



2011

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



2011

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 2011

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 99年度設計戰國策國競競賽巡迴研討會
- 10 99年度成果發表記者會暨頒獎典禮
- 12 99年度設計戰國策獲獎師生心得分享座談會

- 
- 16 金炫 國際競賽平面設計類專文
- 18 **Joerg Suermann** 國際競賽綜合設計類專文
- 20 三宅一成 國際競賽產品設計專文
- 22 鍾世凱 國際競賽數位動畫專文
- 26 許和捷 國際競賽平面設計類專文
- 30 林俊良 國際競賽平面設計類專文
- 32 **99**年度設計戰國策電子報
- 54 **99**年度獲獎學生作品簡介
- 118 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」獎勵要點
- 121 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

迎接嶄新臺灣設計年

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」及「台灣國際創意設計大賽」兩大計畫，是政府配合「挑戰2008國家重點發展計畫」之「文化創意產業」發展項目而規劃的執行項目。國立臺灣師範大學文化創意產業學中心自2005年開始執行「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，並於2008年起，配合經濟部原有的「台灣國際創意設計大賽」，增設「台灣國際創意設計大賽（學生組）」，這兩個計畫，一個是透過「鼓勵」及「推動」的策略面向，將台灣設計新星推上國際舞台、拓展視野；另一個是「引進」與「拉」的策略面向，吸引世界各地設計能量注入台灣設計產業。

接連幾年的計畫執行中，我們可以從數據的呈現上，看到計畫執行的效益，以「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」來說，獲獎人數逐年以倍數成長，95年度首屆申請的學生只有22人，99年度已高達61人；在獎金的頒發上，99年度發出的獎金高達了789萬5千元，是目前發出獎金最多的一個年度。種種的績效顯示，此一鼓勵性質的計畫政策，透過逐年的推廣宣傳，以及相關設計藝術院校的輔導學生，正逐步達到預設的目標效益。

99年度開始，我們有一個重大的策略轉變，即是結合上述兩大計畫，將「推」與「拉」的力量結合，希冀透過國際資源的互享、網路平台的串聯、宣傳效益的整合……等，更有效率且系統化的執行計畫工作。例如：在網路平台的串聯上，原先

兩計畫各自有獨立的官方網站及電子報訂閱名單，透過名單的整合，訂閱者可以同步收到兩大活動的最新訊息。

「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」每年度所舉行的北中南巡迴演講會講者及「台灣國際創意設計大賽」的決賽評審，均是邀集世界各地的專家學者、知名設計師等擔任，整合歷屆演講者及評審名單，擬訂具主題性又兼具多元文化的專題性講座，也是我們正在努力的目標。在宣傳效益方面，針對台灣學生，鼓勵對外參予國際競賽的同時，也鼓勵參加由台灣主辦的國際級競賽；針對海外學生宣傳「台灣國際創意設計大賽」時，同步展現台灣學生參予國際競賽的傲人成績。不同於往年個別舉辦的頒獎典禮，99年度兩大計畫聯合於12月4日，假松菸文化創意園區盛大展開，除了授獎學生、與會嘉賓的人數盛況空前外，來自海外的領獎學生與台灣獲獎學生獲得直接交流、互相觀摩的機會。頒獎典禮當日下午緊接著舉辦《設計戰國策》北區研討會，由國際級大師的專業講座引領學生更進一步的思考創意。

設計人才的養成是需要長時間的經營，並要與時俱進的調整策略，這幾年來的努力推動，在「量」的累積上已有卓越的成效，如何提升「質」的廣度與深度，以及如何永續經營，這將是我們下一個年度思考及執行的重點。2011年適逢台灣設計年，希冀我們的成果能夠完美呈現教育部八年設計教育政策推動之成效。



主持人林磐聳教授於松菸頒獎典禮進行計劃簡介



主持人林磐聳教授於年度獲獎座談會致詞勉勵同學

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			
	95	0	0	0	2	0	2	8	6		4	22	1.嶺東科技大學 5.台灣師範大學	2.實踐大學 6.高雄師範大學
96	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	1.實踐大學 5.台南藝術大學 9.成功大學	2.台灣科技大學 6.台南科技大學 10.高雄師範大學	3.嶺東科技大學 7.台灣師範大學	4.明志科技大學 8.雲林科技大學
97	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	1.臺灣科技大學 5.成功大學 9.高雄師範大學 13.明志科技大學	2.嶺東科技大學 6.長庚大學 10.交通大學 14.臺灣藝術大學	3.實踐大學 7.朝陽科技大學 11.臺南科技大學 15.樹德科技大	4.臺灣師範大學 8.臺南藝術大學 12.雲林科技大學 16.輔仁大學
98	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71	1.嶺東科技大學 5.高雄師範大學 9.政治大學 13.明志科大 17.大同大學 21.元智大學	2.臺灣科技大學 6.朝陽科技大學 10.復興商工 14.台北科大 18.成功大學	3.台中技術學院 7.銘傳大學 11.臺南科大 15.樹德科技大 19.臺灣藝大	4.雲林科技大學 8.實踐大學 12.交通大學 16.臺南藝大 20.長庚大學
99	0	1	2	8	1	0	46	3	2	61	1.大同大學 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	2.嶺東科技大學 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	3.銘傳大學 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	4.台中技術學院 17.台南科技大學

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
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
產品	王千睿 BenQ明碁電通數位時尚設計中心總監	內田邦博 日本IdcN名古屋國際設計中心資深執行總監	國本桂史 公立大學法人名古屋市立大學大學院教授		角田寬 西班牙Design Code設計總監	三宅一成 MIYAKE Design 負責人
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
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BAUEscuela 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 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「大專校院藝術與設計領域人才培育」之目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化，規劃國內藝術與設計教育與國際競賽接軌，擬訂獎勵辦法鼓勵全國大專校院藝術與設計科系學生積極參與國際競賽，並藉由參與競賽作品之準備，提升學生藝術與設計創作的水準，並且透過國際參賽之經驗與觀摩學習，擴展國際視野、提昇專業素質。

計畫目的

為落實我國「大專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，藉由參與競賽作品之準備，提升學生藝術與設計創作的水準，並且透過參賽作品之觀摩學習，擴展學生國際視野以提昇專業人力素質。

計畫成果

以下概述教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」100年度具體實施成果：

1. 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庫於使用者資料庫，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。

2. 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，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。



邀集國內專家學者舉辦台灣設計產學高峰會



教育部何卓飛司長親自為同學們頒獎

3. 舉辦頒獎典禮及成果發表記者會

本計畫於100年12月17日於台北松菸文創園區舉行99年度頒獎典禮及成果發表記者會，並邀請教育部高教司何卓飛司長、本計畫諮詢委員、德國DMY柏林國際設計節創辦人Mr. Joerg Suermann、韓國知名設計家Design Park創辦人金炫先生、日本新銳工業設計師MIYAKE Design 負責人三宅一成先生，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。現場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松菸進行為期一週的展出，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。

4. 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。99年度本計畫邀請德國DMY柏林國際設計節創辦人Mr. Joerg Suermann、韓國知名設計家Design Park創辦人金炫先生、日本新銳工業設計師MIYAKE Design 負責人三宅一成先生，於國立臺灣師範大學、台中亞洲大學、台南應用科技大學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。

5. 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2010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。

6. 辦理得獎師生座談會一場

本計畫於99年4月24日邀請98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。

7. 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。



中區研討會國際講師們與來賓於講台合影



99年度設計戰國策獲獎作品於台北松菸文化園區展出

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

99年度國際設計競賽巡迴研討會

2010設計戰國策-北區研討會

2010年12月17日(五) 13:30~17:30
台北松菸文化園區 創意大講堂
(台北市信義區光復南路133號)

2010設計戰國策-中區研討會

2010年12月18日(六) 14:00~19:15
亞洲大學 行政大樓國際會議廳
(台中縣霧峰鄉柳豐路500號)

2010設計戰國策-南區研討會

2010年12月20日(一) 8:30~12:30
台南應用科技大學 設計大樓10樓國際會議廳
(台南縣永康市中正路529號)

時程規劃

時間	活動內容
13:30~14:00	報到
14:00~14:10	貴賓、主持人致詞
14:10~15:00	平面設計類- 演講者：韓國-金炫
15:00~15:10	茶點時間
15:10~16:00	產品設計類- 演講者：日本-三宅一成
16:00~16:50	動畫設計類- 演講者：德國- Joerg Suermann
16:50~17:20	Q&A時間
17:20~17:30	主持人總結；研討會圓滿落幕

講師介紹

· 金炫 Kim Hyun

Design Park創辦人。1949年生於首爾，1988漢城奧運吉祥物Hodori設計者。曾獲大韓民國花冠文化勳章、韓國美術協會美術產業特別功勞獎，是南韓最重要的設計家之一。

我的設計與世界化

台灣設計師們大家好，我是韓國Design Park創辦人金炫，很榮幸能應台灣教育部邀請來台演說。此次設計戰國策在台北、台中、台南的三場巡迴研討會，我將和大家討論「國際設計競爭」。

我想，世界各國都認同目前是一個設計世代，設計強化了商品、企業甚至是國家的競爭力。韓國目前每年有超過三萬名設計相關科系畢業生，供需失衡已造成不容小覷的社會問題。在日益激烈的設計競爭中，設計師如何建立屬於自己的形象並有效宣傳呢？或許贏得設計競賽是最有效率的方式之一，當然，全世界的設計師都明白這是個成名捷徑，因此國際設計競賽競爭非常激烈，並不是參賽就一定能獲選。我們該如何準備這些競賽呢？我提出幾個建議：

1. 如果你是學生，請從學校的基本課程開始訓練，建立紮實基礎。
2. 參加國內設計競賽，累積實戰經驗。別害怕落選，落選經驗也能為你帶來進步和學習的契機。
3. 國際設計競賽的類別與領域眾多，並有日益增的趨勢。請從中選出最適合自己的領域，並仔細研究該領域過去的得獎作品，分析它的風格與走勢，充分了解再著手挑戰競賽。提供一個世界性廣告設計比賽網址給大家參考：
www.posterpage.ch

感謝大家，期待與您研討會見。

· Joerg Suermann

德國DMY柏林國際設計節創辦人。E2 online gallery、JPECH多媒體創辦人，國際知名的多媒體設計策展人。

柏林國際設計藝術節

1993年，21歲的Suermann前往柏林發展，成功的透過設計社團解決了許多政治和文化問題，有效凝聚柏林年輕一代的設計力量，並積極探索新的設計表現與互動形式，致力使柏林的設計展演國際化、數位化。他先後創辦了E2線上藝廊與JPECH多媒體，此外2003年創辦的「Design Mai Youngsters」更成為柏林國際設計節的重要前身，這個社團集結了柏林年輕設計勢力的熱情與狂想，將大型派對、電音等年輕創意人喜歡的夜生活元素，加入設計展覽概念之中，迅速的以柏林為基地向歐洲、亞洲等世界各地擴張，在各大國際設計展中塑造出柏林設計的獨特形象，引起柏林市政府和歐盟區域發展基金的注意和投資，2008年水到渠成，柏林國際設計節正式誕生。

· 三宅一成 Kazushige Miyake

MIYAKE Design 負責人。曾為無印良品、深澤直人、IDEE、IDEO等品牌

操刀設計，是日本當紅的產品設計師。

品味設計中的寧靜與豐富

1973年生於日本兵庫縣，自日本美術名校多摩藝術大學畢業後，即前往英國設計事務所工作多年，直至1999年返日，先後於IDEE、IDEO、Naoto Fukasawa擔任產品設計師，逐漸累積出可觀的作品與名氣。2005年，他成立MIYAKE Design，持續從事家具與電子產品設計，並回到母校多摩藝術大學擔任講師。三宅擅長用最精簡的設計語言、表達最豐富的产品情感，他的作品散發寧靜恬適的氣質，卻也同時具備了高度機能性和現代感。



北區研討會結束後，國際講師們一起開放現場Q&A



Mr. Suermann介紹柏林國際藝術節創辦起源

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

99年度成果發表記者會暨頒獎典禮

時間：2010年12月17日(五)

地點：台北松山菸廠文化園區 創意大講堂

新聞稿

想見識設計師如何巧手改造電源開關面板，顛覆電源關閉後黑暗中的異想世界？或是如何運用巧思打造「防卡水溝蓋」，不僅避免大型垃圾掉入水溝，還一舉解決女性朋友不敢穿著高跟鞋走在水溝蓋上的問題？這些創意設計都來自學生的巧思！教育部主辦的「99年度鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫暨臺灣國際學生創意設計大賽」，於99年12月17日（星期五）上午10時假臺北市信義區松山菸廠文化園區舉行頒獎典禮，並配合2010臺灣設計博覽會，於12月11日至12

月19日期間，於該園區同時展出本年度獲獎作品，歡迎蒞臨參觀指教。

教育部自94年度起辦理「鼓勵學生參加國際藝術與設計競賽計畫-設計戰國策」藝術與設計人才培育政策，以全球首見配合教育政策所規劃的獎勵措施，鼓勵年輕學子積極參與國際設計競賽，並藉由參賽之準備與觀摩學習，提升設計創作的水準；而臺灣學生近幾年也在此策略性的引導下屢獲包括IF、紅點等國際設計競賽大獎，讓全球開始注意臺灣積蓄已久的設計潛能。本年度獎金總額再創新高，達新台幣789萬5,000元，獲獎學生作品包括獲日本名古屋國際設計競賽金獎、英國設計與藝術指導協會學生獎（D&AD Student Awards）銀獎及美國傑出工業設計獎（International Design Excellence Award, IDEA）綠色



計畫主持人林磐嶸教授於現場進行計劃簡介



各校獲獎同學們興奮的拿著大支票合影

設計類銀獎及德國IF概念獎、墨西哥國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、荷蘭Output 國際學生大賞等國際大獎，本次展覽將擇優展出學生於國際設計競賽的獲獎作品，將學生努力的成果與設計創意和社會大眾分享；並自12月17日起連續於北、中、南舉辦「2010設計戰國策研討會」，以國外大師的經驗分享，持續鼓勵學子於國際舞台上綻放光芒。

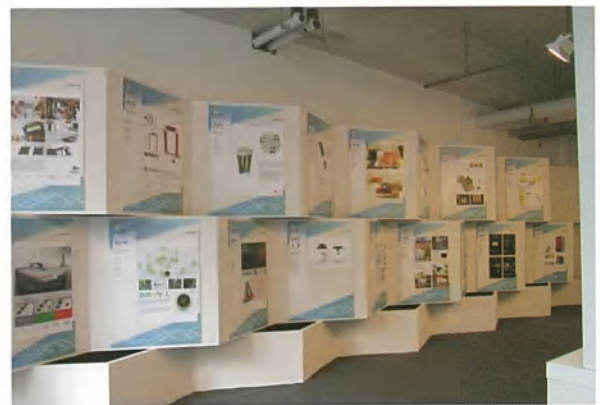
除此之外，本次尚有今年度「臺灣國際學生創意設計大賽」的獲獎作品配合展出。教育部自99年度起辦理「臺灣國際學生創意設計大賽」，向全球學生廣募「產品設計」、「視覺設計」及「數位動畫」作品，期許成為主動向全球設計界發聲的利器。99年度以「根」(Fundamental)為主題，期許在當前節能減碳的全球趨勢下，讓大家回歸設計最初本質，關懷周遭，解決

生活上的問題。本次競賽成功吸引了來自全球5大洲24個國家，近3,500件的作品，獲獎作品來自克羅埃西亞、中國大陸、日本、新加坡、歐美等國，除洋溢著濃烈異國設計感的視覺海報及動畫可供欣賞外，此次入圍產品設計類的作品模型，包括不需複雜支架便能撐起的發光充氣傘、讓觀眾可在黑暗中一眼看出座位號碼的隱形電影票根，也將一併展出與民眾互動。

有關教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫(設計戰國策)」相關訊息，可至計畫網站<http://www.idc.ntnu.edu.tw>查詢；有關「臺灣國際學生創意設計大賽」，可至計畫網站<http://www.tisdc.org>查詢。



頒獎典禮現場坐滿貴賓、媒體記者以及各校師長



99年度獲獎作品於松菸進行為期一週的展出

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

99年度獲獎師生心得分享座談會

2011設計戰國策獲獎師生心得分享座談會議程

時間：2011年4月23日(六)PM13:30~17:00

地點：國立臺灣師範大學-誠大樓201室

時間	活動內容
13:00~13:30	報到
13:30~13:45	長官與來賓致詞
13:45~14:00	主持人引言-計畫簡介
14:00~14:20	【平面類】 邱聖祐 The International Biennale of Poster in Mexico 墨西哥國際海報雙年展 入圍 / 銀獎 指導教授：吳仁評
14:20~14:40	【平面類】 吳家祺 The International Biennale of Poster in Mexico 墨西哥國際海報雙年展 入圍 指導教授：施令紅
14:40~15:00	【產品設計類】 范承宗、王柏晉、林曜傑 Industrial Design Excellence Award 美國傑出工業設計獎 銀獎 指導教授：游萬來

時間	活動內容
15:00~15:20	【產品設計類】 賴忠平、葉銘泓 Red Dot Design Award 德國紅點設計獎 最佳中的最佳 指導教授：鄭金典
15:20~15:40	中場茶會
15:40~16:00	【產品設計類】 呂宗昱 Industrial Design Excellence Award 美國傑出工業設計獎 銅獎 指導教授：范振能
16:00~16:20	【綜合設計類】 林阿蓮、高婷婷 International Competition, Nagoya Design Do! 日本名古屋國際設計競賽 金獎 指導教授：尚祚恒
16:20~16:40	【綜合設計類】 陳容寬、江柏勳、王博生 D&AD Student Awards 英國設計與藝術指導學會學生獎 銀獎 指導教授：林珮淳
16:40~17:00	綜合座談 (台北市和平東路1段162號)



計劃協同主持人李新富教授介紹計劃



獲獎師生與來賓合影於座談會現場



講座現場座無虛席



邱聖祐

高雄師範大學視覺設計研究所。擅長以影像處理技巧進行海報創作，作品有著犀利而直率的道德勇氣，大膽關注如西藏獨立、日本補鯨等國際敏感議題；曾入圍波蘭華沙國際海報雙年展、芬蘭拉赫第國際海報雙年展、斯洛伐克國際海報三年展、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、臺灣國際學生創意設計大賽...等，並於第十屆墨西哥國際海報雙年展獲得銀獎。



吳家祺

臺灣大學戲劇學士，現就讀臺灣師範大學美術研究所。擅長劇場服裝與海報設計。劇場服裝設計作品包括杜凱祥《小偷嘉年華會》、吳政翰《我的妻子就是我》等，並曾擔楊貽茜導演《2+1》服裝造型設計，該片入圍倫敦台灣影展、北京電影學院國際學生影展、第32屆金穗獎劇情片類。海報作品有著沉靜的人文氣質，曾入圍臺灣國際學生創意設計大賽、墨西哥國際海報雙年展、莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎等。



范承宗

雲林科技大學設計學士，臺灣科技大學工商業設計研究所。對設計懷抱满腔熱血，除了課堂上的學習，也常藉由參賽汲取經驗，大學時以和同學共同創作的「a Traffic Light」獲得國際三大設計獎：德國紅點設計獎、美國傑出工業設計銀獎和兩項IF獎。自大二開始便以設計競賽獎金和學校獎學金全額支付學費和生活開銷。期望以這樣的步調在研究所繼續精進創作實力，並拿到碩士學位前讓作品被實際量產，使自己的設計能夠真正被實現在人們的生活之中。



賴忠平 葉銘泓

臺灣科技大學工商業設計研究所。年輕坦率的七年級後段生，「吵架只是比較帶有情緒性的討論，只要仍圍繞在主題上，就不會阻礙設計的進行…」直言不畏透過衝突激發創意的兩人，以絕佳默契在德國紅點設計獎奪得Best of Best。作品簡潔寧靜，擅長將環保意識不著痕跡的優雅融入設計中，從細節透露生活品味。



呂宗昱

臺灣科技大學工商業設計研究所。第一次在國際競賽獲獎便是美國傑出工業設計銅獎！作品充滿童心和想像力，以純真的觀點簡化問題，將冰冷量產的工業設計變得溫暖親切。「我們能作的就是在時限內，盡最大努力接近完美...」，認為國際競賽多少需要運氣，但是無論如何竭力精修作品絕對值得，任何看似吹毛求疵的小習慣，其實都是一種身為設計師的美好驕傲與堅持。



林阿蓮 高婷婷

台南應用科技大學視覺傳達設計系。不畏挫折，在反覆的退件與修改中，勇奪日本名古屋國際設計競賽金獎。「一個有意義的設計，是真正可以助人的設計…」將服務大眾視為設計師的社會責任，作品「懷孕數位互動設計」以此為出發點，為準媽媽們提供全方位的數位諮詢服務。



陳容寬

臺灣藝術大學多媒體動畫藝術所。作品幽默熱血，透過年輕世代共同的電玩經驗聯結零食的娛樂功能，透過充滿趣味的劇本和靈活的鏡頭掌握，將複雜的符號轉換變成幽默易懂的影片，與江柏勳、王博生等三人以充滿個性的年輕組合拿下英國D&AD學生銀獎。其他獲獎經驗包括：One Show China青年創意競賽現場金獎、英國 D&AD 學生獎裝置組優選、微軟潛能創意盃台灣決賽、坎城廣告節台灣青年影片代表隊等。



IDC 2011

Articles about competitions 專文

- 16 金炫 國際競賽平面設計類專文
- 18 Joerg Suermann 國際競賽綜合設計類專文
- 20 三宅一成 國際競賽產品設計專文
- 22 鍾世凱 國際競賽數位動畫專文
- 26 許和捷 國際競賽平面設計類專文
- 30 林俊良 國際競賽平面設計類專文



設計經營

我的設計與世界化

韓國Deign Park創辦人／金炫Kim Hyun

大家好，我是來自韓國來的金炫。我從事設計已有數十年時間，所屬的設計公司，亦有二十五年歷史。目前，我在韓國舉辦全國的巡迴展，也把我的作品集結成冊。承蒙師範大學林磐聲教授的賞識，此行是我首次到海外做展示，日前已在師大閉幕。因為台南科技大學校長及各位的關愛，目前我的作品正在台南科技大學展示中。我之所以向大家講報告我的展覽和書，並非自我炫耀。過去四十年來，我比較沒有時間做回顧。趁此機會，我想和大家分享我的心路歷程。

一九九九年，是我的作品第一次得獎。而在此之前，我總共歷經了三十五次的落選。因此每我回憶起這段往事，我仍然會激動不已。幸運的，在這些挫敗之後，往後近七十件作品，我總是每每入選。然而，大家往往都只看到我輝煌的成績。他們並不知道，我也是經歷了三十五次的挫敗。因此，每當有人問我：「您是用什麼特別的方法，為何您每次參展都會入選呢？」我總是回答：「你只要每次都參展，總有天就會入選。」

其實早在一九六九到一九八五年之間，我便在業界為一家最大的卡片公司，做一些傳統的作品。一九七二年，當時正值畢業展的我，設計了一套很特別的郵票。這套郵票有共十張，每一張都是一個完整的作品。然而，這十張郵票如果拼貼在一起，又是一幅完整的圖畫。正因為如此特別，我不但獲獎，更前後設計了近七十多種的郵票。我想，我應該是韓國從事郵票設計最多的人。除此之外，我也幫首爾市做了一些品牌化。我手邊這張

顯示HI SEOUL的海報，就有點像美國的I LOVE NEW YORK一樣。我也陸續幫韓國的青瓦台（相當於台灣的總統府），還有韓國景緻最好的濟州島，陸續做了形象設計。

一九八八年的漢城（首爾）奧運，是我人生最大的轉捩點。當時我負責設計該屆奧運的吉祥物，並在一九八三年，先發表了小老虎這隻該屆奧運的靈魂物。隨著這個小老虎的誕生，我的人生起了莫大的變化。因為很多後序作業，讓我辭掉了手邊的工作，並成立了自己的公司。因為當時的電腦並不普及，我們的團隊花六個月的時間，非常辛苦的完成這些作品。去年，因為我覺得和老虎的緣分很深厚，我以老虎的標誌，陸續開發了一些商品。諸如，領帶、絲巾、筆電、手機...等。誠如大家所知道的，韓國將在二零一四年舉辦亞運。我個人是負責亞運當中田徑標誌的設計。而這個部份，我可能明年元旦之後不久，便會在韓國發表。

在我來台灣演講之前，我請教過幾個韓國朋友。我曾向一位韓國教授說：「我即將要到台灣去演講，你有沒有什麼事情，想和晚輩一起分享呢？」他回答我：「視覺設計傳達的訊息，一定要和其他人有所區別。這就如同每個人的指紋跟長相都不一樣，每樣東西都該有他的特色。」另外一位韓國設計師，更曾告訴我：「不要只一味跟著前輩，走他已經鋪好的路。我們必須開辟新路，並留下屬於自己的印記」。另我印象深刻的，還有慶銘大學的一位年輕教授。他告訴我：「藝術家的話，就有如一



1974 · Visit Korea



1987 · Seoul Olympics

位紳士從大門匆匆的進來。但是海報，卻像是強盜打開窗戶，拿斧頭闖進來似的；那種感覺必須要非常的強烈。」最後一個建議，是一位國民大學的先生，他曾說：「訊息的解讀會因為文化差異而有所不同，所以必須要專注於如何讓全世界都能接受的普遍性」。我之所以和大家分享他們珍貴的體會和經驗，目的是希望你們也能從中受益。

我也要趁這個機會跟學生朋友分享，你們不管做任何事情都是有順序的。當學生時代的時候，你們不需要去想很多，奠定基礎的部份才是最重要的。然而，你們還是可以透過一些校內的展覽，做一些鍛鍊。接下來，你們可以參加一些國內的競賽，即便是沒有入選也無妨。對你們而言，累積一定的實戰經驗是非常寶貴。然後，你們的目標才可以更高，甚至往國際設計大賽拓展。當然，國際大賽的種類非常多，你們一定要從中挑出最適合自己的。你們必須了解自己的強項，並懂得去發揮之。切記，就算你表現再好，跟著人家走的東西或甚至抄襲，還是沒辦法贏過別人的。你必須找出屬於自己的方法，和那些只有自己才擁有的特質。

我希望你們能立足台灣、放眼世界。台灣的美，只有你們能完整詮釋。所以你們必須把屬於台灣的東西、台灣的味道，讓這個世界都知道。雖然每國家、文化、乃至社會的風土人情是不一樣的；然而，人類最原始的情感，卻是不分國界的。我想說，雖然我們從事設計行業，但我們要能跳脫出來。我們須融合各領

域的知識跟經驗，然後多結交一些朋友，並從中吸取一些不同的經驗。

美國作家海明威先生曾說：「最簡單的東西往往是最難呈現的」。同樣的道理，設計一個簡單的東西，往往不是一個簡單的任務。成功往往是許多次的挫敗所累積出來的。我個人也是透過三十五次的落選。另外，美國發明家愛迪生，他一生共得了近一千零九十三件專利，然而在此背後，他卻有一萬多件失敗的作品。聽說小嬰兒生下來，從能夠爬到走路，這當中的過程，平均也要跌倒兩千次。我認為，學生時候的時候，最好就能開始體驗一下失敗經驗。請不要認為你這次又落選了、又失敗了。你們何不把每次的挫敗都當作一個實驗，就像科學家一樣。科學家就是不停的在做實驗，然後不停的失敗，所以你們以後也是把它當作是「我又做了一次實驗」，而不是「我這次又失敗了」。

最後，我以一個小故事做為一個結束。美國有一個印地安部落，長期飽受乾旱之苦。大家常常祈求上天垂憐，卻多無用處。但是，只要是酋長禱告的時候，就一定會天降甘霖。人們就覺得很好奇，並想知道為什麼只有酋長才會奏效。這位酋長因而告訴大家，「我總是不停的禱告，直到下雨為止，我還是繼續禱告」。由此可知，只要保持努力就對了。盼在座的各位也能秉持這種精神，謝謝大家。



1988, Christmas seal



金炫先生

設計文化

柏林國際設計藝術節

德國DMY柏林國際設計節創辦人 / Joerg Suermann

大家好，我是來自柏林的Joerg，今天我要向大家介紹和分享有關我所創辦的DMY柏林國際設計節之經驗和過程。一九九五年，我在柏林成立我自己的工作室，並開始進行網頁設計還有平面設計的工作。在當時，我就以創新的技術，創作了許多有關數位影像的作品。同時，我也做了一些程式設計。在二零零三年，我成立DMY，並停止了我的設計工作。DMY幾乎占據我所有的生活，我便把一切精力都投注於此。

談到DMY柏林國際設計節，我必須先介紹柏林這個城市。柏林其實是一個非常特別的城市，因為它有四十年的時間都是被分成兩半的。與東柏林相較之下，西柏林這塊內飛地(Enclave)，其實不過就彈丸之大。因為空間的關係，所以沒有辦法發展很多的產業。然而，這樣的環境空間，卻反而讓創意產業得以發展。當時有許多創意人士，諸如音樂家、藝術家或是設計師，他們都到柏林去。一方面是要感受到柏林那邊特別的氛圍，二方面也是希望去那邊進行交流。

一九八九年，柏林圍牆倒了，這對柏林來講是過去一百年來最大的一次改變。東德不管在政治上還是經濟上，完全的垮台。許多東德人大舉遷移西德，造就了東德許多的工廠和公寓，淪為人去樓空的景象。因為這些重要遷移，東德空出了很多空間，讓藝術家能夠到裡面去做事情。

首先去利用這些空間的人，就是創意產業的人。很多年輕的藝術家、設計師還有音樂家他們都跑到東德，然後利用這些非常大的空間來成立他們自己的工作室。這些偌大的空間，足以讓他們從事一些實驗性的專案。同時，很多國際人士也陸續到來，創意產業的發展在此時達到了巔峰。照片裡面這是一個廢棄的工廠，在一九八九年的時候，第一批年輕的藝術家就到這邊來利用這個空間，二十年過去了，這些藝術家還是在這邊從事創意產業的工作。在柏林這樣的地方很多。因為吸引了很多國際上非常具有創意的人來到柏林，造就了德國在設計方面的強項。

因為這樣的一個背景，現在的柏林，已經建立了一個非常完善的合作網絡。相較低廉的房租和生活花費，讓設計師和年輕人可以自由發揮。我覺得這對年輕人來說非常為重要，因為他們就不需去遵循一些傳統的作法。就是因為這樣的空間和時間，才會造就我的能力，去從事很多的研究，包括一些數位相機的程式，和一些數位影像研究，且成效極佳。

二零零一年，德國政府也看到柏林在這方面的潛力。當時，德國的經濟上正處危機。很多產業都面臨空前危機，傳統製造業的崩解，甚至失去了近六成的工作機會。在一片愁雲慘霧當中，卻只有創意產業在不斷的成長，而且以每年5%~10%這樣的速度在成長。在創意產業裡面，從業人員高達十六萬人，公司間數有達則兩萬兩千家。整個創意產業創產值在柏林經濟佔了21%，這也讓政府決定支持創意產業。有了我們政府的資助，DMY BERLIN不只是一個全球創意品牌。當然政府不只是支持DMY而已，政府也支持其它的品牌，希望能藉此幫助年輕設計師找到新市場，讓他們跨入市場踏出第一步。

二零零三年，對我來說是重要的轉捩點。我開始想用一個新的方法、新的品牌，來推廣我的工作及我的工作室，於是，我就邀請了二十位朋友參與這個構想。白天的時候我們進行展覽，下午的時候進行研討會，然後晚上我們就辦派對。當時，我還沒有想到用此方法創立一個全球的品牌，我只是在做自我推銷而已。然而，第一年就成果卓越。第二年，我便接受到超過一百個人的申請，希望能夠來參加我的活動。DMY因此正式成立，我開始用專業的方式來進行一個這樣的發展。到了年底，我們的訪客已經到達兩萬五千人，展覽的面積達到一萬八千平方公里。超過五百五十位來自全球三十個國家的設計師，也前來參與。五年之後，我們已經成為德國最盛大的一個設計節。

設計節分為三個部份。第一個部份叫做ALL STARS，這個部份專門給入行比較久，或是專業的設計師，這個品牌是讓這些設計師來展現他們新產品，然後來進行國際交流。我們亦會邀請其它的設計界一起舉辦聯展，舉例來說，這次我們也邀請到二十五位台灣的設計師和合辦聯展，而對此我感到相當開心。像這樣的聯展，不但能幫助設計師拓展人脈，有能幫助他們進入市場。

第二個部份，是我們設計節最大的部份。這個部份是提供發展機會，給年輕設計師的品牌。二零零九年，超過三百位來自世界各地的設計新銳，前來參與我們的盛會。不同於一般的場地，在這裡，我們所提供的是一個愉悅的環境。我們不但有DJ、音樂，甚至還有一個吧台。設計師可以在如此輕鬆自在的環境，和其它設計師進行交流。

第三個部份是延伸的展覽，也就是說我們的设计節會邀請差不多五十多個衛星展，一方面這些衛星展可能是一個開放的工作室，也可能是其他的大使館，或是一些在柏林設計的機構。因為擁有近有五千平方公尺的寬敞空間，我們甚至能展示韓國設計師以老舊教堂所改造的這種超大型裝置藝術。如此大的寬敞空間，同時也營造了相當輕鬆的氛圍。你甚至可以看到來訪的人，或坐或躺的享受這場文化盛宴。這不是一個商業性的展覽。而是一個讓大眾了解設計師用什麼樣的方式，呈現自己的地方。

每年，我們也會選出最傑出的作品來進行頒獎典禮。不過，我們所提供的是在柏林著名博物館的展示機會，而非獎金。透過和博物館的合作，可讓年輕人的作品在公眾獲得很大的注意力。通常在透過這樣的展覽後，他們亦會受到其它國際展、設計展或是博物館的邀約，讓他們的作品在不同的設計節亮相。

夜店之夜，是這個盛宴的最大特色。許多電音樂的靈感，其實始自於柏林。

夜店的營造，提供了平面設計或室內裝潢設計一個發展機會。在设计節，我們同樣提供了這樣的平台，讓大家在夜店做設計。設計師可在喝啤酒這樣輕鬆的氛圍下，有著更深層的對

話和交流。另外，像設計師的晚宴，是規模最大的社交活動之一。我們曾邀請近一千個人，包括了參展的人、設計師，贊助商，或者是製造商，大家都是透過這樣的場合，彼此之間建立一些人脈。DESIGN SHOP DAY是另一個重點，我們會邀請柏林市裡的一些設計商店，前來我們的展場做展示。

二零零五年開始，我們在全世界各地不同的城市辦了陸續十個展覽。我們現在台北就有一個這樣的展覽，這是我今年最後一次的展覽。但在此前，我們已經在六個國家進行過展覽。我們之所以會這麼做，是因為我們深知對年輕設計師來說，進入市場並非易舉之事。一般來講，年輕設計師要進入市場，是需要不少投資。例如作品的花費、參展的費用，甚至旅費都不斐。DMY的宗旨之一，就是希望能幫助年輕人，讓他們以較低廉的費用進入市場。

在過去幾年，我們把焦點放在亞洲和歐洲。然而自二零零五年開始，我們也把焦點放在南美洲。那些我們去過的不同國家、不同的城市，已經慢慢形成一個網絡，而我們就是透過這樣的網絡，把不同的文化把它結合在一起，也讓年輕的設計師有機會，在一個全球性的氛圍之下有更多的啟發。我誠摯的期盼各位能夠來到柏林參加我們的設計節。如果您有任何問題，也歡迎您與我們聯繫，謝謝大家。



2010 柏林國際設計節參展作品(載自POSITIVITY BREEDS CREATIVITY)



2010 柏林國際設計節

設計創新

品味設計中的寧靜與豐富

MIYAKE Design 創辦人 / 三宅一成 Kazushige Miyake

大家好，我是 Mazushige Miyake。我在日本是從事產品設計，今天我所要分享的是有關我設計的思維和哲理。做一項設計，及有一個想法的發生，是在自然而然之下產生的。換言之，設計應該是一種完全不勉強的行為。就算碰到不好的環境或條件，也絕不強迫自己去逃避、扭曲甚至過度檢視。

下列就是我所整理出的三個重點，希望能和在座的各位分享。第一點，捕捉事物的本質；第二點，以最簡單的構圖畫出它的圖像；第三點，在設限的條件及環境中，明確的呈現想要表達的意象。

第一點，捕捉事物的本質。首先，你必須思考此物品的根本用途及它存在的環境為何。當你有這種思維，就會很自然的了解，什麼東西對這項物品的設計是多餘或必要的。舉例來說，今天你要設計一把椅子，或是一個讓人能坐的東西。你的感覺上，兩者好像是相同的。實際上，如果你真的動手操作做，你會發現那是完全不同的思維。就一把椅子的設計來說，除了考慮它的機能性之外，你還要思考它的造型、存在的空間，與存在空間的配合，且缺一不可。如果你只考慮其中一個要素，你充其量就是捕捉到它的本質，而並非完成一把椅子。

以我過去所接的一個耳機案子為例，該客戶向我表示，希望能有一款可以播放出非常優美音質的耳機。而這款耳機，甚

至能讓使用者，清楚分辨樂曲中，每項樂器的聲音。當時，我腦海第一個浮現的就是管樂器中的喇叭。小喇叭為什麼能夠把聲音很響亮的吹出來呢？它有一個很重要的部份，就是前面圓錐狀的喇叭的部份。於是，我便以這個構想做了這款耳機，且效果異常良好。因為該廠商在日本相當知名且昂貴，為了表達高質感，我連同耳機上的品牌標誌一起做了設計。

從此個案來看，捕捉本質這件事情，其實就是一個設計師在替使用者著想，而不僅只是考慮設計一件東西。

第二點，以最簡單的構圖畫出它的圖像。換言之，就是用你的第一直覺，把想要設計的東西畫出來。以簡單的方式表達你所想的，而這當中，由以符號的方式，最能通達人意。有許多的圖像，其實是我們與生俱來就懂得。

我以吊燈為例，我腦海中所浮出的圖像就是大家所想的那樣子，非常單純。我在外表張貼木皮，內部上一層漆，就成為能輕鬆搭配木製地板、家具甚至餐具的吊燈。

再以吹風機為例，日本的吹風機一般跟台灣的吹風機不太一樣。一般家庭用的吹風機，通常都有一個很長的吹頭，且採手握式的。有了這樣的形象符號，我想設計的是像美容院用的那種吹風機，因為它的出風量比較大。然而，考慮到是家用，有收納的問題，我進一步把它做成折疊式。另外，我也設計加



EIKI : Projector



HIYOSHIYA : Light

了輔助腳的款式，方便使用者使用。無論是坐著或是站的，都能輕鬆的把吹風機架起來，享受吹頭髮的樂趣。

上述這兩個例子，都只是想告訴大家，要盡量的把我們的設計圖簡單化或符號。如此作法，還可以讓身為設計師的我們，捕捉那些留在人們記憶中的形象。一旦能捕捉到這些形象，人們就不會忘記這件產品。

第三點，在設限的條件及環境中，明確的呈現想要表達的意象。產業設計師之所以和藝術家不一樣，在於他不是純藝術的東西。他必須面臨客戶的要求，還有其它業者的設限考驗。雖然如此，我們卻不能因此屈服。相反的，我們必須把弱勢反轉成優勢。換言之，我們必須去認識理解、認識，甚至接受那些限制住我們的環境和條件。

以超迷你小風扇為例，當初的設計師接到這個案件時，他就開始做各式調查。透過訪談，他得知了一般大眾不只希望電扇小，還希望它可以方便攜帶。於是，設計師便在電扇上加了一個小小的提手。這個看似簡單的動作，不只滿足客戶的要求，還符合了大眾的期望。這款超迷電扇，不只能輕鬆放至於桌上，還能隨意調整電風扇上下轉的角度。設計師不但沒有因為受限於尺寸而氣餒相反的，他將這款電風扇變成一件相當成功的作品。

另一個我想分享的經典案例，是一個日本的紙傘公司。他們希望設計師，能以和式雨傘的形象，去開發一款電燈。談及和式雨傘，相信大家都知道；不同於洋傘，和式雨傘是由許多根密集の木製支架和油紙所組成的。設計師便以此特點和構造，去開發一款既可撐開，又可收起的電燈。而在這一開一闔當中，室內的光線，也會跟著有所變化。

透過上述的這些例子，我想告訴大家什麼是設計。當你真正去思考一個東西的存在價值，設身處地的為使用者著想，自然且不做作的去表達，那就是設計。

當然，身為產業設計師，我們不能只單純的只著眼於設計。我們還必須思考，當這個產品最終變為商品時，它到底能不能勾起一般消費者的購買慾。誠如我剛才所說的，如果你能用自然而然且專注的心情，很真誠的替消費者著想的話，那麼看到這件商品的人，自然而然的也會想要購買。

最後，我再次強調要凡事最好用自然而然和平常心的態度去觀察、體驗它。然後，我們再慢慢的從那些被設限的環境和條件中，去篩選必要和不必要的。如此一來，你們也可以做出很好的設計，謝謝你們。



MUJI : Caffee Maker



MUJI : Coat Stand

提昇數位動畫國際競賽的競爭力

國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術系主任／鐘世凱

近年來，政府積極推動數位內容產業發展，在政策激勵帶動下，數位內容產業有了蓬勃顯著的進展，同時也造就了臺灣動畫相關科系如雨後春筍般的設立，不啻提供了莘莘學子更多元學習動畫的管道，也奠定了動畫產業人才的厚實基礎。然而動畫產業屬全球競爭的產業，人才的國際視野影響著產業國際化與競爭力的能見度，因此，培養國際視野是數位動畫發展非常重要的方向，而具體的做法除了大量的鑑賞國際知名的動畫外，應鼓勵積極參與國際數位動畫競賽，是臺灣動畫人才邁向國際最重要起步。

臺灣動畫人才的培育，以制式的大學學院而言，大學一年級的學習大致著重於基礎的美術與手繪技巧的訓練；大學二年級強調數位工具的熟悉與2D動畫學習；大學三年級則是進階的數位創作工具與角色動畫學習訓練為主，在此階段，學生應已具備獨立完成動畫創作的的能力，而國內各種主題性的動畫競賽正可提供他們競賽學習的試金石；大學四年級隨著創作技巧日趨成熟，畢業製作更是學生們一展身手的好時機，此時的動畫創作，目標就應該設定為國際競賽。

臺灣學生動畫在國際競賽的表現近年漸有成績，從2005年國立臺灣科技大學工商設計學系學生全明遠同學的3D動畫作品【立體悲劇】（圖一）入選ACM SIGGRAPH國際動畫展，並拿下觀眾票選第一名，至2009年國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系學生林容嫻同學的動畫作品【透明的孤獨】（圖二）入圍柏林影展，由此觀之，臺灣年輕動畫創作者已在國際動畫影展上展露頭角；雖然臺灣學生在國際動畫競賽的表現已有展獲，然以現今動畫相關科系的在學學生人數相比，表現差強人意，原因為何，各專家學者存在不同見解，對動畫創作的精進亦大同小異，因此本文撰寫的目的將從不同的角度切入，即從「如何吸引評審的目光」及「如何避免國際動畫競賽受傷害」來進入主題吧！

如何吸引評審的目光

當一般觀眾看動畫時，他們做些什麼事？當評審看動畫時，他們又做些什麼事？筆者在國立臺灣藝術大學教授電腦動畫十餘年，因此有不少機會擔任國內動畫競賽的評審，在因緣際會下，也擔任過數次國際動畫競賽的評審委員。基於動畫師應善於「觀察」的特質，筆者想針對這兩點找出策略對應。以下是一般觀眾看動畫時所常做的事：

- 1、首先，他們觀賞銀幕上正在上演的東西，並辨識所看到的劇中角色。
- 2、然後，他們跟隨故事進展，並開始認同自己喜歡的人物。
- 3、接著，他們開始與電影的內容和意義連結。
- 4、之後，他們開始猜測接下來會發生什麼事，他們擔心劇中人物、劇情發展，並根據新的資訊，不斷調整他們的假設。
- 5、最後，當影片結束，他們應該獲得驚訝或平反的情感滿足，結局也許是一樣的，但過程卻不同於他們所預期的。

當評審看動畫時，他們又做些什麼事？

- 1、首先，他們專注在銀幕上，注視著美術風格與即將出現的角色設計。
- 2、然後，他們藉由角色人物的動作表演，辨識並認同所看到的劇中角色。
- 3、接著，跟隨故事進展，他們開始與電影的內容和意義連結。
- 4、當影片結束，短暫的驚訝或平反的情感滿足後，他們開始回味故事的架構、技巧的細節，並寫下本片的特色及初步的評分。

接下來，讓我們逐一檢視評審看動畫的重點並嚐試如何吸引評審的目光：

【故事】

首先是故事，故事在動畫的重要性已是老生常談，一個好的故事不管是用口述、文字、繪本、動畫、攝影機實拍，都將令閱聽者獲得情感的滿足。也許這樣的原創故事難尋，退而求其次好了，什麼樣的故事內容與情節適合動畫這樣的媒體來呈現？什麼樣的故事可以讓評審委員在看完所有的動畫短片（也許是數百部）後，依舊是印象深刻，願意在審片後的討論會議上，為你的故事說服、推薦其他的評審委員？這樣的故事也許無需精湛的製作技巧點綴，在題材選擇上，它不盡然是雅

俗共賞，但至少必須能打動設定的觀眾族群，引起他們的共鳴。2005年台科大學生全明遠同學的3D動畫【立體悲劇】拿下ACM SIGGRAPH國際動畫展觀眾票選第一名就是一個明顯的範例。一般觀眾也許不能欣賞、體會【立體悲劇】中3D繪圖Icons巧妙化身為美容化妝工具，但對於參加ACM SIGGRAPH國際動畫展的觀眾而言，電腦繪圖工具的難以駕馭，卻可能是每一個人學習電腦工具共同的痛，如此經典的劇情佈局編排，當然可以深刻感動投票的觀眾，引起他們的共鳴，因此也就不難理解為什麼「猶他茶壺」經常出現在3D動畫短片中。

【美術風格與角色設計】

教書與審查計劃書的經驗告訴我，「故事腳本」、「美術風格」與「角色設計」三項指標沒問題的話，八九不離十就會是一部好的動畫片，剩下的祇是執行力的問題。動畫就是一連串用來說故事的連續圖片，故事需要適切的美術風格與吸引人的角色設計來輔助故事的說服力。隨著繪圖軟體的成熟，現在的電腦繪圖更容易呈現多樣化的美術風格，美術風格則營造出故事的情境氛圍。2009年國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系林容嫻同學入圍柏林影展的動畫【透明的孤獨】，即巧妙的結合傳統紙藝與3D動畫，其令人驚豔的美術風格，自然地吸引住評審的目光，耐心的將影片看完，成功地讓動畫師敘述一個完整動人的故事。



圖一：台科大全明遠同學的【立體悲劇】



圖二：台藝大林容嫻同學【透明的孤獨】

角色設計與動畫故事的說服力有絕對的關係。每一個角色都有透過他們的環境反映出不同造型、個性，造型的部分必須滿足觀眾的期望，也就是說它是可被認同的，進而讓角色成為可信的，譬如說：一輛未來的飛行車，我們可以為它加上熟悉的零件：車頭燈、方向燈、防撞欄、雨刷器和後視鏡等等，這些均能提高可信度的熟悉物體。個性的部分牽涉到角色的動作表演，透過動作表演賦予角色符合故事的個性，在設計上動畫師便得考量角色造型與動作的媒合，也就是說什麼樣的造型適合什麼樣的動作。

滿足故事的說服力祇能算是美術風格與角色設計的基本要求，更積極的作法是讓這些設計具備吸引力，要能緊緊地抓住評審的目光，為你的動畫加分。

【動作設計】

栩栩如生的角色動作表演是動畫媒體最大的特色，當然如何控制角色動作也就成了動畫師的核心技巧。完美的角色動作表演必須考量兩個指標：「做什麼樣的動作」及「如何做這些動作」。

「做什麼樣的動作」指的就是動作設計，在故事情境氛圍下，角色會做什麼樣的動作，這樣的動作是否符合動機、能否突顯角色的個性、反映角色的內心想法？動畫中的角色就像是戲偶一般，沒有動作的角色就像戲偶一樣，只能傻乎乎的杵在那裡，沒有生命。角色動作的設計，玩具總動員導演 John Lasseter 在 ACM SIGGRAPH 的論文 (Lasseter, 1987) 作了一個完美的註解，Lasseter 提出會思考的角色 (A thinking character)，建議動畫師在動作設計前，想像一下這個角色在如此的情境下，會做出什麼樣的反應 (動作)？就像是每個角色本身都會思考一樣，是在「想過」之後再做動作，這些角色不再是傀儡，而是活生生的人物。

「如何做這些動作」偏屬於技術的執行。迪士尼累積多年的動畫繪製經驗，傳統的卡通動畫十二準則提供最佳的檢測規範。建議的作法是在動畫完成最後算圖前，利用動作預視，以動畫準則逐一檢視角色的動作表演，你會發現可以改善的空間相當多，在完成改善後，當然作品將更能吸引評審的目光，為你的動畫提昇競爭力。

【其他加分的項目】

「動畫片名的設定」可為作品加分，因為片名標題可以導引觀眾的預期，有助於動畫的瞭解與欣賞。片名應該是動畫劇情的第一個佈局，它出現在片頭，營造觀眾的預期心理，讓觀眾有更多的時間瞭解劇情並欣賞美術與角色的演出。建議的作法是刪掉動畫片名後，請同學觀賞並回答動畫的內容主題 (e.g. 這是一部有關“?”的動畫) 及建議片名，選擇符合與多數答案一致的片名算是安全的作法，更積極的片名選擇應該讓觀眾能事後回味、聯結動畫的內容與片名，並讚賞命名的巧思創意。

「聲音」的表現基本需求在於適切，配音的選擇有助於角色與動作的釐清，配樂所帶來的流動感除了可以彌補畫面的“乾”、“薄”之外，它應該能夠符合、渲染故事所要表達的氛圍，感動觀眾。在製作經費許可下，專業錄音室的配音、配樂將可有效的提昇動畫的吸引力，達到加分的效果。

「色彩計畫與運鏡」的運用與測試。傳統電影人常講的“用燈光說故事”、“用鏡頭說故事”，在電腦動畫的製作上便是色彩計畫與運鏡的運用。色彩計畫可以導引視覺心理，營造故事的情境氛圍；運鏡則有助於故事的清晰度與敘事觀點的安排。色彩計畫雖屬前製階段的一環，但執行上與運鏡同屬於製作階段。建議的作法是在動畫完成最後算圖前，善用低解析度的模型，檢視色彩計畫的吻合，同時嚐試不同的運鏡安排，從不同的觀點看看是否有助於故事的敘事。

如何避免國際動畫競賽受傷害

“You can't rush art”, 「如何吸引評審的目光」也許非一蹴可及，但「如何避免國際動畫競賽受傷害」就容易多了。國際動畫競賽因其傳統、組委會的成員、參與競賽的投件數多，很自然的會有些不成文的規範或盲點存在，動畫的製作費心耗力，你當然不希望因為誤踩這些地雷而受傷害。

【動畫屬性偏好】

每個國際動畫競賽皆有它的歷史背景與創立宗旨，譬如說：知名的ACM SIGGRAPH Animation Festival因為是由ACM（美國計算機協會）組織的計算機圖形學年度會議延伸出來的，這樣的國際動畫競賽自然傾向電腦動畫，尤其是3D電腦動畫。所以，對不同的國際動畫競賽，可以多參考歷年的得獎作品，並試著瞭解評審的評分方式與重點（因為去年的評審今年可能依舊坐在評審席上），應該更能找到合適你的動畫參加的國際動畫競賽。

【故事題材】

好的故事題材不見得要感動所有的觀眾，但至少必須能引發特定觀眾的共鳴。好的故事也許難以界定，但錯誤的題材卻是顯而易見，必須小心避開。

1. 反諷挑戰教條式、既定成文的傳統事物、看法是常見的動畫題材，但有些爭議性的禁忌卻必須盡量避免，這些禁忌包括宗教信仰、歷史文化、種族、性別、乃至身體缺陷的嘲諷...等，簡而言之，母親給予的都應盡量避免嘲諷。
2. 避免角色、故事情節的刻板印象（Stereotypes），刻板印象是我們簡化世界的一種方式，例如說壞人總是橫眉豎眼，令人一看便意識到該角色的壞，又如「男孩喜愛機器人，女孩愛玩洋娃娃」，都是典型常見的刻板印象例子。

【英文字幕】

英文字幕的置入有助於國際競賽評審對動畫作品的瞭解。角色動畫中動作的意義解讀靠的是角色的肢體動作與臉部表情，因此在規模小、敘事難度較低的動畫短片中，少見有角色的口語對白，也就是說，角色對白的出現必定有其故事敘事上的需要，因此，在中文成為國際語言前，建議在片名標題與口語對白上置入英文字幕，避免國際競賽評審對動畫內容的不知所云。

【精彩鏡頭】

參與國際動畫競賽的片數可能從數百部至上千部，既然是國際競賽，評審也通常來自世界各地，這意味著評審時間有限，作品想在最後回合中脫穎而出，得先避免初選的錯誤淘汰。由於時間的限制，初選階段的評審委員可能以淘汰方式篩選進入複審的作品，也就是說，在一定時間內，祇要評審委員覺得動畫沒特色，等不到你的故事講完，就會舉手亮牌淘汰作品。相信我，舉手亮牌的動作在評審委員中極具感染力，因此在故事成為主角前，你的作品必須有東西能“Hold”住，它可能是特殊的美術風格、角色設計，或是精彩的畫面，安全的作法是至少安排這些精彩鏡頭其中的一項在動畫的前30秒（甚至更短）中出現，避免成為評審機制設計下的犧牲品。

Laseter J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation, *Computer Graphics*, 21(4), 35-44.

當代設計創作的思維方法

國立臺灣師範大學文化創藝產學中心主任／許和捷

視覺設計創作可以是個純粹的設計活動，在某些時候也可以接近於當代視覺藝術的概念。人類歷史已有數千年的發展，設計的名詞雖然出現較晚，但是設計的活動是從有人類開始就存在的創造性活動。設計的原始概念在早期的發展上，與藝術或工藝的概念相通，來到二十一世紀的當代，設計的概念也更容易與許多學科具有相重疊的部分，設計創造源自於滿足人類視覺文化發展的需求，是可以無法否認的。

「……”disegno”的意思是根據所處的情境進行設計、工藝或只是繪畫活動。……設計是美術的基礎。以哲理的角度來說，在一個創意的行為當中，藝術家(由上帝所賦與在他的內心當中)含在內心形成他所複製物品的一種構想。他所繪製和雕刻的人物必須同時反映他眼睛所看到的和心中所有的理想造型或設計。」

這是較為古老的說法，也是藝術與設計混雜時期的概念。設計的創作應該是具有實驗性與冒險性的，若是一味以舊有的美學觀點創作，是很難有所新的發展。設計實驗當然是要走在設計實務之前，而設計實驗的創作多少必須帶有一些冒險性。關於設計的眾多意義在所有的設計理論書集中談到許多，不在贅言，僅以下列的內容做個引述：

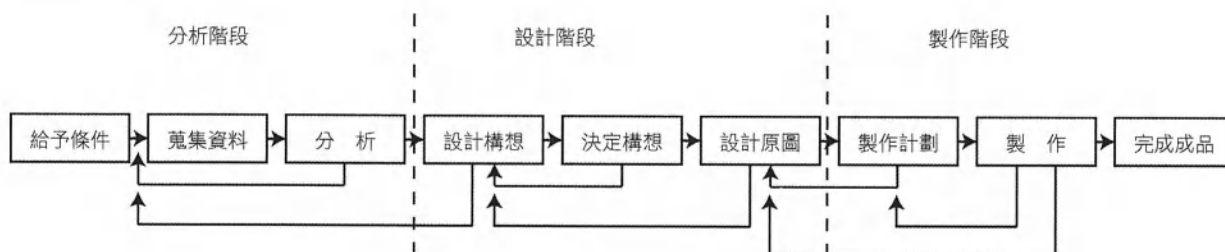
設計是植基於人類成就和科技專業的一種不斷在改變和推演的過程。藉由設計活動，設計師和設計團體將他們所想像和

討論的未來改善或變化加以實現。設計是一種探險。藉著觀察力和智慧，人們探索各種新式和修正想法的可能性。設計是人們想像力的一部份，外顯於各種物品和活動層面。它象徵一種綜合許多知識和經驗的有效方法。設計的渴望通常來自於人們追求某些美學理想、學習技術和在文化概念上妥善解決事情的各种需求。

此一論述可以針對大部分的設計問題獲得解決，其中包含了設計的科技性、演化性、團體性、實驗性、觀察性、創新性、美學性、文化性與技術性等，當然在多數談論學術美感的理論價值系統常常忽略了它的商業性。商業性對應當代社會的所有學科，是不能忽略的一個問題，只是它存在的必要性涉入時機，有時在前端有時在後端，不論是在哪一階段，商業考量是最後是否量產的一個重要核心。設計是人類進步過程的智慧結晶，更是人類想像力與創意的重要紀錄，設計的創造過程結合了所有的知識、經驗、文化與經濟等方法，更是美學理想、學習技術和文化概念三個重要指標的統合。歷經後現代思潮的洗禮之後，當代設計創作實驗的根源，對於創意、美學、概念與表現部分都是極為重要的一部分。

視覺意象設計創作的主體，是個高度個性化而又具有獨特的審美創造表現之視覺綜合體。從事視覺意象創作研究的方法論成型後至今有了多元性的發展，因為它有部份比較接近於視覺藝術的創造。傳統視覺設計方法論的主體，以目的論、機能

(表一) 創作發展構想階段



論、形式論、程序論為主體，偏重於程序與邏輯的創作思考，在後現代設計思維的破壞後，單向性的現代主義式思維與包浩斯式的機能條件創作思維，已經無法完全滿足當代的視覺意象設計創作行為與思維模式。在大量資訊闖入創作者的思維之中。常常不是以傳統的資料收集與分析方法論，可以理解、提供與解決視覺意象的創作問題，在各種訊息的介入後所創做出的作品，只是單一化過去前人視覺創作意象的分裂與組合。此種單一化的分裂與組合無法產生新的設計創作形式與風格。

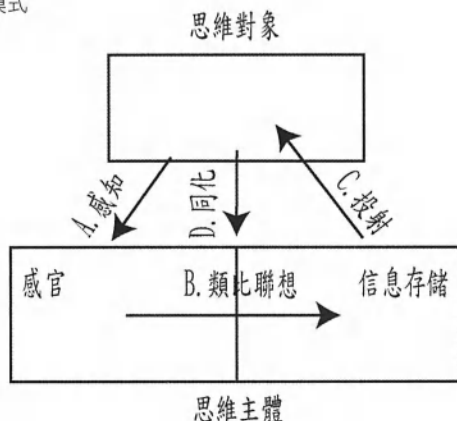
設計創作是一種美感經驗累積的創造性活動，每一個創作者都是透過本身當時的知識與技能，並結合既有的觀點進行創造，創造的結果不見得能符合每一個觀者的需求，但是至少是這一個創作者當時最大能量的展現。

傳統的現代主義設計方法透過前製作業分析階段產生設計方針，視覺化設計階段建構視覺表現內容，量產製作階段作為發表與銷售的準備。這一種制式的思考邏輯已經在人类的視覺設計活動沿用了大半個世紀。當然，其中還是有多種不同的變化模式，也包含了多種的創意思考方法，但是終究還是一種單一中心思維的行徑，具有明確預設立場的思考模式。這種模式可以建構極佳的安全性成果，確無法產生脫離主軸的實驗性成果。設計實驗與設計實務是不同的思維方向，前者不需太多的預設立場方能建構獨特的可能性發展；後者則需要大量的安全性檢測機制，以避免脫離經濟性操作的機制。

設計的創作是一種對於擬想主體的思維，也就是先要有了一種思維的對象，這個思維的對象常常也是我們進行設計創作時所設定的主體。有時候創作者也可以是思維的主體，必須透過多種的轉化方式才能攝取自己想要的設計創作，在一般性的設計創作中，思維對象包含與主體概念或方向所有相關的文獻訊息、思維訊息、經驗訊息，轉化的功能則包含自我思維主體對於方針，再透過感官所接收的感知進行轉換思維。透過前端資料收集與分析的類比聯想而產生的同化轉換思維，以及對於「漢字意象」透過諸多感官經驗累積所產生的信息儲存作用，在信息儲存作用的綜合融會之後，將此一經驗經過投射作用而從新建構一個新的思維對象。從自我的思為主體中，對於「漢字意象」的各種感官的轉換進行視覺的建構。當然從感知的判斷，到類比聯想的創造與進行同化作用的發散性思考，使自我的思維主體可以獲得較為完整的判斷，但是為了不進入相同邏輯的制約，最後必須將此一結果進行破壞或轉變，方能使結果不是完全在預期之中。

由於現代主義中的視覺設計方法已經產生問題，若是仍然依賴此一單一方向的創作方式，只能產生既有體制下的制約產品。所以，創作者在進行設計創作時，採取不預設立場的創作方式，使創作經驗的過程產生更多有趣的可能性。從原始的觀點出發，但是結果不見得是原來的結果。既然是一種視覺意象的創作實驗，或許應該應用更多與更寬廣的角度來進行創作。

(表二) 創作思維模式



通常設計者在尚未完成設計的作品前，會進行預期結果的推論，這是所有遵從於現代主義設計方法的必然方式。推論可以以直接的方式進行使結果幾乎等於預期，不論是應用演繹法或是歸納法則，其結果應該會與創作者一貫的設計思維成果相同。所以，應用間接推論思維進行創作「漢字意象」是最佳的設計前預想選擇方式。其實推論就是一種對於結果的渴望或是操控，嚴格而言若要使結果更多的變化，推論是沒有意義的。但是受到傳統設計教育深刻的思維訓練，要完全擺脫此一方式是難以達成的。

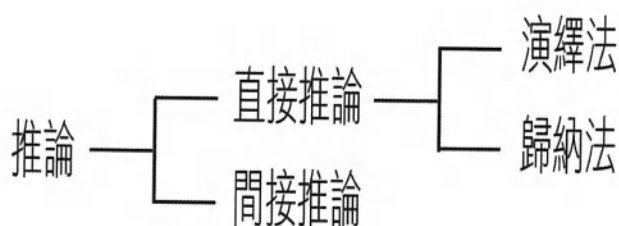
其實創作者在進行設計創作之開端可以推論其可能之結果，在面對這一問題時以理性的思考程序產生一種固定式的意象與假說，透過多方的閱讀與資料分析而產生一種固定的意象推論。而創作者在進行設計這一問題時，要避開理性的思維建構直感式的思考程序，則必須以較為隨意的方式前進，方能得到不同的意象與假設結果。當這些假說與意象產生而產生一個意念，就可以延伸進行概念的延伸與嘗試，最後會成為一個測試的意象，而形成自己希望的初步成果。在概念成行與初稿完成的部份是持續在電腦中完成。意念與概念則是在許多的思維過程中逐步建立。

當代設計創作者在進行設計創作，從直觀與想像的發想階段開始，由於並未建構具體的預期成果意象，直觀的美感經驗會透過數位化的操作產生變動，並且從舊有美感經驗中搜尋。這種暮想式的搜尋必須仰賴很多的隨機性，這種隨機性使過往

的美感經驗與既有的手邊資訊產生結合或組合，這種結合或組合都有可能產生新的成果，也可能產生完全不適合的方案。這些階段屬於現代主義中的創造性思考，也就依然是在舊有的邏輯中尋找新答案。相同的問題透過後現代思維中，將會把中心的程序混雜，甚至是破壞，透過不預設立場的思維，使答案的搜尋能更多偶然性。先不去討論是否創作者真的有能力不預設立場進行思維，但是至少先有了這種觀點，可以極力的設法擺脫而進入游離的思考狀態。當代的设计思維，再度對於後現代設計思維進行批判，並不是設法採取折衷的態度，而是期望結果與過程能更貼近實際，通常保留後現代思維中的多元論可以使結果更加廣闊，但是也過阻毫無節制的飄移，以防止不必要的經濟性損失。

在既有資訊與發想成形時，將會透過數位軟體進行形象思考，進入形象思考階段時通常是很難脫離舊有思維的路徑，所以在創造性技能的表現上很容易不由自主的進入慣性的構想中。當視覺意象設計進入具體的思考階段，透過過往經驗的邏輯性思考，很容易可以建構一個接近完美的創作者在進行「視覺意象」初稿。在這一部份，由於既有的實務經驗與影像處理經驗豐富，所以很容易讓畫面的意象達到應有表現。由於個人熟練的平面軟體操作技能與技術，使得創作者在進行「視覺意象」的創作過程中，形象思考的處理上非常的快速，但是也相對的會構成某部分一致性的成果。

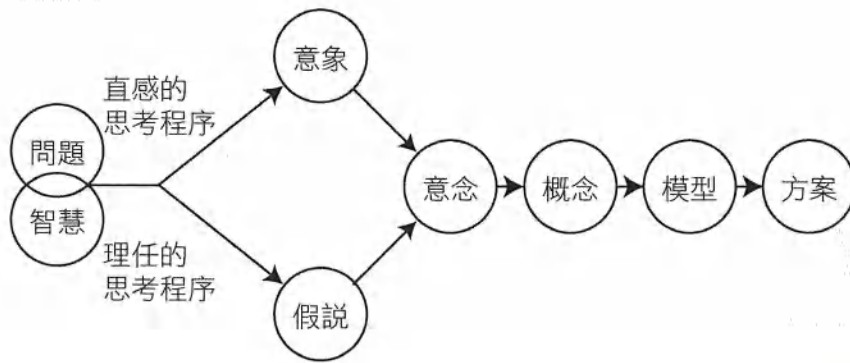
(表三) 推論思維模式



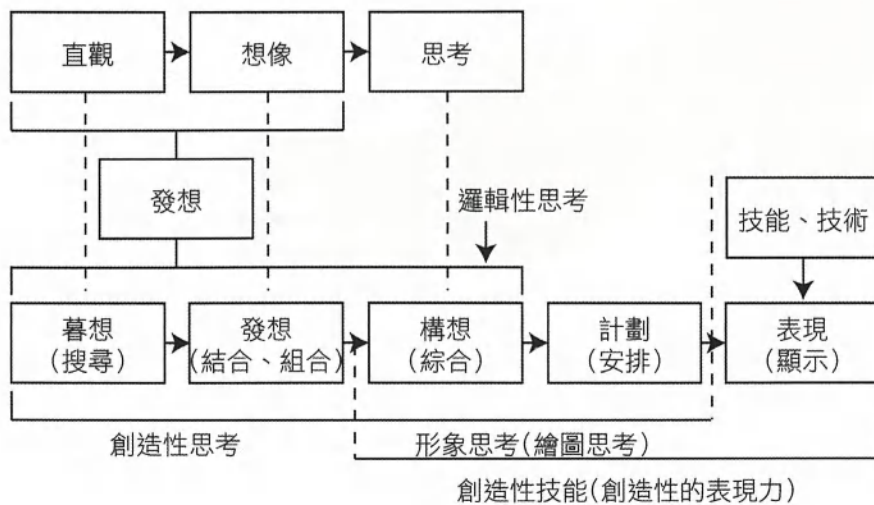
雖然在大多數的設計創作中，前端的部分依然會習慣採用現代主義的設計思維方法，以作為初期判斷與應用的依據。透過既有的相關資訊的收集與影像相關資料的彙整，應該不完全依賴資料進行判斷，僅以參考的作用去思維資料的整理，雖然我們不能否定資料收集與回輸功能的需求，但是在每一個動作中可以留下一些空間，給予其他圖發起想方案誕生的可能區域。由於是設計意象的實驗性創作作品，非實務性的創作，所以可以擁有更大的發展空間與自主性。在漢字意象分析階段，對於所設子題目進行觀察、衡量與歸納，但是並不使結果在分

析階段就產生具體的描述。進入意象的創造階段時，對於方針的決定也進行檢討、評價、演繹與決定，但是也必須預留空間於最後發展與表達階段的局部修整或改變。對於成品的評斷則是直接以回應的結果進行評估，而不由一開始所設定的目標為唯一準則。漢字意象的創作思維建構於完整的設計方法學思考，並嘗試能融合當代設計觀點進行不同的試驗，這樣在當代資訊爆炸的時代，才有新視覺意象產生的可能性。

(表四) 直感與理性思考程序



(表五) 創造性思考模式



漢字意象的創作表現形式

國立臺灣師範大學視覺設計系教授／林俊良

在設計上所運用到的文字表現方式與書法不盡相同，雖然視覺設計上也會用到書法字型，但是使用的原則與寫書法不盡相同，在設計上一般稱為文字造形，文字造形是德重點是在於文字筆畫、字架裏行間和版面編排等形態排列組合。設計上的文字造形具有實用的意義，注意視覺美感與閱讀機能，重點是在於視覺傳達效果的一種設計與規劃。從歷史上來看，「書寫」的發生與「文字」的出現可說是同時。文字的第一個原始意義，是在它所代表的意義為何？而文字的書體（字體），則在審視文字構成的形態給予人的感受，前者指的是較純粹的功能主義，而後者則含有藝術的成份較多。總之，文字的機能是在傳達，要能成功地傳達，必須仰賴文字是否設計的好，所以人類對於文字構成的形式、大小、色彩、編排、表現方法和效果等都寄以相當的重視，並且作深入的研究。這種研究文字構成的形式等問題，就是涉及了文字造形的領域。

運用適當的字形，達到不同的設計目的與需求是文字設計的最終目標。通常在字的形式（form）、均衡（balance）、比例（proportion）與筆劃關係特別重要，這也是視覺設計工作者學習階段必經之路。我們在文字造形的設計構成中，若是有一設計使用形式規則或構圖法則的構成系統，依照其系統規則來進行設計，利用造形要素之特點，按實際作業的特徵，將不同的表現要素與條件組合起來，我們可因其組織形式固定統一，讓所有文字造形均可以往單純而有規則的結構思想發展，進而獲得基本化、明確化、簡單化的優點。構圖和構想是決定整個造形的品格。魏朝宏在文字造形一書之中對於字形與字型的論述有精闢的見解：

1. 活字（type）也就是最簡單的單一文字，活字文字的組合能形成所謂的圖像文字typography結構。
2. 另外則有強調內容意象（image）而首重「看」的title-lettering。
3. 具有企業體意味而由兩個或兩個以上文字組合的logotype。
4. 即與徒手描畫而被整理成某種情趣的calligraphy（書法式的書體）。
5. 由數種或數個文字縮寫組合成一種圖樣（pattern），而利用於商標或團體標誌上的monogram，因應透鏡（lens）而放大、縮小或長或扁或彎曲畸態的photo-lettering。
6. 具有機械變形意味的霓虹燈管文字、電腦文字、磁磚單位文字（unit-type）
7. 機械、建築用的工程字，點聚成線狀作為文字上分行劃間的rule。
8. 美國人稱為POP type的裝飾文字。
9. 木箱文字、wayout lettering、cut-letter。

西方文字學從現代主義之後，給予我們很完整的基本架構與知識。漢字設計表現自此與其他的設計一樣，具有了一定的基本設計法規。漢字由於形狀、筆畫、結構的特點，決定了它的變化範圍，也較西方文字複雜。其首要的任務就是將筆畫、結構加以靈活運用，來達到設計變化的目的。要使漢字設計適宜於不同的需要，就得對漢字的可變成分加以研究。根據設計表現中常常運用的手段，我們從中選擇一些表現的方法，希望能引發大家不斷探索新的表現方法的興趣和實踐。只要我們以美學上的審美原則和現代設計表現形式作為設計依據，就會創造出適合人們心理、生理的好作品。文字造形與書法在精神與



金馬影展海報／游明龍



「藝」-中國美院75週年校慶／何見



漢字-「愛」／游明龍



台北-東京／林俊良

形態上並不相同，其文字的骨架結構之原理則有一些具有異曲同工之妙，但是設計上的使用考量點是完全不同的。文字造形與書法都是相同地在建構一個視覺上閱讀舒服的空間，著重於整體繪大於於細部的設計，而文字本身的骨架結構即是文字形態的生命。文字都是由平面展開，構成明確形態的。把這種符號形態簡單化，捨棄繁鎖的裝飾性，文字是單純的點、線架構而形成的幾何圖式。幾何圖式的文字具備有「圖」(figure)的繪畫意義。文字造形必須具備基本的美感基礎之外，對於文字的組織和間架更需要有敏銳的洞察力。因為之間的關係是極為細微的，而且常常是動一髮而牽全身，因為實空間與虛空間是彼此互補的，一方少則另一方多，外加筆畫的粗細與長短，文字造形中的學問相當的微妙。關於文字造形的問題不是本研究所研究的重點，在此僅說明視覺設計中的文字造形的幾個特徵與關鍵，並闡述清楚其中的奧妙與觀察重點。終究本研究主要是在於透過漢字的書寫，應用其字義與型態來結合視覺影像的視覺意象創作。

漢字意象的設計是透過文字與各種型態相互結合來表達語言含義。通常以多種的方式來達到整體的視覺需求與創意表現。在傳統的文字中，有許多巧妙地利用漢字的字形、字音和字義，表示對特定的人和事的慶祝和贊美的意象字。如“喜”字，有雙喜字，三喜字，甚至四喜字構成的文字形象；“壽”字，有長形壽字圖、圓形壽字圖和百壽字圖多種形式，其目的是為了加強喜慶和祝賀的活動氣氛。這在XXX的匠匠文字一書之中已經有了很好的分析與歸納。

現代文字設計在視覺傳達中除了將傳統書法、形象文字和文字圖形相結合來表現以外，還利用多種造型手法，通過改變

文字本身的筆畫結構設計，達到體現文字含義的目的。對此，我們可以藉助《辭海》對意象的解釋加以體會和認識。《辭海》中對「意象」的解釋為表象的一種。即由記憶表象或現有知覺形象改造而成的想像性表象。文藝創造過程中意象亦稱“審美意象”，是想像力對實際生活所提供的經驗材料進行加工生發（創造），而在作者頭腦中形成的形象顯現。由此不難看出，意象是超越於表象的，在知覺形象基礎上更注重想像性和創造性。

利用漢文字的筆畫形態進行抽象的表現，藉助結構特徵進行形式上的加工，打破有礙創意要求的原筆畫結構，形成新的意象字。文字的意象轉化設計，就是通過文字的筆畫結構特點，尋求文字與內容的同一性，它是字體設計能否達到最佳效果的關鍵。同時，設計中應使文字在組合形式上達到完美結合。而以人體與文字結合表現的視覺意象，會產生在文字中思考的意象，也就是具有活絡文字冷感的效用，肢體是具有多種的視覺語符的。

在後現代的漢字意象中，我們可以從實際例證看到一些大師的設計作品，已經具備後現代風格的實驗與多元性概念。畫面不再是包浩斯時代的點線面的意義，或是一種規則式的幾何概念，因為從就有的邏輯所建構形式，將是就有的美學結果。以就有美學的成果來如何創造實驗性的新美感。如果視覺意象一直停留在舊有的形式美感中，如何會有新的視覺意象誕生。如果我們依然遵循既有的創作觀念，只會進入歷史上視覺意象大師的分身。所以新時代會有新的文字組合模式。漢字意象的創作應該回歸到視覺意象的本體，應該是產生新的意象為最重要的使命，當然這個使命絕對不是以單純的排列組合可以產生的，並且也應注意到觀者對作品的理解性。



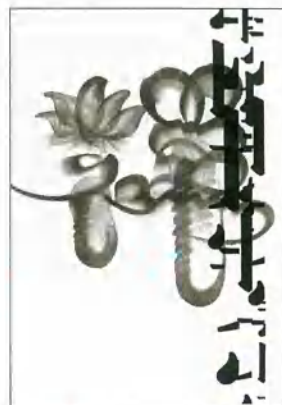
台灣印象 / 林俊良



漢字-"雲" / 靳埭強



漢字-"行" / 靳埭強



漢字-"禪" / 王序



IDC 2011

E-PAPER 電子報

-
- 34 設計戰國策第一期——王復華
 - 36 設計戰國策第二期——廖恬敏
 - 38 設計戰國策第三期——蕭勝文
 - 40 設計戰國策第四期——廖家曠
 - 42 設計戰國策第五期——廖思婷
 - 44 設計戰國策第六期——廖 韡
 - 46 設計戰國策第七期——費詩涵
 - 48 設計戰國策第八期——林家瑜
 - 50 設計戰國策第九期——張希如
 - 52 設計戰國策第十期——李函穎



德國 iF 概念獎



王復華

獲獎作品：

英文：BRIALLE SCANNER

中文：盲人手機

競賽名稱／名次：IF concept award Best 100+500歐元

獎學金：150,000

個人簡歷：

2008 力得室內設計任設計助理

2009 IF concept award Best 100+500歐元

2009 工藝所 陶瓷喇叭原型提案

2009 HP USB接頭設計原型提案

一、請問您的獲獎心得？

其實會參加IF的concept award是一個意外，而這件得獎的作品是大一為了參加台灣創意中心辦的比賽而想出的idea，在這些巧合和機緣下才讓我得到這個榮譽。我很感謝我的指導老師，因為我們是新的系，根本沒有人參加過這種國際比賽，也沒有人會跟我們說要注意哪些事情、要做哪些事，但是我的指導老師希望我們能多參加像IF這樣的國際大賽，當時他只跟我們說有參加就有機會，不要想太多。我記得我們是最後一天才把檔案用好、排好版，馬上就衝去輸出，還差點趕不上國際郵件當天的飛機。那天可能是我最充實的一天，也是第一次覺得自己像是個設計系的學生。當我聽到入選BEST100時，第一個反應當然是不可置信，因為在報名的時候完全沒有想到那麼多，甚麼得獎不得獎的，單純只是想要參加比賽。然而最後有好的結果和收穫，這些真的都要歸功於老師的鼓勵加上想要努力做些甚麼事的心態，機會真的是給準備好的人。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

我覺得教育部提供的獎學金在心理上和實質上都有很重大的意義。在心理上，獎學金給我們這些剛學設計和還在學習的學生而言有著莫大的鼓勵作用，也可能是讓我們想要繼續為國爭光的動力之一。而在實質上，這些獎學金可以讓我們對自己不足的地方進行補強，像是語言或是更多專業領域的學習。



而最重要的是這些獎金，能讓我少了一些負擔的學習設計與創作，繼續讓台灣的设计在國際舞台發光發熱。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金?以提升自我在设计的專業能力及设计教育之推廣?

第一，我希望能把部分的獎金拿來使用在增進語言的這個區塊，因為有好的设计卻沒有好的溝通能力，可能是現階段台灣设计师的詬病，而我也期許自己是個能把台灣设计帶到國際的设计師，所以我希望把教育部提供的獎金部分先用在增進語言。第二，我希望把這個經費運用在设计 and 創作的材料上，順便減輕家裡的負擔，也讓我更能隨心所欲的做设计 or 創作。第三，希望能盡快計畫出國留學，以提升自己的視野與國際觀。第四，我將運用這些經費作為未來繼續參加國際设计競賽的報名費，讓國際看到台灣。

四、請提出您對國內设计教育之建議及看法?

我覺得這幾年台灣的设计師在國際舞台發光發熱，可以見得台灣在设计的領域有漸漸起色，像是古又文等等。但是這些设计师有很多都是被外國人發掘，或是拿國外的獎學金去比賽。我是覺得有好有壞，好的是學生必須在逆境中求生存，這會刺激學生自我成長。不好的地方是資源不足，有心學子沒有好的舞台，更讓在外打拼的设计師感覺心酸。

現今，技職學院及非國立大學對於设计的重視及推廣在國際上已有相當的成就，相較於國立大學在设计相關領域卻沒有較積極的行動，明顯看得出來國內设计教育對這方面有所缺失。

也建議國內的设计教育計畫能培養更多優秀的老師，並且進行嚴格的教師篩選制度，讓不適任的老師能淘汰，讓有熱誠有能力的设计專業老師能在國內有好的環境，進而提升教學品質，在再培育更多優秀的设计人才。

我認為國內的教育計畫應該跟企業合作，讓设计师有發展空間，也讓设计在台灣的价值提升，並且讓台灣產業轉型為高价值的創意產業。亦或培養更多设计师，讓產品以设计师之名進入市場，提升國人對设计的重視與重新定位设计的价值。

五、您會如何協助推廣相關设计成果?

我想最實質的推廣方法可能就是不斷的創作再創作、不斷的设计在设计，提升我們系上的设计風氣，且提升更多想要為國爭光的設計人才，並且多多參與教育部的推廣活動。



德國 iF 概念獎



廖恬敏

獲獎作品：

英文：Animal Rights

競賽名稱／名次：德國iF概念獎 EUR 2000／兩千歐元獎

獎學金：47,5000

個人簡歷：

iF Concept Award - Winner with a prize money of EUR 2.000

Red dot Award: Communication Design 2009 - Reddot

HOW International Design Awards - Student Merit

Adobe Design Achievement Awards 2009 - Print Communications -

Semifinalist

Adobe Design Achievement Awards 2009 - Photography -

Semifinalist

一、請問您的獲獎心得？

去年參加紅點溝通獎是第一次投國際性的比賽，其實一開始不太敢投這樣國際性的比賽，一方面因為報名費用加上運送費高，一方面比賽的報名流程複雜繁瑣，簡章都是英文，需要花一些時間來理清楚。最後還好有老師的鼓勵，才趁著報名截止前趕緊投出去。

很多同學可能也會在報名的過程中有困難，或在投稿時都會有類似的掙扎，不知道該不該投。我覺得對於這類報名費高的比賽，投稿時需要一些勇氣，在投稿之前可以多請教老師看法，討論作品的品質是否及格，如果覺得不錯、可能有機會，剩下的就是信心了。另外，在送件時也遇到幾個小困難，後來發現其實只要有問題，就直接打電話過去很快就可以解決了。例如有一次遲遲未收到主辦單位的確認，寫信也沒有回覆，讓人很擔心，於是用破破爛爛的英文直接打去德國詢問，打過一次電話之後便覺得沒有那麼緊張，而且其實不需要太難的英文。當對方知道說話者是外國人，講話的速度也會放慢，紅點溝通獎的人員態度都很好。所以其實在報名流程上並沒有想像中麻煩或困難。

我想或許投第一個比賽是最困難的，一旦能夠獲得一點成績，之後再投便會覺得比較有信心，繼續投稿。這次紅點獲獎的同伴作品後來參加iF Concept Award和HOW International Design Awards也有獲得一些成績。

另外，關於國內外的比賽我發現在處理上不管是效率或是清楚性都差很多，特別是德國的比賽（如紅點及iF）他們的在處理比賽的進度都很快，例如紅點溝通獎在六月份截止報名，八月分就會公布成績了，而iF也是在不到兩個月內就可以完成所有收件、評審及後續作業。評審及簡章也詳列清楚，網站的各方面連結也都很詳盡，從來不會有更新不及或暫時中止的情況，我覺得很值得學習。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

我覺得由教育部給予獎學金的意義十分不同，有點像是經由官方肯定的。一般人對於設計的競賽比較不了解，大部分的人不太清楚有哪些國際性的設計競賽，所以在投稿時，家人總是會覺得為什麼要花這麼多的費用去投一個不知名的比賽，但是當這個競賽是被教育部認可的，意義上就不太一樣。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金？以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣？

我把這筆獎金一部分拿來購買設計相關的書籍，常常在書店裡翻閱這類書籍，但是很難得能購買上幾本，因為國內出版的设计相關書籍較少，大部分的書都是進口書，價格自然不菲。剩下的部分留下來當作日後參加比賽的基金，每次參加比賽總是要花上幾千元。有了這筆獎金，之後又可以沒有負擔地多參加幾次比賽。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計戰國策能夠有這樣有系統、有規模地策劃並協助同學參加比賽，真的很棒，讓任何剛開始不熟悉狀況的人，能夠快

速掌握資訊。台灣有很多很厲害的同學，可能只是不曉得要怎麼讓去參與，而設計戰國策就扮演這樣引入門的重要角色。

不過，參與比賽的確是一種快速讓自己獲得信心的方式，但是不要過度為了比賽而比賽。鼓勵比賽，能提升台灣的能見度，但是比賽者不要為了追求獲獎而變得短視。我覺得最好的情形是平常努力做作品，遇到剛好型態符合的比賽、又剛好有不錯的作品，就去投。但是不需要為了迎合某一個比賽而去做作品，這樣就倒果為因了。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

報名的流程可能會是剛開始想要投稿的同學會比較有困難的地方，例如作品的裝裱方式、付費方式、需要繳交的資料等等。然而每一個比賽的每一類競賽項目都有所不同，這時候就需要集合所有參加過比賽的同學經驗來與之後想參加的同學分享交流。很高興我可以成為其中一個經驗的分享者。



美國SIGGRAPH動畫影展



蕭勝文

獲獎作品：

英文：Love_Child

競賽名稱／名次：Jury Award Nominees SIGGRAPH 2009

Announces Computer Animation Festival

獎學金：150,000

個人簡歷：

目前就讀於國立臺灣科技大學工商設計系研究所



一、請問您的獲獎心得？

【故事的力量】

SIGGRAPH是世界首屈一指電腦圖像技術研討會，其動畫節的正式競賽單元也是當年度頂尖電腦動畫的集合展現，有幸入選並獲得評審團獎提名，與The Mill和Superinfocom共逐評審團獎實從沒想過，不過事情就是發生了。

於會場大廳，我與指導教授孫春望教授討論The Mill與Superinfocom，The Mill是我一直關注的數位藝術公司；其客戶不乏國際知名品牌Sony，Gucci，Nike，Adidas，Coca Cola，Heineken等，在美國英國皆有據點，作品除了質感良好的攝影完成的廣告與音樂錄影帶，值得一提的是其電腦動畫與實拍合成，技術厲害是自然，當電腦動畫的技術已非單純服務一項傳達的任務，從旁襯提升到稱為電腦動畫的藝術表現，那對我們這些電腦動畫的學習者而言，會是多麼崇高的存在。

1988年法國政府為促進電腦數位動畫的發展成立Supinfocom，由經濟部出資辦學，是獨立於一般法國正規學制的五年藝術專業學校。2007年獲美國3D world雜誌獲選國際最具影響力的動畫學校。校風自由，Supinfocom重視人與人的溝通與理解，但又保留個人特質與文化觀點，畢業製作學生以四至五人為一小組，以團隊的方式挑戰國際眾多動畫獎項，二十年來屢獲國際影展大獎肯定。

上述的一間公司一間學校都是世界知名，就技術面而言，憑己一人之力根本難以望項其背，為何能夠同場競逐獎項？我想答案在於：故事，這也是孫教授最為重視的環節，好的故事簡單的說，就能打動人心。一分半的劇本，所能包含的人文觀察，提出的問題，訴說的方式決定了深度，我們的技術難匹敵專業，雖然是個目標，但不會是追求的所有，尋找獨特的觀點，新穎的創意，才是我們該做的事情。

我想或許投第一個比賽是最困難的，一旦能夠獲得一點成績，之後再投便會覺得比較有信心，繼續投稿。這次紅點或獎的同伴作品後來參加iF Concept Award和HOW International Design Awards也有獲得一些成績。

另外，關於國內外的比賽我發現在處理上不管是效率或是清楚性都差很多，特別是德國的比賽（如紅點及iF）他們的在處理比賽的進度都很快，例如紅點溝通獎在六月份截止報名，八月分就會公布成績了，而iF也是在不到兩個月內就可以完成所有收件、評審及後續作業。評審及簡章也詳列清楚，網站的各方面連結也都很詳盡，從來不會有更新不及或暫時中止的情況，我覺得很值得學習。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

能在追逐自己的夢想，完成自己的工作時候有額外的一份獎勵，而且這份獎勵在國外設計師的眼中都顯優渥，其精神層面的鼓勵自不必多說，在軟硬體的物質需求部份也提供不少幫助，做電腦動畫的人，電腦效能與睡覺時間成正比，與其肝指數呈反比，健康的身體在某種層面而言也是一種財富。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金？以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣？

購買書籍，有些體驗難以親身經歷，透過閱讀書籍去想像，想的到才能做得到。當然圖書館也借的到許多經典，不過新的設計相關書籍，文學的經典作品，甚至漫畫都具有很高的參考價值，收藏在手邊隨時翻閱，是很好的投資。

升級電腦，電腦效能與睡覺時間成正比，與肝指數呈反比。電腦硬體的升級，就像在角色扮演遊戲中的武器升級是一樣的道理，你可以挑戰更強力的怪物，我是說如怪物一般讓電腦時常處在緊繃極限的運算。能減低物質上的束縛，雖不能與業界的硬體設備相比，但也能讓自己嘗試更多的可能性就是了。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

重賞之下必有勇夫，這是簡單而直接有效的方法。

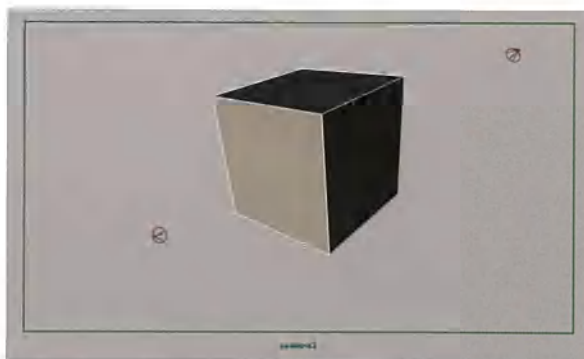
我們並非教育家，對於提出教育建議只能從我們自己的成長中去檢視，我們最需要的是怎麼樣的學習環境？借鏡 Supinfo.com，他們學校名稱就是世界最棒的動畫學校縮寫，以世界最棒的動畫學校為目標是如此狂妄有讓人熱血沸騰，在五

年教育內除基礎的藝術訓練，素描、色彩學、雕塑、設計、電影分析，後三年則安排電腦繪圖，3D電腦軟體、故事腳本、剪接、音樂等。幾乎就如文藝復興時代的藝術家都是通才一般，凝聚了各種藝術形式的優點，最終以動畫的形式表現。大量實地操作，延請國內外專業人士經驗分享，這種完整而有具體目標的藝術訓練，台灣並不是做不到。

入行，怎麼在離開學校進入業界後，才發現原來做動畫不是這麼一回事？進入業界後才發現學校學的那套早就已經與時代脫節，一切重新來過的感覺令人感到挫折，若短時間內 Supinfo.com 難以達成，實習與建教合作都是好方法，應該有更完整的制度與方式去依循。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

近年來，台灣也逐漸重視設計產業，於國際上也獲獎不斷，所以身為學生我們所能做的就是再做一支讓世界看見台灣的動畫。



日本名古屋國際設計競賽／金獎



廖家暎

獲獎作品：

英文：AIR ISLOND

競賽名稱／名次：Nagoya Design DOI 2008 / Gold Prize

獎學金：1,000,000

個人簡歷：

廖家暎，1981年生，實踐大學工業產品設計學系碩士班就讀中

得獎紀錄：

1. Nagoya Design DOI 2008 / Gold Prize
2. 2008 IDEA AWARD Student Design
3. Reddot Design Concept 2008 high design quality
4. 2008 芙蓉盃國際工業設計創新大賽／優選

一、請問您的獲獎心得？

首先感謝這次願意配合我研究的家庭以及台灣大學身心障礙者輔具工程研究中心，協助我們進行許多次的測量及詢問，才能瞭解這項病症的特殊性以及能夠改善的空間；以便精準的修正設計方向，及作品結構和裝置定位的改善。

在訪談中，我們發現目前全球針對輔具的研究上，大多以義肢為主，尤其是透過腦電波控制的義肢，幾乎發展的相當成熟。可惜的是，義肢尺寸皆以該國國人的體型為設計基準，且售價相當昂貴，若非該國政府有相關的福利提供補助，一般人是無法負擔這筆費用的。更何況，很少有針對亞洲人的人因尺寸做輔具設計。

此外，東西方飲食由於地域特徵、氣候環境、風俗習慣等因素的影響，會出現在原料、口味、烹調方法、飲食習慣上的不同程度的差異。正是因為這些差異，餐飲產品具有了強烈的地域性。

但對於身心障礙者而言，能夠吃到東西，就是一件幸福的事了，至於好不好吃，有沒有特色，已經不重要了。因此，若能幫助身心障礙者，尤其是腦性麻痺兒童設計一件能幫助他們如同正常人飲食的產品，除了能減輕家人的負擔，也能增加他們的自信心，相信這是一件很有意義的事。

上半身腦性麻痺患者自己用餐是非常困難的事，一般人用餐時間大約30~60分鐘，但上半身腦性麻痺患者或許要用上常人3~4倍的時間，這樣一生中大約有一半的時間花在用餐上。透過AIR ISLOND的貼心設計，不但減輕家人的負擔，也能增加患者本身的自信心，便是AIR ISLOND的最終目的。

這次的產品我們也發現之後需要改善的問題。比如體積的縮小，重量再減輕。因為已目前的重量來說，攜帶出去還是太重了，我們希望可以讓它在使用上更加自在，可以是陪伴患者生活的好幫手。

我們取名為 air island 的原因，是希望他們用餐的時候就像是有一個浮在半空中又充滿食物的島嶼在他們的面前，可以讓

他們不費吹灰之力就可以盡情享受餐點。看著他們能夠獨立自主的成長，使他認為與別人並沒有不同的地方，我想，這不單是職能治療師需要努力的地方，我更希望能用我的設計能力助他們一臂之力，這才是我最終的設計目的與願景。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

對於一項成功的產品進行初步設計的階段時，除了細心的觀察外，是需要進行無數次的修正與測試的，而製作這些測試的模型以及耐用度試驗皆需要投入相當大的成本。而教育部這次提供的獎學金，剛好提供了爾後的所需的測試金費。近期我皆以設計輔具為主，所需的測試金費更高於其他的產品，非常感謝教育部提供這樣的機會，讓我能夠繼續完成更多的輔具設計，提供更多病患生活上的便利。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金？以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣？

由於父母皆遭到裁員的關係，這筆獎學金將做為家中的備用基金。而設計的專業能力的部分，由於近期從事輔具設計的研究，未來將朝通用設計的部分發展。至於設計教育之推廣的部分，由於我就讀碩士班之前並非設計相關科系，因此我認

為設計其實沒有領域之分，設計教育更應朝向跨領域的發展，廣泛地吸收各領域的專業知識，從中截取精華，化為爾後設計的素材及方向。因此我建議各領域的同學，只要對設計有興趣的，都可以來就讀，將自己過去的專業知識活用於設計中，使設計更為多元化。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

目前國內設計教育制度已相當健全，若能再將相關科系的課程帶入設計教育中，使同學瞭解諸如產品行銷、成本評估、產品量產等問題，相信這樣的設計教育會更為健全。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

目前air island 已有廠商進行洽談中，之後會尋求臺大兒童醫學中心的職能治療師協助測試，希望不久的將來，air island能夠成為便宜又好用的輔具。



德國柏林短片影展



廖思婷

獲獎作品：

英文：Substitute

中文：替代品

競賽名稱／名次：德國柏林短片影展／入圍

獎學金：25,000

個人簡歷：

國立台中家商'90 服裝設計科

國立台灣科技大學'94 工商業設計系_商業設計組

國立台灣科技大學'98 工商業設計所_資訊設計組

個人畢業專題榮獲全國大專院校電腦動畫競賽'97 優勝

德國柏林短片影展'97 入圍

一、請問您的獲獎心得？

大四畢業製作專題因個人興趣使然，選擇以黏土作為角色媒材來拍攝定格動畫。期間承蒙教授和學長細心指導以及同學的鼓勵，為期半年的工程才結束。影片完成之際適逢全國學生動畫遴選，有幸入圍今年德國柏林短片影展，實在是熬夜製作辛勤之時始料未及的成果，對我而言無疑是股正向力量。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

對我而言，無非是莫大的支持。動畫設計與製程，是種高時高工的作業，三五分鐘的呈現成果，憑一己之力至少要花上半年到一年，是馬拉松式的漫長競賽；過程中除了工具耗材的花費，時間成本更是難以估計。然而台灣目前動畫產業的就業出路並不算樂觀，身處畢業之際的專題學生，縱使眼前從事的是一己興趣，也不免對未來感到茫然。

就我個人，其實原本沒有進讀研究所的計畫，可以說是因為這個契機完全改變想法。除了不無小補的獎學金用於添購器材工具，資費讓我們出國參加當地影展，實在是一個相當棒的計畫。那是一個興奮、激勵的旅程，重新讓人找回初衷的熱情。

參展入圍短片各異其趣，部分作品由於觀者的背景不同，詮釋角度與反應也相當兩極，我想這是往後創作必須多加思考的地方。如何深入淺出跨藩籬傳遞訊息讓觀者感同身受，是相當重要的課題。在旅程中，深刻體驗不同地域的文化差異，足以顛覆自己長久生活環境下既有的條件和習慣，在此之前雖已保有這樣的觀念與認知，但實際生活在另一個地方，感受是更加真實並需要自我調整的。「行萬里路，勝讀萬卷書。」我想這是千萬萬確饒富感觸的建言，期許自己此後能多方涉獵更臻視野。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金?以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣?

個人將獎學金投資在購置設計相關書籍，以及製作工具硬體設備之提升。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

動畫產業在台灣還有相當大的成長空間，各種形式的動畫技術與經驗未臻成熟，市場所趨之下贊助者不足，導致在部分社會大眾心目中，動畫依舊停留在「藝術創作」的範疇，弱化了動畫產能的可能。有人認為問題關乎該領域技術人才不足、更多人(尤其動畫相關工作者)認為資金無援是欲振乏力主因；個人鄙見，其實這兩樣被認為最短缺的，台灣都不缺，唯缺少的就是大家心中描繪的願景，做的沒信心，付錢的就更沒信心；跳脫不了這樣的循環，市場就不會有所發展；沒有發展，就沒有太多人願意貿然專讀研究這個領域，對於動畫教育也只好可遇不可求，完全陷入雞生蛋蛋生雞找不到切入點的不復境地。

究竟哪些東西造成我們缺乏自信？除了面對教授與客戶無法兩全的意見之外，我是不是對自己作品的哪個環節感到心虛？動畫其實是很需要高度分工的工程，不少單槍匹馬硬幹，顯然資源有限的小品，就算有幸入圍發聲，自然有欠格局（本人即是）。

個人鄙見，台灣動畫目前最需要的可能是一個具建設性的整合、明確的人才需求配置，從企劃、設定、美術、執行、行銷，每個部分都要有足以各司其職的專業，才能加強深度提高

綜成果。若從教育下手，訂定明確的系所研究方向，下面細分各組定位，根據需求規劃課程，尋找專精各門有實務經驗的教授者。不求雜學求精學，學生選擇自己最擅長的喜好專注學習，不但成效可能加倍，配合產業需求配置，也較能減輕人才（雜學而不精）重疊飽和的狀況。以動畫教育來說，日本和法國就有很值得效仿的系統。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

作為專題研究方向。而坊間關於定格動畫的參考書籍與教學，可謂少之又少，只能仰賴無遠弗屆的網路搜尋一些國外的資訊。可惜來源參差不齊眾說紛紜，只能靠自己不斷嘗試，從失敗經驗中摸索。歷經一個完整作品製程，總算也整理出一些心得與方法，在著手下一個作品之前也能更有條理，節省非必要的時間與耗材浪費。

入圍影展後，因為報章報導關係，有許多學生與相關創作者循線主動聯繫我，詢問相關製作方法與遭遇問題。意外的，想嘗試定格動畫的朋友相當多，但總有不得其門而入的焦慮而不了了之；這種感覺我完全能夠體會，因此相當樂意分享討論，互相交流中也能學到更多。我想學生創作雖然資源有限，但小品的成功發聲，足以讓志趣者看到可能，同時也讓我們也看到自己的可能。



芬蘭拉赫第海報雙年展



廖 韡

獲獎作品：

英文：1.Drowned 2.Promise

3.Merrychristmas for Liaodesign studio

競賽名稱／名次：

1.芬蘭拉赫地海報雙年展 / selected

2.荷蘭OUTPUT國際學生年鑑大賞 / winnerX2

獎學金：55,000

個人簡歷：

曾獲捷克布魯諾國際平面設計雙年展、芬蘭拉赫地海報雙年展、荷蘭output國際年鑑大賞、GDC平面設計在中國展、台灣國際平面設計競賽、台灣國際創意設計競賽、台灣視覺設計獎金獎、台灣海報新星獎金獎、時報廣告金犢獎美術設計銀獎、平面廣告銅獎、亞洲剛古紙識別設計競賽銅獎等獎項明基電通數位時尚設計中心設計實習、誠品書店美術工讀、現為freelancer

一、請問您的獲獎心得？

得獎對設計師而言是一種肯定，但我想主要肯定的還是這件作品，而非設計師本人，每一件作品的誕生都有其背後的故事與原因，那樣的過程與意義是獨一無二、有所價值的。唯有持續不斷地投入設計工作，創作出創新的作品，才是好的設計師，好的設計師應該要得過獎，但是，得獎的設計師不一定就是好設計師，不要因為獲獎就認為自己具有國際水準，設計是一門路遙知馬力的學問，因為沒有標準答案，所以永遠都可以有更好的空間與表現，上窮碧落下黃泉是基本的態度。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

設計是一門勞心也傷財的學習，在投入學習的過程中需要不斷地自我投資、充實自己，很感謝教育部提供給參與國際競賽的獲獎學生這樣的補助機會。獲獎對設計師而言，是一種自我實現的方式，但是在實際面的考量下，國際性競賽的印刷與寄件之相關費用對專職的學生來說，實則是種負擔，在這樣的前提下，教育部的補助能夠適時地給予學生更多更充裕的資源與機會，呈現自我、加強學習，進而有機會站上國際舞台，無疑是一種積極正面的鼓勵。

此外，在國際競賽獲獎的同時，設計師除了能達到自我實



現之外，對於能獲得自己國家的肯定，也是一件相當令人開心的事情；學習設計的目的，就是為了讓我們的土地有所進步、更加美好，國家提供我們學習的養分，有計劃地培養技能的養成，因此，設計的成果能夠讓台灣看見格外重要。期望未來能有機會貢獻所學，透過設計的力量讓台灣更好。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金?以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣?

買書、看展、旅行、印海報，試圖以各種方式充實自我並且持續創作。近年來，台灣設計資訊的獲取較為充足，能有效加深國內學生對於設計的認識，但是，不要僅止於看到眼前伸手可及的訊息，應該將資源多挹注在國際設計領域上，觀察別人是怎麼做的，當今的設計潮流又是如何，積極拓展深度與廣度，在生活中體驗各種感覺，培養出屬於自我的美感與認知，進而吸收轉化，反應在自己的創作作品當中。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法?

在校學習時，聽過許多不同性質的課程內容，也知道很多老師對於設計有持各自的想法與觀點，雖然不見得都是那麼認同的，但我認為，當面對同一件事情卻聽到不同的說法時，除了聽取他人想法、保持尊重之外，也應該擁有質疑的態度，如果覺得是對的，那麼儘管與身邊的人不同，也是可以的。

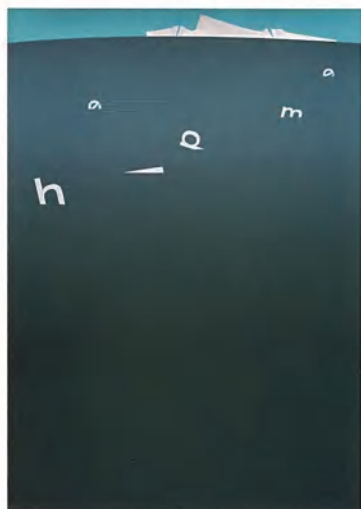
教育之於設計不是絕對，不要去介意學校不合己意的教育模式，找尋自己想要的東西，找到能夠學習的老師，然後以求知若渴、虛心若愚的態度去面對一切，透過不同的角度才能看見不一樣的風景，尊重某些看法，但是不要全盤接受，勇敢追求自己想要的那些，永遠記得做自己想做的，而不是別人想看的。

我認為國內的教育計畫應該跟企業合作，讓設計師有發展空間，也讓設計在台灣的價值提升，並且讓台灣產業轉型為高價值的創意產業。亦或培養更多設計師，讓產品以設計師之名進入市場，提升國人對設計的重視與重新定位設計的價值。

五、您會如何協助推廣相關設計成果?

繼續努力、持續創作，設計是一種應該多動手的事情，所以希望未來可以持續在平面設計領域上繼續耕耘，讓作品與群眾對話，並且朝國際發展努力。

設計就是必須不斷地累積，透過作品說明，表達自我的意念、激發火花，週而復始的循環，讓台灣設計更好，也期望未來有更多的機會與大家分享我的作品。



日本名古屋國際設計競賽／優選(秋田道夫賞)



費詩涵

獲獎作品：

英文：People rely on food to survive, and people also attacking each other for it.

中文：人們為食物依賴與生存，人們也為食物互相攻擊與毀滅。

競賽名稱／名次：日本名古屋國際設計競賽／優選

(秋田道夫賞)

獎學金：150,000

個人簡歷：

這是我參加的第一個國際比賽。

目前日本名古屋國際設計競賽最年輕的得獎者。

得獎時就讀：復興商工／廣告設計科

參加比賽時間：

第一審／就讀復興商工／廣告設計科／二年級

第二審／就讀復興商工／廣告設計科／三年級

目前就讀：中國科技大學／數位多媒體設計系／大一

一、請問您的獲獎心得？

這是我人生中第一次參加國際競賽，很高興我的作品能在日本名古屋國際設計競賽中獲獎，這給了我很大的肯定，也讓我未來的目標與方向更加的堅定，在未來我也會繼續努力學習，提升設計的水準，使自己的設計更富有內涵、思想與情感，也希望能夠繼續努力讓台灣的设计揚名國際。

本作品原本只是在復興商工二年級時，妙如老師要我們學習怎麼參加國際競賽，可是卻也因此，給了我這個人生中的機會，所以我也在這給予萬分的感謝。

在就讀復興商工後，帶給我價值觀上相當大的轉變，除了明瞭擁有一技之長的重要性，與理論相較，實務技能在現代社會更為重要；面對現今的社會型態，就讀技職體系更能闖出一片天。

我相信，努力行動的開始，是使夢想不在是夢想的起點。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

17歲得到這個獎18歲領到這筆獎金，對於在設計這條路上就像是給了我一筆很大的夢想基金，讓我能夠利用這獎金去實踐我的夢想，可是這筆獎金給了我的不僅僅只有這現實層面的意義，還給了我更大的信心及肯定，讓我能夠更勇敢的去追尋我想要的，感覺不管多辛苦一切都是值得的，讓我擁有了繼續往前實踐的更大的動力，能夠一直保持著對設計的熱誠，繼續實踐我的夢想。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金?以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣?

因為目前是就讀中國科技大學數位多媒體設計系，所以我規劃一部份的獎金，先拿去添購Mac電腦，因為數位多媒體設計方面，這可以使我能夠更方便更有效率的去製作我的設計作品。另一部份的獎金我是規劃拿去繳交大一的學費，讓家人不要有太大的經濟壓力，也對自己多付一份責任，另一小部份可以拿來慰勞我的家人、親戚、老師和朋友，因為沒有他們的默默支持我也不會有現在的成就，最後剩下的我會拿去存定存，成為未來的夢想基金，為未來做規劃。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

目前我覺得我國設計教育這方面有越來越重視，並且也鼓勵參加國際設計比賽，一年比一年多得獎，希望政府能夠繼續持續下去，並且能夠提供更多的預算，讓更多人不用因為經濟問題而放棄去追尋自己的夢想，也希望能夠讓我國的人們能夠擁有更深入的國際設計觀，讓我國設計更加的多元化。

我國雖然現在非常積極的在鼓勵大家參加國際比賽或是設計生活化，可是感覺還是很多人沒去注意到也沒特別在意，所以我認為應該還要繼續推行設計生活化和設計的重要性，讓社會大眾都擁有設計藝術的意識，這樣對於我國設計教育會帶來更多的重視。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

協助推廣設計給大眾，和學校的學弟學妹和認識的人還有同相關系統的人，讓大家更了解設計的重要性和多多推廣參加國際設計比賽，讓大家能夠對設計方面更有興趣，並提供相關意見和比賽經驗，並且如果想參加的話也可以協助報名相關事宜，讓大家更了解設計和一起為設計多盡一份心力，也讓大家更了解國內的設計教育和國際設計觀、還有從中了解設計藝術的重要性，這樣的經驗才能讓我國設計水平有更好的成果並且不停的上升，互相交流、互相競爭我國設計才會一直不停的進步。



“i castelli Animati” 義大利城堡國際動畫影展



林家瑜

獲獎作品：

中文：夜妝

競賽名稱／名次：“i castelli Animati” 義大利城堡國際動畫影展，

優勝

獎學金：50,000

一、請問您的獲獎心得？

因為學校的畢業製作，第一次製作動畫「夜妝」，很幸運入圍義大利城堡動畫影展，獲獎之後所得到的一切經歷，尤其是前往義大利羅馬參與影展，是當初辛苦製作時所始料未及的。「夜妝」在義大利受到許多觀眾的喜愛，大家在觀賞完影片後互相交流，不同的文化背景讓我有相當驚奇的體驗，相對於我們生活的快速節奏，義大利人顯得相當悠閒，我在當地感受到的是他們將創意融入在生活中的自然，以及無形中養成的品味。

因為相信世界觀的養成與文化的衝擊是相當重要的，尤其是在年輕面對未來的不確定時，我很幸運能夠有這個機會親身經歷過一次，感謝當初激勵我發奮要做出令人驚艷作品的孫春望教授，過程中協助指導我的學長和同學，所有的意見都是幫助我度過難關的重要支柱，謝謝你們。這次能獲得義大利影展的優勝還要謝謝雲科及教育部的支持，大力的推廣台灣學生的作品，讓我們前往世界各地交流以及被看見，這是我們擁有的寶貴資源，請繼續支持，讓更多的學生有機會看見世界。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

我一直相信對於年輕學生的投資日後所產生的影響是相當深遠的，這樣一筆獎學金是我展開日後在設計領域中深造的一股助力。藉由這次教育部補助出國參展的過程中，我發現一直只是想想的夢想是有機會實現的，以前認為不可能實現的理由在這當下卻成為激勵我去實現的原因，因為我看見世界以及我們台灣發展的可能，在這一趟義大利參展之行中，我鼓起勇氣，看見目標實現的輪廓。

在接觸設計的過程中，我發現設計是非常需要投資的，需要多看、多聽、多學、多想，在台灣越來越受重視的環境中，我們很幸運擁有許多資源。但是，若是論到台灣學生普遍的國際觀，這就真的是少數學生才能負擔的起的投資，多少學生在念完設計史後有機會在多看看課本中沒有出現的作品，親眼見識無數的設計靈感來源，於是當下立刻想要接觸多元的文化，增長自己的見聞，最有效率的方法，就是出國再多看一些，看看這個世界其他設計發展較進步的地方，然後思考我們如何向前邁進。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金?以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣?

對於獎學金的應用，我決定趁年輕多看看這個世界，技術可以被取代，但唯有把自己變成一塊海綿不斷吸收才是未來競爭力的基石，一個好的設計師幾乎是通才，他要比一般人觀察細微而且見多識廣。

因此我將這筆獎學金用來看世界，選擇英國倫敦這個結合古典與前衛的城市，出發迎接一個充實自己的好機會。在英國，每一個城市甚至鄉鎮，都有博物館或美術館，就連海邊的村落都有自己的展覽館，這是我相當驚訝的，常常在某一個作品或文物前，看到駐足繪畫或互相討論的民眾，這已顯然是他們的生活方式，這是在生活步調快速的台灣無法體會的，他們在無壓力的狀態下分享著當下的感想，這種觀眾相間情景令人羨慕，或許台灣的設計推廣也可以這種方式深入大眾，發揮創意的影響力，無形間累積潛力激發人才。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法?

前一陣子在電視上看到一個專訪，受訪者是在紐約時裝設計新人獎中，獲得最佳前衛設計的古又文，他當初前往英國就讀研究所時，是靠英國政府的獎學金才得以完成學業，他們看到他的才華，但他在台上大聲的說著他來自台灣。我相信許多設計學生看到這段專訪都會相當感動，尤其是他當初艱難困苦

的在這個產業找不到希望而差點決定放棄時，很多設計畢業生會感同身受。

所以請不要吝嗇於投資台灣設計相關科系的學生，因為在每一個或許尚未發光的學生身上，給他們機會和世界接軌，多看一些從沒機會接觸的環境和作品，成果會相當可觀，教育也可以讓學生有做夢的本錢，進而努力去實現。增加預算編列獎學金，補足單憑學生力量沒辦法負擔的部份，是莫大的幫助，如果能如其他科系學生一樣有更多的名額當交換生，就更有機會不只看世界，也讓世界看看台灣了。

五、您會如何協助推廣相關設計成果?

最近越來越多人想朝設計方面發展，包括想念大學設計科系，甚至設計研究所的都有，坊間書籍的出版漸趨豐富，我們生活中能接觸到的設計越來越廣，前景普遍被看好。趁著這波熱潮，對於有意願在此領域發展的人，給予自身的經驗分享，鼓勵更多學弟妹多多參與比賽同時看看別人的作品。

前一陣子得知朱學恆先生所創立的開放式課程翻譯網站，內容豐富使用方便，讓大眾都有機會在無語言障礙的情況下接觸知識，可惜學海無涯，我所感興趣的科目現有的翻譯不多，目前計畫出國學習的我希望不久的將來，有這樣的能力將更創新的訊息帶回台灣，與大家分享，為設計教育盡一份心力。



名古屋國際設計競賽／銀獎



張希如

獲獎作品：

英文：foodneck

競賽名稱／名次：名古屋國際設計競賽 銀獎

獎學金：800,000

個人簡歷：

日本名古屋新銳設計師 Design DNA Workshop

公益信託高島屋國際獎學基金 第二階段候選人

京劇大師李寶春 新編大型京劇 原野 服裝設計

中國信託四十週年歷代制服走秀 規劃設計秀導

參與陳珊妮拜金小姐MV製作

參與五月天演唱會影像製作

獲獎：

2008 名古屋國際設計競賽NAGOYA DESIGN DO! 銀獎

2006 output荷蘭國際學生大賞 優選

2005 台灣國際動畫影展 入選

2004 數位創設計新銳全設計創意展 入選

2004 第二屆腦天氣影音藝術祭 入選

2004 桃源創作獎 入選

2004 ROYAL塗鴉新人王 入選

2003 台北市立動物園入口景觀設計競標 入圍

一、請問您的獲獎心得？

能在國際性的徵件競賽中得獎獲得肯定，加上教育部為了鼓勵年輕學生設計師所給予的高額獎學金，是我告別學生生涯最好的畢業禮物。因為當時想暫離撰寫論文的煩躁，便一頭栽進名古屋國際設計競賽之中，在謝大立老師的帶領與鼓勵下，耐心的與我討論每個畫面的小細節，讓我對於概念設計在邏輯思考中有了許多的體悟。這次的設計前後所花的時間長達半年，還記得與夥伴朱育磊在同學們放假之餘，我們還辛苦的趕著稿子，討論著設計的諸多不合理，如何用最簡易的方式解決？朱育磊擁有中央資管的背景，對於邏輯思考能力極強，總能將打結的思緒重新規劃；我則是具有解決圖像設計的能力，把數據與概念設計成圖示傳達給觀看者，這樣的組合絕對是本次拿下名古屋國際設計競賽的最大主因！缺一不可。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

設計人是漂亮的窮人！

許多設計人省吃儉用，只為了買幾本高單價的外國圖書來增廣視野和美感，卻常常因此入不敷出，更別說投資自己。

獎學金實際的獎勵能在設計應用上有更多的發揮空間。當設計應用於商業時，往往需要相當程度的資本；例如產品設計的同學能利用此獎金做產品量產的初階開發，而平面設計可以在印刷或是發行上做更多可能性的結合，動畫領域可以藉此獎金增添專業動畫硬體設備，提昇水平。這些都是建立在有預算的情況下才可能發生。當夢想有了實際的支持，就更能有實現的可能。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金?以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣?

拿到教育部的獎金，規劃成下列幾個方向

- 1: 硬體設備添購，升級電腦以及相關專業周邊配備，好讓之後的設計作品能有更高品質和專業速度的呈現。
- 2: 回饋母校：部分贊助母校，感謝師長的提攜與指導，目前預計贊助學弟妹展覽之作品印刷項目費用和展覽相關文宣等
- 3: 自我能力提升：參與專業技能認證課程和第二外語的充實。畢業後感受到職場需要更多專業的考量，也因此利用獎金報名平面設計的認證課程和多益商用英語的補習。
- 4: 慰勞家人，父母親長年支持在外地求學的我，不計辛勞賺錢供給。因此部分獎金希望能讓父母親安排國內設計旅遊假期，針對國內部分景點做規劃與分享。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法?

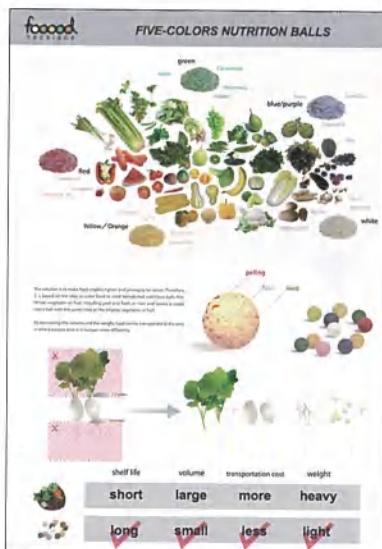
我原是一個技職體系培養出來的學生，從廣告顏料平塗開始，認識每一個色彩比例美感、以及各樣的尺規製圖...。可以說是從傳統的「美工」教育在爬升到「設計」教育，美其名我

有基本工，比許多大學生更可以將腦袋中的設計實踐，但實際腦袋的東西卻是「堅硬無比」，這樣的自嘲在最近的幾年才真正領悟。對於美感的品味是怎樣的一回事，也是遲緩的在研究所才慢慢體悟。

「設計」沒有公式，「美感」是要訓練的，設計除了「美」更要「貼近生活」，台灣的生活環境中，大家對於美感的要求很低，我們可以在國外的機場輕易的將國別給區分出來，這是因為美感的品味，我們國家教育的太少，走出街道所看到小至垃圾桶、大致建築物、甚至是行人服裝...如果都不講究，談什麼設計。對於美感我們沒有「根」，所以該怎麼評斷呢？也許，可以在小學與中學期間就該對於「何謂美感」來開一堂討論的課吧！從家庭生活空間做起，當絕大多數的人開始注意到了，我們的設計教育才有希望。

五、您會如何協助推廣相關設計成果?

希望日後在專業領域：平面設計或是概念企劃上能有所實質上幫助，不管是在實體展覽的發生，平面宣傳的印行都可給予相關協助。假使有相關的討論會或是設計工作營活動皆可以參與分享。



墨西哥國際海報雙年展／金獎



李函穎

獲獎作品：

英文：save home

競賽名稱／名次：墨西哥國際海報雙年展／金獎

獎學金：1,000,000

個人簡歷：

2006 第一屆Starbucks隨行杯設計比賽 入圍

2008 第十屆墨西哥國際海報雙年展 金獎

2008 第十屆墨西哥國際海報雙年展 入圍

2008 第二十一屆波蘭華沙國際海報雙年展 入圍

2008 全國技專校院平面與廣告設計競賽 銅獎

一、請問您的獲獎心得？

這件作品是我學習設計的一份成績單，海報所要傳達的主題很直接，便是近年來各位所特別關注的地球暖化問題。利用冰塊溶解的意象與圖地反轉手法，點出北極熊的根本生存問題，畫面構成簡潔，意義卻相當深遠。地球因我們的科技演進而受到傷害，於此，也希望能仰賴自身設計吸引更多人能重視環境議題。這次能有幸參加墨西哥國際海報雙年展，首要感謝我的父母，沒有他們，我將不會有此機會。由於他們的鼓勵與支持，讓我能更堅定勇敢的走下去。其二，要感謝指導老師吳仁評。於製作與討論的過程當中教導我許多，在他優秀的指導下，讓我明白如何該完成一張優秀的作品。

最末，感謝一個在我身邊默默的協助我、幫助我，亦師亦友的角色，祝福你一切順心如意。參與過程中承蒙許多人厚愛，你們給予我的力量，使此這張作品能夠順利完成，也因眾人參與、熱心幫忙，才能讓作品於國際舞台上嶄露頭角，由衷感謝每一位曾幫助過我的朋友們，謝謝。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

對我而言，除能確切達成學以致用外，對於自身能力的肯定亦相當重要，此不僅僅是精神上的強心劑，實質的鼓勵同成為未來持續邁向設計之路的一大助力。此外，希望藉由教育部的拋磚引玉，能吸引更多於設計上有長才的設計人，踴躍參與，將作品放置於國際舞台，展現不同於一般的廣闊眼界。由於現行機會透明化，主動積極的爭取便成為重點課題；培養與世界各地人才的競爭力，在教育部的全力推廣下，效果日益良善。同時，對整體設計資源來說，獲利的不單只有得獎者，於角逐獎項過程中的實力培養與學習，讓創作者成為各項賽事中的最大贏家。

三、您將如何運用教育部提供的獎學金?以提升自我在設計的專業能力及設計教育之推廣?

計劃早年便想完成的出國遊歷行程，恰好因本次得來不易的機會，順利一圓出遊美夢，體會世界各地不同的風俗民情，交流對設計上、感受上的經驗。這個世界上存在著數不盡的創意，能將部份拿取收藏，便受用無窮。對於設計教育的推廣上，應該由基礎開始慢慢培養，穩紮穩打，而後再行推廣之實，畢竟實力上與想法上的比拼，依然需要建立於根基，無心向學即便是苦心推廣，事倍功半之成效可以見得。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法?

天分固然重要，後天的栽培與教育是否成功，亦成為現在設計教育面臨的主要問題。每年有多少設計相關學系的人才於校畢業，然而社會化後從事設計相關行業的又有多少？這不單只是設計相關的問題，各科系院校所同樣面臨此問題；我想教育體制上的放鬆、學生態度的疲軟、惡性循環下心有餘而力

不足的師長們，共欲想解決的難題。國內設計教育上較偏重於封閉式的技術磨練，技術上，國內設計人是值得肯定的，但相較創意開發的比重便稍嫌不足。設計人應要有敢夢、敢想、敢實現的決心，盡力排除環境上的困難，將天馬行空轉化為實際行動；積極取得學校、社會上的有用資源，善加利用，發展出屬於自己的道路與設計空間。

五、您會如何協助推廣相關設計成果?

以策劃的角度開始進行，安排各項展覽與統籌設計資源方式著墨，配合教育部為設計上所定立的計劃逐一細項安排，將國人所設計的心血結晶完整呈獻於適當場所。亦可安排設計相關的交流學習會，以介紹自身作品達成學習他人之長，隱己之短的成效。族群中相互影響的力量強大，將正確的人聚集一堂，耐心教導與傳授；人是習慣的動物，持續不斷的投入設計、創意等資源，進而會有一定程度以上的實力。最後也期盼教育部能利用此人才群聚感染的方式，再為設計界注入一股新力量。





IDC 2011

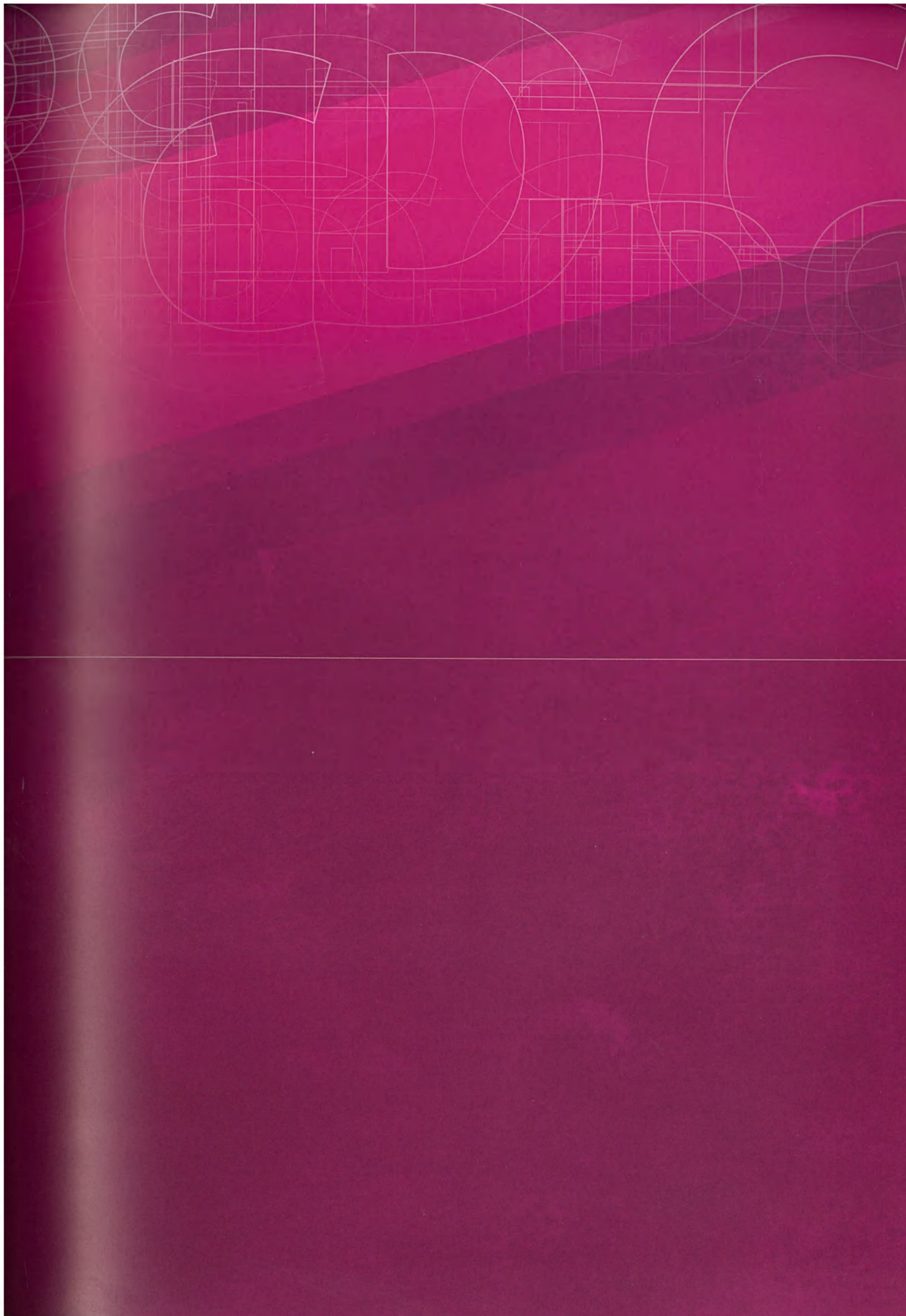
Work & Concept 得獎作品介紹

56 平面設計類

72 數位動畫類

75 產品設計類

107 綜合設計類



廖恬敏 Tien-Min Liao

國立臺灣科技大學
設計學院設計研究所



作品名稱 Animal Rights / 人道對待動物
獲得獎項 EUR / 兩千歐元獎
獲獎競賽名稱 德國iF概念獎
iF concept award





黃顯勳 Hsien-Hsun, Huang

國立臺灣科技大學
設計研究所

作品名稱 Silent Reality / 默語

獲得獎項 Award Winner iF / 競賽優勝

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF Concept Award



江 則 穎 Chiang Tse Ying

國立臺灣科技大學
設計學院設計所



作 品 名 稱 Missing / 失蹤

獲 得 獎 項 Selected / 入圍

獲 獎 競 賽 名 稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico





張力文 Li Wen Chang

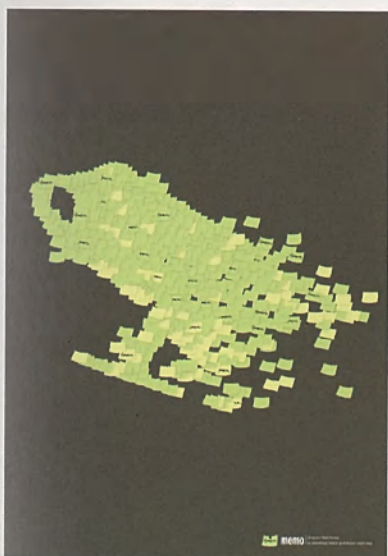
國立臺灣科技大學
設計研究所


作品名稱 Amazon memo / 備忘亞馬遜

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



 memo | Amazon Rainforest.
is vanishing faster and faster each day.

張雅婷 Yating Tracy Chang

國立臺灣師範大學
美術研究所



作品名稱 Symbiosis - save them, save us! / 共生

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico





賴建富 Lai,Chien-Fu

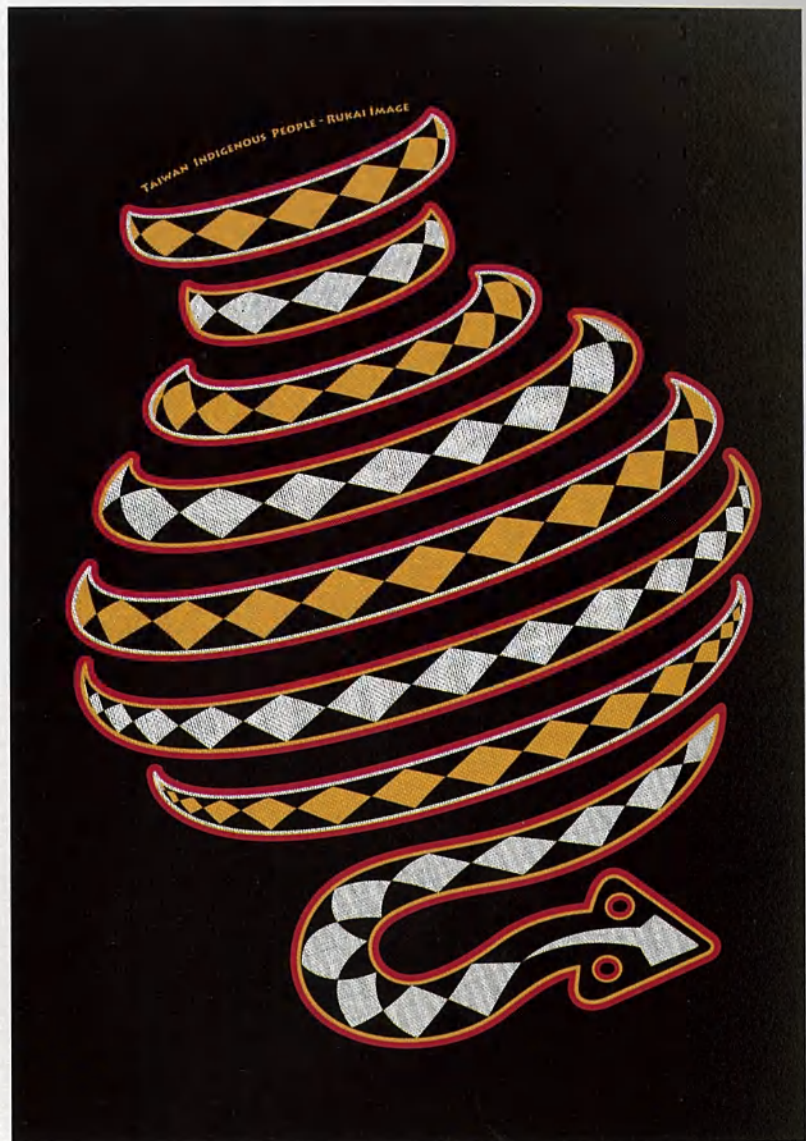
國立臺灣師範大學
美術研究所

作品名稱 Taiwan Indigenous People-RUKAI Image / 台灣原住民-魯凱族印象

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



吳家祺 Jia Chi Wu

國立臺灣師範大學
美術研究所



作品名稱 Kaleindiversity / 生物萬花筒
獲得獎項 Selected / 入圍
獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展
The International Biennale of Poster in Mexico





邱聖祐 Sheng-Yu Chiu

國立高雄師範大學
視覺設計所

-
- 作品名稱 Future Cleared / 被洗掉的未來
 獲得獎項 Selected / 入圍
 獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展
 International Poster Biennale in Warsaw



林正達 Lin Cheng-Ta

國立臺灣師範大學
美術研究所

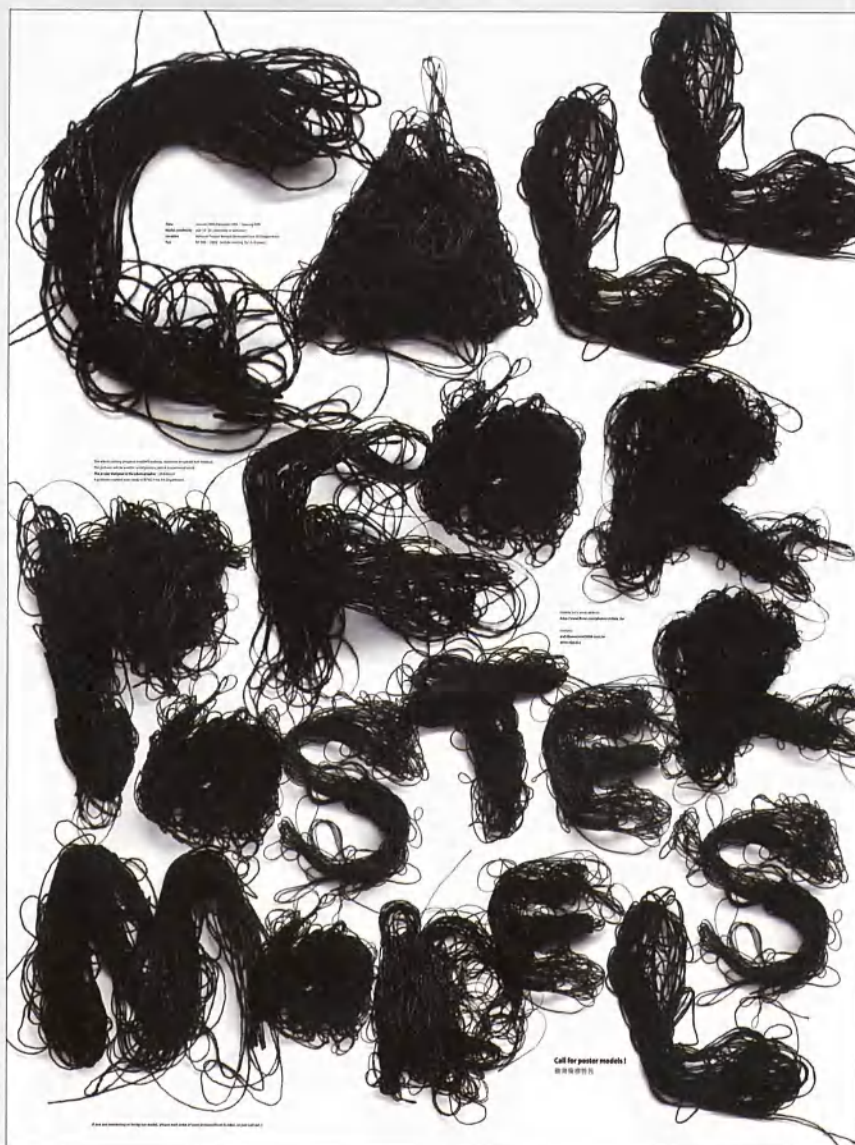


作品名稱 models

獲得獎項 Selected/入圍

獲獎競賽名稱 墨西哥海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



鄧 今 婷 TENG,JING-TING

國立臺灣科技大學
設計學院商業設計系

作 品 名 稱 smile and tolerate / 微笑與包容

獲 得 獎 項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 墨西哥海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



吳洵之 HSUN-CHIH WU

台南應用科技大學
視覺傳達設計系

作品名稱 Miss The White / 懷念那白色

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 墨西哥海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico





許文翎 Wen-Ling Hsu

台南應用科技大學
視覺傳達設計系

作品名稱 save me / 救我

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 墨西哥海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



唐于捷 Tang, Yu-chieh

明志科技大學
視覺傳達設計系



作品名稱 Where is the green? / 綠色在哪裡?

獲得獎項 selected / 入圍

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展

International Poster Biennale in Warsaw, Poland, 2010





吳易哲 WU, YI-CHE

嶺東科技大學

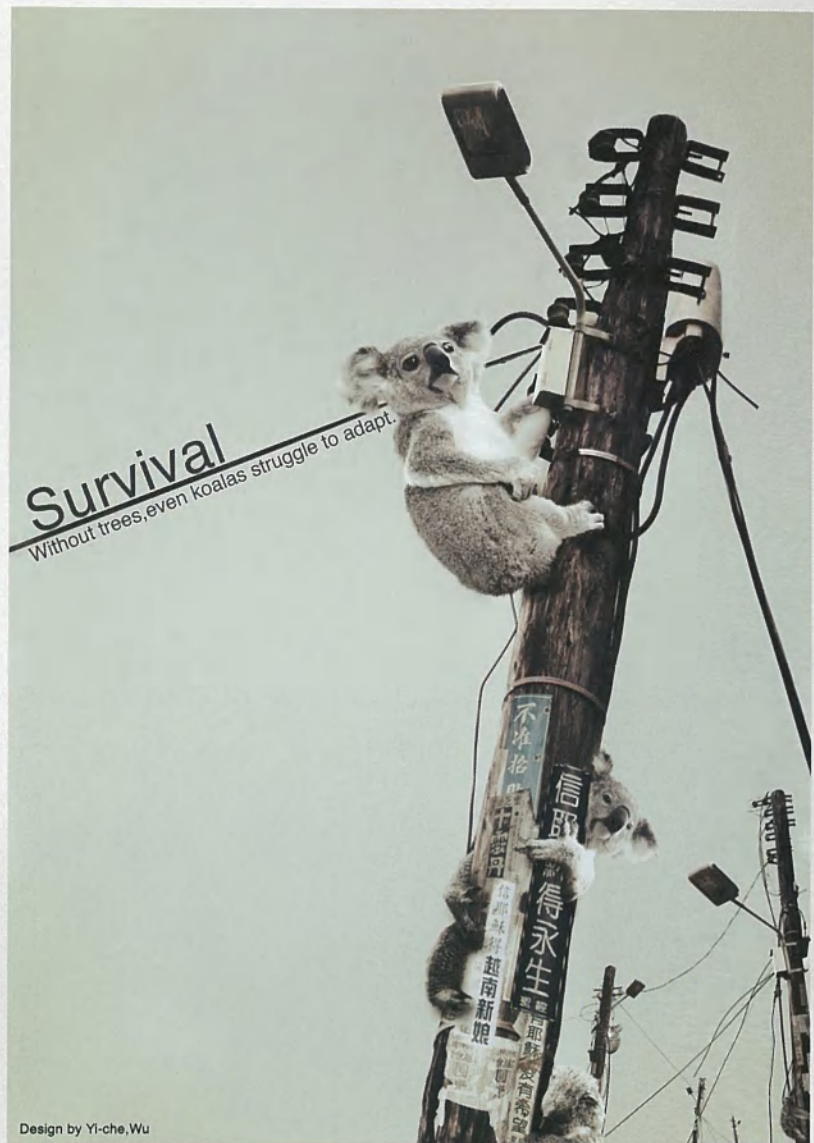
視覺傳達設計系

作品名稱 Survival/倖存

獲得獎項 Selected/入圍

獲獎競賽名稱 波蘭華沙國際海報雙年展

International Poster Biennale in Warsaw

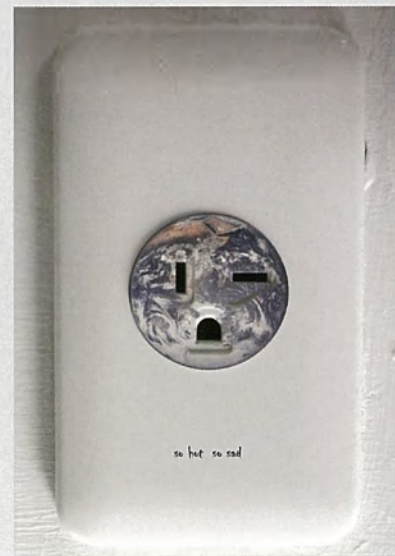


邱聖祐 Sheng-Yu Chiu

國立高雄師範大學
視覺設計所



作品名稱 Invisible Shock
獲得獎項 Selected/入圍
獲獎競賽名稱 墨西哥海報雙年展
The International Biennale of Poster in Mexico

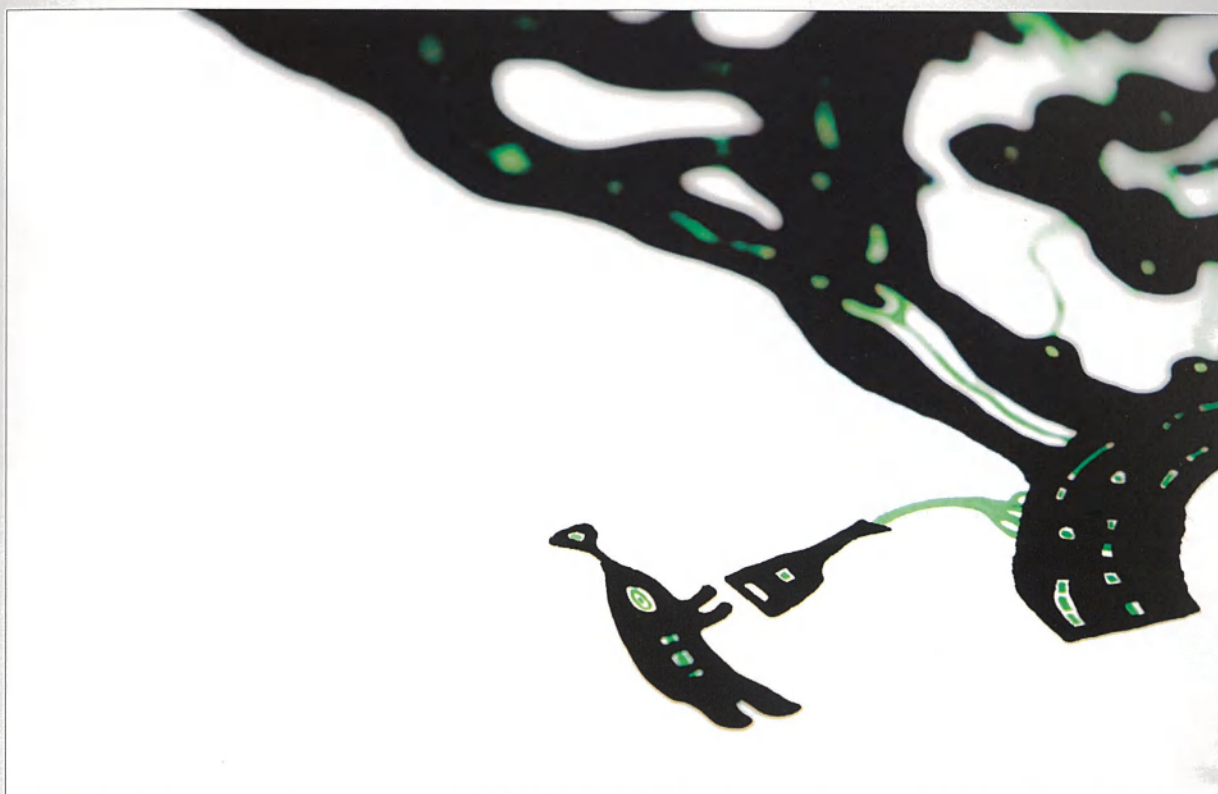




陳 普 Pu Chen

實踐大學
時尚與媒體設計研究所

作 品 名 稱 fluorescence-green city
獲 得 獎 項 Selected / 入圍
獲獎競賽名稱 荷蘭：output國際學生大獎
:Output International Student Award



余仲琳 YU, CHUNG-LIN

銘傳大學

商業設計系

共同創作者 王曉婷 / 陳子薇 / 黃小真



作品名稱 VELCOR

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 荷蘭：output國際學生大獎

:Output International Student Award





陳崇文 Chen, Chong-Wen

國立高雄師範大學
視覺設計所

共同創作者 林可藍

作品名稱 B&W / 藍企鵝與黑雪人

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin



張書維 Shu-Wei Chang

國立臺灣藝術大學
多媒體動畫藝術學系

作品名稱 FLYMAN / 飛人

獲得獎項 Selected / 入圍

獲獎競賽名稱 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival.





陳彥廷 Yan-Ting, Chen

國立臺灣科技大學

葉 鑫 Hsin, Yeh

設計研究所

作品名稱 In Out Bottle / 易倒罐

獲得獎項 Finalist / 入圍

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎

Industrial Design Excellence Award (IDEA)



呂宗昱 Tzung-Yu Lu

國立臺灣科技大學
設計研究所

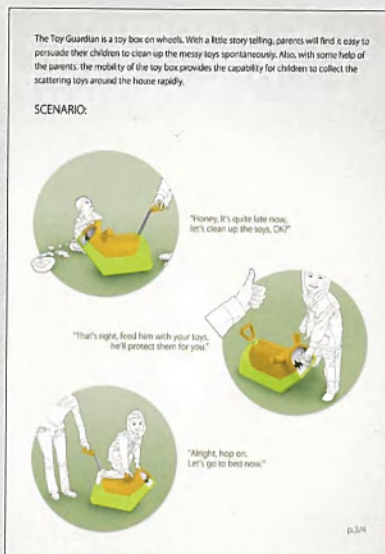


作品名稱 Toy Guardian / 玩具守護者

獲得獎項 Bronze / 銅獎

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎

International Design Excellence Award (IDEA)



范承宗 Feng,Cheng-Tsung 國立雲林科技大學
工業設計系

共同創作者 王伯晉 / 林曜傑



作品名稱 A Traffic Light / 一個紅綠燈
獲得獎項 Silver Award (Eco Design) / 銀獎 (綠色設計)
獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎
International Design Excellence Awards(IDEA)

The First Traffic Light
The photo is the world's first traffic light, located in London in 1868 and since then had been for traffic lights: red - yellow - green - 3 light.
In Taiwan, about 2 million support kilometers of road, people only realize to use the white traffic light: about 100,000 traffic light.

LED using trend of development
Global LED market analysis
From the trend to understand the application of LED trend of the market since 2000, has been observing technology in each decade. According to the survey, LED lighting applications between 2008 and 2010 industry, which is one of the advantages on energy.

Colour-changing LED
Color change is the key concept of color-changing LED. Three change to red, white, yellow, green LED light-emitting diode, reduce the manufacturing time, energy consumption and pollution caused.

Color Blindness & Display
Display mode of the light can make various possible outcomes and color blindness can be clearly distinguished. There is only a light, the independent and strong on the color.

Merit of LED
LED Traffic light has a lot of advantages, the vision is distinguished to form of simple, the response is fast, can save about 80% of the electricity, long lifetime duration, even changing several can work continuously.

Solar Power
To use solar power is suitable for the traditional electric energy, but each traffic light can save energy consumption, green continuity.

INTERNATIONAL DESIGN EXCELLENCE AWARDS '10

a Traffic Light

This is environment-friendly traffic light design, and is "A" traffic light exactly! Colour-changing LED(Light Emitting Diode) technology getting better day by day replace incandescent light and three different self-color LED, replace the electric energy with solar energy, reduce the manufacturing cost and energy consumption from infrastructure which everybody will use, and realize the "green miracle".

Environment Impact
[Source from Bureau of Energy]
If 1000 Taiwan's traffic light changed to "A Traffic Light", their needs will be able to save about 10 billion kWh of electricity, equivalent to 1.7 million households per electricity to reduce primary energy need about 10% from of carbon dioxide, equivalent to planting 37 million trees.

Saves 1 billion degrees of electricity every year.

Final power: 7,000,000 kWh
Cost: 700,000,000 kWh
Tree: 37,120,000

Electronic Engineering Model
Final Dimension: 400 x 400 x 400(mm)
Final Scale: 1:2

Concept Sketch

Item	Original Traffic Light 1	Original Traffic Light 2	LED Traffic Light	Lower LED Traffic Light	"A" Traffic Light
Light Type	Incandescent x 3	Incandescent x 3	LED x 300	LED x 600	LED x 100
Lifetime (hours)	475	400	10	10	100,000
Lighting Efficiency(Lumen/W)	12	17	100	100	100
Efficiency	3.80	6.80	2.00	2.00	10.00
Power Consumption(W)	100	10	10	10	10

陳彥廷 Yan-Ting Chen

國立臺灣科技大學

葉鑫 Hsin Yeh

設計學院設計研究所

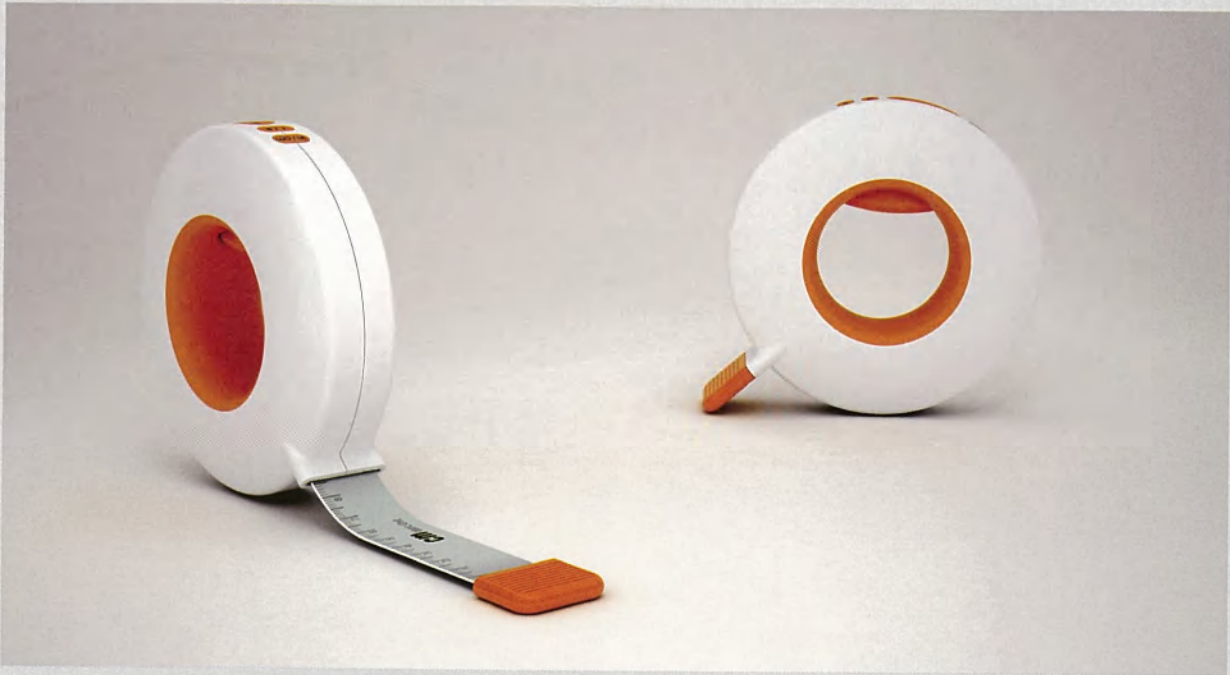


作品名稱 E-ink Ruler / 電子等分尺

獲得獎項 Select / 入圍

獲獎競賽名稱 荷蘭：output國際學生大賞

:output International student award





陳以秀 Yi-hsiu Chen

南台科技大學

視覺傳達設計系

共同創作者 吳淑玲 / 郭志佳 / 陳浩凱 / 陳嫦妤 / 黃莉婷

作品名稱 City switch / 城市開關

獲得獎項 Top 100 Entries / 入選

獲獎競賽名稱 德國iF 概念獎

iF Concept Award

City Switch Open your city's life



City Switch use the simple theory about seesaw, simplified parts of the structure. It's can make people feel interesting and giving vent of emotion in the use process.



using different colors to category trash.



ID Number	Project	Designer	University	Email
201-61839	City switch garbage basket	Chih-Chia Kuo Chang-Yu Chen Shu-Lin Wu	Yi-Hsiu Chen Hau-Kai Chen Li-Ting Huang	Southern Taiwan University Tainan, Taiwan. Visual Communication Design - Product Design department.
				plaguewind@ gmail.com

萬 芙 君 Fu-Chun, Wag

國立雲林科技大學

工業設計研究所

共同創作者 陳虹君



作 品 名 稱 Lego Lock / 樂高腳踏車鎖

獲 得 獎 項 Top 100 Enteeies / 入選

獲 獎 競 賽 名 稱 德國iF概念獎

iF Concept Award

The silver part can make tool to turn 90° that is a common fixing angle. Users can change the units they want to adjust their bike

The explode map of LEGOLOCK

The handtool units

LEGOLOCK bikelock & handtools

This design coming from the lego toy unit is assemble by many part of the handtools for bike fixing. It's characteristic is light-weighted for riders to carry with them and also every parts combine into a bikelock.

This bikelock can turn into two form for enhance torque to make fixing bike more easy. This desig try to combine the riders' objects to create a lighter travel.

ID Number 201-57945	Project Legolock	Designer Fu-Chun Wan Hung-Chun Chen	University National Yunlin University of Science & Technology Industrial Design Yunlin country, Taiwan	Email vogue690@gmail.com g9731721@yuntech.edu.tw
-------------------------------	----------------------------	--	---	---

Industrial Design



郭家宏 Chia-Hung Kuo

國立高雄師範大學
工業設計學系

作品名稱 Carzor
獲得獎項 Top 100 Enteties / 入選
獲獎競賽名稱 德國iF概念獎
iF Concept Award

Card Size
Carzor is the same size as a credit card or ATM card. You can even carry it with you in your wallet. Carzor matches your needs and is an ideal...

Fresh Effect
There are kind of multi-scent blades with different scents. It not only makes you feel fresh, but also makes your face and mind clear. You can kick the laziness out!

Razor & Mirror
Carzor is construct by 2 part, one is the razor, the other is the mirror and it also can store blades.

Process Of Using

turn → combine blades with razor → enjoy your shave

store blades on this side → the other side is a mirror

Have you ever woken up one day, gotten ready for work, prepared for the biggest meeting of your LIFE, and realize, oh NO! There's stubble on your face? Don't worry! Carzor will save you from horrible first impression! It's the size of a credit card and it'll be your companion for life! Not only is it a razor, it's a mirror. The blades are stored safely behind the mirror while it's in your wallet, and it's just totally easy to use. And there are several different kinds of scents you can put on below the blade! You can have mint, sandal, lemon, ocean, or orange! Hey! Focus on work! Kick the laziness out!

CARZOR

ID Number 201-57062
Industrial Design

Project Carzor

Designer Chia-Hung Kuo

University National Kaohsiung Normal University
Industrial Design
Kaohsiung City, Taiwan

Email lw_kjh@yahoo.com.tw

陳有任 Yu-Jen, Chen

國立臺北科技大學

工業設計研究所

共同創作者 劉榮承 / 高祈翔

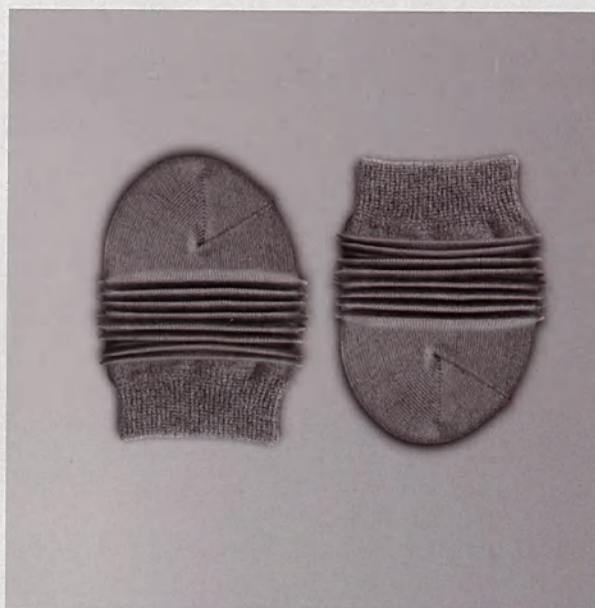


作品名稱 Ud Sock

獲得獎項 Top 100 Enteties / 入選

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF Concept Award





高 祈 翔 Kuo Chia Hung

明志科技大學

工業設計研究所

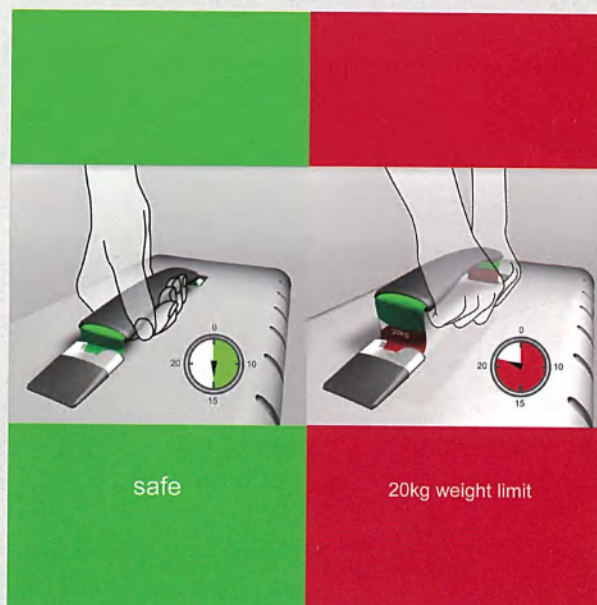
共同創作者 陳 宥 任 / 閻 浩 翔 / 劉 榮 承

作 品 名 稱 20kg weight limit

獲 得 獎 項 EUR2000 / 兩千歐元獎

獲獎競賽名稱 德國IF概念獎

iF Concept Award



羅立德 Li-Te,Lo

實踐大學設計學院

設計研究所

共同創作者 蔡承育／黃于真／徐宗暉／柯宜芝



作品名稱 Survival

獲得獎項 Top 100 Enteties／入選

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF Concept Award

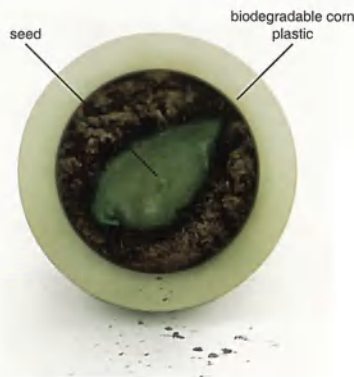


A bullet made from biodegradable corn plastic can degrade in natural environment within 4 months.



This design turns popular survival game(bb gun fight) into another method to grow trees. After a bb gun fight in a survival game, bb bullets are scattered across the field and can't be recycled. They are not only an eyesore but also a waste.

This design uses bio-degradable corn starch to make bb bullets, and within each bullet, a seed is placed. Each shot is an action to plant a tree. When people play survival game, they also plant new hopes for the earth.





張俊杰 Chun-Chieh, Chang

國立臺北科技大學

設計研究所

共同創作者 蔡宛樺

作品名稱 Watch Out / 三角警示器

獲得獎項 Top 100 Enteeies / 入選

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF Concept Award

Watch  ut

Tradition: A car is shown with a warning triangle placed on the road 25m away. A pedestrian is shown walking towards the car, and a car is shown driving towards the pedestrian. A label 'Dangerous 25m' is placed between the car and the pedestrian.

Innovation: A car is shown with the 'Watch Out' warning triangle projected into the air. A pedestrian is shown walking towards the car, and a car is shown driving towards the pedestrian. The projected sign is visible to both the pedestrian and the car.

People have to place warning triangles 25 meters away from their cars when their transportations are breakdown on the road. But it's dangerous for those people who try to place warning triangles because they might be ignored by other drivers.

The innovative warning triangle (Watch out) can project "warning triangle" sign in the air with [stereo-projection]. Due to this design, people will place warning triangle safer when they have troubles on their transportations. Also, the other drivers can keep their eyes on warning triangle easier. This product will supply more safety for drivers when traffic accidents occurs.

ID Number	Project	Designer	University	Email
201-61931	Watch Out	Chun-Chieh, Chang Wan-Hua, Tsai	National Taipei University of Technology	orio1022@gmail.com

毛仲懷 Chung-huai Mao

國立成功大學
工業設計所

共同創作者 謝俊彥



作品名稱 Cupule Light / 黏燈

獲得獎項 Top 100 Enteeies / 入選

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF Concept Award

Cupule Light Lighting

In the night, we often forget to turn off the light when doing anything. When we want to go from this side to that-side, we often forget to turn off the light this side and turn on the light that side. Lots of energy is wasted. Between the turn and off and even we may forget to turn off the unused light. The concept of cupule light is to let people put the light everywhere you need, it can suck on flat surface like windows or bookshelves. So that you don't need to turn on other light and can do activities anywhere you like. Not only convenient but also environmental.

Cupule light is portable and be able to suck on the smooth wall or bookshelves.

Power Button
Charge Status

ID NUMBER 201-59471 Industrial Design	PROJECT Cupule Light Lighting	DESIGNER Chung-Huai Mao Chun-Yen Hsieh	UNIVERSITY National Cheng Kung University Graduate Institute of Industrial Design Tainan City, Taiwan Shih Chien University Graduate Institute of Industrial Design Taipei City, Taiwan	E-mail jmiao14@hotmail.com Torch0907@gmail.com
--	--	---	--	---



黃泰舜 Huang Tai-Shun

國立成功大學

工業設計所

共同創作者 毛仲懷 / 呂岳潁 / 徐苡庭

作品名稱 Wet?No Way! / 雨傘套

獲得獎項 Top 100 Enteles / 入選

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF Concept Award

Wet? No Way!



step 01.



step 02.



step 03.



step 04.



step 05.



step 06.

The design concept of "Wet?No Way!" is to provide its users an easier way to pack up collapsible umbrellas in their bags without wetting other items. Although collapsible umbrellas are easy to carry, they become inconvenient and even annoying when we enter into interior places after using them. Either we have to take soaking wet umbrellas with our hands and let them wet the places, or we leave them behind at doors. With "Wet? No Way!" we no longer need to bother how to handle with our wet collapsible umbrellas because we can easily pack them in "Wet? No Way".

"Wet? No Way!" is compatible with most standard collapsible umbrellas in the market. It can be installed as a base of different umbrellas.



ID Number
201-58802
Industrial Design

Project
Wet?No Way!
Umbrella Cover

Designer
Tai-Shun Huang
Chung-Huai Mao
Yi-Ting Hsu
Yueh-Lin Lu

University
National Cheng Kung University
Department of Industrial Design
Tainan city Tainan

陳彥廷 Yan-Ting Chen

葉 鑫 Hsin Yeh

國立臺灣科技大學

設計學院設計研究所

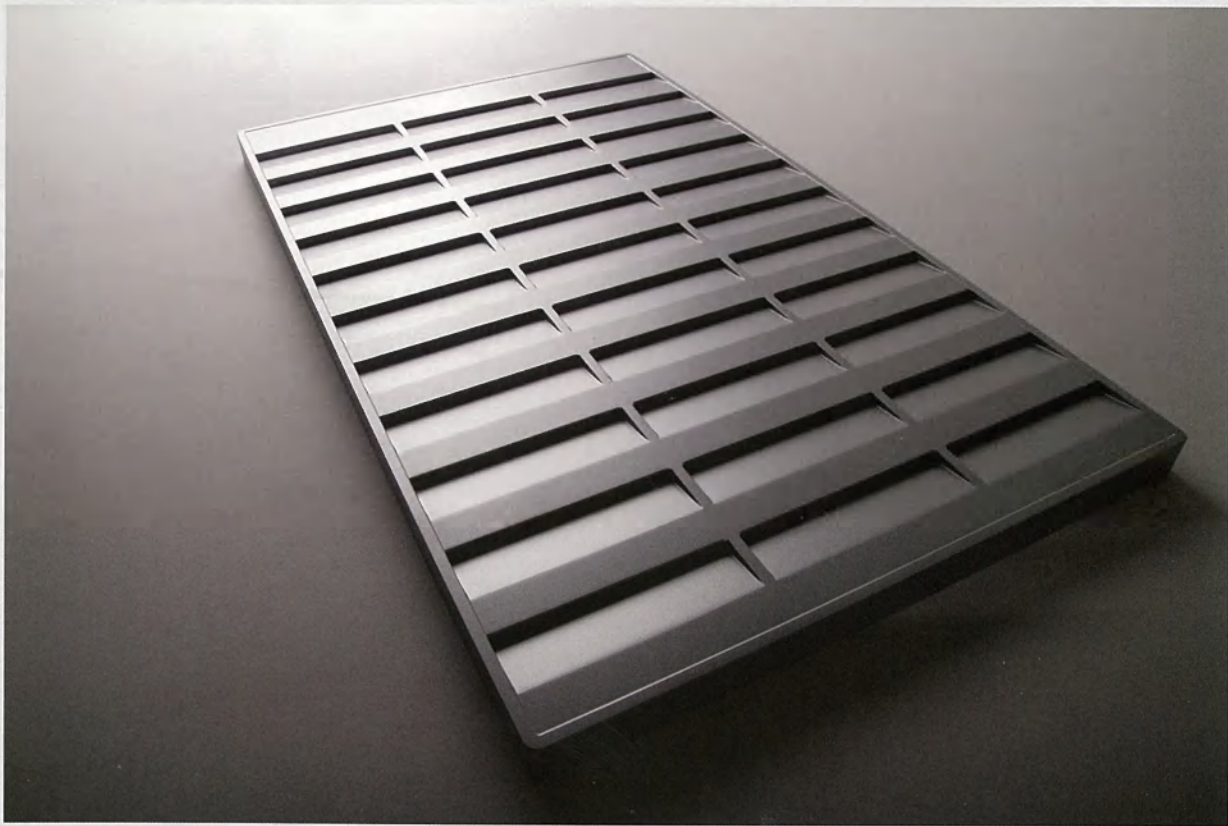


作品名稱 Smooth Cover / 防卡水溝蓋

獲得獎項 Top 100 Entries / 入選

獲獎競賽名稱 德國iF概念獎

iF concept award

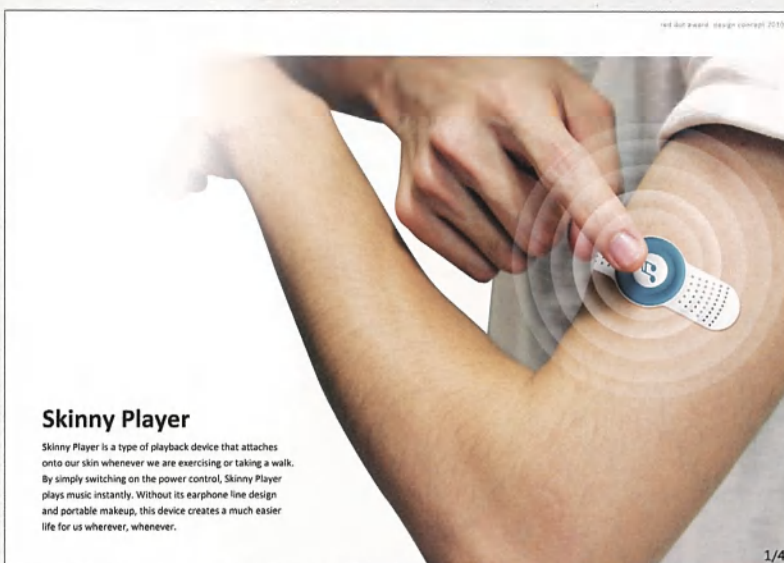
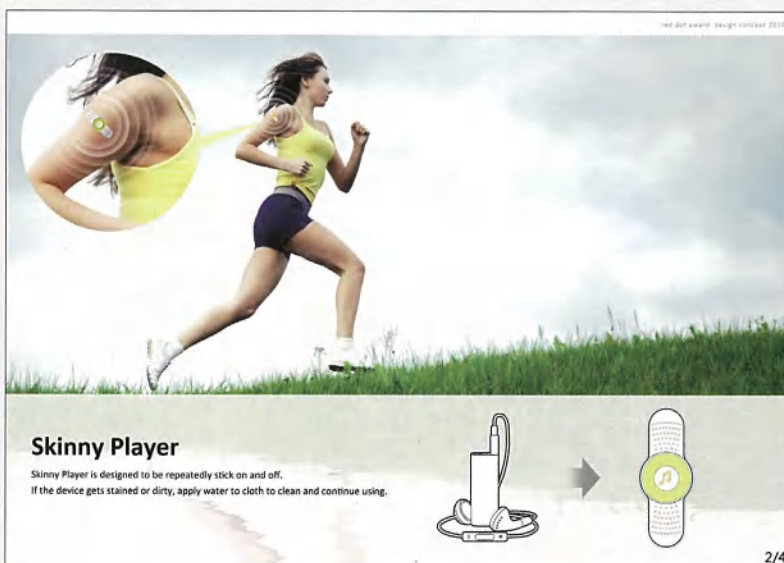




傅首僖 Fu Shou-His
王至維 Wang, Chih-Wei

國立臺北科技大學
創新設計所

作品名稱 Skinny Player / 音樂OK繃
獲得獎項 Best of the Best / 最佳中的最佳
獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎
Red Dot Design Award



賴忠平 Lai, Chung-Ping

國立臺灣科技大學

設計研究所

共同創作者 陳柏合 / 葉銘泓



作品名稱 Block Mold / 紙積木

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎

Red Dot Design Award

Limited Budget, Unlimited Imagination

"Block Mold" is a simple mold for making building block. Using the cost-free recycling paper pulp, children can make paper building blocks with parents by their imagination. Using paper pulp as the material, you can make as many blocks you want with "Block Mold". The children can happily make their own building blocks which are free and valuable. It can also train their creativities. Aside from the compositional and functional images of blocks, "Block Mold" is even more flexible and imaginative. In addition, it also solves the problem of excessive plastic toy wastes and being eco-unfriendly.



Size: 220 * 125 * 45 mm





賴忠平 Lai, Chung-Ping

國立臺灣科技大學

設計研究所

共同創作者 葉銘泓

作品名稱 Innate Vase / 花瓶瓶

獲得獎項 Red dot Best of the Best / 最佳中的最佳

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎

red dot design concept award



INNATE VASE

The fundamental function of PET bottles is to hold water. Taking off the bottle top, we can turn it into a vase. The shape of the bottleneck makes it easier to refill water. Innate Vase combines the originalities of the two. Without changing the look of the original PET bottle, we give it a brand new life — A "classical" new vase

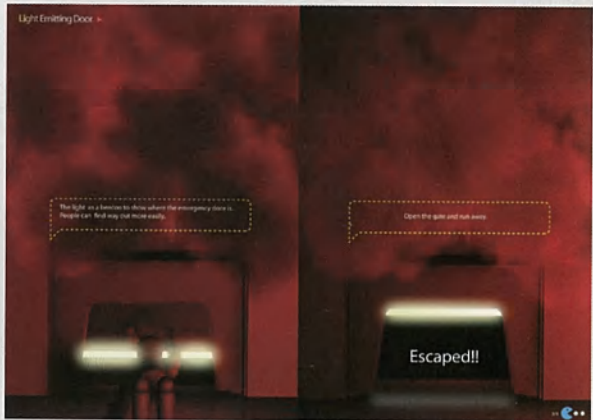
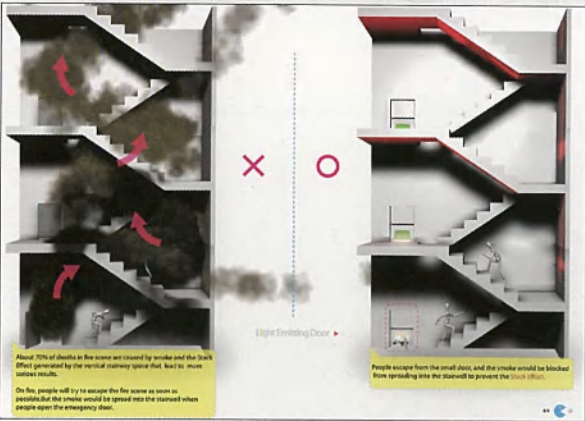
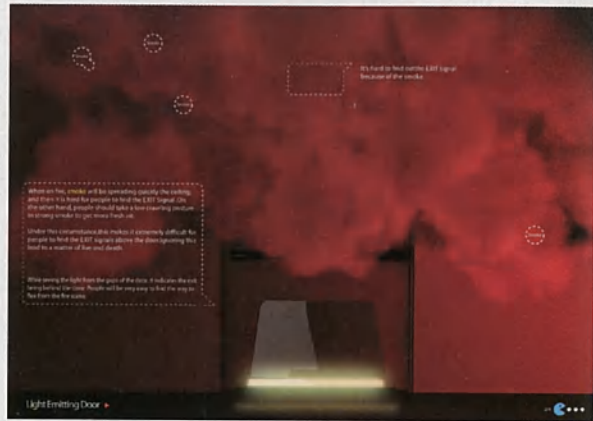
P. 1

許智榕 Hsu Chih-Jung

國立臺灣科技大學
設計研究所



作品名稱 Light-emitting door
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎
 Red Dot Design Award

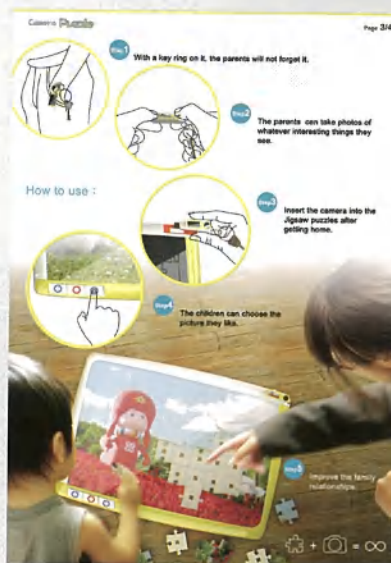




邱士展 Shih-Chan Chiu

國立臺灣科技大學
設計研究所

作品名稱 Camera Puzzle / 相機拼圖
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎
 Red Dot Design Award

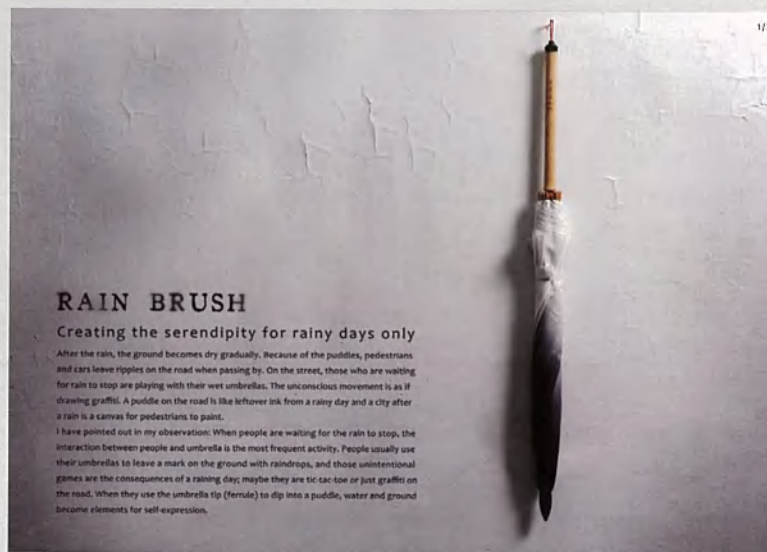


劉香伶 LIU, HSAING-LING

國立臺灣科技大學
設計研究所



作品名稱 Rain Brush / 毛筆傘
獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎
Red Dot Design Award





賴宛吟 Wan Ying Lai

國立臺灣科技大學

建築研究所

共同創作者 巫明璋

作品名稱 Anature Light / 自然光

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎

Red Dot Design Award

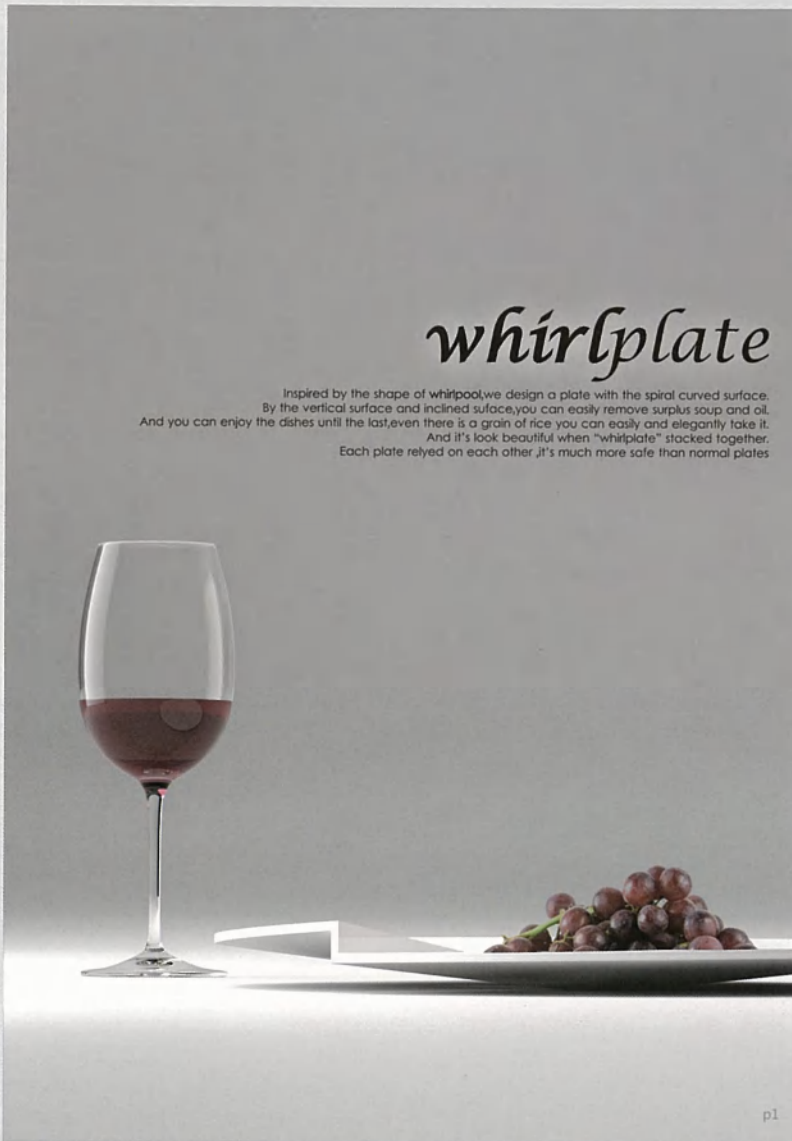


何泓學 Hung Hsueh Ho

國立臺灣科技大學
營建工程系



作品名稱 whirlplate
獲得獎項 EUP500/五百歐元獎
獲獎競賽名稱 德國iF 概念設計獎
iF concept award





賴忠平 Lai, Chuvg-Ping

國立臺灣科技大學

設計研究所

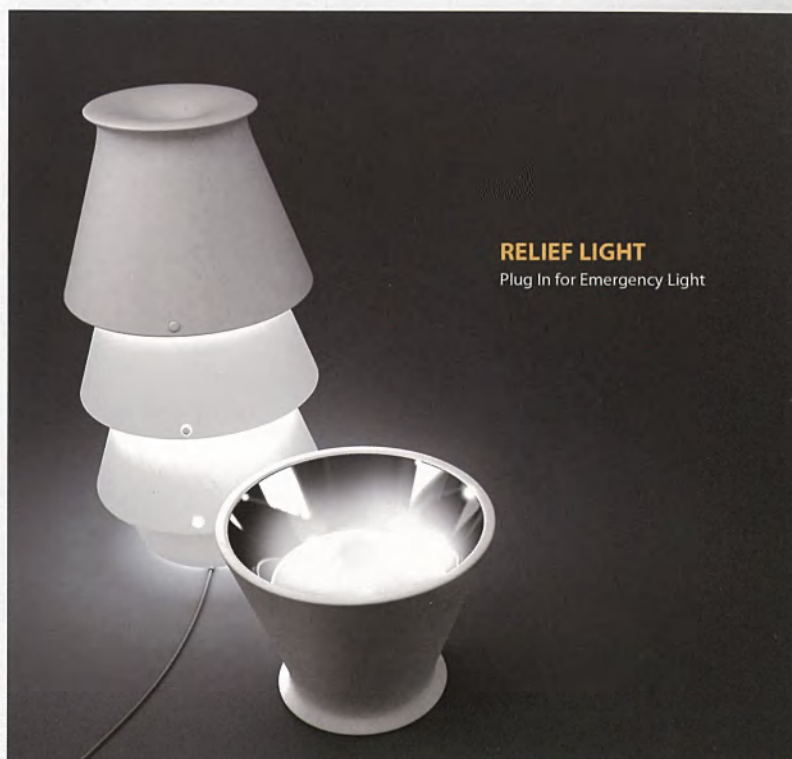
共同創作者 葉銘泓

作品名稱 Relief Light / 舒緩氣氛燈

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎

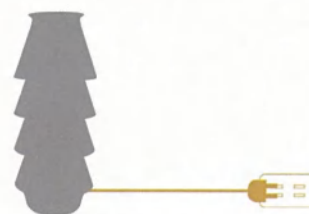
Red Dot Design Award



RELIEF LIGHT
Plug In for Emergency Light

CONCEPT

RELIEF LIGHT is a combination of an emergency light and a household lamp. Normally, emergency lights are only used when needed, that is to say, they often remain idle. RELIEF LIGHT changes this situation by designing it into a household lamp. When the plug is connected, the micro electric is saved for the use of the batteries. This utilizes the energy that would have been wasted in an effective way.



When the product is on standby, the micro electric is saved for the use of batteries.

朱莉蕎 Chu, Li-Chiao

國立臺北科技大學

創新設計系

共同創作者 楊翔惠 / 楊凱程



作品名稱 SAVE-Post-it

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

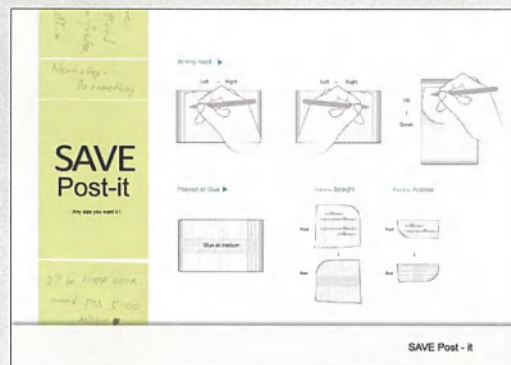
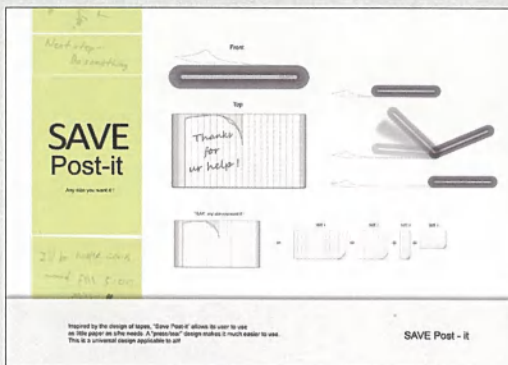
獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎

Red Dot Design Award



Post-it is indispensable in life. But sometimes we do not need that much space to write. We still have to tear off an entire piece to use. How wasteful this is, in a time when resources are running out!

SAVE Post - it



章念均 Wei Nien-chun

大同大學

工業設計系

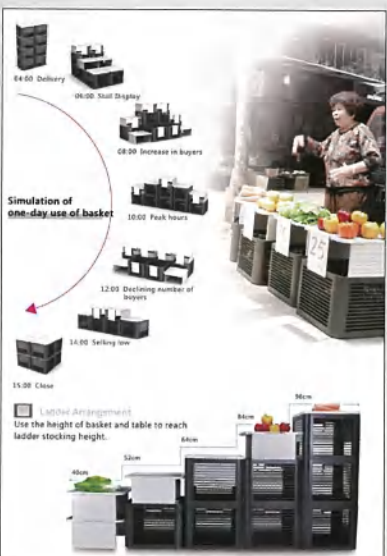
共同創作者 段欣好

作品名稱 UNIT/盛。層疊

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎

Red Dot Design Award



Unit Lattice-Basket-Design of Traditional Market

Have you ever listened to the continuous wave of peddling, friendly greetings or even bargaining without giving ways. Traditional market formally served as the best venue for mutual exchange and maintaining friendship among people. It was where neighbors, relatives and friends chat about anything in life because it was an important place for socializing with people; the buyers and sellers build up a relationship from strangers to each other to familiarization.

Traditional markets have always played important roles in people. Nonetheless as Western culture affected changes in lifestyle and traditional markets appear to be unsuitable for the lifestyle of modern people. How could we save this important cultural industry or simply let it go through natural selection over time in this transitional period? Could there be an intermediate point for them to co-exist?

Design Concept

Nonetheless, a filthy environment has long been the first impression of Taiwan's traditional market. The essential problem comes from visual mess and environmental health of space. Due to limited functions of basket, the vendors use different containers in differ size and colors for delivering the goods and stall display. To save costs, some vendors directly place cloth on the ground or flip the basket upside down, selling the goods while directly in contact with the ground. It is quite unhealthy and messy; therefore the design aims to improving this aspect.

李銘鈺 Ming-Yu Lee

國立雲林科技大學
人文與科技學院文化資產維護系



作品名稱 Ching Ching Hand made natural tea / 遊採茶禮盒
 獲得獎項 Best of the Best / 最佳中的最佳
 獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎
 Red Dot Design Award



吳亭萱 WU, TING HSUAN

亞洲大學

視覺傳達設計學系

作品名稱 "incense" Packaging Design / "香" 包裝

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎

Red Dot Design Award



郭家華 Kuo Chia-Hua

實踐大學
工業產品設計系



作品名稱 Whalejet / 騎鯨
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎
 Red Dot Design Award



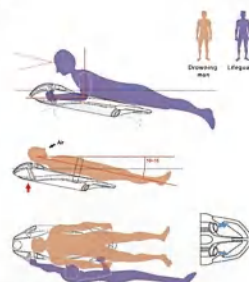
The flat contour of the vehicle allows user operation in a riding position. During operation, the vehicle is tilted at an angle to raise the upper body in order to maintain a proper view. The streamlined design allows for smooth movement through water, and the handles are tilted slightly inwards to make gripping more comfortable. The flat shape enables lifeguards to place those who are drowning onto the vehicle in a familiar manner, similar to rescue board operation protocol. Once the person being rescued is placed flat on the vehicle, the lifeguard can operate the vehicle from the left side, gripping the throttle with the left hand and the tail fin with the right hand to stabilize the vehicle while also paying close attention to the person being rescued.

Whalejet

Concept

As aquatic lifesaving is an extremely physically tiring mission, and we must rely on various water vehicles, the most common are jet skis and inflatable boats. However, as these devices are awkward and require long periods of preparation, this can take up valuable rescue time.

This lightweight jet device is fitted with rechargeable lithium batteries to supply power to turn spiral propellers. The device also comes with necessary grips and lighting facilities. It utilizes a rescue mode akin to that of a rescue board, enabling lifeguards to bring those who are drowning to shore with the least amount of manpower and time necessary.



Instructional Text for Usage

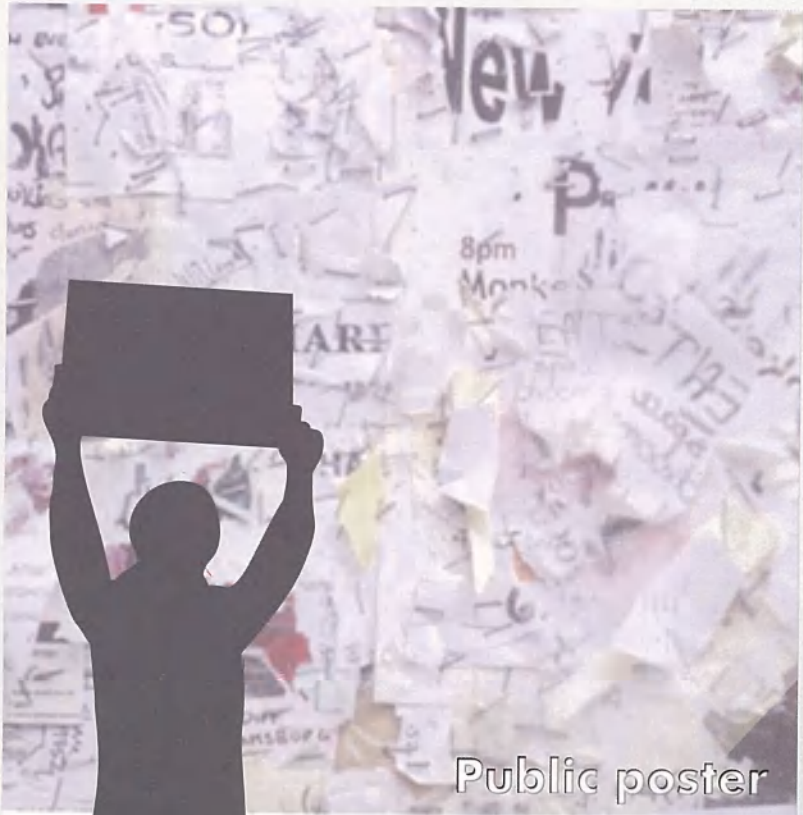
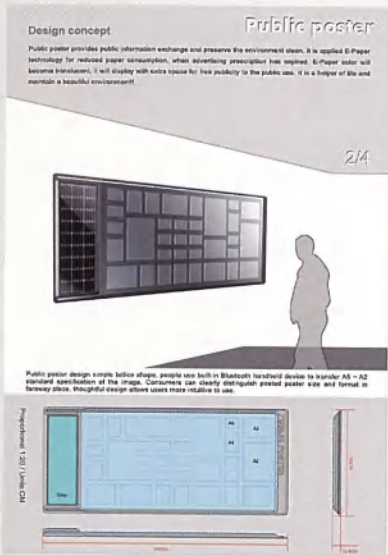
1. Place the vehicle into the water and steer towards the person who is drowning.
2. Secure the person who is drowning onto the vehicle (in the same manner one would secure a person to a rescue board) and fit the stabilization strap.
3. The lifeguard operates the vehicle on its side instead, to enable better observation and care of the person who is drowning. The tilted propeller entrances to either side balance the direction of steering to bring the person in need of help to shore speedily.



鄭雅芳 Ya-Fang Cheng

實踐大學設計學院
工業產品設計系

作品名稱 Public poster / 公共佈告欄
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎
 Red Dot Design Award



Design motivation

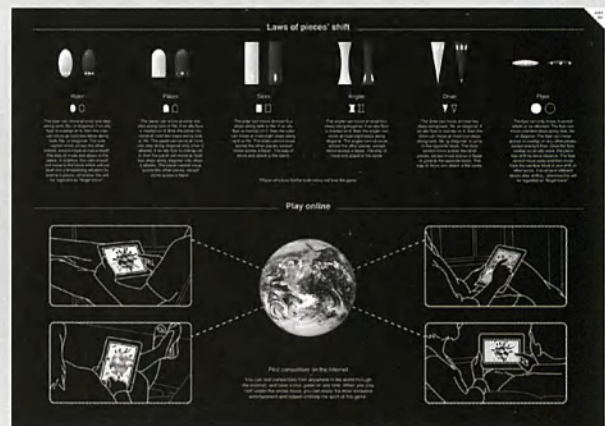
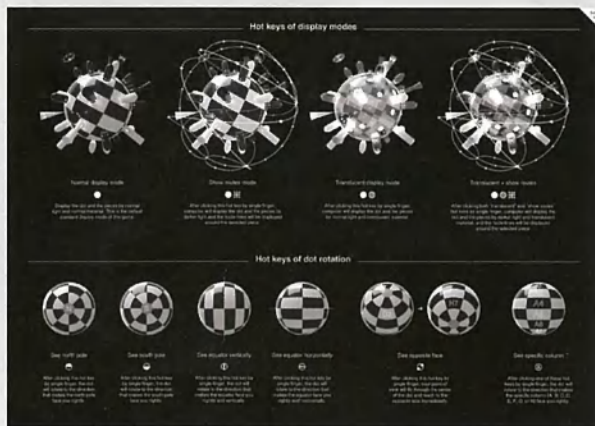
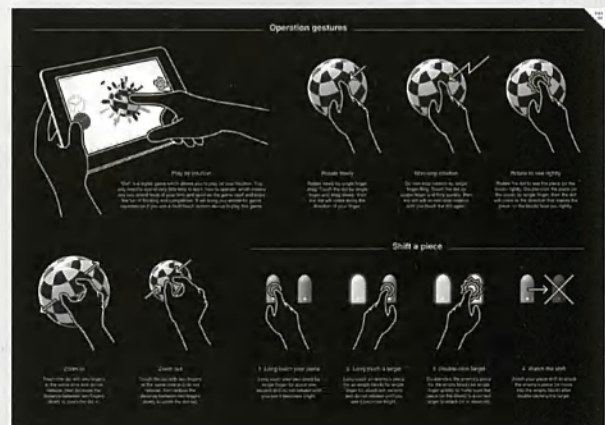
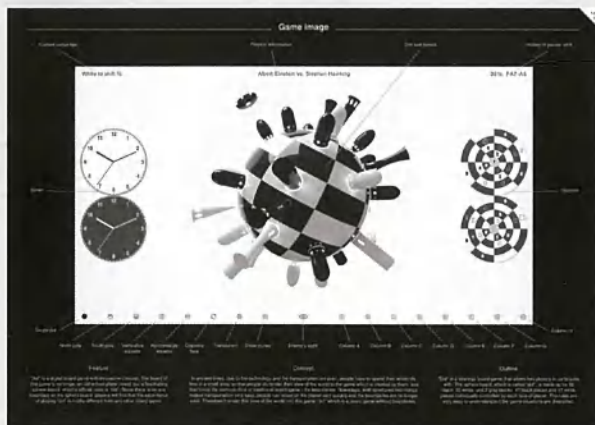
In a busy society, information communication is very large, people use mobile communications, internet exchange of information, different industries use the publicity or advertising so that we know the relevant information, and the public bulletin board often appear in the live environment. We often use its convenience, but do not have to protect public resources, it finally become a dirty environment, and public information is not easy to watch, people will abandon it.

1/4

趙華軍 CHAO, HUA-CHUN
(JOSHUA)

實踐大學
媒體傳達設計系

作品名稱 Dot (digital Board Game) / 點 (數位棋盤遊戲)
獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎
Red Dot Design Award





孟 繁 名 Hsien-Hsun, Huang

實踐大學

工業產品設計學系

作 品 名 稱 Bamboo Cell No.2 / 竹細胞二

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎

Red Dot Design Award



Bamboo Cell No.2

The bench design features the hollow structure within bamboo and looks like plant cells under a microscope through the arrangement. The bamboo fiber can be clearly seen on the surface. Molding it with modern plastic material, it makes bamboo stand out from traditional crafting process. The contrast of material makes different points of view within bamboo and also strengthens the surface made of polyester resin.



reddot design award
winner 2010

孟繁名 Fanson Meng

實踐大學
工業產品設計學系



作品名稱 Bamboo Cell / 竹細胞
 獲得獎項 Best of the Best / 最佳中的最佳
 獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎
 Red Dot Design Award

Bamboo Cell



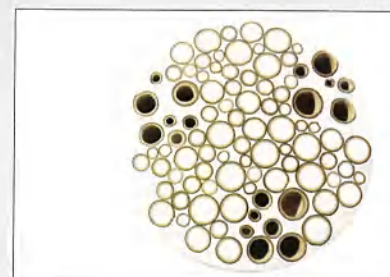
Bamboo is a traditional source of material in the eastern, which is mostly recognized as cultural symbol. It's been usually used for home appliances and furniture since ancient time. When sitting on a bamboo chair, we feel the craft that is handed down for generations and sense the marvelous texture of nature.

Bamboo Cell is a stool design approaching the inner natural texture of bamboo. The simplicity of the stool legs is achieved by the extended poles which make the structure rigid and easily grasp by putting thumb through the hole on top. The arranged sawn poles make the surface look like plant cells under a microscope, a sawn part of a plant root. Also, it enhances the strength of plastic in molding and simultaneously reveals a great contrast.

The stool could be produced massively and each will be turned out uniquely.



reddot design award
best of the best 2010





孟繁名 Fanson Meng

實踐大學

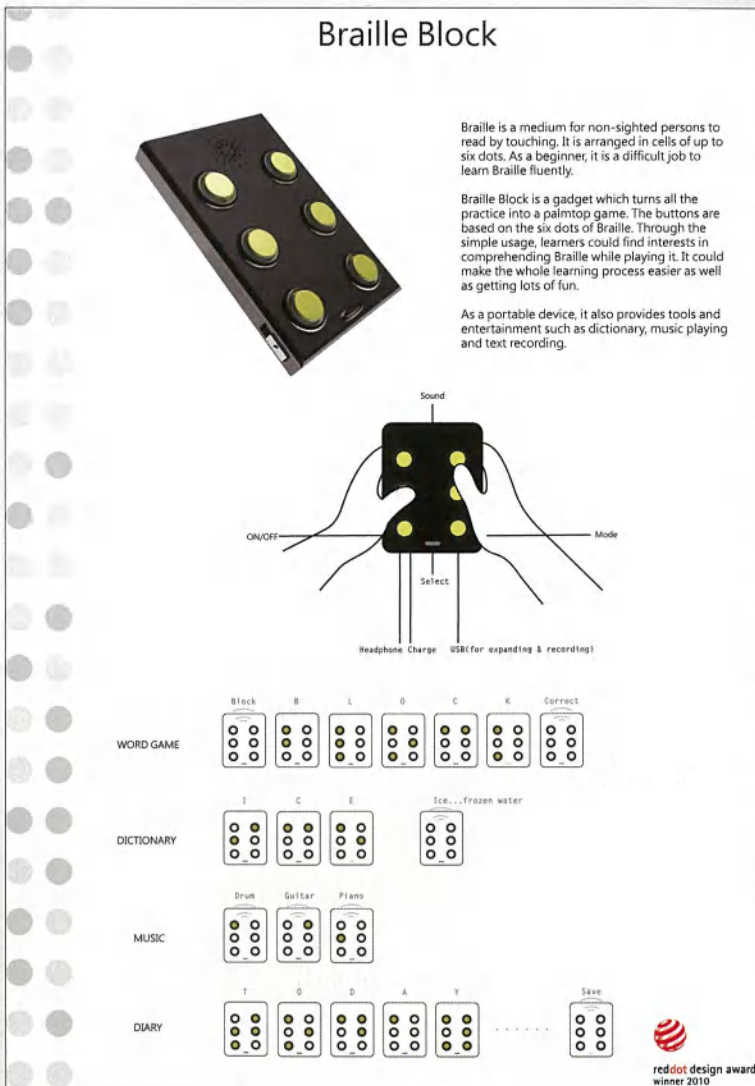
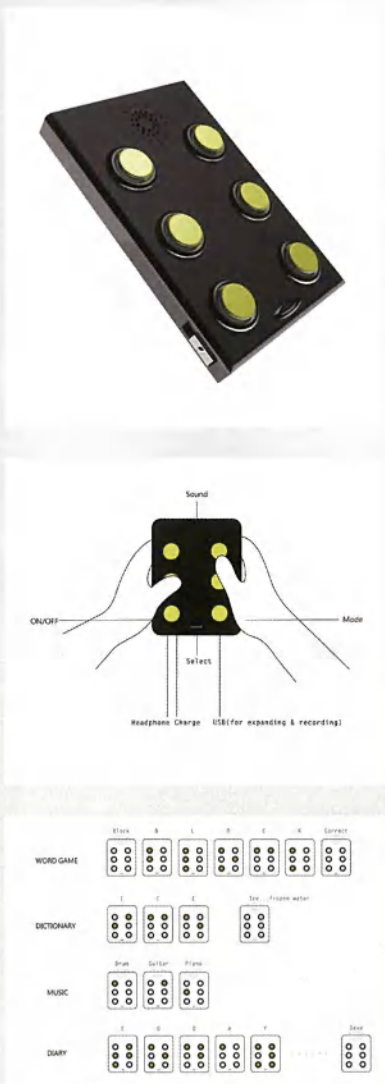
工業產品設計學系

作品名稱 Braille Block / 點字方塊

獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎

Red Dot Design Award



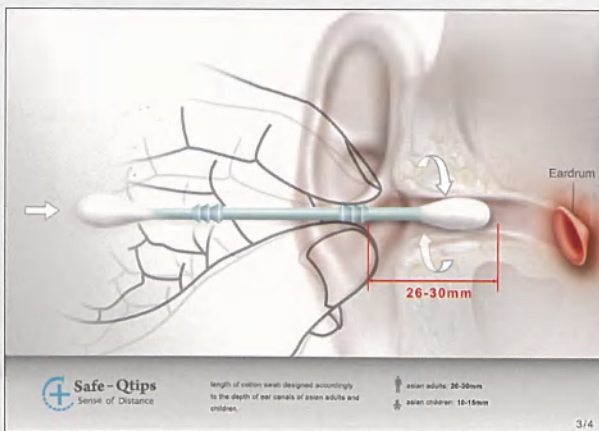
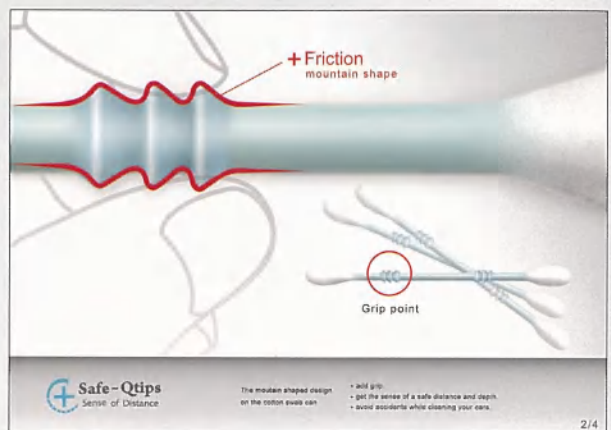
邱彥凱 chiu yen kai

國立臺北科技大學

共同創作者 唐偉翔 / 黃資翔 / 林禹承



作品名稱 Safe-qtips / 安全棉花棒
 獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
 獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎
 Red Dot Design Award





蔡 昀 潔 Yun-Chieh, Jaq

國立臺灣科技大學
設計研究所

作 品 名 稱 Cafe' de L'amour / 默語
獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎
Red Dot Design Award



李珮雯 LEE, PEI-WEN

國立臺灣科技大學
工商業設計系

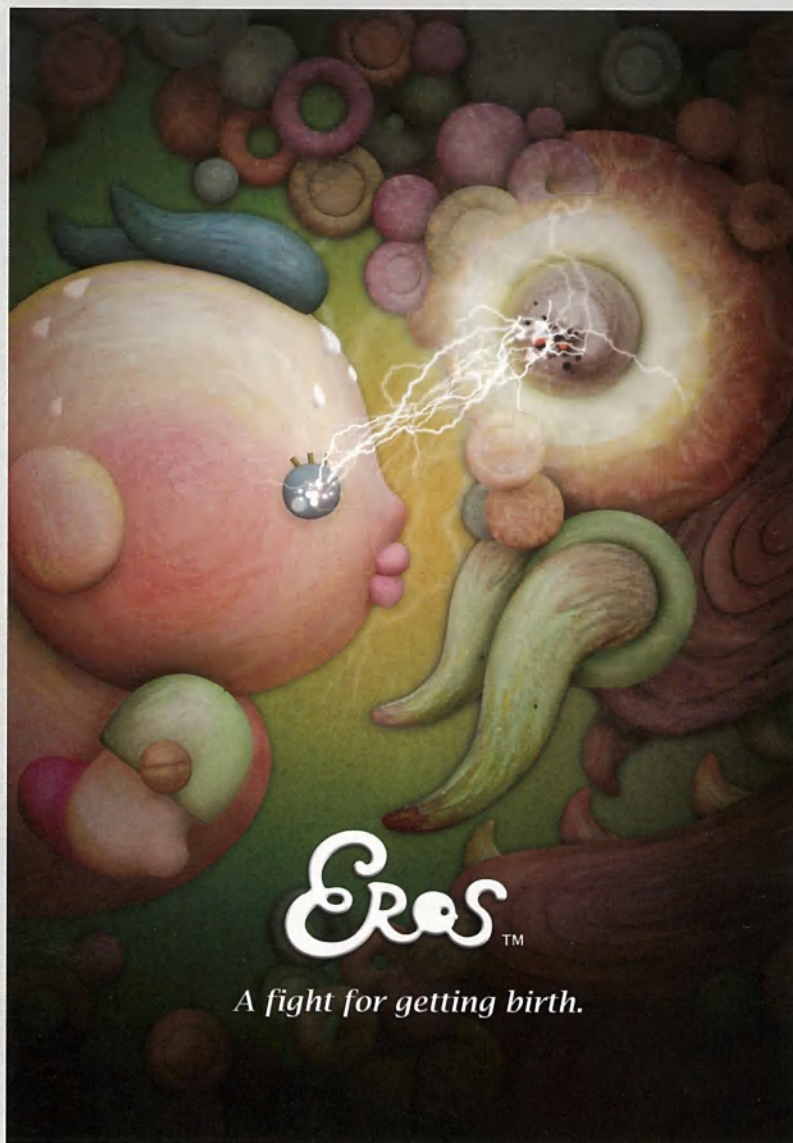


作品名稱 EROS/愛神號

獲得獎項 Best of the Best/最佳中的最佳

獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎

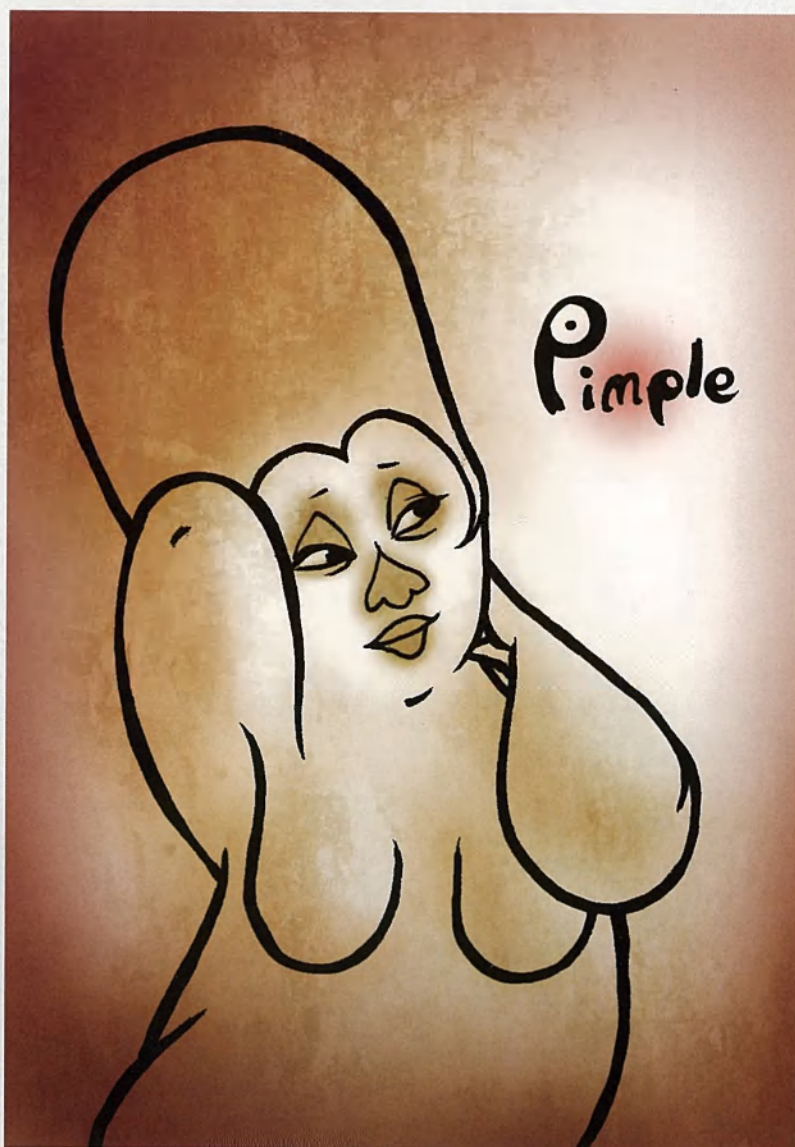
Red Dot Design Award





黃聰閔 HUANG,TSUNG-MIN 國立台灣科技大學
工商業設計系

作品名稱 Pimple/瘡
獲得獎項 Red Dot Award / 紅點獎
獲獎競賽名稱 德國紅點概念設計獎
Red Dot Design Award



高 珮 雯 KAO, PEI-WEN

國立臺灣科技大學
工商業設計系

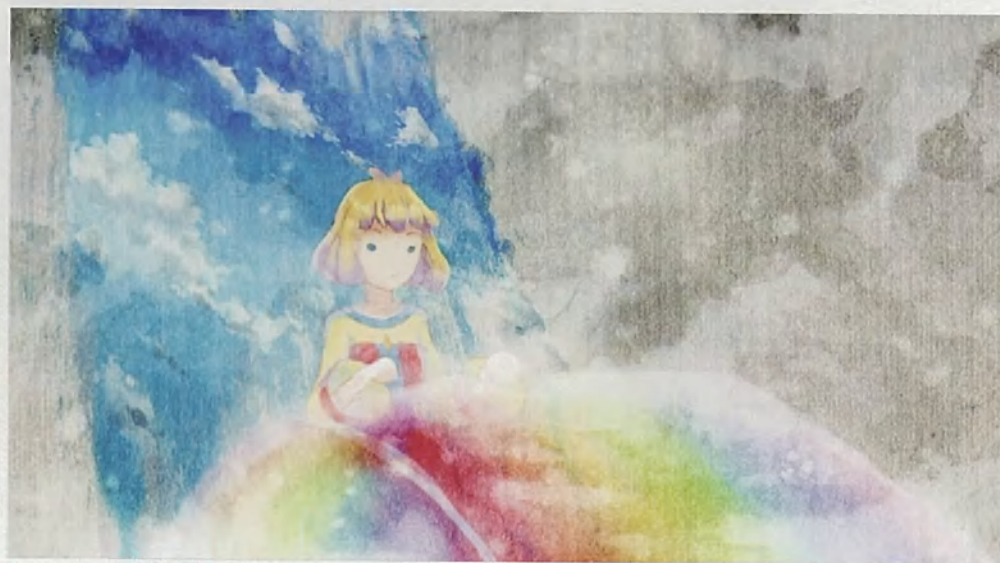


作 品 名 稱 The Color of Mirrors / 迴映

獲 得 獎 項 Red Dot Award / 紅點獎

獲 獎 競 賽 名 稱 德國紅點設計獎

Red Dot Design Award





盧瑄盈 HSUAN-YING LU

國立臺灣科技大學
工商業設計系

作品名稱 creation／創造

獲得獎項 Red Dot Award／紅點獎

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎

Red Dot Design Award



陳秋苓 Chen Chou-Lin

國立臺南藝術大學
音像學院動畫所

作品名稱 The Ghosts of the city / 城市有鬼
獲得獎項 In Book / 入選
獲獎競賽名稱 英國設計與藝術指導協會學生獎
D&AD Student Awards





陳容寬 CHEN, JUNG-KUAN 國立臺灣藝術大學
多媒體動畫所

共同創作者 江柏勳 / 王博生

作品名稱 Please Insert Doritos / 請投入多力多滋

獲得獎項 Second Prize / 銀獎

獲獎競賽名稱 英國設計與藝術指導學會學生獎
D&AD Student Awards



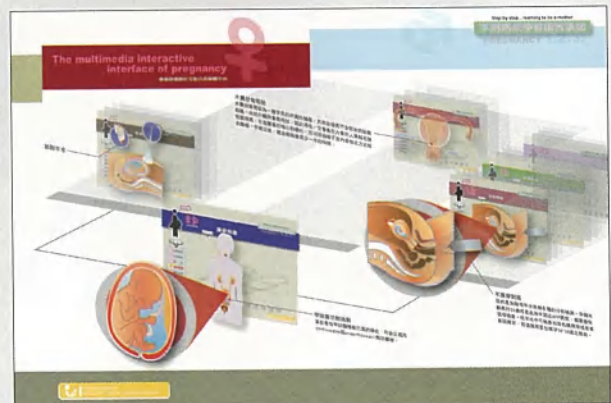
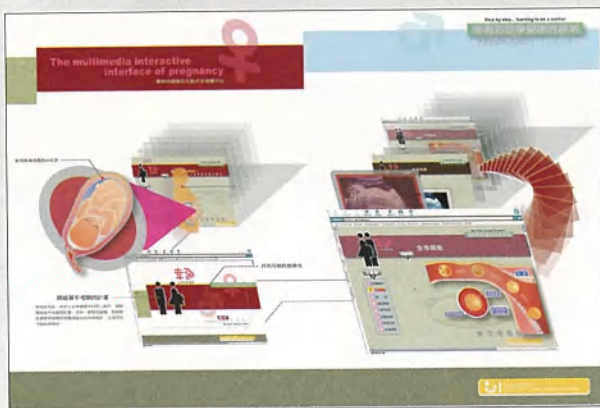
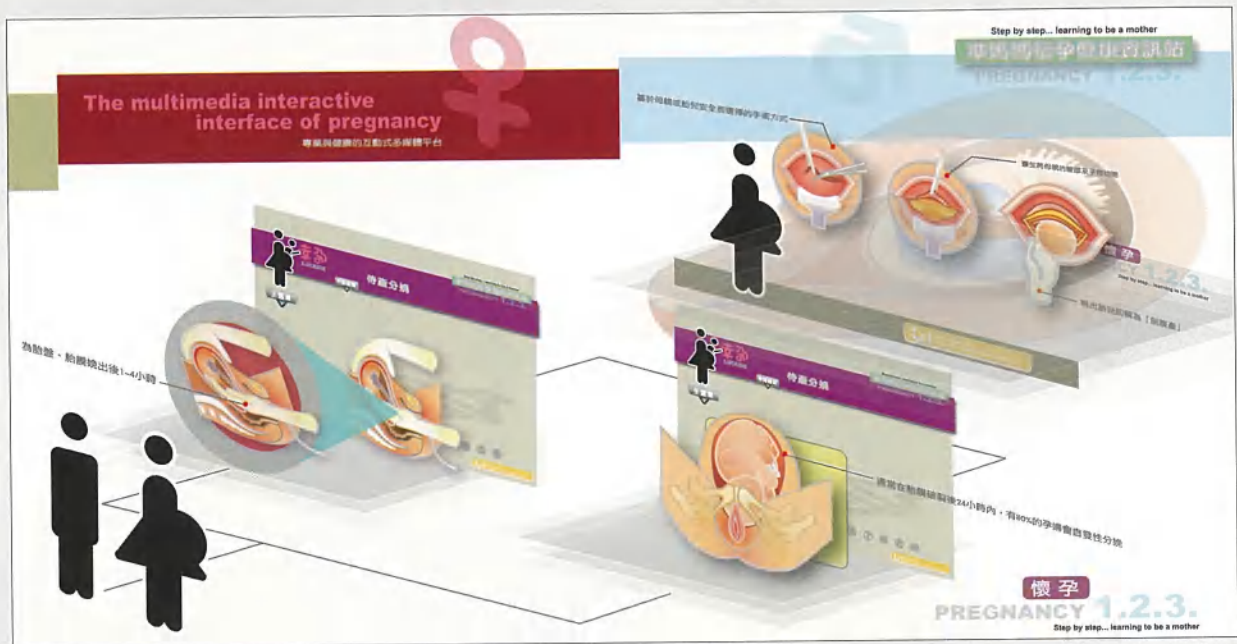
林阿蓮 A-Lian Lin

台南應用科技大學
視覺傳達設計系

共同創作者 高婷婷



作品名稱 The multimedia interactive interface of pregnancy / 懷孕多媒體互動式介面設計
 獲得獎項 The Prize for Other Division / 其他類 金獎
 獲獎競賽名稱 日本名古屋國際競賽
 Nagoya Design Do! 2010





IDC 2011

Competition Information 藝術與設計競賽資訊

九十九學年度教育部「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

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

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

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(檢據核實報銷): 歐洲地區每名四萬元 美洲地區每名三萬元 亞洲地區每名一萬五千元
第二等	歐洲地區每名四萬元	
第三等	美洲地區每名三萬元 亞洲地區每名一萬五千元	
備註	參加第一等至第三等藝術與設計類國際比賽獲得全場大獎、金獎、銀獎及銅獎，出國領獎須由指導老師(以一位為限)陪同參加者，指導老師並核發等額之差旅費補助。	

五、申請及審查作業：

- (一) 各校於本部規定期程內，有學生參加本部公告之國際比賽且成績優異者，得於每年六月三十日前，檢附執行成果向本部提出申請，除一〇一年六月三十日前，受理九十九年十月一日至一〇一年六月三十日期間，參加本要點附表所列之國際設計競賽獲獎者之申請案外，當年度受理前一年度七月一日至當年度六月三十日期間，參加本要點附表所列之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	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	al 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	Aninncy 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	http://en.red-dot.org/product-design.html		
主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 國際紅點設計獎為世界上知名設計競賽中最大且最有影響力之大賞，共分為三種獎項。分別為：「紅點設計獎—產品設計獎」、「紅點設計獎—傳播設計獎」及「紅點設計獎—設計概念獎」。		
參考資料	官方網站、red dot award 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	競賽相關問題: Mr René Klügling Tel.: +49 (0)201 30104-42 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: kluegling(at)red-dot.de	年鑑圖片相關問題: Ms Jennifer Bürling Tel.: +49 201 8141 816 Fax: +49 201 8141 810 E-Mail: buerling(at)red-dot.de	運送／回收作品相關問題 Logistics team Tel.: +49 208 3777787 / 3021886 Fax: +49 208 3021885 E-Mail: logistics@red-dot.de
	Tel.: +49 (0)201 30104-24 Fax: +49 (0)201 30104-40 E-Mail: sharma(at)red-dot.de		發票與付款相關問題: 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
 所有參賽作品需於2011/06/13至2011/06/24 (10 am - 4 pm)繳交

參賽費用	參賽類別1-08, 10 和 12			參賽類別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		
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

參賽類別 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/

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 (林抒惠) 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
聯絡方式 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。																																																					
參賽費用	<table border="1"> <thead> <tr> <th>參賽者類別</th> <th>較早報名</th> <th>一般報名</th> <th>評審展示費 (※)</th> <th>逾期報名 (作品提交費+評審展示費)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>公司</td> <td>80€</td> <td>100€</td> <td>280€</td> <td>380€</td> </tr> <tr> <td>公司(10人或以下)</td> <td>70€</td> <td>90€</td> <td>240€</td> <td>330€</td> </tr> <tr> <td>設計公司</td> <td>70€</td> <td>90€</td> <td>240€</td> <td>330€</td> </tr> <tr> <td>學院/大學</td> <td>70€</td> <td>90€</td> <td>240€</td> <td>330€</td> </tr> <tr> <td>個人</td> <td>30€</td> <td>50€</td> <td>120€</td> <td>170€</td> </tr> <tr> <td>個別團體(2人)</td> <td>40€</td> <td>60€</td> <td>150€</td> <td>210€</td> </tr> <tr> <td>個別團體(3人)</td> <td>50€</td> <td>70€</td> <td>180€</td> <td>250€</td> </tr> <tr> <td>個別團體(4人)</td> <td>60€</td> <td>80€</td> <td>210€</td> <td>290€</td> </tr> <tr> <td>個別團體(5人)</td> <td>70€</td> <td>90€</td> <td>240€</td> <td>330€</td> </tr> </tbody> </table> <p>(※)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。</p>				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€
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€																																																		
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為「創意設計城市名古屋」的新願景。 本競賽主要將名古屋的各個問題層面藉由競賽之方式尋求解決方案，希望能鼓勵年輕設計師為理想社會提供的創新想法。除了獎金外，得獎者得以優先參與名古屋研討會並對外公開呈現討論成果。
參考資料	官方網站、2010年參賽申請簡章 (2012年參賽簡章尚未釋出，底下資料參考2010年)
參賽資格	從事設計之工作者皆可參加，鼓勵依據各次競賽主題之創新設計作品。 * 所參賽作品不得重複報名其他競賽，並不得公開發表。 * 介於18至34歲之團體或個人。 * 團體或個人只能繳交一份作品。 * 競賽語言以日語及英語為主。
收件期限	申請日期：2010/04/01~2010/04/23
參賽費用	免費報名
參賽類別	1.產品部份 2.空間部分 3.視覺傳播部份 4.其他部分
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

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。
* 參賽者可成送多件作品競賽，惟每件作品需分別報名、繳費及寄送。同一款作品不會同時獲得多種產品類別獎項（比如醫療/科學和家具），但同一款作品可以既獲產品類別獎項，也獲如下一種或多種獎項：設計策略獎、互動產品體驗獎、設計研究獎。
* 作品初選，參賽者一律使用網路線上繳件。決選時才需繳交實體作品。
作品資格：
* 作品需於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
參賽類別
9.辦公室及生產力 10.個人配件 11.服務設計 12.交通運輸
設計類
1.設計策略 2.互動產品經驗 3.包裝及繪圖 4.學生設計 5.設計研究

評分標準 / 創新性 / 對於使用者的效益 / 對於社會及自然生態之效益 / 對於客戶的效益 / 視覺吸引力及美感 /
/ 產品實用性、嚴謹度、可靠性(針對15.研究類類別) / 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

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
 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	
	<p>iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany</p> <p>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。</p>	
主辦單位	<p>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)。</p> <p>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。</p>	
參考資料	官方網站、2011年參賽申請簡章	
	<p>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。</p>	
參賽資格	<p>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)。</p> <p>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。</p>	
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	<p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>6.遊戲美術 對目標族群的傳達能力與內容</p> <p>／可用性／外觀與感受／獨特性／所使用的媒介</p>	
聯絡方式	<p>Anja Kirschning phone +49.511.8932403 anja-martina.kirschning@ifdesign.de</p> <p>Carmen Wille phone +49.511.8932438 carmen.wille@ifdesign.de</p>	

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

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	http://studentawards.dandad.org/adwards/student/2011
主辦單位	D&AD, London, UK 1962年，英國D&AD是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告…等領域發展推廣，英國D&AD所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件去創意發想。
參考資料	官方網站、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: http://www.dandad.org/var/pdf/sa11_guide_for_students.pdf
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: studentawards@dandad.co.uk 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 <http://new.aec.at/prix/en/about/>

主辦單位
Ars Electronica Center, Linz, Austria
電子藝術大獎創立於1987年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。該獎是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過70個國家的國際級藝術家參與電子藝術大獎，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自1987年以來，向大獎提交的藝術作品總數已達44245件，2010年，大獎的獎金金額總額高達117500歐元—為全球數位藝術獎項之最。電子藝術大獎於每年奧地利電子藝術節舉辦期間頒發。

參考資料 官方網站、2011年參賽申請簡章

參賽資格
除電子藝術大獎之籌劃員工、贊助廠商、客戶雇員及競賽評審之外，其餘人皆可參加競賽。一件作品只可參加一個類別競賽。所有作品將不退還，
* 若被提名參加競賽，並不代表已獲得獎項。

收件期限
2011/03/30日前所有完成作品需繳交。(已結束)
* 上載檔案格式請參考官方網站：
<http://new.aec.at/prix/en/einreichdetails/checkliste/>
* 所有作品將不予以退還，因此請勿繳交作品原型。

參賽費用 網站無資料提供。

參賽類別
1. 電腦動畫/電影/視覺特效類 (Computer Animation/Film/VFX)
2. 互動藝術類 (Interactive Art)
3. 數位音樂與聲音藝術類 (Digital Musics & Sound Art)
4. 混種藝術類 (Hybrid Art)
5. 數位社群類 (Digital Communities)
6. u19十九歲以下自由式電腦創作 (u19-Free Style Computing)(限奧地利公民參賽)
7. 未來創意類—奧鋼聯集團 藝術暨科技獎學金(The next idea- voestalpine Art and Technology Grant)

評分標準
1. 電腦動畫/電影/視覺特效類—美學、原創性、技巧、概念、創新性
2. 互動藝術類—未敘述
3. 數位音樂與聲音藝術類—美感與原創性、令人信服的概念、對於音速想像的表現及革新、作品呈現的品質與技術
4. 混種藝術類—未敘述
5. 數位社群類—未敘述。
6. u19十九歲以下自由式電腦創作—各類電腦專家做評估核定，沒有特定限制
7. 未來創意類—藝術、設計與科技

聯絡方式
Ars Electronica Linz GmbH
Ars-Electronica-Straße 1
4040 Linz, Austria
Code: Prix "Category"
Project Organisation
Bianca Petscher
Tel. +43.732.7272-79
info@prixars.aec.at

綜合設計類：第一等

平面設計類：第一等

數位動畫類：第一等

英國倫敦國際獎

London International Awards

官方網站 <http://www.liaawards.com/>

主辦單位 London International Awards London, UK
英國倫敦國際獎成立於1985年，每年11月在英國倫敦開幕並頒獎，該競賽除在三大媒介(平面、影像、廣播)上分類細緻，在包裝設計、技術製作上也劃分詳盡，充分表現該項評獎在創意概念、設計手法、技術製作等方面齊頭並重之特色。

參考資料 官方網站、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。

* 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
* 每項參賽類別需提供檔案限制不同，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

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。

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

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

綜合設計類：第二等

荷蘭：OUTPUT國際學生大獎 :Output International Student Award

官方網站 <http://www.open-output.org/award>

主辦單位 :output Foundation, Amsterdam, The Netherlands

:output為一位於荷蘭阿姆斯特丹之非營利機構，此基金會成立宗旨在於幫助具有天賦之年輕人並提供一個可相互交流設計教育想法及專業意見之平台。

參考資料 官方網站、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

2009/12/15至2010/02/15止。

收件期限 * 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。

:output foundation

Keizersgracht 8,1015 CN Amsterdam,

The Netherlands

聯絡方式 Tel: +31(0)20.4 27 90 20

f: +31(0)20.6 27 44 77

info@open-output.org

產品設計類：第一等

德國百靈國際設計大獎 Braun Prize International Design Award

官方網站	http://www.braunprize.com/international/braunprize.html
主辦單位	Braun GmbH, Taunus, Germany 成立於1967年的德國百靈國際設計大賽(Braun Prize)，是德國第一個為培育選拔年輕優秀設計師作品所設立的國際性競賽。德國百靈公司特別重視工業設計，期望能找出具有創意性的產品並改善消費者日常生活中的使用形態。
參考資料	官方網站、2012年報名簡章將擇期公佈於 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真是的創新性，聚焦於最近時期的基本主題。作品的設計概念必須以使用者角度為主，表現應用於每天生活上：在家裡、在工作或在學校、運動時、休閒活動或關於健康與個人照顧上。
評分標準	<p>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</p> <p>除以上三項外，作品評審時額外考慮因素有：</p> <p>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</p>
聯絡方式	<p>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</p>

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/>

主辦單位 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。

參賽類別 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。

聯絡方式 Viale Monte Santo, 1/3, 20124 Milano - Italy
Tel: +39 02 28313262
Fax +39 02 28313235
Email international@smau.it
web 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	http://www.postermuseum.pl/en/biennale
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 Mrosczak，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、2010年報名需知(2012年簡章尚未公佈)
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"> * 作品需於2008~2009年內出版過，並且不得繳交超過三件作品。每份作品需印製兩份繳交。 繳交作品尺寸：長度不得超過180cm，寬度不得短於40cm。 * 每件海報必須在背後左下角貼上參賽標籤。 * 每位參賽者自行在「波蘭華沙國際海報雙年展」官方網站下載報名表格，列印隨同參賽海報寄送。 <p>主辦單位</p> <ul style="list-style-type: none"> * 作品需附上波蘭文或英文介紹 * 作品恕不退稿，請預留備份 * 主辦單位不承擔對運輸途中損失的作品負責 * 所有參賽作品必須有電子檔，電子檔請記錄於CD，可以是PC或蘋果格式，技術規格為：100x150MM，300dpi，CMYK格式，檔案類型為TIF或EPS。 * 郵寄海報作品時，請標明「無商業價值」，如無此標注，主辦單位不負擔任何入口關稅。
收件期限	<p>截止日期：2010/01/15</p> <p>展覽日期：2010/06/05~2010/09/30</p>
參賽費用	免費報名。
參賽類別	<ol style="list-style-type: none"> 1. 意識形態海報類—表現目前世界上所發生的議題、人的現況、文明所產生的問題、社會及政治行動。 2. 文化海報—推廣文化、藝術、教育及運動 3. 廣告行銷海報—推廣服務、商品及業務 4. 亨裏克·托馬澤維奇(Henryk Tomaszewski)入行獎—競賽對象以藝術學院或學校的學生或畢業兩年內者為主。畢業作品以及學校作業，需以數位方式印製繳交並經過學校同意。 5. 特別主題「再一次蕭邦」(Chopin Anew)—海報作品需以音樂家蕭邦的相關作品及生平為主。這項類別的原始海報需以數位印製並在近兩年內出版，繳交作品尺寸：長度不得超過180cm，寬度不得短於40cm，請附上CD/DVD檔案以利印製。
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/>

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」。

主辦單位

「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、2010年報名簡章(2012年簡章尚未公佈)

參賽資格

希望參加的參賽者應該直接主辦人申請參賽表。參賽者應該代表自己，代表他們隸屬的組織，或透過他們工作的出版社、代理商或公司提出申請。每位參賽者最多可以送4件作品參賽。類別2的一組作品會被當成一件。

收件期限

繳交作品期限：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3M²，作品內標誌及符號需以近15×15cm大小呈現，第2類別的文件尺寸則不得超過30×40cm。

* 作品需於2006~2009年以內製作方得參賽。

* 作品簡介需以捷克語或英語說明，並不得超過350字(含空白)。

參賽費用 免費報名

參賽類別

1. 海報類—生態、文化、政治、廣告、社會及其他
2. 公司識別系統、廣告及行銷繪圖—公司識別系統、對於公共空間的定位與傳播系統、方向、街道、交通工具指標、建築物標誌、地圖與時間表、廣告設計及其他。

評分標準 藝術性和實用價值

聯絡方式

BIENÁLE BRNO

Moravská galerie v Brně, Husova 18, CZ-662 26 Brno

Czech Republic

Tel: 00420/532169160

Fax: 00420/532169180

bienale@moravska-galerie.cz

平面設計類：第一等

日本富山國際海報三年展 International Poster Triennial in Toyama

官方網站	http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e_ipt2009_essential.htm
主辦單位	The Museum of Modern Art, Toyama, Japan 三年一度之日本富山國際海報三年展是為了展示世界海報設計的現況跟成果，對全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品。
參考資料	官方網站
參賽資格	不拘。 *所有作品需為參賽者本身所製作，作品為2006年4月後完成之作品。作品大小需大於36.4cm x 51.5cm(14.3 inch x 20.3 inch)，且小於180cm x 120cm(70.9 inch x 47.3 inch)。
收件期限	截止日期：2009年3月20日前寄達 展覽日期：2009/07/18~2009/09/27 *每類別不得繳交超過3件作品，但每件作品可繳交3張以下海報。
參賽費用	免費報名
參賽類別	A類：以印製出版之海報 B類：尚未出版之海報，但屬自我推薦創作海報(不限主題，但是海報裡面需放置"IPT2009"文字以茲為憑)
評分標準	無相關敘述。
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>

International poster and graphic arts festival of Chaumont

主辦單位 蕭蒙致力塑造一個永遠的設計中心，將深層的平面設計問題開放給世人討論。過去二十多年來，這個夢想始終由蕭蒙這個小鎮的奉獻和設計師們的信念支持著。蕭蒙國際海報節國際競賽學生競賽是美術、傳播及設計學校的最高點。本獎不僅能證明你個人的創意，在激勵同儕競爭的同時，更開放給所有人一起解開心中對平面設計的疑惑。這個主題是凸顯平面設計的魅力的大好機會，也是CIG(Centre International du Graphisme)未來將持續投入探討的。

2011年主辦單位希望帶來新氣象；此次比賽強調各式各樣圖像設計的多樣性，包含各種出版物、印刷、影片、互動產品等，因此，主辦單位希望邀請所有參賽者再次思考圖像設計中一個重要的元素：文字。

參考資料 官方網站

參賽資格

- 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)

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

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.bolognafiore.it/en/
主辦單位	<p>Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy</p> <p>發源於「學者之都」的義大利波隆那，自1964年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這3個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎4個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。</p> <p>波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。</p>
參考資料	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	<p>截止日期：2010年1月29日截止收件。(已截止)</p> <p>展覽日期：2011/03/28~2011/03/31</p> <p>*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</p> <p>*新視野類別作品需在2007/01/31~2010/01/31期間內出版</p> <p>*新人獎類別作品則須在2009/01/31~2010/01/31期間內出版</p> <p>*作品需繳交4份作品拷貝。</p>
參賽費用	免費報名
參賽類別	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>BOLOGNARAGAZZI AWARD</p> <p>Segreteria Organizzativa, Via Nazario Sauro, 21</p> <p>40121 Bologna - ITALY</p> <p>Tel:+39- 051 61 54 463</p> <p>Fax:+39- 051 58 70 552</p> <p>E-mail: bolognaragazziaward@yahoo.it</p>

平面設計類：第一等

墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico

官方網站 http://www.bienalcartel.org.mx/index_e.html

主辦單位 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介報名簡章尚未釋出)

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)

每件作品報名費150披索。
參賽費用 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, 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 \$ 450
	媒體宣傳(電台)	\$ 250 \$ 400
	印製宣傳	\$ 250 \$ 400
	含以上全部	\$ 500
4. 遊樂園(Playground)類	媒體宣傳	\$ 300 \$ 450
	媒體宣傳(電台)	\$ 250 \$ 400
	印製宣傳	\$ 250 \$ 400
	含以上全部	\$ 500
5. 設計類	印製、包裝、生產	\$ 150 \$ 200
	環境系列	\$ 200
	宣傳	\$ 150 \$ 200
	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

平面設計類：第一等

美國傳達藝術年度設計及廣告獎 Communication Arts Design and Advertising Annual Competition

官方網站	http://www.commarts.com/competition
主辦單位	Communication Arts, California, USA 傳達藝術年度設計及廣告獎從1959年起辦理以來，每回皆邀請世界各地優秀又有潛力的設計師及創意人一同參賽。傳達藝術將所有得獎作品都會於十一月分的專刊內出版，所有得獎作品都獲得認證且被選為最好德視覺傳達作品，並銷售於全世界，能使參賽者的作品名揚國際。此項競賽也是全球設計界年度重要比賽之一。
參考資料	官方網站、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

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
主辦單位	<p>Lahti Art Museum, Finland</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>第18屆優勝作品將會在2011年6月的評審過後出爐。</p>
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	<p>收件日期：2010/11/30</p> <p>展覽日期：2011/06/10~2011/09/25</p> <ul style="list-style-type: none"> * 每位設計師最多繳交四張作品。 * 海報尺寸：最小42×60cm；最大120×180cm。 * 海報主題請翻譯成英文。 * 海報印刷技術不限。 * 報名表請以正楷填寫完整，參賽者需於報名表中簽名，並將報名表黏貼於海報右上方。 * 報名表中資訊將收錄於此次展覽圖鑑中，請務必填寫完整。 * 海報將收藏於海報博物館，恕不退還。 * 海報請勿裱裝。 * 為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。 <p>作品寄送外包裝請註明：「No Commercial Value」。</p> <ul style="list-style-type: none"> * 海報作品寄送費用請參賽者自行負擔。 <p>（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）。</p>
參賽費用	免費報名
參賽類別	<p>文化、社會及商業海報(Cultural, social and commercial posters)</p> <p>環保議題海報(Environmental posters)。</p>
評分標準	原創性、時事性、高品質的視覺設計、新的表達方式、多元文化概念...等。
聯絡方式	<p>Kari Savolainen</p> <p>Researcher</p> <p>Tel +358 (0)3 814 4546</p> <p>Fax +358 (0)3 814 4545</p> <p>E-mail: firstname.lastname@lahti.fi</p>

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

參賽資格

- * 登陸www.enteroneshow.org，線上免費註冊。去年已註冊的用戶無需再次註冊。
- * 作品網路報名後就不需於報名期間出版，且報名的時間將包括一年，過季後不需重複報名。
- * 繳交作品需於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。
 * 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	http://www.tdctokyo.org/index_e.html
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 http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2457)
參賽資格	<ul style="list-style-type: none"> * 無特別資格限制，惟參賽者需為字體設計者本人。 * 作品需於2009/09至2011/10/16期間內完成。但參加Type Design或RGB類別者可繳交兩年之前之作品。 * 參賽件數：因國外設計師參賽無須繳納報名費用，故申請人(字體設計師)報名時以不超過三件作品為限(設計公司/團體/公司行號內無報名人數之限制；所有系列作品均以單一件計算)。 * 居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」。 * 所有學生作品皆須個人單獨完成，不得繳交學生團體課程作業作品。
收件期限	<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"> * 任何問題需於作品繳交前解決，否則恕不受理。 * 所有文件內容需以印刷體撰寫。 * 只允許類別8及類別10以電子媒體方式(如DVD)繳交，其餘類別必須繳交作品本身 * 類別7作品需裝裱在厚紙板中央，海報作品不需表框。 * 類別8作品需以DVD(NTSC格式)方式錄影，且影片不得超過3分鐘，且須提供最能代表影片的圖片。 * 字體設計作品須提供515x728mm B2尺寸的印刷品(份數不限)。 * 圖案解說需放於一系列海報上說明其順序及關連性，請勿將海報折在一起。 * 類別5作品包裝內需清空不得有何物品。 <p>網站設計作品須提供以下12項資訊，並email至info@tdctokyo.org (信件主題: TDC RGB 2011 Entry)：1.申請者 2.地址 3.電話 4.Email信箱及網址 5.任職公司或就讀學校 6.可讀取作品之連結網址 7.說明作品優點 8.客戶 9.著作權擁有者 10.簡短作品介紹 11.作業系統 12.提供最能代表作品1至3張圖片檔(JPEG格式)。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> * 影片作品需以CD/DVD方式繳交，若有相關軟體應用需提供軟體下載之處或提供安裝光碟並以能代表內容的圖片包裝。 * 與智慧型手機及平板電腦相關設計及軟體作品，請提供未密碼保護的DRM以及相關圖片。 * iPhone及iPad上可利用預設瀏覽器閱讀的電子書形式作品，也請提供未密碼保護的DRM及相關圖片。 <p>(詳細規格請參閱網站http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2473)</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 & Logotype / Corporate stationery 企業及標誌設計 5. Signage & 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 JAPAN Fax: +81-3-5269-6667 Email: info@tdctokyo.org

平面設計類：第一等

NY TDC紐約字體設計競賽 NY TDC Awards

官方網站 <http://tdc.org/tdc/>

The Type Directors Club, New York, USA
 紐約字體藝術指導俱樂部(Type Directors Club, TDC)成立於西元1946年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。
 該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的设计競賽、更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已擁有五十四年的歷史，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。

Type Design字形設計類：

參賽資格

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	http://global.designdb.com/
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"> * 參賽作品數量不限 * 參賽作品尺寸不得小於59.4cm×84.1cm和大於103cm×145.6cm * 參賽作品不退還 * 每件作品必須在背面右下角貼上參賽標籤，參賽標籤請參賽者自行到官方網站下載或索取 * 賽後對入選作者優惠50% 價格購買大賽作品集 * 主辦單位擁有出版、展覽、拍照及教育等使用版權權利 * 評審委員家屬、親人、本人不得參加本次比賽 * 作品寄送海外作品務必在郵件中註明：「本郵件為印刷品，無任何商業價值作品」 * 注意事項作品不需裝裱，注意運輸安全，使用海報專用郵寄筒裝，主辦單位對郵寄途中損壞的作品不負任何責任。
參賽費用	無相關敘述
參賽類別	<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

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	http://haff.awn.com/?page=home&id=0&lang=en&sub=&anim=&film=&letter=	
主辦單位	<p>Holland Animation Film Festival Foundation, Netherlands</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	
參考資料	官方網站、2010年報名簡章(2011年尚無資料)	
參賽資格	<p>不拘。</p> <ul style="list-style-type: none"> * 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	<p>報名及預告片收件截止日期：2010/07/15</p> <p>錄影影片(Video)收件日期：2010/09/15</p> <p>展覽日期：2010/11/03~2010/11/07</p>	<p>類別3收件截止日期：2010/08/01</p> <p>影片(Film)收件日期：2010/10/15</p> <p>退還作品日期：2010/12/15</p>
	<p>* 預告片將不予以退還並列入本獎歸檔中</p> <p>* 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。</p> <p>* 參賽影片必須免費授權主辦單位於影展期間播放。</p> <p>* 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。</p> <p>* 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</p> <p>* 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：若參賽影片的语言非英文、自有版權聲明書</p>	
參賽費用	免費報名	
參賽類別	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>Holland Animation Film Festival</p> <p>Hoogt 4, 3512 GW UTRECHT, The Netherlands</p> <p>Tel: +31 (0)30 2331733</p> <p>Email: entry@haff.nl</p>	

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。
收件期限	報名截止日期：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。 * 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
參賽費用	免費報名
參賽類別	1. 特色動畫影片 2. 學校競賽：片長小於40以學校或訓練機構之名義投稿影片 3. 新媒體競賽：必須以Flash swf檔案格式製作，分為互動式動畫、互動式遊戲、行動電話相關內容等三項。 4. 獨立短片競賽：短篇敘事、實驗性/摘要動畫 5. 學生動畫競賽：分為高中動畫、大學動畫、及研究所動畫競賽類。 6. 委託影片競賽：廣告影片、音樂影片及大人觀看之電視動畫 7. 給小孩看的影片/錄影帶：短片及電視動畫
評分標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點。
聯絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada Tel: +613-232-8769 Email: entries@animationfestival.ca

數位動畫類：第一等

法國安錫動畫影展

Annecy International Animated Film Festival

官方網站	http://www.annecy.org/home/#27e7b103d0cce1bf8bb
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 (PA/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	http://www.pisaf.or.kr/
主辦單位	PISAF Organizing Committee, Korea 韓國富川學生動畫影展是由富川國際學生動畫組織會(Puchon International Student Animation Festival Organizing Committee)組成，並由南韓卡通及動畫研究社(Korean Society of Cartoon and Animation Studies)授權。此動畫影展是專為年經學生設計發揮的競賽，在此可以看到不同國家學生的參展作品。
參考資料	官方網站、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720x480 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 I CASTELLI 動畫影展 I Castelli Animati Festival

官方網站 <http://www.castellianimati.eu/>

主辦單位 I Castelli Animati Festival
義大利 I CASTELLI 動畫影展舉辦目的在於獎勵民眾與專業者，以他們優秀的動畫短片作品參與競賽、工作討論會，並且與動畫專家們見面交流、報告、並播放良好的作品。

參考資料 官方網站 (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 Nocchienti, 18 CAP 00040 - Ariccia (Rome), Italy
Tel: +39 06 93953069

數位動畫類：第二等

日本廣島國際動畫影展 International Animation Festival Hiroshima

官方網站	http://hiroanim.org/
主辦單位	<p>City of Hiroshima, the Hiroshima City Culture Foundation and ASIFA Japan</p> <p>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。</p> <p>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！</p>
參考資料	官方網站、2010年報名簡章
參賽資格	<p>由於2012年簡章尚未釋出，底下先以2010年簡章為例</p> <ol style="list-style-type: none"> 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	<p>報名截止日期：2010/02/01~2010/04/01</p> <p>展覽日期：2010/08/07~2010/08/11</p> <ul style="list-style-type: none"> * 所有表格及影片必須在截止日期前送達。 * 所有16mm及35mm影片都必須完整捲好，並且在上面標明清楚影片名稱及作者。 * 錄影帶一份只能放一作品，並且標明清楚作品名稱。 * 報名表須填寫完成，並且附上兩張Jpeg檔案圖片(300dpi、13×18cm)、兩張導演照片(5×5cm)、作品故事介紹及對話，影片最好附上英語或日語字幕。 * 可選擇上傳或郵寄的方式繳交作品。
參賽費用	免費報名
參賽類別	不拘
評分標準	無相關敘述。
聯絡方式	<p>HIROSHIMA 2010 FESTIVAL OFFICE</p> <p>4-17 Kako-machi, NaKa-Ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN.</p> <p>Tel: +81 82 245 0245</p> <p>Fax: +81 82 245 0246</p> <p>Email: hiroanim@hiroanim.org</p>

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	<p>* 參賽作品需於2010年1月1日以後完成之作品</p> <p>* 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。</p>
------	---

收件期限	<p>截止日期：已截止</p> <p>展覽日期：2011/06/19~2011/06/26</p> <p>* 不接受下列作品繳交形式：</p> <ul style="list-style-type: none">- 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 <p>* 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。</p>
------	---

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
------	--

數位動畫類：第一等

微軟潛能創意盃 Imagine Cup

官方網站	http://www.microsoft.com/taiwan/imaginecup/2012/default.aspx
主辦單位	<p>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。</p> <p>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。</p>
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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>5 IT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。</p>
評分標準	無相關敘述。
聯絡方式	<p>信箱: ictw@microsoft.com 電話: 0800008833 (請註明: 潛能創意盃相關問題)</p>

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