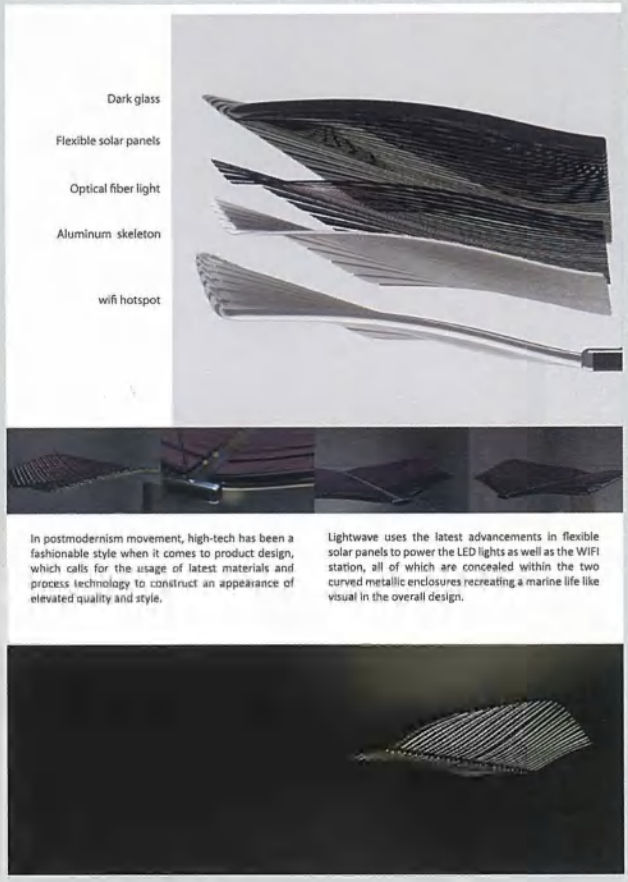
作 品 名 稱 LIGHTWAVE
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 衛萬里



Lightwave is a mood light designed to create a pleasant atmosphere in an exhibition space, while at the same time acting as a WIFI hotspot.

Observing a school of stingrays swimming above the underwater tunnel at the aquarium was a memorable experience for me, and I was mesmerized by the rhythmic uniformity of their movements.

If the image can be recreated in the city, urbanites rushed in the currents of time will certainly also be hypnotized by its beauty.



In postmodernism movement, high-tech has been a fashionable style when it comes to product design, which calls for the usage of latest materials and process technology to construct an appearance of elevated quality and style.

Lightwave uses the latest advancements in flexible solar panels to power the LED lights as well as the WIFI station, all of which are concealed within the two curved metallic enclosures recreating a marine life like visual in the overall design.

很幸運的由生物醫學領域轉換到工業設計一年的學習中，在學習過過程中，受到許多老師與同學的幫助，在接受工業教育思維時，我漸漸養成隨時細膩觀察周遭事物，分析，發想，思考整個系統的運作方式，有時也可以利用破壞性思考，將現有不符效益的方式轉換成新的解決方法。並且對任何事物加入一些想像力，思考產品的使用者對未來的期望，除了實際使用的操作便利，也希望能逐漸學習考慮使用者心裡的感受。得到 IF 設計獎項其實也為自己打了一劑強心針，毅然決然轉換跑道，除了家人有些訝異外，有時候也多少會懷疑自己做的決定，一年之中一直不斷測試自己是不是能良好的消化吸收，目前也很順利的進入台北科技大學創新所就讀，繼續尋找自己在設計領域中努力的方向，還有很多值得探索及學習的知識。產品開發過程中，概念設計屬於非常前期的作業，我深信一個良好的概念還需要完整產品開發的思考，一步步增加其概念的可能性，而往後努力的方向除了訓練對趨勢的敏銳度之外，參與相關開發流程、創業計畫、語言能力等等個項目標也需一一達成，我相信得獎只是開始，日後會繼續努力，也希望能對社會貢獻一份心力。

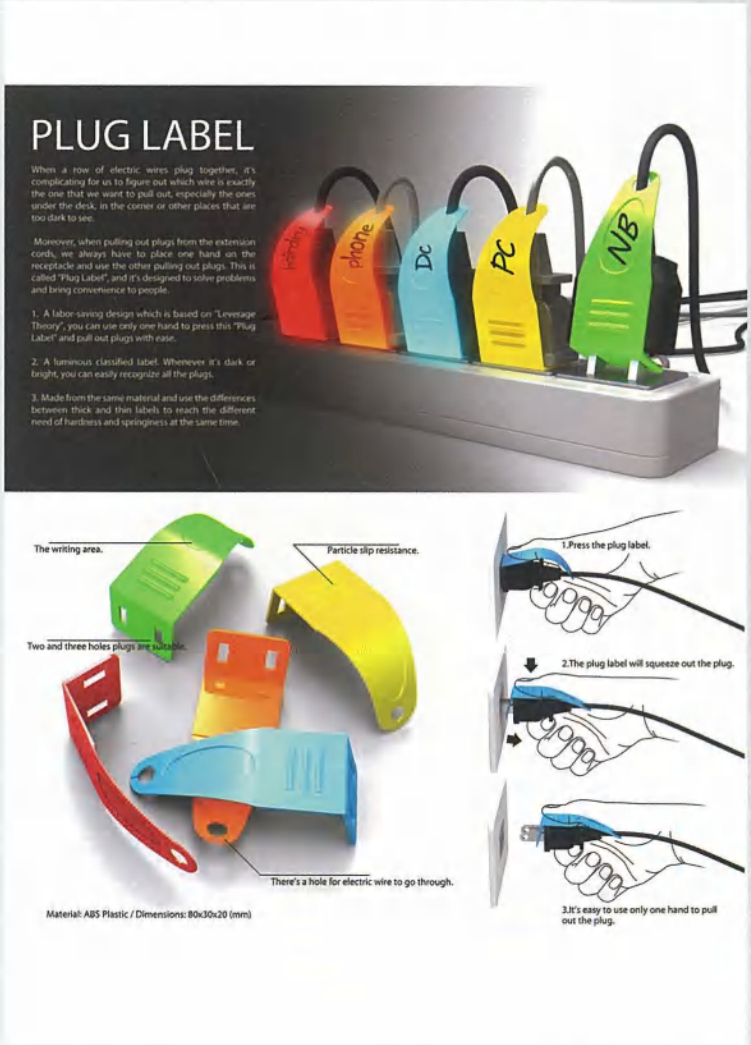
鄭 宇 庭 Cheng, Yu--Ting

就 讀 學 校　國立台灣科技大學 設計學院工商業設計系 / 所
共 同 創 作　范承宗 Feng, Cheng Tsung





作 品 名 稱　Plug Label / 插座標籤
獲 得 獎 項　Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師　鄭金典



范承宗心得

感謝教育部設立設計戰國策這個計畫，以及所有設計戰國策工作團隊的辛勞，台灣學生在國際競賽上屢屢獲獎，獲獎後能獲得補助，這是學生的福氣。也感謝家人朋友在一路上都支持我的設計創作，還有在學習過程中給予指導的老師們，感謝大家。

鄭宇庭心得

非常感謝育部設立這個計畫，讓學生在參加比賽多了一個動力，無論金額多寡，能讓世界透過設計看見台灣，相信是每個人最大的目標，剛踏入設計圈時，有想要拿到國際獎項，但沒有想到可以拿到，感謝從大學至研究所一路上支持合作的夥伴們，以及過程中不斷給予建議的老師們，也感謝家人對於走設計這條路的支持，缺少任何一項元素就沒有現在的機會。真的要感謝的人太多了，那就感謝這不完美的世界與人類天生的慾望吧！

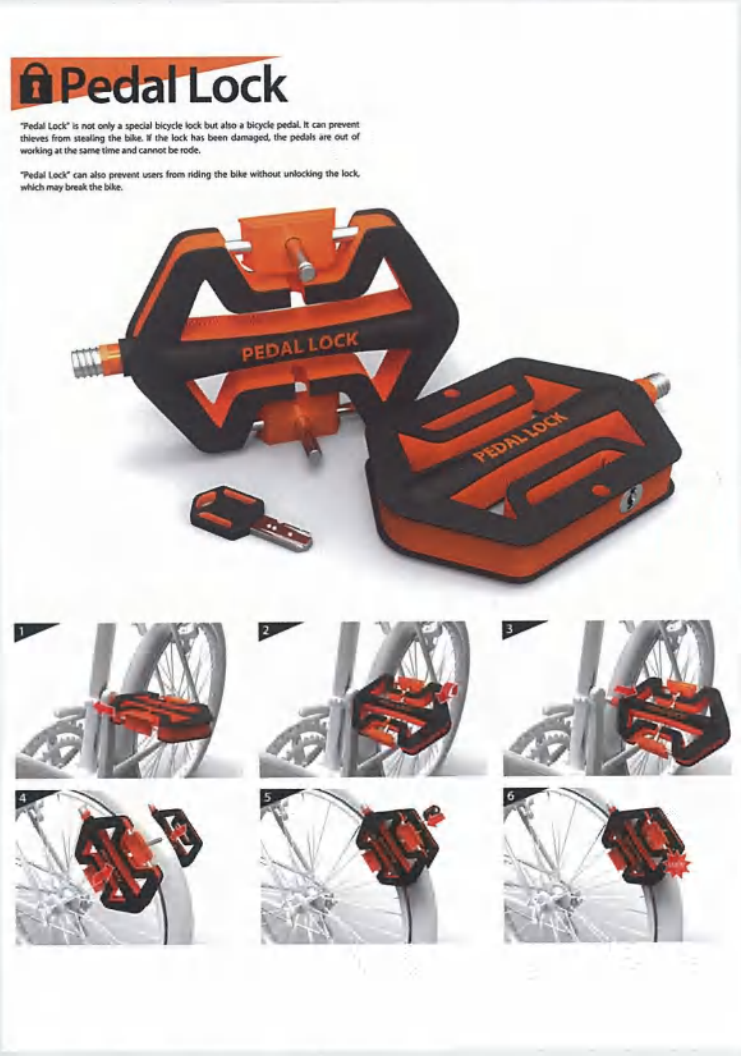
鄭 宇 庭 Cheng, Yu Ting

就 讀 學 校 國立台灣科技大學 設計學院工商業設計系 / 所
共 同 創 作 范承宗 Feng, Cheng Tsung





作 品 名 稱 Pedal Lock / 踏板鎖
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 鄭金典



范承宗心得

感謝教育部設立設計戰國策這個計畫，以及所有設計戰國策工作團隊的辛勞，台灣學生在國際競賽上屢屢獲獎，獲獎後能獲得補助，這是學生的福氣。也感謝家人朋友在一路上都支持我的設計創作，還有在學習過程中給予指導的老師們，感謝大家。

鄭宇庭心得

非常感謝育部設立這個計畫，讓學生在參加比賽多了一個動力，無論金額多寡，能讓世界透過設計看見台灣，相信是每個人最大的目標，剛踏入設計圈時，有想要拿到國際獎項，但沒有想到可以拿到，感謝從大學至研究所一路上支持合作的夥伴們，以及過程中不斷給予建議的老師們，也感謝家人對於走設計這條路的支持，缺少任何一項元素就沒有現在的機會。真的要感謝的人太多了，那就感謝這不完美的世界與人類天生的慾望吧！

銀 子 奇 Yin, Tzu Chi





就 讀 學 校　國立台灣科技大學 設計學院工商業設計系 / 所
共 同 創 作　范承宗 Feng, Cheng Tsung

作 品 名 稱　Fruit Crayon / 彩蠟果
獲 得 獎 項　Best of the best / 最佳獎
獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師　鄭金典、董芳武



此項設計是在碩一的產品設計課所製作，針對學齡前的孩童進行其需求分析，由於學齡前的兒童，很重視身心的均衡發展，在身體的部分，很講究對於兒童的五感刺激，根據感官統合的理論，有指出早期的五感刺激對於兒童之後各項能力發展都有深遠的影響。經過多次討論，發現兒童對於色彩是很直覺，在生活周遭也經常看到兒童把玩食物，或將食物當成筆畫的工具，直接在桌面上塗抹。兒童對於事物不會有既定的印象，顛覆了我們對於物品的定位，因此激發了此項設計的想法。這是個獨特的創意蠟筆，讓孩子運用水果的顏色和形狀來作畫，蠟筆不再只是傳統筆的形式，彩蠟筆畫出來的筆觸是點線面而不只是單純的線，色彩也是充滿驚喜難以預料，而不只是單色。彩蠟筆讓孩子能夠運用更多不同的手指運動，刺激孩子對色彩的敏銳度和各種特殊筆觸的即時運用，一筆一畫都充滿驚喜。此設計案後來在 2011 年獲得 Reddot BOB。在獲獎之後將朝向商品化來發展，尋找相關的廠商，或目前文建會上的相關補助，來將設計概念能夠量產。Fruit Crayon(彩蠟果) 在設計的發展過程中，不是以解決問題作為設計的出發點，而是尋求一個新的創新方式，提供兒童對於色彩的認識和運用。

戴 筱 穎 Dai, Siao Ying

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 工商業設計所
共 同 創 作 陳嘉文 Chen, JiaWen / 陳惟庭 Chen, WeiTing
蔡卉柔 Tsai, HueiRou / 陳廖遜 Chen, Liao Hsun







作 品 名 稱 Little Explorer / 親子釣竿
獲 得 獎 項 Best of the best / 最佳獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 張文智、范振能







在此感謝教育部與設計戰國策給予學生這樣的平台，鼓勵學生們踴躍地參與國際設計競賽，使我們能有更多的機會接近與其他國際設計師切磋交流。本件設計作品能夠有幸榮獲紅點設計大賽的 Best of the Best，特別感謝台灣科技大學工商業設計研究所的張文智教授與范振能教授，在比賽過程中的細心指導與教誨，以及系所老師們在課堂上的栽培與鼓勵，讓我們能夠在一個完善的教育環境下設計創作，使作品能有機會在國際競賽中嶄露頭角。而親子釣竿的設計過程中也面臨到許多的挑戰，期間組員們不斷腦力激盪、共同檢討改進設計上的缺失，完善設計的構想，並了解到如何藉由圖像簡報與模型的呈現，使設計概念得以完整傳達給觀賞者。從設計的發想到完整概念的形成，乃至後續作品海報與模型的結果呈現，過程當中組員們的相互檢討與砥礪成長，學習到了很多經驗也使的設計思考層面更加成熟，獲益良多。由於此項競賽的機緣，而有幸至新加坡參與年度頒獎典禮的盛事，見識到各國不同領域設計師的傑出作品，是相當難得可貴的經歷。非常感謝在這次比賽過程中，給予我們意見與鼓勵的各位師長同學以及家人們，因為有你們的支持才使我們得到今日的榮耀！最後我們也要鼓勵未來想參加相關設計競賽的同學們，積極參與努力創作，持續台灣設計的創作動力與活力。

王 志 皓 Wang, Chih Hao

就 讀 學 校 國立台灣科技大學 設計學院工商業設計系 / 所



作 品 名 稱 Glare Shade / 透。色光
獲 得 獎 項 Award Winner/ 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF Product Design / 2012 德國 iF 產品設計獎
指 導 老 師 唐玄輝





這次的透。色光作品，是由大學的產設課開始的，很幸運的跟著唐玄輝老師的指導執行這次提案，當初也思考了很多不一樣的點子，覺得某些主題實在是太多人做了，例如：醫療老人或是小孩方面的設計，我想既然大家都做這些設計，我就嘗試思考特殊的主題領域或是較少人會去思考的問題。
例如在產設課上也做過類似遛狗的題目或是一些較少人會去做的主題，所以這次想到了釣魚領域，剛開始只是從技術層面思考，哪些地方會用到需要些技術的功能，而又有哪些地方是比較少人會去做的。自然會先刪去一些比較多人做的部分。我自己本身幾乎沒有釣魚經驗，所以在做這個題目時也相對困難，當然，我做完這個提案也發現了，對於未知的領域下去做設計，使用者調查就顯得相當地重要了，這點我覺得很重要，不管是跟會釣魚的人進行訪談，實際去海上釣魚，藉由文獻或書籍了解魚的特性，這些都是不可或缺的，正因為是較不熟悉的領域，所以對於懂這些領域的人，才要更深刻的去了解他們。 重點的概念內容，我利用了 LED 的照明技術，結合汽車遠光的光型到我的產品上，希望能打出強烈的遠光至深海，便能夠吸引更多的魚，還運用了不同色光的穿透性，強化了吸引魚群的效果，除此之外，希望還能利用光源強弱的調整，上鉤提醒光，讓釣客在釣魚中更加的順利。後來跟車輛中心的合作，也讓我學到了很多，因為本身不是機構出身，所以對於實際量產的問題，並不是十分專業，也因為如此，在跟車輛中心往來討論當中，經過設計層面跟機構層面的調整，我也體認到在這當中取得平衡的重要性，是往後需要深刻的課題。最後產出的成果也才能讓自己及大家感到滿意。

徐 維 聰 Shu, Wei Tsung

就 讀 學 校 國立台灣科技大學 設計學院工商業設計系 / 所
共 同 創 作 張琬琦 Chang, wan chi

作 品 名 稱 Blind jog / 盲跑
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 宋同正、周育潤



Bravo! 其實我們最開心的除了能夠獲得德國設計大獎 IF winner 的殊榮外，也很高興的是我們想要幫助弱勢團體的一分小小心意能夠被肯定。在整個視障者慢跑設計的過程中我們不斷的去接觸不同領域的視障者，除了視障慢跑選手，一般視障者，甚至到視障孩童。經過了這些體驗，我們深受感動，視障者是多麼的努力來面對這個看不見的世界，現今社會科技發達，沒有甚麼做不到的事，一般視力正常的人們衣食無缺，而弱勢族群則無法享受到科技帶來的便利。我們希望經由政府機關，相關機構的協助，能夠經由這個特殊的設計來幫助視障者目前在社會上遇到的問題，讓他們也能像一般人一樣自由的翱翔。有人說視障者的設計通常他們都買不起，但我們利用了目前較普遍的 RFID 技術，也是為了往後實現這個設計而有所準備。無論如何，很開心這次能夠加入設計戰國策，也很謝謝宋老師與周老師的指導，我們才能有這樣的成果！

李 儀 家 Lee, Yi Chia

就 讀 學 校　國立台灣科技大學 設計學院工商業設計系 / 所
共 同 創 作　王國傑 Wang, Kuo Chieh / 張世昌 Chung, Shyh Chung







作 品 名 稱　Connection Cap / 連體瓶蓋
獲 得 獎 項　Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱　2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師　鄭金典



Connection-Cap 設計是一個全球環境污染議題，我們發現寶特瓶蓋除了常常被使用者遺忘而隨處丟棄，造成陸地或海灘等遊客常旅遊的地方都隨處可見寶特瓶蓋地遺留。寶特瓶蓋對於環境的污染常常遠超過我們想像，小則造成環境不整潔，大則在分解過後被動物吃掉，而透過食物鏈間接回到人類的身體裡，變成惡性循環的傷害。因此，在有關全球議題的設計考量下，我們盡量保留使用者的使用習慣，讓寶特瓶蓋也能像一般水壺一樣，可以打開之後繼續連接寶特瓶，除了讓使用者可以少一隻手在拿寶特瓶蓋方便外，可以大幅減低寶特瓶蓋遺失不見的機率，減少對環境的污染。我們要感謝所有大賽的評委，這個獎項意味著很多，它確認台灣的設計實力，也非常感謝國際認可，讓我們有更多的信心和勇氣繼續嚐試更多的設計。

王 國 傑 Wang, Kuo Chieh

就 讀 學 校 國立台灣科技大學 設計學院工商業設計系 / 所



作 品 名 稱 Easy 2 Handle / 省力型握把
獲 得 獎 項 Red dot award/ 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 陳建雄、范振能

本作品之專利相關權利已授予廠商所有，因此資訊無法公開。

對於學生時期的我們來說，得獎無疑是一大肯定，所以在得獎的時候大部分的我們總是欣喜若狂，或許會覺得這樣就是成功的設計師，甚至覺得離那些設計大師又近了一點。從某些方面看來的確也沒錯，有了獎項的肯定，有了曝光和被關注的機會，我們也才朝「大師之路」前進了一點。只是對於一個真正的產品；或是一位真實的設計師來說，這個獎項背後的作品和過程，才是真的對我們有意義的東西。很開心能有機會被這麼有名的國際獎項肯定，這個作品對我來說也是意義重大。在一切從無到有的過程之中我們借助了許多人的幫助，不論是意見評論的給予、或是資源的借助、甚至是自己也投入時間與我們一起參與整個設計過程的朋友前輩們，這些背後的過程與協助都讓我學到異常地多，也充滿感激。這個作品有著我非常多的第一次，第一次得國際大獎、第一次為自己的作品申請專利、第一次試著將自己的設計推到真實的商業市場，這些都是非常難得的經驗，而在這之中學到的也遠比想出這個作品學到的還要多出更多；也讓我真的了解到一個設計作品到一個市場上販賣的商品之間有多少過程，而這部分也是要發揮一個設計的價值相當重要的一環。最後還是要謝謝和這一切有關的人事物們，謝謝比賽單位的肯定，謝謝所有參與其中過程的家人、朋友、學長姐、還有前輩和老師們，謝謝你們！

鄭 文 君 Cheng, Wen Tun

就 讀 學 校 台南應用科技大學 設計學院室內設計系 / 所

共 同 創 作 董千瑜 Tung, Chien Yu / 林美伶 Lin, Mei Ling







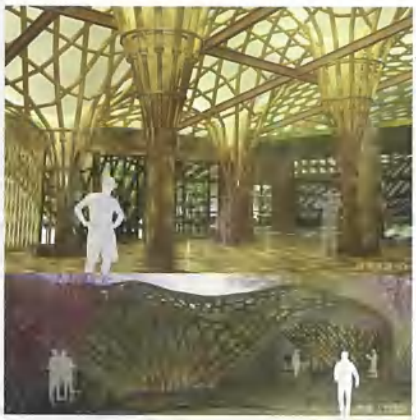
作 品 名 稱 Organic Fabrication--Bamboo crafting and Natural Organization Farm / 築 . 光 . 織 . 跡 - 生機藝 術農場

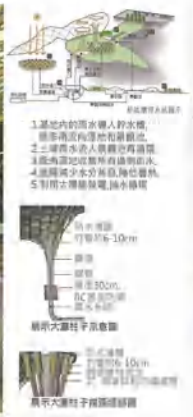
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝

獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎

指 導 老 師 江金榮

The design is express that the traditional farmlands are transformedinto art farmlands of cretive organics by using the weaving ideas for tradional weaving craft of bamboo industry and simulating the unique features of the hilly landform in it.
The technics of making the most of green technology is ti promote tourism,recreation and production to achieve the goal of sustainable development.







我們是台南應用科技大學室內設計系的校友，很榮幸在校時能獲得 IF concept design award 2012 競賽的肯定。首先，在這邊我們很感謝教育部及學校提供及鼓勵學生們參與國際競賽的資訊與機會，也很感恩當初陪我們一路辛苦創作的指導老師們，讓我們有機會一展所長，實現夢想。這次，很幸運地，我們長期努力的成果得到國際的肯定，教育部也為學生們感到驕傲而提供獎學金以茲鼓勵，並舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會來與莘莘學子們分享成功背後的祕密，我們也希望利用此機會來鼓勵學生們勇敢直前實現心中偉大的夢想。過程中，經過不斷的觀察、嘗試、討論及蒐集資料才慢慢地將設計概念逐漸發展成形，基於抱著拯救沒落中傳統產業的精神而導入傳統竹編工藝作為主要的設計手法，利用關廟當地盛產的竹子產物、竹編藝術以及特殊的地形紋理融合設計，並且也秉持資源循環再利用等綠建築的環保概念來完成此設計作品。為了讓此空間不僅僅只是個具有機能的場所，而是個能融合地方文化產業及人文的場域，我們多次實地下鄉勘查、採訪調查。我們做足了功課就是為了將在地的人文精神及傳統農業等元素納入設計中，雖然這是一份畢業作品，但我們希望藉此機會好好瞭解台灣並讓傳統工藝有再次發光的機會。謝謝。

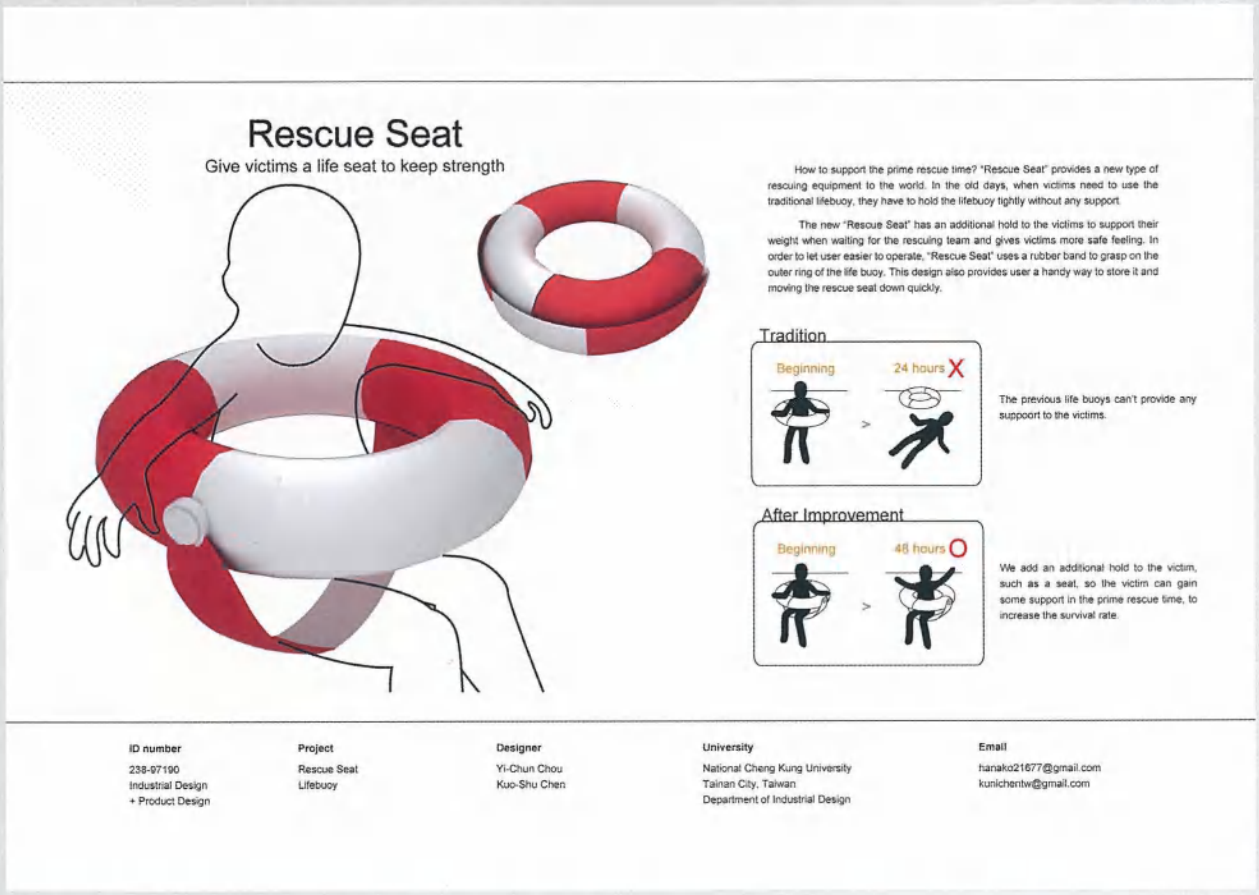
周 怡 君 Chou, Yi Chun

就 讀 學 校 國立成功大學 規劃與設計學院工業設計所
共 同 創 作 陳國書 Chen, Kuo Shu





作 品 名 稱 Rescue Seat / 座椅式救生圈
獲 得 獎 項 Award Winner/ 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award/ 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 吳豐光



本次參與 2012 年德國 iF 概念獎 (iF concept award) 榮獲「競賽優勝 Award Winner」實在令人感到驚喜。起初在構思產品方向即以一些急難救治的情況為出發點，一般海上受難者即使握有救生圈，但一旦在海面漂浮時間過久即可能產生失溫，導致受難者雙手無法再撐住救生圈，而導致無法繼續漂浮。因此最終設計彈性座椅帶，讓受難者能坐於帶上，改善一般救生圈之安全績效問題，延長黃金救援時間，並有效給予受難者最需要之安定感。由衷感謝 iF 讓我們能成 為 one of the best 100 iF young designers。

廖 余 愷 Liao, Yu Kai

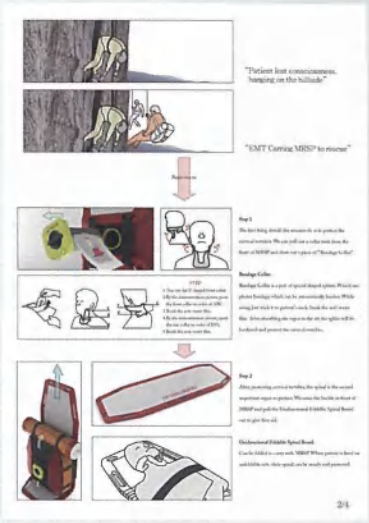
就 讀 學 校　國立成功大學 規劃與設計學院工業設計所
共 同 創 作　高振瑋 Kao, Cheng Wei





作 品 名 稱　Mountain Rescue Splint Pack / 搜救護木背包
獲 得 獎 項　Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師　馬敏元









本作品是我們還在學校就讀期間的畢業專題作品，花了整整一年的時間到處探訪，搜集資料，研究與實驗才完成，能夠得到獎項的肯定我們內心的喜悅自是不在話下。在進行此一專題初期，我們原本是朝「急救」此一大方向前進，在醫學系圖書館研讀過十多本相關書籍後，我們認為僅有書面資料是不夠的，於是進一步的進行訪談。在成大醫院急診室初步訪談後，我們聯繫到了在台南當急救人員教官的陳俊宇陳教官，接下來一系列的深度訪談，讓我們了解了急救器材詳細的構造與使用方式，以及最重要的優缺點。接著，我們連絡了南部最大的山區救難隊，消防局第三救難大隊，來進行訪談，得到了諸多的重要資訊如：從連絡到救出受難者的詳細搜救過程，於不同狀況所使用的不同器材，常遇到的困難狀況等資訊。最後在收集了許多醫療情報並且作出基本的草模之後，與高雄醫學院骨科主任黃炫迪醫師一同討論我們所設計出的新型態急救器材的療效及可行性，並且進一步修改至現今版本。在這邊特別感謝學校老師們給予的即時建議及幫助，一路走來陪伴我們的陳教官，百忙之中依然抽空幫助我們的黃醫師，在所有模型廠以「太困難」沒賺頭"回絕我們時願意幫助我們的嘉義川宇模型廠老闆蘇飛龍，在頸圈構想遭到瓶頸之時給我們試用新材質樣本的 3M 業務小姐 Jennifer，解救我們包布問題的路竹裁縫師任太太，以及在後面支持我們的父母們。這不只是我們兩個人努力的成果，靠著大家，我們才能走到這一步。當然以一個醫療器材來說，本作品依然太不夠嚴謹也尚未通過任何的安全測試及國家認證，我們也知道它有許多已知存在還未修正的問題，我們會接著將它進一步調整，希望能夠發揮功效，拯救更多的人。

李 兆 祥 Li, Chao Hsiang

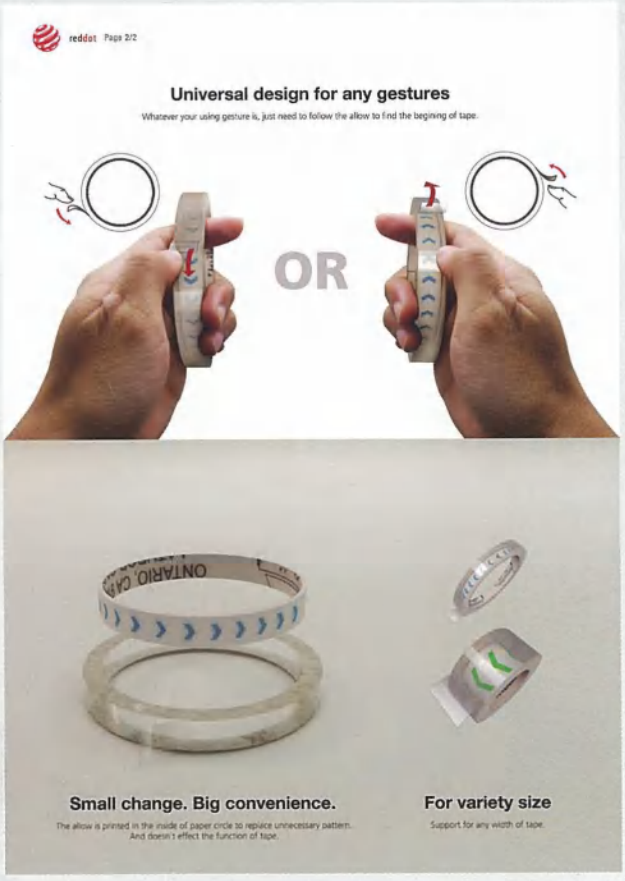
就 讀 學 校 國立台北科技大學 設計學院創新設計研究所
共 同 創 作 周宛昀 Chou, Wan Yun





作 品 名 稱 The Direction of Tape / 方向辨識膠帶
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 陳文印、葉雯玓





非常榮幸能獲得國際大獎的肯定，衷心感謝葉雯玓、陳文印、范振揆與王鴻祥老師的指導、協助與鼓勵；謝謝北科大姚立德校長對於國際設計競賽的正視與推廣；另外最要感激教育部對於設計類人才的培育，不僅有長遠妥善的規畫與方針，更有像設計戰國策這樣具有激勵效果的表揚與鼓勵，進而去激發更多的正向能量，使台灣設計持續的在國際舞台上發光發熱，創造一次又一次的台灣設計奇蹟！

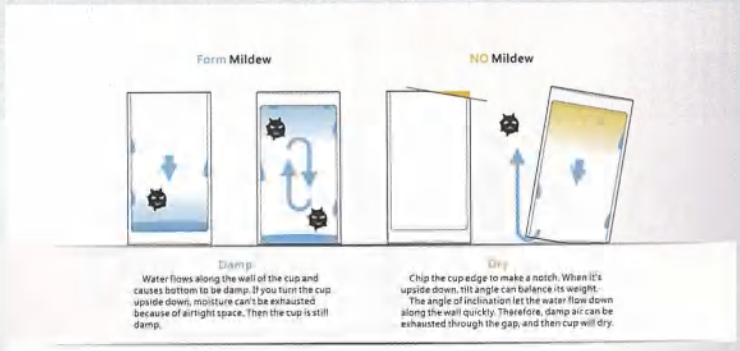
黃 士 豪 Huang, Shi hao

就 讀 學 校　大同大學 設計學院工業設計學系



作 品 名 稱　Tilt Cup / 傾淨杯
獲 得 獎 項　Student Designs--Bronze / 學生設計類 - 銅獎
獲獎競賽名稱　Industrial Design Excellence Award(IDEA) / 美國傑出工業設計獎
指 導 老 師　羅彩雲







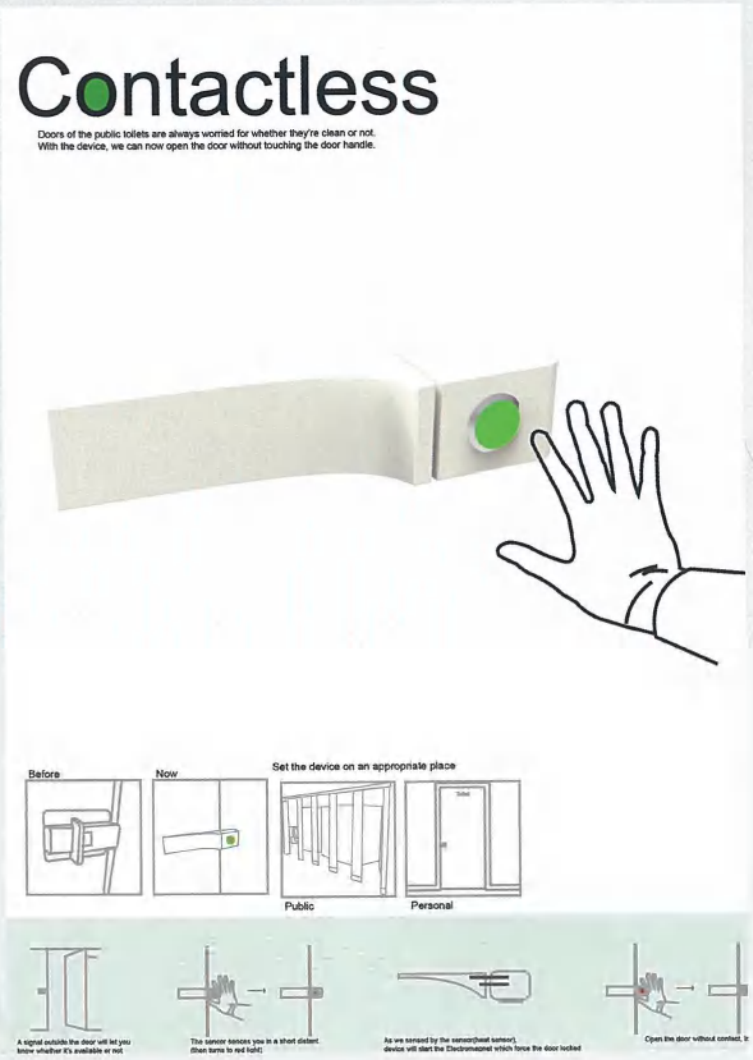
很榮幸這次作品能拿下 IDEA 設計獎，對我而言這不僅只是一個獎，更是對未來繼續堅持下去的動力，別人眼中的成功，背後卻是歷經無數次的失敗才有的成果，累積了四年的經驗終於受到國際評審的肯定。我跟大家一樣是即將畢業的學生，大四的畢業製作時間非常的自由也非常的緊湊，要如何運用全憑學生自己規劃，由於 IDEA 的參賽時間適逢大四專題最忙碌的時間，必須在畢業專題與打工存錢之外的時間，一點一滴累積出來的，只因為覺得這可能是我學生時期最後的作品，所以抱持著要把作品做好並且做出真的能用的成品，才能在最後的決選僅兩周的寄件時間內準備好實體模型，以達到更好的評選效果。值得一提的是 IDEA 從一開始報名到評選都非常要求作者設計的東西能符合工業設計製造流程，一開始的作品表格就要提供加工方式以供評審參考，生產的可能性佔了評選分數相當重的比例，評選的方式有展板、模型、影片。 並且歷經長達三個月的時間才能知道評選結果，對於大四的我來說是最煎熬的等待，從報名費、模型費、國際郵資 ... 等，都是沉重的負擔，再加上畢業製作的壓力，讓我體認到毅力的重要，如果我沒有堅持要做這件事就不會得這個獎了。我很感謝這一切，走過並且撐過最難熬的一段時光，現在已任職於家具公司擔任設計的職務，對於年輕學子我想說：不要輕言放棄，要勇敢逐夢！

楊 鎧 銘 Yang, Kai Ming

就 讀 學 校 大同大學 設計學院工業設計學系



作 品 名 稱 CONTACTLESS
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 林季雄



我很開心可以得到這個獎，非常非常開心。對於我個人來說，可以代表學校甚至是國家讓國際認識台灣也是無比的光榮，能藉由參加比賽和來自各個不同國家的人學習。在我人生中都是難以取代的經驗和回憶。這也讓我有了難以取代的經驗。我想能得這獎真的非常開心，也促使我更努力在課業上的表現，從一開始發想到得獎，到出國領獎，都讓我學到了很多，我想人生每個階段都是一種學習，而在這裡我真的要謝謝學校鼓勵我們參加 IF 國際概念獎，讓我們嘗試著去爭取自己的榮耀。我對於設計其實只能說是個初學者，能得到這獎除了運氣，也要感謝所有曾經指導過我的學校教授，謝謝他們不倦地教導也感謝我的父母很支持我走上設計這條路，我想得獎是種榮耀，但我今後也要期許自己更努力，持續的進步，有朝一日可以讓台灣在世界的舞台上發光發熱，我希望能持續進步，最後，謝謝教育部有這個機會，有獎勵的制度和頒獎，謝謝！

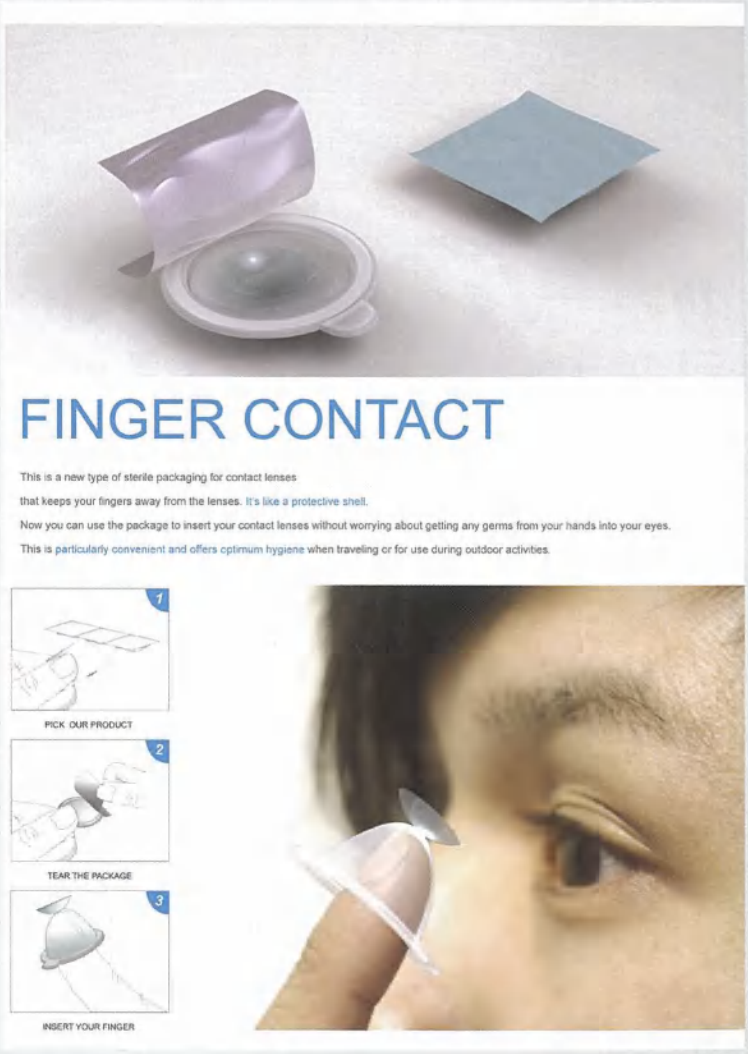
謝 易 帆 Hsieh, Yi Fan

就 讀 學 校 大同大學 設計學院工業設計學系
共 同 創 作 林大智 Lin, Ta Chih





作 品 名 稱 Finger Contact / 不沾手指套
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 朱柏穎



對我們來說，能獲獎是非常開心的，尤其是這樣難度的國際規模設計競賽，一萬五百多件作品脫穎而出的最佳百名，更加感覺到付出在作品當中所投入的一切都值得。第一次參加國際競賽，其實收穫蠻多的，設計如此的受到重視，如何在眾多作品中獲獎，不止對於競賽的人，甚至是主辦單位都是很嚴苛的考驗，每一個細節可能影響的任何一個面向，作品與人體的可能性等，都是受到考驗並且思考解讀的。設計期間我們去觀察，去討論每一種習慣，去思考調整每一種想法，花費的時間與精力其實回頭看看是很龐大的。學設計的學生也許都有過這種感覺，當作品最終確定並參賽之前，永遠是可以更好的，只能不斷去嘗試。獲獎對我們是一種肯定，也能更有信心去面對設計上的種種挑戰。

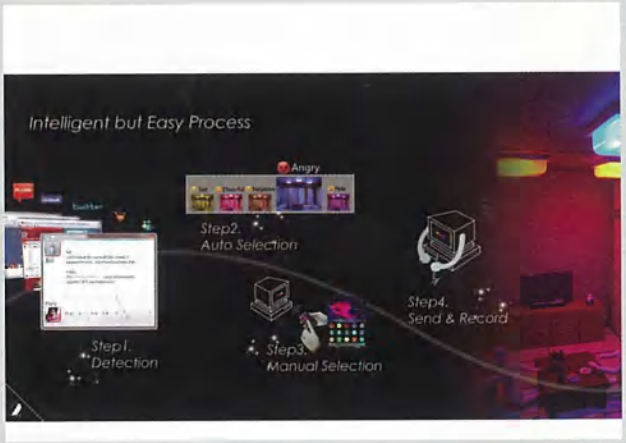
林 政 瑋 Lin, Jheng Wei

就 讀 學 校 國立雲林科技大學 設計學院工業設計系
共 同 創 作 賴至軒 Lai, Jhih Syuan / 王盈茹 Wang,Ying-Ju / 丁乙玲 Ting,Yi-Ling /
孫崢維 Sun,ChengWei / 呂彥翔 Lu,Yen Hsiang / 張庭誌 Chang,Ting-Jhih



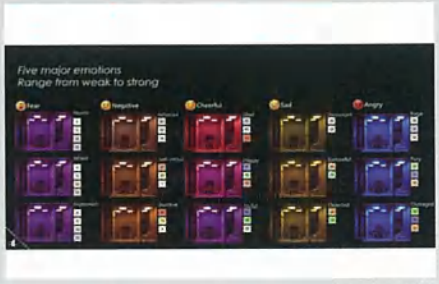
作 品 名 稱 IlluMe-- Intelligent Ambient Pack / 智能環境套件
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 2Good Design Award / 日本 G-Mark 設計獎
指 導 老 師 薛雅馨、古倫維











感謝教育部通過我們提出的列入申請，讓日本 G-Mark 設計獎今年首度列入計畫獎助項目，也感謝台師大 IDC 專案辦公室的協助！「好概念可以被實行」是我們競賽合作的核心價值，此次的獲獎盼望成為藝術與設計類競賽中的新典範！在雲科 YUNTECH 的校園中，我們為彼此開啟新視界。跨領域的學院合作，設計與工程專業技術的結合，過程著實獲益良多！由衷感謝電子工程系的薛雅馨老師、資訊工程系的古倫維老師，因為有這開始和一路到日本展出的指導， 使我們經歷如此有意義的大學生涯！

蘇 裕 文 Su, Charles

就 讀 學 校　實踐大學 設計學院工業產品設計系
共 同 創 作　陳于真 Chen Yu-Chen





作 品 名 稱　HIDLAMP
獲 得 獎 項　Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師　林龍如





很開心第一次參加德國紅點設計競賽，就能獲得評審們的青睞，看到”HIDLAMP”在眾多優秀作品中脫穎而出，成為得獎作品之一，實在很令人興奮，是對設計者莫大的肯定。從報名時，努力思考措辭、揀選作品照片，希望能將概念及作品特色完整的呈現，到參加頒獎典禮，飛往新加坡跟各國設計師們共襄盛舉設計界盛事，這段過程是相當難得的經驗。”HIDLAMP”的概念是源自於追求光鮮亮麗外表的社會趨勢，人要衣裝，產品亦是。但若是揭開產品的外衣會是怎樣的畫面？是像樹木年輪般有著時間的足跡？或是宛若機械王國般零件錯雜？想像每件產品外衣下的面貌，除去外層的假象，有時更能給人真實的感動以及趣味。作品便是以此概念為出發點，設計出不只是外表亮麗，更是蘊含豐富內涵的燈具。很感謝在創作此設計作品時給予幫助的同學們、不斷給予鼓勵及建議的指導老師，以及支持我的家人朋友們，有大家的幫助才使得此作品更完整更觸動人心。感謝教育部設計戰國策鼓勵學生們參與國際設計競賽，越來越多的台灣設計透過國際設計競賽被國際間注意，讓台灣設計能推廣到各國。希望不只是在比賽上的推廣，更能將重心放在台灣設計環境的提升，讓對設計有熱忱的學生們能有完善的教育環境、有價值的就業市場。

蔡承育 Tsai, ChengYu

就讀學校 實踐大學 設計學院工業產品設計系
共同創作 鄭柏凱 Tay, Pek Khai / 陳怡廷 Chen, Yi Ting /
陳奎源 Chen, Kuei Yuan / 許皓銘 Hsu, Hao Ming







作品名稱 A.C.R
獲得獎項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 官政能











非常榮幸能獲得『教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫』獎學金，能得到設計戰國策獎學金這份殊榮，對我們團隊來說無疑是打了一劑強心針。在設計的期間特別感謝各位同學、專業人士和老師們，在過程中不辭苦的給予幫忙與指導，以及夥伴們不眠不休的努力。還有在資金不充足的情況下，感謝隊員們的慷慨解囊。A.C.R. 是我們團隊第一個與醫療相關的設計，以關懷人類為我們設計的初衷。大家從一開始簡單的發想、構思到最後的定案，一直抱著很嚴謹的態度，才會有現在的成績，我們堅決秉持著完美主義為我們的設計原則。我們參加了好幾場的國內外比賽，雖然每一次獲獎對我們來說是肯定我們的努力，但基於我們的原則，我們在各比賽結束後都會進行檢討與修改，我們期待我們的設計可以一次比一次地更接近完美。有了這筆設計戰國策的獎學金，除了可以紓緩我們團隊之前在報名比賽以及製作模型的支出外，也讓這筆獎學金成為我們設計下一樣作品的資金來源，讓我們可以更放心、更自在的去投入每一樣設計。

羅 立 德 Lo, Li Te

就 讀 學 校 實踐大學 設計學院工業產品設計系
共 同 創 作 李岱晏 Lee,Tai Yen / 蔡承育 Tsa, Cheng Yui







作 品 名 稱 Urban Hotel / 城市客棧
獲 得 獎 項 Finalists / 入選
獲獎競賽名稱 International Design Excellence Award(IDEA) / 美國傑出工業設計獎
指 導 老 師 官政能、鄧建國、丑宛茹

URBAN HOTEL

"Urban Hotel" is a design for short-term travelers who want to stay in environmentally-friendly structures. The building itself is solar-power and features a rainwater recycling system, while also provides guests with clean green energy.











Solar-powered System



Rainwater Recycling System

"Urban Hotel" is designed to work with the city's urban planning guidelines so that it is located around convenient locations such as city parks that offer a unique perspective of the city different from ordinary hotels.



Each "Urban Hotel" offers four rooms and a bathroom. Visitors check-in at City Hall where they receive their check-in room card which also happens to be the city's transportation card pass.

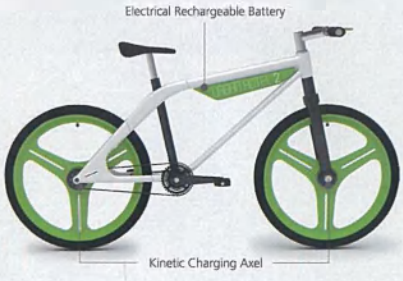




Check-in Room & Transportation Card



"Urban Hotel" is furnished with a bicycle to allow visitors to explore the city. While the bike is in the room, it acts as an exercise bike that converts the bike's pedaling into kinetic energy to power the room and any extra energy is used to deduct rooming costs.



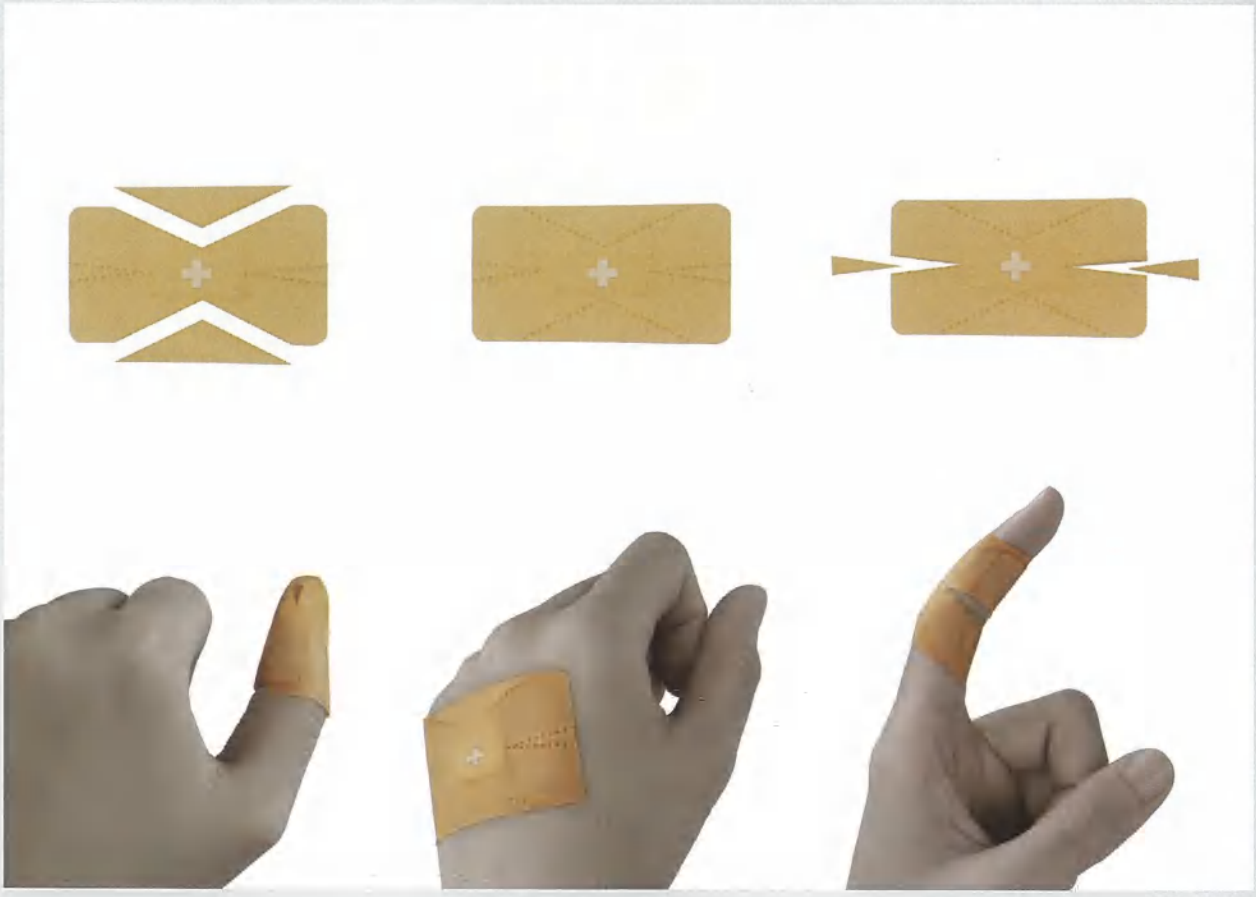
感謝上帝 !!

鍾 國 廷 Chung, Kuo Ting

就 讀 學 校 實踐大學 設計學院工業產品設計學系 / 研究所



作 品 名 稱 AmoeBAND
獲 得 獎 項 Student Designs--Bronze / 學生設計類 - 銅獎
獲獎競賽名稱 Industrial Design Excellence Award(IDEA)/ 美國傑出工業設計獎
指 導 老 師 王則眾



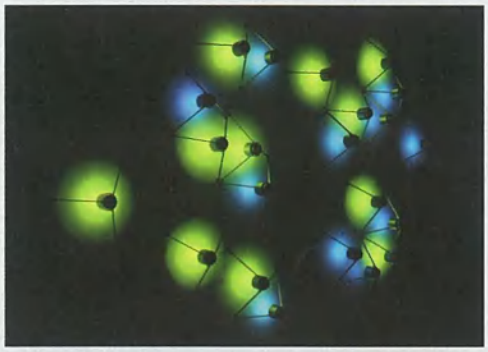
很開心能得到『教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫』獎學金，讓我們除了能得到國際比賽得獎的殊榮外，也獲得設計戰國策獎學金的肯定，成為我們設計的原動力。『利用現有的物品加以改良至能發揮最大極限』是此產品設計的初衷，為了能更親近人們的使用，我們把仿生的概念加入到繃帶裡，經過團隊創意的發揮與不懈地努力，最後很順利地提升產品的完整性。在設計期間，為了更瞭解ok繃帶，大家到處去尋找、去購買市面上的ok繃帶，除了分析使用的材質以及針對不同傷口的所做的設計，當然在透過醫師的解析後，我們也做了不少的實驗，針對尺寸的大小、撕開的方式等。當然我們也把產品內外包裝針對友善設計的方向來作改善，把一切可能的影響因素都作為我們設計的參考。最後，很榮幸能獲得各國際比賽的青睞，也因為大家不吝的付出與強盛探索心態，才會有現在的成績。另外，也感激老師們的指導以及家人們的支持，我們今後仍會抱持著 design for life 的態度與對設計不滅的熱心繼續做設計。

陳 奎 源 Chen, Kuei Yuan

就 讀 學 校 實踐大學 設計學院工業產品設計學系 / 研究所

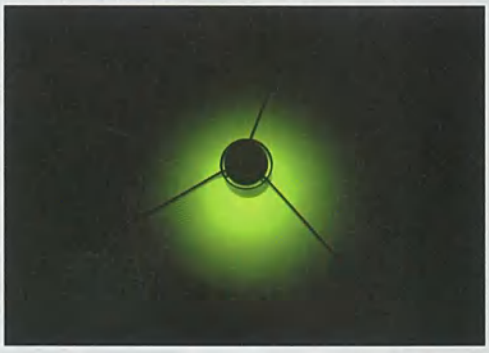


作 品 名 稱 Mossi
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 陳明石











當得知獲獎的那一刻，心裡的激動真的是無法形容。這並不代表我有多重視這份榮耀，而是因為我報名參賽的作品是曾經不被看好，歷經許多挫折與努力換來的成果。其實這過程中很多次都遇到想放棄的時候，不管是多次嘗試之後的無力，或者是交件期限已經迫在眉前的焦急。但在許多人給予的包容與協助之下，作品還是在不是很順利的情況下完成而且送件了。我想感謝當時在設計過程中，我的指導，陳明石老師的包容與耐心，讓我在不斷嘗試的過程裡把作品完成。也要感謝在報名參賽之後，最後一刻協助我把簡報完成的同學。能夠獲得紅點獎的肯定 心裡當然是相當高興的。但相對的我也更期許能夠將設計的力量發揮到社會的各個層面。獲得肯定只是個開始，之後如何將設計落實才是真正的挑戰。我想未來的設計師必須不斷的充實各種知識，不斷的去挑戰各種領域，提升看問題、想問題的高度，讓自己真正蛻變成問題的解決者。當各行各業中都存在著以創意思考在解決問題的人，當設計師能夠走出名為「設計」的框框之外的時候，我想，得不得國際設計獎就已經不是那麼重要了。

陳 俊 延 Chen, Chun Yen

就 讀 學 校 南華大學 藝術學院創意產品設計系



作 品 名 稱 Piezoelectric court / 壓電球場
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 羅際鉉



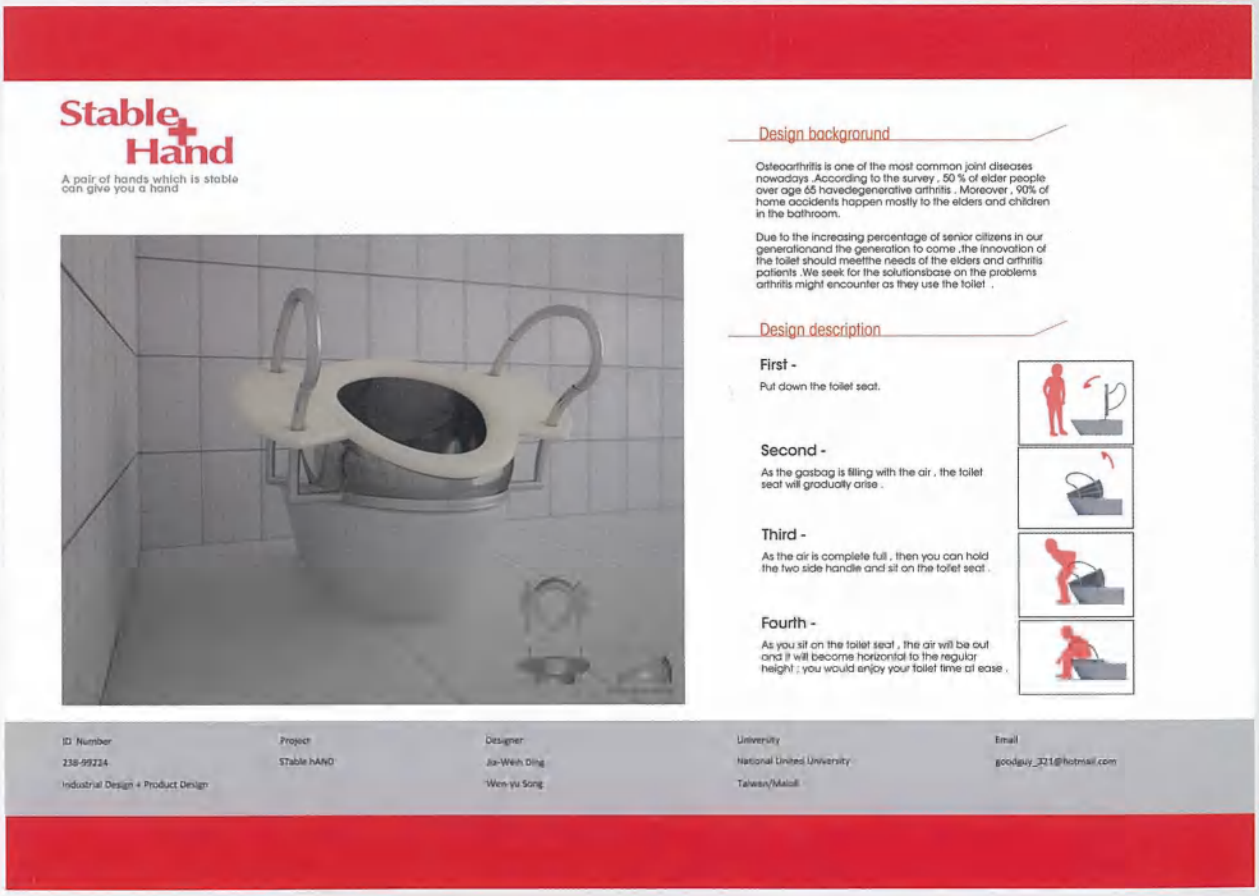
很高興能夠得到這次 2012 德國 IF 概念設計獎，得獎的這一刻我還認為我是不是在做夢，也非常感謝老師鼓勵我們參賽，讓我們大家知道，只要有心都可以設計出好的作品，不要被自己的學歷或是不是名校給限制住了。也感謝我的家人給予我很多的協助，更感謝我爸爸的提點，感謝他們一直默默的支持我走設計這條路，希望能夠在這條路上不斷的證明自己，不讓家人對我的支持白費。如果未來有更多機會，希望能夠將更多的想法分享給學弟妹，或是參加更多的國際競賽，不斷的證明自己而且持續向上進步，也非常感謝教育部對於我們參加國際競賽的學生能夠有補助，讓許多學生能夠在無後顧之憂的情況下，繼續努力發展參加各項國際競賽，甚至出國深造，帶給大家更多更好的設計，朝一個偉大的設計師前進。

丁 家 威 Ding, Jia Weih

就 讀 學 校 國立聯合大學 理工學院工業設計系



作 品 名 稱 STable hAND / 氣囊式輔助馬桶座
獲 得 獎 項 Award Winner/ 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 邱莉雯



很高興有幸得到 2012 iF concept design award，這個概念是我花了很大的代價才領悟出來的，當然過程中也經過許多人的指導與協助，在不斷的驗證與修正之下，如今才能夠有此般呈現，由衷感謝參與這項設計的每一個人。我一直很想做通用設計，這次得獎知道自己的設計是被肯定的，讓我做通用設計這塊領域的決心更加堅定。其實不論是存在於自身心裡的感性層面，還是理性層面，都支持我去做通用設計。於感性層面，我覺得強者要保護弱者，有能力的人要改善弱勢族群的生活；於理性層面，根據邊際效益，越被滿足的人越不容易滿足，現在物質生活十分豐裕，然而弱勢族群的生活體驗往往因為受到身、心理限制而缺乏，因此以弱勢族群做為出發點，才能讓使用者族群有最大滿足感。綜上所述，對我來說，做通用設計是勢在必行。接下來簡述這項作品的概念：現今社會老年化的現象十分嚴重，且老年人罹患退化性關節炎的情況也十分普遍。另一方面，衛浴環境是個較為隱私，卻又充滿危機的地方，如坐下馬桶時，為了維持重心平衡，腰部、膝部必須提供足夠的力量，這對下盤力量不足的對象來說相當吃力，因此需要利用支撐結構幫助支撐以增加安全性。又流體較能夠均勻的抬升馬桶座，使得馬桶座在抬升時能夠更加平穩，因此選擇使用氣囊充氣來支撐，也是這項作品的核心技術。通用設計，我會繼續做下去。

蔡 涵 綸 Tsai, Han Lun

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所
共 同 創 作 曾奕儒 Tzeng, Yi Ru





作 品 名 稱 Coral / 珊瑚
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 鄭金典、周育潤







這件珊瑚沙發組 (Coral) 是我們的畢業製作專題作品。曾經聽過設計界的前輩說，畢業製作的作品是設計者最能夠任性恣意妄為的做出自己想要的設計作品，因為在這個階段的作品，最重要的是自己所想要表達的設計，可行性與量化也很重要，但支撐住設計的是你的心之所向。得知獲得紅點時，如同大多數人的得獎感言，我們十分的開心、感謝，甚至是欣喜若狂。但是與其他得獎者略有一些小小的不同，我們更有了成功爭一口氣的感覺。我們所設計的這組珊瑚沙發組，其實也報名了不少國內的設計競賽，但卻一直苦無展露頭角的機會，也因此在得到紅點獎項之前的我們是有些落寞。正因為我倆對這項設計投入的心力以及展現出來的成果都讓我們自身覺得十分值得驕傲，所以我們更希望能夠讓更多的人看到我們引以為傲的珊瑚沙發。得到紅點大獎的肯定除了獲獎的喜悅之外，更重要的是我們相信紅點這個獎項是珊瑚沙發組的起點，在未來的日子裡，透過紅點以及戰國策計畫能夠讓國際上更多的人能夠看到珊瑚沙發組，並且讓它能夠再進化、更美好。設計的這條路上是辛苦的，尤其在網際網路發達的現代社會，每分每秒都有新奇又有趣的設計概念出現，但是來來去去最後留在人心中的設計又有多少呢？得獎後的我們並不貪心能夠獲得更多的獎項，但是希望藉由紅點的肯定，讓我們在設計的路上更多了分肯定以及自豪。

汪 政 緯 Wang, Cheng Wei

就 讀 學 校　明志科技大學 管設學院設計研究所
共 同 創 作　王籍 Wang, Chi / 曾竣懋 Tzeng, Jiuan Mau / 賴誌偉 Lai, Chih Wei

作 品 名 稱　Fear Not / 不要害怕
獲 得 獎 項　Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱　2012 iF concept design award / 2012 德國 iF 設計概念獎
指 導 老 師　許言








人因夢想而偉大，對設計要做夢也要踏實。對於未來的設計希望能以善的態度來詮釋產品。在過去，設計師都只需去計畫產品的生命週期內的需求和方針，現在我們則應該要去延長產品的生命週期、還有謹慎選用材料，並以使用最少材料為目標的三個基本要件，而不是大舉的濫用天然資源，和出口破壞生態環境的產品。

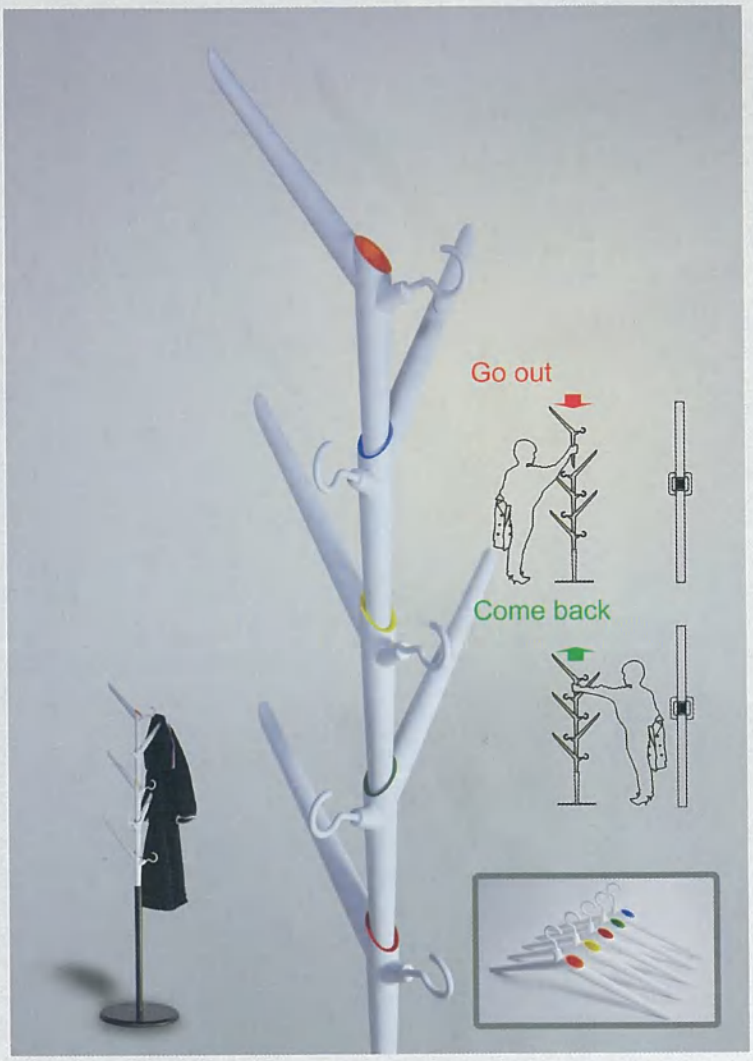
汪 政 緯 Wang, Cheng Wei

就 讀 學 校 明志科技大學 管設學院設計研究所
共 同 創 作 朱玉麟 Chu, Yu Lin





作 品 名 稱 Hanger Tree / 衣架樹
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 洪偉肯



人因夢想而偉大，對設計要做夢也要踏實。對於未來的設計希望能以善的態度來詮釋產品。在過去，設計師都只需去計畫產品的生命週期內的需求和方針，現在我們則應該要去延長產品的 生命週期、還有謹慎選用材料，並以使用最少材料為目標的三個基本要件，而不是大舉的濫用天然資源，和出口破壞生態環境的產品。

蘇 品 嘉 Su, Pin Chia

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所



作 品 名 稱 Inflatable Bathtub / 充氣浴缸
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎



能夠在比賽中獲得獎項是一件非常開心的事情。感謝在這過程中老師的指導，讓作品能夠更加的完整；亦感謝教育部的補助計畫，能夠讓學生們更願意將設計作品報名比賽。尤其是需付報名費的比賽，得獎後能獲補助，實在減輕了許多負擔。雖然創作過程會遇到許多不順利的事情，也有許多阻礙，但還是要盡力完成成果。要完成一件設計作品並不是想像中的簡單，要耗費許多心力以及經費。但我想說的是，若是要能讓產品能夠在競賽中被肯定，在表達、 詮釋概念的部分是要多下功夫的。一個好的表達能力，不管是表板呈現還是概念敘述，都能為產品加很多分，讓評審在很快的時間內，就可以了解你的作品內容，至於其他的只能聽天由命了。這次參加的是概念獎，因此產品一開始就比較偏向概念式的設計。但看到許多其他的得獎作品，其實都有很高的可行性，藉由比賽增加曝光率，讓更多廠商看到，使產品有投入生產的機會，讓獲得獎項這件事情更具意義，也可以藉由設計的力量真正的幫助到人。這是我覺得很棒的部分，也希望未來能夠朝這個方向邁進。自己真的很幸運這次可以有機會得到獎項，能夠完成在學生生涯的一個目標，也有不同的體驗。往後還有很多需要努力的地方，期許自己將其作為動力與鼓勵，秉持繼續努力的心。

葉 銘 杰 Yeh, Ming Chieh

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所



作 品 名 稱 Pill Jar for PD / 帕金森氏症藥罐
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 張文智、鄭金典



能夠在 2012 年 iF 概念獎獲獎並且因此獲得「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎學金是讓我非常驚喜與振奮的事情！能夠與國內許多優秀的設計學生並列在一起應該是我當初想都沒有想過的事情，好像有點僥倖的感覺。這僅僅是我第二次獲得此獎學金，有許多認識的優秀同學已經藉由這個計畫獲得了很多幫助，這是我們參與國際競賽背後很大的動力來源之一，獎學金也可以提供創作學生很多實質上的幫助。在創作的過程中我們必須做很多的嘗試，為了成果的完整度我們也很可能必須製作出精緻的模型，這會花費許多的材料費與時間，因此我真的很希望這個計劃能夠繼續辦下去，並且不要刪減對於獲獎同學的支持與鼓勵，唯有如此才能保證許許多多後輩的設計系同學繼續努力下去，維持創作的動力。其實本次獲獎的作品只是簡單的一個概念，受到國際獎項與教育部的肯定之後讓我更有動力將這個設計盡善盡美，得獎與獲得獎學金只是一個開始，有很多的細節等待改進，也還有更多可能獲獎的概念等著我去發現與完成。得獎之後很感謝創作過程中一起參與討論的同學、朋友與老師，同樣也很感謝我心中最棒的學校，如果不是因為能夠持續在這裡與同學們努力，跟優秀的老師討教，我相信我不會有如此多的機會完成有意義的概念作品。最後當然也要謝謝我的家人，你們給我最大的支持，成就現在的我。

劉 思 妤 Liu, Szu Yu

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所
共 同 創 作 曾銘宇 Tseng, Ming Yu





作 品 名 稱 Go Dutch / 好拆帳單
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 范振能



我們相信設計能創造更美好的生活，因此生活本身就是靈感的來源，如果說要定義好設計的產出公式，那或許就是享受人生、拓展經驗吧！感謝評審的肯定，讓我們更加相信自己的想法和態度，也感謝教育部提供獎學金，讓我們能有源源不斷的產出。

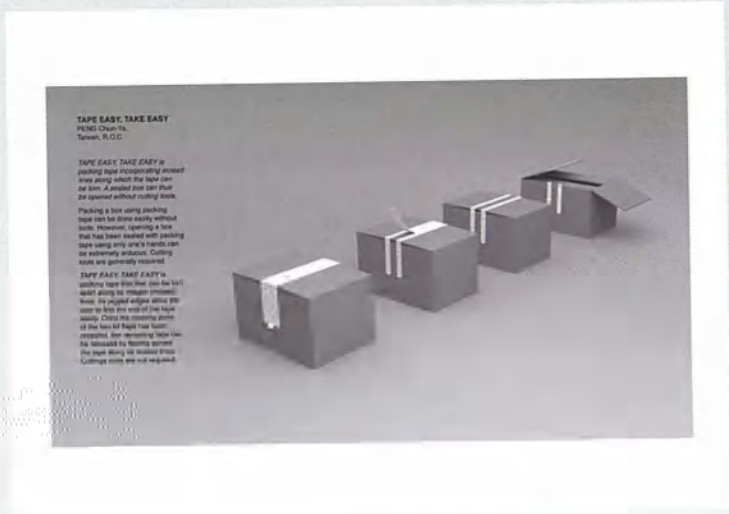
彭 群 雅 Peng, Chun Ya

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所



作 品 名 稱 Tape easy, take easy
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 陳建雄、范振能





很高興能獲得此次設計戰國策獎助金計畫，設計作品的過程以及獲獎於國際賽得來不易，且能受到國內的補助亦是給予我們莘莘學子莫大的鼓勵。而參加國際設計競賽的初衷是為了取得國際設計人士對我們設計能力的肯定，亦是希望激發出好的設計來改善我們的社會，如今能看到台灣的設計力在國際舞台發光發熱更為感動；參加國際設計賽對我來說是將好設計推廣到國際的第一步，進而與國際設計人交流，並將設計國際觀帶回國內促使國內設計正向發展才是最終的目的。雖說每個設計人設計學生都有長遠的抱負，例如想設計能夠改善生活不便的產品或設施來改善我們的社會，或是想出一個具有前瞻性及未來潛力的前端產品來帶領我們的社會，而事實上所有具有夢想的設計人往往因為「錢」而無法有所作為，所以說能得到國內的獎助金補助亦然對設計人幫助不少，希望未來國內對設計人的相關補助計畫可以更多更完善。記得在學校內的一堂課中老師講授設計發展史，不論從歷史文化蘊涵與二次戰後情勢變化 -- 荷蘭都不是個具有優勢發展設計的一個國家，以歐洲來看繼德國 Bauhaus 全盛時期至二次戰後的興衰與轉移、Bauhaus 教師們的各國遷徙，而荷蘭本不是以歷史涵蘊豐厚的國家，為何現在的設計實力可以如此具影響力？原因在於政府極力的補助，畢業的設計學生即可靠自己實力申請國家補助足以發展自己的事業，也許我們台灣國內也應該朝這一方向邁進，台灣學生能得到國際的肯定那也要由我們本國政府先肯定自己才能後往下一步前進。

陳 廖 遜　Chen, Liao-hsun

就 讀 學 校　國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所



作 品 名 稱　Wind Cube (Modularized Wind Power System) /
風立方（模組化風力發電系統）
獲 得 獎 項　Student Design- Finalist / 學生設計類 - 入選
獲獎競賽名稱　Industrial Design Excellence Award(IDEA) / 美國傑出工業設計獎
指 導 老 師　張文智



風立方是一件概念設計性質的產品，最初是在光寶創新獎此一競賽平台所發展出來的作品，承蒙當初光寶評審團的建議，讓本件作品在修正改良後能有更進一部突破，並成為美國傑出工業設計獎的入選作品。而從此次一連串參與過內外設計競賽後，也建議後續欲參加設計競賽的同學可斟酌在設計表現上加入合適的使用情境、產品上市後的行銷推廣手法、動人的故事或是吸引消費者的賣點等，透過情節事故的表現，使得原本不易讓人了解的細膩思維顯得淺顯易懂、會心一笑或是引起共鳴，由衷發自內心覺得設計的體貼與善解人意。本件作品完成非常感謝「臺灣科技大學」在創作過程中給予充裕的教學資源，特別是「工商業設計系（所）」的張文智教授、及平日課堂上教授們對於設計知識、技巧的傳授與啟蒙，鼓勵學生培養發展國際視野，積極參與設計相關活動，才讓本件作品有幸屢次在設計競賽當中嶄露頭角。另外，本件作品的完成也特別感謝研究所的同窗們，在工業設計課堂上的相互激盪提供想法，並且在設計執行製作時不斷的給予建議與援助，才讓本作品順利完成。最後，感謝求學一路走來所遇見的貴人與前輩提點和協助，以及我的家人們在我創作學習的過程中持續不斷的支持與勉勵。

陳 廖 遜　Chen, Liao-hsun

就 讀 學 校　國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所



作 品 名 稱　Color Elite (E--Swatches) / 電子色票
獲 得 獎 項　Student Designs--Bronze / 學生設計類 - 銅獎
獲獎競賽名稱　Industrial Design Excellence Award(IDEA) / 美國傑出工業設計獎
指 導 老 師　張文智



設計是一項循序漸進的過程，每一個環節都能讓人一再地反覆思索、過程上總是酸甜趣味且可以不斷地遇到可愛又耐人尋味的人、事與物。參加設計競賽這一項漫漫的旅程，從作品入選前與不同領域的人相互討論、到模型打樣、獲獎記者會、媒體雜誌採訪、赴美參加頒獎典禮等等，各個階段會接觸到各式各樣的人，都是在人生學習的旅途中難能可貴的甜蜜過程。而在參與美國 IDEA 傑出工業設計獎的過程當中，多謝家人在背後的全力支持，並感謝「臺灣科技大學」對於該校學子的重視，不論是在設計過程中供應所需的設備與支援，更重要的是提供健全有競爭力的學習環境，讓同儕之間在課堂上或課堂後皆能夠相互砥礪與學習，使學生在參賽過程資源充沛、能全力以赴。另外也致謝本件作品的指導老師張文智教授，在設計過程中的指導與鼓勵，以及系上教授們不時在課堂上的循循善誘，培養出同學們對於創新設計的涵養，也才能讓同學們先後在國內外設計競賽不斷地嶄露鋒芒。紐奧良是 2011 年 IDEA 傑出工業設計獎典禮座落的地點，很感謝教育部提供此平台、並對於獲獎同學出國領獎進行補助，讓本人能在美國南方爵士大城一探究竟，並於頒獎典禮上與國際工業設計人才接觸學習；最後，在此也再次感謝一路走來的貴人以及「佛光山全球道場」的師父、師兄師姐們對於小弟我赴美時的協助與關懷，讓小弟我在學生時代有此難忘且美妙的回憶。

邱士展 Chiu, Shih Chan

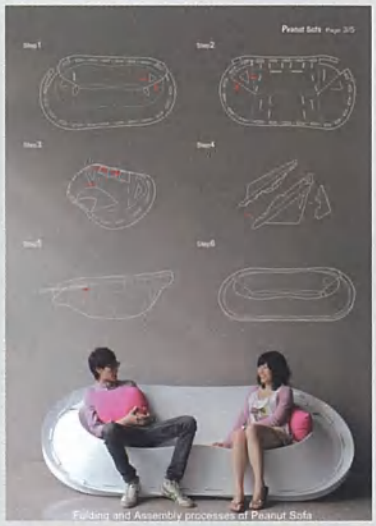
就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所



作品名稱 Peanut Sofa / 花生沙發
獲得獎項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept /
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 范振能











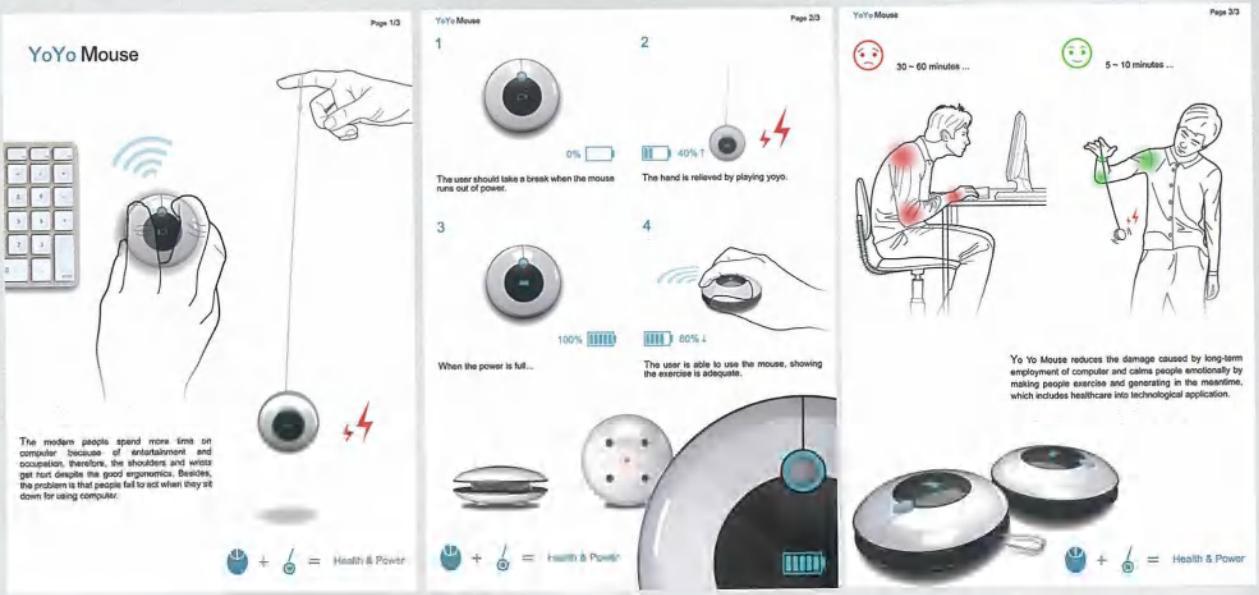
花生沙發主要是由兩張厚度僅有 3mm 的 PP 板材料，透過摺紙的概念，上下組裝而成的沙發椅，組裝方式皆用卡接，不需使用任何五金零件，就能提供三位成人乘坐。這次能夠獲得紅點設計獎讓我感到欣慰的是，這件作品同時也是我論文創作的其中一件作品，是經由數百張的手作草模實驗過程中所獲得的經驗，並經由電腦製圖與設計，再經由實體製作測試與修改，最後獲得的成果，所以這件作品也具有可以達到品質均一的大量生產標準；此外，這件作品並通過設計師週展覽與 2011 台北世界設計大展眾多參觀者的乘坐考驗，證明了 PP 板在設計上不僅是只能當作燈罩使用，它同時也能做為提供人們乘坐的椅子。花生沙發有趣的地方在於它能顛覆人們的想法，讓人們覺得不可能的事化為可能；展覽期間，從旁觀察參觀者猶豫不決這件作品到底能不能乘坐，到小心翼翼的去嘗試，最後坐下去露出驚奇與微笑的過程，對於設計師本身也是一種有趣的體驗。最近，這件作品也通過了智慧財產局的專利審查並且獲得了專利，無論後續發展為何，竟尋一下類似的設計可以發現，在目前使用類似設計方式的坐具，花生沙發是唯一可以乘坐最多人的設計，光是這點就足以讓設計師具有成就感；而這件作品同時能夠獲得紅點設計獎這類的國際競賽獎項，不僅因為它是我的論文創作的其中一件作品，也代表著這個漫長的實驗過程得到肯定，對我意義非凡。

邱士展 Chiu, Shih Chan

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所



作品名稱 YoYo Mouse / 溜溜球滑鼠
獲得獎項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 范振能



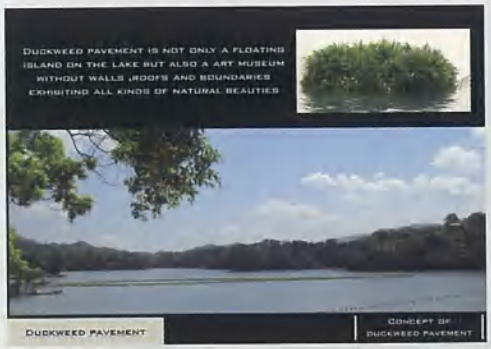
溜溜球滑鼠是一隻結合溜溜球功能的環保無線滑鼠，運用手拉式發電原理，結合溜溜球的遊戲動作，當我們使用滑鼠一段時間後，發現滑鼠沒電了，此時就必須藉由玩溜溜球的動作來發電，以供應滑鼠電力，並解決長時間使用電腦對肩膀和手腕的傷害。因為，雖然我們都知道使用電腦一段時間就必須活動筋骨，但通常我們一上網後就會忘了時間，更別說是活動筋骨了；而這個設計的巧思在於它能將使用者活動筋骨的動作結合玩樂，在玩樂的過程中又能具發電效益供滑鼠使用，又能降低長時間使用滑鼠對手腕的傷害，算是一舉數得的設計。令人值得高興的是，這件作品獲獎公開後，在網路世界裡獲得蠻大迴響的，除了一開始知名的設計網站 yankodesign 來信詢問是否可提供資料刊登在網站上之外，在一次無意中 Google 了一下 YoYo Mouse 等關鍵字，發現這件作品除了有被臺灣的一些網站轉貼之外，在中國大陸等國外的網站或部落格裡皆有被轉貼的記錄，甚至有英語系之外的不知名國家網頁裡也有發現轉貼的踪跡，還蠻令人意外的，可見一個引起共鳴的設計是不會被侷限在一小塊地區，它是可以打破國界與文化隔閡的，可惜它只在於概念階段，如果相關單位能夠輔導或引薦得獎作品與業界做技術合作與研發的話，相信這些得獎作品還是有一定的商機。不過這件作品能夠獲得紅點設計獎這類的國際競賽獎項，代表那些無數絞盡腦汁的日子與努力的過程獲得肯定，令人感到高興，也希望未來臺灣在國際競賽上都能獲得好成績。

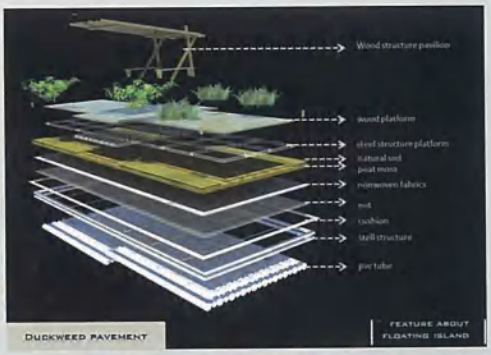
李 至 軒 Li, Chih Hsuan

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院建築所

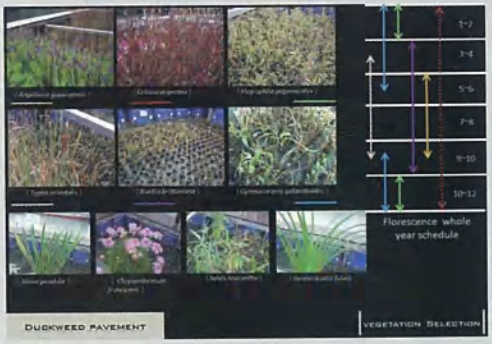


作 品 名 稱 DUCKWEED PAVEMENT / 漂浮棧道
獲 得 獎 項 Award Winner/ 競賽優勝
EUR 4,100 AWARD/ 4,100 歐元獎
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 葉正桃











感謝台灣科大給我的龐大資源與嚴謹的訓練才能有這麼好的成績，能進到這所頂尖的設計殿堂真的是非常榮幸，學校師長給我的一系列課程更讓我獲益良多，最感謝的還有指導教授葉正桃老師的悉心教導，讓我有機會藉由出國授獎的機會，一窺歐洲設計大國的非凡氣度與傲人的工業發展成就，這些生活經驗都跟我生長的環境有很大的不同，更謝謝 iF 設計獎的國際評審讓我有機會看見不一樣的世界，這次的經驗讓我更了解自己未來的發展方向，也更清楚未來該如何擬訂人生的夢想與目標，謝謝教育部從國小以來始終的支持，非常感謝！

黃 新 雅 Huang, Hsin Ya

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所
共 同 創 作 黃凱蘭 Huang, Kai Lan

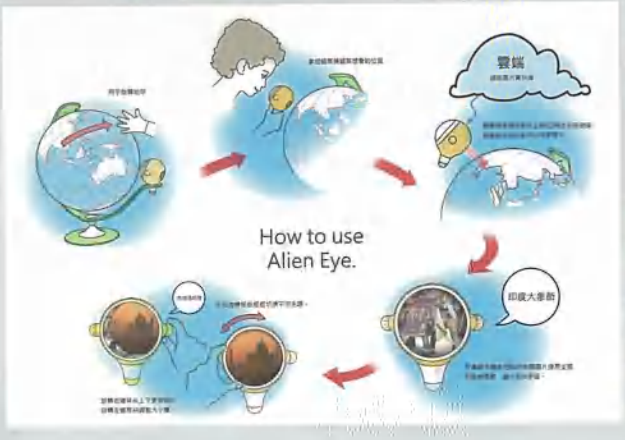




作 品 名 稱 Alien Eye / 外星眼
獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝
獲獎競賽名稱 2012 iF concept award / 2012 德國 iF 概念獎
指 導 老 師 鄭金典









非常高興我們的作品 Alien Eye 外星眼能夠獲得國際設計獎項 IF 設計獎的青睞，這對我們的設計而言不外乎是莫大的肯定。最初的構想我們只是想要讓地球儀呈現更多的資訊而已。對於小朋友而言，觀看地球儀是一件非常有趣的事情，總是透過地球儀上的地名和地形猜想那個地方是長什麼樣子，於是，最先我們只想到用平面繪圖的方式增加地球儀呈現的資訊。後來，感謝鄭老師的即時提點，讓我們的概念得以擴展。我們開始思考如何整合現有的資訊資源，讓 Alien Eye 外星眼呈現的資訊內容能夠更豐富和完整的同時也符合使用操作性。再經過多次和台科師長、同學以及我們隊友間的討論後，外星眼的外型和操作方式逐漸有了雛型。最後，在新雅的執行和帶領下，總算將外星眼完美的呈現出來。真的非常榮幸能夠得到 IF 設計獎的肯定，我想，這不單單只是對於我們設計能力上的肯定，也是對於我們周遭設計學習環境的肯定。最後，再次感謝隊友、台科師長和同學的支持與協助，讓我們有機會獲得這項殊榮。

鄭 群 萌 Cheng, Chun Meng

就 讀 學 校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所
共 同 創 作 林奕岑 Lin, Yi Tsen





作 品 名 稱 Joyful Learning / 樂學
獲 得 獎 項 Finalist / 入選
獲獎競賽名稱 Industrial Design Excellence Award(IDEA) / 美國傑出工業設計獎
指 導 老 師 范振能







首先很感謝教育部、設計戰國策執行小組的長期支持與肯定，這次很榮幸能夠獲得此獎項，幫助我們在設計的過程中更順利且更有信心。此作品樂學 / Joyful Learning 針對孩童生活中的教育進行研究與設計，而清潔打掃是訓練孩童品格教育很重要的一項依據，在這次的創作當中，第一次近距離與孩子們接觸，發現學齡孩童的學習速度遠超越我們所想，並發現階段性孩子的教育在沒有父母的陪伴之下差異是很大的，這樣的感觸讓我們更希望這次的產品設計能夠讓品格教育變成日常生活的一部份，感謝台大幼稚園老師們的配合與關心，他們給我們很多專業的建議與想法，也感謝指導教授范振能老師的教導，促成我們今天的設計成果，能有如此成績不是只有設計師個人的成就，因為有您們的幫助，才能有如此富教育意義的設計，無盡的感激。

趙紹綸 Chao, Shao Lun

就讀學校 國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所
共同創作 崔恩銓 Tsui, En-Chuan / 林宏榮 Lin, Hung Jung







作品名稱 After turn off / 掘
獲得獎項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指導老師 范振能



首先感謝教育部提供戰國策的獎勵，讓我們在努力專心創作之餘，獲獎之後，可以減輕我們參加典禮的交通支出和作品上刊費用的負擔。此外，這筆獎金也提供我們在後續促使產品能夠進入量產上市階段，有一筆開發補助金。前往新加坡參與頒獎典禮的時候，深刻的感受到台灣人的團結與熱情。每每台上報出來自台灣的得獎作品時，全場台灣人無不放聲歡呼喝采，十足感受到台灣人的團結與熱情。此外，參與國際競賽的頒獎典禮，也能見識到國際級的盛會，與來自世界各地各個國家的設計好手交流，提升國際視野。希望未來這樣的計畫能夠繼續延續下去，相信一定能為台灣培育出更多的設計好手，精進設計實力外，也能充分了解國際設計趨勢，繼續為台灣爭光。

王 鉞 麒 Wang, Yue Chi





就 讀 學 校　國立臺灣科技大學 設計學院創意設計所

共 同 創 作　王宥榮 Wang, Yu Jung

作 品 名 稱　Clothing Frame / 衣框

獲 得 獎 項　Red dot award / 紅點獎

獲獎競賽名稱　2011 reddot design award: Design Concept / 2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

指 導 老 師　鄭金典、周育潤





CLOTHING FRAME

Category Furniture

Material Wood / Fabric / Metal / ABS

Size 1360x300x1570 mm

"Clothing Frame" solvents traditional large closet which is heavy and takes up space and changes our patterns of use for clothing furniture.

We use modularized design to divide the items in the closet. Users can combine the size and color they like and expand the closet. The horizontal space on the wall that can be expanded is used to create a personalized "Clothing Frame."

In terms of the external appearance, the concept of wall decoration is included in the design. "Clothing Frame" looks like many square frames in different sizes. It shows the pattern and style of each different clothes, which is like painting, and adds the fun to clothing furniture other than storing.

The ways of using "Clothing Frame" is closely related to the characteristic of its material. Users only have to lightly push the cover and take out what is needed. It gives the user a new experience that is different than before.

1 / 9



從未想過這個曾經也面臨難產的畢業製作可以獲得國際大獎的肯定，再經過彼此無數次的「真的？假的？開玩笑的吧？」確認後，我們欣喜若狂的相信了這真的不是夢，是的，我們的孩子「Clothing Frame」得獎了！回想大四這一年的時間時而緩慢時而匆匆流逝，中途不時想要停下來細細琢磨有時卻又急著看到終點，想法時而謀合時而意見不合，這麼多的矛盾與堅持，只為了讓我們四年來的所學有一顆明朗的，逗點。畢業製作可以得到部份人的喜愛、廠商的青睞甚至是獎項的肯定，對於設計系的學生都是莫大的鼓勵。我們的創作仰賴於自己對設計的熱情，擁有這些外在鼓勵因素則是給與予我們熱情的養分，這也是我們積極參與設計競賽的主要原因。在此，謝謝鄭金典教授和周育潤老師於期間給予我們的耐心指導並提供許多新的設計思維和想法、同學們相互的信心喊話激盪扶持，以及協助過我們的廠商、老兵學長，還有喜歡「Clothing Frame」的朋友們，你們都是構成這顆明朗逗點的重要角色！最後也感謝 IDC 讓設計學生有再一次被看見的機會，而我們「"設"世未深，仍需努力」，一起用設計來迎接新未來吧！

陳 愷 靜 Chen, Kai Jing

就 讀 學 校 輔仁大學 藝術學院應用美術所



作 品 名 稱 tattooed foot / 畫身一踝足支架
獲 得 獎 項 Red dot award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 2011 reddot award: Design Concept
2011 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
指 導 老 師 陳國珍





對於以往專心於工藝創作的自己來說，這次的獲獎是一個特別的感動。自己常常參加工藝創作競賽，但較少參加偏向工業設計的比賽。此次嘗試以漆工藝方式呈現的醫療輔具，除了突破漆藝在產品上應用範圍，對我自己來說也是絞盡腦汁的大工程。拙於使用電腦繪圖的我，自己著手製作模型，從取模、製作土胎、樹脂、玻璃纖維成形、分割模型、上漆、考慮輔具和鞋類結構、結合皮革與模型……等等，面對熟悉與陌生的材料，如何妥善配置，在畢業製作的時間壓力下邊做邊學，讓我迅速成長。也許以圖面評審為主的紅點概念設計競賽，著重的並不是工藝的工序、技法，但是我最感動的是透過古老漆工藝與醫療輔具的結合，以傷殘人士能夠將醫療輔具變成另一種時尚配件的概念，最終能夠得到紅點獎的肯定，並且在年鑑中被局部放大在時尚類的分隔頁，讓我知道傳統工藝的美感與設計相通，當下真的非常非常開心。可能這是將工藝觸角延伸的一個契機，給我更多信心去結合不同的設計，更能將這樣珍貴的文化傳統傳達地更廣更遠。最後感謝指導教授陳國珍老師，給我許多腦力激盪，鼓勵我跳脫思考的桎梏，嘗試困難但極富挑戰的領域，這四年的研究，在老師的要求下讓我成長很多。家人的陪伴更是支持我在這期間，每每疲憊失落之餘再度爬起的最大力量，我愛你們。

陳 穎 亭 Chen, Ying ting

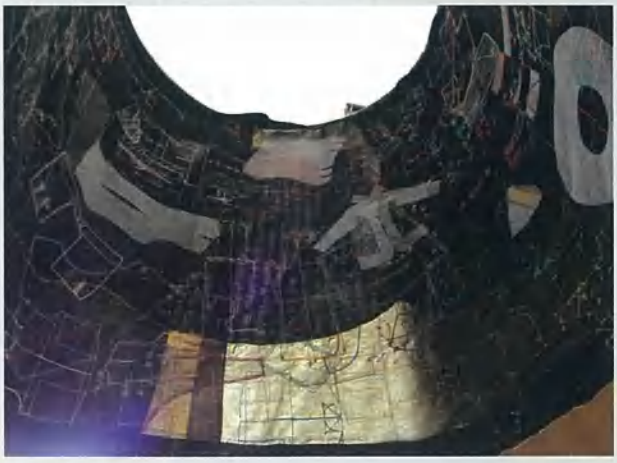
就 讀 學 校 國立臺南藝術大學 應用藝術研究所



作 品 名 稱 Fitting Room / 試衣間
獲 得 獎 項 Selected / 入選
獲獎競賽名稱 Talente 2012
德國 Talente 國際競賽特展
指 導 老 師 黃文英









很榮幸可以參與這個歷史悠久的「德國慕尼黑 Talente 2012 國際競賽特展」，這是德國慕尼黑與上巴伐利亞工藝協會（Handwerkskammer für München und berbayern）專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設立的，這個競賽不僅具有發掘新人的使命，也可以說是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的一個跳板，其意義非凡。

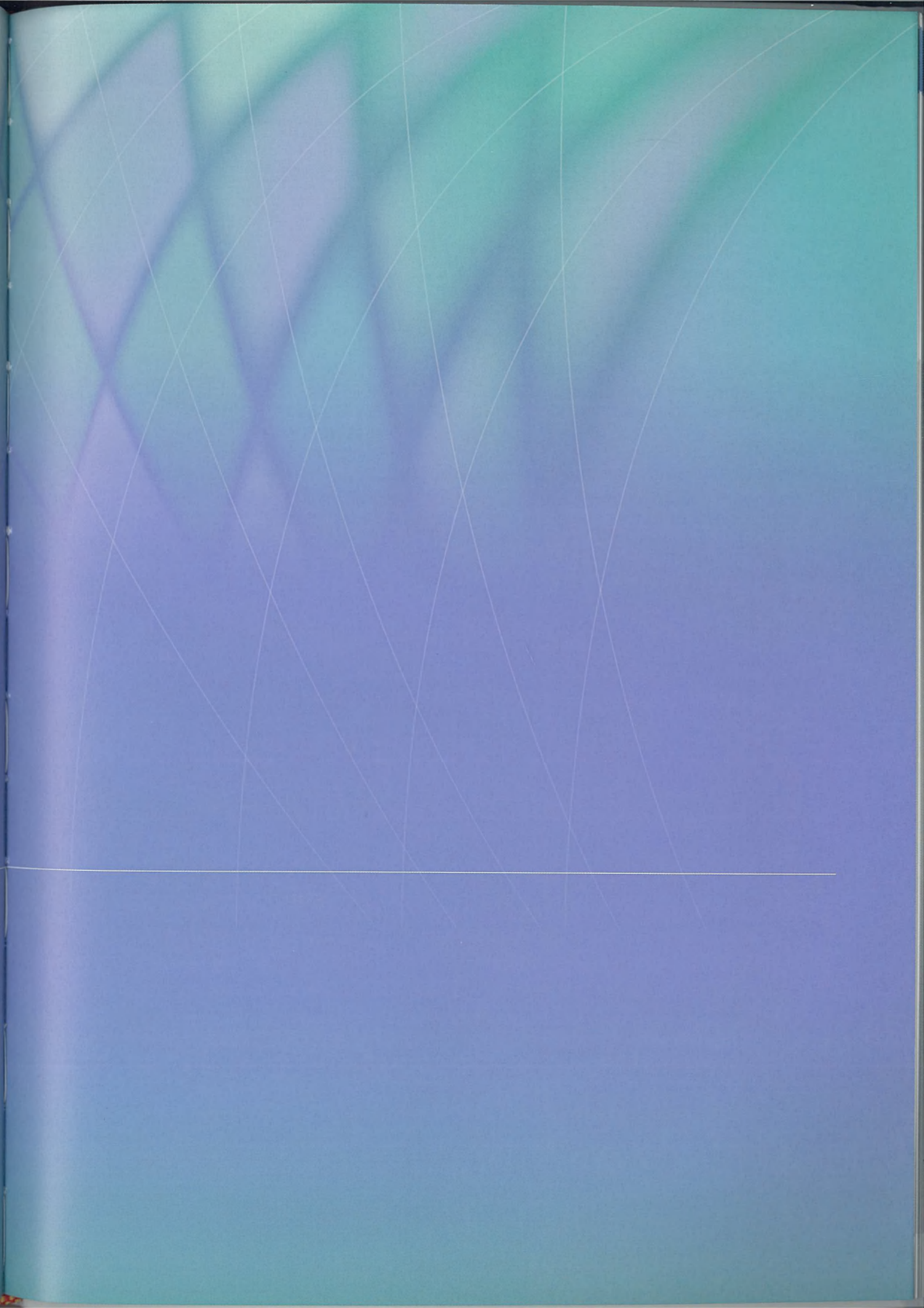
我的創作靈感主要係以日常生活的各種物件及行旅的過程為發想，這次的獲選作品「試衣間（Fitting Room）」便是由此而萌生。在試衣間裡，每一件試穿的新衣服都可以是一次不同的自我展現，而這裡，也是一處私密的空間，在這短暫的時空之中，我們得以編織一場以自己為主角的夢境，盡情發想。這趟歐洲的參賽行旅，讓我實際感受到歐洲對於文化藝術的視野與深度，帶給自己在日後的創作上是很豐富的一項回饋。



IDC 2013
Competition Information
藝術與設計競賽資訊

101 學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點



101 學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

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
101 年 3 月 8 日臺高（一）字第 1010020340C 號令修正發布第五點；並自即日生效

一、依據：

教育部（以下簡稱本部）為鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽，特訂定本要點。

二、目的：

為落實我國藝術與設計領域人才培育之目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化，規劃國內教育與國際比賽接軌，促使全國高級中等以上學校學生踴躍參加國際比賽，藉由參與競賽作品之準備，提升學生創作國際水準，並透過參賽作品之觀摩學習，擴展學生視野及提昇相關人力素質。

三、申請條件：

國內公私立高級中等以上學校在學學生，並具有中華民國國籍者。

四、獎勵基準：

（一）競賽獎金：參加本部公告之國際比賽且成績優異者，依下列規定核發獎金

項目 / 等級	全場大獎	金獎（第一名）	銀獎（第二獎）	銅獎（第三名）	優選	入選
第一等	新臺幣（以下同）四十萬元	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元
第二等	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元	一萬五千元
第三等	十萬元	六萬元	四萬元	三萬元	一萬五千元	一萬元
備註	該項比賽如無全場大獎、金獎、銀獎、銅獎之區分，則以當年度審查委員會決議額度頒發獎金。					

（二）差旅費補助：參加第一等至第三等藝術與設計類國際比賽，獲銅獎以上之獎項者，依下列規定核發補助參加頒獎典禮國外差旅費：

項目 / 等級	補助金額
第一等 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	參加第一等至第三等藝術與設計類國際比賽獲得全場大獎、金獎、銀獎及銅獎，出國領獎須由指導老師（以一位為限）陪同參加者，指導老師並核發等額之差旅費補助。

五、申請及審查作業：

（一）各校於本部規定期程內，有學生參加本部公告之國際比賽且成績優異者，得於每年六月三十日前，檢附執行成果向本部提出申請；本部於當年度受理前一年度七月一日至當年度六月三十日期間，參加附表所列國際設計競賽獲獎者之申請。

（二）申請者如同一作品獲得多項競賽之獎勵，僅擇最優之成績獎項，核予獎金。

（三）為多人共同參賽且老師具名為共同創作者之申請案，一律不予受理。

（四）申請者須備妥二種以上兼具得獎者姓名及作品名稱之得獎相關證明文件。

（五）本部原則於每年八月十五日前召開評選會議，核定獲獎勵學生名單及獎勵額度，並得依實際需要，彈性調整作業時程。

六、經費執行期程：

獎勵經費執行期限為每年一月一日至十二月三十一日。

七、履行義務：

獲獎金獎勵之學生，應於當年度十二月十五日前至少履行下列義務之一；經查未履行義務者，本部得不核給獎金：

（一）配合本部或本計畫辦公室舉辦之藝術與設計人才培育年度計畫及各項教學推廣活動。

（二）配合就讀學校舉辦之藝術與設計相關座談、活動。

八、經費請撥及核銷：

（一）經核定獲獎勵之學生，應依第四點所定獎勵基準，由其就讀學校於每年十二月十五日前，備文檢具履行義務證明、印領清冊及收據，報本部請撥經費。

（二）獲獎勵學生之獎勵經費，應由其就讀學校於次年一月三十一日前，依本部補助及委辦經費核撥結報作業要點辦理核結。

九、成效考核：

本部得評估計畫成效，決定是否繼續計畫或修正計畫內容。

十、其他應行注意事項：

本要點未盡事宜，依相關法令或審查委員會議決議辦理。

101學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

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	reddot design award	第一等
2	日本大阪國際設計競賽	International Design Competition Osaka	第一等
3	日本名古屋國際設計競賽	NAGOYA DESIGN DO!	第一等
4	美國傑出工業設計獎	International Design Excellence Award (IDEA)	第一等
5	德國 iF 獎	iF award	第一等
6	英國設計與藝術指導協會學生獎	D&AD Student Awards	第一等
7	奧地利國際電子藝術競賽	Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
8	英國倫敦國際獎	London International Awards	第一等
9	日本 G-Mark 設計獎	Good Design Award	第一等
10	Adobe 卓越設計大獎	Adobe Design Achievement Awards	第一等
11	荷蘭 :Output 國際學生大賞	output international student award	第二等

二、產品設計類

1	德國 iF 獎	iF award	第一等
2	德國百靈國際設計大賽	Braun Prize International Design Award	第一等
3	義大利資訊與通訊技術獎	SMAU Information and Communication Technology Award	第一等
4	德國紅點設計獎	reddot design award	第一等

三、平面設計類

1	波蘭華沙國際海報雙年展	International Poster Biennale in Warsaw	第一等
2	捷克布魯諾國際平面設計雙年展	International Biennale of Graphic Design in Brno	第一等
3	日本富山國際海報三年展	International Poster Triennial in Toyama	第一等
4	法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展	Students, All to Chaumont' Poster Competition	第一等
5	義大利波隆那國際兒童書插畫展	Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition	第一等
6	墨西哥國際海報雙年展	The International Biennale of Poster in Mexico	第一等
7	紐約藝術指導協會年度獎	New York Art Directors Club Annual Awards	第一等
8	英國設計與藝術指導協會學生獎	D&AD Student Award	第一等
9	英國倫敦國際獎	London International Awards	第一等
10	美國傳達藝術年度設計及廣告獎	Communication Arts Design and Advertising Annual Competition	第一等
11	日本名古屋國際設計競賽	NAGOYA DESIGN DO!	第一等
12	芬蘭拉赫第國際海報雙年展	Lahti Poster Biennial	第一等
13	美國 One Show Interactive 廣告創意獎	One Show Interactive	第一等
14	東京 TOKYO TDC 字體設計競賽	Tokyo Type Directors Club Annual Award	第一等
15	NY TDC 紐約字體設計競賽	NY TDC Awards	第一等
16	韓國國際海報雙年展	Korea International Poster Biennale	第二等

四、數位動畫類

1	美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展	ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival	第一等
2	荷蘭動畫展	Holland Animation Film Festival	第一等
3	加拿大渥太華國際動畫影展	Ottawa International Animation Festival	第一等
4	法國安錫動畫影展	Annecy International Animated Film Festival	第一等
5	德國柏林短片影展	International Short Film Festival Berlin	第一等
6	奧地利國際電子藝術競賽	Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
7	英國倫敦國際獎	London International Awards	第一等
8	潛能創意盃	Imagine Cup	第一等
9	韓國富川國際學生動畫影展	Puchon International Student Animation Festival	第二等
10	義大利 I CASTELLI 動畫影展	I Castelli Animati Festival	第二等
11	日本廣島國際動畫影展	International Animation Festival Hiroshima	第二等
12	澳洲墨爾本國際動畫影展	Melbourne International Animation Festival	第三等

五、工藝設計類

1	德國 TALENTE 國際競賽特展	TALENTE	第一等

101 學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

競賽資料簡介

綜合設計類：第 一 等 ／ 產品設計類：第 一 等

德國紅點設計獎－產品設計獎

Reddot award: Product design

官方網站	http://en.red-dot.org/product-design.html
主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 國際紅點設計獎為世界上知名設計競賽中最大且最有影響力之大賞，共分為三種獎項。分別為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳播設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。
參考資料	官方網站、red dot award 2013 年報名簡章
參賽資格	來自全球的製造商或是設計師皆歡迎來報名參加競賽，只要您製造的產品能夠在開放的市場購得。在 2013 年所參加「紅點設計獎－產品設計獎」的作品主要是以一系列的產品呈現為主，這些參賽作品應為 2011 年 1 月 1 日前尚未出現在市場上，或將於 2013 年 7 月 1 日後上市之作品。特別需要提出的是：建築師、企劃商、專案開發商與建商請報名「architecture and urban design」此一組別。參賽者需詳讀條款與細則 (General Terms and Conditions
收件期限	較早報名：2012/12/07 前 一般報名：2013/01/18 前 逾期報名：2013/02/06 前
參賽費用	較早報名：220 € / 一般報名：260 € / 逾期報名：290 € ＊若呈交作品超過尺寸比例 1 立方公尺則須增收費用 L（超過 1 立方公尺）：50 € / XL（超過 2 立方公尺）：100 € / XXL（超過 4 立方公尺）： 150 € 若作品獲獎將有其他項目費用，詳情請見' Winners' Package'
參賽類別	1. 客廳與臥室用品類 2. 家居用品 3 廚房用品類 4. 餐具類與裝飾 5. 臥室、SPA 及空調類 6. 照明及燈具類 7. 園藝類 8. 休閒、戶外用品及運動類 9. 時尚及配件類 10. 手錶及珠寶首飾類 11. 室內設計類 12. 建築與城市設計類 13. 辦公室相關類 14. 工業及工藝品類 15. 生命科學及醫學類 16. 汽車與運輸類 17. 娛樂科技及相機類 18. 傳播類 19. 電腦與資訊科技類
評審時程	評審：2013/02 公布結果：2013/03 初 頒獎典禮：2013/07/01 特展：2013/07/02-07/28 常設展：2013/07/30 起 線上展覽：2013/07/01 起 紅點設計年鑑：2013/07/01 起
聯絡方式	競賽相關問題： Ms Katharina Kryszon Tel.: +49 (0)201 30104-27 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: kryszon@red-dot.de Mr René Klügling Tel.: +49 (0)201 30104-42 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: kluegling@red-dot.de 年鑑圖片相關問題： Ms Theresa Falkenberg Tel.: +49 201 8141 811 Fax.: +49 201 8141 810 E-Mail: falkenberg@red-dot.de 推薦之報關行： Beate Sobottka Tel.: + 49 221 284-9248 E-Mail: beate.sobottka(at)kuehne-nagel.com David Engels 運送 / 回收作品相關問題： Design Zentrum Nordrhein Westfalen e.V. red dot design award 2013 judging hall Witzlebenstraße 14 45472 Mülheim an der Ruhr Germany Logistics team Tel.: +49 208 3777787 / 3021886 Fax.: +49 208 3021885 E-Mail: logistics@red-dot.de

綜合設計類：第 一 等

德國紅點設計獎－傳播設計獎

Reddot award: Communication design

官方網站	http://en.red-dot.org/communication-design.html
主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 國際紅點設計獎為世界上知名設計競賽中最大且最有影響力之大賞，共分為三種獎項。分別為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳播設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。
參考資料	官方網站、red dot award 2013 年報名簡章
參賽資格	「紅點設計獎－傳播設計獎」開放給設計師、廣告公司、設計事務所、及傳播設計作品的委託客戶。參賽作品需於 2009 年 1 月 1 日至 2011 年 6 月 1 日間公佈發表或出版。 ＊參賽作品不受數量限制 ＊參賽者可將一件作品以不同組別參賽（最多 3 個組別為限），但需分別為組別之作品重新註冊，作品在各組別中將被視為獨立個體並獲得獨立審核。 ＊任何之前曾參與或在 "red dot award: communication design"（德國紅點設計獎－傳播設計獎）獲獎的作品將不能參賽。 ＊ red dot：junior award（初級獎）是 red dot award: communication design（傳播設計獎）競賽的一部份。在籍學生和在過去兩年內畢業的新興設計師都可參與。 red dot: junior award（初級獎）的參賽者必須附上學生身份證副本或畢業文憑副本。參賽者亦必須是呈交作品的原創者。
收件期限	較早報名： 2013/03/25 - 2013/04/15 一般報名： 2013/04/16 - 2013/05/07 逾期報名： 2013/05/08 - 2013/05/24
參賽費用	較早報名：160 € / 一般報名：210 € / 逾期報名：260 € / "red dot: junior award"（初級獎） 參賽者報名上享有 8 折優惠 ＊每主題作品須分開報名 ＊如需特殊器材進行展示則需額外繳交 95 € 器材使用費，報名初級獎的參賽者為 75 € ＊若您同一主題作品超過 4 件，則需額外繳交 50 €，至多不能超過 8 件。 ＊作品歸還需要另外繳交費用，詳情請見' Return shipment'
參賽類別	1. 企業設計與識別系統 2. 品牌設計與識別系統 3. 年度報告類 4. 印刷廣告類 5. 包裝設計 6. 編輯與公司行號出版品類 7. 雜誌及報紙設計 8. 字體 9. 插畫 10. 海報 11. 活動設計 12. 資訊設計 / 公共空間 13. 線上通訊類 14. 線上廣告類 15. 遊戲設計 16. 介面設計 17. 電視、影片、電影與動畫 18. 企業形象影片 19. 聲音形象設計 20. 手機與 app 應用程式 21. 社交媒體
評審時程	評審：2013/06 頒獎典禮：2013/10/18 線上展覽 & 紅點傳播獎年鑑：2013/10/18
聯絡方式	報名、運送相關問題： Louisa Milk E-Mail: milk@red-dot.de Katharina Kryszon Phone: +49 (0)201 30104-27 E-Mail: kryszon@red-dot.de 報名、運送、展出與頒獎典禮相關問題： Annika Nölling Phone: +49 (0)201 30104-38 E-Mail: noelling@red-dot.de 與付款相關： Anna Kraatz Phone: +49 (0)201 30104-13 E-Mail: kraatz@red-dot.de 中文作品提交： Carrie Lim（林抒惠） Phone: +65 6534 7194 E-Mail: commdesign@red-dot.sg 年鑑、網上展覽及獲獎聯絡事宜： Dijana Milentijevic Tel: +49 (0)201 8141 828 E-Mail: milentijevic@red-dot.de Theresa Falkenberg Phone: +49 (0)201 8141-811 E-Mail: falkenberg@red-dot.de 公關部門： Kristina Alexandra Halilovic Phone: +49 (0)201 30104-35 E-Mail: k.halilovic@red-dot.de Achim Zolke Tel: +49 (0)201 30104-33 E-Mail: a.zolke@red-dot.de 推薦運輸公司： Kuehne + Nagel / Beate Sobottka Tel: + 49 (0) 221 284-9248 E-Mail: beate.sobottka@kuehne-nagel.com David Engels Tel: +49 (0)221 284-9246 E-Nail: david.engels@kuehne-nagel.com

綜合設計類：第一等／產品設計類：第一等

德國紅點設計獎－設計概念獎

Reddot award: Design concept

官方網站

http://www.red-dot.sg/concept/index.htm

主辦單位

Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany
國際紅點設計獎為世界上知名設計競賽中最大且最有影響力之大賞，共分為三種獎項。分別為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳播設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。

參考資料

官方網站、red dot award 2013 年報名簡章

參賽資格

來自世界各地所有設計師、設計工作室、產品公司、研究實驗室、發明者、設計專業人士及學生等。
所有參賽設計之作品須在 2013 年 12 月 1 日前不得上市販售或買賣。

收件期限

較早報名：2013/02/21 前（享有初評審優勢）
一般報名：2013/04/17 前（享有初評審優勢）
逾期報名：2013/06/19 前
＊初評審優勢

1. 可以用英文、中文、德文、或韓文呈現你的設計概念。這樣一來，在評審表示你的設計概念有贏得 red dot 的潛力之前，您無須將作品翻譯成英文，可以節省時間跟費用。
2. 如果評審結果表示您的設計概念還不適宜 red dot，您也只繳了很低的作品提交費用。
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

參賽者類別	較早報名	一般報名	評審展示費	逾期報名（作品提交費＋評審展示費）
公司	80 €	100 €	280 €	380 €
公司（10 人或以下）	70 €	90 €	240 €	330 €
設計公司	70 €	90 €	240 €	330 €
學院 / 大學	70 €	90 €	240 €	330 €
個人	30 €	50 €	120 €	170 €
個別團體（2 人）	40 €	60 €	150 €	210 €
個別團體（3 人）	50 €	70 €	180 €	250 €
個別團體（4 人）	60 €	80 €	210 €	290 €
個別團體（5 人）	70 €	90 €	240 €	330 €

（※）評審展示費：在提早作品提交期和普通作品提交期參賽的參賽者只有在作品被選中進入最終評審時才需繳付評審展示費。

參賽類別

1. 互動媒體 2. 表層設計 3. 服務類 4. 公共空間類 5. 生活居所類 6. 移動運輸類 7. 能源類 8. 環保、綠能類 9. 衛浴用品類 10. 家用電器類 11. 室內用品類 12. 照明用具類 13. 家居傢俱類 14. 生活便利類 15. 辦公用品類 16. 安全保護類 17. 生命科學類 18. 中高齡人士用品類 19. 通訊類 20. 行動生活類 21. 娛樂用品類 22. 時尚類 23. 教育用品類 24. 育樂用品類

評分標準

最後評審：2013/07
頒獎典禮：2013/10
展覽：2013-2014

聯絡方式

http://www.red-dot.sg/en/info/contact/
（由網頁提供入口直接聯繫）

IDC International Design Competition 2013

綜合設計類：第一等 ／ 平面設計類：第一等

日本名古屋國際設計競賽

Nagoya Design Do!

官方網站	http://www.idcn.jp/compe
主辦單位	Nagoya International Design Competition Committee 從 1998 年起，兩年一度的名古屋國際設計競賽，主要在於為年輕並具有潛力之設計師提供展示及思想交流機會。2010 年的競賽成果將會變成為「創意設計城市名古屋」的新願景。 本競賽主要將名古屋的各個問題層面藉由競賽之方式尋求解決方案，希望能鼓勵年輕設計師為理想社會提供的創新想法。除了獎金外，得獎者得以優先參與名古屋研討會並對外公開呈現討論成果。
參考資料	官方網站、2010 年參賽申請簡章 (2012 年參賽簡章尚未釋出，底下資料參考 2010 年)
參賽資格	從事設計之工作者皆可參加，鼓勵依據各次競賽主題之創新設計作品。 ＊所參賽作品不得重複報名其他競賽，並不得公開發表。 ＊介於 18 至 34 歲之團體或個人。 ＊團體或個人只能繳交一份作品。 ＊競賽語言以日語及英語為主。
收件期限	申請日期：2010/04/01-2010/04/23
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 產品部份 2. 空間部分 3. 視覺傳播部份 4. 其他部分
聯絡方式	Nagoya International Design Competition Secretariat International Design Center NAGOYA Inc. Design Center Building 6F, 18-1, Sakae 3-chome, Naka-ku, Nagoya, 460-0008 Japan Tel: +81-522652105 Fax: +81-522652107 designdo2010@idcn.jp

綜合設計類：第 一 等

美國傑出工業設計獎

International Design Excellence Award (IDEA)

官方網站	http://www.idsa.org/content/panel/idea-2011-gallery
主辦單位	International Designers Society of America (IDSA) 1980 年由美國工業設計協會 IDSA(Industrial Designers Society of America) 和美國《商業週刊》（Business Week）共同舉辦的「IDEA 設計獎」（International Design Excellence Awards）迄今已有 30 年歷史。該競賽目標不僅在於提升使用者生活品質，也期望達到增進經濟效應的目的，評選標準在於「產品市場價值」與「人性化考量」，因此歷年獲獎的產品，特別強調人體工學及產品對使用者的效益，此外也特別考量產品是否能對社會和自然生態帶來益處。 作為全球最有影響力的工業設計競賽之一，美國 IDEA 傑出工業設計獎，設立的目的旨在提高商家及大眾對於工業設計的認識，提高人們的生活品質，展示美國及世界各國工業設計的優秀作品。IDEA 獎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。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	參賽者資格： ＊世界各地之設計工作者皆可參加。 ＊學生參賽只可參加學生設計類別。 ＊若去年曾經參賽作品尚未得獎，但符合參賽條件者，可重新報名一次。 ＊參賽者可成送多件作品競賽，惟每件作品需分別報名、繳費及寄送。同一款作品不會同時獲得多種產品類別獎項（比如醫療 / 科學和家具），但同一款作品可以既獲產品類別獎項，也獲如下一種或多種獎項：設計策略獎、互動產品體驗講、設計研究獎。 ＊作品初選，參賽者一律使用網路線上繳件。決選時才需繳交實體作品。 作品資格： ＊作品需於 2011 年 2 月至 2013 年 2 月以最後版本販售（指在這段期間此作品需以完成形式在各零售通路上銷售）。 ＊學生設計類別作品則必須於 2011 年 2 月至 2013 年 2 月繳交給學校。 ＊設計概念類別作品則不得量產，且須於 2011 年 2 月至 2013 年 2 月完成或遞交給客戶。 ＊設計研究類類別作品需於 2008 年 2 月至 2013 年 2 月遞交給客戶或學校。
收件期限	一般收件：2013/02/11，逾期收件：2013/02/25 入選通知：2013/03/28 獲獎通知：2013/06/01 頒獎典禮：2013/08
參賽費用	DSA 會員 $300 / 每件報名作品 非會員 $350/ 每件報名作品 ， 學生 $100/ 每件報名作品 逾期費 $150/ 每件報名作品 佈置費用 $400/ 每件報名作品，$100/（學生） 決賽評審費 $250/ 每件報名作品 ， 學生 $75/ 每件報名作品
參賽類別	產品類 1. 商業及工業產品 2. 通訊工具 3. 電腦配備 4. 娛樂器材 5. 環境設計 6. 家居用品 7. 休閒娛樂用品 8. 醫學及科學產品 9. 辦公室及生產力 10. 個人配件 11. 服務設計 12. 交通運輸 設計類 1. 設計策略 2. 互動產品經驗 3. 包裝及繪圖 4. 學生設計 5. 設計研究
評分標準	創新性 / 對於使用者的效益 / 對於社會及自然生態之效益 / 對於客戶的效益 / 視覺吸引力及美感 / 產品實用性、嚴謹度、可靠性（針對 / 內部因數與方法，及施作
聯絡方式	Ben Chisholm benc@idsa.org +011-703-707-6000 ext.111

綜合設計類：第一等 ／ 工業設計類：第一等

德國 iF 獎－產品設計獎

iF product design award

官方網站	http://www.ifdesign.de/awards_product_index_e
主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項共分為六項，分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳播設計獎 (iF communication design award)、iF 中國設計獎 (iF design award china)、iF 材料獎 (iF material award)、iF 包裝獎 (iF packing design award)、iF 概念獎 (iF concept award)。 iF 產品設計獎涵蓋了各個領域的產品設計。本競賽為設計創新作品提供了一個平台；藉此我們從而認識到現今的全球網路世界與其相關之動態。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	製造商或設計者所大量製造之產品在市面上銷售未滿三年者，或競賽當年才進入生產階段之產品皆可參加 2013 年 iF 產品設計獎競賽 ＊ 所有繳交作品皆須為作品原型。
收件期限	較早報名：2012/06/29 一般報名：2012/09/19 作品運送：2012/08/01-10/01 評審結果：2012/11 底前 頒獎典禮：2013/02/22
參賽費用	較早報名：340 € 一般報名：450 €
參賽類別	1. 交通設計 2. 休閒與生活 3. 音響及影像 4. 電信類 5. 電腦類 6. 辦公與商業 7. 照明 8. 家具與家飾織品 9. 廚房與家電用品 10. 衛浴用品與健康 11. 建物 12. 公共設計與室內設計 13. 醫學 / 健康與照護 14. 產業與技術手工藝 15. 特殊運具 / 營造 / 農業 16. 進階研究
評分標準	設計品質 / 完成度 / 使用材質 / 創新度 / 對環境影響程度 / 功能性 / 人體工學 / 功能用途的形象 / 安全性 / 品牌價值與品牌塑造 / 通用設計
聯絡方式	Frank Zierenberg phone +49.511.54224 EXT 216 frank.zierenberg@ifdesign.de Rylana Kossol phone +49.511.54224 EXT 206 rylana.kossol@ifdesign.de

綜合設計類：第 一 等

德國 iF 獎－傳播設計獎

iF communication design award

官方網站	http://www.ifdesign.de/awards_communication_index_e
主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳播設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝獎 (iF packing design award) 以及專門設計給學生參加的 iF 概念獎 (iF concept award)。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	所有與傳播設計設計有關作品，例如廣告、出版品、相關活動、商業報告或網頁等，公司行號、設計者、廣告公司、建築師、室內設計師及其他傳播設計提供者之作品者，只要符合比賽要求標準皆可參加競賽，且無限制參賽作品之數量。傳播設計獎共有 6 項參賽類別。 繳交作品屬於 1. 數位媒體、2. 產品介面及 3. 印刷媒體三項類別者，需在頒獎典禮之前出版，但出版不可超過 2 年。繳交作品屬於 4. 跨媒體整合 5. 大型建築必需反應在兩年內所發生之相關議題（即使作品製作期間超過兩年前）。 繳交作品屬於 6. 遊戲藝術 類別者必須在參賽當年仍上市，不管是以零售方式、網路販賣或是應用程式形式，但作品在登記參賽時上市時間不可超過 2 年。繳交作品屬於子類別 6.5（因展覽一部分為目的，或在文化及商業場合視為裝置者）者一樣遵循此規則，在參賽當年作品必須仍是公開且具功能性的，但公開時間不能超過 2 年。
收件期限	較早報名：2012/06/29 一般報名：2012/09/19 作品運送：2012/08/01-10/01 評審結果：2012/11 底前 頒獎典禮：2013/02/22
參賽費用	較早報名：340 € 一般報名：450 €
參賽類別	1. 數位媒體 2. 產品介面 3. 印刷媒體 4. 跨媒體整合 5. 大型建築 (Corporate Architecture) 6. 遊戲美術
評分標準	1. 數位媒體 & 2. 產品介面：對象及特定傳播與內容、可用性、外表與觀感、獨特性 3. 印刷媒體：對象及特定傳播與內容、設計品質與創造性、材質選擇與完成度、成本效力、顧客適宜性 4. 跨媒體整合：根據不同媒體之關係連結與關係網絡，對於平面或數位媒體給予評分標準 5. 大型建築：要求與目標、建築與設計品質、施作品質及細節品質、材料選擇與應用、空間概念與氛圍、使用功能性與彈性、Corporate Design、對環境之衝擊 6. 遊戲美術：對目標族群的傳達能力與內容 / 可用性 / 外觀與感受 / 獨特性 / 所使用的媒介
聯絡方式	Anja Kirschning phone +49.511.8932403 anja-martina.kirschning@ifdesign.de Carmen Wille phone +49.511.8932438 carmen.wille@ifdesign.de

綜合設計類：第一等

德國 iF 獎－包裝設計獎

iF packaging design award

官方網站	http://www.ifdesign.de/awards_packaging_index_e
主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳播設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝獎 (iF packing design award) 以及專門設計給學生參加的 iF 概念獎 (iF concept award)。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	繳交作品需為在市面上銷售未滿三年之產品，或競賽當年才進入生產階段之產品。惟繳交作品屬於 8. 進階研究 / 專業概念類別者，在 2014 年前需尚未有上市記錄。 ＊ 所有繳交作品皆須為作品原型。
收件期限	較早報名：2012/06/29 一般報名：2012/09/19 作品運送：2012/08/01-10/01 評審結果：2012/11 底前 頒獎典禮：2013/02/22
參賽費用	較早報名：150 € 一般報名：250 €
參賽類別	1. 銷售品包裝 2. 禮品 / 限量品 / 促銷品包裝 3. 陳列 4. 交通運輸包裝 5. 包裝平面設計 6. 包裝媒材 7. 具實用性商品之包裝 8. 進階研究 / 專業概念
評分標準	設計品質 / 完成度 / 媒材選擇 / 創新度 / 環境影響力 / 實用度 / 符合人體工學性 / 視覺是否吸引人使用 / 安全性 / 品牌價值與定位 / 所象徵的意義與獨立性 / 就產品及物流的部份 / 是否為全球通用的設計
聯絡方式	Anja Kirschning phone +49.511.8932403 anja-martina.kirschning@ifdesign.de Carmen Wille phone +49.511.8932438 carmen.wille@ifdesign.de

綜合設計類：第一等

德國 iF 概念獎

The iF concept award

官方網站	http://www.ifdesign.de/awards_concept_index_e
主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項共分為六項，分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳播設計獎 (iF communication design award)、iF 中國設計獎 (iF design award china)、iF 材料獎 (iF material award)、iF 包裝獎 (iF packing design award)、iF 概念獎 (iF concept award)。 iF 概念獎是一項焦點廣泛的競賽。從 2002 年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師繳交創新作品競逐獎項。iF 概念獎提供設計、建築、行銷與工程學系等學生及畢業不久的青年設計師一個機會參與國際競賽，並展現自己的想法予對設計有興趣的人士。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	從世界各地學生之學術設計、建築、行銷與工程課程等，皆可繳交作品參與 iF 概念獎競賽。以團體 (人數小於 4 人) 或個人名義參賽都可接受。學生若完成上述課程後，畢業後兩年內也可參賽 (但需附上學校註冊日期)。 ＊ 參賽者所繳交作品不受件數限制，但每項作品只能參與一項類別之競賽。
收件期限	＊必須在 2013/01/10 號之前完成線上登錄。 ＊ 2013/03/12 開始公布入圍名單。 ＊ 2013/03/25-26 公布決選入圍名單 ＊ 2013/04/03 開始公布 Winner 獎項獲獎者 ＊ 2013/05 底 頒獎典禮 ＊線上登錄完成後會獲得一組 ID，每個參賽作品都有自己的 ID ＊線上登錄須包含以下資料：1. 作品描述 2. 圖片 (格式 jpg、小於 5MB、RGB、以及有規定的檔名命名方式請參考官網) 3. 學生證明 4. 展版 (關於尺寸與格式有詳細規定請務必參考官網) 5. 影片 (3 分鐘以內) 說明作品 (非必要) (詳細規格請參考 ENTRY DATA: http://www.ifdesign.de/talents_concept_design_award_teilnahme_e) ＊每項作品必須上傳海報電子檔，海報語言說明必須使用英文。 ＊海報內容包含報名編號、報名類別、作品名稱、就讀學校科系名稱及都市與國家、影片連結 (若需要)、其他資訊 (e-mail 等)
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 產品設計 / 工業設計 2. 傳播 / 多媒體設計 3. 時尚設計 4. 建築與室內設計
評分標準	創新度 / 設計品質 / 功能性 / 實用性 / 材質選擇 / 環境友善度 / 社會關聯 / 通用設計準則 / 安全性
聯絡方式	Anna Reissert phone +49.511.8932423 fax +49.511.8932401 anna.reissert@ifdesign.de

綜合設計類：第一等 ／ 平面設計類：第一等

英國設計與藝術指導協會學生獎

D&AD Student Awards

官方網站	http://studentawards.dandad.org/adwards/student/2011
主辦單位	D&AD, London, UK 1962 年，英國 D&AD 是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告…等領域發展推廣，英國 D&AD 所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件去創意發想。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	已於學校註冊之大學生、學士後或更高教育課程，來自全世界各地的學生皆可參與競賽，' make your mark' 項目開放給 26 歲以下非學生以及 2011/03 之後畢業的學生。 ＊可以個人名義或最多 5 人之團體參賽（可包含非學生） ＊統一於官方網站上登錄後線上報名 (http://www.dandad.org/awards/student/2011/how-to-enter) ＊每件作品須分開報名。所有作品皆須註明參賽者完整姓名、指導教師姓名以及學校名稱。（皆在線上完成） ＊網上登錄報名方式請參考說明： http://www.dandad.org/var/pdf/sa11_guide_for_students.pdf
收件期限	報名截止：2013/03/20 評審時間：2013/05/13-14 公布結果：2013/05 底 頒獎典禮：2013/07/04
參賽費用	D&AD 學生會員及 University Network 會員者：每件作品 12 £ 非會員：每件作品 20 £
參賽類別	（根據每年品牌、題目不同而變化，以 2013 為例） 1. 廣告 2. 應用平面設計 3. 品牌定位 4. 文案 5. 數位類 6. 數位廣告類 7. 平面設計 8.Make Your Mark 9. 動畫 10. 開放的提案 11. 包裝設計 12. 攝影 13. 產品設計 14. 空間設計
評分標準	原創的、激勵人的創意想法，完整的執行度，與提案的相關性。
聯絡方式	D&AD Student Awards Email: studentawards@dandad.org Britannia House, 68-80 Hanbury Street, London E1 5JL

綜合設計類：第 一 等 ／ 數位動畫類：第 一 等

奧地利國際電子藝術競賽

Prix Ars Electronica-International Competition for Cyber Arts

官方網站	http://new.aec.at/prix/en/about/
主辦單位	Ars Electronica Center, Linz, Austria 電子藝術大獎創立於 1987 年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。該獎是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過 70 個國家的國際級藝術家參與電子藝術大獎，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自 1987 年以來，向大獎提交的藝術作品總數已達 44245 件，2010 年，大獎的獎金金額總額高達 117500 歐元－為全球數位藝術獎項之最。電子藝術大獎於每年奧地利電子藝術節舉辦期間頒發。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	除電子藝術大獎之籌劃員工、贊助廠商、客戶雇員及競賽評審之外，其餘人皆可參加競賽。一件作品只可參加一個類別競賽。 所有作品將不退還， ＊若被提名參加競賽，並不代表已獲得獎項。
收件期限	2013/03/22 前完成線上報名與作品繳交。 ＊上載檔案格式請參考官方網站：http://new.aec.at/prix/en/einreichdetails/checkliste/ ＊所有作品將不予以退還，因此請勿繳交作品原型。 2013/04/18-21 評審 2013/09/06 頒獎典禮
參賽費用	網站無資料提供
參賽類別	1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效類 (Computer Animation/Film/VFX) 2. 互動藝術類 (Interactive Art) 3. 數位音樂與聲音藝術類 (Digital Musics & Sound Art) 4. 混種藝術類 (Hybrid Art) 5. 數位社群類 (Digital Communities) 6. u19 十九歲以下自由式電腦創作 (u19-Free Style Computing)（限奧地利公民參賽） 7. 未來創意類－奧鋼聯集團 藝術暨科技獎學金 (The next idea- voestalpine Art and Technology Grant)
評分標準	1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效類－美學、原創性、技巧、概念、創新性 2. 互動藝術類－未敘述 3. 數位音樂與聲音藝術類－美感與原創性、令人信服的概念、對於音速想像的表現及革新、作品呈現的品質與技術 4 混種藝術類－未敘述 5. 數位社群類－未敘述。 6. u19 十九歲以下自由式電腦創作－各類電腦專家做評估核定，沒有特定限制 7. 未來創意類－藝術、設計與科技
聯絡方式	Ars Electronica Linz GmbH Ars-Electronica-Straße 1 4040 Linz, Austria Code: Prix "Category" Project Organisation Bianca Petscher Tel. +43.732.7272-79 info@prixars.aec.at

綜合設計類：第一等／平面設計類：第一等／數位動畫類：第一等

英國倫敦國際獎

London International Awards

官方網站	http://www.liaawards.com/
主辦單位	London International Awards London, UK 英國倫敦國際獎成立於 1985 年，每年 11 月在英國倫敦開幕並頒獎，該競賽除在三大媒介（平面、影像、廣播）上分類細緻，在包裝設計、技術製作上也劃分詳盡，充分表現該項評獎在創意概念、設計手法、技術製作等方面齊頭並重之特色。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	參賽作品必需在 2010 年 7 月 1 日至 2011 年 7 月 31 日公開播放、出版或發行，所有從事創意設計工作相關個人與公司團體皆可參賽。 ＊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 ＊繳交作品不許為了競賽目的而修改 ＊任何只是單純為了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 ＊若審查者有任何疑問，參賽者必須提出有效檔證明符合參賽資格
收件期限	2013/08/10 截止 ＊非英文作品需提供翻譯 ＊每項參賽類別所需提供檔案限制不同，請參照：http://www.liaawards.com/entries/categories.cfm

參賽費用

參賽項目	單件作品	系列作品
1. Billboard 廣告設計類	$385	$600
2. Design 設計類	$350	$450
3. Digital 數位類	$500	$600
4. Integrated Campaign 整合行銷類	$675	N/A
5. Non-traditional 非傳統類	$385	$600
6. Package Design 包裝設計類	$350	N/A
7. Poster 海報類	$385	$600
8. Print 印刷類	$385	$600
9. Radio 廣播類	$325	$425
10.Television/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類	$500	$700
11. The NEW category 創新類	$375	$375

＊轉帳銀行將額外收取£25 之手續費。
＊若用信用卡付費則會額外收取報名費之 3%費用。

參賽類別	1. Billboard 廣告設計類 2. Design 設計類 3. Digital 數位類 4. Integrated Campaign 整合行銷類 5. Non-traditional 非傳統類 6. Package Design 包裝設計類 7. Poster 海報類 8. Print 印刷類 9. Radio 廣播類 10. Television/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類 11. The NEW category 創新類
評分標準	無相關敘述

聯絡方式

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

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

綜合設計類：第 二 等

荷蘭：OUTPUT 國際學生大獎

Output International Student Award

官方網站	http://www.open-output.org/award
主辦單位	:output Foundation, Amsterdam, The Netherlands :output 為一位於荷蘭阿姆斯特丹之非營利機構，此基金會成立宗旨在於幫助具有天賦之年輕人並提供一個可相互交流設計教育想法及專業意見之平台。
參考資料	官方網站、2013 年參賽申請簡章
參賽資格	任何正在大學或者學院學習傳播設計、產品設計、建築、互動設計或者電影之學生可以參賽。以上學生畢業 12 個月以前同樣也可繳交畢業作品參賽。 ＊若以團體名義參賽則需提供所有參與者姓名與資料 ＊所有作品皆需線上報名，詳洽官方網站
收件期限	2009/12/15 至 2010/02/15 止。 ＊可將作品以上傳方式或寄送 CD/DVD 繳交，並檢附作品介紹、繳費收據、及報名表。 ＊所呈交作品不需被出版。
參賽費用	每件作品報名費用：30 € 。如果加入 Output 基金會之友會員可以減免報名費，並可獲得大獎年鑑一本。
參賽類別	與設計或建築有關之作品：如圖案設計 / 建築 / 產品設計 / 活版印刷 / 攝影圖片 / 繪圖 / 字體 / 多媒體、動畫及電視影片等有經驗設計皆可呈交。
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	:output foundation Peperstraat 7, 1011 TJ Amsterdam, The Netherlands info@open-output.org info@output-award.org t: +31.(0)20.4 23 24 25

綜合設計類：第 一 等

Adobe® 卓越設計大獎

Adobe Design Achievement Awards

官方網站	http://www.adobeawards.com/hk/
主辦單位	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。本項競賽一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，在美工設計、攝影、插畫、動畫、數位製片、應用程式開發與電腦藝術等領域中前途無量的傑出學生。
參考資料	官方網站
參賽資格	＊本競賽開放給年滿 18 歲或以上，且目前於讀經認證高等教育機構的全職學生或教職員參加。 ＊本競賽不針對以下國家的居民開放：古巴、伊朗、北韓、蘇丹和敘利亞。美國出口法規禁止出口商品和服務至古巴、伊朗、北韓、蘇丹和敘利亞。因此，上述國家 / 地區的居民不符合參賽資格。
收件期限	2013/04/12-06/21
參賽費用	無相關資料
參賽類別	在整個競賽期間，個人和團體參賽者都可針對以下類別提交最多三件獨創的作品。 互動式媒體：資訊設計、遊戲設計與開發、安裝設計、數位出版 影片與動畫： 動畫、編輯與後製、配音配樂、動態平面設計 傳統媒體： 插畫、包裝、攝影、版畫傳播
評分標準	在每個評審階段中會評選出 ADAA 準決賽入圍者，這些準決賽入圍者在競賽期間仍具有參賽資格。在每個評審階段結束後，未獲選的參賽作品將會標示為「已評審」。所有提交競賽的參賽作品，不論提交的階段為何，都會以相同的標準評審。 參賽類別共有互動式媒體、動畫與影片、傳統媒體等三大領域，共分十六個類別。除非評審認為參賽作品水準不符合得獎標準，否則將針對每個類別評選出一名得獎者和兩名決賽入圍者，不分個人或團體參賽作品。 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、達到傳達目標的有效性、以及競賽者運用參賽表格中列 Adobe 產品的技巧等方面進行評選。教職員參賽作品則會從教學創意，以及應用程式的開發可為學生和所服務的大眾提供更佳的整體教育行政或課程體驗方面進行評選。
聯絡方式	http://www.adobeawards.com/hk/contact/ 線上諮詢系統

綜合設計類：第 一 等

日本 G-Mark 設計獎

Good Design Award

官方網站	http://www.g-mark.org/english/
主辦單位	公益財團法人日本創意文化中心（前日本產業設計振興會）
參考資料	官方網站
參賽資格	
收件期限	報名 / 提交申請：2013/04/17-06/12
參賽費用	參評所需費用以及付費期限：（請注意日本當地銀行收取 2000 日圓的手續費） 第一次評審（所有參賽對象） 評審費：10,000 日元 / 件 付費期限：2013/07/10 結果公布：七月中旬 第二次評審（通過第一次評審的所有參賽對象） 評審費：60,000 日元 / 件 付費期限：2013/08/30 參加展覽費用 120,000 日圓 付費期限：2013/10/30 年鑒刊載（所有獲獎對象） 刊載費：30000 日元 / 件 付費期限：2013/10/30
參賽類別	共分為三大類 A. 生活類 B. 工業類 C. 社會類 由於分類詳細，詳情請見 http://download.g-mark.org/data/2013/s_eligible_entry.pdf
評分標準	人性（HUMANITY） 對於事、物的創造發明能力 真實（HONESTY） 對現代社會的洞察力 創造（INNOVATION） 開拓未來的構想力 魅力（ESTHETICS） 對富足生活文化的想象力 倫理（ETHICS） 對社會、環境的思考能力
聯絡方式	地址：Good Design Award Office Japan Industrial Design Promotion Organization 5th floor, Midtown Tower,9-7-1 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6205 Japan 電話： +81 (0)3 6743 3777 傳真： +81 (0)3 6743 3775 與參賽相關問題：info-e@g-mark.org

產品設計類：第 一 等

德國百靈國際設計大獎

Braun Prize International Design Award

官方網站	http://www.braunprize.com/international/braunprize.html
主辦單位	Braun GmbH, Taunus, Germany 成立於 1967 年的德國百靈國際設計大賽 (Braun Prize)，是德國第一個為培育選拔年輕優秀設計師作品所設立的國際性競賽。德國百靈公司特別重視工業設計，期望能找出具有創意性的產品並改善消費者日常生活中的使用形態。
參考資料	官方網站、2012 年報名簡章
參賽資格	這項國際知名的設計競賽主要開放給年輕的在學工業設計學生，或從學校畢業後兩年內的工業設計師參加競賽。
收件期限	2011/10/01~2012/03/31
參賽費用	免費報名
參賽類別	無類別之分。所繳交作品概念主要需在設計與科技中展現真是的創新性，聚焦於最近時期的基本主題。作品的設計概念必須以使用者角度為主，表現應用於每天生活上：在家裡、在工作或在學校、運動時、休閒活動或關於健康與個人照顧上。
評分標準	設計－創新性、美感、明晰性及人體工學 科技－作品的功能性如何讓人信服 使用－作品如何帶給使用者利益 除以上三項外，作品評審時額外考慮因素有： 內容的清晰度 / 作品呈現品質及設計模型 / 製造作品時的基本分析與假設 / 考量製作過程及成本的概念可行性 / 作品想法及社會可接受度 / 產品概念的環境協調性
聯絡方式	Braun GmbH "BraunPrize" Frankfurter Str. 145 61476 Kronberg Germany Tel. ++ 49 (0) 6173/30-0 Fax ++ 49 (0) 6173/30-2875 braunprize.im@pg.com

平面設計類：第 一 等

波蘭華沙國際海報雙年展

International Poster Biennale in Warsaw

官方網站	http://www.postermuseum.pl/en/biennale
主辦單位	Wilanów Poster Museum, Poland 「波蘭華沙國際海報雙年展」是世界上最早、最有聲望的藝術海報展，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。首次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」。此競賽的創始人是 J zef Mroszczak，由於他傑出的組織與管理才能，創建了世界第一的、偉大的海報藝術展。 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，也有機會了解全球平面設計的最新趨勢。40 年來，兩年一屆在華沙 6 月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。
參考資料	官方網站、2012 年報名需知
參賽資格	開放給個人、團體、工作室或公司行號參賽。 ＊作品需於 2010~2011 年內出版過，並且不得繳交超過三件作品。每份作品需印製兩份繳交。 繳交作品尺寸：長度不得超過 180cm，寬度不得短於 40cm。 ＊每件海報必須在背後左下角貼上參賽標籤。 ＊每位參賽者自行在「波蘭華沙國際海報雙年展」官方網站下載報名表格，列印隨同參賽海報寄送。 ＊作品需附上波蘭文或英文介紹 ＊作品恕不退稿，請預留備份 ＊主辦單位不承擔對運輸途中損失的作品負責 ＊所有參賽作品必須有電子檔，電子檔請記錄於 CD，可以是 PC 或蘋果格式，技術規格為：100x150MM，300dpi，CMYK 格式，檔案類型為 TIF 或 EPS。 ＊郵寄海報作品時，請標明「無商業價值」，如無此標注，主辦單位不負擔任何入口關稅。
收件期限	截止日期：2012/02/19
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 意識形態海報類－表現目前世界上所發生的議題、人的現　況、文明所產生的問題、社會及政治行動。 2. 文化海報－推廣文化、藝術、教育及運動 3. 廣告行銷海報－推廣服務、商品及業務 4. 亨裏克· 托馬澤維奇 (Henryk Tomaszewski) 入行獎－競賽對象以藝術學院或學校的學生或畢業兩年內者為主。畢業作品以及學校作業，需以數位方式印製繳交並經過學校同意。 5. 特別主題" EURO2012"（每年不同）
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Poster Museum at Wilanów 10/16 Kostki Potockiego Street, 02-958 Warszawa Tel:+ 48 228582437 Tel/fax: + 48 228422606 , + 48 228424848 Email: biennale@postermuseum.pl

平面設計類：第 一 等

捷克布魯諾國際平面設計雙年展

International Biennial of Graphic Design Brno

官方網站	http://www.moravska-galerie.cz/en/biennial/
主辦單位	捷克共和國文化部與布魯諾 Moravian 美術館 自 1963 年起由捷克共和國文化部與布魯諾 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 International Biennale of Graphic Design in Brno」為期 4 個月，不僅是創始歷史最為悠久、最具聲望的國際競賽，捷克第二大城市的布魯諾也以「The Capital of Graphic Design 平面設計之都」作為城市定位與宣傳推廣的主軸，每兩年一度全球知名的雙年展競賽外，還配合雙年展活動之際舉辦國際設計研討會、國際年輕設計師包裝設計競賽、雙年展國際邀請展…等系列活動，積極塑造城市的核心價值與明確的形象。
參考資料	官方網站、2012 年報名簡章
參賽資格	希望參加的參賽者應該直接主辦人申請參賽表。參賽者應該代表自己，代表他們隸屬的組織，或透過他們工作的出版社、代理商或公司提出申請。每位參賽者最多可以送 4 件作品參賽。類別 2 的一組作品會被當成一件。
收件期限	繳交作品期限：2014/6/20-2014/10/26（相關訊息將會於 2013 夏季公告） 以下為 2012 年比賽資訊參考 繳交作品期限：2011/12/30 展覽日期：2012/06/21-2012/10/28 ＊作品恕不退稿，請預留備份 ＊展覽將不包含：書本、雜誌、CD/DVD 封面、繪圖設計及繪製書籍、報紙與新聞、包裝設計、標誌與貼紙、郵票、展覽與電視設計（除非屬於第 2 類別之作品）。 ＊參加者不得繳交超過 4 份作品 ＊第 2 類別只能算 1 份作品，展覽物品面積不得超過 3M2，作品內標誌及符號需以近 15×15cm 大小呈現，第 2 類別的文件尺寸則不得超過 30×40cm。 ＊作品需於 2006-2009 年以內製作方得參賽。 ＊作品簡介需以捷克語或英語說明，並不得超過 350 字（含空白）。
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 海報類－生態、文化、政治、廣告、社會及其他 2. 公司識別系統、廣告及行銷繪圖－公司識別系統、對於公共空間的定位與傳播系統、方向、街道、交通工具指標、建築物標誌、地圖與時間表、廣告設計及其他。
評分標準	藝術性和實用價值
聯絡方式	BIENÁLE BRNO Moravská galerie v Brně , Husova 18, CZ-662 26 Brno Czech Republic Tel: 00420/532169160 Fax: 00420/532169180 bienale@moravska-galerie.cz

平面設計類：第 一 等

日本富山國際海報三年展

International Poster Triennial in Toyama

官方網站	http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e_ipt2012_essential.htm
主辦單位	The Museum of Modern Art, Toyama, Japan 三年一度之日本富山國際海報三年展是為了展示世界海報設計的現況跟成果，對全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品。
參考資料	官方網站、2012 年報名簡章
參賽資格	不拘。 ＊所有作品需為參賽者本身所製作，作品為 2009 丂年 4 月 1 日後完成之作品。作品大小需大於 36.4cm x 51.5cm(14.3 inch x 20.3 inch)，且小於 180cm x 120cm(70.9 inch x 47.3 inch)。
收件期限	截止日期：2012 年 1 月 15 日前寄達
參賽費用	免費報名
參賽類別	A 類：以印製出版之海報 B 類：尚未出版之海報，但屬自我推薦創作海報（不限主題，但是海報裡面需放置”IPT2009”文字以茲為憑）
評分標準	1. 用正楷填寫參賽表格和標籤（為每一件參賽海報作品）。 2. 參賽標籤應粘貼在海報背面右上角。 3. 為了能讓國際評審團的評委能明白並看懂參賽資訊，請用英文填寫參賽表格和參賽標籤。 4. 在參賽報名表上填寫的資訊將被用在 IPT2012 作品目錄裡。 5. 參賽表格必須和參賽作品一同寄送。 6. 一旦提交了參賽作品，IPT 組委會享有對參賽海報作品進行複製，展覽（非商業性）宣傳，出版等權利。 7. 提交的參賽作品將不予退還。 8. 參賽者的作品通過初評評審團篩選，一旦入選，將捐贈給富山現代藝術博物館永久收藏。 9. 參賽作品請不要裝框。但是，請妥善包裝好參賽作品，郵寄過程中所有包裹必須明確標注無商業價值聲明的標籤－“NO COMMERCIAL VALUE”。 10.IPT 組委會將不負責在運輸途中丟失或損壞的參賽作品。 11. 參賽者必須自行支付所有郵資。 12. 初評通過的入選參賽者將被直接通知。 13. 初選結果將在 2012 年 3 月份通知，獲獎結果將在 6 月份通知。 14. 一旦發現參賽者有侵權行為，組委會和主辦單位有權取消入選展覽的海報作品，並撤銷獎項。
聯絡方式	The Organizing Committee of IPT2012, The Museum of Modern Art, Toyama 1-16-12, Nishinakano-machi, Toyama-shi, 939-8636 Japan Tel: +81-764217111 Fax: +81-764913230

平面設計類：第 一 等

法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展

Students, all to Chaumont!

官方網站	http://chaumont-graphisme.com
主辦單位	International poster and graphic arts festival of Chaumont 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。本獎不僅能證明你個人的創意，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。 2011 年主辦單位希望帶來新氣象：此次比賽強調各式各樣圖像設計的多樣性，包含各種出版物、印刷、影片、互動產品等，因此，主辦單位希望邀請所有參賽者再次思考圖像設計中一個重要的元素：文字。
參考資料	官方網站
參賽資格	1. 每位學生限投一件作品，可以是海報、出版物、印刷品、互動媒體、動態設計 等，規格分別如下： a. 互動媒體：以 CD/DVD 方式寄送，請標明使用何種軟體。 b. 動態設計：2 分鐘以內，以 CD/DVD 方式寄送，可在 VLC 上播放。 c. 海報：以 80x120 為限，拼貼草圖恕不受理。 d. 其他：無特別規定 每份作品必須附上一段文字解釋創作者之創作動機（1500 字為限） 2. 每件作品皆需標示 12 級字、不限字型之「"Étudiants, tous à Chaumont!" ，姓名，2011」。 3. 每件參賽作品皆需附填寫完整之報名表，並於作品背面浮貼學生證及身分證影本，作品請勿裱框或裱褙，請小心包裝寄送，郵資由參賽者自付。 （詳細規格請參考報名簡章 http://www.cig-chaumont.com/festival-2011/docs/concours/CONCOURS_ETUDIANT_2011_EN.pdf）
收件期限	收件截止日期：2013 年 3 月 11 日收件截止。（已截止） 展覽日期：2013 確切日期未定
參賽費用	免費報名
參賽類別	無
評分標準	無相關描述
聯絡方式	Tel :+33 (0)3 25 03 86 80 Fax : +33 (0)3 25 31 08 58 Email : chaumont.revolution.2013@gmail.com

平面設計類：第 一 等

義大利波隆那國際兒童插畫展

Bologna Children's Book Fair-Illustrator Exhibition

官方網站	http://www.bookfair.bolognafiere.it/en/
主辦單位	Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy 發源於「學者之都」的義大利波隆那，自 1964 年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這 3 個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎 4 個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。 波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。
參考資料	官方網站
參賽資格	限制參賽者為公認展覽者，例如已申請參加 2010 年波隆那國際兒童書展的出版商。任何書籍非屬已參展之出版商出版書籍將不得參賽，所繳交之作品也將不予以退還。
收件期限	截止日期：2013 年 1 月 31 日截止收件。（已截止） 展覽日期：2013/03/25~2013/03/28 ＊屬虛構或非虛構小說之作品需在 2011/01/01~2013/01/31 期間內出版 ＊新視野類別作品類別 ＊新人獎類別作品則須在 2010/01/01~2013/01/31 期間內出版 ＊數位出版類別作品需在 2012/01/01~2013/02/08 期間內出版 ＊作品需繳交 4 份作品拷貝。
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. Fiction 虛構小說－幻想故事、童話故事或短篇書籍等。 2. Non-Fiction 非虛構小說－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。 3. New Horizons 新視野－專為中東國家、拉丁美洲、亞洲及非洲的出版商所設，主要以提供創新的想法及引人深思的事物。 4. Opera Prima 新人獎－藝術家新人獎 5. Digital 數位－數位出版，為年輕讀者設計的 APP
評分標準	所選出之得獎作品，以繪圖品質、美感與良好的技巧、資訊價值並且具有優良出版之特殊的推薦。本回競賽之國際審查團將會做出最後決定。
聯絡方式	BOLOGNARAGAZZI AWARD BolognaFiere Spa BOLOGNARAGAZZI AWARD Piazza Costituzione 6 40128 Bologna ITALY Tel:+ 39 051 282 937 Fax:+ 39 051 6374011 E-mail: bolognaragazziaward@bolognafiere.

平面設計類：第 一 等

墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico

官方網站	http://www.bienalcartel.org.mx/index_e.html
主辦單位	IXalapa, Veracruz, Mexico City, Puebla 本雙年展申辦超過 20 年以來，我們與國家最重要的文化機構合作，並獲得了國際認證，這些年來不間斷的持續辦理中。希望透過此展也產生了整合日常生活的設計文化，也利用這些想法將美感與創新結合到我們傳播文化的活動裡。
參考資料	官方網站、12 屆報名簡章及規則
參賽資格	參賽者可為設計科系學生、平面設計師、造型藝術家、攝影師或製作人等，不限年齡、國籍，惟作品需為 2010 年 5 月至 2012 年 5 月間所發行之海報，參加 D 類主題徵件者則不在此限。 ＊ A、B、C 類技法與尺寸皆不限，D 類作品尺寸限定為 73x103 公分。 ＊海報需於 2008 年 5 月至 2010 年 5 月期間出版。 ＊參賽者須同意評委會將 4 張以上海報或系列作僅視為一件作品。 ＊參賽者需將作品電子檔與海報一同寄送，以便入圍後將作品刊印在年鑑中。電子檔須符合以下規格：檔案需以平面繪圖軟體製作，存 TIFF 或 EPS 檔，A4 尺寸，連結圖檔解析度 300dpi 以上，字體轉曲線或附上字型檔案。 ＊請以打字或清晰字跡填寫報名表，email 或與海報一起郵寄送件。所有作品皆需以紙膠帶（禁用膠水）在背面右下角浮貼報名表影本。 ＊每位入圍者將可以 7 折購買年鑑、海報以及所有紀念出版品。所有海報將由 Trama Visual A.C. 典藏。
收件期限	2010 年 5 月 31 日截止收件。（已截止）
參賽費用	每件作品報名費 150 披索。 捐贈設計書籍可抵報名費，這些書籍將由 Trama Visual, A.C. 圖書館收藏。設計師捐贈之書籍需與設計主題相關，並不得在書中出現參賽作品編號。
參賽類別	參賽海報需符合以下任一類型： A. 文化主題與活動 B. 政治與社會議題 C. 商業活動、產品或服務 D. 未發表之主題海報：綠色經濟
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Email: tramavis@prodigy.net.mx, administracion@bienalcartel.org.mx Tel.(52 5)514 81 37 Fax(52 5)525 42 65

平面設計類：第一等

美國紐約藝術指導協會年度獎

New York Art Directors Club Annual Awards

官方網站	http://www.adcawards.org/
主辦單位	Art Directors Club, New York, USA 每年，ADC 都會舉辦年度大獎，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。
參考資料	官方網站、2012 年競賽簡章
參賽資格	專業人員：所有繳交作品，除了屬於遊樂園 (Playground) 類、ADC 設計領域類者，必須任何國家內於 2010/02/08~2011/02/06 內已出版宣傳之作品，可以個人或公司團體名義參加比賽。 學生：目前在大學、研究所或者推廣教育班裡，屬於廣告、繪圖設計、攝影、插畫及媒體相關科系就學中的學生都歡迎繳交已出版或未出版之作品參賽 (除了 ADC 混合 (Hybrid) 類、ADC 設計領域類及遊樂園 (Playground) 類等三項類別外)。
收件期限	設計、攝影、插畫、動態類：January 25, 2013　廣告、ADC 混合類：January 1, 2013 互動設計類：January 27, 2013　學生類：January 25, 2013 ＊所有繳交作品皆需經由線上報名。
參賽費用	參賽類別 / 一件作品 (US $) / 多項或系列作品 (US $) 電視 / 電影：$350 / $500 廣播：$250 / $400 媒體、海報相關：$300 / $450 含以上全部：$500 印製、包裝、生產：$200 / $250 環境系列：$250 宣傳：$200 / $250 品牌系列：$300 6. 攝影類：$100 / $150 7. 插畫類：$100 / $150 8. 互動設計類：$250 / $300 9. 學生類 (參與 10 項作品以上每項 $25)：$35
參賽類別	1. ADC 混合 (Hybrid) 類、2.ADC 設計領域類、3. 廣告類、4. 遊樂園 (Playground) 類、5. 設計類、6. 攝影類、7. 插畫類、8. 互動設計類、9. 學生類
評分標準	ADC 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。對於廣告和 ADC 混合類獲獎者，獎盃將頒發給首席藝術總監和撰稿人。在設計、ADC 設計領域和互動式媒體類別中，獎盃將頒發給首席藝術總監或設計師。在攝影及插圖類中，獎盃將只頒發給攝影師或插圖畫家。客戶及其他做出貢獻的創意人如欲獲得獎盃，可以另行購買。
聯絡方式	The Art Directors Club 90TH Annual Awards 106 West 29th Street, New York, NY 10001 USA Tel:+1-212-643-1440 Fax: +1-212-643-4293 E-mail: isabel@adcglobal.org

平面設計類：第一等

美國傳達藝術年度設計及廣告獎

Communication Arts Design and Advertising Annual Competition

官方網站	http://www.commarts.com/competition
主辦單位	Communication Arts, California, USA 傳達藝術年度設計及廣告獎從 1959 年起辦理以來，每回皆邀請世界各地優秀又有潛力的設計師及創意人一同參賽。傳達藝術將所有得獎作品都會於十一月分的專刊內出版，所有得獎作品都獲得認證且被選為最好德視覺傳達作品，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。
參考資料	官方網站、2013 年競賽簡章
參賽資格	參賽資格身分不拘，但所有繳交作品皆需於截止日期 12 個月內出版，並附上英文說明介紹。所有繳交作品需認同授予 Communication Arts 的出版權及展覽權（請於官方網站查詢詳細內容）。
收件期限	1. 設計類：2013/05/10 截止。 2. 廣告類：2013/05/10 截止。 3. 互動類：2013/10/04 截止。 ＊ 各參賽類別繳交作品之指定格式不同，請上官方網站查詢。＊ 逾期報名將收取 $ 10 元美金報名費。
參賽費用	1. 設計類：設計類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/design 2. 廣告類：廣告類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/advertising 3. 互動類：$100 網頁報名（件）、$125CD/DVD 繳交報名（件）。 4. 插畫類：插畫類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/illustration 5. 攝影類：攝影類各項目費用不同，請至下列網站查詢：http://www.commarts.com/competitions/photography ＊ 使用線上匯款繳交報名費時，銀行將額外收取手續費。
參賽類別	1. 設計類：包裝 / 標誌、身分、品牌整合計劃、公司文學、海報 / 設計……等（請於官方網站查詢詳細項目）。 2. 廣告類：消費雜誌廣告、消費報紙廣告、貿易 / 機構廣告、海報 / 廣告……等（請官方網站查詢詳細項目）。 3. 互動類：廣告、娛樂、資訊設計、自我推薦及虛擬實驗。 4. 插畫類：廣告、書籍、評論、販賣、機構、動畫、自我推薦及未出版作品。 5. 攝影類：廣告、書籍、評論、販賣、機構、多媒體、自我推薦及未出版作品。
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Communication Arts 110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A. 電話：+ 1-650-326-6040 傳真：+ 1-650-326-1648 Email: competition@commarts.com

平面設計類：第 一 等

芬蘭拉赫第國際海報三年展

Lahti Poster Biennial

官方網站	http://www.lahdenmuseot.fi/museot/en/news/the-international-lahti-poster-biennial-becomes-a-triennial/
主辦單位	Lahti Art Museum, Finland 芬蘭拉赫國際海報雙年展創建於 1975 年，為 ICOGRADA（國際平面設計師協會）所認可世界最早的海報獎之一，芬蘭拉赫國際海報雙年展與波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、墨西哥國際海報展、美國科羅拉多國際海報展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。 第 17 屆國際海報雙年展由芬蘭平面設計師協會所主辦，於 2009 年 6 月 14 日至 9 月 27 日在芬蘭拉赫藝術博物館及海報博物館舉行，報名作品共計 2600 多件，來自 49 個國家。 以下資料為第 18 屆 (2011) 競賽資訊，根據 Lahti City Museum 網站，此競賽在 18 屆結束後已從兩年一度改為三年一度，第 19 屆（2014）相關資訊即將在 2013/06 初公布在 Lahti City Museum 網站。預計報名作品（以電子檔形式）需在 2013/08/01 至 11/30 間繳交。
參考資料	官方網站
參賽資格	作品需為 2009 年 1 月 1 日後設計完成。
收件期限	收件日期：2010/11/30 展覽日期：2011/06/10~2011/09/25 ＊ 每位設計師最多繳交四張作品。 ＊ 海報尺寸：最小 42 × 60cm；最大 120 × 180cm。 ＊ 海報主題請翻譯成英文。 ＊ 海報印刷技術不限。 ＊ 報名表請以正楷填寫完整，參賽者需於報名表中簽名，並將報名表黏貼於海報右上方。 ＊ 報名表中資訊將收錄於此次展覽圖鑑中，請務必填寫完整。 ＊ 海報將收藏於海報博物館，恕不退還。 ＊ 海報請勿裱裝。 ＊ 海報寄送時請仔細包裝。寄送途中海報若有損壞，主辦單位恕不負責。作品寄送外包裝請註明：「No Commercial Value」。 ＊ 海報作品寄送費用請參賽者自行負擔。 （請注意：今年提交作品新形式——參賽者應先填寫表格並上傳電子作品，上傳電子作品的步驟如下：先點擊 http://lahtiposter.fi / 點擊 Enter / 點擊 English / 點擊 Submit / 後填寫表格信息並上傳電子作品）。
參賽費用	免費報名
參賽類別	文化、社會及商業海報 (Cultural, social and commercial posters) 環保議題海報 (Environmental posters)
評分標準	原創性、時事性、高品質的視覺設計、新的表達方式、多元文化概念…等。
聯絡方式	Poster Museum/ Lahti Art Museum P.O.Box 113, 15111 Lahti, Finland Fax +358-3-814 4545 Kari Savolainen +358-3-814 4546 kari.savolainen@lahti.fi Maija-Riitta Kallio +358-3-814 4542 maija-riitta.kallio@lahti.fi

平面設計類：第一等

美國 One Show Interactive 廣告創意獎

One show Interactive

官方網站	http://oneshowinteractive.org/
主辦單位	The One Club for Art & Copy, New York, USA One Show 廣告獎是由美國 One Club 於 1975 年創立及主辦的廣告大獎，是一個享譽全球的廣告創意獎，致力於平面、電視、電臺、戶外、設計、互動與創新行銷，為整合品牌和品牌植入領域設定行業標準。每一年的評審團都是在國際享有盛譽的精英創意總監和炙手可熱的創意人，包括行業領袖、推進者、前瞻者，強大的評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。獲獎者將在頒獎典禮上接受現場頒獎。所有的入圍作品將收錄在 The One Show 的作品年鑑上。
參考資料	官方網站、2012 年報名簡章
參賽資格	＊登陸 www.enteroneshow.org，線上免費註冊。去年已註冊的用戶無需再次註冊。 ＊作品網路報名後就不需於報名期間出版，且報名的時間將包括一年，過季後不需重複報名。 ＊繳交作品需於 2012/01/01 至 2013/01/31 期間出版發表。 ＊如參賽者欲參加不同類別之競賽，可網路報名並一次登記完畢，不需重複報名。 ＊線上建立作品目錄。系統要求參賽者儘量一次提交完所有作品，在進入第四步前，參賽者可以任意編輯作品資訊。 ＊完成付款步驟，參賽者可選擇線上信用卡支付，或選擇電匯、支票和信用卡刷卡…等方式支付。 ＊能直接在網路上提交的作品，無需再將作品標籤寄回。 若無法線上繳交作品，請將作品標籤貼在作品的光碟封面。 ＊將作品清單（Itemized List）和付款表格（Payment Forms）一併放入繳交作品的包裹中。 ＊國際參賽者（美國以外）需自行承擔所有的海關費用。 ＊所有的參賽作品都將歸 The One Club for Art & Copy 所有，並且不會退還。對於入圍的所有作品， The One Club 有權要求參賽者在 15 天內提供作品刊播的證明材料。 ＊ The One Club 有權在需要的時候展示、複製或者播放所有參賽作品。The One Club 也有出於教育或參考等目的，使用這些作品的權利，包括電子出版物和 One Show 出版物和資料。如果網路，地方電視臺或者播音電臺願意播出有關 One Show 作品的新聞或節目，作者本人擁有最終決定使用權以及收取有關智慧財產權費用的權利。 ＊當作品收到和送審後，參賽者都會收到主辦單位的電子郵件確認。請注意，在參賽作品未全部收到或參賽費未確認全部收到前，主辦單位不會對任何作品進行處理。
收件期限	2013/04/15 ＊ 請至官方網站查詢繳交作品資料格式及影片上傳格式限制。

參賽費用

參賽類別	單件作品 (US $)	系列作品 (US $)
網站與微型網站	$300	N/A
行動應用 / 網站	$300	N/A
互動廣告	$300	$350
線上影片及電影	$300	$350
整合品牌	N/A	$700
工藝	$300	N/A

參賽類別	1. 網站與微型網站 2. 行動應用 / 網站 3. 互動廣告 4. 線上影片及電影 5. 整合品牌 6. 工藝
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	The One Club for Art & Copy One Show Interactive 21 East 26th Street, 5th Floor, New York, NY 10010, USA Tel: +1-212-979-1900 Fax:+1-212-979-5006

平面設計類：第 一 等

東京 TOKYO TDC 字體設計競賽

Tokyo Type Directors Club Annual Award

官方網站	http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2457
主辦單位	The Tokyo Type Directors Club, Tokyo, Japan 東京字體設計師俱樂部 (Tokyo TDC) 創立於 1987 年，意圖追求字體及文字字形視覺傳達之可能性。本屆競賽就如與先前幾屆競賽相同，我們邀請全世界的字體設計者來參賽，請繳交給我們的作品需包含四部份，分別為字體方向 (Type Direction)、字體模板 (Typography)、字體圖案 (Typo-graphic) 及字體設計 (Typo-design)。
參考資料	官方網站、2013 年報名簡章 (報名簡章 http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2457)
參賽資格	＊無特別資格限制，惟參賽者需為字體設計者本人。 ＊作品需於 2011/09 至報名截止期間內完成。但參加 Type Design 或 RGB 類別者可繳交兩年前之作品。 ＊參賽件數：因國外設計師參賽無須繳納報名費用，故申請人 (字體設計師) 報名時以不超過三件作品為限 (設計公司 / 團體 / 公司行號內無報名人數之限制；所有系列作品均以單一件計算)。 ＊居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」。 ＊所有學生作品皆須個人單獨完成，不得繳交學生團體課程作業作品。
收件期限	RGB 類別收件日期：2012/10/25 (必須在之前送達) 其他類別收件日期：2012/11/05 ＊任何問題需於作品繳交前解決，否則恕不受理。　＊所有文件內容需以印刷體撰寫。 ＊只允許類別 8 及類別 10 以電子媒體方式 (如 DVD) 繳交，其餘類別必須繳交作品本身 ＊類別 7 作品需裝裱在厚紙板中央，海報作品不需表框。 ＊類別 8 作品需以 DVD(NTSC 格式) 方式錄影，且影片不得超過 3 分鐘，且須提供最能代表影片的圖片。 ＊字體設計作品須提供 515x728mm B2 尺寸的印刷品 (份數不限)。 ＊圖案解說需放於一系列海報上說明具順序及關連性，請勿將海報折在一起。　＊類別 5 作品包裝內需清空不得有何物品。 ＊網站設計作品須提供以下 12 項資訊，並 email 至 info@tdctokyo.org (信件主題：TDC RGB 2011 Entry)：1. 申請者 2. 地址 3. 電話 4.Email 信箱及網址 5. 任職公司或就讀學校 6. 可讀取作品之連結網址 7. 說明作品優點 8. 客戶 9. 著作權擁有者 10. 簡短作品介紹 11. 作業系統 12 提供最能代表作品 1 至 3 張圖片檔 (JPEG 格式)。 ＊繳交作品 (線上) 需提供以下內容，並提供最能代表作品 1 至 3 張圖片檔 (JPEG 格式)。內容分別為：1. 申請者 2. 地址 3. 電話 4.Email 信箱及網址 5. 任職公司或就讀學校 6. 可讀取作品之連結網址 7. 說明作品優點 8. 參與人員 (最多 6 人) 9. 客戶 10. 著作權擁有者 11. 簡短作品介紹 12. 操作系統。 ＊影片作品需以 CD/DVD 方式繳交，若有相關軟體應用需提供軟體下載之處或提供安裝光碟並以能代表內容的圖片包裝。 ＊與智慧型手機及平板電腦相關設計及軟體作品，請提供未密碼保護的 DRM 以及相關圖片。 ＊ iPhone 及 iPad 上可利用預設瀏覽器閱讀的電子書形式作品，也請提供未密碼保護的 DRM 及相關圖片。 (詳細規格請參閱網站 http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2473)
參賽費用	外國參賽者不需繳交報名費
參賽類別	1. Small graphics 小型平面作品 2. Editorial / Book design 書籍設計 3. Type Design 字體設計 4. Mark & Logotype / Corporate stationery 企業及標誌設計 5. Signage & Display / Package design 包裝設計 6. Poster 海報 7. Newspaper/ Magazine advertisement 新聞廣告、雜誌廣告 8. Advertising campaign 宣傳廣告 (TVCF 只能參加本類別)9. Experimental work (For entries not included in the other categories) 實驗性作品 (不屬於上述類別相關之作品)10. RGB(In a broader interpretation, works in which you can feel letters / characters and words, that are intended to be displayed on screens)RGB 類 (廣義而言，泛指被意圖展示於螢幕上與字體 / 字形及文字相關的作品)
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Tokyo Type Directors Club:6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023 JAPANFax:+81-3-5269-6667 Email:info@tdctokyo.org

平面設計類：第 一 等

NY TDC 紐約字體設計競賽

NY TDC Awards

官方網站	http://tdc.org/tdc/
主辦單位	The Type Directors Club, New York, USA 紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club，TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。 該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的設計競賽、更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已經有五十四年的歷史，每年吸引兩千至三千件作品參加，參加的國家超過 34 個，來自於全球五大洲。獲獎作品除了可至世界各地巡迴展出外，也在全球發行作品集，是全球設計師視為圭臬的聖經。
參考資料	官方網站。
參賽資格	Typography 字體模板類： 1. 參賽作品須為 2011 年製作或刊出張貼之設計。參賽作品可以由任何業內人士遞交。委員或評審設計之作品均不得參賽。 2. 為維持比賽公平性，因此除正式報名表格之外，參賽作品之正反面不得黏貼有任何可供識別設計師 / 申請人身份之文件 (例：名片)。 3. 不得使用幻燈片 / 投影片報名參加任何設計領域或類別。 4. 不得使用草稿 / 未出品之創作報名參加任何設計領域或類別，學生作品則不在此限。 Type Design 字形設計類： 1. 自 2011 年 1 月 1 日至 2011 年 12 月 31 日間製作或刊出張貼之字體均可參賽。參與設計、製作、或行銷該字體設計之相關人士始得遞交作品參賽。針對 / 委由大會主席、比賽評審、委員所創作之字體不得參賽。 2. 禁止沿用或修改已刊出張貼之字體報名參賽—包括使用新版擴充字體 (例：新增之拉丁字體次型、變形轉化設計、小寫字母、連音符號、以數字形式表現、術語行話、區域性或是歷史性型式、加以裝飾等方式)。 3. 設計時在原本的字母當中加上其他正式的書寫體 (例：從拉丁文轉為西里爾字、希臘字、阿拉伯字、亞美尼亞字、泰文、漢字等寫法) 則是可行的方法。 4. 參賽作品格式為 PDF 檔；大小 11inchx 17inch (橫式、直式皆可)。 5. 為確保評審能完整清楚檢視作品，參賽作品請完整呈現字體或段落。 6. 每件參賽作品請各別以 PDF 檔繳交。
收件期限	2013/01/15
參賽費用	單一作品：$50 (US) 3-8 件作品：$90 (US) 9 件作品以上：$170 (US)
參賽類別	單字字體 / 字體系統 (小) / 字體系統 (大) / 字體類型 / 展示 / 裝飾性文字 / 原創設計 / 商業設計 / 文字復興 / 拉丁文字 / 非拉丁文字
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Type Directors Club 347 West 36th Street, Suite 603, New York, NY 10018 USA Tel: +1-212-633-8943 Fax: +1-212-633-8944

平面設計類：第 二 等

韓國國際海報雙年展

Korea International Poster Biennale

官方網站	http://global.designdb.com/
主辦單位	Korea Institute of Design Promotion 韓國設計振興院（KIDP：Korea Institute of Design Promotion）成立於 1970 年，其前身是韓國包裝設計中心，1997 年正式更名為韓國設計振興院，是韓國產業資源部的直屬機構。KIDP 致力於推動韓國設計產業中設計戰略和政策的制定、設計培訓和交流的開展、設計提升和推廣工作的進行等。 韓國國際海報雙年展 (Korea International Poster Biennale) 即由韓國設計振興院主辦，目的是透過展示和交流，在二十一世紀這個屬於資訊和數碼化時代的設計舞台中，啟發平面設計產業的發展路向。本活動為 ICOGRADA 所認可，是一項具有國際水準的海報設計競賽。
參考資料	官方網站
參賽資格	無相關敘述。 以下為先前競賽之格式限制，供作參考：職業設計師和學生（僅限本科生和研究生）
收件期限	無相關敘述。 以下為先前競賽之格式限制，供作參考： ＊參賽作品數量不限 ＊參賽作品尺寸不得小於 59.4cm×84.1cm 和大於 103cm×145.6cm ＊參賽作品不退還 ＊每件作品必須在背面右下角貼上參賽標籤，參賽標籤請參賽者自行到官方網站下載或索取 ＊賽後對入選作者優惠 50% 價格購買大賽作品集 ＊主辦單位擁有出版、展覽、拍照及教育等使用版權權利 ＊評審委員家屬、親人、本人不得參加本次比賽 ＊作品寄送海外作品務必在郵件中註明：「本郵件為印刷品，無任何商業價值作品」 ＊注意事項作品不需裝裱，注意運輸安全，使用海報專用郵寄筒裝，主辦單位對郵寄途中損壞的作品不負任何責任。
參賽費用	無相關敘述
參賽類別	商業海報 (Commercial Posters) 文化海報 (Cultural Posters)：關於體育、旅遊、娛樂、展覽會、藝術等領域 公共議題海報 (Public Campaign Posters)。
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Convention Team, Korea Institute of Design Promotion (KIDP) Korea Design Center 7F., 344-1 Yatap 1-dong, Seongnam City, 463-954, Republic of Korea

數位動畫類：第 一 等

美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival

官方網站	http://s2013.siggraph.org/submitters/submitters
主辦單位	在 2013 年，SIGGRAPH 電腦動畫節身為電腦動畫及視覺效果領域的開拓者邁入第 40 個年頭，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。
參考資料	官方網站、2013 年報名簡章
參賽資格	＊需為一完整、已完成之作品。 ＊所有呈交作品需於 2012 年 1 月後完成。 ＊所有呈交作品需主要由電腦製作產生或者數位製作產生。 ＊於截止時間內上傳完成。 ＊繳交至適當的類別。（學生作品務必報名”學生專題”類別。）
收件期限	收件日期：2013/03/05，所有作品及報名表格需於截止日期上傳並填寫完成。 ＊參賽者須填寫「送件及授權同意書」 ＊靜態圖檔（3 張）：最小需 1K 像素解析度或更高，如為 JPG 檔盡量存至最高品質。 ＊所有語言須以英文呈現，如有英文問題，本競賽額外提供英文審閱服務，以助於作品利於英文之呈現，但不改變實質內容（此服務需於線上報名後填寫申請單）。 ＊其他報名規則詳列於官方網站
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 動畫短片（包含敘事、角色、摘要、實驗性的等等；大部分的動畫應屬於本類別）2. 音樂影片 3. 電視與網路廣告 4. 視覺畫與模擬 5. 學生專題 6. 動畫片 7. 短片及電視視覺效果 8. 現場影片視覺效果 9. 及時運算動畫 10. 其他類 11. 傳統與定格動畫
評分標準	如果你想參加今年的 SIGGRAPH，請思考以下問題： ＊你的作品能如何為你的社群提升價值？ ＊透過內容分享或教學，我們能如何提供更好的服務？ ＊要如何用具原創性且吸引人的方式來表現你的作品，來帶給參與者（及整個世界）愉快的經驗？
聯絡方式	http://s2013.siggraph.org/contact-us

數位動畫類：第 一 等

荷蘭動畫展

Holland Animation Film Festival

官方網站	http://www.haff.nl/en/
主辦單位	Holland Animation Film Festival Foundation, Netherlands 荷蘭動畫電影節 (The Holland Animation Film Festival) 始於 1985 年，是動畫愛好者的盛宴，原為兩年一屆，2009 年起，電影節改為每年一屆。宗旨在展示國際間動畫的質量和多樣性，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。 在節日舉辦的五天時間中，眾多的動畫廠商、製作者、動畫設計科系學生和愛好者齊聚一堂，自由交流，碰撞出創意火花。展覽中也舉行動畫片回顧展演、主題論壇、脫口秀表演、展覽等各種豐富多彩的動畫活動。第 16 屆荷蘭國際動畫影展將在 2013/03/20-24，地點：烏特勒支（Utrecht）
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章 (2011 年尚無資料）
參賽資格	不拘。 ＊影片須於 2012 年 01 月 01 日以後出版過。　＊作品繳交無限制數量，但需分別報名並完成報名表格填寫。 ＊只有填寫過 2010 年報名表者允許參展。　＊非英語呈現作品需提供英語說明。 ＊影展上的影片放映將以 35mm、16mm 及 Betacam-SP PAL 格式為主。入選的應用動畫片將被匯集成一個 Betacam-SP。因畫質考量，請繳交 Betacam-SP PAL 或 Digibeta PAL。 ＊參賽影片必須為 DVD 或 VHS(PAL/NTSC) 格式，只有非以 16mm 與 35mm 格式拍攝的影片才能以 VHS 報名參賽。 ＊所有獎項將頒予影片導演。
收件期限	報名及作品收件截止日期：2013/01/01 ＊預告片將不予以退還並列入本獎歸檔中　＊每個單位 / 個人可以報名一部以上的作品，但是每部作品必須分開填寫報名表，並分別包裝寄送。 ＊參賽影片必須免費授權主辦單位於影展期間播放。　＊若參賽影片有損壞情形，主辦單位概不負責，除非該損壞情形是由於主辦單位的疏忽所導致。 ＊參賽影片錄影帶及影片需附上以下資訊：影片名稱、片長、作品資料、作者姓名及聯絡資訊 ＊需繳交資料：1. 參賽影片 2. 荷蘭動畫影展報名表正本（需簽名）3. 影片大綱 (synopsis) 4. 該影片曾獲得的獎項 (list of awards) 5. 導演簡歷 (biography) 及曾參與拍攝的影片清單 (filmography) 6. 劇照 (2008 參考規格 :TIFF 格式、300 dpi、70 mm 以上) 7. 對話腳本：若參賽影片的語言非英文、自有版權聲明書
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 國際競賽類：所有超過 60 分鐘的動畫片，並從中選出全場大獎 2. 國際競賽短片類（敘事性、非敘事性）：不超過 60 分鐘的獨立製作影片。 3. 歐洲學生影片競賽：僅限歐洲國家學生參賽 4. 荷蘭動畫：僅限荷蘭製作的影片
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Holland Animation Film Festival Hoogt 4, 3512 GW UTRECHT , The Netherlands Tel: +31 (0)30 2331733 Email: entry@haff.nl

數位動畫類：第一等

加拿大渥太華國際動畫影展

Ottawa International Animation Festival

官方網站	http://www.animationfestival.ca/index.php
主辦單位	Canadian Film Institute, Canada Ottawa International Animation Festival (OIAF) 加拿大渥太華國際動畫影展是加拿大電影協會於 1975 年設立，每年秋天在加拿大首都渥太華舉行，目前是北美洲規模最大也是最主要的動畫影展。競賽分「最佳動畫」、「獨立動畫短片」、「學生動畫」、「商業動畫」…等類別。藝術愛好者以及卡通迷們千萬不要錯過這場盛大的動畫饗宴！
參考資料	官方網站
參賽資格	不拘。但所有動畫影片需於 2012/06/15 以後完成者才可參賽。
收件期限	報名表格截止期限：2013/05/17 報名 DVD 截止期限：2013/05/31 ＊務必透過 OIAF 帳號登錄線上繳交作品。 ＊繳交預告影片必須以可播放之 DVD (NTSC or PAL) 為主。 ＊本活動官方語言為英文或法文，但可接受非英文和法文的作品。作品對話若非英文，或是無附英文字幕，請附上英文對話腳本。 ＊務必繳交導演照片 (300dpi)、導演簡介以及 3 張代表影片之圖片 (300dpi)。 ＊請勿在包裹上標明作品價值超過 10 加幣，我們恕不代為支付海關另外收取的費用， ＊繳交 DVD 將不予以退回。 ＊如果影片獲選，請提供高畫質的數位影像檔 (建議解析度為 1280 x 720) ＊我們不再接受 35mm, Betacam SP 或其他錄影帶形式的作品。 ＊主辦單位不再接受 Betacam SP 或是其他 tape 格式 ＊所有獲選影片一定要在 2013/08/09 送達 ＊詳細作品繳交格式請至以下連結查詢：https://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=930#rulesandregs
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 特色動畫影片 2. 學校競賽：片長小於 40 以學校或訓練機構之名義投稿影片 3. 新媒體競賽：必須以 Flash swf 檔案格式製作，分為互動式動畫、互動式遊戲、行動電話相關內容等三項。 4. 獨立短片競賽：短篇敘事、實驗性 / 摘要動畫 5. 學生動畫競賽：分為高中動畫、大學動畫、及研究所動畫競賽類。 6. 委託影片競賽：廣告影片、音樂影片及大人觀看之電視動畫 7. 給小孩看的影片 / 錄影帶：短片及電視動畫
評分標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點
聯絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada Tel: +613-232-8769 Email: entries@animationfestival.ca

數位動畫類：第 一 等

法國安錫動畫影展

Annecy International Animated Film Festival

官方網站	http://www.annecy.org/home
主辦單位	CITIA, France 安錫國際動畫影展 (Annecy International Animated Film Festival) 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，至今已有 47 年歷史。參展作品來自世界各大洲，歐美與日本佔大多數，也有韓國與泰國片。安錫動畫影展不僅擁有國際性的動畫競賽，同時有專題研討會、動畫電影展覽交易會與創意專區，提供年輕創意者相互交流、專案競賽與媒合工作機會。任何為了電影、電視或網路而製作的動畫影片、動畫電影或網路動畫皆可參賽。今年度影展即將在 2013/06/10-15 假法國安錫舉辦。
參考資料	官方網站
參賽資格	任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放者皆可參賽。從來沒有參加過此賽者可參與競賽。
收件期限	作品繳交日期：2013/03/15 ＊報名時須繳交之文件：(1) 報名表 (需填寫完整並簽名)；(2) 導演自傳 (不超過八行) 及曾參與拍攝的影片清單；(3) 導演照片 (選擇性)；(4) 五張不同的劇照 (最小 6cm x 8cm，300dpi，存於 CD_ROM)；(5) 作品原文以及法文或英文翻譯的對話腳本；(6) 自有版權聲明書。(7) 作品若入選，參賽者須準備足夠的資料以提供宣傳。 ＊主辦單位將為所有入圍競賽的非法語發音的動畫短片上字幕，因此參賽者於報名時須提供完整的原文及英文 / 法文對話腳本。非法語發音的動畫長片及電視動畫入圍，參賽者需自行加上法文字幕，並自行負擔相關費用。 ＊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。 ＊報名參賽即代表同意主辦單位以非商業形式公開播放參賽作品，並不收取任何費用。 ＊若參賽影片獲獎，需在影片前後及所有廣宣資料中註明該片獲得安錫動畫獎，並標明獲得獎項名稱及得獎年份。 ＊所有作品需錄影 (Beta SP Pal, Pal or NTSC DVD) 的方式繳交，只有參加類別 2 特色影片者可以 35mm 或錄影帶格式繳交。
參賽費用	無相關敘述
參賽類別	1. 短片 2. 特色影片 (片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者) 3. 電視影片 (錄影帶模式，連續劇或特別節目) 4. 委託影片 (教育、科學或工業影片、廣告、音樂影片) 5. 畢業影片
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	CITIA, c/o Conservatoire d'art et d'histoire, 18 avenue du Tresum, BP 399, 74013 Annecy Cedex, France Laurent Million Films,Head of department Tel: +33 (0)4 50 10 09 00

數位動畫類：第 一 等

德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin

官方網站	http://www.berlinale.de/en/HomePage.html
主辦單位	Interfilm Berlin, Germany 德國柏林短片影展是短片發佈的平台。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。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。 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。
參考資料	官方網站
參賽資格	不拘
收件期限	收件日期：2013/06/21 展覽日期：2013/11/12~2013/11/17 請透過 www.shortfilmdepot.com 報名
參賽費用	免費報名
參賽類別	International Competition 國際競賽 Documentary Competition 紀錄片 Confrontations-films with a conscience German Competition 德國競賽 Eject 'The Long Night of Odd Films' 狂歡「短片之夜」 Viral Video Award 病毒影片獎 Green Screen Award - Environmental Shorts 環保短片
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	interfilm Berlin, 26.Festival, Tempelhofer Ufer 1A, 10961 Berlin, Germany Programme Organisation phone +49 · 30 · 259 20 · 444 fax +49 · 30 · 259 20 · 499

數位動畫類：第 二 等

韓國富川國際學生動畫影展

Puchon International Student Animation Festival

官方網站	http://www.pisaf.or.kr/
主辦單位	PISAF Organizing Committee, Korea 韓國富川學生動畫影展是由富川國際學生動畫組織會 (Puchon International Student Animation Festival Organizing Committee) 組成，並由南韓卡通及動畫研究社 (Korean Society of Cartoon and Animation Studies) 授權。此動畫影展是專為年經學生設計發揮的競賽，在此可以看到不同國家學生的參展作品。
參考資料	官方網站
參賽資格	＊本競賽官方語言為韓文及英語，作品若非韓語或英語請參賽者自行附上翻譯及英語字幕。 ＊所有參賽者在製作影片時必須是以大學、學院或研究所的身分。任何手繪或電腦繪製卡通動畫、電影、電視或網路製作的影帶皆可參賽，但參展作品必須為 2011 年 11 月後完成，並且之前未曾報名參加富川學生動畫影展。
收件期限	報名及收件截止日期：報名已截止 展覽日期：2012/11/07~2012/11/11 ＊繳交作品可藉由網路線上繳交或採郵寄方式 ＊初選作品將不予以退還 ＊郵寄作品格式需為 DVD (NTSC, PAL)；線上繳交格式需為 mov、avi、wmv 檔案格式 (解析度為 720×480 dpi) ＊另需繳交三張主要場景之數位影像檔 (JPEG 格式，300 dpi) ＊導演的相片 (JPEG 格式，300 dpi) ＊任何後製如非韓文或英文，務必於繳交時附上韓文及英文翻譯。
參賽費用	免費報名
參賽類別	短片 (Short Animated Films) 與網路線上競賽：短於 30 分鐘的作品
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	#312 Boksagol Cultural Center 394-2 Sang 1-Dong, Wonmi-Gu, Bucheon, Gyeonggi-Do, 420-812 South Korea Tel: +82 (0)32 325 2061~2 Fax: +82 (0)32 325 2072 Email:program@pisaf.or.kr

數位動畫類：第 二 等

義大利 I CASTELLI 動畫影展

I Castelli Animati Festival

官方網站	http://www.castellianimati.eu/
主辦單位	I Castelli Animati Festival 義大利 I CASTELLI 動畫影展舉辦目的在於獎勵民眾與專業者，以他們優秀的動畫短片作品參與競賽、工作討論會，並且與動畫專家們見面交流、報告、並播放良好的作品。
參考資料	官方網站 （無 2011-2013 年相關比賽資訊，底下參考 2010 年資料）
參賽資格	不拘。 ＊動畫作品不得超過 40 分鐘。 ＊動畫作品須為 2008 年 9 月 1 日後完成，已參加其它動畫競賽的作品也可報名參賽。電視影集、廣告短片、動畫標誌或其他類似作品不得參賽。 ＊請於報名截止日前報名，並繳交 (1) 作品 DVD 或 VHS 拷貝 (每件作品僅需拷貝一卷 VHS)；(2) 作品劇照；(3) 作品義大利文或英文對白。 ＊參賽報名表或相關文件繳交不完整，無法參賽。 ＊參賽包裹外，請註明”非商業價值”(no commercial value - for cultural purposes only)，並附發貨單 (invoice) 註明內容物少於 30 美金。所有作品寄送費用由參賽者自行負擔。
收件期限	收件截止日期：2010/07/31
參賽費用	免費報名
參賽類別	無相關敘述
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	Via Nocchienti, 18 CAP 00040 - Ariccia (Rome), Italy Tel: +39 06 93953069

數位動畫類：第 二 等

日本廣島國際動畫影展

International Animation Festival Hiroshima

官 方 網 站	http://hiroanim.org/en2013/e03compe/3-01e.html
主 辦 單 位	City of Hiroshima, the Hiroshima City Culture Foundation and ASIFA Japan 日本廣島國際動畫影展是一個非營利組織，由廣島市政府、廣島市文化基金會、ASIFAJapan 以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA 最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。
參 考 資 料	官方網站
參 賽 資 格	The new regulations and entry form for HIROSHIMA 2014 will be ready this autumn. 由於 2014 年簡章尚未釋出，底下先以 2012 年簡章為例 http://hiroanim.org/pdf/2011/kiyaku-e11.pdf 1. 所有作品必需以一個影格放一張圖的方式製作，包含電腦繪圖製作。 2. 影片限制為 16mm 及 35mm 格式，錄影帶限制為 Betacam, NTSC 格式。 3. 片長時間不得多於 30 分鐘。 4. 作品必須為 2008 年 1 月以後所完成之作品。 5. 動畫作品內所包含的所有元素（劇本、音樂…等），需符合智慧財產權規範
收 件 期 限	＊所有表格及影片必須在截止日期前送達。 ＊所有 16mm 及 35mm 影片都必須完整捲好，並且在上面標明清楚影片名稱及作者。 ＊錄影帶一份只能放一作品，並且標明清楚作品名稱。 ＊報名表須填寫完成，並且附上兩張 Jpeg 檔案圖片 (300dpi、13×18cm)、兩張導演照片 (5×5cm)、作品故事介紹及對話，影片最好附上英語或日語字幕。 ＊可選擇上傳或郵寄的方式繳交作品。
參 賽 費 用	免費報名
參 賽 類 別	不拘
評 分 標 準	無相關敘述
聯 絡 方 式	HIROSHIMA 2010 FESTIVAL OFFICE 4-17 Kako-machi. NaKa-Ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN. Tel: +81 82 245 0245 Fax: +81 82 245 0246 Email:hiroanim@hiroanim.org

數位動畫類：第 三 等

澳洲墨爾本國際動畫影展

Melbourne International Animation Festival

官方網站	http://www.miaf.net/2013/entries.html
主辦單位	澳洲墨爾本國際動畫影展是世界大型動畫影展之一。通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，都有超過350~400 部影片參賽。得獎作品會在澳洲做小型巡迴展演，稱為 Australian International Animation Festival, (AIAF)，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival (LIAF)，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企劃節目。
參考資料	官方網站（即將在 2014/06 底公布 2014 年參加辦法）
參賽資格	＊送件作品須為 DVD(PAL 系統較佳）或 VHS 帶 (PAL 或 NTSC 系統皆可），並能在 DVD 播放器或電視螢幕收看。若是以 DVD 繳交作品，請確認 DVD 燒錄無誤，若收到無法讀取的 DVD，主辦單位不另行通知參賽者。
收件期限	2014/01/17 (2013/06 底將公布最新消息） 展覽日期：2011/06/19~2011/06/26 ＊報名表（於官方網站下載）請填寫完整連同作品一同繳交，並提供至少兩張高畫質作品劇照 (300dpi)。若作品對話無英文翻譯，請附上英文腳本。
參賽費用	免費報名
參賽類別	International Entry 國際競賽 Student Entry 學生競賽
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	作品寄件地址： Melbourne International Animation Festival c/- Open Channel, Victoria Harbour Shed 4, North Wharf Road Docklands, Victoria 3008 Australia 聯絡人： Attention: Helen Gibbins Phone: +61 (0)407 875951

數位動畫類：第 一 等

微軟潛能創意盃

Imagine Cup

官方網站	http://www.microsoft.com/taiwan/imaginecup/2013/about.aspx#top
主辦單位	微軟潛能創意盃是全球規模最大的科技與數位藝術國際競賽，不僅獲得國際間政府的強烈支持同時還通過 UNESCO 的認可與背書。潛能創意盃全球競賽於 2003 年開始於各國家舉辦至今已經有八年的歷史，從西班牙、巴西、日本、印度、南韓、埃及、波蘭、美國，2013 年即將在俄羅斯舉辦。從一開始的 1000 位學生參與競賽到今年 325000 學生參加；最早僅有 25 個國家派代表參加到平均每年 120 國家一起角逐這項國際間的榮耀。 大會每年選擇一個與人類息息相關的問題領域，希望透過延伸現有的教學環境，鼓勵並挑戰學生發現生活中的問題，利用科技發展出創新的解決方案或透過數位藝術作品感化群眾。如同奧運，潛能創意盃每屆的全球決賽都於不同國家舉辦。這是一個代表國家角逐全球最高榮耀的機會，更是一個向世界展現能力與創意的舞台。
參考資料	http://www.microsoft.com/taiwan/imaginecup/2013/about.aspx#top
參賽資格	16 歲以上，教育部承認之教育機構就讀的學生 (2011 年 1 月 1 日和 2013 年 8 月 30 日間註冊為學生)。
收件期限	2013/04/15
參賽費用	免費報名
參賽類別	軟體設計組 (含嵌入式系統) 遊戲開發組競賽頁 Windows Phone 挑戰組 Windows 8 App 挑戰組 Windows Azure 挑戰組 ★本計劃僅獎勵「數位創作組」動畫類國際獲獎作品，但 2013 年此競賽已取消此組別，是否繼續保留獎勵此競賽有待審核。
評分標準	無相關敘述
聯絡方式	信箱 : ictw@microsoft.com 電話 : 0800008833 (請註明 : 潛能創意盃相關問題)

工藝設計類：第一等

德國 TALENTE 國際競賽特展

TALENTE

官方網站	http://www.hwk-expo.de/index.cfm?id=1164&as=14143
主辦單位	Handwerkskammer für München und Oberbayern, Germany 由德國慕尼黑與上巴伐利亞工藝協會（Handwerkskammer f r M nchen und Oberbayern）主辦之「TALENTE 國際競賽特展」乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，舉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。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。今年特展舉辦日期為 2013/03/06-12，地點在慕尼黑。
參考資料	http://www.hwk-expo.de/
參賽資格	參賽者年齡資格： 科技類：年齡三十五歲以下。 造形設計類：年齡三十歲以下。 ＊歡迎任何教育程度或背景的青年創作者、設計師、技術人員和工程師參加。任何透過手工製作的工藝設計均可參加。 ＊已參加國內外其他比賽之得獎或入選作品，請勿重複報名本競賽。
收件期限	2012/10/1
參賽費用	免費報名
參賽類別	Technology 科技類： 電器機械用品（參賽作品須為近一年半內完成且未受公開獎勵者）。 Design 造型設計類： 包含玻璃（glass）、陶瓷（ceramics）、塑膠（plastics）、金屬（metal）、傢俱（furniture）、首飾（Jewelry）、織品（textile）、編織（basket making）、排版印刷＋書籍裝訂（typography and bookbinding）、木器（wood）、石器（stone mansionry）、漆器（lacquerwork）、皮（leather）、玩具（toys）等類。
評分標準	不論是在原創性、技法的純熟度與造形，皆是以「極限」為出發點，以尋求新的趨勢與可以將其作品發揮至極致的創作者，俾展現年輕人令人驚奇且出乎意料之外的創意與設計。
聯絡方式	Dr. Michaela Braesel, Handwerkskammer für München und Oberbayern, Abteilung Messen und Ausstellungen, Max-Joseph-Straße 4, 80333 München Tel: +49 89 5119 293 michaela.braesel@hwk-muenchen.de