



2012

**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



2012

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



# IDC 2012

## 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
- 08 100年度設計戰國策國競競賽巡迴研討會
- 10 100年度成果發表記者會暨頒獎典禮
- 12 100年度設計戰國策獲獎師生心得分享座談會

- 
- 16 **Xavier Bermudez** 國際競賽平面設計類專文
- 18 **Kirti Trvdi** 國際競賽綜合設計類專文
- 22 李建國 國際競賽產品設計專文
- 26 許和捷 國際競賽平面設計類專文
- 28 施令紅 國際競賽平面設計類專文
- 32 **100**年度設計戰國策電子報
- 54 **100**年度獲獎學生作品簡介
- 110 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」獎勵要點
- 113 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」競賽資料

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

## 來自設計的力量

林磐聳 國立臺灣師範大學副校長

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」（簡稱「設計戰國策」），首開全球設計教育政策的先例，以高額的獎金鼓勵設計相關系所學生參與國際競賽，期許達到鼓勵新銳設計師、向下扎根設計教育的最終目標。自2006年開辦至今，累積了360人次以上的得獎學生，總獎金高達新台幣3000多萬元。除了獲獎人次及獎金金額「量」的累積之外，從申請獎項「質」的變化上，也展現令人刮目相看的水準。100年度獲得「一等金獎」標準的作品共有3件，分別是參加英國倫敦國際獎（London International Award）及德國IF概念獎（IF concept award）獲獎，這些競賽在國際間具有高度知名度，且獲得業界的認同，台灣學生的獲獎，象徵台灣設計的能量被國際設計社群所肯定。

2011年對於台灣設計發展而言具有獨特的時代意義，一則在台北市舉行了「IDA：International Design Alliance國際設計聯盟」首度聯合大會；二則是行政院配合建國百年將2011年訂名為「台灣設計年」，展現台灣設計加值以促進經濟發展及社會轉型的成果。本計畫搭配兩大活動，首先於2011年10月臺北世界大展國計新銳設計展區展出選自2007~2011年間的18件精彩作品，包括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，以及在法國安錫動畫影展、美國ACM SIGGRAPH電腦動畫展、義大利 CASTELLI 動畫影展等重要國際影展奪得獎項的精彩短片。此外，並於2011年10月25日下午於台北世界貿

易中心會議室舉辦「2011獲獎學生座談暨設計產學高峰會」，與往年定期舉辦的「IDC設計戰國策獲獎師生心得分享座談會」不同，為強化國內設計界間的產學互動、累積合作能量、提供獲獎學生與產業未來媒合可能。此次產學高峰會邀請了教育部林聰明次長，以及多位來自業界與學界專家代表出席，除了傾聽獲獎學生的創作歷程與未來抱負，也彼此分享交流對臺灣設計未來發展的期許，以及對臺灣高等設計人才教育的建議策略。經過熱烈的討論後，決議包括：一、編輯出版歷年獲獎作品集；二、組織設計戰國策菁英俱樂部；三、建立廠商認養獎學金機制；四、導入並健全經紀制度；五、發揮非商業作品的公益性；六、輔導獲獎學生生涯規劃與職業道德。

本計畫在「鼓勵」國內學生透過參與國際競賽之經驗拓展國際視野、提升專業素質上，已達到有目共睹的成效，透過產學高峰會的舉辦，將更進一步解決新銳設計師所面臨的職涯規劃、產官學界的媒合問題，如何讓畢業的優秀學生能夠繼續發揮所長、回饋社會，避免只為競賽而競賽的創作現象。綜觀亞洲致力推動設計能量的其餘諸國：新加坡、韓國、日本……等國，用設計創造出的亮麗成績將是台灣奮起直追的借鏡，如何有效的規畫管理人力資源，永續性的經營培育人才，才是國家設計政發展的關鍵，我們期許這股「來自設計的力量」，能將轉型發展中的文創台灣，推向下一個嶄新的「設計年」。



教育部林次長、計劃主持人林磐聳教授與來賓合影於2011台北世界設計大會設計戰國策展場。



100年度設計戰國策頒獎典禮100年12月9日於教育部5樓舉行

表(一)教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」95~100年度獎勵概況

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		
	獎金	獎金	獎金	獎金	獎金	獎金	獎金	獎金	獎金		獎金	獎金	獎金
95年度執行成果	0	0	0	2	0	2	8	6	4	22	1.嶺東科技大學 4.交通大學 7.東方技術學院	2.實踐大學 5.台灣師範大學	3.雲林科技大學 6.高雄師範大學
96年度執行成果	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	1.實踐大學 4.明志科技大學 7.台灣師範大學 10.高雄師範大學	2.台灣科技大學 5.台南藝術大學 8.雲林科技大學	3.嶺東科技大學 6.台南科技大學 9.成功大學
97年度執行成果	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	1.臺灣科技大學 4.臺灣師範大學 7.朝陽科技大學 10.交通大學 13.明志科技大學 16.輔仁大學	2.嶺東科技大學 5.成功大學 8.臺南藝術大學 11.臺南科技大學 14.臺灣藝術大學	3.實踐大學 6.長庚大學 9.高雄師範大學 12.雲林科技大學 15.樹德科技大
98年度執行成果	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71	1.嶺東科技大學 4.雲林科技大學 7.銘傳大學 10.復興商工 13.明志科大 16.臺灣藝大 19.臺灣藝大	2.臺灣科技大學 5.高雄師範大學 8.實踐大學 11.臺南科大 14.台北科大 17.大同大學 20.長庚大學	3.台中技術學院 6.朝陽科技大學 9.政治大學 12.交通大學 15.樹德科技大 18.成功大學 21.元智大學
99年度執行成果	0	1	2	8	1	0	46	3	2	61	1.大同大學 4.台中技術學院 7.國立高雄師範大學 10.國立臺灣師範大學 13.國立台北科技大學 16.亞洲大學	2.嶺東科技大學 5.實踐大學 8.國立成功大學 11.國立台灣科技大學 14.明志科技大學 17.台南科技大學	3.銘傳大學 6.國立雲林科技大學 9.國立台灣藝術大學 12.國立台南藝術大學 15.南台科技大學
100年度執行成果	0	3	2	0	6	0	39	3	0	53	1.實踐大學 4.國立臺灣師範大學 6.國立高雄師範大學 8.中原大學 11.大同大學 14.國立臺中技術學院	2.國立成功大學 5.樹德科技大學 7.國立臺南藝術大學 9.銘傳大學 12.明志科技大學	3.國立臺灣科技大學 10.國立臺北科技大學 13.崑山科技大學 15.環球科技大學

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

## 計畫簡介

### 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畫」，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平，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平，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」100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，而到了100年度，更有3位國際頂尖競賽金獎得主誕生，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100年12月9日於台北西門紅樓舉行100年度頒獎典禮及成果發表記者會，並邀請教育部高教司楊玉惠副司長、本計畫諮詢委員、墨西哥國際海報雙年展主席Mr. Xavier Bermudez、印度理工學院工業設計中心教授Mr. Kriti Trivedi、德國If設計獎大中華區總監李建國先生，及台灣設計社團協會與產業代表等擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策畫特展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。100年度本計畫邀請墨西哥國際海報雙年展主席Mr. Xavier Bermudez、印度理工學院工業設計中心教授Mr. Kriti Trivedi、德國If設計獎大中華區總監李建國先生，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1,500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76件於2011年北京國際文化創意產業博覽會展出，展出面積45平方米，展期4天共吸引430,000參觀人次。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、於世貿展出「臺北世界設計大展-國際新銳設計展

由教育部主辦、本校文創中心執行的設計戰國策，適逢民

國百年為臺灣設計年，各項設計活動擴大舉辦，戰國策本著推廣國際學生設計交流的競賽初衷，自然也不可以缺席盛大登場的「臺北世界設計大展」，於臺北世界大展國新銳設計展區隆重展出，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18支在法國安錫動畫影展、美國ACM SIGGRAPH電腦動畫展、義大利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100年10月25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，也與各界精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100年4月23日邀請99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。

表(二)教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」歷年國際研討會講師

	94年度	95年度	96年度	97年度	98年度	99年度	100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「設計獎大中華 區總監
產品	王千香 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
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CI之父	金炫 Design Park創辦人	Xavier Bermudez 墨西哥國際海報雙 年展主席
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

## 100年度國際設計競賽巡迴研討會

### 2011 設計戰國策-北區研討會

2011年12月9日(五) 14:00~18:00

國立臺灣師範大學 教育大樓201演講廳  
(台北市大安區和平東路一段129)

### 2011 設計戰國策-中區研討會

2011年12月10日(六) 14:00~18:00

亞洲大學 行政大樓國際會議廳  
(台中縣霧峰鄉柳豐路500號)

### 2011 設計戰國策-南區研討會

2011年12月12日(一) 8:30~12:30

東方設計學院 國際會議廳  
(高雄市湖內區東方路110號)

#### 時程規劃

時間	活動內容
13:00~13:30	報到手續
13:30~13:35	校長致詞
13:35~13:40	貴賓、主持人致詞
13:40~14:50	平面設計- 墨西哥國際海報雙年展 主席 Xavier Bermudez
14:50~15:10	茶點時間
15:10~16:20	產品設計- 印度理工學院工業設計中心教授 Kirti Trivedi
16:20~17:30	設計競賽- 德國iF設計獎大中華區總監 李建國
17:30~17:50	Q&A時間
17:50~18:00	主持人總結；研討會圓滿落幕

### 講師介紹

#### · Xavier Bermudez

墨西哥國際海報雙年展主席。年輕曾在墨西哥和義大利學習平面設計，近年則巡迴於西班牙、加拿大、美國等各國進行演說和教學。除了創辦墨西哥國際海報雙年展，也曾擔任波蘭華沙、芬蘭拉赫第、美國科羅拉多等著名雙年展評審，個人作品為多國美術館所收藏，是國際知名的平面設計家。

#### Bieival Internacional del Cartel México.

墨西哥雙年展BICM(Bieival Internacional del Cartel México)自創立以來，不但持續與墨西哥國家一級文化機構合作，同時積極進行全球推廣，二十多年來持續不間斷的穩定發展，已然獲得極高的國際聲譽，成為世界上最重要的平面設計雙年展之一。2012年，墨西哥國際海報雙年展即將辦理第12屆作品徵件，希望繼續透過此展整合日常生活的設計文化，也利用這些想法將美感、創新與傳播文化相結合。



北區研討會於國立台灣師範大學舉行

#### · Kirti Trivedi

印度理工學院工業設計中心教授。工業設計師、平面設計師、印度圖像研究家。Indore大學畢業後，在印度工科學院取得工業設計的學位。其後在倫敦皇家藝術專科學校留學。現任孟買的工業設計中心（IDC）教授。實行將傳統與現代結合的設計教育。

#### Towards a Rich Sustainable Lifestyle for All

地球人口急速遽增，無止盡的能源耗損與物質消費正考驗著人類。我們急需找出一種適合全人類的解決方案，不但提供富足而平衡的舒適生活，更同時解決能源物質即將消耗殆盡的嚴重問題。幸運地，ICT正積極發展研究，並提出了各種知識與創意經濟的創見，為人類生存帶來許多思考與解決方式。其中一引領數位生活發展的關鍵概念，便是盡可能縮小數位工具的尺寸，在最小的物質體積上結合最大的效能，整併各種資訊、多媒體、創意與娛樂功能，不斷致力使數位設備更小、卻更強大，做到一個物件滿足多種需求，減少物質原料的耗損與浪費。從居住到工作，從創造到分享，從個體的想法到複雜的全球性合作，我們正逐漸減少對物質的依賴。綜合這些新的觀點，人類正努力邁向富足平衡、卻不依賴物質的生活方式，在提昇生活品質的同時，減少壓力和憂慮。在這次的演說中，我想與各位談的便是這些問題的解答與方向。

#### · 李建國 Sean Lee, C.K.

iF大中華區區域總監。1997-2000年間被外貿協會外派至德國杜塞道夫臺灣貿易中心，從事臺灣與德國雙邊貿易之各項推廣工作，2000-2005年間投入IT產業從事行銷之業務，並曾任瀚斯寶麗(HannspreE)設計部門主管。2007年加入iF團隊，負責iF大中華區相關業務，擔任iF華人與歐洲文化經濟交流之橋樑。

#### iF Design Award

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，近年來每年吸引來自超過50個國家近萬件作品參賽。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，為設計創新作品提供了一個無國界的頂尖平台。

而近年頗受關切的iF ranking，更設立創意、公司、學校三種榜單，其中學校排名以學生參加 iF concept design award 為積分條件，學生每獲一個iF Award可為學校得20分，獲金獎得100分，以iF獲獎數排名出全球前100所設計院校，結算至2010年，臺灣已有17所學校進入全球前100強，成績斐然。



印度理工學院教授Mr. Kirti Trivedi向同學們介紹設計哲學



國際講師與研討會來賓合影於亞洲大學講台

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

## 100年度成果發表記者會暨頒獎典禮

時間：2011年12月9日(五)

地點：教育部5樓禮堂

### 新聞稿

臺灣學生的設計近年來在國際競賽舞台上表現亮眼，其中教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」於今(100)年共計有15校59件作品提出獎勵金申請，審查結果53件通過，總獎勵金額為新臺幣233萬元(詳附件)。想一探究竟他們到底是在哪些國際競賽展露才華嗎? 那您不能錯過「100年度教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫成果發表會暨頒獎典禮」，當天獲獎學生及其指導老師都將獲邀出席分享他們得獎背後的創作歷程。

教育部為更落實「藝術與設計人才培育計畫」目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化的方向，自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」，本要點獎勵之競賽共分為5大類3等級，期藉由規劃國內教育與國際比賽接軌，促使全國大專校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽；藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作之國際水準；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。

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」今年已是第7年舉行，累積獲獎人次達360人，總獎金超過3,430萬元，今年與以往不同的是學生的表現、獎次及參與的競賽愈來愈優異與多元，無論是德國iF設計獎、德國紅點設計獎、德國TALENTE國際競賽特展、英國倫敦國際獎、美國傑出工業設計

獎、芬蘭拉赫第國際海報雙年展、墨西哥國際海報雙年展、東京TOKYO TDC字體設計競賽...等各類國際知名競賽，都能看見臺灣學生的傑出表現。今年的獲獎第一等國際競賽金獎的學生共有3位，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，分別為陳重宏同學(國立臺灣師範大學美術研究所)獲得英國倫敦國際獎插畫類金獎、李易叡同學(國立成功大學工業設計系)及施昌杞(大同大學工業設計系)分別獲得德國iF概念獎5000歐元獎，將各獲得教育部所頒發的25萬元獎學金。特別值得一提的是，德國iF概念獎今年共頒出2名5000歐元獎(等同金獎)、1名3000歐元獎(等同銀獎)，皆為臺灣學生所奪得；而難度極高，獲獎率僅為1.6%的日本名古屋國際設計競賽，今年所頒出的20座優選，有5座為臺灣學生所囊括，由此可見臺灣學生優秀的設計實力。

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，除了12月9日舉行頒獎典禮，並接續於北、中、南舉辦「2011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。



計畫主持人林磐聳教授於現場進行計劃簡介



陳益興次長致詞給與獲獎同學們鼓勵



頒獎典禮現場坐滿媒體及獲獎同學親友



陳益興次長親自為同學們頒獎



頒獎典禮與會貴賓與師生合照

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

## 100年度獲獎學生座談暨設計產學高峰會

### 100年度設計戰國策獲獎師生心得分享座談會議程

時間：2011年10月25日(星期二)下午14:00至16:30

地點：臺北世界貿易中心一館2樓第2會議室

#### 林聰明次長致詞

各位親愛的學界、業界代表，各位親愛的國際獲獎大學，大家好！我是教育部政務次長林聰明，今天很榮幸召開這場座談會，和大家聊聊臺灣高端設計藝術人才教育，以及產、官、學三方如何取得合作共識，讓這些年輕設計師的專業才華能實際為業界服務，貢獻社會。希望大家暢所欲言，不要客氣，盡量大方的提供寶貴建議。

教育部為落實我國「大專校院藝術與設計領域人才培育」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，自2005年起推動「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，也就是大家熟悉的「設計戰國策」計劃。

「設計戰國策」積極鼓勵學生能踴躍參加國際比賽，擴展國際視野以提昇專業人力素質。計劃執行六年來，已發出超過3,200萬獎學金，累積獲獎學生逾360人，其中不乏囊括世界知名國際競賽金、銀、銅獎得主；而因計劃相關展演、講座、巡迴研討會等活動受惠的學生，更超過12,000人次，培養出許多年輕傑出的設計藝術人才。

設計是國家發展的重要軟實力，國際間無不把設計藝術、文化創意列為提升國家競爭力的重點發展項目。而國際大獎是驗證設計實力的客觀方式，臺灣近年來在產、官、學各界通力

推廣合作下，無論專業設計師、公司團體或年輕學生皆在各大國際競賽屢獲佳績，累積IF、Red Dot、IDEA、GMark等國際設計大獎總量已突破千件，短短幾年間開啟臺灣設計的國際能見度。

今年，2011年更是值得臺灣設計界驕傲慶祝的一年，IDA首次世界設計大會在臺北舉行，工業設計、平面設計、空間設計等領域各國菁英集聚臺北，召開高峰論壇與國際大展，政府更把今年定為「臺灣設計年」。我們今天所在的世貿中心一樓，正如火如荼的展出從世界各地資深設計大師、中堅專業設計師、年輕新銳設計師等，各世代代表設計作品，我剛參觀了一圈，覺得非常精采，也很推薦各位待會兒下樓走走看看。

今天座談的一開始，我們邀請了設計戰國策的歷年獎學金得主，來分享他們的國際競賽經驗，還有他們對作品熱情、對未來的理想抱負。這些年輕人都很優秀，都是國際競賽金銀銅以上得主，在來自全球數千件、甚至數萬件以上的競爭作品裡脫穎而出，他們很努力、也很有才氣，我一直期待能親自見這些同學，今天從97到100年度的大獎得主都出席這場座談了，我非常高興，非常希望待會兒能好好和各位聊聊。

最後，我僅代表教育部感謝各位撥空參與，預祝今天的座談圓滿成功！



林次長參觀2011台北國際設計大展-國際新銳設計展區。



台北國際設計大展-國際新銳設計展區一隅，參觀人潮熱烈

## 會議記錄

案由：本計畫為了強化國內設計產學互動，期望透過大型活動聯誼累積合作能量，敬請給予建議。

說明：

壹、本計畫為了鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽，自2006年實施以來已逾360人次榮獲國際獎項，其中更有36人次榮獲金銀銅等大獎，成為展現臺灣設計教育政策具體的成果。有關獲獎學生未來產業間媒合，敬請專家學者提供卓見。

貳、100年度本專案將於100年12月9日(五)假教育部禮堂舉辦成果發表記者會暨頒獎典禮，並邀請國內外專家學者與媒體共襄盛舉。

決議：

壹、編輯出版歷年獲獎作品集：擬向教育部申請新台幣100萬元經費，整合民國95年起至民國100年設計戰國策學生國際獲獎作品，並邀請專家學者撰寫國計設計競賽分析、設計趨勢評論等專文，結集印刷出版，並廣發各大專院校、設計社團、設計產業相關公司團體，宣傳推廣歷屆優秀作品與獎學金得主。

貳、組織設計戰國策菁英俱樂部：輔導歷屆獎學金得主組織社團，凝聚新生代設計力量，建立設計精英人才資料庫，同時透過社團活動促進設計交流，增加產業媒合機會。

參、建立廠商認養獎學金機制：開放業界廠商認養獎學金，由廠商設定作品量產條件，使獲獎學生不但領得獎金，亦能使作品實際被生產使用，貢獻於社會。

肆、導入並健全經紀制度：舉辦藝術設計經紀相關座談、研討會，安排專業經紀與獲獎學生交流媒合，培養學生經紀觀念與相關授權知識，提供學生更多的發展可能。

伍、發揮非商業作品的公益性：針對非商業性獲獎作品進行公益推廣，舉辦環境保護、人道關懷等主題相關展演與座談，並進行公益社團之設計媒合，使非商業作品能實際發揮其公益價值，造福於社會。

陸、輔導獲獎學生生涯規劃與職業道德：鼓勵學生參加國際設計競賽、提昇國際視野之外，更透過學校系所合作，追蹤輔導獲獎學生生涯規劃，避免只為競賽而競賽，舉辦相關座談提昇其專業知識及職業道德，使獲獎同學兼備才能與操守，能確實為國家社會所用。



與會專家學者們熱烈討論臺灣設計教育發展趨勢



林次長與與會來賓、獲獎同學合影於座談會場



# IDC 2012

## Articles about competitions 專文

---

- 16 **Xavier Bermudez** 國際競賽平面設計類專文
- 18 **Kirti Trvdi** 國際競賽綜合設計類專文
- 23 **李建國** 國際競賽產品設計專文
- 26 **許和捷** 國際競賽平面設計類專文
- 28 **施令紅** 國際競賽平面設計類專文





設計文化

## 墨西哥當代設計

墨西哥國際海報雙年展主席 / Xavier Bermudez

大家好! 謝謝台灣教育部邀我到台灣來, 我今天想向大家介紹墨西哥傳統文化對於墨西哥當代藝術設濟的影響。首先, 請大家思考一下: 我們傳統文化在現代及當代有甚麼樣的表現方式? 墨西哥其實在三千年前就已經開始有文明了, 最古老的一個文明叫做omega。當時在「喀拉發」這個軍督的城市就建造了大型政府官員頭像, 也就是大型雕塑藝術。

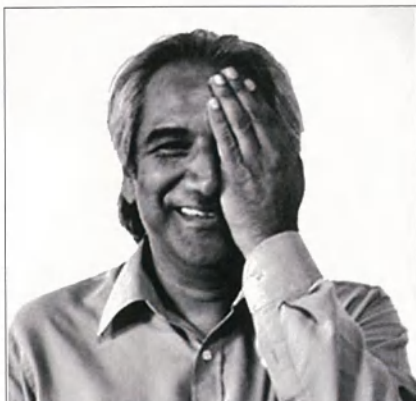
在過去幾年, 像這種文化及這種表現形式的文物發現多達七十幾件。在十五世紀的時候西班牙人來到墨西哥, 她們對墨西哥帶來了一些新的技術, 例如: 織品的紡織方式, 同時也把墨西哥的傳統符號形象介紹給世界。

我常常會請我的學生重新去審視我們文化的根源, 然後去看看墨西哥人是怎麼樣運用傳統的顏色? 怎麼樣運用傳統的符號、傳統形象等, 來表達我們的藝術? 在墨西哥有四百種不同的語言、不同的文化, 而每一種文化都有自己不同的表現方式。在墨西哥我們擁有非常古老的傳統, 經過長達四百年的西班牙統治之後, 大約在兩百年前墨西哥就脫離西班牙而獨立了。二十世紀中期, 在墨西哥有個非常盛大的全國性運動, 這是個有關於藝術的運動, 其中有一位很有名的藝術家Rivera(迪亞哥·里維拉), 在當時他做了很多海報作品, 例如表達當時政府想推動樂透, 或是士兵是對抗獨裁者之類的社會主題。

我們在很多現代化的設計當中都可以看到傳統文化的元素, 包括了裡面的一些的意象、一些想法還有顏色, 設計者都從傳統的文化當中去汲取靈感。墨西哥的海報名家用色大多非常的亮麗, 那是因為我們傳統的文化比較喜歡原始的顏色, 跟歐洲還有其他地區用的顏色是很不一樣的。

在墨西哥, 其實人人都是藝術家, 包括從賣牛跟賣食物的商人, 大家都很喜欢把自己創作的作品放在自己的店門外, 隨處可見每個人自己的藝術表現。

很多墨西哥的藝術也接受外來藝術家的影響, 例如墨西哥海報設計史上, 便有一位叫司該納的重要藝術家來自西班牙, 他在1930年來到了墨西哥, 在墨西哥待了很多年, 不但引進新的海報製作技術, 也參與了推動全國識字力的重要運動, 同時也創造了許多海報。此外, 還有很多的例子可以說明墨西哥是如何接收來自世界各地不同運動的影響, 當時包括有古巴、俄國等的革命, 在當時都是非常有名的而且撼動世界的運動。當時藝術家就是因為這兩個運動影響, 開始使用紅色、黑色這樣的顏色。另一個例子是來自波蘭的波狄卡, 他也是來到了墨西哥並在很多的學校任教, 他當時已經改變了一些墨西哥在海報設計上的想法, 他認為除了美麗的顏色之外, 作品還要包括很多的原創性。



Mr. Xavier Bermudez



第9屆墨西哥國際海報雙年展海報

墨西哥人對於顏色使用的偏好，主要是喜歡把黃色、綠色、粉紅色跟靛色放在一起。其實這樣的一個裝飾是墨西哥一個重要的節慶——每年的11月1號死亡節，那個時候會使用這樣的裝飾。死亡節其實是我們對祖先的紀念方式之一，有關於這樣的一個主題也有很多不同的創作。一旦我們發現在墨西哥文化裡面的元素，就可以把這個元素拿來在當代進行創作，並運用這樣的觀念進行創作。

墨西哥在西班牙的殖民下歷時五百多年，當時西班牙在墨西哥建了很多漂亮的建築物。西班牙雖然在統治墨西哥期間進行了一些屠殺，但是同時也帶進來很多不同的文化、商業還有藝術。

在1960年，我們接收很多來自古巴的藝術家，這些藝術家很活躍的參與包括了電影、文化運動還有藝術相關的活動。可以很清楚的看到他們帶來一些新的技法，例如高度對比，當時很多的海報都只有兩種顏色，可能是黑色白色，或者是只有其他兩種顏色，這種技法可能起因於當時的古巴資源非常缺乏，所以沒有辦法使用太多的色彩原料。

60年代末期，墨西哥歷經了一段非常辛苦的時間，當時政府對於學生運動有很多強力的壓制，反而激發了藝術學院的學生就做了不少反抗高壓統治的作品。然而，依然有不少拉丁美洲的藝術家來到墨西哥，包括阿根廷、智利、巴西等。當時

他們的政府相較墨西哥獨裁，不喜歡藝術家也不喜歡有思想的人。當這些人來到墨西哥，也帶來了很多在平面設計上的創新，以及很多不同的思維和概念，所以我們十分歡迎他們。

除了拉丁美洲，60、70年代也有很多歐洲藝術家來到墨西哥，也帶來不一樣的海報表現方式，他們推動了一些健康的觀念，先進的生活風格，以及許多不同的想法，這也為我們歷史文化帶來了更多元素，事實上，多元化其實是創意中非常重要的一點。

我希望能夠讓大家去思考，現在當代的文化跟我們之間的關係，還有傳統文化、現代文化、我國文化根源這樣的關係。其實我認為彼此之間有多元是非常重要的，與其讓全世界變得很呆板、大家都一樣的話，那不如就是想想到底我們的文化有甚麼東西、甚麼元素可以提供給我們，創造出與眾不同的風格，這就是為什麼我今天給大家看很多不同影響下的不同海報的原因。

在墨西哥雙年展中，其實有很多的作品都來自台灣，中選的這些海報一方面是因為他們很不一樣，另一方面是覺得他們在這個世界有他們的一個表現空間。最後，我非常誠摯地歡迎大家能夠來到墨西哥，或是來參加我們的展覽，參加展覽的方式在網頁都可以找到，而且我們有一個專門為學生設計的比賽類別，非常歡迎大家來參加。



第10屆墨西哥國際海報雙年展海報



第11屆墨西哥國際海報雙年展海報



第7屆墨西哥國際海報雙年展海報

設計哲思

## 設計的道德勇氣

印度理工學院工業設計中心教授 / Kirti Trivedi

過去，對於資源耗竭的狀況會被解釋成是因為人口增加很快的原因，但是其實這並不是主因。在過去五十年中，世界的人口增加了百分之五十，但是對於資源的消耗卻是增加了百分之一千。之所以會發生這樣的狀況，原因來自大家相信「消費」這樣的行動其實對社會是好的。人們相信，如果你買更多的東西，經濟就會變好；如果不買東西的話，整個經濟就會衰退、會下滑，所以「消費」是對所有人類的好事。正如這樣的廣告——我們的救世主白色的iPhone出來了！這表示的是，如果說本來買的是黑色iPhone的人，他會覺得自己的已經過時了、不時尚了，所以趕快去買白色的。所以這種你去買，然後使用，然後立刻再丟掉，然後再買，這樣的時間循環變得越來越短。

百分之九十的資源其實擷取自地球，三個月之後就會成為沒有辦法再次利用、沒有辦法回收的垃圾。其實這種物質主義、物質經濟從兩百多年前工業革命時開始，因為工業革命的關係，讓單一的公司可以用機器大量的生產。這些公司在一個國家生產東西，然後去海外找市場，他們找到並用武力佔領一個市場是非工業的國家，然後把大量生產的產品銷售到這些國家去。這些被佔領的非工業的國家，他們的自然資源被擷取並送到這些工業國家去製造成商品，然後再把這些商品賣回自己的國家。被佔領之前，這些非工業的國家是自給自足的，需要什麼東西他們都可以自己滿足；但是在這樣的佔領傾銷行為之後，這些國家會變成依賴消費的國家。

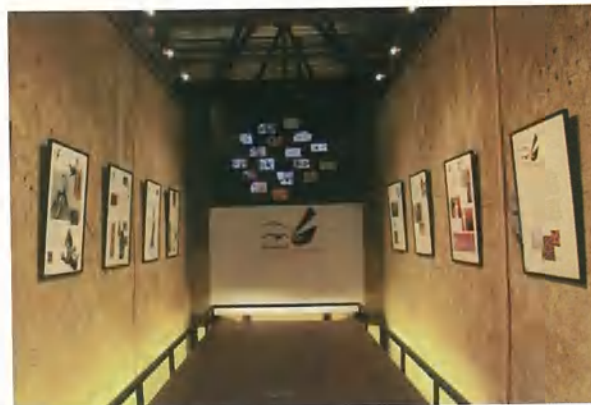
其實設計師在促進大家消費欲望，讓大家買更多的東西，好像設計師已經成了幫兇。要對於這種永續性危機的解決方式，就是讓大家買得比較少，讓大家購物的欲望可以降低，但是設計師卻不斷去刺激大家消費的欲望，比如說用品牌的方式，或是不斷推出新的model，讓大家覺得說舊的model應該要被丟掉。有些東西其實功能是完全一模一樣的，但是為了要刺激消費，設計師就把他的外表做的不一樣，這就是他們做的好事。這些設計師就一直讓大家對於手上的東西不滿意。所以你看這些非常昂貴的商店，裡面的東西都是你已經有的，但是設計師花了很多的力氣，去讓這些商品看起來更具吸引力，然後引誘你去購買這些商品。

這樣的物質經濟、物質主義其實是不好的。不過好的一面是，其實這樣的經濟已經來到了終點，已經來到以知識和創意為主的經濟模式。物質經濟或是物質主義的一個特點是，你跟人家分享的時候，你的東西就會變少，譬如如果我有一千本書，我分享給你五百本，我自己只剩下五百本；如果我有一百萬，那我分給你五十萬，就只剩下五十萬，也就是說，你分享東西給他人時，你自己所擁有的會變少。正因為如此，所以大家都不喜歡分享了。

第二個特點是，這個經濟體的特性是「物以稀為貴」，如果全世界只有你擁有這個東西的話，這個東西就會變得非常昂貴。第三個特點就是：如果你希望能夠累積更多物質上面的財



Mr. Kirti Trivedi



2009 Kirti Trivedi 來台參加「彰化福興穀倉文化創意國際雙年展」之系列探討亞洲設計的作品

富，你必須要去投入更多的努力。因為這樣物質主義的刺激，我們就會有一種不斷想要去累積更多東西的本能產生。同時會產生一種競爭的心態：我要比你更有錢。你有房子，我的房子要比你更大；你有車子，我的車子要比你更大。

你想要擁有時，壓力就來了；壓力的來源是你想要「擁有」一些東西。首先你要去想錢從哪裡來，然後買了東西之後你就想要保護他，然後擔心會不會被破壞、會不會被偷走。如果說你是用借錢的方式去買了這個東西，你會想錢要怎麼還。而且因為這樣的原因，人們就會變得比較自私，而且不去顧及到別人。

但是知識經濟和創意經濟是完全不一樣的，當你將創意、知識和想法分享出去的時候，分享的越多，知識本身就會越來越精練而且越來越有價值。比如說你創作了一首歌，你創作了一幅畫，你只需要做這麼一次，但是就可以透過分享傳遞出去，並創造更多價值。在這種知識經濟還有創意經濟之下，其實跟越多人分享一個知識，這個價值就越大，比如說像facebook或像youtube。這就改變了我們之前的一個想法，你再也不會在乎別人是不是把你的音樂分享走、把你的創意分享走，反而變成很樂意地去分享。

同時，對於富有這樣的一個概念也產生改變，除了錢財之外，富有有各種不同的型式。在印度的傳統中認為富有有八

種，包括了權力、金錢啦、穀物的收成、大象、子孫、聖地或者是說有沒有能把事情表現好的能力。在新的經濟體之下，大家對於財富有不同的定義，例如：朋友、創意、發想、精力、熱情，這些都變成財富的一種，所以其實沒有真正的窮人，只是我們可能自己不知道我們所擁有的財富是哪一種。現存的物質架構其實只是一種工具，也就是把一種財富轉換成另一種的工具，比如說：我如果有錢的話，我可能可以去購買其它人的創意、去購買其它的東西。

從設計師的角度來看，其實亞洲傳統的生活方式對我們來講是非常重要的，因為亞洲在工業革命或是物質主義盛行之前，就已經活在知識經濟、創造經濟之下。比方說亞洲有這樣的傳統：活在當下、亞洲人喜歡坐在地上，而且不用家俱、以及永續的傳統態度，不管做什麼事情，都希望他可以永續下去，而不是把穀籩取卵。

我將逐一跟大家說明，怎麼樣用這些不同的觀點改變我們的未來。日本的茶道大師千利休曾經說：「其實茶道也沒什麼，就是這樣子而已，首先你把水燒開了，之後就泡茶，然後喝茶，就這樣子而已。」要享受茶給你帶來的快樂，其實不需要什麼東西，只要在一個空曠的公園，就可以很好的去享受茶道。接下來我要用日本傳統的房子跟大家說明一下，因為亞洲傳統的房子，有很多地方都是多功能的，而且能夠跟大自然和諧相處的。就設計面來講，室內跟室外間的界限好像沒有這麼



2009 Kriti Trivedi 來台參加「彰化福興穀倉文化創意國際雙年展」之系列探討亞洲設計的作品

明顯，可以隨時隨地看到自然融入景觀。房間空空蕩蕩的，房間的感覺也隨著光影的變化、隨著太陽光射入的角度而不同，那因為這樣細微的變化，我們就學習到去觀察每一刻所發生的事情。現在化的房子裡面，其實都把這些空間都減少了，我們盡可能的希望利用每一寸空間，每一寸的空間其實就只有一個功能，因為我們把一種家具放在上面，所以那時空間就只能做那件事情。就像演講廳，因為放滿了椅子，所以這個房間也不能做其它的事情；客廳放上家具也就只是客廳，不能做其它的事情。

以文字來作比喻，如果說只有一個A字母的話，其實它代表無限的可能性，有好幾千好幾百個字從A開始；如果把他變成ANT螞蟻一個字，他就是螞蟻而已，什麼其它的意思都沒有。我們一旦把自己定義在這種更細分的細項裡面的話，本身的可能性就被自己畫地自限。如果說我認為自己只是一個設計LOGO的設計師，那你就只是一個設計LOGO的設計師；但是如果你延伸自己為一個平面設計師，那這樣空間就廣一點；如果說你是設計師，你的可能性又更多一點。如果說你只是把自己定義一個比較細分的設計師，那你就有可能要和其它跟你走同樣的類型的設計師競爭。

我們一定要常常問自己這樣的一個問題，比如我們在房間裡面，我們是到底希望有採光、有光線呢？還是我們要的是燈具？我們是希望這個房間裡有良好的通風呢？還是我們要裝冷氣？那我們是希望這個房間裡有音樂，還是我們要裝一套非常好的音響？我們在設計一個空間的時候，一定要拿這些問題常常來問自己。一旦放上實際的物體在那邊，一方面占去了一個空間，而且物體有過時的可能，但是你如果是用功能的概念去做設計的時候，功能就有可能會透視。比如

說像智慧型手機，你如果把他當成計算機他就是計算機，也可以把他當成羅盤，也可以讓他來測聲音的大小，也可以用來做麥克風，這是手機的例子。但是其實空間也是一樣，一個空間你用它來吃飯的時候他就是吃飯的空間，你用它來睡覺的時候，他就是睡覺的空間。

千利修有說另外一句話：「如果說我有一個茶壺，我用這個茶壺就可以泡茶了。」也就是說，如果你心裡想已經了無缺憾的話，就不需要從外面、外在的東西再去補強了。

亞洲的傳統中有另一個非常有價值的東西——席地而坐。其實上天在設計人體的時候，就可以讓人在地上坐的很穩，在亞洲的很多國家，可以看見人們到處席地而坐。坐在地上是很自然的事情，很多歷史遺跡的雕刻裡都可以發現坐在地上的圖像。坐在地上的好處之一，就是有很多種坐法，坐在椅子上的話，反而變化就沒有這麼多。不僅僅是窮人坐在地上，其實有錢人也是坐在地上的，畫像中印度的國王、皇帝，他們也是坐在地上，其實坐在地上沒有什麼不對，並不代表你很窮或是沒有地位。為什麼會從坐在地上變成坐在椅子上？這是因為長褲的引進，在傳統的亞洲大家都穿得這個很寬鬆，坐在地上是蠻容易的，但是如果褲子穿得很緊的話就不好坐了。像印度的這一張圖畫，這裡面的人是英國人，可以看到他們的褲子很緊，所以他們沒有辦法坐得很好，而且坐的姿勢變得很奇怪，當他們成為統治者之後，他們要求要坐在椅子上，那個時候椅子被引進了，而且產生了很多的問題。比如說一個公司裡面的董事會，要顯示地位的人他的椅子就要比別人高，這是唯一的方法，但是如果他椅子很大的話，反而顯得他個子很小。真正讓人顯示權威的方式其實就像這樣坐在地上，只是這樣就感覺這個人就很穩重。

坐在地上的另一個好處是，你周圍周遭的東西變少了，如果這個世界把所有的椅子桌子全部拿掉的話，我們可以救多少的樹，而且我們坐起來多麼舒服。所謂的全球化也就產生了單一化的狀況，不管去到哪裡，看到的東西都一樣。這張照片是我在香港的機場照的，但是全世界各地你都可能去照到一樣的照片，因為我們不管去哪裡，都有一樣的商店在賣一樣的東西。我們可以問自己一個問題，這個世界到底是怎麼樣比較好？是你不管去哪裡，哪裡都一樣呢？還是說各個地方有不同的多元的東西？這個世界會變得更有意思唯一的方法就是，你可以讓當地的文化蓬勃發展。這邊給大家看的例子是中國宜興有名的陶瓷器，其實那邊陶藝的藝術價值真的非常的高，不斷的有不同的新設計出來，如果全世界各個角落都像宜興一樣，不斷發展自己新的創意，這個世界就會變得非常有趣。

最後一點我要提的就是，是不是有能力去過一個非常有創意的生活？所以我們有這三個字Creative、Creation、Creator，而且要了解Creator創造者和consumer消費者之間的不同。我們去審是每天的生活、每天使用的東西時，其實都可以問自己一個問題，到底我們每天的生活可以過得多有創意？在物質主義之下，很多公司和商業行為，並不希望人們過得有創意，他們希望大家都成為消費者，因為消費者越多他們就賺越多錢。也就是說，我們用的東西、吃的東西，不是自己決定，而是由這些公司來幫我們做決定。在創意經濟下，其實我們要用的東西可以自己把他塑形，那這樣的話勢必會變得很有趣，因為全世界所有人都不一樣。正如這些婦女做的衣服其實很與眾不同，為什麼呢？因為他們是在幫自己做的，這些衣服很顯然的就跟中國工廠裡面做出來的，一件大概

只能賺十分錢的衣服、不曉得做給誰賣給誰，大量生產的衣服不一樣，這些人做的衣服是做給認識的人，而且很漂亮，因為裡面有他們的愛。

要自給自足並不需要非常複雜的工具，這些婦女過的這個生活並不會被大型的商業跟市場左右，他們並不會去看時尚雜誌來學習時尚；他們不會去買衣服，他們買布料自己做衣服；他們做的東西到了博物館，反而提供時尚設計師啟發。

你不需要很多複雜的東西讓你自己有創意，其實你只要有这样的想法「我要有創意！」這樣就夠了。其實有很多的值觀都可以推動我們來變得有創意，譬如說，我們可以依靠自己、我們可以有很多的資源、然後我們要了解自己所擁有的財富是什麼，我們要能夠看到機會在哪裡、要能夠去進行組織，能夠拓展我們的人際關係，然後能夠建立我們的團隊，然後有責任感，然後有領導力

我們如果要感到快樂，快樂其實在我們的腦海、在我們的心中，實際上生活上真正需要的物質東西，就只是食物，只是一個遮風避雨的地方，還有衣服而已，需要的並不多。在高科技的幫助之下，其實我們可以很容易的來設計一個居住的空間，裡面有採光、擁有音樂，而且不需要很多物質上的東西。

在這樣一種新的智慧型、知識型的經濟之下的話，我們可以善用我們亞洲的傳統，然後來加以發揚光大，而且產生出一種新的不一樣的生活模式。「設計」這樣的一個世代已經結束了，現在的話是一個發想和創意的時代。

設計競賽

## 德國iF設計獎

iF大中華區區域總監／李建國

今天的演講裏頭，我將試著告訴各位為什麼要參加國際設計競賽？怎麼樣選擇一個好的設計競賽？並介紹iF概念設計獎，也透過這樣的機會告訴大家怎樣比較容易得獎。

首先，我想對於iF我先做一個介紹。事實上，1953年就有iF。iF是一個非營利機構，早期是一個協會的性質，由一百六十幾個企業跟科技公司的會員來組成這一個協會。從1953年開始我們就開始舉辦設計競賽，並從設計競賽衍伸了很多設計相關的活動，比如說設計展覽、設計研討會……等。過去我們用簡單的說法來解釋iF，「iF設計獎就是設計界的奧斯卡金像獎」，這是某一年媒體給的一個稱號。但是後來發現媒體也說紅點設計獎是奧斯卡的金像獎、中國內地的紅星設計獎，也被說是中國設計界的奧斯卡金像獎。所以近幾年，總部盡量不使用這樣的譬喻來介紹iF設計獎。但即使如此，某次機會中，我剛好跟BENQ的設計長王千睿王設計長談到這個稱號，他給了我們一個期許，就是以後不要說「iF設計獎是設計界的奧斯卡金像獎」，他希望我們能夠做到當有人在領奧斯卡金像獎的時候能夠說「奧斯卡金像獎就是影劇界的iF獎」，這也正是我們的目標。

早期這最上面的ev就是協會的意思，協會後來成立的iF國際論壇設計有限公司就是GmbH。這個有限公司在這幾年又成立了iF DESIGN TALENTS GmbH還有iF DESIGN MEDIA GmbH。對於一個設計中心跟設計機構來說，支持年輕的設計人才是非常重要的一項任務。成立了這家設計公司，從公司的命名裏頭就知道它主要是支持年輕的設計人才，也就是設計科系學生、設計科系畢業生跟未來要獻身於設計的同學們。這家有限公司是非營利的性質，我們主要是希望來自企業的贊助，透過這些支援來協助年輕的新世代設計師。不管是透過競賽、各種出版部或是透過座談會、工作營等，透過這些來自企業的贊助來支持年輕的新銳設計師，是當初成立這家設計公司的目的。今年這個概念獎設計獎我們有幾個重要的贊助商，CeBIT攝影展是電腦展主辦單位；還有德國衛浴設備一個很重要的一個廠商叫hansgrohe、韓國的LG Hausys跟SAMSUNG，還有我們本身母公司都是這個獎項的贊助商，還有volkswagen福斯汽車也是這個獎項的贊助商。

事實上，針對專屬學生的設計競賽，iF概念設計獎早期就包含學生的類別。

但是我們在2008年時把學生的類別與其他類別整合在一起，成為一個新的獎項叫做iF概念設計獎。這個獎的參賽者自2008年開辦以來，幾乎每年都有倍數的成長。在2011年也就是今年的競賽，有來自52個國家3441個參賽者，大概有8007件參賽作品。這個獎項所具有的優點，正如剛剛提到，因為有來自企業的贊助，所以目前是免費參賽，而且沒有參賽件數的限制。另外，如果已經參加別的設計競賽，比如說剛剛提到的墨西哥海報雙年展這種國際性的設計競賽，或是國內外的其他設計競賽作品，一樣的可以重複參加我們這個設計競賽，彼此並沒有衝突。

這個概念獎的參賽資格是必須就讀於設計相關學系，比如說產品、服裝、視傳、建築、行銷以及工程學系的學生及應屆畢業生都可以來參賽。畢業生會被視為是青年專業的設計師，因此畢業時間離參賽時間不可超過兩年，作品完成年限也不可超過兩年。也就是說你即使畢業了，但參賽的作品必須是你在學期間的作品。參賽方式可以是個人參賽或是團隊參賽，但是團隊的話有一點限制，人數不可超過四位。參賽方式非常容易，全球的參賽者都透過網路線上報名，參賽者必須在網頁上建立自己的“my iF”帳號來提交各項報名資料。

iF獎涵蓋所有的設計學科，包括產品設計、工業設計、傳達設計、多媒體設計、時尚設計、建築跟室內設計。產品設計與工業設計就是幾乎包含了所有的項目，例如：交通設計、保健設備、家具、室內物品、體育用品、生活型態相關產品、陶瓷製品、救生/緊急醫療器材，還有材料的應用跟生產方式等等，這些都歸類在產品設計的類別。傳達設計與多媒體設計包含：包裝設計、平面設計、電玩、數位媒體設計、跨媒體設計、圖形使用介面設計、廣告、攝影、影片跟錄影、動畫、插畫等等。時尚設計包括：織品、服裝珠寶、流行服飾、時裝插畫等。建築室內設計包括：公共空間和建築、私人空間和建築、辦公室的隔間、室內空間、臨時性的建築、展場設計(商展、博物館陳列等等)、公共空間的傳播媒體、視覺引導系統互動裝置等等。

評選主要分成兩個階段，例如今年來自世界各地的八千多件作品，我們邀請世界級的設計相關的機構先幫我們做一個初選的作業，並從初選作業中選出三百件的入圍作品。決選時是把所有的八千多件的參賽作品，全印出來，由另外一組的評委來選出前一百名得獎的作品。前一百名的作品當然是建議從三百件的

入圍作品裏頭來選，但是沒有入圍的其實也是有機會，因為我們最後都是把所有的作品都印出來供決賽評選參考。

競賽總獎金達三萬歐元，由決賽評審自己去決定這一百件作品如何分配三萬元的獎金。

關於評選標準，我們列了幾個供各位參考：

#### 一、創新程度及創造性

作品是不是一個心得想法？是不是改善的現有的問題？改善到甚麼程度？

#### 二、設計品質及行銷

作品在設計美學以及展示方式是否都相當突出？實際可行性跟闡釋的程度？作品是不是經過縝密的考量？是不是確實有用？設計者是否分析過目標族群的需求？是不是考慮過這些需求然後符合用戶的需要？

#### 三、功能性

在作品發展過程中是不是跟原來的發想是一致的？是不是很容易看到就知道在幹嘛？是不是非常容易的使用？是不是跟其他的產品零件能夠相容？所選用的材料是不是合適？是不是能夠應用在實際的產品上面？

#### 四、永續性

作品是不是環保？是不是有較長的设计週期？所選用的材料是不是可回收？

#### 五、社會責任

作品是不是考量了人道的價值跟道德的標準？是否宣揚社會道德？是否確實幫助需要的人？

#### 六、通用設計

作品是不是符合通用設計的標準？除了直接的目標族群之外是不是好用及吸引人？

#### 七、安全性

設計者是否注意到使用產品時可能產生的潛在風險？怎麼樣去避免這些風險，讓產品能夠具備比較好的安全性？

以上是建議的評選標準，當作品都能夠符合這些標準的話，得獎的機會就越高。當然不見得說作品一定要百分之百的完美，因為畢竟是學生的創作，而且這個iF概念設計獎的宗旨還是在於鼓勵創作。各位畢業之後踏入社會就會在設計上受到更多的限制，沒有辦法像在學生的時代那樣沒有限制的去做創意的發想，所以這個獎項並不會要求各位跟專業的設計師同樣有百分之百完美的品質。

評審在評選的時候，對於好的設計心中自有衡量的準則，這些評選標準只是讓他們在討論的時候的參考依據。我們不是用每一個標準來打分數，然後再把分數加總排序而決定要得獎名次。作品的概念如果可能符合其中幾個項目而表現特別突出，比如說通用設計、環保議題，或是怎麼樣改善、怎麼樣有很好的功能等，就可能得獎。



product  
design award



communication  
design award



material  
design award



packaging  
design award



concept  
design award

iF設計獎標誌：產品設計獎、傳達設計獎、材質獎、包裝獎、概念獎備註：非所有iF獎項皆為本計畫獎勵項目，授獎結果以該年度審查委員會決議為主。



接下來是參賽資料準備的說明：2012年的IF概念設計獎參賽者請準備下列資料：兩張作品的圖像、650字的作品敘述、學生證、A1展示海報。動畫或影片類的作品要提供一個網路連結讓評審讀取。

### 一、作品圖像

作品圖像的主要用途是用於線上展覽、得獎專刊編輯、媒體露出等，圖像的格式是JPG檔圖檔，大小不超過5MB，色彩格式是RGB。特別提醒一點，有些作品也許沒有辦法用兩張圖像來做表達，就可以透過一些技巧，比如說把一張圖再多分割幾個畫面呈現。

### 二、作品敘述

作品敘述內文必須使用參賽網頁中一個叫「detail data」的欄位，用英文來闡釋你的作品理念，650個字的限制包含標點符號跟空格。因為這是一個國際性的競賽，來自不同國家的評審統一使用的語言是用英文，因此必須以英文書寫。650個字的字數限制來自於未來出版物的編輯、線上展覽的版面等等，在這樣的字數限制中，如何做一個比較好的填寫，這邊有一些建議：

- (一) 這個作品能夠有甚麼功能？能夠做甚麼？
- (二) 作品背後所傳達的意念是什麼？
- (三) 創作作品的靈感以及過程？
- (四) 作品跟其他的創作有甚麼不一樣之處？
- (五) 為什麼要開發這樣子的作品？
- (六) 符合甚麼樣的使用需求？

另外，在填寫作品敘述的時候，避免用廣告式的內文或是加註自己的意見，例如：這是一個很好的設計之類的用語。重要的是如何在最短的字句中完整呈現作品的概念及特出之處。作品敘述是協助評審理解作品的重要依據，因為是用英文寫成，若是對英文書寫沒有十足的把握，儘可能的請求師長或同學協助修正潤飾。

### 三、學生證

由於這是一個學生的競賽，所以提供學生證作為身分驗證是不可或缺的步驟。學生證必須用掃描的方式上傳。如果是應屆畢業生要提供畢業證書的影本，或請學校開立在學證明。學生證和畢業證書的部份並無要求要英文版本。

### 四、展示海報

每一件參賽作品要提供一張展示的海報，海報的文字跟圖

像必須清楚地展現作品的概念，以及個人相關資料。海報尺寸是A1 size，需要特別注意的是，在前幾年我們都是用直式的海報，從2012年起改用橫式，改變的原因是考慮了後續展覽展出及書籍印製的考量，這點是今年參賽者要特別注意的。

海報字體的大小用20pt字級以及沒有飾線的字體，如：黑體字、Arial、Franklin、Helvetica、Univers較適宜。考量到海報輸出的品質，因此需要較高的解析度，檔案大小限制在5MB內，並以轉成pdf檔上傳。由於轉檔造成的誤差，在上傳前務必再三確認是否能夠順利開啟及整體檔案的完整性。

海報中需要涵蓋的資訊還有作品的entry-ID。這個entry-ID是作品的識別碼，當完成參賽報名手續之後，系統會主動回覆一封告知參賽成功，並給予一組編碼。這組編碼即是日後主辦單位聯繫時所使用的識別。此外，參賽類別、作品主題、設計師及團隊成員名單、學校所在地的城市、聯絡的電子信箱、動畫及影片的連結網址等，都是必須呈現在海報內的訊息。海報的圖像及內容，可以跟上述的作品圖像及作品敘述相同，也可以使用完全不同的呈現。特別要說明的，關於展示海報內的全部訊息，也是要以英文統一呈現。

以下是一張展示海報的參考範例，基本上A1橫式的展現分成三個區域，第一個區域為主要空間，讓作者透過編排將作品呈現最好的展示，第三個區域為上下預留的五公分範圍，這樣的預留是為了在展示時有黏貼，或是提供贊助廠商擺放LOGO的空間。

關於報名系統的填寫說明，首先要填作品的entry-ID，如果是參加2012年IF概念設計獎這個獎項，八碼組成的entry-ID前三碼會是238。如果不是238起首的參賽編號，可能是誤報了本單位舉辦的其他設計競賽。Category的選項，01到04就是剛剛講的產品、Fashion或是Fashion Design等的類別，有些作品可能同時橫跨不同的類別，我們尊重參賽者的認定由他決定作品適合哪一類。須要注意的是，參賽類別是一經填寫就無法更改的，如果真的需要更換類別須與主辦單位聯繫。第二欄要填作品的名稱，由設計師自己定名。設計師的名字如果是團隊參加，就必須詳列每位成員的姓名，建議就是照abc的字母順序排列。若是團隊報名，email個人電子信箱填寫團隊代表人的即可，主要的功能僅是提供主辦單位與參賽者聯繫的方式。

IF概念設計獎最大的好處是免報名費，得獎之後也有許多

專屬權利，例如：所有的得獎者可以使用IF LOGO，設計師可以把這個LOGO運用自己的宣傳物，包含portfolio、部落格等。除了參賽者自己的榮耀之外，得獎作品可以幫助參賽者所處的學術單位在大學排行榜中獲的積分。關於學校積分的計算，一件參賽作品僅能為一所學校積分，若是團隊成員的所屬學校不同，必須事先溝通討論積分的歸屬，在填上校方名稱。

每年度的設計競賽到最後都會把當年度得獎作品整理成設計年鑑，當年度得獎同學本人可以得到一本之外，所屬學校也會收到一本，這本年鑑一般是須付費購買的，因此也成為得獎者的專屬權利之一。年鑑及結了當年度所有優秀的設計作品，是很多設計師做設計的時候一個很好的參考得獎作品會在我們的線上展覽系統中無限期展出，我們的網站大概有三百多萬的點閱率，也是在設計領域中非常受歡迎的平台，每年有五百多個國家的閱讀者會來查詢設計相關的知識，包含媒體、國際買主等等。

針對展覽的部份，過去主要是在漢諾威展覽館做展覽，但未來幾年隨著分公司的拓展，在其他地區的展覽也會越來越多，包括波蘭、中國、慕尼黑、漢堡等等。透過各式的展覽，也能提高設計師們作品的全球的曝光率。今年在台灣設計博覽會以及新一代設計展，也都有我們的展覽。

因為IF是代表卓越設計的一個標章，受到新聞媒體很多的關注，除了德國科隆有公關公司做全球性的發布之外，台灣分公司這邊也是負責整個大中華區媒體的發布。得獎者主動提供給新聞媒體的資料，往往也能夠成為受關心的議題。

今年台灣的頒獎典禮首次在新一代設計展舉辦，一共有31件得獎作品。由於這個獎項基本上有百分之七十到八十的參賽者是來自亞洲國家，例如：台灣、中國、韓國，我們也跟總部建議未來在亞洲區舉辦頒獎典禮的可能性，目前2012年還是維持在德國漢堡舉辦。

這邊提供一些過去參賽者或是評審的建議，像這位評審提到，因為評審是來自世界各地，因此設計所使用的素材就要多樣化，以因應不同評審的偏好及口味，因此「多樣化」是一個很好的建議。作品的主題要兼具國際化及世界觀，正因為學生的階段的你們可以更沒有限制得去發揮你的創意，但要把關注的焦點放大，要更關注國際化的事件，而不要把設計的主題侷限在你周遭的事物。國際間重大的事件或議題往往成為評審

關注的焦點，比如說這幾年有關生態環保、社會福利這部分的議題受到很多的關注；前兩年四川大地震的發生，中國學生的作品中就有很多取材及發想；近年來的石油危機或是石油漲價引發思考人類生存的問題、回收的問題等等，因為這些是世界性的問題，評審也同樣遭遇到這樣的議題，更容易引起共鳴與關注。

另外一個評審提到，作品最重要的是「communication、communication、communication」，怎樣透過展示海報來跟評審做一個很好的communication，讓自己的創作理念在八千多張海報中脫穎而出，受到評審的青睞。因為作品的數量很多，所以越簡單易懂的作品，越能產生communication，簡單易懂又獨特的作品，80%的機會已經得到獎項。

在設計的呈現上也是十分重要的，如何在兩張圖像及650字的簡短敘述中，讓你的設計在視覺上有最好的表達，這是除了作品本身之外，海報編輯上的傳達重點。其實不管是作品設計本身，或是展示海報的layout，就是要讓評審能夠有「wow！」這樣的感覺，這些評審本身都是專業的設計師，永遠不要說服他說你的設計比他好，但是你一定要用你的創意比他好來說服他，很多評審有這樣的感覺「哇，你怎麼會有這樣子的想法？」或許這個想法本身很愚蠢，但作為一個專業的設計師，他做設計時被限制了太多，反而是業餘的學生能夠因為沒有侷限而追求創意，產生這樣的output，這些output就可以讓評審有「哇」、「怎麼會這樣子想呢？真棒！」的感覺，正是這個感覺提升了得獎的可能性。

最後提醒的一點，今年的報名截止日是一月四號，往年透過網路報名，往往在截止日前會有塞爆的情形，太晚報名的話，若是作品有問題、資料不齊或檔案打不開等問題，主辦單位來不及與參賽者聯繫修正，就只能以淘汰處理。預選的結果大約在三月十五號會通知前三百件的入圍設計師，決選是在三月二十七日到二十八日之間舉辦，四月一號之後通知得獎結果，並預計於六月底發行年鑑。在網站的使用上我也提醒各位，請以英文網頁為主，雖然我們有向總公司爭取並架設了部分中文訊息，但是由於資訊量過多，目前無法一一翻譯成中文，因此中文網頁的訊息並不完整。除此之外，網站陳列剛剛演講中所提到的各項功能，包括得獎作品線上瀏覽、學校及設計公司的排名列表等等，若是對於比賽有任何疑問，也可透過網頁的email與我們聯繫。

## 動態影像的發展脈絡

國立臺灣師範大學視覺設計系主任 許和捷

動態影像媒體從創作的結構分析上而言並不是一件新的創作活動，遠從十九世紀初的照相術的發明就宣示了人類將進入一個新的視覺時代，到十九世紀末的連續性影片的視覺原理誕生，動態性的時間媒體就已經誕生，只是人類還不清楚從什麼角度欣賞。當代動態影像的發展之所以如此興盛，除了延續二十世紀中電視與電影媒體的蓬勃發展之外，眾所皆知，二十一世紀對於網路與行動媒體的無限想像是一個重要的關鍵。而動態影像的藝術內涵該如何判定，也不應該是由單一的純藝術論述者論定，在當今知識多元化與透明化的時代下，學者只有提案權並沒有定義權，從FB的產生之後這已經是成為必然性的知識內涵趨勢，知識與定義不再會是由單一的論述表態，是人也不會再在完全相信所謂權威式的論述。從此談論動態影像的脈絡可以從以下幾個方向思考。

### 一、大眾媒體對於動態影像的美感體驗影響

六〇年代中期大眾傳播媒體的普及化，例如：報紙、宣傳單、電視、廣告看板，等，而普普藝術（Pop Art）因為受到「通俗文化」的影響，通俗文化（包括廣告與媒體）便成為普普藝術家創作的題材，將是數位媒體藝術的先驅，在一九六五年韓裔弗魯克薩斯藝術家白南准（Nam June Paik），以手提式SONY品牌的錄影機播放了他的首卷錄像創作的錄影帶，在紐約格林威治的咖啡屋展出。八〇年代初期就開始討論到科技、藝術與社會的關係，電子音樂、錄像藝術、科技藝術等也因而建構了藝術的新形式與藝術創作內容，到了一九九〇年代後期，台灣隨著數位媒體的崛起與興盛，尤其是電腦數位科技與網際網路技術的發達，以及電子數位影音產品的普及化，「新媒體藝術」成為更新的辭彙，新媒體藝術所指的就是「數位視覺意象」，並且將之延伸到新藝術的範圍，語意當中更涵射著對於當代藝術以結合或運用「新科技」作為手段，對於「新科技」的運用與實驗，成為藝術表現的一種可能性。

這種發展性促使過往視覺設計與視覺藝術幾乎背道而馳的狀態，然而到今日的普羅大眾已經可以接受只要不是商業性訴求的「視覺影像」創作，都可以從「視覺藝術」的角度分享。在這裡不去爭論視覺設計與視覺藝術差異性的問題，因為這在當代已經不是問題，只有還不明瞭當代藝術精神與視覺環境文化的創作者會去思考這一問題。概略的說，在二十一世紀的次文化環境中，由於多元化的文化發展，只要不是文化或是商

業的宣傳物品之動態影像創作，就可以是包含某種成份的視覺藝術作品，這也是某些純粹創作性的動態影像設計，對於大眾而言已經可以接近於藝術創作的美感經驗享受之原因。

### 二、當代動態影像的視覺語彙氛圍

動態影像的創作對於二十一世紀的人們而言，已經不是什麼新鮮的事情，雖然它的積極發展也不過是這十年的事情，但是已經大量的存在我們的日常生活之中。Holtzman(1997)認為，從藝術創作或是文化傳播角度來看，許多創作者追求新的器材與新的技法，但是影像文化應該跳脫對技術的依賴與對新工具的濫用。由於科技的進步改變人類過去視覺的經驗，傳統繪圖對形態、顏色、空間、質感、張力等視覺本質的追尋與表現，在現代科技技術發展之下將展現不同的風貌與形式。簡言之，電腦改變了自文藝復興以來，所使用的線性投影及透視遠近法。新媒體已隨時改變的視點取代傳統固定的視點。其次，電腦藝術以直接光影代替顏料用以表現視覺的空間感。數位意象的創作透過多樣性的數位軟體呈現，在彈指之間創造多樣性的視覺成果，透過大量化的資料庫與複製程序可以無限延伸視覺創意，所以視覺意象的創作進入視覺創意領導一切的時代。

影像的大量生產促使我們的視覺文化產生重大改變，人們已經幾乎被強迫進入以視覺思考的時代。班雅明(Benjamin 1986)在其著作中提到，在複製時代的藝術創作中，真實與模擬所產生的影像文化問題將逐漸浮現，詮釋藝術真品本真性來說明藉由網路科技大量傳散藝術影像，不但打破了藝術品高高在上的權威感，也因大量複製的結果不斷地召喚觀者(spectators)崇拜藝術真品。不管是否為真品，我們都必須明瞭視覺藝術的價值，在數位意象大量製作的同時已經產生了變化。

其實進入新數位視覺意象時代，是不是真品的質感已經不在這層重要。班傑明(Walter Benjamin, 1892-1940)1986在其著作中提到，在複製時代的藝術創作中，真實與模擬所產生的影像文化問題將逐漸浮現，詮釋藝術真品本真性來說明藉由網路科技大量傳散藝術影像，不但打破了藝術品高高在上的權威感，也因大量複製的結果不斷地召喚觀者(spectators)崇拜藝術真品。(Benjamin, W., [1936]1998), 223)所以在某部份的藝術價值中。無法複製的原始真品依然保有其價值。但是在動態影像的領域確是被允許的。這對於當代人類而言已經是一種生活中

自然而真實的視覺語彙，與自然的美感體驗。對於多數生活在程是分為之中的人類而言，動態影像的視覺氛圍已經是一種自然的氛圍環境。

### 三、虛擬與真實的傳媒體驗

九〇年代初期，電腦與網際網路的普及，影像、錄像虛擬科技技術結合了藝術創作，形成了「虛擬實境」的新傳媒藝術。尚·布希亞（Jean Baudrillard）的《擬仿物與擬像》：「我們生活於模型世代中，模型先於信息，這個模型由一套擬像、媒體、科技、消費共同編寫的符碼(code)掌管。正是基於這點，布希亞提出「文化形上學」(cultural metaphysics)之說，他並不信奉傳統形上學，它是以含反諷的語調提出這個說法，在擬像世界中，人不再是所謂的「主體」(subject)，相反卻淪為文化、符號、語言為主的客體。說明了後現代主義的虛擬實境的現象。但是邁入二十一世紀的當代，這些看法也受到多元論述的挑戰。其實從行動通訊中看到的即時影像與內容，對於當代人而言已經是一種即時性的真實，而不是舊時代所人知的虛擬。所有事件的意義隨著主體認知的轉移而有所變化。

這個世界使得動態影像的真實感產生另一種更超越於真實的真實，動態影像可以建構一種內心深處的虛擬情境，使參與這個視覺的觀者產生真實感，這種真實感雖然是虛擬的但是卻是跟真的情境感是一樣的，這也是人類視覺歷史發展上前所未有的能力。

綜合以上，當代動態影像之創作從傳統的遠觀狀態，已經進入成為生活不可或缺的自然狀態的一部分，也不再有人去定義雲端與隨身數位化產品降臨的時代，動態影像存在是否有必要確認其真實性的意義，由於大量知識的自由論述與多元化觀點的發展，人類的核心思維是在於對於知識需求的選擇與適時性，因為二十一世紀的人類已經自然接受意義的不確定性已經是理所當然的常態，也就不需要去論定意義，而只需去判定美感需求與知識需求的當下氛圍與情境，這也成為當下動態影像對於二十一世紀新人類存在意義與實質內涵。

註1 通俗文化（Popular Culture）又稱大眾文化（Mass Culture），它由各種文化溝通形式所構成；有插圖的報紙、電影、爵士樂、流行音樂、收音機、遊樂場、廣告、漫畫、偵探小說、電視等，是一種出現在19世紀西歐都市中的獨特現代化現象。



國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系 張書維 FLYMAN/飛人



國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系 張書維 FLYMAN/飛人

## 數位影像的創作表現

ICDGRADA平面設計社團組織副會長／施令紅

### 一、數位影像的創作

由於社會結構促使人們觀念改變，使我們看世界的觀點也在改變。數位影像的介入使我們視覺表現的素材擴大了，從一切可能到不可能的發展，透過數位的表現可以進入完全的隨心所欲，若是仍然保有一部份的手繪操作透過轉換的程序也能成為數位媒體，結合既有的表現方式，將促使發展的空間更加擴展。電腦進入視覺設計的領域與進入視覺藝術的表現幾乎是在同一時間，只是視覺創作的影像成果對於觀者而言，是不會去區分到底是藝術或設計的。設計創作不像純粹藝術創作有著這麼多的主動性思維空間，主要是觀者對於視覺設計的要求多數是粗略的與直接的，若是有太多的間接性隱喻是無法引起觀者興趣的。純粹藝術又不像設計創作那麼的需要清楚與明白，也是因為觀者對於純藝術的需求會尋求心靈的思維。所以，雖然是同樣透過數位化的形式來轉換相同觀念，但是卻不見得能獲得相同的迴響。

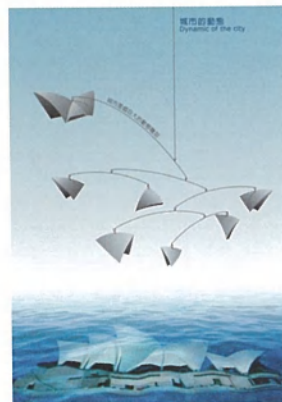
數位影像的創作若是提升到設計創作實驗的立場，一樣需要有獨立的自我思維能力。60年代科技的迷失狀況到了今日已經不再探討，主要因為是它已經成為繼成的事實，數位影像的不斷擴大促使視覺意象創造要不受其控制也很難。影像擬真能

力愈來愈強，使人類在視覺上更能模擬「真實」。進入二十一世紀媒體，已由平面印刷為主的發展朝向更多的圖像影音、聲光動作與多媒體的數位強大力量發展，使人類進入一個新的境地。其實這是過去人類位層面對的新世紀，從靜態的視覺影像到動態的影像，從平面的影像到互動的介面，瞬息萬變的資訊透過無孔不入的媒介，以各種型態穿越我們的心智。許許多多的影像無時無刻再牽動我們的思維，我們的所有觀念、價值觀、人生觀有可能因為一張影像的掠過而改變，或是一個影片的引導而改觀。

影像和非影像的世界常常是混淆不清的，我們透過視覺所辨識的文字與圖像無止境的困擾著我們的世界。視覺影像常常提供邏輯性思維的關鍵判斷，人類語言的模式反而已經無法像影像這樣快速而大量的進入我們的思維，影響也就如此輕而易舉的操控甚至是玩弄人類的觀念。過去只有資本主義的社會，非常依賴的建構於一種影像上的文化，如今非資本主義的國度逐漸也被這些無形的影像文化力量所牽引，逐步使全世界一同進入另一種影像文化的聯合國。從許許多多的跨國產業不斷侵蝕我們街道的景觀開始，也就注定了這一波人類視覺文化引領社會思潮的趨勢。



施令紅教授作品- Design Edges



施令紅教授作品- Sydney

影像必須提供大量的娛樂，以便能刺激消費，並麻醉階級、種族和性別所造成的傷害。影像必須蒐集無限量的訊息，以便能更得心應手地開發天然資源，提升生產力，維持秩序，作戰，提供就業機會給官僚們。華特·班傑明（Walter Benjamin）提到：

「每一種藝術形式的歷史都顯示，在關係重大的時代總會出現某些藝術形式影響後代，而這一種藝術形式的歷史都顯示，在關係重大的時代總會出現某些藝術形式影響後代，而這些影響要達到最大的效果就必須在技術水平上改變，換言之，就是要有新的藝術形式。」。

照相機的雙重能力--將現實主觀化及客觀化，理想她滿足了並加強這兩種需求。在生活過程中人們會到達一種迫切需求群體認同自己的感覺。這種程度的認同需求感，對於視覺影像傳播者是很重要的，他必須不僅能夠確認有意義的經驗，而也能夠以分明化、強調化的型態，把這些經驗轉播給別人。這對於觀眾而言也同樣重要，因為他能在幾個知性與感性層面上經驗電視與電影傳播，而對不負責任的說服，變得愈難接受。我們都應該獲得某種程度的感性讀寫能力以及媒體美學上的知識性教養；這可使我們確定而有信心地去判斷電視節目式影片。

## 二、數位影像與視覺文化

文化的概念常常隨著時代在改變，有時泛指常民的生活習俗，有時專指人類文明發展的重大指標與貢獻，或是只歸屬於藝術與人文的領域。文化包含甚廣，在廣義上幾乎與生活畫上等號，生活的常態紀錄與慣性成果即是文化。視覺文化是一般文化概念的型式結晶，數位影像不論是結果論的角度或是過程論的分析皆是視覺文化的一部份。通常視覺文化是一個社會群體形成的價值行為組合，數位影像是文化力量轉換出來的一種型式成果，什麼樣的文化就會形成什麼樣的數位影像創作。以台灣而言，所謂的台灣文化就是我們日常生活中的風土民情、宗教習俗、社會模式與美感形式的統合。數位影像常常是反映我們生活中所關注的思想、概念與創意，然後把它轉化在各種形式與實體上，文化與數位影像是息息相關互為影響的，甚至所慣常引用的表現形式與內涵概念。

文化的眾多形式呈現出一個有機體，包括生活消費品、社會群體的制度憲綱、人們的觀念和技藝、信仰和習俗。不論哪一類型的文化都包含有物質部分、人群部分、精神部分三大區塊構成的巨大結構。不論外來的影響或是內部的衍生，人為的操控或是自發性的演化，文化是實質存在的一個龐大體，自然而然地受著此地區各種因素與時間影響，持續地在生活變化中自然成形。



施令紅教授作品-手枝



施令紅教授作品-腳根

我們可以發現文化到了二十一世紀的版圖擴張，已經超越了我們過往以為文化同等於藝術與文藝達者的概念。文化可以從很多的角度判定，不論是從概念性或是哲學性的角度，種是無法脫離人與生活的介面，露絲·溫斯樂博士把電視、廣播、這類型普遍性的文化活動歸納為實用主義的、政治導向的文化定義，而不是概念性的或哲學性文化定義。<sup>2</sup>視覺文化是視覺藝術發展的源頭，視覺藝術又是視覺文化發展的見證，視覺藝術也就是視覺文化脈絡留下的成果。數位影像的創造除了是創作者的思想與體力表現的成果之外，還受整體視覺文化的影響。位影像創作者對於事物的觀感，透過媒材與技術呈現「造形」，這些觀感常常呈現當時社會整體文化發展。

一件數位影像的價值，必須從整體文化發展下體會。當然，創作者本身是否能夠充份表達思想，與足以把自己的觀念傳達給觀眾，是創作者個人創意與詮釋能力的表現。「數位影像」對於視覺文化的影響力，通常是在自然的影響當中呈現。一件作品之所以能夠成為藝術品，主要是因為它能使我們的感覺具有一種深刻的導向之外，文化因素也是背後探討的重要導因。因此，視覺文化發展的研究並非只是一些物件的歷史而已，也是人類整體文化發展的證據。

數位影像的觀念會隨著時間而有所不同發展。就像其他藝術類別一樣，在不同時期必有不同的價值觀念；視覺文化的創作不能遠離真實社會，對於人類文化最重要的貢獻，在於它對社會文化具有紀錄文化與實證文化的意義。依藉著「視覺文化」這樣一個分期性的概念審視，我們現在可以就「理論」本身提出一系列新問題，不僅是理解視覺文化理論，衡量其真理性與啟發意義，而且同時思考作為視覺文化癥狀的用途所在。新視覺文化的內容是緊密地和語言學、傳播技術聯繫在一起的，這正適合於新湧現的由媒介主導之視覺創作的廣闊空間。也就是說視覺文化的外在形式，即是我們現在每天走出們所看到的世界，無所不在的數位影像產品包圍著我們，在家中也無法脫離網路與有線電視的視覺轟炸。這些就很自然的展現視覺影像的恐怖力量，與對視覺文化操控理論。

### 三、數位影像世界的解構

操作及使用電腦工具作數位影像創作，已成為一種正常的常態。對於修改、傳送、儲存及列印等繁複的工作，數位影像常常已經能打破或超越它本身藝術潛能或商業行為，自然成為人類人文環境中的對話工具而不自知。



施令紅教授作品- Pablo Poster1



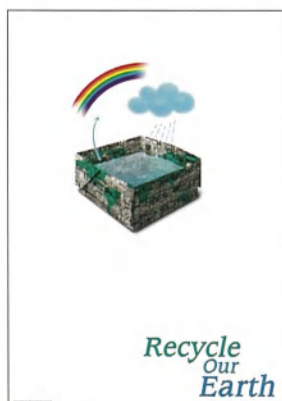
施令紅教授作品- Pablo Poster2

「數位影像」也已經不在有人去贅述它是「速食藝術」(InstantArt)。在褪去商業的數位影像創作將更能獲致來自藝術與設計主流環境中，透過公平客觀與有益的批判角度省思，讓我們更能接近事件的真實性。後現代的解構對數位意象的發展有絕對的幫助，後現代的解構理論、觀念藝術與互動式美學的新觀點，都已經大量的運用在擴大數位影像所可能的範圍，逐漸也融入主流藝術成為一項具有固定形式、理念思維及風格的藝術與設計體系。

視覺影像的風格與形式雖然不能以舊有的思考做判斷，但是不論是東方或者是西方，人類對於視覺的基本需求是相同的。從視覺文化的發展上來看，由於文化的差異與歷史背景的不同，對於視覺影像的看法東西方應該是有差異的。但是由於過去西方強權擁有強大的經濟力量主導了美感判斷，東方勢微的失去了自主性，促使二十一世紀之前的視覺觀點，多數以西方的觀點為主，直到後現代主義中部分的論述強調民族的獨立性，逐漸使東方意識到自我獨立的存在價值，與從根源興趣去思考視覺文化問題，外加中國經濟勢力的崛起，未來東方在視覺價值的界定上應該有更多的自主性去建構。

#### 四、結語

總而言之，當代數位影像創作對應東西方觀念與技術的交融匯合，是當代世界訊息大量快速的繁衍之下促使不同文化之間的交流頻繁，自然產生的各種不同的相互影響。可以預見的，未來世界數位影像創作的相互作用只會更加劇烈。在二十一世紀的當代，各種的視覺創作之衝突性論述與直接性的創作，其自身的範圍約束性已經逐漸減小，已經實質進入了多元解放與自然融合的階段，至此創意的多元性發展在台灣才正要進入另一個解放的時代。這一個階段的過程，不再需要過度武斷的視覺文化價值定義，視覺創意的動態性發展，將會自然的自由性演化，這是一個多麼令人期待的創意時代。



施令紅教授作品- Recycle



施令紅教授作品- 對話把手



施令紅教授作品- 男女

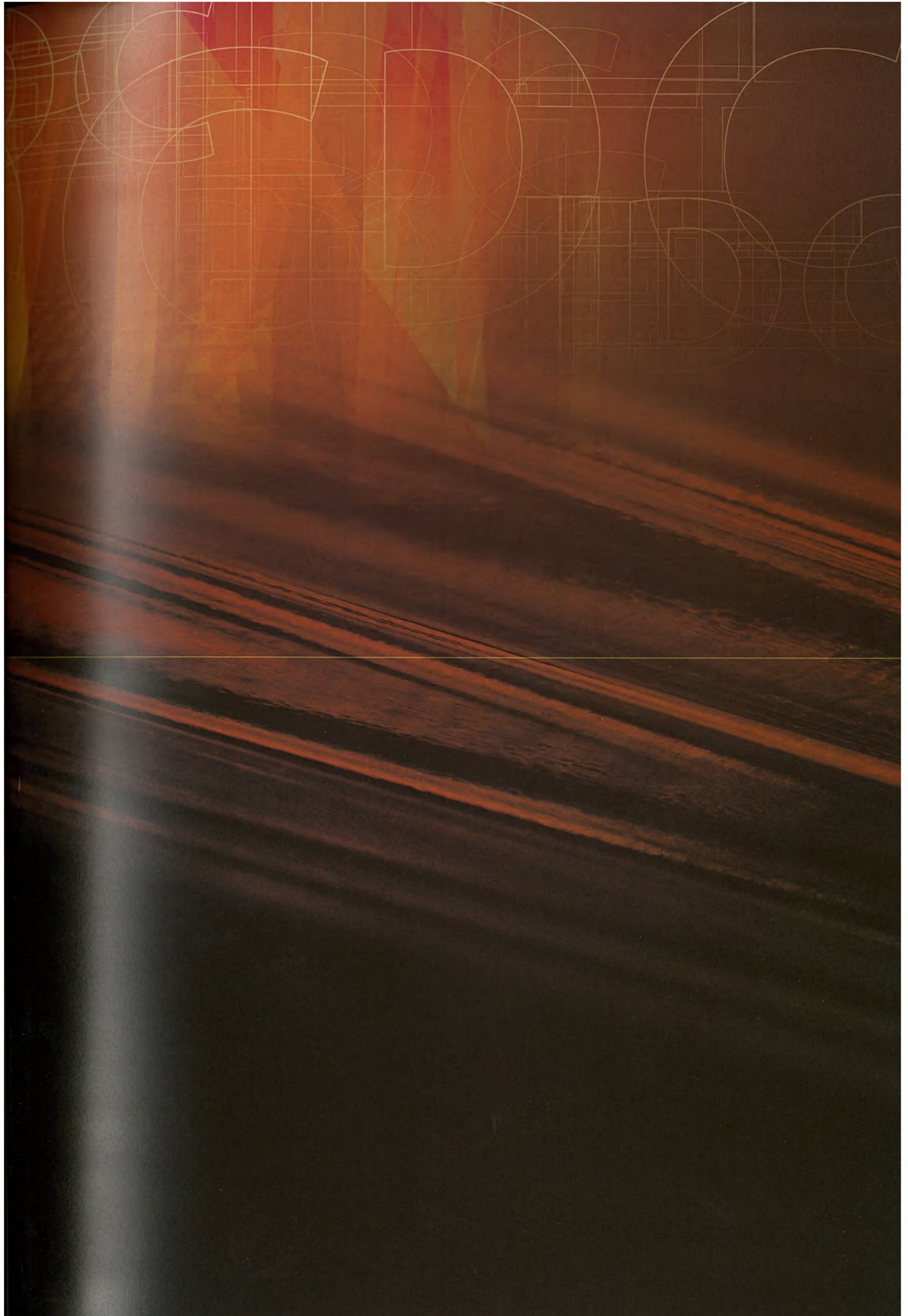




# IDC 2012

E-PAPER 電子報

- 34 設計戰國策第一期——吳家祺
- 36 設計戰國策第二期——呂宗昱
- 38 設計戰國策第三期——李珮雯
- 40 設計戰國策第四期——林阿蓮
- 42 設計戰國策第五期——孟繁名
- 44 設計戰國策第六期——邱聖祐
- 46 設計戰國策第七期——陳容寬
- 48 設計戰國策第八期——劉佳珈
- 50 設計戰國策第九期——范承宗
- 52 設計戰國策第十期——賴忠平



設計戰國策電子報第一期——國立臺灣師範大學美術研究所藝術指導組 吳家祺

## 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎



吳家祺

### 獲獎作品：

"Bio-Kaleidoscope", "Spirit" 2010 NTU Chorus Winter Concert

競賽名稱／名次：第十一屆墨西哥國際海報雙年展／入選

獎學金：25000元

### 個人簡歷：

臺灣宜蘭人，國立臺灣大學戲劇學系第五屆畢業生。現就讀國立臺灣師範大學美術研究所藝術指導組碩三。主要創作領域為：劇場服裝設計與海報設計等。曾擔任楊貽茜導演《2+1》電影短片之服裝造型設計，該片入選倫敦台灣影展、北京電影學院國際學生影視作品展、第32屆金穗獎劇情片類；劇場服裝設計作品有：杜凱祥導演《小偷嘉年華會》、吳政翰導演《我的妻子就是我》，後者曾受劇作家邀請，於德國柏林靜態展出；海報作品曾獲：2009國際學生創意大賽「復甦」視覺設計類入選、2009第三屆全國學生「台灣原住民」海報創作競賽—「百年來的凝視」銅獎、2010第十一屆墨西哥國際海報雙年展入選、2010第九屆莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎入選等。

### 一、請問您的獲獎心得？

「怎麼可能?!」是我知道得獎的第一個念頭，因為之前革命了N次，繳了很多的郵寄費卻從來都沒消息過...。說不期待或是沒有一丁點開心的念頭絕對是撒謊。之所以會想要將作品投遞國際大賽，百分之百是想讓自己的作品能夠被別人看見，稱一稱自己作品的斤兩，進而獲得肯定，只是結果來得有點讓我措手不及就是。其實我根本就忘記有投莫斯科金蜂獎這回事，某一天早上還在賴床的同時，樓下郵差先生電鈴按得勤，家人取回一份「不知哪裡寄來」的包裹，上面全都是我看不懂的暗號，直到拆開後看到熟悉的視覺圖像，才想起是金蜂獎執行單位寄來的海報專刊，他們很貼心將入選證書放在最上面，還有主席的簽名。可是我花了些時間還是找不到我的作品在哪。我只好一頁一頁翻，裡頭有好多位我喜歡的海報設計師也名列其中，一直到專刊的三分之二處我才翻到我的作品，雖然只有小小的一角，名字還是英俄並列，但是能夠跟國際大師的頂級作品印在同一本專刊中，這次第怎一個爽字了得！

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

我這兩件作品誕生的過程不太一樣。由於我坐不住的習慣，老喜歡在外頭晃啊晃，或是花不少時間在跟朋友同學哈拉聊天，不過我的作品絕大部分是用「想」出來的，一件作品完成的過程有超過一半的時間都在「想」，洗澡時「想」、搭



公車時「想」、吃也「想」睡也「想」。尤其是金蜂獎那張海報是在半夜跟台大合唱團的指揮電話聊天聊出來的，雖然兩個人講電話講到精疲力盡，但是我就有一個fu，知道海報長什麼樣。而墨西哥海報雙年展的那張作品，創作過程就比較一般，花比較多時間在圖像與編排上的嘗試與調整。

### 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？

老實說，兩萬五千元要買一支iPhone不夠，但要買書或CD絕對是綽綽有餘。由於我正在撰寫我的碩士論文，我將大部份的錢都投資去買我的參考文獻，以及其實預支了這筆獎金的一部分，趁著世博會的期間去了上海一趟。我深深相信「行百里路，讀萬卷書」的道理，獎金本身的世俗價值能被轉換成個人的生活經驗值才是比較重要的，畢竟對許多設計主修的學生而言，能夠多閱讀文字書籍以及好好享受生活、思考生活，作品才會有個人風格與生命力。

### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我的設計啟蒙是來自大學時期的基礎設計老師 Carl Johnson，在他的課程中，作業不多，一周一份而已，但是在他的課堂上，總是強調「怎麼想」永遠先於「怎麼做」；而我的劇場服裝設計課程王怡美老師用鼓勵的方式，讓我設定自己

的目標，漸漸累積也勇於自我挑戰。研究所時期，師大系方與文創中心積極舉辦眾多的設計講座、論壇或大師班，在短短兩天的工作坊之中，國際大師總能精簡扼要（一針見血）指出作品的優缺點，並藉此破除自己設計思考的盲點與慣性。我想，在設計教育的不同階段應該有不同的教學法，對大學生而言，技術的學習固然重要，是否要以課程的方式進行也見仁見智，我認為「看的學習力」與「想的思考力」是設計學群學生的關鍵技能，所謂戲法人人會變，如果能在設計的最前端就有不同於他人的見地，作品自然能夠有別以往的陳腔濫調，俗語說：「好的藝術家模仿，一流的藝術家偷。」偷的絕對是想法概念而不是圖像本身；研究生的部分，對於專家講座與大師班的需求，絕對更勝大學生，校方可以針對重點特色，資助研究生實習或是學術交流的機會；我期待設計教育現場多樣化的教學方式，能讓學生知道「不是每一個人都適合當設計師」，在龐大的設計產業之中，絕對有容身之處，如果沒有，也及早認清事實。此外，中等與初等的藝術教育，乃至社會教育，對於設計相關活動的推廣，能讓所有人對「設計」有更正確的認識，唯有讓設計成為專業，設計師才會有專業自主。



## 美國傑出工業設計獎



呂宗昱

### 獲獎作品：

Toy Guardian

競賽名稱／名次：IDEA／Bronze

獎學金：500,000元

### 個人簡歷：

市立松山高中、國立台灣科技大學工商設計系畢業，現就讀台科大設計研究所

### 一、請問您的獲獎心得？

這是我個人第一次在國際性中賽事獲得獎項，作品能受評審青睞、獲得肯定，實感光榮。這次參賽給了我不少實用的經驗，而其中最大的心得，就是要保持平常心。

所謂平常心，並不完全是在說「期望越高、失望越重」這回事。實際上要作出一個好的作品非常困難，無論是定義問題、找尋切入點或產品細節，概念發展期間會有許多部分必須兼顧。只有先暫時忘掉比賽這回事，專注在概念上，持續發展、測試、檢討、修改，我們才能更有效地提升作品的品質。

唯一能讓比賽影響的，應該是競賽的時程。永遠都該多預留一點時間給自己，做最後的檢視與修正。無論是抓出錯別字、些微修改說明板面、甚至重新設計產品外觀，概念永遠都還有修改、進步的空間；而我們能作的，就是在時限內，盡最大的努力做到「接近」完美，讓自己能問心無愧地把作品提交上傳、寄送出去。儘管在旁人眼中，我們或許會顯得對某些小細節過度吹毛求疵，但那都是設計者應有的堅持，也是一份對自己產出作品的驕傲。當作品夠好、說明也夠完整了，剩下的就是些許運氣了。

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

創作過程中最令我印象深刻的，當屬實驗階段時，目標使用者對概念產品的反應了。



玩具守護者的價值核心，就是運用小朋友的想像力，讓故事與產品本身有了說服力，能引導他們作對的事情，因此產品本身刻意簡化外觀，除了動物化的形態與功能性的細節外，沒有加入太多元素。當邀請小朋友們來做等比例草模的尺寸測試時，每個小朋友對於這個「生物」都有不同的定義；有的說像兔子，有的則是小狗、恐龍，而每個人指定鼻子眼睛的位置也大不相同，有著各式各樣的想像。更讓我驚喜的是，在未經說明的情況下，小朋友們都能開始直覺地與產品互動，無論是騎乘、或是以他們自行帶來的小東西餵食這個「生物」，都跟預先設想的設計細節相呼應，這些現象更給了我一份對這概念的信心。

### 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？

獎學金對於不擅長參加比賽的我來說，著實是一份鼓舞。

許多國際性賽事的參與，都需花費不少時間與資金。無論是報名、模型製作、運送作品出國參加展覽及評選的費用、甚至是得獎後的專刊製作費用，對學生來說都是一筆不小的負擔；同時，多數國際性賽事也不提供獎金。換句話說，參與這些比賽，某種程度上也要背負某些成本風險。也因此，IDC的獎學金充分扮演了鼓勵者的角色，支持我們去追求國際性的認可，並讓我們能更坦然的將這份過程視為一種有效的「投資」。對於家境不甚寬裕的同學們來說，IDC的獎學金絕對是追求卓越的助力之一。

有了這份獎學金，我也會繼續將進行中的作品投入未來的賽事中，並且做更多樣的嘗試與創作實驗。

### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計所涉及的領域非常之廣，是一門不只要求專業技能，也要求通識雜學跨界應用的學科，也因此，光是在作品的製作與實驗上，就有無數種相關的工法與製程。因為有定期製作品的需要，沒有相關設備、材料時常常必須委外承包，也因此，學設計的負擔對多數學生來說是非常重要的，學習成本遠比其他文科、理工科系高出許多。此時，學校能提供的學習資源變得相當重要，但在地狹人稠、院校林立的台灣，空間與設備成了最大的難題。

國外重視創作創新的設計校系，通常都備有完善的工作坊，及各式輕重型機具及電腦化控制機台；同時也提供各式材料供學生取用，並備有常駐技師協同學加工方面的需求，讓同學在將作品實體化之餘，也能進行各種的創作嘗試；另外，也會提供空間或行政支援，讓同學能進行多次實體展覽，促進校內、校際同學彼此交流、競爭的機會，甚至帶來與國際品牌合作的可能性。在這樣的環境支援下造就的創作熱忱，必定是非常驚人的。

或許會有人認為光是學費，國內外就相差甚遠，但是當學費能有效地轉化為學生能掌握的學習資源時，一樣的學習成本，一定能有更豐富的創意產出。



## 德國紅點設計獎



李珮雯

### 獲獎作品：

愛神號/EROS

競賽名稱/名次：2010 red dot communication design/best of

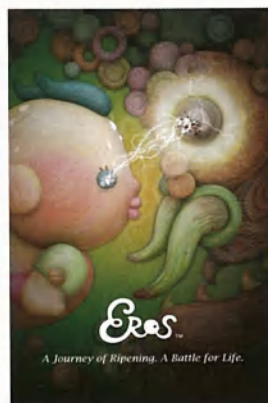
獎學金：500,000元

### 個人簡歷：

李珮雯，1988年出生於台灣宜蘭，2005年前往台北縣復興商工學習藝術繪畫。2010年畢業於國立台灣科技大學工商業設計系。畢業這年完成首支動畫作品EROS

### 一、請問您的獲獎心得？

對人生持續在規畫中，但時常趕不上人生變化，塗塗又改改。很榮幸能夠獲得「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的獎學金。學習設計至今，作品首次獲得國際大獎的鼓勵，我覺得自己超級幸運之外，一路上也是挺努力。記得從小就非常喜歡畫畫及勞作，幼稚園時，因為想畫畫而不站起來跟著小朋友唱歌，就被老師叫上台狠狠抽屁股，此時便知道我願意為興趣犧牲，我想這就是意味著我一生和畫畫黏著走吧？作品愛神號是大四的畢業製作，我當時決定要做動畫，但動畫的技術和流程對我來說非常陌生，甚至還很恐懼下了這個決定，但，即使是沒有把握的決定（從小就有些反叛性格），一但下定決心，最後也是有機會獲得肯定。人生中的爆點往往都在於一個重大決定後。多聆聽、多觀察、多吸收、多包容，有願意分享的心更能讓自己與人交流。愛神號的結果看似美麗，但創作的過程是非常艱辛，絕非努力埋頭苦幹而已，過程前經驗決定作品的延展性，過程中經驗決定了作品的完整性。希望這次獲獎對我是一條引線，期待引爆未來更多的肯定囉。老實說，得知得獎後的瞬間壓力很大，尤其當別人都期待你下一個作品的時候，突破他人對我的期望很難呢，獲獎後的肯定值得開心，但我更希望每次能從0開始去做設計，這也是要努力的。感謝幫助過愛神號的人們，還有一路支持我學習設計的家人。謝謝台科大設計系。



## 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

好多深刻的事情，創作過程的回憶才是最棒的，對我來說，創作過程的體驗才是那使作品撐起來的重心，讓作品有生命力，創作的過程是作品的靈魂。創作過程幾乎都在工作室，工作室太多回憶。曾經半夜邊趕工腳邊有一個黑影閃過，我的媽呀，是隻料裡鼠王耶，然後工作室就多了鼠類成員吱吱叫。若正經對作品的執行面來說，要完成一部完整的3D動畫非常困難，尤其是一個人要身兼導演、編劇、動畫師、剪接等。愛神號的概念一開始就定案，但要使故事細節順暢則需要不斷修改。3D技術讓我緊張，當我決定要使用Maya時，我幾乎只會蓋模型，還不是蓋得很精美那種。愛神號前製和後製共花了快一年才完成，半年建構腳本，半年執行3D動畫。3D技術缺乏讓製作更顯困難，執行過程中，我遇到好幾次RENDER上的問題，東奔西跑求助無門，還是找不到解決的辦法，只好手動單張跑圖，然後我就留下女兒淚了，和工作室同樣遇到問題的夥伴相擁哭泣。

## 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獎學金的意義是動力，實質上當然幫助不少，精神上連爸爸媽媽阿公阿嬤都開心呢。獎學金的出現能夠推動我去積極參與更多樣的國際競賽，不只是在期待獲獎後能有機會再有獎學金，然而獎學金能夠負擔學生在驚人的國際競賽報名費和運費上。它也支撐了學生有機會提高設計製作費用的和對作品

的實驗性，念設計系是挺花錢的，有時候真的會因為製作費太貴而作罷。有了獎學金，我可以狠下心購買更多不便宜的設計書，藉由國外的設計書提高眼界。我認為專業能力是許多感知合體的，所以我更有機會去旅行，台灣是個封閉島國，在資訊方面或許有些人認為網路就很發達啦，但當我實際到強國現場才發現那文化衝擊有多大。還有我能有更多機會體驗各種展覽活動等等，我想，將靈魂層次提高才能讓專業能力更有深度囉。

## 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

需要提升國家整體對美的感知，尤其是握有資源和舞台的人們。台灣的設計相關系越來越多，似乎念設計變成一股潮流，有興趣或有能力者都可以學習設計。但台灣教育狀況幾乎是大專大學才有這方面的科目，若能在高中以前就推設計教育，應該可以讓某些人不清楚設計到底在做什麼而跟隨潮流念設計。熱門的設計系，在環境和資源上，連國立學校都是不足的可憐，什麼才是最適當的教育環境呢？希望教學環境提升改變，並且替設計產業著想，有個保障完善的工作制度是很迫切的。再推設計競賽同時，是不是也需要在煙花散去後，看清楚學生最終在畢業之後有沒有機會可以持續在工作上發揮能力，做好的設計呢？





設計戰國策電子報第四期——台南應用科技大學視覺傳達設計系 林阿蓮

## 日本名古屋國際設計競賽

共同創作者：高婷婷



林阿蓮

### 獲獎作品：

獲獎作品：「懷孕數位互動設計」

競賽名稱/名次：2010日本名古屋Do! /

國際設計競賽 其他類 金獎

獎學金：1,000,000元

### 個人簡歷：

林阿蓮 個人簡歷：

99年畢業於 台南應用科技大學 視覺傳達設計系

現於 高雄 勝典科技公司 擔任初級多媒體設計師

高婷婷 個人簡歷：

99年畢業於 台南應用科技大學 視覺傳達設計系

亞述設計有限公司 初級設計師

安辰國際股份有限公司 初級設計師

### 一、請問您的獲獎心得？

我們從沒想過自己能得到這個獎項，作品完成後，唯一的想法就是我們完成了一個有意義的設計，一個真正可以幫助人的設計。

在設計的過程中，我們曾經歷了無數的挫折、失敗，但沒有時間讓我們傷心和抱怨，只有一直不斷的嘗試和努力，並一次次的從失敗中站起來，就好像是我們的主題「懷孕」一樣，孕育的過程總是辛苦的，所以看到這個有意義的設計能被肯定，真的是難以形容的高興。

而今天我們能有這份殊榮，要感謝的人有很多。首先，感謝教育部所給予我們的支持和鼓勵，還有我們要感謝名古屋設計競賽給予我們這次的機會、感謝我們的學校「台南應用科技大學」提供我們良好的設計環境和感謝所有指導過我們的老師，謝謝我們的家人，因為有他們的支撐我們才可以專心 專注的在作設計，我們的成就不只是在於我們的努力，還有背後那些給我們力量的家人和朋友。

最後我們要特別感謝一路陪我們走來的指導老師—尚祚恒老師，當我們沮喪和難過時，老師的鼓勵和鞭策，支持著我們一直走下去，他讓我們體會到了設計的重要和意義，謝謝老師。



## 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

在設計的過程中，每個挫折和喜樂，我們至今都仍歷歷在目。但最令我們印象深刻的就是「退件」這件事了。因為我們的作品和能力是在一次次的退件中成長的啊！

當初，我們是首次嘗試以數位互動設計的方式來呈現，這與平常所接觸到的書籍資訊截然不同，儘管我們在設計呈現上花了許多的心思，但仍然總是被退件，還記得當時最常聽到老師說的一句話，就是：「重做！」，我們也曾經失落、難過，不過因為重做的件數實在太多了，我們也沒太多時間沉溺在負面情緒之中。而那段日子，竟也成為了我們最珍貴的回憶。

## 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？

對於我們來說有很大的鼓勵作用，也是對我們的設計和能力的一種肯定，因為有了這筆獎金，讓我們可以義無反顧的投入設計。

對於我們來說有很大的鼓勵作用，也是對我們的設計和價值的一種肯定，其實我們也從來沒有想過會獲得獎金這件事，但有了這筆獎金卻可以解決我們的後顧之憂，讓我們可以義無反顧的投入設計，嘗試和擁有更多不同的想法和思考。

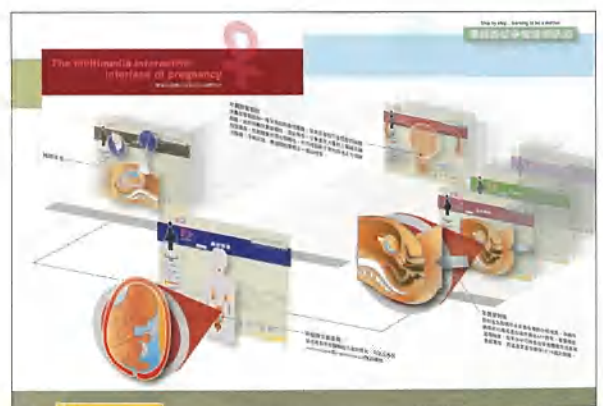
## 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

因為得獎的關係，我們有幸到日本參與IDCN的設計研討會，主題是為名古屋設計出能改善現狀的設計提案。從參與的過程中，我們有了許多的收穫，研討會集結了來自日本各個地方和世界各國的學生和參賽者；不同領域的設計人，我們看到了不同的想法和角度，我們也發現日本的參賽者在設計作品時，也總是站在長遠的角度設計作品。

過去，我們師生三人也常常會討論到「何謂設計的目的性和本質」，我們認為設計應該是站在人的角度，有意義的設計，所以當我們到了日本後，有種巧遇知音的感覺。

在台灣，設計普遍呈現「為設計而設計」的樣貌，考量較多的是如何增加趣味性和更多的購買者，國內的比賽以爭奇鬥豔，驚世媚俗的手法來吸引到了我們的目光，也讓我們漸漸迷失了設計的本質。因此，我們建議國內的設計教育，可以讓我們有更多的空間和平台「探討設計的本質」，畢竟，設計之所以令人為之動容，是因為它背後有著所要傳達的內容和意義。

另外，我們也發現國內的設計教育近年來有越趨向升學和考取學校，而忘了訓練學生的工作實戰經驗和技術，個人淺見認為教育除了注重於提升自身名譽上，還能進一步提高自身修養，當我們在高談台灣的軟實力時，我們應該要更注重往下紮根這件事，而不是注視著眼前的成就和光環，或許我們不能很快就有收效，但今日的台灣不就是當年我們努力施肥的結果。而這不只是教育對於其他事物的態度亦皆如此。



## 德國紅點設計獎



孟繁名

### 獲獎作品：

獲獎作品：Bamboo Cell / 竹細胞

Bamboo Cell No.2 / 竹細胞二

Braille Block / 點字方塊

### 競賽名稱 / 名次：

22010 Red dot design concept / Best of the best

2010 Red dot design concept award X2

獎學金：550,000元

### 個人簡歷：

實踐大學肄業，目前於空軍服役，擔任美工兵

### 一、請問您的獲獎心得？

其實能獲獎完全是出乎意料之外的。

這次的參賽是為增加一個經驗，讓作品有給予國際審視的機會，畢竟從沒參加過，也瞭解獲獎的困難度，從開始就沒抱太大的期望。因此，得知參賽作品全數獲獎的當下是十分詫異的，當然，很高興能在求學最後階段達成一個目標，一個不曾妄想的目標。念過設計的人都知道，每件作品總是批評多於讚美，若無堅強的意志和自信是很容易被擊垮的。求學期間，我常常是拿著驚嘆號出去，帶著問號回家的，其中很多想法充滿變數，唯一不變的是相信自己。我想就因為相信自己，讓自己還能走在這條路上，最後終於讓國際評審看見自己努力用心的地方。

這次於新加坡參與的頒獎典禮，讓我見識到國外對每個環節的重視與不馬虎，在此，設計是有價值的，被尊重的。令人欣喜的是，看到許多同樣來自臺灣的學生獲獎，爭取榮耀。當頒獎人唸完作品姓名後說道：「From Taiwan!」時，我知道，某種程度上，我達成了些什麼，所有的辛苦忍耐都值得了。

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

在當我在進行竹細胞的創作之前，我花很多時間瞭解現在竹傢俱的加工處理方式，並跟幾位老一輩的師傅閒聊，其中讓我獲益良多的並不是如何進行加工，而是每位師傅對竹材的尊重，還有敘述日治時期工作的氛圍場景，當時的人如何利用和



看待竹子，很多的歷史讓竹子具有豐富的容貌，充滿文化的內涵，然而到現在卻成了夕陽產業，少了設計的傢俱幾乎都經由國外代工。

以上眾多的因素都成為日後設計的動力，當下也默許自己能透過設計讓人看見竹材獨特的面貌。由於概念並不是說說就好，用鮮少的時間執行創作才是一大挑戰，我並無技巧高超的師傅合作，教授也抱持懷疑的態度，甚至認為做不出來。也確實，起初在灌入樹脂時失敗多次，變形裂痕都得一一克服。記得有一次硬化劑用光了，只好專程從工廠坐車去買，來回五小時就為完成一個進度(回家又是兩小時了)，每次回家雙手都是乾掉的樹脂。有一次父親問我在用竹子做什麼，我只說如果做的出來，一定很美好。

整個過程只有自己知道理想的完成狀態是怎麼樣，然而這需要一步一步去達成的，在尚未完成前都是未知數。當我完成開始研磨時，竹子的紋理一一浮現，所有的自然形態與纖維都呈現眼前，還能觸摸竹材內的質感。第一次看到時是很感動的，不管作品是好是壞，我都盡力表現出初始的概念了。

### 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？

由於每次的作品製作都得支出不少錢，因此在學時所投入的金錢與精力是難以用錢衡量的，這筆獎學金確實能給予學生

在設計上持之以恆的動力，也讓更多出色的作品有機會角逐各種競賽，讓世界看見臺灣。我想不管日後要繼續升學或工作，這筆錢都是能提升自我的一大助力。

### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計學校我只念過一間，其實還不甚瞭解臺灣整體的教育體制。但就自己的看法，設計的啟蒙教育是很重要的，很多面向的技術與專業是必須瞭解的，我發現諸多的技術觀念都不是從老師身上學到的，而是跟不同領域的師傅學習。

設計教育不是一顆自我膨脹的氣球，很多專業的素養與基礎都是學生缺乏也渴望學習的。或許教學形式上很自由，很國際，但沒有內涵和專業只是為這領域製造一個假象，等到畢業後才發現自己眾多不足之處。我想創意這一塊是需被尊重的，可能學生在千百個想法中只有一個是好的，但每一個想法都是經過思考的，是經過自身的思路產出的。矛盾的是，有太多市面上的設計都是與教學相違背的，而我們還是持續頌揚它，這一直都是一個不解的謎。

希望以教育為職的師長們能重視每位學生的想法，將心比心，畢竟我們都將有一天代表臺灣，臺灣的設計。



設計戰國策電子報第六期——國立高雄師範大學視覺設計研究所 邱聖祐

## 波蘭華沙國際海報雙年展



邱聖祐

### 獲獎作品：

獲獎作品：Future Cleared／被洗掉的未來

Invisible Shock／看不見的衝擊

競賽名稱／名次：第二十二屆波蘭華沙國際海報雙年展／入選

第十一屆墨西哥國際海報雙年展／入選

獎學金：50,000元

### 個人簡歷：

生於港都高雄，自國立高雄師範大學視覺設計學系碩士班畢業，目前的作品曾參與國內外的展覽與競賽，諸如台灣國際平面設計競賽、波蘭華沙國際海報雙年展、斯洛伐克國際海報三年展、芬蘭拉赫第國際海報雙年展、韓國AD STARS釜山國際廣告節、波蘭奧斯威辛國際社會政治海報雙年展、塞爾維亞Novi Sad國際海報展以及台灣國際創意設計大賽等公開展覽，並於第十屆墨西哥國際海報雙年展中獲得銀獎殊榮。

### 一、請問您的獲獎心得？

這次非常榮幸能在擁有45週年歷史的華沙雙年展中，公開展示自己的作品，除了設計能力受到肯定之外，亦感謝雙年展願意提供一個讓設計新秀表現想法、展示創意的園地，而我所拋出的全新議題—環境荷爾蒙(如清潔用品中的壬基苯酚、香水中的定香劑以及塑膠遇熱融出的雙酚A...等)潛在的威脅，也得以受到國際矚目，讓更多人認識並了解其對人類社會與生態體系所造成的傷害。此外，也感謝吳仁評老師在創作上給予我明確的建議，提點我在作品上不足的地方，而能使整個創作更臻完善，同時讓我思考欠缺的部分。

最後感謝設計戰國策願意做為台灣學生的後盾，讓我們能義無反顧地奔向國際，並給予學生更大的動力馳騁於國際舞台。

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

在思考如何將環保概念圖像化的創作過程裡，確實碰到許多的難題，例如議題新穎可供參考的範例有限、觀念複雜無法簡潔呈現等，迫使整個過程格外漫長，就在陷入瓶頸，思考另謀出路之時，正好看見媒體報導某國外知名塑膠鞋廠牌橫掃台灣市場，使本土廠商群起效尤搶食這塊市場大餅，不過經過檢驗許多廠牌所含有的可塑劑含量均超標，而可塑劑當中的多氯聯苯是為環境荷爾蒙的一員，不僅影響人體的腦部和內分泌系統，更會造成罹癌風險激增以及雄性雌性化等可怕後果，而翻閱台灣過去的毒害事件，民國68年台中縣的惠明盲啞學校就曾發生米糠油集體中毒，可見環境荷爾蒙仍然持續存在著，並不會因為我們的視而不見而降低威脅，如此與生活息息相關的議題，無非是我們必須正視的重大環保課題，因此才又讓我堅定信念繼續創作。

### 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?

獎學金對於學生而言無非是一種鼓勵的象徵，也是最直接的幫助，而能在學生時代就立足於國際領域，則顯示出我們在設計方面的潛力與前瞻性，更可視為個人生涯一個重要的里程碑，讓自己擁有更多的自信去迎接未來的挑戰。在資源豐厚的狀態下，我得以購買國內外優良的書籍增廣眼界，建立自己的

Database，在創作方面，則可以添購較好的攝影器材、創作素材…等，使作品在「質」的部分有所提升。

#### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

不敢說能對國內設計教育有多少的建議，畢竟自己也是從這個體系出身的，不過凡走過必留下痕跡，只能以切身碰到的經驗提出淺見。高中時代素描或是繪畫等課程多以作業的練習為主，透過繳件一次一次的累積經驗，鮮少看到老師親自示範一個作品從無到完成的過程，如果能夠在課程的開始直接示範，從中說明構圖、造型與固有色等元素之間的運用訣竅，學生或許能更快速的找到一條入門的路徑，做為一個學習的參考，就能減少在繪畫課程裡一次次的作業練習，使設計科系學生得以不用每天掛著熊貓眼來上課。

而對於大專或大學的學習生涯，著重於平面、網頁、動畫…等多方領域的涉獵，可從中摸索最適合自己的相關科目，加以專攻，不過在廣度提升的同時，深度可能無法兼具，且大多數學生並無法確定自己未來的出路，有很多學生在畢業後才發現學校所學的竟完全不符合市場的需求，因此建議學校設立應變機制，針對學生的特質：口若懸河的往學院發展、實事求是的往實務應用，使同學得以在課程中「認份」的完成未來踏入社會所需具備的條件，而學生亦減少摸索期所浪費的時間與精神，達到學界或業界的無縫接軌，學校也完成階段性的任務，並抑制人才不適用所衍生的失業問題，學生在跨入職場時，能夠很有自信的呼喊「還好以前都有學過」而不是充滿怨懟的「為什麼學校都沒教？」



設計戰國策電子報第七期——國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術所 陳容寬

## 英國D&AD藝術指導協會學生獎

共同創作者：江柏勳／王博生



陳容寬

獲獎作品：

獲獎作品：Please Insert Doritos

競賽名稱／名次：英國D&AD藝術指導協會學生獎／二等獎

獎學金：800,000元

個人簡歷：

2008 One Show China 青年創意競賽-影片組銅獎

2008 One Show China 青年創意競賽-現場金獎

2009 英國 D&AD 學生獎-裝置組優選

2009 Asia Spike 台灣青年隊赴新加坡比賽

2010 微軟潛能創意盃台灣決賽

2010 英國 D&AD 學生獎-廣告影片組二等獎

2010 坎城廣告節 台灣青年影片隊赴坎城比賽

### 一、請問您的獲獎心得？

很高興能獲得這次的獎學金獎項，讓我們覺得當時的辛苦真的獲得了豐富的回報；也讓自己對於創作和比賽上更有信心和積極的態度；除了對我們是很大的鼓勵之外，也可以讓更多未來想參加比賽的學生看到這個機會，希望刺激大家能積極的參加國際的設計競賽，為台灣創佳績。

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

這次作比賽作品最讓我印象深刻的就是時間上的壓迫，雖然創意大概再製作前一個月前就構想好了，但是大家一直沒有時間準備，一直到截止前一星期都還不確定到底要不要做；畢竟要拍攝需要借場地、器材、服裝、人力、演員，拍完還要剪接加特效，甚至要把作品寄去倫敦也要約三天的時間，我當時真的覺得不可能做好了；還好有朋友鼓勵我，讓我心一橫放手做下去，另一位朋友熬夜陪我後製幫我加特效；就這樣拍攝完



後隔天熬夜剪接到凌晨，剪完立刻拿去寄快遞，才完成了這個不可能的任務，真的很感謝大家的幫忙才能有這次的成績。

### 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？

這個獎學金對我們來說是一個很大的肯定；間接讓家長和師長也更了解且認同我們在做在學的東西，當然對我們本身也是一個很大的鼓勵，讓我們可以更有信心更堅定的繼續創作和比賽。

獎學金除了精神上對我們的鼓勵之外，我們也將它用在我們創作所需要的硬體設備上，例如攝影器材，鏡頭，剪接的電腦上等等，讓我們有更好的外在條件可以從事創作，當然也可以讓我們好一陣子少吃一點泡麵，畢竟身體健康才是最大的本錢囉！

### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我覺得創意是台灣的方向；不過台灣很小，我們不能等別人來看到我們，而是我們應該積極的走出去；設計教育從學校單位到學生應該要更有國際觀，老師應該讓學生看更多台灣以外的東西，認識國外的設計師看看別人的作品，並且多參與國際的比賽和活動。

我覺得目前台灣的老師們大都對於國外的相關知識並不足夠，例如對國外業界或重大比賽的了解等等；我覺得或許我們需要更多比較年輕對於國外最新知識或經驗較充足的師資，再經由老師帶領學生走出台灣，我們要做的不只是臺灣的設計更是世界的設計。





設計戰國策電子報第八期——朝陽科技大學 工業設計研究所 劉佳珈

## 日本富山國際海報三年展



劉佳珈

獲獎作品：

獲獎作品：BOOK&TREE

競賽名稱/名次：第九屆日本富山國際海報三年展/入選

獎學金：25,000元

個人簡歷：

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

朝陽科技大學 工業設計研究所 就讀中

劉佳珈 / 曾獲 日本富山國際海報三年展、莫斯科金蜜蜂國際平面設計雙年展、香港國際海報三年展、中國國際海報雙年展、臺灣國際海報設計獎、台灣國際創意設計大賽、“東+西”大學生國際海報雙年展、全國技專校院平面與廣告設計競賽銀獎、新一代設計競賽銅獎、新埭強設計獎全球華人大學生平面設計比賽優選獎、白金創意平面設計學生作品大賽優選獎、朝倉直巳教授紀念創作獎等獎項

### 一、請問您的獲獎心得？

謝教育部對於學生參加國際設計競賽的支持，也感謝求學路上師長的指導與一直在背後支持的家人、朋友。這幾年教育部所推廣【全國技專院校平面與廣告設計競賽】選拔全國各校優秀學生設計作品，讓我們有機會透過參賽提升個人的創作水準，也藉此觀摩許多優秀的設計作品。這次的入圍使我有機會體驗另一種不同文化，展覽的會場有來自世界各地的作品，不同文化不同種族所思考的角度及表達的創作都不相同，藉由這次的機會大大擴展自己的國際視野，不管是在設計上甚至思想上都受益良多。

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

在設計創作裡，從概念的發想、創作、修改、到作品的成型每個環節都十分重要，為了使素材的運用能完整呈現概念，



我不停的尋找適合的素材、反覆的動手摺紙、裁紙、刮紙，不斷的拍攝不同角度的照片，希望呈現作品最好的效果。整個作品的創作過程都是令人深刻的，在動手做的同時會發現創意擁有各種不同的可能。

### 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?

這筆獎學金的意義遠遠大於實際的金錢數目，這是一種鼓勵與動力。感謝政府對設計領域的重視，參加國際競賽所要花費的精神與費用不少，對於專職的學生而言，教育部的補助獎學金無疑是很大的幫助。

在設計學習的過程裡，需要不斷的充實自己的知識、能力、思想與國際觀，體驗生活、閱讀思考、看展交流、創作執行等，這實質的獎勵恰巧給了我更充裕的資源運用。

### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法?

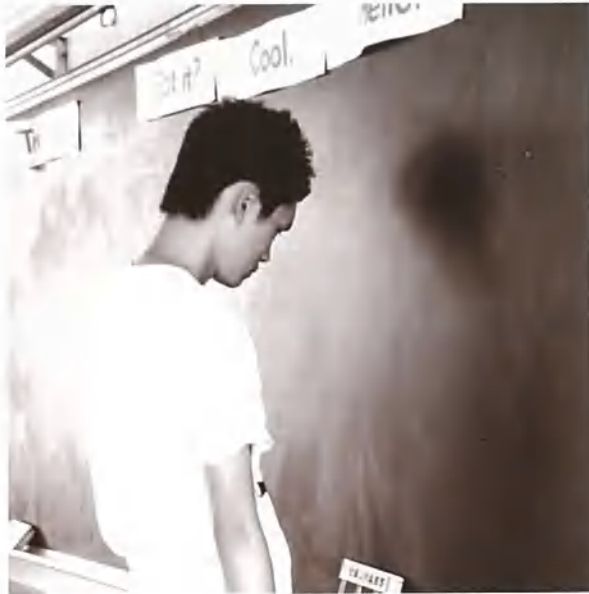
設計教育的養成，需要培養好的人才與技術，也還需要有良好的環境與後盾。設計不只有技術的努力更需要思想的培養，教育工作者應該多啟發、刺激學生的思考能力，培養學生們的國際視野，讓學生們有獨立思考能力。

台灣的设计人才與能力不輸於其他國家，但在设计的環境上似乎有待加強。在台灣的教育環境裡常忽視美學教育，應該將美育落實在基礎教育上，培養國人的欣賞美的事物，提升美感的養成，落實人文素質、文化素養的教育，讓美學教育紮根，國家提供我們學習的養分，有計劃地落實美學教育，才能真正提昇台灣的设计產業與環境。

設計戰國策電子報第九期——國立臺灣科技大學工商設計研究所 范承宗

## 美國傑出工業設計獎

共同創作者：王伯晉／林曜傑



范承宗

### 獲獎作品：

獲獎作品：a traffic light

競賽名稱／名次：

2010 IDEA(International Design Excellence Awards) Silver Award

2010 iF Concept Award Winner

2010 iF Product Design Award Winner

2009 Red Dot Award: Design Concept Winner

獎學金：25,000元

### 個人簡歷：

對設計創作懷抱满腔熱血，高中就讀廣告設計科三年，主要以平面設計相關技能的學習和視覺美感的培養為主。大學就讀工業設計系四年，自此才開始接觸工業設計領域，除了在校內課堂上的學習之外，也經常藉由參與設計競賽獲得學校之外的經驗，在大學畢業前就以和同學共同創作的作品「a Traffic Light」獲得國際三大設計獎Red Dot、IDEA銀獎和2項iF獎。自大學二年級開始，求學期間的學費和生活費等開支完全仰賴設計競賽的獎金和學校獎學金支付，期望以這樣的步調在研究所繼續精進自己的設計創作能力，並希望自己在研究所畢業之前，能夠有作品被實際量產的經驗，讓自己的設計能夠真正被實現人們的生活之中。

### 一、請問您的獲獎心得？

謝謝過程中所有曾經幫助和鼓勵我的人。

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

創作過程中的每個部份和接觸到的每個人，都是成為令我印象深刻的寶貴經驗中的養份，在此分享a traffic light這項作品的設計過程。

#### 1. 概念的原由

這項作品並非學校課堂作業，是源自大三時期對某項國內競賽有興趣而開始進行的創作，初次參賽入圍國內競賽之後，在準備決賽和製作模型的過程中再進行多次檢討和修改。

最初的概念來自當時看到裝有LED燈溜溜球，玩的時候能閃出各種彩色的光，覺得非常有趣，拆開後，發現裡面小小的LED，卻可呈現多種不同的顏色，這樣的LED技術只用於溜溜球，實在很可惜，便試著思考這樣的技術是不是能夠產生更有價值的利用。後來從色光混合進行水平發想，最後和各種概念嘗試媒合之後發現在紅綠燈上也許是個不錯的應用，能夠帶來多項優點，便決定朝這個方向進行垂直發展。

#### 2. 先備知識

在先備知識方面，資料的快速收集和整理是一項很重要的能力，身為設計者，即使沒有親身經驗，也必須在極短的時間內搜尋到有用的相關資料，更重要也最難的是，有足夠的洞察力，在早已普及司空見慣的簡單科技中，看到別人所看不到的利用方式和能夠發揮更大價值的地方。

#### 3. 遇到的困難

Problem：

在概念階段，因為在一些國家已經有現行的太陽能紅綠燈和其他太陽能的交通號誌，當時擔心我們的作品是否會太過相似，讓人看了會有「又是一個只是採用太陽能當替代能源的東西」這樣的印象，而這樣的印象在短時間內必須從大量作品中挑選的設計競賽中，如果成為帶給評審的第一印象的話是相當不利的。

Solution：

思考作品的特色和能夠帶來的所有好處，將所有優點列出，其中使用太陽能做為替代能源僅僅只是其中一項，所以在展板視

覺、文案撰寫的表達上，去強調其他的特色，太陽能就只是稍微帶過，儘量降低這項特點被注意的比重。

#### Problem :

在模型的表達上，希望能夠安裝真實的太陽能板和LED屏幕，但我們成員完全不具有電子相關背景和知識、經驗。

#### Solution :

太陽能板過於昂貴超出我們所能夠負擔的模型預算，以及太陽能板在模型評選過程中容易產生諸多意外不定因素，於是最後將太陽能板割捨，採用黑色壓克力替代。LED顯示屏幕的部分向電子系教授請教，該教授請他的研究生幫我們的忙，除此之外也向當時暑期實習公司內的互動設計師請教。

### 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?

研究所來到台北生活之後，房租和生活費等等，好像什麼都比以往還要昂貴，多虧了IDC的獎學金，讓我能夠在未完的求學期間鬆一口氣，獎金同時也是能夠讓我繼續參加國際競賽的經費。

### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法?

「年輕的工業設計師Gerwin Hoogendoorn，在一週內被吹壞了3支雨傘，因此他決定要製作一支能夠對抗強風的雨傘。還將「雨傘」定為他的畢業製作專題，希望能設計出一款怎麼吹也不會開花的終極雨傘。這計畫遭到許多雨傘大廠拒絕，還有朋友的取笑後，Gerwin決定自己來，沒想到過了一年senz<sup>2</sup>的閉門研究，讓senz<sup>2</sup>魅力橫掃世界各大設計獎。」

看到這把傘的故事連結到這學期在學校課程中的學習和課程外的經驗有感而發。

最近看了幾個國際設計競賽的得獎作品，與自己以往看過各種設計競賽的作品混合比較之後有了一些發現，我發現大部分歐美國家的學生作品題目比較大、比較深、比較未知、比較勇敢，而亞洲，尤其是近年來屢獲iF跟reddot的韓國、大陸、台灣，大部分作品都是很小的題目，然後一個小概念、一點小創意，然後蓋3D、render、做表板，就這樣完成了。

這麼說似乎有點難描述出我想表達的那種感覺，大概就像是有一群人會去做「讓沒有腿的人也可以自由自在地游泳」這種題目，然後從研究到訪談，到測量到草圖到模型，到最後他真的讓沒有腿的人穿戴著他的作品在水中徜徉。

而另外一群人在想著生活中有什麼不便，接著想個創意來解決，很想得獎的話就想100個不使用100個創意做出來，這樣的作品在國內各大大小小設計競賽，和iF跟Reddot比比皆是，小創意其實沒有什麼不對，但似乎大家多少會受國內外各大獎項所影響，就我自己也是會受到那些獎項的評審們的決定所左右。畢竟前者挖了一個坑給自己跳，連坑有多深都不知道，最後會不會真的有辦法適切地解決也是未知，但一定得投入大量的時間跟精力；後者輕易速成，以量取勝，尤其許多設計競賽的評審們又經常讓這樣的作品獲獎，兩相比較之下，後者c/p值比較高，短期內比較能夠賺到多一點獎金和獎項，和一些勞力、代工、速成之類的印象不謀而合。

但如果撇開獎金和獎項不看的話，身為一個設計學習者，在這之中我除了手腳變得更快，更懂得針對比賽投機之外，骨子裡好像並沒有多大的進步和成長，也逐漸背離了自己念設計的初衷。

我不知道是不是自己缺了什麼，即使有了以上的發現和認知，卻總還是沒辦法完全像「讓沒有腳的人能夠游泳」那樣的人一樣，不在乎什麼比不比賽的，專注在一個自己好奇想要去完成的題目去挖掘，卻總還是會有想要參賽獲獎的慾望，或許是因為從大學到現在，身邊這樣的人似乎總能在團體中得到師長和同儕甚至是媒體裡比較多的肯定和注目吧。「讓沒有腳的人能夠游泳」，我想像如果我也做出一個像這樣的作品，即便沒有獲獎，我想我也能夠感到滿足，但至今似乎都沒有個作品能給我這樣的感覺，似乎都必須經過來自自身之外的肯定，自己才能完全放心地也肯定這個作品。

希望可以在求學期間為自己找到一個坑來跳，不要因為看不見底就不敢跳，跳進深坑然後爬出來的時候我想能夠感受到自己變得有所不同，至少我所欣賞的人都敢這麼做，我想我也需要做點這種冒險吧。

設計戰國策電子報第十期——國立臺灣科技大學 設計研究所 賴忠平

## 德國紅點設計獎

共同創作者：葉銘泓



賴忠平 葉銘泓

### 獲獎作品：

獲獎作品：Innate Vase

競賽名稱／名次：red dot award design concept／Best of the best

獎學金：500,000元

### 個人簡歷：

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

朝陽科技大學 工業設計研究所 就讀中

劉佳珈 / 曾獲 日本富山國際海報三年展、莫斯科金蜜蜂國際平面設計雙年展、香港國際海報三年展、中國國際海報雙年展、臺灣國際海報設計獎、台灣國際創意設計大賽、「東+西」大學生國際海報雙年展、全國技專校院平面與廣告設計競賽銀獎、新一代設計競賽銅獎、新瓊強設計獎全球華人大學生平面設計比賽優選獎、白金創意平面設計學生作品大賽優選獎、朝倉直巳教授紀念創作獎等獎項

### 一、請問您的獲獎心得？

記得去年獲得red dot design award 前往新加坡參加頒獎典禮，頭一次參加國際的頒獎典禮，當時的興奮實在讓人難以仔細思索這個獎對於自己的定義。今年的頒獎典禮，興奮之情早在我們收到通知之後慢慢被消化，到了頒獎典禮的現場，某種程度上還頗為驕傲，一來自己的設計在數千件的作品中能被選為Best of the Best確實能讓人精神振奮，然而最主要的原因是當自己能夠看見自己能為台灣讓世界看見，能與所有在這次頒獎典禮上來自台灣的设计人一起代表台灣的设计力，確實能對自己產生一股驕傲。在頒獎會場無論是個人、團隊、甚至是一整個學校的學生，發現來自台灣彼此，漸漸會有一種莫名的向心力和激情出現。當發現台灣的獲獎數多於去年後，也發現中國學生與我們距離不遠了，這時我們才了解到，即便award這件事情依然需要努力與維持，而當自己逐漸開始累計一些國際獎項之後，接下來的才是我們該著眼的目標。得獎提升曝光，同時給人信心，但也不應就僅止於此。怎樣延伸這些被創造出來的價值與認同，使得設計與經濟發展能夠有一個好的成長方向和穩定的循環機制，因此值得繼續思考也需要有人深入其中嘗試。並不是說非得要把得獎的產品生產出來就算是延伸，這類型的問題時常有人在問，認為得獎的產品沒得生產就可惜了。只是我們不認為現在需要把自己侷限在這個範圍，得獎的產品是否真的有發展，獎項的特性也值得大家去思索，應是徹底了解每一特性，好讓自己能為接下來的一步做好適當的準備，這也我們還在繼續努力的地方，當大家都努力嘗試改變的時候，或許改變就會出現。

### 二、請談談創作過程中最讓您印象深刻的事情？

吵架。團隊合作一直是我們進行設計的模式，以我和葉銘泓為主要成員，根據案子的不同會加入不同的合作對象，增加討論的多元意見，也因此發生意見衝突的機會也就相對提高。吵架這件事情應該在一般的合作關係中多少會發生，即便我們兩個人已經合作超過五年在每次的合作中都會產生衝突，有時候旁人會問如何避免衝突？又或是發生衝突應該怎麼辦？我們一直以來都認為就吵吧！但是結果一定要吵完。這樣的說法是因為這種情況是在某個觀點上彼此有相異之處並且正在進行

討論，吵架只是比較帶有情緒性的討論，只要還是圍繞在主題上，並非阻礙討論進行。對我們來說最怕的就是沒有講開後的疙瘩才是真正會影響設計進行下去的流暢，削弱成果。所以，吵架對於我們來說並不避諱。當然，合作時間一長，發生衝突的機率確是有變少，但只要發生意見衝突或是開始吵架，我們最後一定會把事情講開，吵到有共識讓事情能夠繼續順利進行下去。

### 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的獎學金對於設計領域的學生除了鼓勵大家再接再厲以外，最直接的幫助便是補助我們許多競賽為數不小的報名金額，許多好的概念有時候常會受限到金錢這樣的現實因素而沒有好的舞台讓它發聲，有了這筆獎金可以讓更多的概念有可能被世界看見。對於剩餘的獎學金，我們是將其視為未來我們出國去進修的補助。出國進修一直是許多台灣學生的目標，在台灣，創意設計產業的市場並不足以支撐整個產業有良好的運行，因此了解國際上各地的設計的商業模式，可以增加台灣設計在國際市場的話的機會和可行程度，向其它國際學生學習與交流會成為很好的認識途徑。只是於國外就學的支出多半都超出國內許多，即使能獲得獎學金，卻不一定足夠給付當地的生活費，因此我們一直以來就是計畫能將IDC的獎學金儲存下來，供給我們之後前往國外進修時的開銷。

### 四、請提出您對國內設計教育之建議及看法?

設計近年來由於國際競賽和新聞報導逐漸變成熱門科系，雖然很開心願意重視設計的人變多，一方面其實也開始擔心許多問題。可以看見有很多學生或是家長對於設計科系有著極高的興趣。根據以往的經驗，在大學以前的學校教育其實很難清楚幫助學生了解各設計相關科系，更別說是家長，只怕會是大家一頭熱的結果，並沒有仔細的做好功課而一味的接收媒體上設計師光鮮形象的資訊，等到認清事實後才發現現在設計相關領域需要更大的努力才能脫穎而出，因為設計是沒有所謂的標準答案，需要的是對自己更加嚴格的標準。而在大學以後的設計教育面對了逐漸成長的學生人數，教學資源的質開始需要被注意。設計人才的培育很注重個人思維的養成，許多過程是需要和老師不斷討論之下才能從每一個步驟學習經驗、知識再轉化逐步堆砌為自己的想法。如同前面提到的，設計沒有標準答案，因此傳統的教育方式光是教師與學生的比例在大部分的設計教育課程裡是不適合的。即便許多學校的課程本身已經有所調整，面對越來越多的學生，整體的教學資源是否與學生人數平衡都值得再多加思考。





# IDC 2012

## Work & Concept 得獎作品介紹

56 平面設計類

74 產品設計類

107 綜合設計類



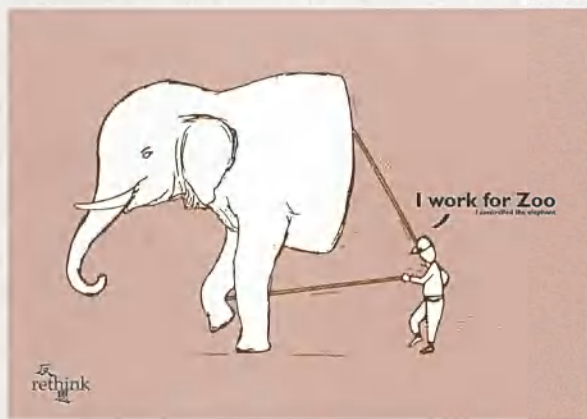
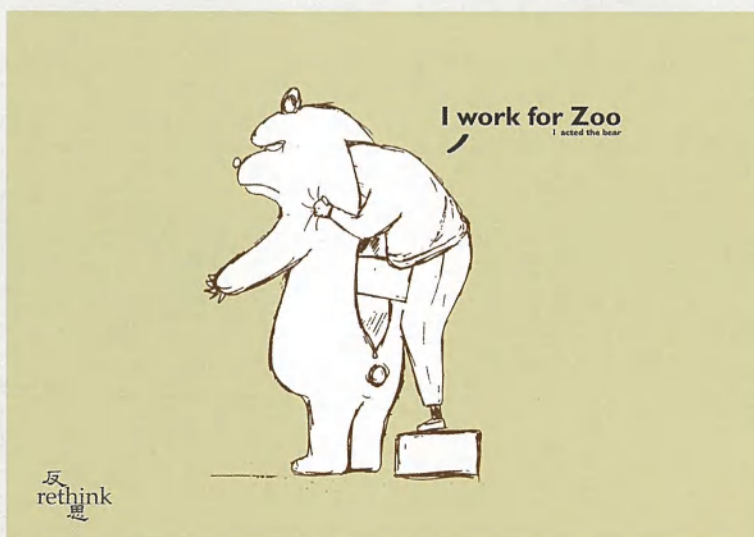


符書銘 Fu, Su Ming

實踐大學  
媒體傳達設計學系



作品名稱 I work for Zoo / 動物園工人  
 獲得獎項 Selected / 入選  
 指導老師 Shieh, Ta-lih / 謝大立  
 獲獎競賽名稱 第7屆 日本名古屋國際設計競賽  
 The 7<sup>th</sup> Nagoya Design Do!



在2010年參加了日本國際名古屋設計大賽，這也是我參加過最大型的國際設計比賽，感覺特別新鮮，當然也全力以赴，在學校當中，老師也都一次一次的修改及與我們討論可加強的地方，在我被通知在幾千件作品中入圍我自己也感到十分高興，不敢相信自己入圍了，也繼續再接再厲為第二階段的比賽作準備，2010年暑假開始與指導老師進行最後的修正與改進，第一次覺得參加一個國際的比賽是需要多麼的仔細準備，從圖片的輸出到作品的寄送全部都要自己來，從選擇快遞公司到連絡主辦單位每個細節都需要一便一便的檢查，直到作品送出去，接下來就只能等待評審的結果，在等待的過程當中，不時都會去比賽的官方網站查詢的講明單出來了沒有，後來收到結果的郵件時，只有入選，心中有小小的失落，不過我不會放棄繼續比賽的決心，因為我感覺能得到國際評審的肯定，就是對自己作品的認同，也希望未來可以參加大大小小的比賽，豐富自己的比賽經歷，也在當學生的過程留下不錯的回憶。



郭又瑀 Kuo, Yo Yu

實踐大學

媒體傳達設計學系

作品名稱 HOME, sweet home / 家，美麗的家  
 獲得獎項 Honorable Mention / 優選  
 指導老師 Chang, I-Hsiang / 張亦翔  
 獲獎競賽名稱 第7屆 日本名古屋國際設計競賽  
 The 7<sup>th</sup> Nagoya Design Do!



概念一直是作品的核心，先強化整體概念再嘗試各種不同的視覺呈現方式，選擇出最適合的包裝。若擁有了完整的概念卻沒有在比賽中嶄露頭角，並不是指概念不好，而是選擇的呈現方式不適合，換一個方式包裝，還是有機會脫穎而出。沒有想法的時候可以從生活中下手，越是貼近生活的概念越能觸動人心，另外，多參觀展覽、觀摩各方作品，也都會激盪出燦爛的火花。很多時候概念只是一個點、一個感觸、一句話，但是都有機會發展成很棒的作品。

很欣賞NAGOYA DESIGN DO!主辦單位的細心與競賽的進行方式，對於通過初審的各個參賽作品，主辦單位會將所有評審的評語一一記下，並且以電子郵件加上實體信件的方式寄給各位參賽者；初審過後也給予參賽者時間，讓他們可以在最終審查之前，根據評審的評語對作品進行修改。

陳子群 Chan, Zi Qun

國立高雄師範大學  
視覺設計系



作品名稱 Something we don't see / 隱形危機

獲得獎項 Honorable Mention / 優選

指導老師 Wu, Ren-Ping / 吳仁評

獲獎競賽名稱 第7屆 日本名古屋國際設計競賽  
The 7<sup>th</sup> Nagoya Design Do!



得知獲獎後的那一刻，我已經畢業了!

在一年軍旅生涯中獲知兩次國際賽成果的消息，對於當時苦悶的生活來說，是個難忘的經驗呀!在短短的兩年研究所生活中，參與國際比賽其實是不經意的，這些收穫也是自己進入研究所時所預料不到的!

參與國際賽的確是讓自己進步較快的方式，在这一切過程裡，自己並不是為了比賽而設計，其實大多數作品都是透過一次又一次努力的練習，並在好的創意上才有的成果，當方向與時間都符合的比賽中，以交流的心態投入，才得到一些收穫，這些收穫也讓自己在進入業界後，有種不一樣的體驗，對設計更有抱負，期許自己未來還是抱著持續讓自己眼界開闊，才是比賽背後，最大的收穫!



劉思妤 Liu, Szu Yu

國立臺灣科技大學

工商業設計系

共同創作 曾銘宇 Tseng, Ming-Yu

作品名稱 Save Energy, Save Me / 拯救

獲得獎項 Honorable Mention / 優選

指導老師 Cheng, Jin-Dean / 鄭金典

獲獎競賽名稱 第7屆 日本名古屋國際設計競賽

The 7<sup>th</sup> Nagoya Design Do!



在接觸工業設計之前，總是覺得這是一個很酷很有趣的領域，因為設計師有能力去執行自己的想法，並將概念具體的呈現出來。身為設計師，我總是幻想家裡或周遭使用的產品都是自己所創造的，使用的時候會有一種如同家人的親近感受。而在學習產品設計之後，得知一項產品從概念發想到生產製造，甚至是最終端的丟棄回收，對人類及環境其實有相當大的影響力，若被大量生產和使用之後，其造成的影響更是以倍數成長，因此我一直認為，身為產品設計學生，在我們能力能及範圍之內，有義務創造對地球和環境有正向影響力的產品。“Save Energy, Save Me”就是在這樣的觀念下產生的作品，希望提醒人們在享受冷氣帶來舒適環境的同時，能感受我們對自然生態與環境造成的衝擊。

沈映仁 Shen, Ying Jen

實踐大學

媒體傳達設計系



作品名稱 Clean Air / 淨化空氣  
獲得獎項 Selected / 入選  
指導老師 Shieh, Ta-lih / 謝大立  
獲獎競賽名稱 第7屆 日本名古屋國際設計競賽  
The 7<sup>th</sup> Nagoya Design Do!



首先，真的很感謝老師們當初積極的鼓勵我們參賽。

本次的NAGOYA國際設計競賽，起初只是因為老師們的鼓勵，

才抱著「就試看看吧!」的心情參加的，因此得以入選，我真的是又驚又喜，亦備感榮幸，期間為了準備這次的競賽，真的是費盡了心思，比賽的海報做了一張又一張，卻都不甚滿意，經歷了許多瓶頸，後來經由與老師們的多番討論與指導，總算理出了最接近我想要的作品的雛形，爾後便開始專注的朝著那個方向去做嘗試、去努力，終於，完成了這次競賽的作品。

雖然最後遺憾的無法通過決選，但此次的經驗於我來說，實是不可多得且助益良多的，期間跟老師與同學們的討論讓我的思想成長，而藉由參與這樣的國際設計競賽，則大大的拓展了我們的視野與視覺感官，因此更激起我繼續在設計方面努力的熱情!期許自己下次能夠有更好的作品



陳重宏 Chen, Chung Hung

國立臺灣師範大學

美術研究所

- 作品名稱 4A Yahoo! Creative Awards / 4A Yahoo! 創意獎  
 獲得獎項 ILLUSTRATION CAMPAIGN / GOLD / 插畫類 / 金獎  
 指導老師 Apex Lin, Pang-Soong Leo Lin, Chun-Liang / 林磐聳 林俊良  
 獲獎競賽名稱 英國倫敦國際獎  
 London International Award



當整個北半球都正準備進入寒冬之際，卻接到幸運獲獎的消息，就像是有人為你燃起屋子內的爐火，傾刻間讓你從心底到整個空間都被溫暖包圍。即便你不太敢相信這一刻的真實，卻很確定不再對寒冬低溫感到不安擔憂。就跟所有值得敬佩與恭賀的每位獲獎同學一樣，這次的獲獎肯定是我們人生中值得紀念微笑的一個回憶，而「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的努力，讓我們在學習的路上感到溫暖，更有了持續前進的動力。即便創意設計這條路上有著許許多多的挑戰與阻力，我相信這樣一個計畫的努力與信念絕對不會白費。我相信這樣支持與鼓勵的計畫不會白費，我更看到這樣一股陪伴著所有年輕創意與設計靈魂的力量，正在孕育著更多更精采的作品與創意人才。

在此更要感謝在創意設計這條路上，不斷地將智慧與心血分享予我的師長們。我會持續地將所學所長發揮與分享給更多的人，因為我知道我是幸運的。我很榮幸成為「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」照顧下的一顆種子，我相信未來將會持續有著更多更優秀的種子們因為這個計劃，有機會持續為這塊土地發光發熱！有機會為台灣創意與設計這塊領域開出更多動人的花朵！

林 德 宇 Lin, De Yu

崑山科技大學  
視覺傳達設計系



作品名稱 Sword Lion 2.0 / 劍獅 2.0  
 獲得獎項 Selected / 入選  
 指導老師 Pomg Lam Lin, Hung-Ming Huang, Yu-Sheng / 林子邦 林宏銘 黃郁升  
 獲獎競賽名稱 第11屆 墨西哥國際海報雙年展  
 11<sup>th</sup> The International Biennale of Poster in Mexico



很榮幸也很開心的在這次 第 11 屆 墨西哥國際海報雙年展中以劍獅2.0(Sword Lion2.0)獲得入圍的獎項，心中當然有許多的喜悅。當然也要來談談這次得獎作品劍獅2.0(Sword Lion2.0)，整個創作由來是當初實驗室接下了一場舞台劇的案子，整場劇的名稱就是 劍獅2.0(Sword Lion2.0)，主要內容是在講城市的偉大與否，絕不能去看他的質量且不可量化，城市是我們心靈的總合，它的輪廓永遠不能靠快慰去呈現，只能靠著心靈的快樂去填色，使得劍獅2.0不只是台南的故事，而是每個城市，每一個的經驗故事。希望我們活在城市裡是快樂自在的，只有這樣的世界才不至於像我們看到的那樣。在視覺上有人、魔、劍獅人，三位一體，就像是我們心中的那個我，所以將三個人物疊在一起呈現是最好的表現方式，疊色上也反應出本身色與色之間互相融合產生的異變，就像舞台的光與自我內心的光。



黃貴晶 Huang, Kuei Chin

國立臺灣師範大學

美術研究所

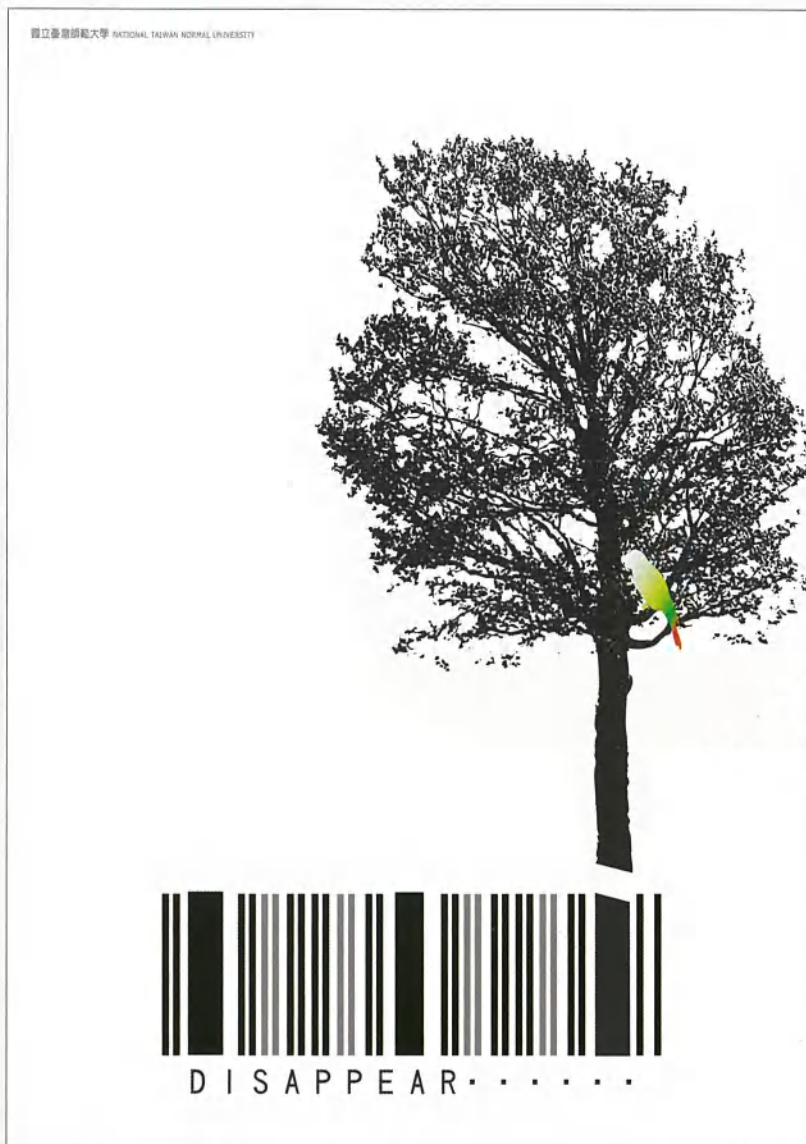
作品名稱 Disappear/消失

獲得獎項 Selected/入選

指導老師 Shu, Ho-Chieh/許和捷

獲獎競賽名稱 第11屆墨西哥國際海報雙年展

11<sup>th</sup> The International Biennale of Poster in Mexico



感謝台師大提供了一個很好的在職進修平台，讓我能重拾學生身分不但重新認識設計，更獲得許多實現自我的機會，更要感謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計國際競賽，讓更多熱愛藝術設計的學子有機會發光發熱。

此次墨西哥海報雙年展在台師大視覺設計系所教授們的鼓勵下投稿，感謝林磐聳教授、許和捷教授的用心指導，以貼近環境關懷的議題為出發點，在環境消耗與產品消費間，透過高反差的畫面呈現，表達對地球生態環境的關懷及省思。



呂曉君 Lu, Hsiao Chun

國立臺灣師範大學  
美術研究所



作品名稱 GMF is losing the control / 基因改造食物正在失控中  
獲得獎項 Selected / 入選  
指導老師 Shu, Ho-Chieh / 許和捷  
獲獎競賽名稱 第11屆 墨西哥國際海報雙年展  
11<sup>th</sup> The International Biennale of Poster in Mexico



很开心有這個機會在這裡跟大家分享我的得獎喜悅以及製作本設計的心路歷程，首先要感謝教育部推動與所有師大的老師們，因為有你們在背後默默地讓這個活動實行，才能讓我有這個機會肯定自己；特別要感謝許和捷老師，謝謝你在我對主題懵懂疑惑時，耐心的引導我進入軌道，創作進行中，如果遇到任何的問，我都會詢問老師和同學，感謝老師和同學們的傾囊相助，同學們不在乎彼此是競爭對手，互相扶持、克服創意發想過程中的種種難關的這份情感，我想是我做這份參展作品最大的收穫。而且我也體會到了天下無不勞而獲的事，儘管過程是辛苦的，但堅持加上努力，終能順利完成這次參展。

最後我十分感謝家人與同學的鼓勵及幫助，我也十分開心這次的參展，能替學校爭取到入圍獎，這份榮耀我想要和學校一起分享。



呂曉君 Lu, Hsiao Chun

國立臺灣師範大學  
美術研究所

作品名稱 WHO IS NEXT? / 誰是下一個?

獲得獎項 Selected / 入選

指導老師 Shu, Ho-Chieh / 許和捷

獲獎競賽名稱 第11屆 墨西哥國際海報雙年展

11<sup>th</sup> The International Biennale of Poster in Mexico



很開心有這個機會在這裡跟大家分享我的得獎喜悅以及製作本設計的心路歷程，首先要感謝教育部推動與所有師大的老師們，因為有你們在背後默默地讓這個活動實行，才能讓我有這個機會肯定自己；特別要感謝許和捷老師，謝謝你在我對主題懵懵懂懂時，耐心的引導我進入軌道，創作進行中，如果遇到任何的問，我都會詢問老師和同學，感謝老師和同學們的傾囊相助，同學們不在乎彼此是競爭對手，互相扶持、克服創意發想過程中的種種難關的這份情感，我想是我做這份參展作品最大的收穫。而且我也體會到了天下無不勞而獲的事，儘管過程是辛苦的，但堅持加上努力，終能順利完成這次參展。

最後我十分感謝家人與同學的鼓勵及幫助，我也十分開心這次的參展，能替學校爭取到入圍獎，這份榮耀我想要和學校一起分享。

許景強 Hsu, Ching Chiang

國立臺中技術學院  
商業設計所



作品名稱 Interpretat mountain/仁者閱山

獲得獎項 Selected/入選

指導老師 Hsieh, Pao-Tai/謝寶泰

獲獎競賽名稱 第11屆 墨西哥國際海報雙年展

11<sup>th</sup> The International Biennale of Poster in Mexico



首先感謝教育部對學生參與國際設計競賽的支持與鼓勵，也感謝一路上師長、家人朋友的支持與鼓勵。此入圍作品以漢字意象作為創作基礎，這次能在國際競賽獲得入圍真的感到意外與驚喜，且在這段備受壓力期間，更感到欣慰。此次榮幸地入圍，使我有機會接觸到各個不同國家、文化所產生的創作作品，拓展了自己的國際視野與學習經驗，受益良多。再次感謝主辦單位對於作品的認同，日後更會在設計領域持續發展，期望未來作品能更加精進，為設計為社會盡上一份一己之力。



張 瀨 予 Chang, Ching-yu

國立高雄師範大學

視覺設計所

作 品 名 稱 Save me/seal(1-2) Save me/海豹篇

獲 得 獎 項 Selected/入選

指 導 老 師 Lin, Horn-Jer/林宏澤

獲 獎 競 賽 名 稱 芬蘭拉赫第國際海報雙年展

Lahti Poster Biennial



得知入選之後非常開心，好像離國際化更進一步，也好像更能與世界接軌，再知道有這項獎學金之後更加開心，會希望還有下一次機會，鼓勵著我繼續向前。非常謝謝林宏澤老師的指導，從發想、構圖、創作、修改、印刷等等都是林老師耐心仔細的教導，讓我第一次參加國際競賽就能夠入選，雖沒有名次，但這對初學者來講還是很大的獎賞。

非常開心教育部有補助參加國際設計競賽獲獎的獎學金，這對我們來說是莫大的鼓勵，即使申辦手續非常繁雜，但配合審查跟申請也都會盡量完成，謝謝。

林正達 Lin, Cheng Ta

國立臺灣師範大學

美術研究所



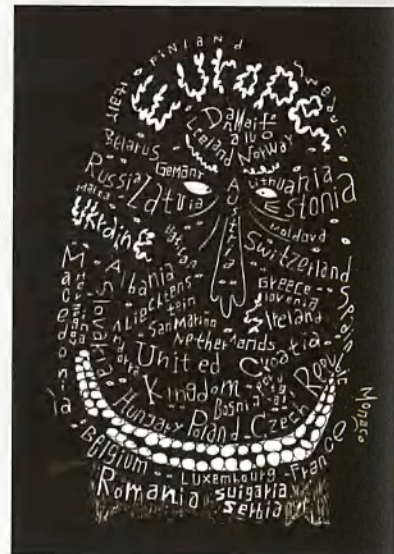
作品名稱 the same

獲得獎項 Selected / 入選

指導老師 Leo Lin / 林俊良

獲獎競賽名稱 東京TOKYO TDC字體設計競賽

Tokyo Type Directors Club Annual Award



保持謙虛。持續努力。同時別忘記自己所想要的夢想。



張雅婷 Chang, Ya Ting

國立臺灣師範大學  
美術研究所

作品名稱 domestic violence / 家暴  
 獲得獎項 Award winners / 競賽優勝  
 獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎  
 The iF concept award



能夠獲得if concept 的獎項我真的很驚訝也非常高興，尤其是從全世界八千多件參賽作品中被選為the best of 100，對我來說真是莫大的鼓舞。雖然我相當清楚個人的設計實力不是從獲得多少獎座來判斷，設計的目的也不是為了得獎，但透過參與國際競賽讓國際評審能認同你的想法與創意，讓世界其他人聽見你的聲音是很重要的，這讓我更有動力去創作去思考並且有機會檢視自己的能力。這次能夠再度幸運的獲獎，不但是對自己的努力給予肯定，也讓自己更有信心去面對自己跟未來，對設計，我還有很大的空間需要努力，我會更加油的！

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

國立臺灣科技大學  
工商業設計系



作品名稱 Dead Forest / 森財  
獲得獎項 award winner / 競賽優勝  
獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎  
The iF concept award



臺灣設計從戰後代工幾十年，隨著經濟發展一路走到設計大熱門的時代，各式各樣與設計相關的報導、展覽、刊物、活動每天推陳出新，像顆有力的心臟，蓬勃跳動著臺灣從製造國走向設計國的活力。這並不單是幾個年輕人一股熱血衝往國外比賽所能成就，是許多設計前輩默默耕耘多年，建立起適合設計成長的環境，而我們有幸生逢其時，可以毫無顧忌對理想的追求。

當然，得獎不是一個設計師所應追求的全部，但它確實會是您職涯發展裡一道頗具魅力的加分題。最近我剛完成『設計獎道理』一書，希望將這幾年的國際參賽經驗分享給更多同學，也希望透過經驗的分享與推廣，表達我對設計戰國策計劃和前輩們感謝。



林明賢 Lin, Ming Xian

樹德科技大學  
視覺傳達設計系

---

作品名稱 Stop global warming / 停止地球暖化  
 獲得獎項 award winner / 競賽優勝  
 指導老師 Chang, Chien-Feng / 張建豐  
 獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎  
 The iF concept award



很高興可以獲得這份榮譽，感謝我的父母、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，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，當看到其他參賽者以不同的思維切入主題，也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。

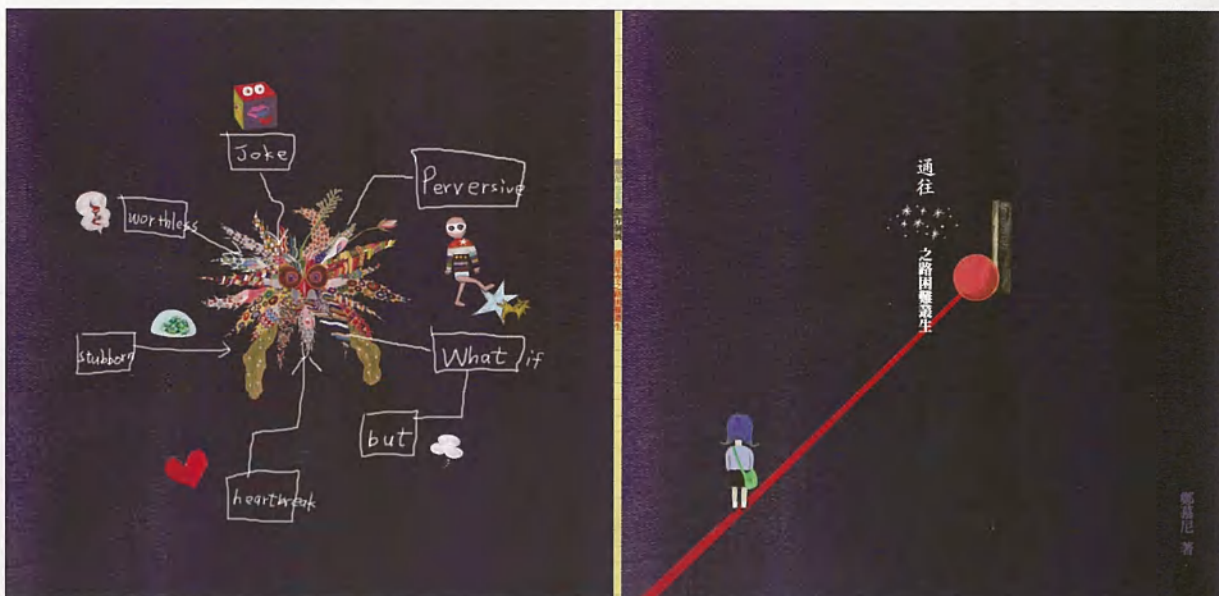


鄭慕尼 Cheng Mu Ni

國立臺灣師範大學  
美術研究所



- 作品名稱 Through difficulties to the stars / 通往星空之路困難叢生
- 獲得獎項 Selected / 入選
- 指導老師 Shih, Ling-Hung Lin, Chi-Ming / 施令紅 林志明
- 獲獎競賽名稱 荷蘭：OUTPUT國際學生大獎  
Output International Student Award



這本小書原先是為了替自己的小型藝術個展留下紀念，並讓更多人能看到而事後設計的，很幸運的得到了HOW雜誌的優選與Output國際學生大賞入圍。書中的創作想法許多來自於圖像理論，例如維根斯坦的鴨—兔辯證形象例子，隨著觀者「心眼」(Mind's eye)的改變，可看出鴨子或是兔子的線條頭像，引發思考這過程涉及話語或語境的自我指涉的隱喻。我覺得思考理論帶給我很大的樂趣，接下來想進行圖像小說的創作也會與探索圖像語言有關。感謝台灣師範大學施令紅老師的指導與要求，使我有機會嘗試設計書籍並提昇設計能力與視野，感謝台北教育大學林志明老師在藝術觀念與研究的啟發，感謝家人、女兒士涵、老公正國與朋友們的支持，感謝上帝。萬事互相效力，我會繼續努力。

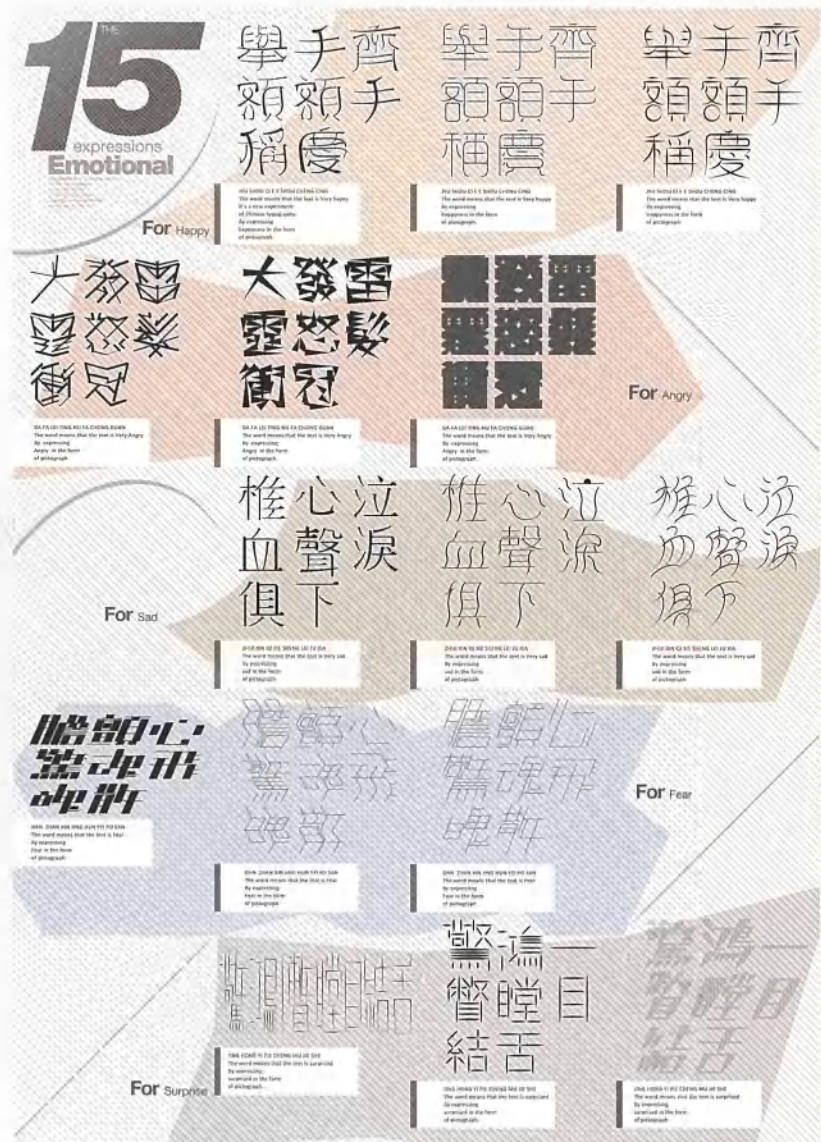


陳子群 Chen, Zih Cyun

國立高雄師範大學

視覺設計系

作品名稱 Emotional performance in typography / 情緒表現應用於文字設計  
 獲得獎項 Selected / 入選  
 指導老師 Wu, Ren-Ping / 吳仁評  
 獲獎競賽名稱 荷蘭：OUTPUT國際學生大獎  
 :Output International Student Award



得知獲獎後的那一刻，我已經畢業了！

在一年軍旅生涯中獲知兩次國際賽成果的消息，對於當時苦悶的生活來說，是個難忘的經驗呀！在短短的兩年研究所生活中，參與國際比賽其實是不經意的，這些收穫也是自己進入研究所時所預料不到的！

參與國際賽的確是讓自己進步較快的方式，在這一過程裡，自己並不是為了比賽而設計，其實大多數作品都是透過一次又一次努力的練習，並在好的創意上才有的成果，當方向與時間都符合的比賽中，以交流的心態投入，才得到一些收穫，這些收穫也讓自己在進入業界後，有種不一樣的體驗，對設計更有抱負，期許自己未來還是抱著持續讓自己眼界開闊，才是比賽背後，最大的收穫！

羅立德 Lo, Li Te

實踐大學

工業產品設計所

共同創作 Hsu,Zong-Huei Lee, Tai-Yen Tsai, Cheng-Yu Chen, Song-Jung / 徐宗暉 李岱晏 蔡承育 陳頌榮

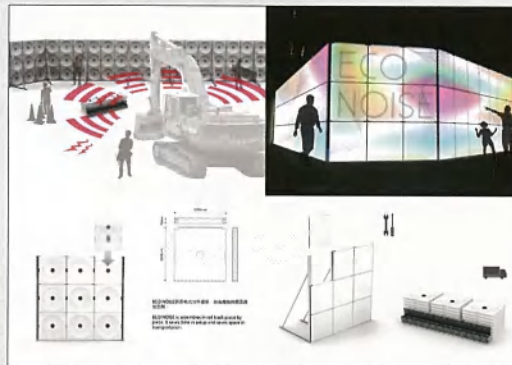
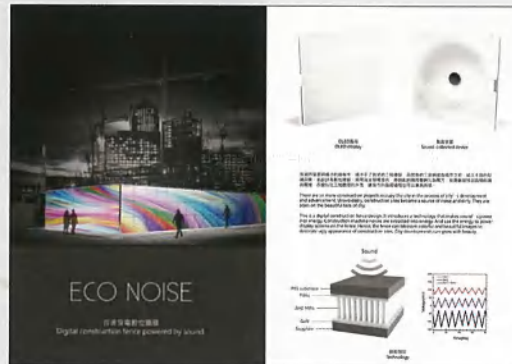
作品名稱 SunStone / 光石

獲得獎項 Finalists / 入圍

指導老師 Kuan, Cheng-Neng Chou, Wan-Ru / 官政能 丑宛茹

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

Red dot award: Design concept





羅立德 Lo, Li Te

實踐大學

工業產品設計所

共同創作 Hsu, Zong-Huei Lee, Tai-Yen Tsai, Cheng-Yu Chen, Song-Jung /  
徐宗暉 李岱晏 蔡承育 陳頌榮

作品名稱 A-Tower便攜式交通錐

獲得獎項 Finalists / 入圍

指導老師 Kuan, Cheng-Neng Chou, Wan-Ru / 官政能 丑宛茹

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎—設計概念獎

Red dot award: Design concept

A

TOWER

Portable traffic cone

攜帶式交通錐

此設計為便攜式交通錐，透過伸縮方式  
延展高度，增加警示效果。底部水箱設計可  
灌水增加重量，遇上強風也不易傾倒。

This design is a portable traffic cone that increases its height by  
extending to serve its warning function. The water tank at the  
bottom can store water to increase weight, which makes it  
steady even in gusty winds.

一秒鐘即可收放，迅速設立路障或警示

The collapsible design takes only one second to unfold, and user can set up the cone or warning fast

可堆疊收納

Its collapsible design is ideal for packing and storage

水箱設計可增加重量不易傾倒

Water tank increases its weight and makes it steady

雙把手方便提取並增加產品強度

Double handles are handy and increase the cone's strength

享受設計，感謝上帝。

李京樺 Lee, Ching Hua

國立成功大學  
工業設計系



作品名稱 X-TUBE

獲得獎項 Selected / 入選

獲獎競賽名稱 德國iF產品設計獎

iF product design award



「只有台灣的設計系學生才有這樣的禮遇吧?!我是如此地羨慕你們。」

這是2010年設計戰國策國際競賽南區巡迴研討會上，韓國設計大師金炫所留下的一句話。

尋找出路，國際競賽是設計系學生最能表現與發揮的平台。感謝教育部在背後默默推波助瀾，建立了各大國際競賽的相關資訊，讓我們看到了更多的舞台與機會；也感謝教育部的獎助，為我們減輕了參賽上的負擔。

對我而言得獎是設計過程中的肯定，而不是最終的目的。得獎與否並不會在設計的本質上做任何改變，因為設計的產物是客觀存在，得獎則是主觀評斷，原本就能感動人的，不會因為落獎而失去給人的感動，也不會因為得獎而更能感動人心。我們追求良好的設計，透過得獎的平台，希望讓更多人知道與感動。



楊雅婷 Yang, Ya Ting

實踐大學

工業產品設計所

作品名稱 E-stickers / 電子便利貼  
 獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝  
 指導老師 Chou, Wan-rRu / 丑宛茹  
 獲獎競賽名稱 德國iF概念獎  
 iF concept award





**E-STICKIES**

地球被砍伐的樹木有一半是用來造紙，多與一片環保紙，地球就少一片森林。  
 運用E化的電子紙，將紙能源從生活做起。

Half of felled trees on earth were felling for papermaking, with more STICKIES make reduction in forest area. Save energy in your life by applying e-paper.



使用E-PAPER技術，當我們PAPER-BOX連接電腦，即可抽取電腦上的資訊，不論是圖片或是文字都可以顯示在E-STICKIES上。失去電力E-STICKIES將只是一個塑膠盒並不會顯示任何內容。當恢復的電力後，將E-STICKIES貼在同事的電腦上。

Latest E-PAPER technology was applied to E-STICKIES, when paper-box connected to computer, messages or pictures can be copied into E-STICKIES. E-STICKIES can also keep the bus message for about two months without power supply. E-STICKIES is also thin and light, so it can be taken to everywhere easily. Use it like traditional STICKIES to stick on computer of your colleague.



當同事看E-STICKIES的訊息時，可以E-STICKIE借自己PAPER-BOX，將訊息傳輸到自己的電腦進行安全儲存。E-STICKIE與PAPER-BOX解除電力後，就可以重新輸入上面的顯示資訊，成為一張全新的E-STICKIES，達到循環使用的環保效果。

When the colleague gets your E-STICKIES, he can put the E-STICKIES in his paper-box. And save messages into his computer or with his schedule. You can reset E-STICKIES when it gets power again.

實踐大學 工業產品設計學系 楊雅婷

非常開心與榮幸能夠受到評審團的肯定，感謝教育部給我們這些熱愛設計的學生一個良好的鼓勵，不僅讓我們展示了自己的設計作品，還有機會與其他得獎者交流。我仍需學習，期許自己在未來能夠設計更多對社會有幫助的產品，透過設計的力量，使人類正視環保的重要性、改善環境現況的迫切性，共同積極關心地球資源。

周怡君 Chou, Yi Chun

國立成功大學

工業設計所

共同創作 Cheng, Chun-Min Sung, Yi-Hsuan / 鄭存閔 宋怡璇



作品名稱 No Waste any Drop / 圓底瓶

獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝

指導老師 Wu, Fong-Gong / 吳豐光

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

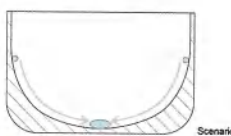

iF concept award

## No Waste Any Drop

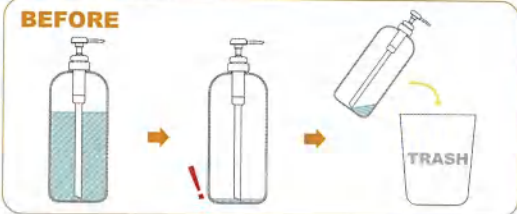
Exhaust by the Curvy Bottom

The extrusive types of the bottles are very common to use in the packaging of liquid products. However, there always are some problems about waste because the original bottles are always set to be the flat shape on the bottom. This will result in a lot of the remaining liquid being wasted.

In order to make the liquid be 100% used, we change the flat shapes of bottles into curvy. The bottle will take semicircle shape, so the remaining liquid will gather to the center of the bottle, letting us use it more conveniently. Using "No Waste Any Drop" is not only helps us but also helps the environmental protection of the world.


**BEFORE**



**Before Improvement**

The previous bottles always caused a lot of waste, because the remaining liquids can't be sucked out by a straight tube on the flat bottom of bottles.

**AFTER**



**After Improvement**

We change the flat bottom into a curvy shape, so the remaining liquid will flow to the center of bottle. With this little change, we can reduce a lot of waste and keep our world more sustainable.

ID number	Project	Designer	University	Email
226-71475 Industrial Design + Product Design	No Waste any Drop Shampoo Bottle	Yi-Chun, Chou Yi-Hsuan, Sung Chun-Min, Cheng	National Cheng Kung University Tainan City, Taiwan Department of Industrial Design	hansko21677@hotmail.com tsung.yvonne@yahoo.com.tw min770731@gmail.com

本次在國立成功大學工業設計所教授吳豐光的帶領與指導下，參與2011年德國iF概念獎(iF concept award)榮獲「競賽優勝Award Winner」實在很令人感到驚喜。起初在構思參加iF競賽時即針對歷屆競賽的得獎特點進行研究，最終發現許多得獎作品皆是針對日常生活中大部分人皆會遭遇到的問題做設計，藉由一些簡單的小改變，讓產品能使用的更為洽當，因此本作品亦採取這種設計思考模式，找尋生活當中的小問題，並結合一些與注重環境相關之議題，最終設計出這個可運用於各式瓶罐的圓底設計，可達到資源更有效運用及浪費之減少。在此特別感謝德國iF設計競賽單位給予學生這種展現能力的機會，亦感謝系上吳豐光教授與陳建旭主任的指導，讓我們三位學生能成為one of the best 100 iF young designers 2011。



黃泰舜 Huang, Tai Shun

國立成功大學

工業設計所

共同創作 Mao, Chung-Huai Hsu, I-Ting Chen, Yune-Yu / 毛仲懷 徐苡庭 鄭元裕

作品名稱 Inflatable Helmet Pad / 充氣安全帽襯墊

獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝



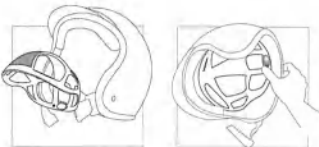
指導老師 Lai, Hsin-Hsi / 賴新喜

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎  
iF concept award

### Inflatable Helmet Pad

There are different sizes of helmets on the market. But it is always hard to find a helmet that perfectly matches the shape of one's own head, especially for kids.

This inflatable helmet pad allows users to adjust the size of pad to fit the gap between the helmet and the head. And it makes the helmet fit one's own head shape more smoothly to avoid the moving or dropping of the helmet. Moreover, the inflatable design provides further protection for the head; it can cushion the impact when being hit.

Stick Velcro on the inner side of the helmet

Fill or release the air to adjust the size

ID Number 226-78093 Industrial Design	Project Inflatable Helmet Pad Helmet Pad	Designer Tai-Shun Huang Chung-Huai Mao I-Ting Hsu Yune-Yu Cheng	University National Cheng Kung University Department of Industrial Design Tainan city Tainan	E-mail thomas75418@yahoo.com.tw
---	--	---	---	------------------------------------

在畢業的這年獲得此大獎，我想應該是我畢業脫離學生最好的禮物了吧！

能夠再次在今年獲得這項大獎對我來說是非常大的肯定，也或許未來自己能夠繼續保持對設計的這份最單純的熱誠，持續的往這條路努力下去。在創作期間特別感謝賴新喜老師的指導以及創作夥伴們的意見，擁有好的設計夥伴實在是件很幸運的事情，適時的點出盲點透過不斷的討論與修改讓作品更接近完整，才能讓這次的競賽中能夠有好的結果。並有這個機會能夠借學校以及國家爭取這份榮耀。最後感謝教育部以及學校的鼓勵，讓我們更有動力的持續創作、設計出更好的產品。

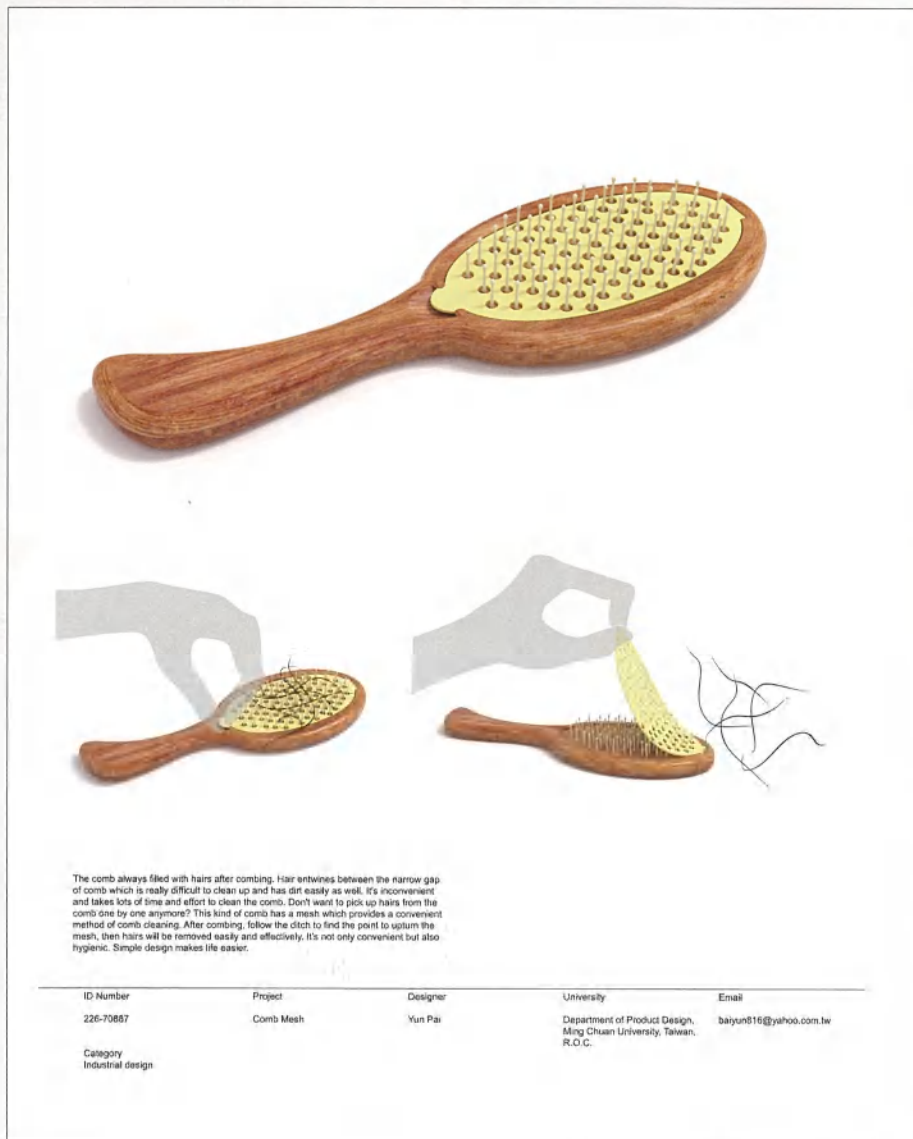


白 筠 Pai, Yun

銘傳大學  
商品設計系



作品名稱 Comb Mesh / 梳子濾網  
獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝  
指導老師 Chang, Wen-Te / 張文德  
獲獎競賽名稱 德國iF概念獎  
iF concept award



有機會獲得iF concept award這項獎項感到十分的興奮與開心，作品能夠受到外界的肯定與認同，為自己帶來了成就感，與同樣熱衷設計領域的人互相交流，彼此互助相互學習，開闊自我觀點，一同精進思維與執行力，能夠在越來越重視設計領域發展的時代裡，思考藉由設計解決問題，提升生活品質邁向更便利的未來，參與改善的過程是很開心的，十分榮幸能為人們的生活提供更多可能性，感謝師長的指導與政府的推廣。台灣這些年十分重視設計領域發展，也鼓勵學生多參加國際競賽，與世界接軌彼此互相砥礪學習，不但能獲得國際的肯定，也讓世界看見台灣的競爭力，期盼自己未來在設計的這條路上，能有更多作品改善人們生活品質。



蔡宛樺 Tsai, Wan Hua

國立臺北科技大學

創新設計系

共同創作 Chang, Chun-Chieh / 張俊杰


作品名稱 Air-blade Washbasin / 快乾洗手台

獲得獎項 EUR 1000 / 一千歐元獎


指導老師 Yang, Ming-Chin Tik, Philip-Huang Peng, Kuang-Hui / 陽明澤 黃子坤 彭光輝

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

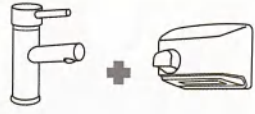
iF concept award



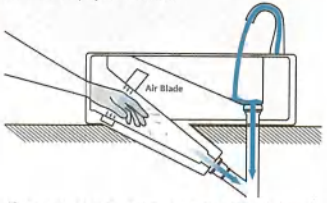
### Air-blade Washbasin



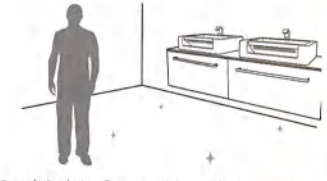
In traditions, washbasin often separated with hand-dryer or paper towels in public space. This situation makes the floor which around the washbasin wet, and people might slip and fall in dangerous.




The product [Air-blade Washbasin] was designed under this problem. It combines [Air-blade Hand Dryer] and [Washbasin] in order to simplify user behavior.




After washing hands, people can put their hands into the [Air-blade Hand Dryer] to dry their hands.



By such the design, floor around the washbasins can keep dry and people can be safer in public space.



**step1**  
People can wash their hands by automatic faucet which placed on the washbasin.



**step2**  
After washing hands, people can put their hands into the [Air-blade Hand Dryer] to dry their hands quickly.

「進入工業設計領域平均三年的兩個人，兩年擊敗13000多名競爭作品，獲得國際設計大獎兩座。」這種傳奇性的經歷從沒想到是發生在我們的團隊上，也曾為此充滿興奮與驕傲，但伴隨而來的是更深層的思考：「What is next?」。我們開始思考到底設計的未來在哪兒？難道是一輩子的in house設計師嗎？我們花兩年達到學生們夢寐以求的那一步後，未來的10年？20年？30年呢？我們期望未來能繼續擁有這些熱情，思考設計在生活上的更多可能性，期許未來能對這個產業產生足夠的影響。

李易叡 Lee, I Jui

國立成功大學  
工業設計系



作品名稱 Pen Ruler / 筆尺  
 獲得獎項 EUR 5000 / 五千歐元獎  
 指導老師 Chen, Chien-Hsu / 陳建旭  
 獲獎競賽名稱 德國iF概念獎  
 iF concept award

**Pen ruler**  
 Measure the banding line is very difficult, for example, chinese dressmaker usually need to make clothes (Chinese Cheongsam) for people and they need to measure customer's body size repeated many many times, process is very inconvenient, so if designer have tool like pen painting on the paper, and easy to record the surface distance at the same time, it is more intuitive and convenient.

This tool uses the small rolling ball and brush camera sensor in front of the pen to calculate the distance, it also can adjust the difference units and scale size, and quick show the distance number on display for the user.

ID Number 226-78102 Product Design	Project Pen ruler Ruler	Designer I JUI / LEE	University TAIWAN / National Cheng Kung University Department of Industrial Design	Email iammimosa@gmail.com
--	-------------------------------	-------------------------	--	------------------------------

感謝教育部持續推動「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎學金，這對設計與藝術領域的學子無不是一像莫大的鼓勵與動機，許多年輕學子的創意也因此國際嶄露頭角，教育部對這方面的努力是值得肯定的。

Pen Ruler這件作品，從發想到實現於紙面，圖像與文字的編排與設計，從醞釀構想，靈光一現，反覆修正，到最後奮力一搏在期限內給予繳件，在流程上並沒有太大的差別，僅差在作品思考層面上的完整度與巧思，對產品功能上的掌握，最終落實於美感的輔助與協調，相信這是設計師所應該具備有的素養與訓練。

獲獎是一種肯定，也是對自己的一番期許，期許自己不會忘記自己是個設計人，有能力為設計教育與產業付出一份心力，另一方面也期許台灣產業對於設計的重視和給予應有的態度與回饋，相信這是所有正在從事設計工作與創意產業方面的人才都有心聲與共識。



葉銘杰 Yeh, Ming-Chieh

國立臺灣科技大學

工商業設計系

作品名稱 Memo in Braille / 點記事

獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝

指導老師 Cheng, Jin-Dean / 鄭金典

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF concept award

**memo in Braille**

Memo in Braille helps the visually impaired to memo daily things by themselves. The visually impaired read Braille by feeling raised points. But in the simplest life, they cannot memo something quickly and easily like normal people with Braille. Memo in Braille is based on this concept. It is a reusable notepad for the visually impaired. It is made of silicone and has arrayed concavo-convex points for the visually impaired to press and write in Braille. The visually impaired can recognize the directions by the unsymmetrical shape and different surface treatments on two sides. Memo in Braille make the visually impaired more independent and closer to general people in the foundation of life.

1. Casually, Simply, Quickly - just press it with fingers.
2. Identification - Different surface treatments and pagination.
3. Reusable - Reusable, flexible material.
4. Portable - A5 size, can hook in proper buckles.
5. Number of words - 60 characters, 20 Chinese characters.

**ID Number**  
226-77571  
industrial design + product design

**Project**  
Memo in Braille

**Designer**  
Ming-chieh Yeh

**University**  
Taiwan Tech,  
The Department of Industrial and  
Commercial Design  
Taipei, Taiwan, R.O.C

**Email**  
jack735554@hotmail.com

能夠在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興奮的事情！

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。其實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。

陳 泳 勳 Chen Yung-Hsun

國立臺灣科技大學  
工商業設計所



作品名稱 Never Finished / 設計 待續  
 獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝  
 指導老師 Ko, Chih-Hsiang / 柯志祥  
 獲獎競賽名稱 德國iF概念獎  
 if concept award



當然，我第一個要謝謝我自己，因為我滿努力的。

然後謝謝柯志祥老大，給我很大的自由空間做我想做的設計。

接著謝謝家人和朋友們。我讀百齡國小百齡國中百齡高中，以母校為榮。可惜沒有百齡大學不然我一定會就讀，並在這個時刻謝謝，台灣科技大學工商業設計系，還有教育部。



范日奎 Fan, Rih Kue

國立臺灣師範大學

設計研究所

共同創作

Wu, Kai-Yu Chiang, Cheng-Ta Lin, Yu-Te / 吳鑑宇 江政達 林育德

作品名稱 Cocoon / 蛹巢氏

獲得獎項 Award Winner / 競賽優勝

指導老師 Liang, kuei-chia / 梁桂嘉

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF concept award



感謝教育部提供鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽的這個計劃，讓我們在辛苦參加國際比賽後，得到自己國家的肯定，參加國際比賽主要的目的為想知道自己與其他國家學生的設計競爭力，二方面多看看世界的設計趨勢，並回頭思考自身設計能力與設計創造力是否有何不足，在參加國際競賽的同時，為國爭光，讓其他國家看見台灣的設計能力！並感謝父母親與師長的支持，讓我們自由地朝著自己喜歡的方向繼續努力！

王 俐 心 Wang, Li Hsin

國立臺灣師範大學

設計研究所

共 同 創 作 Wu, Chi-Hua / 吳啟華 (成大)

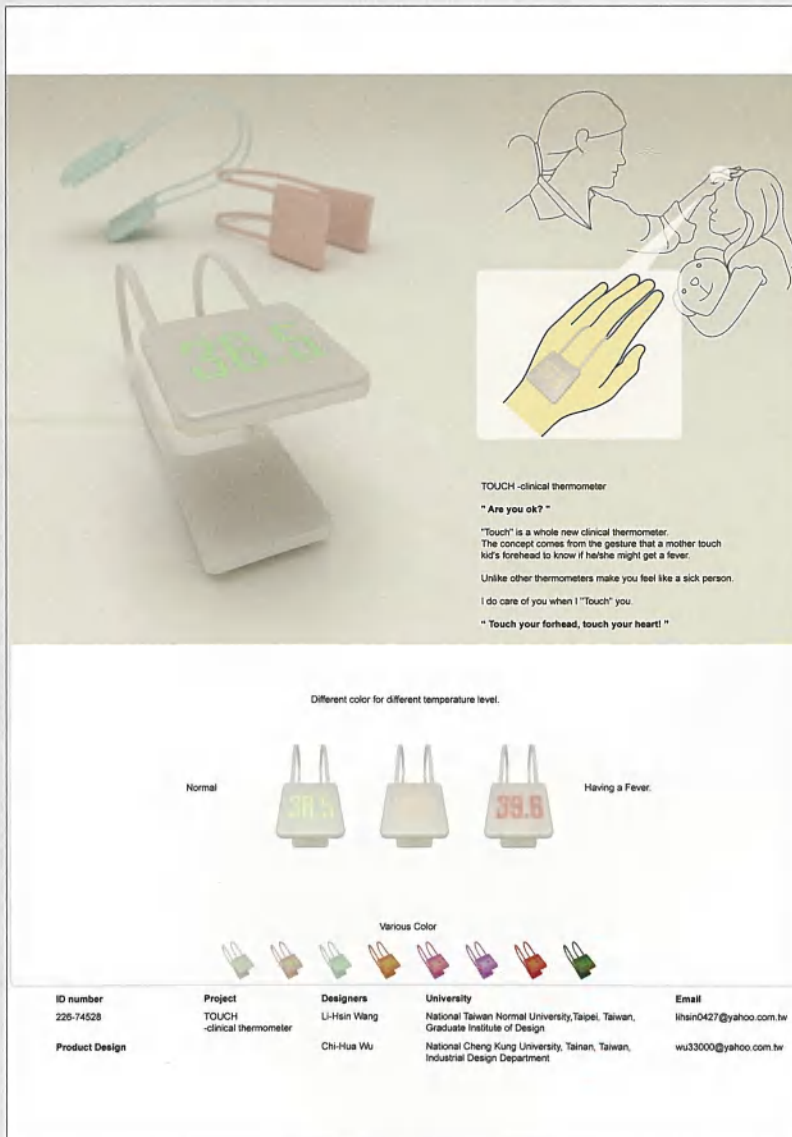
作 品 名 稱 Touch thermometer / 動心體溫記

獲 得 獎 項 Award Winner / 競賽優勝

指 導 老 師 Teng, Cheng Lein / 鄧成連

獲 獎 競 賽 名 稱 德國iF概念獎

iF concept award



在設計這條領域上摸索了不少年，能得到國際獎項確實是個很大的肯定，它讓我對於自己堅持在設計這條路上奮鬥更添信心。其實得獎並不能表示一個人有多厲害，但得獎能讓我們更專注努力增進設計實力的動力，對於下個階段的人生規劃有強勁的後盾，同時也是新的開始。我們期許自己未來能夠有更有為的發展，不僅設計能力日益增進，對人類多少也能有所貢獻。感謝戰國策提供的獎金，對於還是學生的我們真的是一項很大的鼓勵與支持。



曾銘宇 Ming-Yu Tseng

國立臺灣科技大學  
工商業設計所

作品名稱 So Cool/水風扇  
 獲得獎項 Award Winner/競賽優勝  
 指導老師 Cheng, Jin-Dean/鄭金典  
 獲獎競賽名稱 德國iF概念獎  
 iF concept award

**So Cool - water fan**

"So Cool" is a mini desktop cooling fan powered by liquid battery.

Greenhouse effect causes the rise of global temperature. Many interior spaces such as offices and residences are now installed with air-conditioning equipments to lower down the indoor temperature. However, it will not only lead to a vicious cycle of global warm, but also make the huge electricity bill a heavy burden to the people. "So Cool" is a personal cooling fan powered by a liquid battery. Simply place "So Cool" cooling fan on top of any PET bottle with cold water; then, the liquid battery will drive the fan motor on and offer cool breeze to the user immediately. Users can also press the nozzle button gently to create refreshing water fog for achieving simple cooling effect.

A liquid battery works according to the characteristics of voltage differences between various metals. When the water flows through various metals and produces electric current, the power is then generated. A aqua battery is easy to operate by utilizing natural chemical reaction of harmless materials, which makes the battery an potential environmental and renewable energy resource.

Labels in diagram: Metal, Fan, Front Cover, Main Frame, Motor, Back Cover, Water Tank, Electricity output, Water Input, Button for Spray, Spray Module, Transmission Pipe, Aqua Battery, Battery shell, Pump Hole.

"So Cool" is equipped with a water spray system which can nebulize water into tiny particles. And when the breeze blows those tiny particles directly to the user, the fog-like water will be easily gasified. As the gasification process requires a lot of heat from the air, the water-cooling fan acts as a role to reduce the temperature.

<b>ID Number</b> 226-77833 Product Design	<b>Project</b> So Cool - fan	<b>Designer</b> Ming-Yu, Tseng	<b>University</b> Taiwan Tech, Taipei City, Taiwan (P.O.C) Department of industrial and commercial design	<b>Email</b> iversonming@yahoo.com.tw
---	---------------------------------	-----------------------------------	---	--

很高興這次終於能夠在許多競爭者中脫穎而出，拿到設計比賽的最高榮譽，這無疑對我來說是相當大的肯定與鼓舞，尤其在學生生涯的最後一年能夠獲獎，我想也死而無憾了。希望將來進入職場後也一樣都能保有像學生般的熱情與幹勁，將自己的設計付諸實現，相信在大家的努力下，台灣的设计一定能夠在走向更高的舞台。

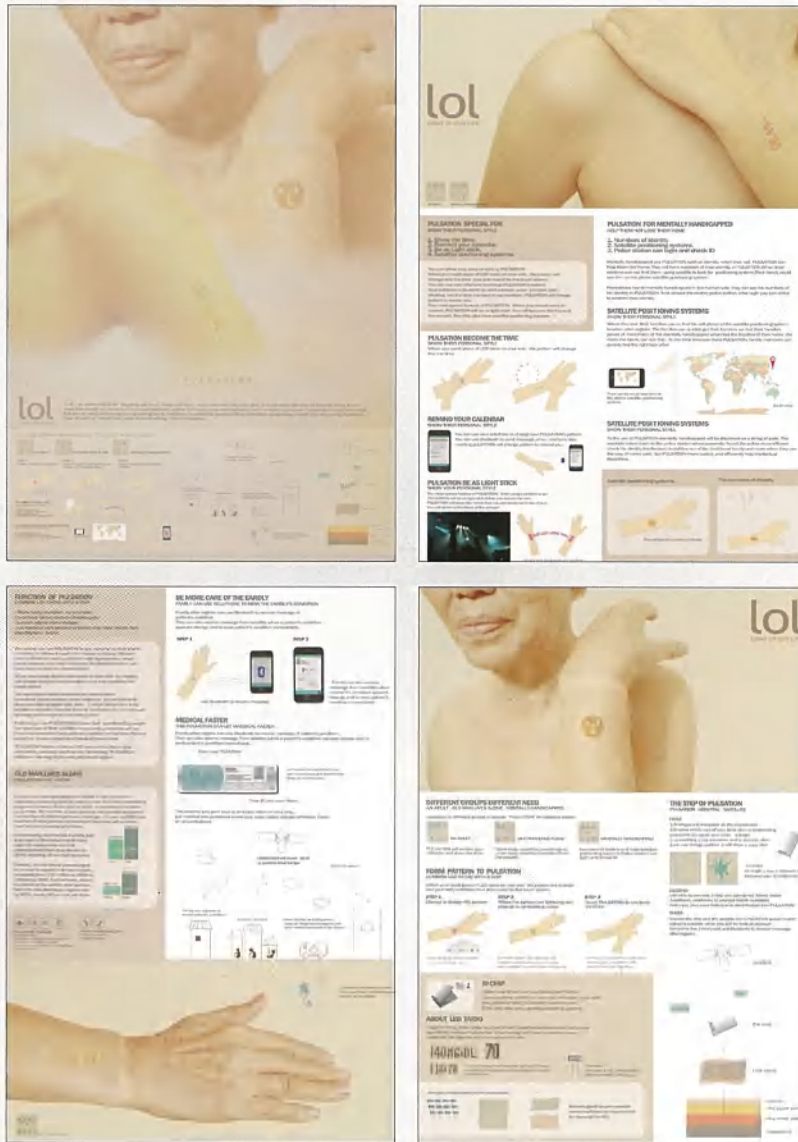


邱昱綺 Chiu, Yu Chi

實踐大學  
媒體傳達設計系



作品名稱 LOL-Light Up Our Life／點亮你的生活  
 獲得獎項 Honorable Mention／優選  
 指導老師 Shieh, Ta-lih／謝大立  
 獲獎競賽名稱 第7屆 日本名古屋國際設計競賽  
 The 7<sup>th</sup> Nagoya Design Do!



在大一下做了一個國際議題，就是關於「Nagoya doidesign」的future未來，經過三四個月的密集發想、製作、修改再修改，接著就寄了作品出去，想那時後寄作品填資料的時候，真的已經覺得身心俱疲，反正也不會得獎，資料打完覺得有疑問，但也是寄了出去。但我真的萬萬沒想到。前年暑假忽然收到一封從「Nagoya dol design」寄來的信，讀了三四次才突然驚覺我是入圍了嗎？接著又是一個月的修改期，要進入第二階段的審試，很幸運的在第二階段得到了優選，這一切都相當值得，當注入很長時間的作品得到肯定是如此的感恩，這讓我開始更有信心面對每一次的挑戰，當努力想要做到一件事情，一定可以做得好但要相信自己且要比別人更加努力。



林翠薇 Lin, Tsui Wei

實踐大學

工業產品設計系

共同創作 Chen, Wei-Ping / 陳為平

作品名稱 The Ark / 方舟

獲得獎項 Honorable Mention / 優選

指導老師 Chou, Yu-jui / 周育潤

獲獎競賽名稱 第7屆日本名古屋國際設計競賽  
The 7<sup>th</sup> Nagoya Design Do!



Nagoya Design Do! 設計競賽向來是國內外設計師共襄盛舉的表演舞台，在這一一年一度的盛事，我們由一項項參賽作品中，透過評審專業判定及檢視的過程中，得以知悉在產品設計界裡的創新發明與下一世代的工業發展趨勢。能夠得到這個獎項是給予每位參賽者的最大肯定。

此時此刻的我萬分感謝教育部，可以塑造這樣的一個發展空間去鼓勵學生們參加各類國際設計競賽，並不遺餘力的提供各類競賽資訊；也很感激一直給予我完善指導的學校及教授們；對於不斷的在背後默默支持我的父母親，更是抱持著感恩的心。我仍會秉持虛心學習的態度，繼續研究、繼續學習也繼續讓自己成長，在下個設計競賽中、在往後的日子裡，不斷的努力以爭取國家、學校及個人的最大榮譽。



施昌杞 Shih, Chang Chi

大同大學

工業設計學系

共同創作 Wang, Shou-Yu Huang, Shao-Heng / 王守裕 黃紹恆



作品名稱 Parking Guide / 好聰明停車卡

獲得獎項 EUR5,000 / 五千歐元獎


指導老師 Po-ying Chu / 朱柏穎

獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎

The iF concept award


## Parkîng Guide

Saving the time of parking

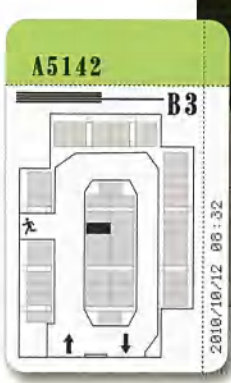


Get the ticke in entrance


connect



Finding a parking space in the full up parking area is very annoying. Parking Guide will search the parking spaces which are nearby the entrance and display on the Parking Guide when the driver take it.



2010/10/12 08:32



The direct location of the parking spaces available is shown clearly on the Parking Guide, and the fact that Parking Guide marks the nearest vacancy and exit allows the driver to solve the parking problem very quickly.

ID Number  
226-77838

Project  
Parking Guide

Project Design

Designer  
HUANG SHAOHENG  
WANG SHOUYU  
SHIH CHANGCHI

University  
Tatung University  
Department of Industrial Design

Email  
eric10823@  
hotmail.com

今年是對我們來說是在設計思考上轉變很大的一年，我們以好聰明停車卡拿下iF設計獎和紅點獎，不是說因為我們對於設計的思考有了轉變而開發得到了這些獎，而是這些獎讓我們都對於設計有了新的認識和體悟。

在得獎之後我們不停的在各個地方發表我們的作品與經驗，包含廣播、電視節目、新聞媒體上，這一切的一切對我們來說都是從未體驗過的，也很謝謝學校和教育部總是為我們安排這麼多的機會來累積這些在課堂上學習不到的寶貴經驗。

能夠在大三就可以拿到兩項國際級的大獎，並且在名次上也是頗有佳績，不諱言的我們的確帶著那麼一點運氣成分，但是這麼樣的運氣成份也在我們未來的設計之路上點了一盞指引的燈，而這盞燈照亮了我們也照亮了台灣。



汪政緯 Wang, Cheng Wei      明志科技大學  
 設計研究所  
 共同創作 Tzeng, Jiuan-Mau / 曾竣懋

作品名稱 Take Easy / 放輕鬆  
 獲得獎項 award winner / 競賽優勝  
 指導老師 Hsu, Yen / 許言  
 獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎  
 The iF concept award

## TAKE EASY

A bowl is a common open-top container used in many cultures to serve food, and is also used for drinking and storing other items. They are typically small and shallow, although some, such as punch bowls and salad bowls, are larger and often intended to serve many people.

Many people get used to fill up their bowl when eating a soup. And they need the other hand to help them put the soup onto a table, or move the soup from side to center. This behavior makes people inconvenient and increases the risk of dropping the bowl. Even though there are many kinds of bowl, the problem is still there. However, TAKE EASY solves this problem.

### TAKE EASY\_ O

You can put TAKE EASY on the table just by one hand.



### TRADITION\_ X

When you fill up the bowl with soup, you need your second hand to put the bowl onto the table.

If you put a traditional bowl to the table with one hand, the soup might poured possible.



人因夢想而偉大，對設計要做夢、也要踏實。體驗生活觀察環境，讓夢隨著你實現。

蔡侑倫 Tasi, Yu Lun

樹德科技大學

生活產品設計系

共同創作 Chen, Po-Hsun Low, Wei-Yap / 陳柏勳 盧偉業



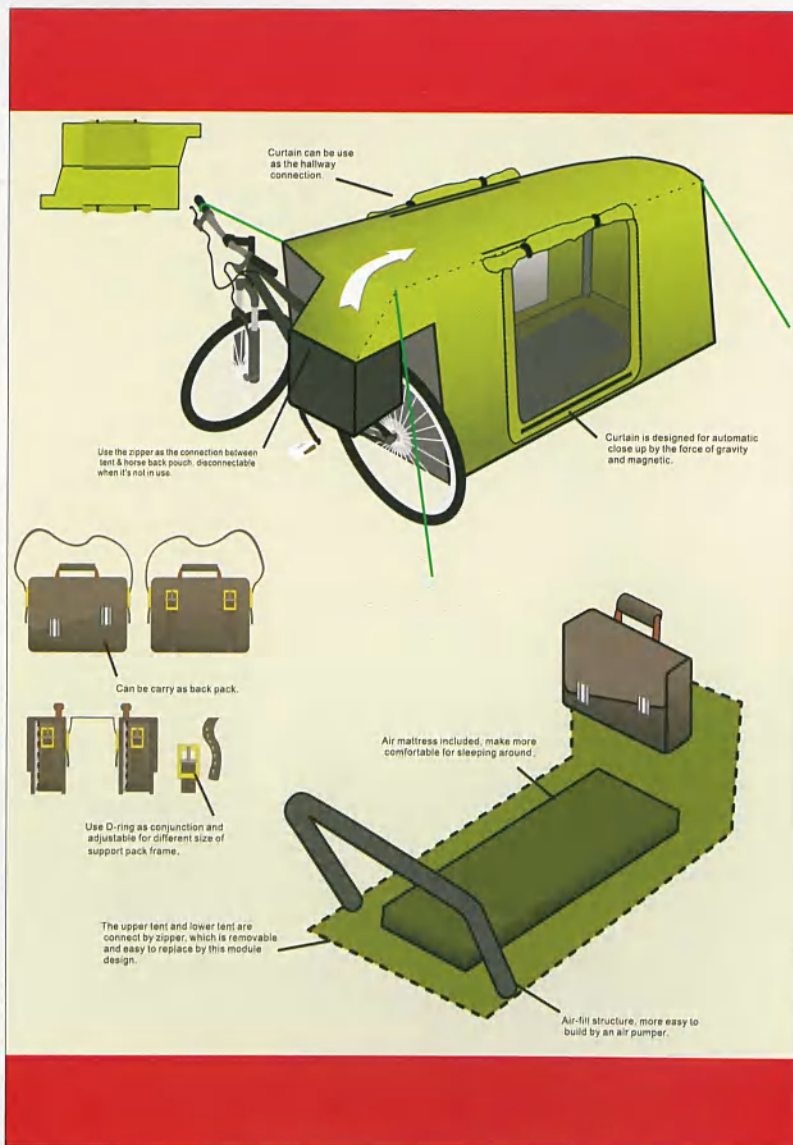
作品名稱 one plus one / 1+1

獲得獎項 award winner / 競賽優勝

指導老師 Chang, Tsung-Yu / 張宗祐

獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎

The iF concept award



從一開始，心中只想要為自行車族設計一具單車用帳篷的初步概念，到將構想實體化及獲獎的這段創作歷程；是隨著自己和指導教授一邊討論原始概念、一邊利用時間彙整相關資料，逐步將設計構想及功能予以具象化。接著，在製作產品樣本時，透過和廠商一同進行樣本細部的研究及修正後，才能將這個夢想像拼圖一樣，慢慢的拼湊起來。雖然，在過程中經歷了無數的設計挑戰，藉著自己努力不懈的堅持，終於突破所有的困境，迎向光明的勝利；也成功的替自己及父母爭了一口氣。這段歷程，讓我和我的組員們學會一件事：凡事只要不斷的「堅持」及憑著努力完成的動力，任何困難都可以迎刃而解。



盧昶廷 Lu, Chang Ting

國立成功大學

工業設計研究所

共同創作

Chang, Yung-Hsiang Lin, Ming-Shien / 張詠翔 林明賢

作品名稱 Light Catcher / 光捕手

獲得獎項 award winner / 競賽優勝

指導老師 Shieh, Meng-Da / 謝孟達

獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎

The iF concept award

## Light Catcher

Solar Battery



**Light Catcher** is designed for remaining the original value of solar energy as the power and then replacing the batteries that have more environmental impacts. We hope in the future people can make use of solar energy more naturally.

This product can use in exciting or future daily necessities instead of coercing to change the products as applying solar energy. Our design connects old products with new technology to make solar energy become a green and easy-using energy.

在接到得獎通知時，我們小組充滿喜悅，對我們來說是一種認同，我們這一組成員跟其他人其實有很大的不同，我們都是來自於非設計專業，有的大學唸食品，有的唸經濟，也有以前從事生物技術相關工作的，也許我們相較於其他本科的設計學生晚接觸，但是也因此有著不同的思維和想法在設計上，所以這次的得獎也讓我們更有興趣及信心在設計這條道路上，而在設計比賽過程中的爭執、協調、合作，也更加鍛鍊我們團隊合作、設計堅持、分工互助的力量，而這次我們的設計作品領域更是我們三個未曾深刻探討的科學，但是設計不就是把一個產品美好的地方帶給大家，如同我們的作品把最直接光線能量給大眾更方便的使用。在未來我們希望我們還可以創造出更多更有趣、更便利的設計，這次的獲獎是我們的一次認同、一次好的體驗，一個新的開端。

許滄方 Hsu, Ching Fang

樹德科技大學  
生活產品設計系



作品名稱 ZOOM-IN TAPE / 放大膠帶  
 獲得獎項 ward winner / 競賽優勝  
 指導老師 Lin, Chyun-Chau / 林群超  
 獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎  
 The iF concept award



concept award

2011

# ZOOM-IN TAPE

TAPE with magnifying functions

Elderly persons are always unable to see or read small print clearly. These visual problems not only suffer the elderly in daily reading but also induce medicine problems to them since they could not clear read instructions and expiration information on the medicine containers. Hence, the new design, Zoom-in Tape, is proposed to solve above problems. The tape could be tear off and attach on the printed matters. The tape, with convex form and transparent material, could offer functions as same as a magnifier. The elderly could read the important medicine information visually and clearly.



Project ZOOM-IN TAPE	Designer Hsu, Ching-Fang 許滄方	Adviser Lin, Chyun-Chau 林群超	University SHU-TE University Kaohsiung / Taiwan Department of Product Design	Email oxygen_joy@hotmail.com
-------------------------	---------------------------------	--------------------------------	---	---------------------------------

很榮幸能夠獲得這項殊榮，通知獲獎的那一刻，剛好是我們初一過新年的夜晚，心想，原來新年果真可以帶來好運，這是對我來說是大學學習過程中的一個鼓勵，也可以說是對我設計方向的一個肯定，使我更有信心面對接下來的挑戰，進而充實自己有關設計的成熟度以及廣度，期許自己能夠設計出更加貼近人心，以關懷弱勢族群為導向的作品，能夠幫助更多的人認識或了解他們的需求，運用自己的想法為他們做點什麼，畢竟這是個無可避免的世界趨勢，我們應該加以重視的看待它；最後我要感謝林群超老師對我的指導以及幫助，在我畢業前夕面對自我的迷惑時，給了我很多的鼓勵，以及我在學生時期曾經教導過我的老師們，沒有這麼多人的幫助也不會有今天的我。





謝頌偉 Hsieh, Sung Wei

樹德科技大學

應用設計研究所

共同創作 Liu, Chia-Wei / 劉家瑋

作品名稱 Mirrored eye-dropper / 鏡面滴眼液瓶

獲得獎項 award winner / 競賽優勝

指導老師 Liu, Nien-Te / 劉念德

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

The iF concept award

## Mirrored eye-dropper



### Concept

Having to place the dropper too close to the eye often results in not being able to drop the eye-drops into the eye, and may result in eye injuries or dropping the eye-drops on the cheeks. Therefore, the surface of the eye-dropper has been changed into a mirror. Users can aim more accurately when dropping the eye-drops, providing relief to the eye. In addition, the bottle applies a non-slip design to allow a more stable grip.

ID Number	Project	Designer	University	Email
226-78255	Mirrored eye-dropper	Sung-Wei Hsieh Chia-Wei Liu	Sha-Te University Kaohsiung / Taiwan Graduate School of Applied Arts and Design	sws624@gmail.com
Product Design				

很開心我的作品能被德國iF設計獎發掘並獲獎。早些年設計科系在大眾的觀念裡只是美工科或廣告科系的進化與延伸，在社會裡可以說是不被重視的領域。也許是產業轉型的需求也許是時代進展的潮流，近年來台灣各大學的設計領域相關科系如雨後春筍般相繼成立。許多知名大學的設計科系熱門程度更不輸以往傳統的明星科系。設計可以說是美與科學的結合，它需要理性亦需要感性。好的設計可以美化人生，而經典設計更可能改變世界。這些設計骨子裡的特殊性質也許就是讓設計領域吸引莘莘學子嚮往的原因吧！很開心我也是設計領域的一份子。在我的觀念裡設計師需要避免成為純粹的美工人員，必須時時創新，因為新的創意才是設計的精髓所在。然而也許是產業結構、市場規模與社會文化...等因素，在台灣要成為出名的設計師並不容易，因此參加國際性比賽也成為我國設計領域學生證明實力的重要途徑。在此，除了感謝學校師長的指導也很感謝教育部能夠為參加國際性設計比賽獲獎學生提供獎勵金，相信台灣的設計實力將會持續在世界發光發熱。



范承宗 Feng, Cheng Tsung 國立臺灣科技大學  
 工商業設計所  
 共同創作 Cheng, Yu-Ting / 鄭宇庭



作品名稱 Balance Stick / 平衡拐杖  
 獲得獎項 EUR3,000 / 三千歐元獎  
 指導老師 Cheng, Jin-Dean / 鄭金典  
 獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎  
 The iF concept award



## Balance Stick

This stick tumbler is designed for senior users and it will be a helping and sweet assistant.

### Problem

1. Seniors have to bend down whenever stick falling down. This is a heavy loading on waists.
2. Users have to keep holding the stick or finding the relying.
3. Sticks of market supports are too much weights especially walking stairs.
4. Stick can't stand independently on slope.

### Solution

1. "Balance Stick" would not fall down and stand very well therefore bending down is not necessary.
2. "Balance Stick" does not need to keep holding, neither relying on. Hand free is benefit.
3. The end of "Balance Stick" area is tiny to pass through stairs walk very easily.
4. "Balance Stick" can stand independently on slope.



The body and handle of the stick are made of sturdy, lightweight and integrated aluminum coated plastic.

The bottom of the stick is made of non-slip rubber coated metal.

ID Number  
226-70506

01.Product Design

Project  
Balance Stick

Walking Stick

Designer  
Cheng Tsung Feng  
Yu Ting Cheng

University  
National Taiwan University  
of Science & Technology  
The Department of  
Industrial and Commercial  
Design, Taiwan

E-mail  
lesicfan@gmail.com

很高興這次能在iF概念設計獎這樣競爭激烈的國際競賽中雀屏中選，這次是相當美好的參賽經驗，因為這次獲獎，我們有了許多令人驚喜的經驗，第一次參加記者會，第一次走進電視台的攝影棚上節目，第一次和其他獲獎的學長姐和同學們一起吃飯慶功，第一次收到很多國內外詢問的來信和電話，還有好多以往從來沒想過會遇上的事情都接連開始發生。感謝老師們的指導、協助、批評和鼓勵，感謝一起努力一起熬夜奮戰的同學們，在這樣的熱血風氣中創作是相當開心的事，感謝學校各部門大哥大姐的熱情協助，以及所有曾幫助過我們的人。



陳彥廷 Chen, Yan-Ting

國立臺灣科技大學

工商業設計所

共同創作 Yeh, Hsin/葉鑫

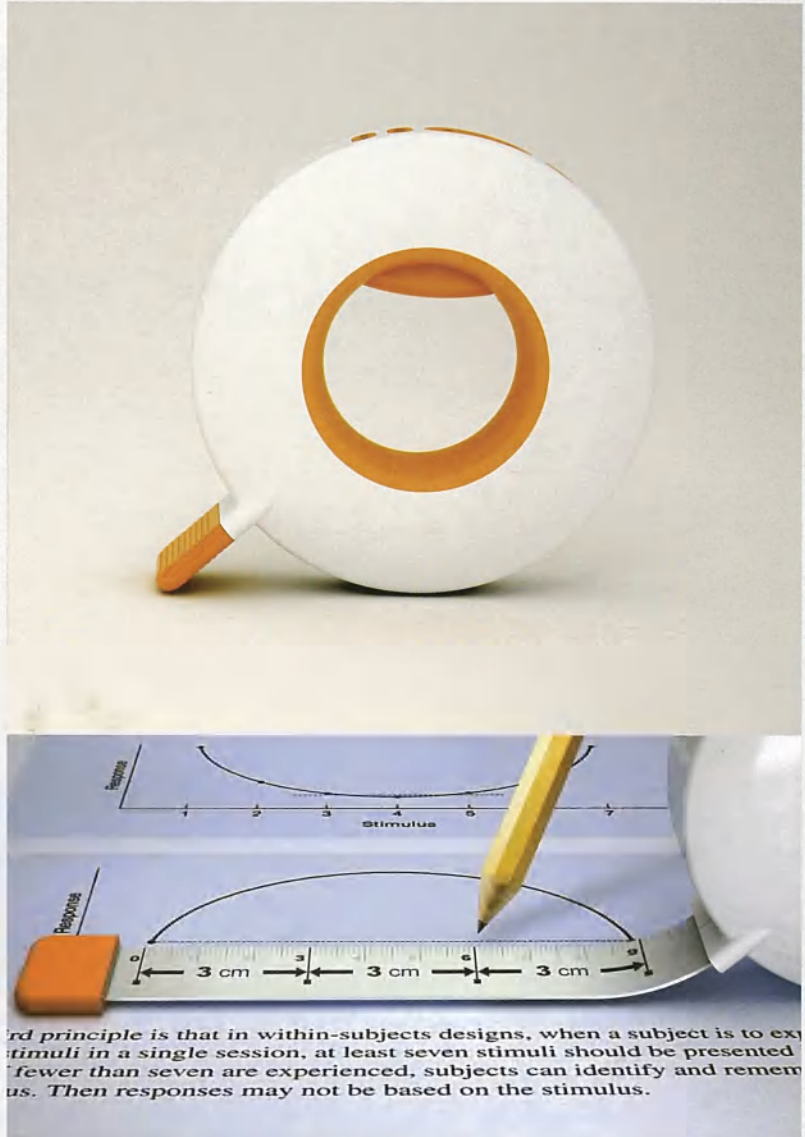
作品名稱 Electronic Ruler/等分尺

獲得獎項 award winner/競賽優勝

指導老師 Cheng, Jin-Dean Chen, Chien-Hsiung/鄭金典 陳建雄

獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎

The iF concept award



rd principle is that in within-subjects designs, when a subject is to ex  
stimuli in a single session, at least seven stimuli should be presented  
fewer than seven are experienced, subjects can identify and remem  
us. Then responses may not be based on the stimulus.

臺灣設計從戰後代工幾十年，隨著經濟發展一路走到設計大熱門的時代，各式各樣與設計相關的報導、展覽、刊物、活動每天推陳出新，像顆有力的心臟，蓬勃跳動著臺灣從製造國走向設計國的活力。這並不單是幾個年輕人一股熱血衝往國外比賽所能成就，是許多設計前輩默默耕耘多年，建立起適合設計成長的環境，而我們有幸生逢其時，可以毫無顧忌對理想的追求。

當然，得獎不是一個設計師所應追求的全部，但它確實會是您職涯發展裡一道頗具魅力的加分題。最近我剛完成『設計獎道理』一書，希望將這幾年的國際參賽經驗分享給更多同學，也希望透過經驗的分享與推廣，表達我對設計戰國策計劃和前輩們感謝。

賴忠平 Lai, Chung Ping

國立臺灣科技大學

工商業設計所

共同創作 Yeh, Ming-Hong Huang, Pin-Chen / 葉銘泓 黃品甄



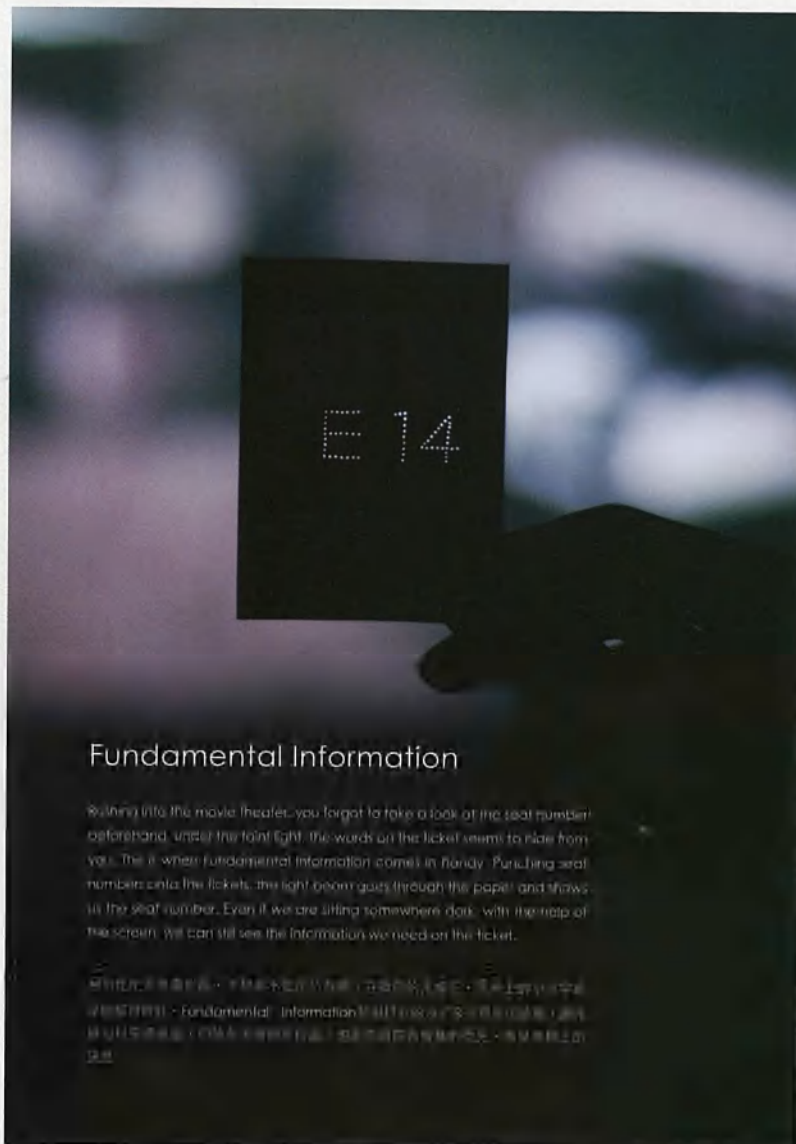
作品名稱 Fundamental Information / 隱形票根

獲得獎項 award winner / 競賽優勝

指導老師 Fan, Jeng-Neng / 范振能

獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎

The iF concept award



在校內受到老師與同學的認可固然欣喜，然而作品能夠在國際競賽中獲得肯定，更是學生生涯中彌足珍貴的體驗，當然，這樣的機會並非一蹴可及，光鮮亮麗的背後有著一段漫長的磨練歷程、虛心研究與思考練習。在這些競賽經驗中，我們深深體會到積極態度的重要性，或許我們都很幸運的找到了自己熱愛的領域，因此可以全心投入這個創意的世界，但是創作的過程都是辛苦的，一個看似簡單的設計背後可能有幾十次的失敗經驗，實體化的過程也必須接受許多現實的考量，舉例來說，在展出的七件蠟花瓶作品背後有幾百件不夠完美的試做品和兩三個月的設計製作工時，隱形票根則是大家運用假日時間一起聚在研究室思考出的設計。另外，我們認為對世界充滿好奇是很重要的態度，關心設計的新聞、探究物品的本質和實驗精神幾乎都是我們日常的一部份。當然，我們也曾有很多未被注目的設計，遇到這樣的經驗，大家多半會感到氣餒，但換個角度思考我們也能從失敗中汲取經驗，作為未來設計的參考。這些有得獎、沒得獎的經歷都一再考驗一個設計者的能耐與熱情，然而，從經驗來說，過程越辛苦，獲得肯定時也就越有成就感，希望以此勉勵所有勵志邁向國際的設計學生，不要怕遇到挫折，所有的比賽經驗都是下一次競賽的基石，最重要的事是保持對設計的熱情，和一顆永遠好奇的心。



張凱強 Chang, Kai Chiang

樹德科技大學

生活產品設計系

作品名稱 Can-Ring-Push

獲得獎項 Finalist / 入選

指導老師 Chen, Chun Tung / 陳俊東

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎

2011 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

## ONE HAND CAN-RING-PUSH

You don't have to use your nail to open the ring-pull, and you don't have to use two hands to open a can. You can open the can only with one hand. "One Hand Ring-Push" has an easier way to open the pop-can. The special ring-pull is designed for an easy way to open the can, also a good way to protect the can. The special design of the 90 degrees ring-pull of the cans can protect the can when two cans collided or something hit the can in transporting.

**Designer**  
Kai-Chiang Chang(張凱強)

**Adviser**  
Chun-Tung Chen(陳俊東)

**University**  
Shu-Te University  
Department of Product Design  
Kaohsiung County, Taiwan

**Email**  
redshop2002@hotmail.com

首先還是要先感謝指導老師，陳俊東，的不吝指導，雖然參加比賽的過程總是繁瑣，費時，可是陳老師總是不厭其煩的教導我，並且適時的給予指導，勉勵。

我在參加IF概念獎時入圍最後三百名的機會，但是卻在最後一百名時沒有入選，當時我非常的失望，還好當時陳俊東老師積極鼓勵我去參加「美國傑出工業設計獎」，也在參加此比賽前，把之前參加別的比赛時犯的小錯誤，以及可以改進的地方跟老師討論了一次，改進了自己的缺點也重拾信心，進而再次有自信地去參加「美國傑出工業設計獎」，最後入選，也算是給自己一個肯定，給老師欣慰，我總覺得能夠入選絕對不是只有自己辦的到的，學校老師同學的指導更是成就我最重要的動力，在此也謝謝陳俊東老師，林群超老師在比賽前以及比賽中的熱心教導，而此次經驗將會是一個難忘的回憶。

張書瑄 Chang, Shu Hsuan

樹德科技大學  
生活產品設計系



作品名稱 Anti-Ants Trash Can / 防蟲垃圾桶  
 獲得獎項 Finalist / 入選  
 指導老師 Lin, Chyun-Chau / 林群超  
 獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎  
 2011 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

### Anti-Ants Trash Can Design Challenge

People produce leftovers and some food-related waste daily. Even the food waste is appropriately discarded in the trash cans, bugs and ants inevitably access the cans because that the traditional trash cans cannot effectively prevent ants, cockroaches and other pests from entering. This issue not only affects sanitation qualities within the houses and public spaces but also could cause diseases and discomfort for the residents. Therefore, nicely designed and pest-proof trash cans are necessary for families, working spaces and public environments.

#### Concepts

In order to prevent trash cans from approaches of ants or bugs, the innovative design applies a set of disposable sticky tapes on the lower part of the trash can. The concept originates from a moat. The sticky tapes are used as moat devices to hinder and catch the ants and bugs. Besides, there is a wider base to not only keep the trash can away from touching a wall but also avoid bugs to access the inlets. Even you do not use pesticides, the new design can keep away from ants and cockroaches and serve you clean and comfortable environments.

#### Scenarios & Structures

##### Wider base

The wider base keeps the trash can inlet away from a wall. Hence, ants or bugs have no way to enter the trash can.

Cannot reach!

##### Decent design

The sticky tapes are installed in the inner side in order to keep environments neat and maintain hygiene.

##### Disposable layers

Users can tear off a used dirty adhesive strip. A new clean sticky layer will be ready to be used.

##### Holder

There are upper protruding parts of the adhesive strips. Users can remove a used sticky layer easily and cleanly.

初次參與IDEA競賽，在指導老師的協助下，很高興能在此次比賽過程中得到許多寶貴的經驗。這當中除了習得在產品設計上所需注意的細節、作品呈現方式的技巧等，更還瞭解了關於國際競賽的相關報名程序、作品寄送的方法。因此，此次比賽過程對我來說是十分有趣且獲益良多的。除了在比賽及產品設計經驗方面的累積外，另一方面更榮幸的能在這次比賽中獲得了Finalist的肯定。作品Anti-Ants Trash Can為一款以美觀及衛生為主要訴求之家用垃圾桶。垃圾桶採分層設計，將垃圾桶本體和其底座分離，並在垃圾桶底座內部設置可替換式黏條。底部黏條配合垃圾桶桶身的特殊曲線設計，可徹底阻絕家中蟲類藉由垃圾桶底部及和牆面接觸之桶口進入垃圾桶內部。用於防範及解決家中擾人蟲類在垃圾桶內滋生所造成的環境髒亂和居住者內心的不適感。



陳盈杉 Chen, Ying Shan

實踐大學

工業產品設計所

共同創作 Lai, Jen-Hao Tsai, Cheng-Yu Chung, Kuo-Ting Chen, Kuei-Yuan /  
賴人豪 蔡承育 鐘國廷 陳奎源

作品名稱 Jam helper / 果醬刮刀

獲得獎項 Finalist / 入選

指導老師 Kuan, Cheng-Neng / 官政能

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎

2011 Industrial Design Excellence Award (IDEA)



## JAM.HELPER

The white Ceramics, take the time consumption of tofu and kimchi sauce stuffed to the image of depression. Taiwan stinky fuke square and triangular-shaped, square as a source, small Cakia, Triangular shape pepper salt shaker to the base upside down as a ceramic plate, a combination of culture, cuisine, The taste of Taiwan's memory of the gifts tableware group, as a tourist gift of specialty products.

非常感謝主辦單位對Jam Helper的肯定，這個肯定對於我們設計者的創作是很大的動力，夢想需要支撐的動力與資源，才能讓夢想不只是夢想。將來我們會對獎勵金做有效的應用，再接再厲設計出更多好的作品！

羅立德 Lo, Li Te

實踐大學

工業產品設計所

共同創作 Hsu, Zong-Huei Lee, Tai-Yen Tsai, Cheng-Yu Chen, Song-Jung / 徐宗暉 李岱晏 蔡承育 陳頌榮

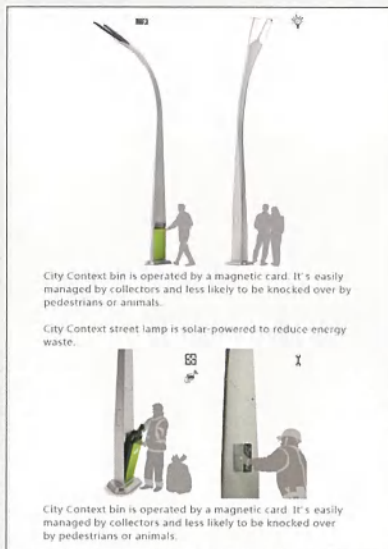
作品名稱 City Context / 城市脈絡

獲得獎項 Silver / 銀獎

指導老師 Kuan, Cheng-Neng Chou, Wan-Ru / 官政能 丑宛茹

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎

2011 Industrial Design Excellence Award (IDEA)





羅立德 Lo, Li Te

實踐大學

工業產品設計所

共同創作 Lee, Tai-Yen Chen, Song-Jung Hsu, Chun-Wei Lin, Hao-Ting / 李岱晏 陳頌榮 許竣偉 林灝廷

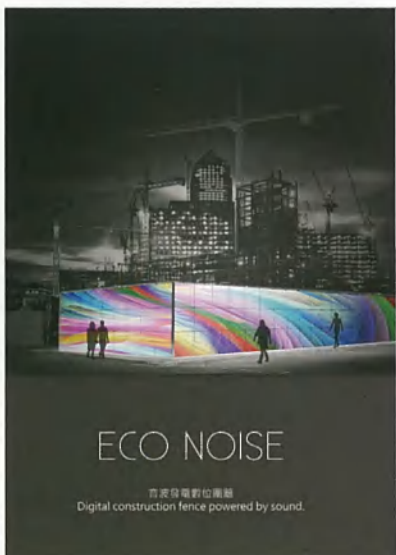
作品名稱 ECO NOISE / 城市微光

獲得獎項 Finalist / 入選

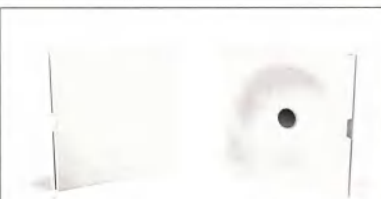
指導老師 Kuan, Cheng-Neng Chou, Wan-Ru / 官政能 丑宛茹

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎

2011 Industrial Design Excellence Award (IDEA)



ECO NOISE  
智慧聲電數位圍牆  
Digital construction fence powered by sound.



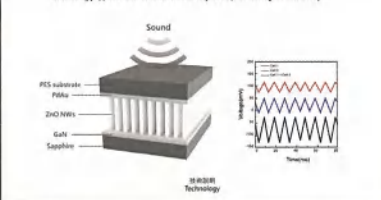
LED顯示  
LED display

集音裝置  
Sound collected device

在都市發展與進步的過程中，城市不但是工程的場域，也是參與了城市發展與進步，最人不能忽視的場域。在都市發展與進步的過程中，城市不但是工程的場域，也是參與了城市發展與進步，最人不能忽視的場域。在都市發展與進步的過程中，城市不但是工程的場域，也是參與了城市發展與進步，最人不能忽視的場域。

There are many construction projects occupy the city in the process of city's development and advancement. Unavoidably, construction sites become a source of noise and dirty. They are scars on the beautiful face of city.

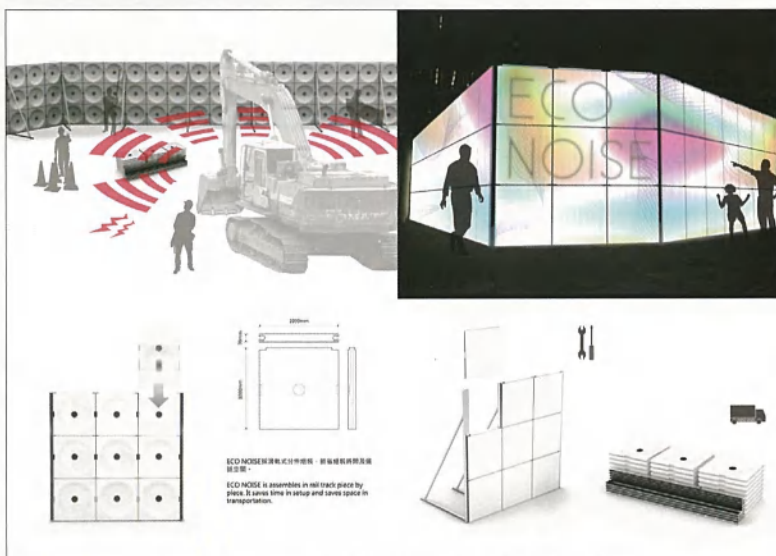
This is a digital construction fence design. It introduces a technology that makes sound's power into energy. Construction machine noises are extracted into energy. And use the energy to power display screens on the fence. Hence, the fence can blossom colorful and beautiful images to elevate ugly appearance of construction sites. City developments can grow with beauty.



Sound

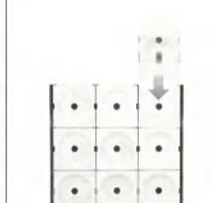

PCS substrate  
Pipes  
ZnO NWs  
GaAs  
Sapphire

聲電轉換  
Technology



ECO NOISE 採用模組化設計，每個單元均採用標準規格，可根據現場需求進行組合。

ECO NOISE is assembled in self-track piece by piece. It saves time in setup and saves space in transportation.

享受設計，感謝上帝。

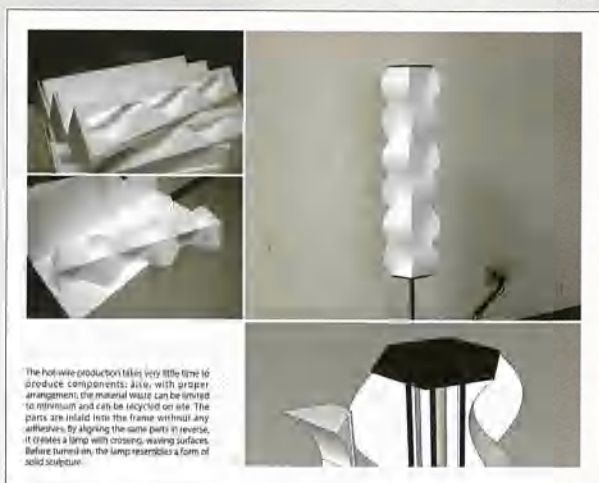


呂宗昱 Lu, Tsung Yu

國立臺灣科技大學  
工商業設計所系



作品名稱 EPS wave  
 獲得獎項 Finalist / 入選  
 指導老師 Fan, Jeng-Neng / 范振能  
 獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎  
 2011 Industrial Design Excellence Award (IDEA)



今年年中，台科大有幸邀請總統蒞臨座談，並在會前巡視本校近年得獎成果展示。在展場內，總統分別聽取我們的概念介紹，除了表示讚許、交換意見之外，也很關心我們作品未來的發展。其中，他提到了得獎後的下一步，必須將概念商品化、將品牌打入世界市場，也提到在全球一片激烈的廝殺中，台灣新說要能斬露頭角，有賴政府與業界的合作扶持。的確，一件產品要能量產、走入市場，除了概念要好、細節周到之外，更需要龐大的努力與資源爭取曝光和銷售，單靠設計實在難以成功。同時與國外相較之下，台灣市場較小，創業環境亦不甚友善，對於有心創作銷售的人來說，可謂難關重重。現在人在倫敦，更能感受到人文教育資源的水準差異。校內校外充斥著看不完的大小藝廊、講座與設計活動，博物館不只數量眾多，規模、質量也都頗為驚人；設計師也都自立或合組工作室，將創意的結晶圈入眾多展覽與市場；一到設計節，許多店面也共襄盛舉，整個城市瀰漫著創造的氣息。這一切都有賴政府及工會協助宣傳、協助爭取資源與場地。當然，台灣學界、業界也正以驚人的速度努力直追，未來要能超英趕美、在設計上與全世界競爭，除了我們各自的努力，也需要政府的扶持，好讓創意產業更加活躍、使民眾開始重視精神生活。相信在不久的將來，台灣能藉著充沛的設計能量，在世界舞台上大放異彩。



邱士展 Chiu, Shih Chan

國立臺灣科技大學  
工商業設計所

作品名稱 Hurray Chair / 歡呼椅

獲得獎項 Finalist / 入選

指導老師 Fan, Jeng-Neng / 范振能

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎

2011 Industrial Design Excellence Award (IDEA)



今年我的作品Hurray Chair能夠得到2011年美國傑出工業設計大獎 IDEA Finalist的殊榮感到非常高興，因為我這次報名的並非只是學生組的概念性設計而是一般組的競賽，也就是我的作品是和全世界一般公司的量產產品一同競爭，並非只是學生間的競爭，而且我的設計真品也有實際寄到美國去參加評選，雖然後來沒進前三名，但我覺得比得到學生組的前三名還高興，這代表對我的設計是具有高度量產實現的肯定，讓我感覺到跳脫出學生設計這個框架，因為這件作品已跳出概念設計的框架，走的是實際產品開發的路線，也就是過程中除了一開始的概念之外，後來還透過一百多個草模的實驗，最後將產品產出實現，所以它是需要一定的時間與實驗過程的經驗累積，才能將設計實現，變成真的可以用的產品，並非只是一般3D圖面或是模型而已，所以對我來說也是成長的象徵與肯定。

賴忠平 Lai, Chung Ping

國立臺灣科技大學

工商業設計所

共同創作 Yeh, Ming-Hong Huang, Pin-Chen hen, Po-Ho / 葉銘泓 黃品甄 陳柏合



作品名稱 Wax Vase / 蠟花瓶

獲得獎項 Selected / 入選

指導老師 Fan, Jeng-Neng / 范振能

獲獎競賽名稱 荷蘭：OUTPUT國際學生大獎

:Output International Student Award



在校內受到老師與同學的認可固然欣喜，然而作品能夠在國際競賽中獲得肯定，更是學生生涯中彌足珍貴的體驗，當然，這樣的機會並非一蹴可及，光鮮亮麗的背後有著一段漫長的磨練歷程、虛心研究與思考練習。在這些競賽經驗中，我們深深體會到積極態度的重要性，或許我們都很幸運的找到了自己熱愛的領域，因此可以全心投入這個創意的世界，但是創作的過程都是辛苦的，一個看似簡單的設計背後可能有幾十次的失敗經驗，實體化的過程也必須接受許多現實的考量，舉例來說，在展出的七件蠟花瓶作品背後有幾百件不夠完美的試做品和兩三個月的設計製作工時，隱形票根則是大家運用假日時間一起聚在研究室考出的設計。另外，我們認為對世界充滿好奇是很重要的態度，關心設計的新聞、探究物品的本質和實驗精神幾乎都是我們日常的一部份。當然，我們也曾有很多未被注目的設計，遇到這樣的經驗，大家多半會感到氣餒，但換個角度思考我們也能從失敗中汲取經驗，作為未來設計的參考。這些有得獎、沒得獎的經歷都一再考驗一個設計者的能耐與熱情，然而，從經驗來說，過程越辛苦，獲得肯定時也就越有成就感，希望以此勉勵所有勵志邁向國際的設計學生，不要怕遇到挫折，所有的比賽經驗都是下一次競賽的基石，最重要的事是保持對設計的熱情，和一顆永遠好奇的心。



趙永惠 Chao, Yung Hwei

國立臺南藝術大學

應用藝術研究所

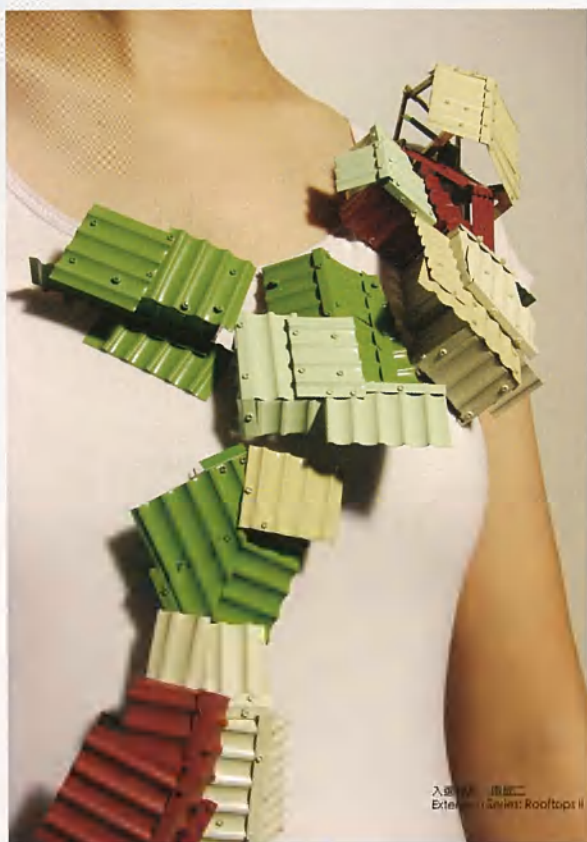
作品名稱 Extension Series(Rooftops II & Windows I)/鐵皮二、鐵窗一

獲得獎項 Selected/入選

指導老師 Hsu, Meing/徐玫瑩

獲獎競賽名稱 德國TALENTE國際競賽特展

TALENTE



入選作品：鐵皮二  
Extension Series: Rooftops II



入選作品：鐵窗一  
Extension Series: Windows I

Talente是慕尼黑年度手工展的多項展覽之一，為全球的工藝類青年藝術家提供展現的平台。Schmuck首飾特展同樣採徵件方式每年與Talente同一展場展出。除此之外，現場有許多歐洲當代首飾藝廊和個人工作室及藝術家到現場示範和販售。期間，慕尼黑許多首飾藝廊和當代美術館展出相關特展，無論是聯展、個展、作品發表會等都會爭相在這段時間舉行。除了能夠親眼觀看作品外，每一個展覽的開幕與活動都有機會與金工、首飾界的藝術家和愛好者互動，尤其是當看到現場民眾的用心打扮、配戴首飾的情景，這種藝術融入生活的氛圍是很難在我們平日週遭體驗的。另外，參觀當地藝術家工作室、與藝術家直接面對面也是獨特的經驗，對於台灣以外的專職藝術家有了更多的理解，分享了他們對於創作的思維和堅持、當地的創作生態，以及最重要的維持生計之道。這次的特展和活動為期一周左右，幾趟趕場、開幕、聽演講，體驗到類似台灣近幾年流行的影展氣息，對個人來說，是把握如此難得的機會執行所喜愛的事物，對整體環境而言，它不過是另一種傳遞訊息的方式。希望金工首飾能夠如其它視覺藝術般，有更多展現的機會和空間，將創作和生活的距離拉近。

孫雯姿 Sun, Wen Tzu

國立臺南藝術大學  
應用藝術研究所



作品名稱 Majority with Silence / 默默  
獲得獎項 Selected / 入選  
指導老師 Hsu, Meiing / 徐玫瑩  
獲獎競賽名稱 德國TALENTE國際競賽特展  
TALENTE



這是我第一次參加如此具有規模地國際性的金屬工藝競賽，對於此次經驗絕對是永生難忘。萬有劉曉筠進大觀園之感，欣賞到相當多著名的作品之外，那臨場實價展覽的感覺更是難以言喻的興奮之感，除此之外，現場與眾多知名藝術家共襄盛舉此金工盛事，真是倍感榮幸。親臨參與了TALENTE國際工藝新人獎，以及SCHMUCK國際珠寶首飾展，場面真是令人感動與興奮的。又於會場中參觀了眾多知名藝師的精美作品，真的是越看越過癮，更讓人對金工工藝之美流連忘返。令我印象同樣深刻的莫過於位於有名金工小鎮稱號的Pforzheim—Schmuck Museum Pforzheim金工博物館，這真的是我參觀過眾多博物館中，屬於相當完善的金工博物館，其宏偉的建築映入眼簾的第一幕就讓我非常震撼，那感覺非常舒服舒適的一個空間，可以讓人靜下心來好好欣賞這些美麗的事物，在一旁更有慵懶的咖啡廳，好好享受這有陽光灑下的愜意之感，更能深刻感受這些藝術之美，特別是它仔細且深刻又詳盡的導覽路線，讓我有彷彿翻開金工史課本之感，而且是實體的一堂課程，真的是畢生難忘的經驗。這一次歐洲之旅也讓我感受了不一樣的國度、不一樣的人、不一樣的閒情逸致、不一樣的快樂、不一樣的美食。感受到德國人優雅的做事態度，處事相當精密且仔細確實，人也是非常和善且樂於幫助人的。有遇到兩次非常特別的狀況，在德國的街頭向路人問路，他們非常熱心的帶領我前往目的地。這讓我非常震驚且非常感動。他們悠閒的生活的步調，生活模式，更是我從未體驗過的生活，相較於台灣步調較為快速的社會型態，德國雖然非常迷人且非常令我讚許，重點是同樣顯及了品味與品質。個人是相當地喜歡。這幾天的行程我投宿於當地的Hostel，感受德國人的生活，也結識了來自各地的朋友，認識了來自西班牙、韓國、日本、香港的朋友，當然包括當地的德國人。只能說收穫匪淺。經過此次的德國之旅，從慕尼黑前往Pforzheim，在從Pforzheim前往法蘭克福。這些路程從什麼都不懂的我，到現在已經能夠自己坐火車、訂機票，學習自己處理應變各種不期而遇的變化，除此之外，我同樣也深刻感受到語言的重要性，我也會更加努力的加倍學習。雖然說語言並不是唯一的溝通方式，但這絕對是個非常重要的溝通媒介，我如此深信著。作品能感動人固然非常重要沒錯，語言能幫助你輔助說明你無可否認，透過作品、透過語言、透過眼睛，或是透過音樂，人類彼此溝通、彼此瞭解、彼此牽繫，至最後彼此擦出火花，這過程絕對勝過於所謂的結果。我想藉由旅行真的是心靈最棒的治療與調劑，那些深被局限，亦或是被扼殺的，被埋沒的諸多靈感，或許即有可能是被一成不變的生活模式所暫時性地蒙蔽了，我絕對相信這是個不爭的事實，我願意去藉由尋找各種的方式，來祈求獲得改善，那怕是一點點的小進步也好，看見那些我創作所需的重要資產，沒有這些生活體驗生活歷練，我的創作或許會顯得無色無味，就像村上春樹說的那樣。喝咖啡沒有那些沏茶杯的小動作，或是點酒精煙煮咖啡的小細節，煮義大利麵的等等這些細微的過程，怎麼會發現生活中充滿的小確幸呢？我真的這麼深信著認為。



# IDC 2012

Competition Information 藝術與設計競賽資訊

100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 (第二名)	銅獎 (第三名)	優選	入選
第一等	新臺幣(以下同) 四十萬元	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元
第二等	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元	一萬五千元
第三等	十萬元	六萬元	四萬元	三萬元	一萬五千元	一萬元
備註	該項比賽如無全場大獎、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：

等級	項目	補助金額
第一等	艙等：經濟艙	補助往返機票費上限(檢核核實報銷)： 歐洲地區每名四萬元 美洲地區每名三萬元 亞洲地區每名一萬五千元。
第二等		
第三等		
備註	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。



## 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽一覽表

### 一、綜合設計類：

1	德國紅點設計獎	red dot design award	第一等
2	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	Industrial 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	red dot 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 Awards	第一等
9	英國倫敦國際獎	Communication Arts Design and Advertising Annual 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	芬蘭拉赫蒂國際海報雙年展	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	Anney International Animated Film Festival	第一等
5	德國柏林短片影展	International Short Film Festival Berlin	第一等
6	奧地利國際電子藝術競賽	Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
7	英國倫敦國際獎	London International Awards	第一等
8	潛能創意盃	Image Cup	第一等
9	韓國富川國際學生動畫影展	Puchon International Student Animation Festival	第二等
10	義大利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
---	-----------------	---------	-----

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

Red dot award: Product design

官方網站	<a href="http://en.red-dot.org/product-design.html">http://en.red-dot.org/product-design.html</a>	
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 2011年報名簡章	
參賽資格	被主辦單位所邀請的特定製造商及設計者才得以參加這個被國際品質認證的競賽。在2011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2009年1月1日前尚未出現在市場上，或將於2011年7月1日後上市之作品。	
收件期限	較早報名：2010/12/03前      一般報名：2011/01/21前      逾期報名：2011/02/09前 * 2011年1月24至28日期間開放自行組裝者組裝	
參賽費用	較早報名：200€      一般報名：220€      逾期報名：240€ * 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€	
參賽類別	1.客廳與臥室用品類 2.家居用品及廚房用品類 3.餐具類 4.臥室、SPA及空調類 5.照明及燈具類 6.園藝類 7.休閒、戶外用品及運動類 8.時尚及配件類 9.手錶及珠寶首飾類 10.室內設計類 11.建築與城市設計類 12.辦公室相關類 13.工業及工藝品類 14.生命科學及醫學類 15.汽車、運輸、商業與水上交通工具類 16.娛樂科技及相機類 17.傳播類 18.電腦與資訊科技類	
評分標準	／創新性／功能性／人體工學／自我論述能力／概念邏輯性／環保性／耐久性／象徵意象及感性元素／ ／產品系統整合度／	
聯絡方式	<b>競賽相關問題:</b> Mr René Klügling Tel.: +49 (0)201 30104-42 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: kluegling(at)red-dot.de	<b>年鑑圖片相關問題:</b> Ms Jennifer Bürling Tel.: +49 201 8141 816 Fax: +49 201 8141 810 E-Mail: buerling(at)red-dot.de
	<b>運送／回收作品相關問題</b> Logistics team Tel.: +49 208 3777787 / 3021886 Fax: +49 208 3021885 E-Mail: logistics@red-dot.de	<b>發票與付款相關問題:</b> Ms Anna Kraatz Tel.: +49 201 30104-13 Fax: +49 201 30104 40 E-Mail: kraatz(at)red-dot.de

綜合設計類：第一等

## 德國紅點設計獎——傳播設計獎

### Red dot 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 2011年報名簡章

「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：2011/04/04 - 2011/04/30 一般報名：2011/05/01 - 2011/05/31 逾期報名：2011/06/01 - 2011/06/17  
 \* 所有作品需於2011/6/13至2011/6/24(10am-4pm)繳交

參賽類別	1-08, 10 和 12			09, 11, 13-24 (數位媒體)			
	展示品(件)數目	1	2-4	5件以上	數位媒體展示品數量不受限制		
參賽費用	較早報名	95€	115€	220€	較早報名：240€	一般報名：250€	逾期報名：280€
	一般報名	115€	140€	270€	* 如您提交這些組別中的作品時也提交非數碼媒體的展示品，您必須繳付95歐元的處理費。每份報名的展示品數量限制為三件。		
	逾期報名	180€	210€	350€	* red dot: junior award (初級獎) 的參賽者可在報名費上享有八折優惠，但特殊器材使用費、處理費及逾期報名費均不享受打折優惠。red dot: junior award (初級獎)參賽者如要求作品歸還，歸還運費則是65€。		

\* 報名費根據作品組別計算，每件作品須分開報名  
 \* 如需特殊器材進行展示則需額外繳交95€器材使用費

1.企業設計 2.郵票及銀行票據類 3.年度報告類 4.廣告類 5.包裝設計 6.編輯類 7.用戶使用手冊 8.雜誌及報紙設計 9.字體  
 10.遊戲 11.插圖及漫畫 12.海報 13.活動設計 14.資訊設計/公共空間 15.線上通訊類 16.線上廣告類 17.電子商務設計 18.線上新聞 19.線上教育與知識 20.數位遊戲 21.介面設計 22.電視、短片與電影 23.形象片 24.音響設計

評分標準 /原創性/感性元素/設計品質/有效性/

聯絡方式	作品提交, 作品運輸,得獎作品展覽 和red dot gala Klaudia Perovic Tel: +49 (0)201 30104-37 E-Mail: perovic@red-dot.de	中文作品提交 Carrie Lim (林杼惠) Tel: +65 6534 7194 E-Mail: commdesign@red-dot.sg	公關部門 Achim Zolke Tel: +49 (0)201 30104-33 E-Mail: a.zolke@red-dot.de
	Katharina Kryszon Tel: +49 (0)201 30104-27 E-Mail: kryszon@red-dot.de	年鑑、網上展覽及獲獎聯絡事宜 Dijana Milentijevic Tel: +49 (0)201 8141 828 E-Mail: yearbook@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-Mail: 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

### Red dot 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 2011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2011年12月1日前不得上市販售或買賣。

收件期限  
較早報名：2011/1/15~2011/2/28(享有初評審優勢)  
一般報名：2011/3/1~2011/5/13(享有初評審優勢)  
逾期報名：2011/5/14~2011/7/10(作品繳交期限2010/7/12)  
\* 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.公共空間類 2.生活居所類 3.移動運輸類 4.能源類 5.環保類 6.衛浴用品類 7.家用電氣類 8.室內用品類 9.照明用具類  
10.傢俱類 11.生產力用具類 12.辦公用品類 13.安全保護類 14.中高齡人士(Third age)用品類 15.生命科學類  
16.互動與通訊類 17.移動生活類 18.娛樂用品類 19.時尚用品類 20.教育用品類 21.康樂育樂用品類

評分標準 /創新性/美觀性/實現可能性/實用及功能性/製造效率及製造成本/感性元素/

聯絡方式 <http://www.red-dot.sg/concept/sub/help/contactus.html>  
(由網頁提供入口直接聯繫)

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「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

**評分標準** 由兩回合審查之方式篩選各類別合格作品。  
審查內容：/配合所要求主題之一致性/社會應用性/獨創/創新品質/機能性等

**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](mailto:designdo2010@idcn.jp)

綜合設計類：第一等

## 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award (IDEA)

官方網站 <http://www.idsa.org/content/panel/idea-2011-gallery>

**主辦單位** Industrial Designers Society of America (IDSA)  
1980年由美國工業設計協會 (IDSA) 和美國《商業週刊》(Business Week) 共同舉辦的「IDEA 設計獎」(Industrial 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、2011年參賽申請簡章

### 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、互動產品體驗獎、設計研究獎。

### 參賽資格

- \* 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2009年2月至2011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2009年2月至2011年2月繳交給學校。
- \* 設計概念類別作品則不得量產，且須於2009年2月至2011年2月完成或遞交給客戶。
- \* 設計研究類別作品需於2006年2月至2011年2月遞交給客戶或學校。

收件期限	2011年報名已截止	2011/01/28 一般收件日截止	2011/02/13 逾期收件日截止
------	------------	--------------------	--------------------

參賽費用	IDSA會員 \$250 / per entry	非會員 \$350/ per entry	學生 \$100/per entry
	逾期費 \$150/per entry	決賽評審費 \$250/per entry	學生 \$75/per entry

### 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

### 參賽類別

#### 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15.研究類別)／內部因數與方法，及施作(針對4設計策略類別)／

**聯絡方式** Rachel Wallmuller, Manager of  
Education and Awards  
idea@idsa.org p: 703-707-6000 x111

綜合設計類：第一等  
 產品設計類：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](http://www.ifdesign.de/awards_product_index_e)

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。

**主辦單位** 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、2012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2012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：2011/06/30  
 一般報名：2011/08/31  
 \* 所有作品皆需於2011/08/01至2011/09/17以內送達繳交。  
 \* 2011年10月3至5日開放自行組裝。

**參賽費用** 參展費：較早報名：340€ 一般報名：450€  
 \* 參展費內包含以下費用：1.行政費用 2.預選費 3.評審費 4.作品的保管及處理費用 5.媒體公關費

**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  
 4.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** E-mail: [product@ifdesign.de](mailto:product@ifdesign.de)  
 Dirk Bartelsmeier  
 phone +49-511-8932404  
 Anja Delecate  
 phone +49-511-8932419

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](http://www.ifdesign.de/awards_communication_index_e)

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。

**主辦單位** 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傳達設計獎涵蓋所有領域的傳達設計。此競賽反映不斷成長的媒體選擇以及創意產業在全球網路化的世界所面臨的相關挑戰。本競賽於2004年首次舉辦迄今。

**參考資料** 官方網站、2011年參賽申請簡章

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。

**參賽資格** 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：2011/06/30 一般報名：2011/08/31  
\*所有作品皆需於2011/08/01至2011/09/17以內送達繳交。

**參賽費用** 參展費: 較早報名：150€ 一般報名：250€  
參展費內包含以下費用: 1.行政費用 2.預選費 3.評審費 4.作品的保管及處理費用 5.媒體公關費

**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 概念獎 The iF concept award

官方網站 [http://www.ifdesign.de/awards\\_concept\\_index\\_e](http://www.ifdesign.de/awards_concept_index_e)

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。

主辦單位

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、2011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 從2011 IF開始，所有報名及資料登錄都在網路上完成。  
 \* 必須在2010/11/15號之前完成線上登錄。  
 \* 2010/01/17 開始公布入圍名單。  
 \* 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 (.jpg <5MB) 3.學生證明 4.海報 5.不超過3分鐘的影片 (非必要)  
 (詳細規格請參考<http://www.ifdesign.de/cmsmdblive/3955.pdf> 第六頁)  
 \* 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)  
 \* 海報尺寸A1 portrait (594 x 840mm) (解析度300dpi)，以PDF格式上傳，最大不可超過5MB  
 (海報規格請參考<http://www.ifdesign.de/cmsmdblive/3955.pdf> 第八頁)

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	<a href="http://studentawards.dandad.org/adwards/student/2011">http://studentawards.dandad.org/adwards/student/2011</a>
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、2011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。 * 可以個人名義或最多5人之團體參賽。 * 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： <a href="http://www.dandad.org/var/pdf/sa11_guide_for_students.pdf">http://www.dandad.org/var/pdf/sa11_guide_for_students.pdf</a>
收件期限	已截止 (2010/03/11)
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17£
參賽類別	1.廣告 2.動畫 3.品牌傳播 4.品牌(Branding) 5.文案 6.數位設計 7.Digital Direct 8.環境設計 9.插圖 10.整合廣告 11.整合傳播 12.整合設計 12.互動設計 13.動畫 14.線上廣告 15.Open Graphic 16.包裝設計 17.攝影 18.產品設計 19.印刷 20.其他 (What else do you do?)
評分標準	優良的創意與想法、優良的手藝及完成度並簡潔有力呈現。
聯絡方式	D&AD Student Awards 9 Graphite Square, Vauxhall, London, SE11 5EE, United Kingdom E-mail: <a href="mailto:studentawards@dandad.co.uk">studentawards@dandad.co.uk</a> Tel: +44 (0)20 7840 1111

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	<a href="http://new.aec.at/prix/en/about/">http://new.aec.at/prix/en/about/</a>
主辦單位	<p>Ars Electronica Center, Linz, Austria</p> <p>電子藝術大獎創立於1987年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。該獎是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過70個國家的國際級藝術家參與電子藝術大獎，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自1987年以來，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。</p>
參考資料	官方網站、2011年參賽申請簡章
參賽資格	<p>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，</p> <p>* 若被提名參加競賽，並不代表已獲得獎項。</p>
收件期限	<p>2011/03/30日前所有完成作品需繳交。(已結束)</p> <p>* 上載檔案格式請參考官方網站：  <a href="http://new.aec.at/prix/en/einreichdetails/checkliste/">http://new.aec.at/prix/en/einreichdetails/checkliste/</a></p> <p>* 所有作品將不予以退還，因此請勿繳交作品原型。</p>
參賽費用	網站無資料提供。
參賽類別	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦動畫/電影/視覺特效類 (Computer Animation/Film/VFX)</li> <li>2. 互動藝術類 (Interactive Art)</li> <li>3. 數位音樂與聲音藝術類 (Digital Musics &amp; Sound Art)</li> <li>4. 混種藝術類 (Hybrid Art)</li> <li>5. 數位社群類 (Digital Communities)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> </ol>
評分標準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦動畫/電影/視覺特效類—美學、原創性、技巧、概念、創新性</li> <li>2. 互動藝術類—未敘述</li> <li>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</li> <li>4. 混種藝術類—未敘述</li> <li>5. 數位社群類—未敘述。</li> <li>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</li> <li>7. 未來創意類—藝術、設計與科技</li> </ol>
聯絡方式	<p>Ars Electronica Linz GmbH              Ars-Electronica-Straße 1              4040 Linz, Austria              Code: Prix "Category"</p> <p>Project Organisation              Bianca Petscher              Tel. +43.732.7272-79              info@prixars.aec.at</p>

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、2011年參賽申請簡章

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。

**參賽資格**

- \* 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** 2011/06/10截止

- \* 非英文作品需提供翻譯
- \* 每項參賽類別所提供檔案限制不同，請參照：  
<http://www.liaawards.com/entries/categories.cfm>

	單件作品	系列作品
1. Billboard廣告設計類	£ 275	£ 375
2. Design設計類	£ 240	£ 265
3. Digital數位類	£ 325	£ 375
4. Integrated Campaign 整合行銷類	£ 450	N/A
5. Non-traditional 非傳統類	£ 275	£ 375
6. Package Design 包裝設計類	£ 240	N/A
7. Poster 海報類	£ 275	£ 375
8. Print 印刷類	£ 275	£ 375
9. Radio 廣播類	£ 220	£ 250
10. Television/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類	£ 295	£ 450
11. The NEW category 創新類	£ 450	N/A

\* 轉帳銀行將額外收取€15之手續費。若用信用卡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。

<b>聯絡方式</b>	<b>New York Office:</b> 141-07 20th Avenue Suite 504 Whitestone, NY 11357 <b>United States</b> Telephone: +1 718 747 6747 Fax: +1 718 747 6007 Email: <a href="mailto:info@liaawards.com">info@liaawards.com</a>	<b>London Office:</b> 179 Wardour Street 3rd Floor London W1V 0TX United Kingdom Telephone: +44 20 8426 1670 Email: <a href="mailto:info@liaawards.com">info@liaawards.com</a>
-------------	---	--

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、2010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：25€。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  
Keizersgracht 8,1015 CN Amsterdam,  
The Netherlands  
Tel: +31(0)20.4 27 90 20  
f: +31(0)20.6 27 44 77  
info@open-output.org

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 – 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** 2012 年 6 月 22 日。

**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**：以瀏覽器為主的設計、不以瀏覽器為主的設計、應用程式開發、行動設計、遊戲設計與開發、安裝設計、互動式媒體教學創意  
**影片與動畫**：動畫、真人動畫、動態圖片、動畫與影片教學創意  
**傳統媒體**：插圖、包裝、攝影、平面傳達、傳統媒體教學創意

**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 獎賽報名/提交申請: 2011年5月18日~2011年7月4日  
報名確認表提交期限: 2011年7月5日

參評所需費用以及付費期限：

**第一次評審（所有參賽對象）**

評審費：10000 日元/件 付費期限：2011年7月19日

**第二次評審（通過第一次評審的所有參賽對象）**

評審費：50000 日元/件

參賽費用 實物展覽費用：不少於20000 日元/平米場地租借費+組裝拆卸等展出雜費+運費  
（例：小件物件的展覽費用約為10萬日元左右）

付費期限：2011年8月12日

**年鑒刊載（所有獲獎對象）**

刊載費：30000 日元/件

付費期限：2011年11月30日

參賽類別	1. Designs for human body	2. Designs for daily life	3. Designs for home
	4. Designs for Information equipment	5. Designs for transportation	6. Designs for industry
	7. Designs for public	8. Designs for architecture and environment	9. Design for communication
	10. Designs for interaction	11. Design for business	12. Design for society
	13. Design for new challenge		

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

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年報名簡章將擇期公佈於<http://www.braunprize.com/>

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 第18屆百齡設計大獎將由兩年一屆改為三年一屆，並於2012年舉行

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。

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：

評分標準 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  
Frankfurter Straße 145, D-61476 Kronberg/Taunus, Germany  
Tel. ++ 49 (0) 6173/30-0  
Fax ++ 49 (0) 6173/30-2875  
Email: [info@BraunPrize.com](mailto:info@BraunPrize.com)



產品設計類：第一等

## 義大利資訊與通訊技術獎

SMAU Information and Communication Technology Award

官方網站 <http://www.smau.it/bologna11/>

Smau Milan, International Exhibition of Information & Communications Technology  
本獎屬資訊產業、通訊和消費類電子產品的國際性博覽會，是義大利資訊通訊技術業最主要的活動，也是義大利最大的IT盛會。大約有四成左右的參觀人潮為南歐的買主，也是該行業中全球第二大博覽會。  
參展商在Smau可以接觸到來自義大利國內外買家，作為一個全面展示資訊通訊產業最新產品和發展趨勢的舞臺，Smau是通往開發南歐和地中海國家潛在市場的機會。主辦單位不希望這只是一個短期的商業秀展，因此博覽會中也舉行講座、研討會和工作坊，由市場專業人員和學者主講，讓參展者能透過參展獲得珍貴的專業知識與教育訓練。Smau資訊與通訊技術獎是頒發給在外形、功能和技術等方面，傑出表現的參展公司，及表揚全球最具創意的資訊技術產品。

參考資料 官方網站

參賽資格 不拘

收件期限 2010年展覽日期：2010/10/20~2010/10/22

參賽費用 請詳洽主辦單位。

依展覽內容分類兩類：Smau business & Smau Trade。  
主要內容為下列三項：  
1. Turnkey Solution買方地區整廠設備的設計、製作、安裝、組合、試車，以及實際操作時的技術知識教授，或派遣技術人員提供技術指導，使整廠設備可操作、可運轉與可生產。  
2. Database of profiled leads資料庫處理  
3. Special visibility opportunities 特殊能見度機會

評分標準 無相關敘述。

Viale Monte Santo, 1/3, 20124 Milano - Italy  
Tel: +39 02 28313262  
聯絡方式 Fax +39 02 28313235  
Email [international@smau.it](mailto:international@smau.it)  
web [www.smau.it](http://www.smau.it)

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	<a href="http://www.postermuseum.pl/en/biennale">http://www.postermuseum.pl/en/biennale</a>
主辦單位	<p>Wilanów Poster Museum, Poland</p> <p>「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Józef 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。</p> <p>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。</p>
參考資料	官方網站、2012年報名需知
參賽資格	<p>開放給個人、團體、工作室或公司行號參賽。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 作品需於2010~2011年內出版過，並且不得繳交超過三件作品(系列作品視為一件)。每件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。</li> <li>* 每件海報必須在背後左下角貼上參賽標籤。</li> <li>* 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。</li> <li>* 作品需附上波蘭文或英文介紹</li> <li>* 作品恕不退稿，請預留備份</li> <li>* 主辦單位不承擔對運輸途中損失的作品負責</li> <li>* 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。</li> <li>* 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。</li> </ul>
收件期限	<p>截止日期：2012/02/19</p> <p>展覽日期：2012/06/02~2012/09/16</p>
參賽費用	免費報名。
參賽類別	<p>A: 意識形態海報(題材：人, 文明, 相關於社會問題以及政治、人文相關的主題)。</p> <p>B: 文化海報(題材：文化、藝術、教育和體育事業)。</p> <p>C: 商業海報(商業廣告設計)。</p> <p>D: The Henryk Tomaszewski Golden Debut, 此類別是針對學生或畢業二年之內的學生。</p> <p>E: 特別類別海報, "EURO 2012"。</p> <p>參加E類別，用新的圖形去創作一張海報，去表現2012年歐洲杯——歐洲足球錦標賽，E類別的參賽作品列印技術要求：數碼列印或印刷品（在過去兩年內出版過的海報，將被接受。）作品尺寸：長度不超過180釐米，最小不低於40釐米，並提交電子作品（CD或DVD）</p>
評分標準	無相關敘述。
聯絡方式	<p>Poster Museum at Wilanów</p> <p>10/16 Kostki Potockiego Street, 02-958 Warszawa</p> <p>Tel:+ 48 228582437</p> <p>Tel/fax: + 48 228422606, + 48 228424848</p> <p>Email: biennale@postermuseum.pl</p>

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

**參賽資格** 希望參加的參賽者應該直接向主辦人申請參賽表。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：2009/12/31  
展覽日期：2010/06/22~2010/10/24

- \* 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3M<sup>2</sup>，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](http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e ipt2012_essential.htm)

**主辦單位** 日本富山國際海報三年展是世界五大海報展之一，由富山縣立近代美術館主辦，每三年舉辦一屆，日本富山國際海報三年展已經連續舉辦10屆。2012年6月9日至8月中旬將在富山縣立近代美術館舉行，面向全球各地設計師徵集海報作品，希望廣大設計師積極參加。

**參考資料** 官方網站

- 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10 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。

**參賽資格** 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。

**收件期限** 2012年1月15日須寄抵日本富山

**參賽費用** 免費報名

**參賽類別** (1) 印刷品和公開發表、出版過的海報  
(2) 未出版、發表的自我推廣的海報（主題自定，此類海報須在海報作品裡面出現“IPT 2012”字樣）

**評分標準** (1) 日本國內評委（初評）  
Kazumasa NAGAI, Mitsuo KATSUI, Shin MATSUNAGA, Koichi SATO, Katsumi ASABA, Hideki NAKAJIMA, Shoji KATAGISHI  
(2) 國際評委（終評）  
Alain LE QUERNEC (法國), Kari PIIPPO (芬蘭), Kazumasa NAGAI (日本), Shin MATSUNAGA (日本)

**聯絡方式** The Organizing Committee of IPT2009,  
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**

- 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：
  - 互動媒體：以CD/DVD方式寄送，請標明使用何種軟體。
  - 動態設計：2分鐘以內，以CD/DVD方式寄送，可在VLC上播放。
  - 海報：以80x120為限，拼貼草圖恕不受理。
  - 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)。
- 每件作品皆需標示12級字、不限字型之「"Étudiants, tous à Chaumont!"，姓名，2011」。2. 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](http://www.cig-chaumont.com/festival-2011/docs/concours/CONCOURS_ETUDIANT_2011_EN.pdf))

**收件期限** 收件截止日期：2011年3月21日收件截止。(已截止)  
展覽日期：2011/03/28~2011/03/29

**參賽費用** 免費報名

**參賽類別**

- 互動媒體
- 動態設計
- 海報
- 其他

**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 : [artsgraphiques.affiches@wanadoo.fr](mailto:artsgraphiques.affiches@wanadoo.fr)

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/>

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。

**主辦單位** 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：2010年1月29日截止收件。(已截止)  
展覽日期：2011/03/28~2011/03/31  
\* 屬虛構或非虛構小說之作品需在2008/01/31~2010/01/31期間內出版  
\* 新視野類別作品需在2007/01/31~2010/01/31期間內出版  
\* 新人獎類別作品則須在2009/01/31~2010/01/31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

**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  
Segreteria Organizzativa, Via Nazario Sauro, 21  
40121 Bologna - ITALY  
Tel:+39- 051 61 54 463  
Fax:+39- 051 58 70 552  
E-mail: [bolognaragazziaward@yahoo.it](mailto:bolognaragazziaward@yahoo.it)

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](http://www.bienalcartel.org.mx/index_e.html)

主辦單位 Xalapa, 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、11屆報名簡章及規則(12屆報名簡章尚未釋出)

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2008年5月至2010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：生物多樣性

評分標準 無相關敘述

聯絡方式 Email: [tramavis@prodigy.net.mx](mailto:tramavis@prodigy.net.mx), [administracion@bienalcartel.org.mx](mailto: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。  
 今年，ADC將自開辦八十九年以來，首度提供得獎者免費在紐約藝術指導中心的畫廊舉辦活動，得獎者將可在畫廊展出代理客戶的作品、舉辦個展甚至派對，ADC提供極大彈性讓得獎者決定活動細節。現在就線上報名，給自己一個贏得大獎的機會!

**參考資料** 官方網站、2011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、設計領域類：2011/1/21      互動設計類：2011/1/28  
 廣告、ADC混合類：2011/2/06      學生類：2011/1/28  
 \*所有繳交作品皆需經由線上報名。

參賽類別	一件作品 (US \$)	多項或系列作品 (US \$)
1. ADC混合(Hybrid)類		\$ 750
2. ADC設計領域類		\$ 500
3. 廣告類	媒體宣傳	\$ 300
	媒體宣傳(電台)	\$ 250
	印製宣傳	\$ 250
	含以上全部	\$ 500
4. 遊樂園(Playground)類	媒體宣傳	\$ 300
	媒體宣傳(電台)	\$ 250
	印製宣傳	\$ 250
	含以上全部	\$ 500
5. 設計類	印製、包裝、生產	\$ 150
	環境系列	\$ 200
	宣傳	\$ 150
	品牌系列	\$ 300
6. 攝影類	\$ 100	\$ 125
7. 插畫類	\$ 100	\$ 125
8. 互動設計類	\$ 200	\$ 250
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](mailto: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的視覺傳達作品，並銷售於全世界，能使參賽者的作品名揚國際。此項競賽也是全球設計界年度重要比賽之一。

參考資料 官方網站、2010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：2011/05/13截止。  
2. 廣告類：2011/05/13截止。  
3. 互動類：2011/10/07截止。  
4. 插畫類：2012/01/06截止。  
5. 攝影類：2011/03/25截止(逾期報名不得超過2011/04/08)。  
\* 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](mailto:competition@commarts.com)

平面設計類：第一等

## 芬蘭拉赫第國際海報雙年展 Lahti Poster Biennial

官方網站 [http://www.lahdenmuseot.fi/main.php?id=316&lahti\\_poster\\_biennial](http://www.lahdenmuseot.fi/main.php?id=316&lahti_poster_biennial)

Lahti Art Museum, Finland

主辦單位 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。

第18屆優勝作品將會在2011年6月的評審過後出爐。

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 設計、攝影、插畫、設計領域類：2011/1/21 互動設計類：2011/1/28  
廣告、ADC混合類：2011/2/06 學生類：2011/1/28  
\*所有繳交作品皆需經由線上報名。

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。

參賽費用 \*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。

Kari Savolainen

Researcher

聯絡方式 Tel +358 (0)3 814 4546

Fax +358 (0)3 814 4545

E-mail: [firstname.lastname@lahti.fi](mailto:firstname.lastname@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、2010年報名簡章(已截止)

**參賽資格**

- \* 登陸[www.enteroneshow.org](http://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2010/03/31至2011/02/28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** 報名收件期限分為季節制，分別為2010/05/31、2010/08/31、2010/11/30、2011/02/28。(已截止)  
\* 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

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	<a href="http://www.tdctokyo.org/index_e.html">http://www.tdctokyo.org/index_e.html</a>
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、2011年報名簡章 (報名簡章 <a href="http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2457">http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2457</a> )
參賽資格	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 無特別資格限制，參賽者需為字體設計者本人。</li> <li>* 作品需於2009/09至2011/10/16期間內完成。但參加Type Design或RGB類別者可繳交兩年前之作品。</li> <li>* 參賽件數：因國外設計師參賽無須繳納報名費用，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)。</li> <li>* 居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」。</li> <li>* 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。</li> </ul>
收件期限	<p>收件日期：2011/10/16 (必須在之前送達) 展覽日期：2010/04、2010/06(不同展覽館)(其餘展覽時間尚未確定)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 任何問題需於作品繳交前解決，否則恕不受理。</li> <li>* 所有文件內容需以印刷體撰寫。</li> <li>* 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</li> <li>* 類別7作品需裝裱在厚紙板中央，海報作品不需裱框。</li> <li>* 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。</li> <li>* 字體設計作品須提供515x728mm B2尺寸的印刷品(份數不限)。</li> <li>* 圖案解說需放於一系列海報上說明其順序及關連性，請勿將海報折在一起。</li> <li>* 類別5作品包裝內需清空不得有何物品。</li> </ul> <p>網站設計作品須提供以下12項資訊，並email至<a href="mailto:info@tdctokyo.org">info@tdctokyo.org</a> (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)。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 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。</li> <li>* 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。</li> <li>* 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。</li> <li>* 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。</li> </ul> <p>(詳細規格請參閱網站<a href="http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2473">http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2473</a>)</p>
參賽費用	外國參賽者不需繳交報名費。
參賽類別	<p>1. Small graphics/小型平面作品      2. Editorial / Book design/書籍設計      3. Type Design/字體設計</p> <p>4. Mark &amp; Logotype / Corporate stationery/企業及標誌設計      5. Signage &amp; Display / Package design/包裝設計</p> <p>6. Poster/海報      7. Newspaper/ Magazine advertisement/新聞廣告、雜誌廣告</p> <p>8. Advertising campaign/宣傳廣告(TVCF只能參加本類別)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>
評分標準	無相關敘述。
聯絡方式	6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023 JAPANFax:+81-3-5269-6667 Email: <a href="mailto:info@tdctokyo.org">info@tdctokyo.org</a>

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。(2011年第57屆競賽報名已截止，相關報名簡章資料皆已移除。請注意2012年報名簡章將擇期公佈於官方網站)

以下以2009年簡介為例，詳細規範請參照各年簡介。

**Typography字體模板類：**

1. 參賽作品須為2008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。

**參賽資格**

**Type Design字形設計類：**

1. 自2008年1月1日至2008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** 收件日期：2011年度競賽已截止。

**參賽費用** 請參考官網 <https://www.tdcsecure.org/type-competition/FEES.html>

**參賽類別** Typography字體模板類(應用於海報、識別證、圖書、媒體、文具等之印刷字體設計)  
Type Design字形設計類(應用於文本、展示品、字樣系統之字體設計)

**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	<a href="http://global.designdb.com/">http://global.designdb.com/</a>
主辦單位	<p>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。</p> <p>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。</p>
參考資料	官方網站
參賽資格	<p>無相關敘述。</p> <p>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)</p>
收件期限	<p>無相關敘述。</p> <p>以下為先前競賽之格式限制，供作參考：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 參賽作品數量不限</li> <li>* 參賽作品尺寸不得小於59.4cm×84.1cm和大於103cm×145.6cm</li> <li>* 參賽作品不退還</li> <li>* 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</li> <li>* 賽後對入選作者優惠50% 價格購買大賽作品集</li> <li>* 主辦單位擁有出版、展覽、拍照及教育等使用版權權利</li> <li>* 評審委員家屬、親人、本人不得參加本次比賽</li> <li>* 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」</li> <li>* 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。</li> </ul>
參賽費用	無相關敘述
參賽類別	<p>商業海報(Commercial Posters)</p> <p>文化海報(Cultural Posters)：關於體育、旅遊、娛樂、展覽會、藝術等領域</p> <p>公共議題海報(Public Campaign Posters)。</p>
評分標準	無相關敘述。
聯絡方式	<p>Convention Team, Korea Institute of Design Promotion (KIDP)</p> <p>Korea Design Center 7F., 344-1 Yatap 1-dong, Seongnam City, 463-954, Republic of Korea</p>

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://www.siggraph.org/s2011/for\\_submitters/computer-animation-festival](http://www.siggraph.org/s2011/for_submitters/computer-animation-festival)

**主辦單位** 在2011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38個年頭。在為期四天的活動中，呈現了各種電腦動畫流派及型態，從敘事性角色動畫 (narrative character animation) 到數據可視化 (scientific visualization) 皆包含其中。

**參考資料** 官方網站、2011年報名簡章

**參賽資格** 無繳交作品限制。  
 \* 所有呈交作品需於2010年1月後完成。  
 \* 所有呈交作品需由電腦製作產生或者包含電腦製作產生相關之特定觀點。

**收件期限** 收件日期：2011/01/14 – 2011/04/15，所有作品及報名表格需於截止日期上傳並填寫完成。  
 \* 檔案大小限制 500MB  
 \* 檔案格式最好為QuickTime，但avi、mp4大於640x480pixel同樣被接受。  
 \* 合法影音編碼格式: H.264 (最好)或 DivX, Wmv, Sorenson, Mpeg-4  
 \* 靜態圖檔: 最小需1K 像素解析度或更高  
 \* 參與專題討論小組與講談類別者，需同時將提案以PDF檔案格式上傳，並包含以下內容：參加專題討論時段名稱、半頁主題摘要、簡短介紹(2~3行)網站與推廣內容、所有參與小組討論及演講者之簡歷及最能代表作品的圖片適合於網站與推廣內容  
 \* 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)。

**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** 所有作品將被電腦繪圖、互動科技及相關領域之專家審查。電腦動畫展負責人及委員會將負責所有審查過程、選擇優良作品及展示被選出具有高品質之最好競賽作品。所有評審將於2010年8月結束審查。  
 作品審查將會針對創新與傑出的結合予以評分。此外，也會將原創性、美感達成度、技巧達成度、科技革新度、產品價值、創造力、解析度、敘事品質、設計、娛樂價值、先進的美感視覺效果及科學領域的數位科技納入評估考量。

聯絡方式 <http://www.siggraph.org/s2011/contact>

數位動畫類：第一等

## 荷蘭動畫展

### Holland Animation Film Festival

官方網站	<a href="http://haff.awn.com/?page=home&amp;id=0&amp;lang=en&amp;sub=&amp;anim=&amp;film=&amp;letter=">http://haff.awn.com/?page=home&amp;id=0&amp;lang=en&amp;sub=&amp;anim=&amp;film=&amp;letter=</a>	
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14屆荷蘭國際動畫影展將在2010年11月3~7日於荷蘭烏特勒支(Utrecht)舉行。	
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2009年7月1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。 * 繳交作品影片片長需小於60分鐘。 * 所有獎項將頒予影片導演。	
收件期限	報名及預告片收件截止日期：2010/07/15 錄影影片(Video)收件日期：2010/09/15 展覽日期：2010/11/03~2010/11/07	類別3收件截止日期：2010/08/01 影片(Film)收件日期：2010/10/15 退還作品日期：2010/12/15
	* 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. 國際競賽短片類(International competition shorts)(類別：敘事性、非敘事性) 2. 國際競賽受委任影片(International competition commissioned films)(類別：商業廣告、音樂影片、教育或資訊影片、台呼與片頭) 3. 國際競賽主題影片類(the international competition for features) 4. 歐洲學生影片競賽(the competition for European student films) — 僅限歐洲國家學生參賽	
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: <a href="mailto:entry@haff.nl">entry@haff.nl</a>	



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、2011年報名簡章

參賽資格 不拘。但所有動畫影片需於2010/06/15以後完成者才可參賽。

報名截止期限：2011/05/20

預告片繳交期限：2011/06/03

\* 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。

\* 繳交預告影片必須以可播放之DVD (NTSC or PAL)為主。新媒體競賽可以網路連結或者Flash(Swf)格式以CD-ROM 或DVD繳交。

收件期限 \* 務必繳交導演照片(300dpi)以及3張代表影片之圖片(300dpi)。

\* 繳交DVD將不予以退回。

\* NEW in 2011: 如果影片獲選，請提供35mm或是高畫質的數位影像檔(建議解析度為1280 x 720)

\* NEW in 2011: 主辦單位不再接受Betacam SP 或是其他tape格式

\* NEW in 2011: 所有獲選影片一定要在2011/08/05送達

\* 詳細作品繳交格式請至以下連結查詢：

[https://animationfestival.ca/index.php?option=com\\_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=808](https://animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=808)

參賽費用 免費報名

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。
- 參賽類別 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。

OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL  
Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada  
Tel: +613-232-8769  
Email : [entries@animationfestival.ca](mailto: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	<a href="http://www.annecy.org/home/#27e7b103d0cce1bf8bb">http://www.annecy.org/home/#27e7b103d0cce1bf8bb</a>
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。
參考資料	官方網站，2011年報名簡章(2011年報名簡章已於2010年12月公佈於官方網站)。
參賽資格	任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放器皆可參賽。作品需於2009/09/30以後完成，並從來沒有參加過此賽者可參與競賽。
收件期限	報名截止日期：2011/02/01 作品繳交日期：已截止 展覽日期：2011/06/06~2011/06/11 * 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	免費報名
參賽類別	1. 短片 2. 特色影片(片長大於60分鐘者並且以電影模式製作者) 3. 電視影片(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、(2012年簡章將於2011年九月中於官方網站釋出，底下資料以2010年參賽簡章為例)

**參賽資格** 不拘。

**收件期限** 收件日期：特色影片2011/10/31、短片2011/11/14  
展覽日期：2011/02/9~2011/02/20  
(底下資料以2010年參賽簡章為例)  
\* 請將完整作品燒錄於DVD (PAL/NTSC- 每件作品兩張DVD)。  
\* 所有作品需以Beta SP Pal或以35mm的方式繳交，影片語言以英文或德文為主，若為其他語言時，需提供字幕以便觀看。  
\* 報名表、附件及兩張預覽DVD皆須於截止日期前寄達第二十六屆柏林國際短片影展主辦單位interfilm Berlin。  
\* 非歐盟成員國參賽者寄件時需明確填寫報關聲明：「僅具文化用途，無商業價值。」並附填寫低於10歐元之報關單(無論如何皆不可超報)，若因聲明錯誤使關稅提高，需由寄件者自行支付。  
\* 作品送件後視為同意於影展中撥放，取得該影片相關合作者之同意亦為參賽者應負之責任。

**參賽費用** 免費報名

**參賽類別** International Competition國際競賽  
Documentary Competition紀錄片  
Confrontations- Against Violence and Intolerance反暴力歧視  
German Competition德國競賽  
Eject 'The Long Night of Odd Films'狂歡「短片之夜」  
Forward- Viral Video Award病毒影片獎

**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  
programme@berlinale.de

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	<a href="http://www.pisaf.or.kr/">http://www.pisaf.or.kr/</a>
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輕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、2011年報名簡章
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2008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：2011/11/04~2011/11/08 * 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)
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 | 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 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(尚無2011年相關比賽資訊，底下參考2010年資料)

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。

參賽資格 \* 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 Nocchianti, 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/>

主辦單位 City of Hiroshima, the Hiroshima City Culture Foundation and ASIFA Japan  
日本廣島國際動畫影展是一個非營利組織，由廣島市政府、廣島市文化基金會、ASIFA Japan以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。  
2012年的報名事宜將會從2012/02/01開始到2012/04/01，屆時新的規定、報名簡章以及運輸標籤都會準備好，謝謝您！

參考資料 官方網站、2010年報名簡章

由於2012年簡章尚未釋出，底下先以2010年簡章為例

參賽資格

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

報名截止日期：2010/02/01~2010/04/01  
展覽日期：2010/08/07~2010/08/11

- \* 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、13x18cm)、兩張導演照片(5x5cm)、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](mailto: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/>

**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、2011年報名簡章已移除，將擇期公布2012年簡章。(2012年收件截止日期將為2012/01/18)

**參賽資格** \* 參賽作品需於2010年1月1日以後完成之作品  
\* 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** 截止日期：已截止  
展覽日期：2011/06/19~2011/06/26  
\* 不接受下列作品繳交形式：  
- 網路下載檔案internet downloads or files  
- 網路連結utube/website links  
- 電腦檔案computer files  
- Quicktime檔案Quicktime files  
- Flash 檔案Flash files  
- betacams  
- digibetas  
- miniDV  
- film prints  
\* 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** MIAF  
c/- Open Channel, Victoria Harbour, Shed 4, Nth Wharf Rd, Docklands, Victoria  
3008, Australia  
Tel:+61 (0)3 9375 1490

工業設計類：第一等

## 微軟潛能創意盃 Imagine Cup

官方網站 <http://www.microsoft.com/taiwan/imaginecup/2012/default.aspx>

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擁有八年的歷史，從西班牙、巴西、日本、印度、南韓、埃及、波蘭，2011年將於美國紐約舉辦。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。

**主辦單位** 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。2010年總共來自113個國家的參賽隊伍，325000個參賽者。其中，只有來自世界各地特別挑選出的400位學生，能夠在這國際性地菁英科技與數位藝術比賽中代表他們的國家晉級決賽，並於此互相切磋與交流。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/2012/about.aspx>

**參賽資格** 16歲以上，教育部承認之教育機構就讀的學生。

**收件期限** 2012年7月

**參賽費用** 免費報名

- 參賽類別**
- 1 軟體設計組:  
利用微軟所提供的工具和技術來打造出一套符合今年主題並能應用於現實生活中的軟體系統。
  - 2 嵌入式系統組:  
利用創意、Windows Embedded Compact平台、以及大會所提供給你的硬體打造你夢想中的嵌入式系統與裝置。
  - 3 數位創作組:  
利用影像、音樂、圖像、以及網路的力量為你深刻感受的社會問題，以影片的方式製作成一支引人注目，並可感化群眾、引發思考或是激起關注與行動的數位藝術作品。
  - 4 遊戲開發組:  
利用Microsoft's XNA Game Studio 4.0或Silverlight 創作一款可於桌機、Xbox 或手機上執行的全新自創遊戲。
  - 5 T知識挑戰組:  
透過線上測驗與專題分析來展現你對IT系統的知識與專長。  
★本計劃僅獎勵「數位創作組」動畫類國際獲獎作品。

**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 für München und Oberbayern）主辦之「TALENTE國際競賽特展」乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，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。

**參考資料** 官方網站 (2011年報名已截止)

**參賽資格** 參賽者年齡資格：  
科技類：年齡三十五歲以下。  
造型設計類：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** 2010/10/01(報名已截止)。  
展覽日期：2011/03/16~2011/03/22

**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 masonry)、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** Tel: +49 89 5119 293  
talente@hwk-muenchen.de.  
台灣承辦者：  
國立台灣工藝研究所台北展示中心  
謝靜怡  
Tel: (02) 2356 3880 ext. 216  
Fax : (02) 2356 3882  
Email : emmyhsieh@ntcri.gov.tw