



2021

IDC International
Design
Competition

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

設計戰國策

林磐聳 主編

教育部編印

中華民國一一〇年八月

目錄

Contents

計畫主持人－林磐聳講座教授序	004
計畫簡介與成果	006
來自亞洲的設計力量－國際設計研討會	016
來自亞洲的設計力量－國際設計工作坊	024
109 年度頒獎典禮暨成果發表記者會	030
2021「設計深耕X生根設計」系列活動	034
國際大型設計展：臺灣設計X 國際發光	042
2021 臺灣設計展演巡迴成果展	044
設計名家專文	046
專訪電子報	066
109 年度獲獎作品介紹	088
國際競賽資訊	231



初一十五兩樣月， 十又五年一條心。

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫／設計戰國策」計畫主持人
亞洲大學視覺傳達設計學系講座教授

林磐聳

初心：人才培育

2003 年政府大力推動文化創意產業政策，其中由教育部負責「藝術與設計領域人才培育計畫」，當年隨即啟動環境整備的第一個子計畫，在臺灣北中南分區設置五個「藝術與設計類教學資源中心計畫」：臺北科技大學、臺北藝術大學、雲林科技大學、成功大學、臺南藝術大學作為中心學校，協同伙伴學校及國際合作學校，期待建構臺灣藝術與設計院校豐厚的能量，得以在文化創意產業人才培育產生源源不斷的驅動力。

用心：海外菁英

2005 年起為了提升臺灣學生在藝術與設計的國際視野，啟動了第二個子計畫：「藝術與設計菁英海外培訓計畫」，針對產品設計類、視覺傳達設計類、數位動畫類之後陸續擴充至建築與景觀設計類、時尚設計類五大設計相關領域，甄選優秀學生送至全球知名院校進修、深造或是至國際專業設計公司實習，藉此擴展學生國際視野、增進學生的專業能力以及國際移動力，進而提升國家創造力與國際競爭力；此為整個「藝術與設計的人才養成計畫」中的「Push」向外推出的策略，但是僅僅集中資源分配在甄選出來的三、四十名海外菁英培訓的學生身上而已。

恆心：全球競賽

因此為了落實教育普及及公平開放的原則，在「藝術與設計的人才養成計畫」中的「Push」對外推出的面向，加強藝術與設計人才培育的國際化，特別規劃國內教育與國際競賽接軌，鼓勵高級中等以上學校學生踴躍參加國際競賽，根據全球藝術與設計的競賽訂定不同的等級、標的、獎勵措施，期待經由參與國際設計競賽，檢視學校藝術與設計教育的成果；自 2006 年啟動了「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，本項計畫簡稱：「設計戰國策」不言自明，持續推動至 2020 年已經長達十五年之久，期間經歷「萌芽期」、「推廣期」、「發展期」不同階段，實施相應的策略規劃及資源工具，十五年來經由計畫輔導與推動總計有 1,217 件作品在國際獲獎，其中榮獲全球各大設計競賽銅獎以上者高達 151 件；設計戰國策十五年來質量兼具的成果，成為全球推動藝術與設計教育政策少有的特殊案例，因此受到日本、韓國、新加坡、印度、中國大陸、香港、澳門等院校前來交流學習，成為臺灣在文化創意產業人才培育具有生生不息的源頭。

同心：看見臺灣

月有陰晴圓缺，初一十五兩樣月；回首設計戰國策計畫以來，可謂是十又五年一條心，大家不忘初心、同心協力才有這樣的成果；感謝教育部高教司十五年來持續支持這個計畫，讓臺灣藝術院校師生的教學成果，得以在國際競賽的擂台發光發熱；感謝臺灣中等以上學校的師生，勇於挑戰全球藝術與設計類競賽，每年都能夠榮獲佳績，讓世界看見臺灣；感謝政府、學校、老師、學生大家同心協力，不管月亮陰晴圓缺、日以繼夜投入心力培育人才，大家堅持十又五年一條心，才能落實臺灣文化創意產業美好的願景。

The Moon Waxes and Wanes, Yet Our Goal Remains Unchanged.

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

Apex Lin, Pang-Soong



Aspiration: Nurturing Talent

Since 2003, the government has implemented policies to promote Taiwan's cultural and creative industries. As part of the plan, the Ministry of Education launched "The Project of Art and Design Talent Cultivation." Initiated in the same year by the Ministry of Education, the first subproject includes the following five universities as the hubs of teaching and learning resources across Taiwan: National Taipei University of Technology, Taipei National University of the Arts, National Yunlin University of Science and Technology, National Cheng Kung University, and Tainan National University of the Arts. Combined with the resources of other design partners as well as international universities and colleges, it is expected that this synergy will strengthen the capacity of art and design universities and colleges in Taiwan and continue to foster talent in cultural and creative industries.

Attentiveness: Offering Overseas Training Program

In order to encourage Taiwanese students to cultivate an international perspective, the second subproject titled "The Art and Design Elite Overseas Training Program" was initiated in 2005. This program offers students who specialize in different fields of design, ranging from product design, visual communication design, and digital animation to architecture and landscape design as well as fashion design, the opportunity to study abroad in world-renowned universities and colleges or join the internship program in overseas design companies. This mechanism aims to help students expand their knowledge, finesse their professional skills, and enhance their global mobility, eventually thriving Taiwan's creative industries and sharpening its competitive edges. As the "push" strategy of "The Project of Art and Design Talent Cultivation," only about 30 to 40 students can make the cut and receive the aforementioned opportunity. This is to make sure that the resources are reserved for the best of the best.

Perseverance: Participating in International Design Competitions

To achieve universal education and inclusiveness, the "push" dimension of "The Project of Art and Design Talent Cultivation" focuses on nurturing international art and design talent and connecting this pool of talent with the international community by encouraging senior high school students and above to compete in international contests. Incentives are offered to students according to the level of the competition and the goal they achieve. By participating in these competitions, students are also allowed to review and examine what they learn at school. In 2006, the Ministry of Education launched "The Award Incentive Program for Encouraging University / College Students to Participate in International Art and Design Contests." The name of the program is shortened as IDC (International Design Competition), which speaks for itself. The program has been ongoing for over 15 years. During this time, it went through various phases, including planning, promotion, and development, with corresponding strategies and resource tools for each phase. So far, a total of 1,217 pieces of work that were assisted and promoted by the program have won international awards over the past 15 years, which includes 151 medalists in major international design competitions. The IDC program has showcased remarkable achievements over the years and become one of the few examples of how policies can successfully promote art and design education. Therefore, the program has welcomed students from Japan, South Korea, Singapore, India, China, Hong Kong, and Macau to exchange and learn from one another. It will continue to be the cornerstone of talent cultivation for Taiwan's cultural and creative industries.

Cohesion: Raising Taiwan's Global Visibility

The moon waxes and wanes, and every flow must have its ebb. However, even after 15 years, our goal remains unchanged. Without our aspiration and collaboration since the very beginning, none of this would have been possible. I'd like to express my sincere appreciation to the Department of Higher Education of the Ministry of Education for constantly supporting this program over the past 15 years and allowing these art and design teachers and students to be known by the world for their accomplishments. I'd also like to thank senior high school teachers and students for having the courage to challenge themselves in international art and design competitions. Every year, they end up receiving honor for their outstanding achievements, raising Taiwan's global visibility. Moreover, I'm grateful for the collaboration between the government, universities and colleges, teachers, and students. Regardless of adversity, as long as we continue to put our effort into talent cultivation and stay committed to what we do, we can eventually carry out the vision of Taiwan's cultural and creative industries.

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

計畫簡介與成果

計畫緣起

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

計畫成果

一、藝術與設計類國際競賽推廣、人才資料庫網站功能維護與國際競賽教學檔案建置

透過設計戰國策官方網站推廣藝術與設計類國際競賽，是資訊推廣最即時的管道。除了原有的國際競賽資料庫外，102 年度新增的歷屆獲獎作品人才資料庫與獲獎作品線上展覽功能，提供產業與學術界交流合作的管道；105 年度新增國際競賽教學檔案下載功能，根據設計戰國策補助的每項國際競賽作詳細介紹，包括該競賽基本資料、今年徵件規章、去年得獎作品分享及曾獲設計戰國策補助之得獎作品分享，提供教學需求者或是參賽準備者使用。

關於「國際競賽教學檔案」

根據「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

獎勵項目一覽表可查詢到本計畫補助的六十項國際競賽，並於設計戰國策官方網站以及歷年成果專輯中提供每項國際競賽中文翻譯資料，提供參賽者詳盡的國際競賽資訊。每項國際競賽教學檔案內容可分為四大部份：(1) 國際競賽基本介紹資料—包括競賽說明、參賽資格、參賽費用及類別等資訊、(2) 本屆徵件規章—每屆可能會有新增規定或是特定主題，並收錄該屆收件時間跟評審時程等說明、(3) 上屆得獎作品分享—透過得獎作品觀摩，瞭解該國際競賽風格或是創作脈絡及(4) 設計戰國策補助作品分享—透過歷年補助過該國際競賽得獎作品，思考目前臺灣設計教育發展成果。計畫團隊已經為六十項計畫列表補助之國際競賽製作說明檔案，並放置於官方網站供教學需求者及參賽準備者使用，可逕自至設計戰國策下載專區流覽或下載 (<http://www.moe-idc.org/Download/TeachArchive>)。

流覽或下載「國際競賽教學檔案」步驟



步驟 1：開啟「設計戰國策官方網站 (<http://www.moe-idc.org/>)」
Step 1: Open the official website of "International Design Competition"



步驟 2：從工具列的「競賽標的」中找到「競賽教學檔案」
Step 2: Look for the link to the "Download" section

"Award Incentive Program for Encouraging University / College Students to Participate in International Art and Design Contests" by Ministry of Education

Synopsis and Achievements of the Project

Origins of this Project

The government has been promoting the "Cultural and Creative Industries" policy since 2003. The Ministry of Education is responsible for the "Art and Design Talent Development Plan," and the "Award Incentive Program for Encouraging University / College Students to Participate in International Art and Design Contests." This project aims to implement the objective, "development of art and design talent in colleges," and to strengthen internationalization of the development of art and design talent, establishing the connection between international competitions and domestic art & design education. It has been developing incentives to encourage students of domestic art and design departments to actively participate in international competitions, enhancing students' creative art and design standards by preparing entries, and developing their global perspectives and enhancing their professional qualities through the experience of international competitions.

Achievements

1. Promotion of International Art and Design Competitions, Maintenance of Database of Talents, and Education PPT of International Art and Design Competitions for Download

Promoting international art and design competitions through the IDC official website, is the most immediate way to promote information. In addition to the existing database of international competitions, the database of previous winners and online exhibition of winning entries which were both newly built in 2013, has become a smooth channel of communication or cooperation between industry and academia. Also, adding the educational PPT of International Art and Design Competition for download (more details seeing the page14-15), it bases on each competitions of the IDC Project for more detailed introduction, including the basic information of the competition, this year's reward rules, the awarded works of last year, and the awarded works of IDC Project, to provide those in need.

About the "International Competition Pedagogic Files"

In the table under "International Design Competition: Award Incentive Program by the Ministry of Education for Encouraging University / College Students to Participate in International Art and Design Contests," one can see the 60 international competitions covered by the reward support of this Program.

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

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



步驟 3：開啟「競賽教學檔案」頁面，點選您想要瞭解的「國際競賽」圖片後即可瀏覽或下載
Step 3: Open the "International Competition Pedagogic Files" page, and click on the icon of the "International Competition" that you want to learn more about.

二、辦理藝術與設計類國際競賽之獎勵金審查行政作業

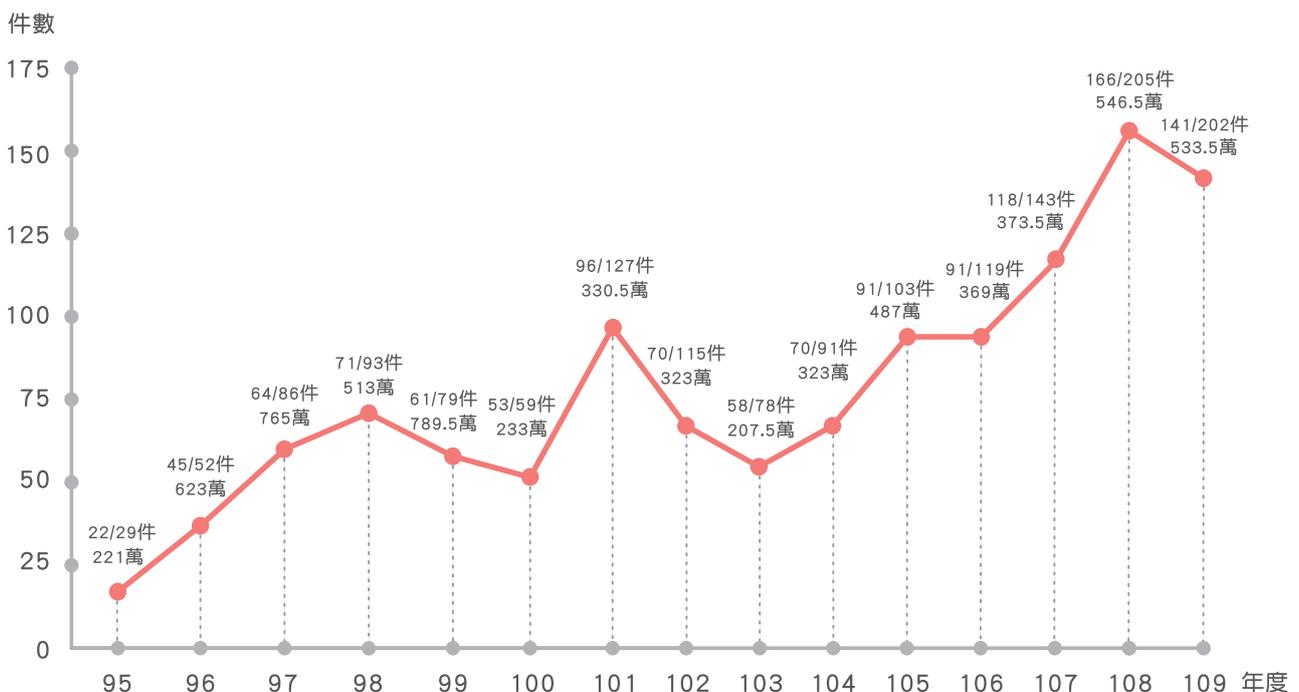
計畫自 2005 年實施以來，95 年度有 22 名學生參加國際競賽榮獲佳績、96 年度增為 45 名、97 年度增至 64 名、98 年度增加到了 71 名。在 99 年度的 61 位獲獎人次裡，獲得 1 件金獎、2 件銀獎、8 件銅獎的成績；到了 100 年度，共計有 3 位國際頂尖競賽的金獎得主誕生；101 年度通過申請數再次攀升，共有 96 件作品通過申請，包括 1 位金獎、10 位銅獎；102 年度誕生了第一件的全場大獎，以及 1 件銀獎與 9 件銅獎的佳績；103 年度銅獎以上大獎已累積 59 件；104 年度銅獎以上大獎大幅度增加，累積至 75 件；105 年度獲得銅獎以上大獎數量已累積達 98 件；另外，也新增 7 所臺灣學校學生國際獲獎紀錄，臺灣學生歷年參與國際競賽獲獎校數攀升至 44 所；106 年度共計 91 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 110 件；107 年度新增建築與景觀設計類，共計 118 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 118 件；另外，新增 7 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄；108 年度新增時尚設計類，共計 166 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 133 件（請參閱表一～表二）。

計畫實施至今，每年臺灣學生於國際獲獎數量穩定發展，國內設計教育的推廣，也越受到各大專院校的肯定與重視。109 年度共計收到 202 件獎勵金申請案，最終 141 件通過申請，其中包括 2 件金獎、6 件銀獎、10 件銅獎，銅獎以上獎項目前已累積達 151 件；另外，新增 1 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄，共計已有 54 所臺灣學校學生於國際獲獎發光並獲得本計畫之補助（請參閱圖一～圖三）。

臺灣學子在國際設計舞臺漸漸發光，帶來的好成績是有目共睹，獲獎作品不只吸引集資平臺的關注、產業界的合作邀約或是學生自行創業發展，部份商品也已陸續上市販售，顯示出本計畫對提升臺灣藝術設計與文化創意，是具有明顯的鼓勵作用。

三、舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會

109 年度活動於 2020 年 12 月 10 日（四）假國家圖書館 3F 國際會議廳舉辦「2020 設計戰國策頒獎典禮暨成果發表記者會」，邀請教育部長官、本計畫諮詢委員，及產學界專家學者等擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策劃特展讓所有獲獎作品於現場展出，增加作品曝光的機會。



圖一：1,217 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 6,638 萬元整

Chart 1: 1,217 Winning Entries in International Competitions, Total Prize Money is NT\$66,380,000

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

This project has been implemented since 2005, and 22 students won awards in international competitions in the fiscal year of 2006; the number was increased to 45 in the fiscal year of 2007, 64 in 2008, and 71 in 2009. 61 students won awards in the fiscal year of 2010, including 1 gold award, 2 silver awards, and 8 bronze awards; 3 gold awards in the fiscal year of 2011; in 2012, the number of permissions obtained had risen again, a total of 96, including 1 gold award and 10 bronze awards; in 2013, the first Grand Prix was achieved, as well as 1 silver and 9 bronze awards; in 2014, the number of bronze or higher awards has accumulated to 59; in 2015, the number of bronze or higher awards has accumulated to 75; in 2016, the number of bronze or higher awards has accumulated to 98, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 44; in 2017, total of 91 works obtained the permissions of the application, and the total number of bronze or higher awards has accumulated to 110; in 2018, total of 118 works obtained the permissions of the application. The total number of bronze or higher awards has accumulated to 118; time to 2019, total of 166 works obtained the permissions of the application, and the number of bronze or higher awards has accumulated to 133 (Table 1-2).

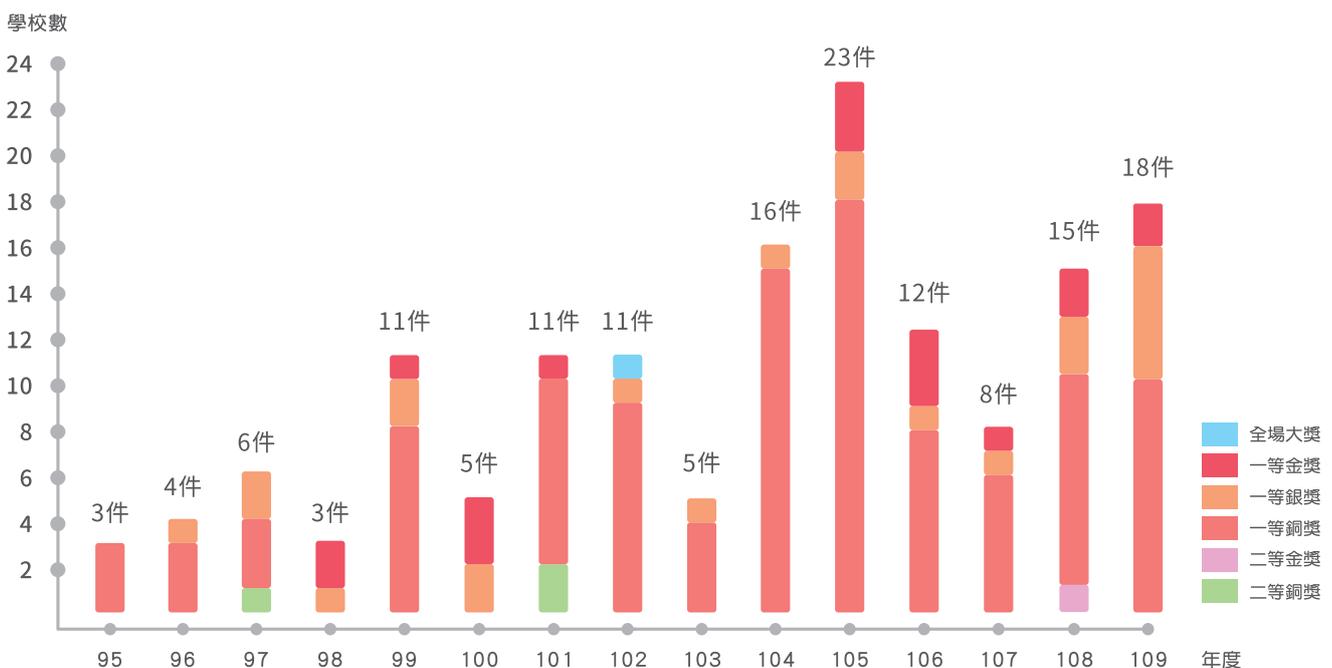
After this plan was implemented, the number of international awards won by Taiwanese art and design students has been constantly growing every year, and domestic universities have been paying more attention to the promotion of design education. According to the annual statistics in 2020, received 202 applications and total of 141 works obtained the permissions of the application, including 2 gold awards, 6 silver awards, and 10 bronze awards. The total number

of bronze or higher awards has accumulated to 151, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 54 (Chart 1~3).

Taiwanese students are gradually shining in the international design scene, and their good performances are universally recognized. Not only do winning works attract capital raising platforms, but winning students are also easily invited for industrial cooperation or starting their own businesses; a portion of the goods have also been sold on the market. This plan has been a significant incentive in enhancing Taiwanese art design and cultural creation.

3. Holding the Awards Ceremony and Press Conference on Achievement

On December 10th, 2020 (Thu.), in the National Central Library International Convention Center 3F, this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2020, and invited the officials of Minister of Education, the advisory committee of this project, and experts and scholars from industry and academia, as well as guests and award presenters. In addition to the interviewers of various print media, IDC also organized an exhibition so that all the winning entries would be displayed, and their opportunities of exposure could increase.



圖二：1,217 件國際競賽獲獎作品，151 件奪得銅獎以上獎項
Chart 2: 1,217 Winning Entries in International Competitions, 151 Winning Entries above Bronze Awards

四、舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，拓展臺灣學生的設計視野

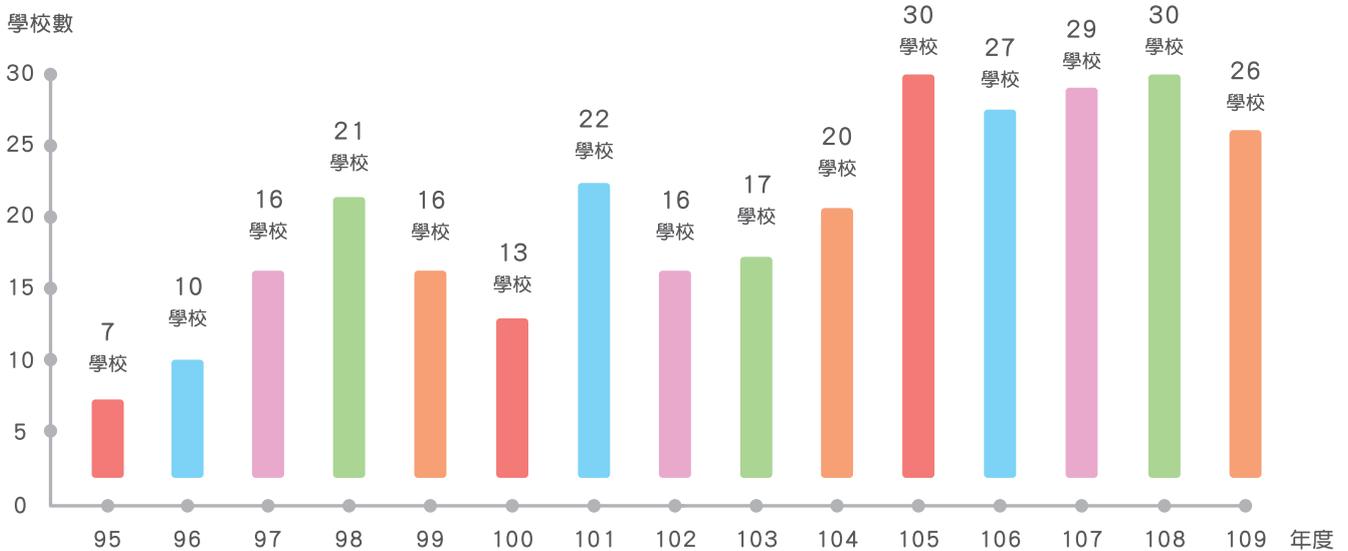
自 2014 年起辦理第一屆「來自亞洲的設計力量」，至今年已是第八屆（請參閱表三），讓許多對精進設計有興趣的師生受益，過去七屆曾邀請來自世界設計組織（前身為國際工業設計協會）理事—李淳寅先生，名古屋工業大學建築設計系和工程研究所教授—井上雅弘教授，第 14 屆墨西哥國際海報雙年展國際評審主席— John Gravidahl，泰國暹羅天地 River Museum 總監— Namfon Laistrooglai，被《新週刊》聯合《Design360°》、《生活方式研究院》評選為中國最具市場號召力的頭二十位設計師之一—李永銓設計師，陳永基設計有限公司創辦人、倫敦國際獎 LIA 評審—陳永基總監等國際設計大師，來到臺灣中部分享設計觀點，藉此將臺中打造為臺灣的設計磁場。

第八屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊於 2020 年 11 月 27 日至 11 月 29 日分別假國立公共資訊圖書館及亞洲大學登場，邀請薩巴卡瑪創辦人暨設計總監— Anthony Soames、果多設計創辦人— Felix von Bomhard、羅技首席設計師— Benjamin Ehrenberg、CRE8 奎艾特設計設計副理— Oscar Coutinho、年度設計師 (IAD 國際設計師協會) (義大利)、榮獲多項國際獎項— Daisuke Nagatomo、紐西蘭 Mister 男裝創辦人暨設計師、現於臺北實踐大學擔任助理教授— Ra Thomson 等國際設計大師，來臺分享國際設計觀點及在地實務經驗，並於國際設計工作坊帶領各組實作示範，並個別指導討論與進行作品總評。

連續辦理八屆的「來自亞洲的設計力量」累積邀請來自 19 個國家 / 地區共 54 位國際設計師，每年固定於十二月上旬舉辦，儼然已經形成一種傳統。本屆國際設計研討會共計 54 所學校及 302 位聽眾參與，另線上直播有 389 次觀看次數；連續兩日國際設計工作坊，大師們引導學生做創意發想及實際操練，讓學生與國際設計思維接軌，藉此提升國內的設計教育水平，本屆「視覺傳達組」、「產品設計組」、「時尚設計組」及「建築與室內設計組」共計 33 所學校 170 名學生參與，產出 41 件作品。希冀不同文化透過設計交流的方式，匯聚成一股強大的設計力量，進而影響與改變全世界，留下更多傳承故事與經驗分享。

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

一個十年可成就一片新氣象，過去接受國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍。自 2018 年起推動「設計深耕 X 生根設計」系列活動，四年已累積辦理專題講座 4 場次、校園講座 51 場次及工作坊 2 場次，共計 78 位設計師擔任設計傳承講師及 6,163 人次參與（請參閱表四）。邀請講師背景包括工業設計、視覺傳達、數位動畫、工藝設計、展覽規畫或專案管理等，設計傳承講師為曾經擔任設計戰國策審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲設計戰國策補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請設計戰國策新銳設計師加入，帶



圖三：總計 300 個學校獲獎次數，累積參與學校達 54 所
Chart 3: A Total of 300 Schools Won Awards, of Which 54 Schools Were Repeated Prize Winner.

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

Since 2014, "The Power of Asian Design" has been held for eight sessions, which has benefited many teachers and students who are interested in advanced design. In the past seven sessions, we had invited international design masters to this event, such as Lee Soon In, senator of World Design Organization (WDO) from South Korea; Masahiro Inoue, Professor, Nagoya Institute of Technology from Japan; John Gravidahl, President of the International Jury - 14th International Biennial of the Poster in Mexico from America; Namfon Laistrooglai, Director of River Museum, Iconsiam from Thailand; Li Wing Chuen Tommy, chosen as one of the top 20 designers (graphic design) with market influence in China jointly by New Weekly, Design360° and the Life Style Academy from Hong Kong, and Leslie Chan, Founder of Leslie Chan Design Co., Ltd., Judge of London International Awards from Hong Kong. Through sharing design ideas with famous international design masters, Taichung will be built into Taiwan's design magnetic field.

"8th The Power of Asian Design" held on November 27th (Fri) to 29th (Sun) of 2020, and invited Anthony Soames, Subkarma, Design Director and Owner from United Kingdom; Felix von Bomhard, Co-founding by associates ltd from Germany; Benjamin Ehrenberg, Principal Designer at Logitech from Germany; Oscar Coutinho, Senior Designer and Human Factors Expert at CRE8 Design from France; Daisuke Nagatomo, Designer of the year - International Association of Designer from Japan, and Ra Thomson, Owner and Designer for Mister Menswear from New Zealand. These international design masters shared their design experiences from different cultures and the way of future development.

The eighth-session "The Power of Asian Design" has been invited by 54 international design masters from 19 countries. It is held every year in early December and has formed a tradition. In the International Design Seminar, with 54 schools and 302 students participating as of 8th. During the two consecutive days of the international design workshop, the masters guide the students to do creative thinking and practical exercises, and help the students connect with international design thinking in order to enhance the level of design education in Taiwan. In the 8th, 33 schools, 170 students

and 41 works participated in the "Visual Communication Group", "Product Design Group", "Fashion Design Group" and "Architecture and Interior Design Group." We wish Taiwanese teachers and students in the fields of art and design can learn different experiences and broadly expand their design vision.

5. "Design Plows Deep X Design Takes Root": The Event Series under this Design Inheritance and Promotion Program Offers a Platform for More Learning and Exchange

One decade can make a huge difference. If we look at the former students who once participated in international design contests and received funding, it turns out that many of them have now become part of the new-generation force in the design industry and academia. The event series of "Design Plows Deep X Design Takes Root," launched in the year of 2018, four years have so far included 4 keynote forums, 51 on-campus forums and 2 workshops. In total, 78 designers have served as design inheritance instructors, and 6,155 people have participated in this event series. The profiles of the instructors invited have covered industrial design, visual communication, digital animation, craft design, exhibition planning, project management, etc., and these inheritance instructors are designers who have been review committee members of the International Design Competition project, jurors of Taiwan International Student Design Competition, or representatives or recommenders of different design associations in Taiwan; or they are young designers who have received funding from the International Design Competition project over the past ten years. This event series integrates resources from the Art and Design Talent Program under the Ministry of Education, cooperates with Taiwan Amoeba Design Association, and invites young designers who have previously participated in the International Design Competition project. With accumulated design power and resources, forums and workshops are organized so that more art and design talent of the younger generation can pass down the design energy of Taiwan, the mechanism of which provides young designers and design beginners with a platform for more learning and exchange.

表一：「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」2006年~2020年獎勵概況

Table 1: "The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design class", Reward Profile in 2006 ~ 2020

2006年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	0	0	3	0	0	9	6	4		22	1. 東方技術學院 2. 國立交通大學 3. 國立高雄師範大學 4. 國立雲林科技大學	5. 國立臺灣師範大學 6. 實踐大學 7. 嶺東科技大學
獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 50萬	獎金 30萬	獎金 30萬	獎金 5萬	獎金 3萬	獎金 2萬	獎金 221萬				
2007年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	0	1	3	0	8	28	3	2		45	1. 明志科技大學 2. 國立成功大學 3. 國立高雄師範大學 4. 國立雲林科技大學 5. 國立臺南藝術大學	6. 國立臺灣科技大學 7. 國立臺灣師範大學 8. 台南科技大學 9. 實踐大學 10. 嶺東科技大學
獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 50萬	獎金 30萬	獎金 30萬	獎金 5萬	獎金 3萬	獎金 2萬	獎金 623萬				
2008年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	0	2	3	1	4	54	0	0		64	1. 明志科技大學 2. 長庚大學 3. 國立交通大學 4. 國立成功大學 5. 國立高雄師範大學 6. 國立雲林科技大學	7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣師範大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣藝術大學 11. 朝陽科技大學 12. 輔仁大學
獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 50萬	獎金 30萬	獎金 30萬	獎金 10萬 7件 獎金 5萬 47件	獎金 3萬	獎金 2萬	獎金 765萬				
2009年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等優選	二等優選	三等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	2	1	6	1	2	52	2	5		71	1. 大同大學 2. 元智大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 國立交通大學 6. 國立成功大學 7. 國立政治大學	8. 國立高雄師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺中技術學院 11. 國立臺北科技大學 12. 國立臺南藝術大學 13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺灣藝術大學
獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 15萬	獎金 5萬	獎金 2.5萬	獎金 2.5萬	獎金 1.5萬	獎金 1萬	獎金 513萬				

著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平台。

六、編輯出版國際競賽獲獎作品之專輯一冊

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

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

IDC has annually edited and published a special issue of award-winning works from international competitions. In addition to gathering information of international graphic design, product design, digital animation, techno-craft design, architecture and landscape design, fashion design, etc., IDC also invites experts and scholars to write essays analyzing how to prepare for international competitions, and to share the winning entries from the international competitions, as well as the creative concepts, experiences, and mentalities. Other contents include a review of the activities planned for the current year, and international competitions reward rules, items, and regulations.

年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	二等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	2010	0	1	2	8	1	0	46	3	0	61	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 亞洲大學 4. 南臺科技大學 5. 國立成功大學 6. 國立高雄師範大學	7. 國立雲林科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺南藝術大學 10. 國立臺灣科技大學 11. 國立臺灣師範大學 12. 國立臺灣藝術大學
2011	0	3	2	0	6	0	39	3	0	53	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 國立成功大學 4. 國立高雄師範大學 5. 國立臺中技術學院	6. 國立臺北科技大學 7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣師範大學 9. 國立臺灣師範學院 10. 崑山科技大學	11. 銘傳大學 12. 實踐大學 13. 樹德科技大學
2012	0	1	0	8	2	2	81	2	0	96	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 亞洲大學 6. 南華大學 7. 國立交通大學 8. 國立成功大學	9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺北科技大學 11. 國立臺灣師範大學 12. 國立臺灣科技大學 13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺南藝術大學 15. 國立聯合大學 16. 崑山科技大學	17. 朝陽科技大學 18. 輔仁大學 19. 銘傳大學 20. 台南應用科技大學 21. 實踐大學 22. 樹德科技大學
2013	1	0	1	9	13	0	44	2	0	70	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 長庚大學 4. 亞洲大學 5. 南臺科技大學 6. 國立交通大學	7. 國立成功大學 8. 國立高雄師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺北科技大學 12. 國立臺灣師範大學	13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺灣藝術大學 15. 銘傳大學 16. 實踐大學 17. 樹德科技大學
2014	0	0	1	4	10	0	38	5	0	58	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 亞東技術學院 4. 亞洲大學 5. 國立成功大學 6. 國立雲林科技大學	7. 國立臺中科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺灣藝術大學 12. 國立聯合大學	13. 遠東科技大學 14. 銘傳大學 15. 實踐大學 16. 醒吾科技大學 17. 樹德科技大學

2015 年執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	0	1	15	10	0	42	2	0	70	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 東海大學 4. 長庚大學 5. 亞東技術學院 6. 亞洲大學 7. 崇右技術學院	8. 國立成功大學 9. 國立政治大學 10. 國立高雄師範大學 11. 國立雲林科技大學 12. 國立臺北科技大學 13. 國立臺灣大學 14. 國立臺灣科技大學	15. 國立臺灣師範大學 16. 銘傳大學 17. 台南應用科技大學 18. 實踐大學 19. 樹德科技大學 20. 嶺東科技大學
獎金 40萬	獎金 25萬	獎金 15萬	獎金 10萬	獎金 5萬	獎金 2.5萬	獎金 2.5萬	獎金 1.5萬	獎金 1萬	獎金 323萬				

2016 年執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	3	2	18	15	0	48	4	1	91	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 中原大學 4. 正修科技大學 5. 佛光大學 6. 亞洲大學 7. 明志科技大學 8. 東海大學 9. 長庚大學 10. 南臺科技大學	11. 致理科技大學 12. 國立成功大學 13. 國立政治大學 14. 國立高雄大學 15. 國立雲林科技大學 16. 國立雲林科技大學 17. 國立新竹教育大學 18. 國立臺中科技大學 19. 國立臺北科技大學 20. 國立臺北藝術大學	21. 國立臺南藝術大學 22. 國立臺灣科技大學 23. 國立臺灣師範大學 24. 復興商工 25. 朝陽科技大學 26. 華梵大學 27. 台南應用科技大學 28. 樹德科技大學 29. 醒吾科技大學 30. 嶺東科技大學
獎金 40萬	獎金 25萬	獎金 15萬	獎金 10萬	獎金 5萬	獎金 2.5萬	獎金 2.5萬	獎金 1.5萬	獎金 1萬	獎金 487萬				

2017 年執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	3	1	8	2	0	74	2	1	91	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 中原大學 4. 元智大學 5. 弘光科技大學 6. 正修科技大學 7. 亞東技術學院 8. 亞洲大學 9. 明志科技大學	10. 東海大學 11. 致理科技大學 12. 國立高雄師範大學 13. 國立雲林科技大學 14. 國立臺中科技大學 15. 國立臺灣科技大學 16. 國立臺北商業大學 17. 國立臺北藝術大學 18. 國立臺南藝術大學	19. 國立臺灣科技大學 20. 國立臺灣師範大學 21. 崇右影藝科技大學 22. 朝陽科技大學 23. 台南應用科技大學 24. 銘傳大學 25. 樹德科技大學 26. 醒吾科技大學 27. 嶺東科技大學
獎金 40萬	獎金 25萬	獎金 15萬	獎金 10萬	獎金 5萬	獎金 2.5萬	獎金 2.5萬	獎金 1.5萬	獎金 1萬	獎金 369萬				

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

2019 年執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	二等 金獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	2	2	1	10	5	1	113	19	13	166	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 中國科技大學 4. 正修科技大學 5. 佛光大學 6. 亞洲大學 7. 明志科技大學 8. 東方設計大學 9. 東海大學 10. 南臺科技大學	11. 致理科技大學 12. 國立高雄師範大學 13. 國立雲林科技大學 14. 國立臺中科技大學 15. 國立臺北科技大學 16. 國立臺北教育大學 17. 國立臺南藝術大學 18. 國立臺灣科技大學 19. 國立臺灣師範大學 20. 國立臺灣藝術大學	21. 國立聯合大學 22. 崑山科技大學 23. 朝陽科技大學 24. 實踐大學 25. 台南應用科技大學 26. 輔仁大學 27. 銘傳大學 28. 樹德科技大學 29. 醒吾科技大學 30. 嶺東科技大學
獎金 40萬	獎金 25萬	獎金 15萬	獎金 15萬	獎金 10萬	獎金 5萬	獎金 2.5萬	獎金 2.5萬	獎金 1.5萬	獎金 1萬	獎金 546.5萬				

2020 年執行 成果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	2	6	10	3	0	99	20	1	141	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 中原大學 4. 中國科技大學 5. 元智大學 6. 台南應用科技大學 7. 正修科技大學 8. 亞洲大學 9. 明志科技大學 10. 東海大學	11. 南臺科技大學 12. 致理科技大學 13. 國立雲林科技大學 14. 國立臺中科技大學 15. 國立臺北科技大學 16. 國立臺北商業大學 17. 國立臺北教育大學 18. 國立臺南藝術大學 19. 國立臺灣科技大學 20. 國立臺灣藝術大學	21. 朝陽科技大學 22. 實踐大學 23. 銘傳大學 24. 樹德科技大學 25. 龍華科技大學 26. 嶺東科技大學
獎金 40萬	獎金 25萬	獎金 15萬	獎金 10萬	獎金 5萬	獎金 2.5萬	獎金 2.5萬	獎金 1.5萬	獎金 1萬	獎金 533.5萬				

表二：臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（2006年～2020年）

Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Per Year in 2006 ~ 2020

參與學校	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	獲獎總數
1 大同大學				1	1	1	4	3	4	1	2	4	3	1	1	26
2 大葉大學							4	1			2	1			1	9
3 中原大學									1	1	2	1	1	1	1	8
4 中國科技大學													7	6	10	23
5 中華大學													1			1
6 元智大學				1								1			1	3
7 台北海洋科技大學													1			1
8 台南應用科技大學		2	4	1	3		1			2	5	1	5	2	2	28
9 弘光科技大學												1				1
10 正修科技大學											1	2	7	6	4	20
11 佛光大學											1		1	1		3
12 亞東科技大學									1	1		1				3
13 亞洲大學					1		5	8	1	18	10	11	15	10	17	96
14 明志科技大學		2	3	1	2	1	2				1	1	2	7	4	26
15 東方設計大學	1														2	3
16 東海大學										1	1	3		1	2	8
17 長庚大學			4	1			2			1	1					9
18 南華大學							1									1
19 南臺科技大學					1			1			1		2	1	5	11
20 建國科技大學													1			1
21 致理科技大學											5	5		1	1	12
22 國立交通大學	1		4	1			1	1					1			9
23 國立成功大學		1	4	5	2	5	5	1	1	2	2		1			29
24 國立政治大學				1						1	1					3
25 國立高雄大學											1					1
26 國立高雄科技大學													4			4
27 國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3		2	1	3		5		30
28 國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	1	5	6	5	1	5	52
29 國立新竹教育大學											1					1
30 國立臺中科技大學				4		1		5	1		1	4	2	2	2	22
31 國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	3	3	2	5	53
32 國立臺北商業大學													1		1	2
33 國立臺北教育大學													1	3	3	7
34 國立臺北藝術大學											2	2				4
35 國立臺南藝術大學		2	4	6	1	2	1				1	2	4	3	7	33
36 國立臺灣大學							1			1						2
37 國立臺灣科技大學		9	7	13	22	11	31	20	18	11	7	7	16	49	36	257
38 國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	2	1	8	5	10		57
39 國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4				1	5	7	23
40 國立聯合大學							1		1					2		4
41 崇右影藝科技大學										2		4	2			8
42 崑山科技大學						1	2								11	14
43 復興商工				1							1					2
44 朝陽科技大學			3	1			1				3	1	6	5	5	25
45 華梵大學											1					1
46 新民高中													1			1
47 實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	3				4	4	93
48 輔仁大學			1				1							2		4
49 遠東科技大學									1							1
50 銘傳大學				1	1	1	1	2	4	3		2	3	3	1	22
51 樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	9	10	12	7	91
52 醒吾科技大學									2		2	2		2		8
53 龍華科技大學															1	1
54 嶺東科技大學	8	6	8	6	1					1	4	5	7	6	8	60
年度通過總數	22	45	64	71	61	53	96	70	58	70	91	91	118	166	141	1217
核發獎金總數	221 萬	623 萬	765 萬	513 萬	789.5 萬	233 萬	330.5 萬	323 萬	207.5 萬	323 萬	487 萬	369 萬	373.5 萬	546.5 萬	533.5 萬	6,638 萬

* 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。

七、設計戰國策邁向十六年：1,217 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 6,638 萬元整

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫—設計戰國策，本計畫推廣邁向第十五屆。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 1,217 件，頒發之總獎金數累積 6,638 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 54 所。期許透過本計畫之鼓勵性質，讓更多台灣學生的作品，能站上世界的舞台，提升學生的創作實力，增加每件學生精心製作的作品之能見度。

7. IDC Looks Forward to Its Sixteenth: 1,217 Award-Winning Works from International Competitions, and Prizes Awarded NT\$66,380,000 in Total

The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design class – the IDC project has looks forward to its fifteenth. The cumulative number of awards Taiwanese students have won in international competitions has reached 1,217, NT\$66,380,000 has been awarded for cash prizes, and the number of participating schools has reached 54. Hopefully, this project can help more Taiwanese students' works stand on the world stage and enhance students' creative ability, increasing the visibility of each student's elaborate works.

表三：「來自亞洲的設計力量」歷屆各項參與資訊統計表

Table 3: Participating Data of "The Power of Asian Design" Per Session

日期 Date	國際設計師 International Design Masters	研討會 Seminar		工作坊 Workshop	
		參與人數 Attendance	類型 Category	參與人數 Attendance	參與人數 Attendance
第一屆 1st 2014 Jan 17-19	7 國 7 位 (日本/源田悅夫 Etsuo Genda、韓國/金炫 Kim, Hyun、香港/靳埭強 Kan, Tai-Keung、澳門/黃奕輝 Nelson Wong、印度/Pradyumna Vyas、泰國/Anurak Suchat、中國/周剛 Zhou Gang)	21 所學校 186 名聽眾	學生類 教師類	15 所學校 143 名學生 83 件作品	30 所學校 52 名教師
第二屆 2nd 2014 Dec 19-21	7 國 9 位 (日本/鈴木元 Gen Suzuki、日本/山村浩二 Koji Yamamura、韓國/Kyle Hyunsuk Kim、香港/陳永基 Leslie Chan、澳門/林子恩 Wilson Chi-Ian Lam、泰國/Tanatta Koshihadej、新加坡/Stanley Lau、中國/黃維 Huang Wei、中國/戚躍春 Qi, Yue-Chun)	43 所學校 202 名聽眾	學生類 教師類	27 所學校 194 名學生 139 件作品	30 所學校 50 名教師
第三屆 3rd 2015 Dec 11-13	7 國 7 位 (日本/深澤直人 Fukasawa Naoto、韓國/孫惠園 Sohn, Hyewon、香港/劉小康 Freeman Lau、丹麥/Finn Nygaard、澳洲/Troy Innocent、馬來西亞/王利欣 William Harald-Wong、中國/楊明潔 Jamy Yang)	34 所學校 446 名聽眾	學生類	26 所學校 179 名學生 95 件作品	
第四屆 4th 2016 Dec 9-11	7 國 7 位 (日本/野老朝雄 Asao Tokolo、澳門/劉華智 Mann Lao、美國/Eric Cruz、印尼/Ignatius Hermawan Tanzil、伊朗/Mehdi Saeedi、越南/Pham Huyen Kieu、印度/Devina Kothari)	17 所學校 247 名聽眾	學生類	26 所學校 175 名學生 93 件作品	
第五屆 5th 2017 Dec 8-10	5 國 7 位 (日本/淺葉克己 Katsumi Asaba、日本/三宅一成 Kazushige Miyake、韓國/白金男 Baik Kumnam、馬來西亞/Ezrena Marwan、泰國/Doonyapol Srichan、中國/何曉佑 He, Xiaoyou、中國/李超德 Li, ChaoDe)	33 所學校 355 名聽眾	學生類 教師類	26 所學校 200 名學生 90 件作品	35 所學校 51 名教師
第六屆 6th 2018 Dec 7-9	5 國 6 位 (日本/中西元男 Nakanishi Motoso、日本/U.G. Sato、韓國/車康熙 Cha, Kang-Heui、美國/Chaz Maviyane-Davies、香港/葉智榮 Alan Yip, Chi-Wing、中國/何方 He, Fang)	31 所學校 345 位聽眾	學生類	27 所學校 170 名學生 89 件作品	
第七屆 7th 2019 Nov 29-Dec 1	5 國 6 位 (韓國/李淳寅 Lee Soon In、日本/井上雅弘 Masahiro Inoue、美國/John Gravidahl、泰國/Namfon Laistrooglai、香港/李永銓 Li, Wing Chuen Tommy、香港/陳永基 Leslie Chan)	37 所學校 327 位聽眾	學生類	26 所學校 160 名學生 79 件作品	
第八屆 8th 2020 Nov 27-29	5 國 6 位 (英國/Anthony Soames、Felix von Bomhard、德國/羅技首席設計師 Benjamin Ehrenberg、法國/Oscar Coutinho、日本/Daisuke Nagatomo、紐西蘭/Ra Thomson)	54 所學校 302 位聽眾 (含線上直播 389 次)	學生類	33 所學校 170 名學生 41 件作品	

表四：「設計深耕 X 生根設計」系列活動參與資訊統計表

Table 4: Participating Data of "Design Plows Deep X Design Takes Root" Per Session

日期 Date	設計師 Designers	專題講座 Keynote Forum	校園講座 On-Campus Forums	工作坊 Workshop
2018 年	25 位講師 (王鳳卓、李明道 <Akibo>、周育潤、林厚進 <賽先生>、邱禹鳳、施昌杞、張漢寧、連俊傑、陳怡菁、陳信宇、陳品丞、陳重宏 <馬賽>、陳普、游明龍、黃國瑜、黃新雅、黃顯勛、楊田航 <羊麥克>、葉銘泓、趙佳祥、劉昱賢、劉經璋、鄭洪、盧怡君、賴忠平)	1 場 135 人次	13 場 1,172 人次	2 場 10 校 63 人次
2019 年	19 位講師 (方序中、王谷神、王德明、石明生、吳介民、吳孝儒、吳書原、李宜軒、李根在、洪鈺堂、張雅婷、張漢寧、陳青琳、陳彥廷、曾熙凱、馮宇、葉銘泓、鄭翔文、賴忠平)	1 場 175 人次	13 場 1,078 人次	無
2020 年	18 位講師 (王玉麟、朱俊達、宋倍儀、沈子淮、林大智、林廷翰、孫正華、許雅媛、陳奕達、陳彥廷、傅首信、曾偉倫、黃羽菱、萬芙蓉、謝米佳、簡鈺書、顏伯駿、蘇逸佳)	1 場 1,060 人次 (含線上直播)	13 場 807 人次	無
2021 年	16 位講師 (毛仲懷、吳日云、李泓儒、邱昱綺、張姿嫻、許芳瑜、郭韻琴、陳仕剛、陳育民、費詩涵、廖珮好、廖韋、趙永惠、趙靈、盧奕樺、韓世國)	1 場 (線上直播) 533 人次	12 場 1,140 人次	無

「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

時間：2020年11月27日(五) AM9:00~PM5:30

地點：國立公共資訊圖書館 2F 國際會議廳 (臺中市南區五權南路 100 號)

活動時程規劃：

時間	講題/演講者
09:00~09:30	報到
09:30~10:00	開幕式—與會貴賓介紹 國立公共資訊圖書館 劉仲成館長 致詞 亞洲大學 蔡進發校長 致詞 設計戰國策計畫主持人 林磐聳講座教授 致詞 致贈國際設計大師感謝狀與合影
10:00~10:50	講題：《視覺傳達》Has Branding in a GenZ Post Covid World Changed? 演講者：英國 United Kingdom — Anthony Soames
10:50~11:40	講題：《視覺傳達》The Emperor's New Clothes 演講者：德國 Germany — Felix von Bomhard
11:40~11:50	上午場綜合 Q&A 時間
11:50~13:20	午餐時間

時間	講題/演講者
13:20~14:10	講題：《產品設計》User Centric Design - From Global to Local 演講者：德國 Germany — Benjamin Ehrenberg
14:10~15:00	講題：《產品設計》Nurture Your Creativity 演講者：法國 France — Oscar Coutinho
15:00~15:10	中場休息
15:10~16:00	講題：《建築與室內設計》Crafting the Space 演講者：日本 Japan — Daisuke Nagatomo
16:00~16:50	講題：《時尚設計》Sustainable Fashion 演講者：紐西蘭 New Zealand — Ra Thomson
16:50~17:10	下午場綜合 Q&A 時間
17:10~17:30	結語 & 研討會圓滿落幕



計畫團隊致贈感謝狀予國際設計大師並合影留念 (圖左九為亞洲大學蔡進發校長；圖左五為台灣設計聯盟郭介誠秘書長；圖左四為中華民國美術設計協會林文彥理事長；圖左二為國立臺中科技大學蕭家孟副校長；圖左一為中華平面設計協會楊佳璋榮譽理事長；圖右二為台灣優良設計協會林同利秘書長)

英國 United Kingdom Anthony Soames



我們就是故事的述說者，做品牌的本質就是為客戶、為專案說故事。

- 薩巴卡瑪創辦人及設計總監
- 在 2002 年創辦薩巴卡瑪國際有限公司——一個全方位的品牌顧問公司，為國內外企業提供品牌策略、品牌推廣、展覽和活動等服務
- 同時也擔任設計及品牌顧問，與台灣設計中心、經濟部工業局、中華民國對外貿易發展協會、財團法人中國生產力中心、工研院、臺中市政府和高雄市政府等私人或政府組織都曾非常密切地合作
- 2014 年開始，從創意、管理到執行，薩巴卡瑪成為全臺少數有能力一手包辦國際性大型活動的公司之一。執行過的大型活動包含了，2014 年、2015 年、2016 年、2018 年的臺中光影藝術節，佛光山佛陀紀念館的新年燈會和煙火表演，以及 2017 年的高雄夢時代購物中心跨年派對

我的公司叫薩巴卡瑪，我們就是故事的述說者，做品牌的本質就是為客戶、為專案說故事。品牌對我而言是對員工及消費者的承諾，做品牌就是在說故事，說一個未完結的故事。是不是一切事物都可以是品牌呢？我覺得答案是非常肯定的。

多年以來印刷都是做品牌廣告的方式，透過印刷媒介可以把商標或是產品圖片放在上面，臺灣的產業直到最近還是非常仰賴印刷媒介，尤其傳統產業，例如工具機、自行車等，但我覺得在這個媒介有點太久了，因為疫情迫使這些產業改變以往的作法。打造品牌就是要跟客戶互動，了解客戶跟消費者要什麼，進入消費者的心中一直都是做品牌的目標，要用什麼跟消費者做怎麼樣的互動，他會用什麼方式購買產品或服務，藉此滿足他的需求，我相信長久以來做品牌都是這樣的。

在這個進化史的下一個階段進入了網路時代，透過網際網路可以把產品賣給更多的受眾，網際網路擴大了溝通和接觸，更能擴展我們的品牌。互聯網時代就是我這個世代的終結，再來就進入社群網站的世代。我的女兒在 1998 年出生，她是屬於「Z 世代」，Z 世代和我這個世代是無法對話彼此了解的，Z 世代又稱為自我世代「Me 世代」，什麼都是關於自己，包括現在很流行的社群網站，像 Snapchat、IG、抖音等。透過社群網站和追蹤者建立互動和關係非常重要，在線上建立追蹤者的社群，這些關係和互動越來越緊密，品牌也開始善用新的方式，和客戶建立起新的關係。

品牌是越來越靠近客戶，透過不同的媒介去掌控潛在的消費者，過去 3-5 年又有新的趨勢崛起，就是關鍵意見領袖，我們俗稱的網紅。網紅透過網際網路讓觀眾成為他們生活的一部份，他們也成為各位生活的一部份，他會告訴你錢應該用什麼樣的方式、花在什麼樣的地方，每一個意見領袖的追蹤者都代表了金錢，這又是一種新的和消費者互動的方式。

對於各位年輕的設計師及創作者們，今天存在什麼樣的機會呢？數位工具的成本越來越低、想法及點子變成企業想要的東西，對於新鮮人來說是很好的機會，因為你們有最具創意的想法。我自己是平面設計背景出身，所以我知道在以往的世界中，平面設計者是在薪資階層的底部，不過現在的情況完全不一樣了，新的數位工具的關係，透過工具我們有無限的可能，平面設計師會慢慢地在階層中往上爬，而且可能性無限存在。

想辦法打造強而有力的社群，才能有很多的受眾，在需要的時候他就可以捍衛及保護你的品牌，有一些產業在疫情當中開始成長，未來應該也會持續，比如線上支付、線上的網路安全、CDN 及會議平臺等。我會建議在學習新事物的時候，特別強調線上品牌的管理，並且應該去涉獵心理學、人類研究等領域，因為做品牌變得更加人性化，情感的連結也越來越緊密，要知道線上的網友對什麼有興趣，怎麼樣可以把他們的喜好跟興趣變現。





德國 Germany

Felix von Bomhard



品牌有關於說故事，我們在做各種品牌，不管做多久，到某個時機點都要做一些改變。

- 2012 年迄今與設計師楊詠雯共同創辦 By associates 果多設計，為臺灣、中國及歐洲之不同產業客戶提供產品及服務設計
- 2010-2012 年曾任英國倫敦 Thomas Manss & Co ltd 公司資深平面設計師，合作品牌包含音響設備公司 Bowers & Wilkins、Foster+Partners 建築事務所、英國國家肖像館等
- 2007-2010 年法國巴黎 Maquetteetmiseenpage 資深設計師暨工作室首席，合作對象橫跨法國巴黎銀行、愛馬仕等
- 2006-2007 年任職德國規模最大、聲譽最佳的設計辦公室之一 KMS Team Munich 平面設計師，合作範圍橫跨德國各產業專案項目
- 2001-2006 年於德國慕尼黑 Blocherer 學院、奧格斯堡應用科技大學、西班牙瓦倫西亞藝術設計學院研習設計



品牌有關於說故事，我們在做各種品牌，不管做多久，到某個時機點都要做一些改變。品牌就是一間公司或服務的外衣，我們的各種東西就是造型，我不能透過品牌告訴你要怎麼去做，但是我們可以用品牌的設計來表達我們想要傳遞的訊息，所以我們會協助客戶來改變它的品牌外衣。

就我個人來說，我比較喜歡做既有的品牌，而不是去打造新的品牌。首先第一步就是定位，我們會跟客戶溝通，了解客戶需要什麼？客戶要的東西夠實際嗎？以時尚來講，要走向 GUCCI 這種永恆經典的類型，又或者選擇走在最前端的潮服設計，不管哪一種都只是一種選擇罷了。

雖然客戶最大，但還是要不斷地跟客戶提出問題，所以正確的印象很重要，另外是要如何在市場脫穎而出，第一步就是去蕪存菁。我們在做品牌再造的時候會有三種狀況，第一是延續性，品牌沒有遇到大問題，但是因為時代的改變需要做一些變化，例如星巴克一直有人魚的圖像，然而品牌越來越有名甚至不需要名字了，所以就將名字去除只剩下人魚；第二個情況是需要新的方向，可能不是遇到重大的狀況，只是有什麼原因需要做升級改造，像 Exxon、Mobil 在合併的時候就做出一些改變；最後一個情境就是遇到問題了，BP 這家英國石油公司一開始是潮流的感覺，但隨著時間他的形象已經變了，後來因為考慮環境保護的因素，他們就把這個考量納入 Logo 的設計。

這是在臺北大稻埕的一間中藥行，很多日本觀光客喜歡去買中藥製成的牙膏，他們覺得很不好意思，因為日本人的設計都很厲害，但他們的包裝不是那麼漂亮。那時候我們很興奮，覺得可以做復古造型的包裝設計，但客戶說不要，因為經歷三代的經營，希望有嶄新的形象設計，我在設計的時候，一定要讓設計是有意義的，所以我查了一些書，在包裝設計時那些點就是穴位的代表。這個客戶就是為傳統形象做再造，在保留既有傳統元素的情況下，給予一個現代感的包裝設計。

蜷尾家的老闆跟我一樣是光頭，他是第一位把日本霜淇淋引進臺灣的，光頭老闆沒有遇到特別的問題，只是他希望能夠擴展業務，因為他想要到日本開店，所以利用機會為品牌做改良再造。光頭老闆是一個熱忱的人，他剛開店的時候，有一個人幫他在燈籠上提了這個字，所以他覺得 Logo 的字體應該用這個字體，而不是隨便使用其他的字體，同時也幫他做品牌標誌的規範。他們在 7-11 販賣的期間限定商品是跟杜老爺聯名，當初設計的時候是以把冰淇淋帶回家概念來設計，當他們要去日本擴展業務的時候，我們就決定用大家最熟悉的富士山來設計，所以有時候也不是做很革新的改變，只是把原有的東西做得更好。

做品牌再造的時候，一定要考量這三點問題，有延續性嗎？還是有新的方向？或是有其他各種問題？這些都要了解清楚。

德國 Germany

Benjamin Ehrenberg



設計師在設計的時候，必須要傾聽客戶的心聲，了解客戶的痛點、客戶喜歡什麼，而不是像無頭蒼蠅一樣投入在設計中。

- 2008-2009 年獲德國學術交流資訊中心藝術與設計獎學金計畫贊助
- 2012-2014 年 11 月設計研發華碩第一支智慧型手錶 ZenWatch
- 2016-2019 年於中國市場起手建構 Panasonic 智慧居家產品系列及 App
- 自 2011 年起陸續獲得超過 30 座國際設計大獎認可，包括 IDEA 美國傑出工業設計獎、紅點設計獎、iF 設計獎、Good Design 設計獎，並擁有包含 3 件發明專利、2 件實用型專利及 9 件設計專利等超過 14 件專利

我是羅技的首席設計師，今天想透過同時是設計師、老師，也是科技專家的 John Maeda 的話「設計不只要在乎使用者，也要在乎客戶」來準備我的演講。設計師在設計產品的時候，談到的人其實是使用者；但從公司角度，他們講的人其實是客戶，客戶體驗有很多面向，包括了業績、財務以及客戶支援等，消費者的體驗是比較廣，而且比較完整的。

我想要問大家設計的用途是什麼？是希望能啟發人心，還是做出產品，是能提升銷售、要創新，還是要讓東西看起來更漂亮？這個問題我每次問學生，學生們說設計是希望能讓世界變更好、更漂亮，但是大部分的資深設計師都說希望能夠提高業績。為什麼會問這個問題？因為我認為設計一定要有長遠思維，否則會和現實脫離。

我覺得設計師必須要學習商業，IBM 設計師 Phil Gilbert 說：「很多人不把設計當作商業的一部分，但是如果你在會議當中不能有一席之言之話，你的影響力就會下降。」IBM 需要好的設計帶來好的業績，他們也知道設計的價值，但是他們在融入設計的時候，做法比較不同，他們是向業務端展現設計是很有價值的，可以提高客戶回客率，提高客戶的滿意度，其實就是改變設計這個字，讓業界能夠了解設計對於業務業績的好處。

設計其實是在成品做了 90% 後才開始做的，就是把東西變得更漂亮，我 2004 年在學設計的時候，以及 2008 年進入業界都還是這個階段，目前在臺灣也是這個情形。公司做的是提升設計的地位，現在設計可以跟行銷、財務還有規劃相提並論，也因為設計比較早加入開發專案的流程，所以設計的影響會比較大，這個階段我稱為以使用者為中心的設計。很多公司像是騰訊、Apple、阿里巴巴等，都是以設計為中心的公司，他們在乎的不只是使用者的體驗而已，而是希望能夠滿足所有的需求。

我覺得設計不只是直覺及感受而已，而是要尋求回饋的意見。設計其實就是聽客戶的心聲，持續地測試，最好的設計產品就是經過持續地學習及測試才產生的。這個流程其實可以降低失敗機率，但現在的設計師，通常著重自己做設計而不是傾聽客戶的心聲。多數公司還是依靠原型來進行內部展示，讓老闆知道他們在做什麼，而不是用這些原型還有想法讓使用者測試，這樣就無法做出卓越的設計產品了。

設計師在設計的時候，必須要傾聽客戶的心聲，了解客戶的痛點、客戶喜歡什麼，而不是像無頭蒼蠅一樣投入在設計中。把客戶的體驗記在心中，將實體、數位以及服務中間無形的隔閡打破才能設計好的產品，設計師的工作就是要創造好的舞臺，好讓客戶能體驗我們的產品。如果客戶喜歡你的產品，或是使用你的產品，就代表你這麼做就對了，如果公司能夠賺更多的錢，就會投入更多資源到設計當中，那設計也能成長，最後客戶也會受益。





法國 France

Oscar Coutinho

Oscar Coutinho

每人都是具有想像力和創造力的，然而就像養一株植物，如果不去灌溉或是給予養分，想像力或是創意有可能會消失，我們不能依靠出生就擁有創造力而不再去精進自己。

- IF 遴選全球 50 大頂尖設計工作室 CRE8 設計副理
- 2019 年光寶創新獎評審
- 2018 年 EKWB 斯洛維尼亞歐洲創新工作坊
- 2011-2015 年德國 Ambiente 國際消費品展設計展出



我把演講的重點放在個人內化，要如何培育自己的創造力。各位可能會覺得培養創意這個題目是非常熟悉的，但我想教導的是要如何設計產業上維持這股創造力的動力，尤其是當你進入設計業十年、十五年後，創造可能會疲乏，要如何讓自己不斷地培養自己的創造力。

首先來談創意的定義，「有想像力的方式創造出全新、意想不到，對創造者而言是有幫助或有實際效益的商品」這是最喜歡對於創意的定義，如果商品非常漂亮，但在市場上不具有任何的新穎性，那就不能稱為創意。

很多人會說右腦是負責掌管創意的部分，左腦負責掌管比較務實的面向，我比較不認同這個想法，我認為它依靠的是我們綜合整體來進行一些設計和評估。創意涵蓋了四個部分，包含想像力、聰明、智慧以及個人經歷，最重要的就是個人經歷，它包含每個人生活中遇到不同的事物所得到的靈感和啟發，也因此個人經歷的部分是每個人可以和其他人與眾不同的地方。

我想每人都是具有想像力和創造力的，然而就像養一株植物，如果不去灌溉或是給予養分，想像力或是創意有可能會消失，我們不能依靠出生就擁有創造力而不再去精進自己。在奎艾特設計工作室中，我們認為創意和專業技能合起來是一個好的設計師必備的條件，再細分會發現創意的比重再更高一些，因為我們認為專業技能可以透過後天習得，創意要培養是比較困難的，所以我們更注重每一個人獨特的創意。專業技術當然也很重要，但是相較於創意，如果沒有創意有再多的專業技能都沒有辦法實現；相反地，如果有創意，再透過專業技能當作工具就可以實現創意。

創意其實來自生活中的各個部份，透過生活可以得到靈感的啟發。重點不是從哪裡得到靈感，而是如何使用這些靈感然後實際地用在商品裡。其實就像各位人生一樣，人生不可能是一條平坦的大路，它不會是線性的，它一定是一條迂迴曲折甚至是充滿挫折的道路，可能需要花很多時間，才能找到自己理想的人生伴侶、工作等。

身為設計師並不是一般朝九晚五的上班族，就算下班身為設計師腦中還是有很多新穎的想法，它其實會變成一種態度及生活型態。我要鼓勵各位踏出自己的舒適圈去探索不同的新知，有時候要逼迫自己勇敢踏出去，才可以接受更多不同的資訊進而激發出自己的創意。踏出舒適圈的定義非常廣泛，例如讀一本新的書、認識一個新的朋友、去一些新的地方等，我指的踏出舒適圈是去學一些普遍的新知。

同時我也鼓勵各位要認識不同的產業，比方說在汽車設計產業一定也會參考建築作品、時尚、電影還有大自然等，我們不只是看同樣產業中其他競爭者的產品，如果只這樣做最後可能也只是得到類似、相同的點子，甚至最糟糕的是和同業競爭者設計出類似的產品；相反的，參考同業者的產品是希望看出目前的趨勢是什麼，以及避免做出類似的設計。

日本 Japan Daisuke Nagatomo



要對永續發展目標做出貢獻，就必須要對人們的情感做出連結，如果對一個東西沒有產生情感的連結，那你怎麼會去保護、保存他？

- 年度設計師 (IAD 國際設計師協會) (義大利)
- A' Design 設計大獎白金獎 (義大利)
- 金點設計最佳產品設計獎 (臺灣)
- 香港透視雜誌四十驕子大獎 (香港)
- 遠東建築獎 (臺灣)



我小時候在九州長大，那是比較鄉下的地方，小時候不懂得大自然非常珍貴，所以很嚮往去大城市發展，因此我到東京念書，後來又到哥倫比亞大學念書，那時候我就決定要踏上建築設計這一條路。

我任教的是產品設計跟室內設計的課程，我教學的主要目的是想讓學生能有批判性的思考，讓他們能夠自發性地去想像一些不同的點子。我想先談論設計的流程，不知道大家對「線性和非線性」熟不熟悉，我們在談設計的時候很常談到這兩個字。其實線性設計跟我們想像的不太一樣，不是很努力地鑽研和設計就會達到最終的目標，反而是你會先從第一步到第二步，再回顧前面的步驟，並繼續往後面的流程前進。非線性的設計流程是怎麼樣的呢？是一開始不去設想最終的目標，而是且戰且走，沿途想到的就去做，做出來的可能是一開始完全沒有想像到的設計成果。

現在當了老師，我也會把我的老師的話傳達給學生，像是來自東京大學的小山老師說過：「一個建築它最美的狀態，就是它存在你腦海中的時候，而建築做的一切過程都是為了要達成那個最美的想像」。另外一位是我在哥倫比亞大學的教授 Peter，他告訴我不用一直去想成品做出來是什麼，只要一直不斷去嘗試，這樣的教學方法是我以前從來沒有想像過的，因此我愛上了這個方法。透過數位的科技、非線性設計的流程去思考，創造出了一些東西，有時候我也不知道是什麼但我就是好喜歡。

從美國到歐洲再回到亞洲的職業過程，我發現透過數位設計結合永續會帶給我們不同的創造空間跟機會，我開始思考我自己的職涯歷程，發現如果大家都可以運用數位設計的概念，其實每一個人都可以做出很好的作品，那問題就在，如果每一個人都可以透過這樣的輔助來做出作品，大家的作品不就都一樣了嗎？我們要怎麼找出屬於自己的特色呢？我身為亞洲設計師要怎麼樣顯得突出，是要思考的問題也是最核心的價值。

2019 年一個叫 Living Lab 的計畫，是一個比較實驗性質的東西，我們跟華山的站貨場合作，之所以分享的原因，是因為我們想要找出可以去與聯合國永續發展計畫的一些契機，展覽的名稱叫做 Future is Now，也是我們透過機會找到可以在 SDG 上使力的點。這個展覽主要目的是邀請大家貢獻不同的力量、分享不同的知識，讓我們用最少的資源達到最接近與聯合國永續發展目標。回想起計畫最棒的部分就是他讓我做出不同的實驗，對我來說我們認知的氣候危機不是被動地做出因應的方式，而是我們也可以主動地做出改變。這樣的契機之下設計出來的東西有更多價值，最終來說設計師就是要讓人們感到快樂，要對永續發展目標做出貢獻，就必須對人們的情感做出連結。





紐西蘭 New Zealand

Ra Thomson

時尚是一種藝術，藝術應該要有它的意義與目的，而不是用過即丟的東西。

- 2018 臺北實踐大學教學優良獎
- 2015 臺北實踐大學助理教授
- 2006 紐西蘭 Mister 男裝創辦人 / 經營商 / 設計師
- 2002 紐西蘭內衣品牌 Jockey 設計 / 製作經理
- 2001 紐西蘭國立基督城科技學院時裝設計系畢業



我來自紐西蘭，是一個非常好的地方，自然環境的包圍帶給我們很多的樂趣跟靈感。從小到大永續概念對我們是一種常態，衣服如果破了就會自己去縫補，我的媽媽也會幫我們織毛衣，我們有很多衣服都是從其他家人那邊傳過來的。

1995 年的時候，我突然對電子樂 RAVE CULTURE 很有興趣，這些文化當時在歐洲風行，在紐西蘭它是一個很新鮮的潮流，很少人投身這個領域。我那時投身電音 RAVE 的世界，當時 Photoshop、Illustrator 都是全新的工具，我們就用全新的工具創造出全新的東西，發展完全不同的風格。我開始當 DJ，做了自己的混音帶，也製作服裝。那時候成衣店沒有賣褲管超級寬的牛仔褲，所以就幫自己還有朋友們製作，我意識到自己對時尚非常感興趣，從高中畢業就想進入時尚學院。

2001 年很重要的事情就是遇到了我的老婆，也拿到第一份紐西蘭內衣品牌 Jockey 的正式工作，這份工作讓我看到時尚真正的面貌，也意識到時尚產業對環境有怎樣負面的影響。2005 年時我跟老婆建立了自己的時尚品牌 Mister，在紐西蘭及澳洲當地製作復古風格的衣服，我們建立起三項原則：第一是一定要在當地製作，而不是發包到海外，由不認識的人在我們不了解的地方製作成衣；第二是希望使用天然纖維；第三則是要確保產品的品質，我不明白為什麼現在很多成衣都很容易壞掉，為什麼製作產品的時候沒有想到延長它的壽命。

接下來是我人生的轉捩點，我來自基督城，2011 年的時候基督城發生了一場大地震，整個市郊區幾乎被夷為平地。當時我們想要逃離地震，逃到哪裡呢？我們逃到臺灣。我們希望到臺灣能改變我們的環境，為什麼要說我的個人背景呢？首先，我的家人教會我要用心設計；紐西蘭教會我喜歡周遭的環境；RAVE 的文化教會我創新；JOCKY 品牌的工作經驗讓我看到時尚產業對於環境的影響；我們自己的品牌聚焦在永續發展的想法上；基督城的地震讓我們意識到大自然的威力，其實大自然隨時可以讓人類毀滅。

我雖然身為時尚產業的一部份，但時尚產業對環境的影響一直讓我很掙扎，根據世界自然基金會表示，時尚產業對環境的影響是世界所有產業第二大。時尚產業對環境最大的破壞來自漂白、染色，以及製作過程會有不同的污染產生，再來就是種植棉花時使用的殺蟲劑，所以在教書時我希望學生意識到這點，了解即將進入的產業會對世界造成什麼影響。我們要走向慢時尚，就算現在全世界的品牌都變成 100% 永續，還是沒辦法解決現在的問題，因為我們最大的問題是買太多的產品，消耗的節奏太快了，因此要買比較少的產品，並且製作能夠長期使用的產品。當然不是要回去那個年代，但我想我們要找到一個平衡。

世界面臨一個轉捩點，我認為這是很好的機會讓我們做出改變，所以我們能夠把焦點放在環境、彼此身邊以及社群上面，讓世界變得更好，其實我覺得永續發展能夠變成一個常態。現在大家在社群媒體上，都過於關注自我，忘了其他人的存在，但如果能夠退一步看到整個環境、看到他人、看到這個地球，能夠讓世界變得更好。時尚是一種藝術，藝術應該要有它的意義與目的，而不是用過即丟的東西。

研討會聽眾回饋

- 設計師都很用心地介紹及分享案例，讓我們實際了解設計市場上的現況。
- 聽了設計師們專業的案例分享，了解如何跟客戶溝通以及如何為品牌發想。
- 跳脫了自己原本的設計思維，聽到更多不同的觀點。
- 對於設計實務的應用分享有很多收穫，更知道設計需了解業主的需求並從中協調。
- 在品牌設計上，了解更多課堂沒教到的新知，覺得很开心！
- 了解設計如何跟品牌做連結，知道更多設計要考慮的元素，學習到很多。
- 設計師們都分享了很多自己的經驗，是在學生時期比較沒機會遇到的，收穫滿滿。
- 透過講者學到很多業界會遇到的狀況以及不同的應對方式，獲益良多。
- 了解到不同設計師思考的方式與想法，對於未來趨勢的分析與建議，啟發我更多不同面向的設計可能。
- 非常專業的講師，分享的內容非常受用，學到了許多實務的東西，收穫良多。
- 是一場非常精彩的演講，學習到不同領域設計師的經驗及創作發想。
- 得到其他設計領域的經驗，跨領域的知識同樣可以應用於自身的設計上面。
- 演講內容的資訊量很大，更新了許多我對於設計的切入點。
- 不同領域的觀點皆圍繞 SDGs 目標在設計中努力，今日的收穫除了設計心法，也瞭解更多永續的生活方式。
- 講者各有不同的觀念與思維，吸收到許多新穎的知識內容，也相當實用，非常有意義。
- 原本對設計已經有點失去熱情和信心，但是透過這次講座又獲得了很多能量。



國際名師為研討會帶來精彩的專題演講



第八屆來自亞洲的設計力量研討會之國際大師於國立公共資訊圖書館前合影

「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2020年11月28日(六)~11月29日(日) AM9:00~PM5:00

地點：亞洲大學國際會議中心 A101 & 創意設計學院各系專業教室

活動時程規劃：

DAY 1 11月28日(六)

時間	講題/演講者
09:00~09:30	學員報到(地點：亞洲大學國際會議中心 A101)
09:30~10:00	工作坊開幕式：國際講師介紹
10:00~12:00	《Day1-1》 1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師分組引導
12:00~13:00	午餐
13:00~16:30	《Day1-2》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
16:30~17:00	《Day1-3》 1. 作品進度檢視及討論 2. 工作坊 Day1 結束
17:00	工作坊 Day1 結束

DAY 2 11月29日(日)

時間	講題/演講者
09:00~09:30	學員報到(地點：各班專業教室)
09:30~11:00	《Day2-1》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
11:00~12:00	《Day2-2》 1. 作品修改及完整度檢視 2. 各組完成作品並製作作品簡報
12:00~13:00	午餐
13:00~14:00	《Day2-3》 1. 提供簡報與發表準備 2. 前往成果發表會場(地點：亞洲大學國際會議中心 A001)
14:00~17:00	《Day2-4》 1. 工作坊各組成果發表 2. 國際講師進行作品總評 3. 頒發研習證書
17:00	工作坊圓滿落幕、賦歸

活動介紹

「來自亞洲的設計力量 The Power of Asian Design」國際設計工作坊接續在亞洲大學登場，2020年11月28日(六)至11月29日(日)連續兩日的國際設計工作坊共計分為六組。視覺傳達組由薩巴卡瑪創辦人暨設計總監— Anthony Soames 及果多設計創辦人— Felix von Bomhard 指導；產品設計組由羅技首席設計師— Benjamin Ehrenberg 及 CRE8 奎艾特設計設計副理— Oscar Coutinho 指導；建築與室內設計組由榮獲多項國際獎項、義大利 IAD 國際設計師協會年度設計師— Daisuke Nagatomo 指導；時尚設計組由紐西蘭 MisteR 男裝創辦人暨設計師、現於臺北實踐大學擔任助理教授— Ra Thomson 指導。期許在兩天超緊湊濃縮的工作坊實際操作下，各組學生帶來的創意驚喜。



國際設計大師於「來自亞洲的設計力量」主視覺前合影



計畫主持人林磐聳講座教授介紹國際設計工作坊主題

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Anthony Soames (英國)；協同老師：侯曉蓓



Anthony Soames(站立者) 針對工作坊主題進行創作方向剖析



Anthony Soames(左一) 熱烈與學生交流意見



Anthony Soames(站立右一) 引導學員進行設計思考



Anthony Soames(中) 指導學生作品

實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Felix von Bomhard (德國)；協同老師：方曉璋



Felix von Bomhard (白衣站立者) 檢視學生創作作品



Felix von Bomhard (白衣站立者) 專心聆聽學員的創作理念



Felix von Bomhard (白衣站立者) 與學生討論設計想法



Felix von Bomhard (白衣站立者) 與學生討論創意構思調整方向

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：Benjamin Ehrenberg (德國)；協同老師：朱以恬



Benjamin Ehrenberg (左一站立者) 與學生進行創意發想與討論



Benjamin Ehrenberg (站立右一) 仔細聆聽學生創作理念



Benjamin Ehrenberg (站立右一) 熱烈地與學生討論交流意見



Benjamin Ehrenberg (右二) 檢視學員創作並給予建議

實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：Oscar Coutinho (法國)；協同老師：徐宏文



Oscar Coutinho (舉手者) 分享創作思考脈絡



Oscar Coutinho (站立者) 檢視學生進度並給予建議



Oscar Coutinho (站立者右一) 與學員熱烈討論設計發想



Oscar Coutinho (中) 認真聆聽學生創作想法

實作操練紀錄【建築與室內設計組】

指導教授：Daisuke Nagatomo (日本)；協同老師：詹鎔瑄



Daisuke Nagatomo (左一) 為學員說明工作方主題並引導學員進行發想



Daisuke Nagatomo (站立者左一) 參與學員的創作討論



Daisuke Nagatomo (中) 和學員討論進一步的設計發想



Daisuke Nagatomo (中) 指導學生作品

實作操練紀錄【時尚設計組】

指導教授：Ra Thomson (紐西蘭)；協同老師：黃明媛



Ra Thomson 向學員說明永續設計的重要性



Ra Thomson (左一) 親自示範設計細節



Ra Thomson (中) 檢視學員的創作進度並給予建議



Ra Thomson 與學生討論作品修正方向

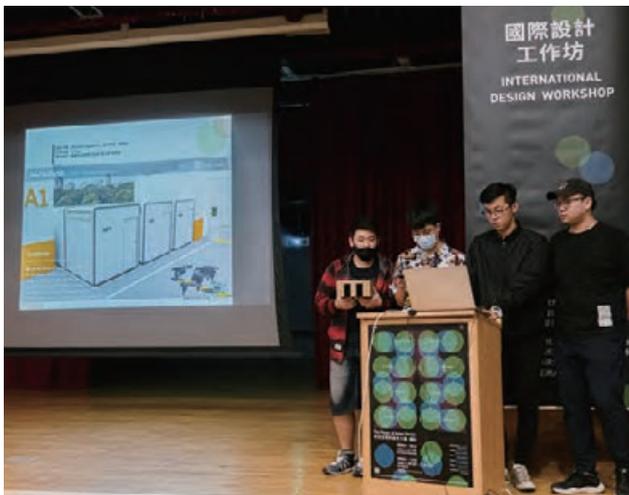
成果發表紀錄



視覺傳達組員介紹作品創作理念



產品設計組學員介紹作品設計概念



建築與室內設計組同學分享作品設計創意



時尚設計組透過走秀展現作品的樣貌

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



學員回饋

- 兩天的過程中收穫很多，可以跟不同的學校的同學一起合作，感覺很不錯。
- 同學們都很厲害，深深感受到自己還有進步空間。
- 原本以為這會是一個很痛苦的歷程，但是在這裡我遇到很多不同學校的人，我們互相幫助一起做出作品，收穫滿滿。
- 很少有機會可以一起腦力激盪，兩天的時間過得很充實。
- 這兩天過得很充實，也是我第一次用兩天時間做出一套衣服，覺得很新鮮也很有趣。
- 發想過程卡關容易焦慮，但是老師會鼓勵學生堅持自己的設計方案，很充實。
- 在不同的人身上學到很多不一樣的東西，還有處理各種問題的做法。
- 短時間透過與同學的合作，訓練小組分工並完成提案，讓我更了解自己的專長與不足的地方，非常受用。
- 獲得領導整個設計的經驗，讓我覺得這個機會是很難得的。
- 很深刻感受到需要即時產出作品的時間壓力，好累但是也非常好玩。
- 雖然有點累，但是團隊合作激發了很多想法，也很感謝老師用心給我們許多建議及幫助。
- 在這兩天能夠產出完整的架構，是我平常在學校沒有辦法體驗到的過程。
- 跟不同學校的同學交流，更有不同的火花，交到難忘的戰友。
- 和老師及同學討論交流讓我獲得很多靈感，雖然兩天一夜要做出產品很疲憊，但受益良多。
- 腦力激盪壓力雖大，但收穫也不少，可以更清楚自己的優劣勢。



國際名師為兩天工作坊各班表現做總結



109 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2020 年 12 月 10 日（四）10:00~12:30

地點：國家圖書館 3 樓國際會議廳（臺北市中正區中山南路 20 號三樓）

109 年「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」頒獎典禮暨成果發表會 12 月 10 日於國家圖書館國際會議廳舉行，今年有 141 件作品通過審核，其中 2 件獲得「金獎」獎勵，6 件獲得「銀獎」獎勵，10 件獲得「銅獎」獎勵，123 件獲得優選及入選獎項，學生表現相當亮眼，獲得國際高度肯定！

本計畫獎勵項目分為「綜合設計」、「產品設計」、「視覺傳達設計」、「數位動畫」、「工藝設計」、「建築與景觀設計」及「時尚設計」7 大類，共囊括 64 項國際競賽，自 95 年辦理迄今，累積參與學校達 54 校，獲獎作品更高達 1,217 件。

109 年【金獎】得主如下：

產品設計類—南臺科技大學創新產品設計系學生鄭逢甲、彭凱嶸、李宜諺及高偉銘創作作品「兒童生活輔助義肢」，透過模組化與可調式的設計，針對學習、運動娛樂與生活進行套件設計，改善頻繁汰換整支義肢所產生的經濟問題，並輔助斷肢兒童的日常生活與校園學習上的需求，讓兒童能健康快樂地成長。亦於 2020 年獲得「美國國際設計傑出獎（IDEA）一金獎」。視覺傳達設計類—亞洲大學視覺傳達設計學系學生黃維昱所創作作品「耕恬」，是為文化部文化資產園區臺灣傳統手織工作坊而設計，以編織品的「經線」與「緯線」交叉結構，在平面展現立體編織的視覺效果，讓人一目了然。亦於 2020 年獲得「紐約藝術指導協會年度獎（ADC）一金獎」。

銀獎得主則分別為：

產品設計類—明志科技大學工業設計系學生鍾杰安、張姿嫻及龍靖宇創作作品「變色口罩」，以及同樣來自南臺科技大學創新產品設計系的兩組學生，王映捷、趙玟瑄、劉涵瀨及曾郁玲所創作作品「T³ Monster - 兒童手部發展遲緩之教具」與謝秧菘、朱宜潔、王家宏及吳培義所創作作品「童話視界」。建築與景觀設計類—國立臺灣科技大學建築系學生葉芷婷及馬朗文創作作品「Cyclone Catcher」。時尚設計類—實踐大學服裝設計學系兩位學生，為曾彥維創作作品「日常英雄」及張以葳創作作品「靈魂守護者」。

完整獲獎名單已公布於教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫·設計戰國策計畫官網 (<https://www.moe-idc.org/>)，其作品除於 109 年 12 月 10 日上午 10 時至 12 時假國家圖書館 3F 國際會議廳（地址：100 臺北市中正區中山南路 20 號）展出外，亦有許多傑出設計新秀們現身與社會大眾分享交流，歡迎蒞臨參觀。

頒獎典禮與會貴賓與師生大合照





教育部朱俊彰司長出席頒獎典禮與致詞勉勵獲獎學生



計畫主持人林碧崑講座教授介紹計畫年度成果



教育部朱俊彰司長(右一)與南臺科技大學獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長(前右四)與亞洲大學蔡進發校長(前左一)及獲獎師生分享榮耀



教育部朱俊彰司長(前右一)與國立臺灣科技大學廖慶榮校長(前右二)及獲獎學生分享榮耀



教育部朱俊彰司長(右四)與中國科技大學唐彥博校長(前排左二)及獲獎師生分享榮耀





教育部紀盈如科長（前左六）與用心、辛苦的指導老師們合影



教育部朱俊彰司長（右三）與嶺東科技大學陳仁龍副校長（右六）及獲獎學生分享榮耀



教育部朱俊彰司長（右二）與樹德科技大學蘇中和院長（右五）及獲獎學生分享榮耀



國立臺灣科技大學廖慶榮校長（右五）與國立雲林科技大學獲獎師生分享榮耀



亞洲大學蔡進發校長（右四）與正修科技大學獲獎師生分享榮耀



中國科技大學唐彥博校長（右五）與台南應用科技大學獲獎師生分享榮耀



嶺東科技大學陳仁龍副校長（右一）與元智大學獲獎師生分享榮耀



樹德科技大學蘇中和院長（右一）與國立臺北商業大學獲獎學生分享榮耀



榮獲 2020 美國國際設計傑出獎 (IDEA) 金獎—南臺科技大學李宜諺同學 (左)、彭凱嶸同學 (中) 及高偉銘同學 (右)



榮獲 2020 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 金獎—亞洲大學黃維昱同學分享創作故事



榮獲 2019 世界可穿戴藝術大賽神話組第二名—實踐大學張以葳同學分享參賽過程



獲獎學生與指導老師開心合影



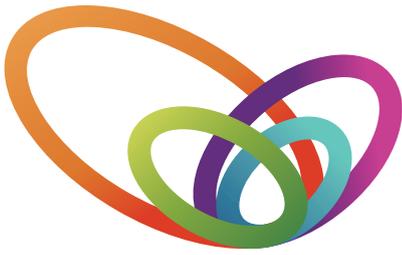
獲獎學生開心合影留下美好回憶



獲獎學生與指導老師開心合影



獲獎學生與作品合影留下值得紀念的一刻



設計深耕×生根設計

Design Plows Deep x Design Takes Root

LOGO 設計理念

大小橢圓錯疊，象徵各個世代的融合與傳承交替，灌溉滋潤了這片土地，深耕的力量不停地萌發新的種子，正是下個世代的設計新鮮人；當蘊含來自各界的能量，萌芽的種子生根而茁壯，蛻變後方可展翅飛翔，迎向再下個世代。

2021「設計深耕 X 生根設計」系列活動

設計傳承推廣計畫

十年樹木，百年樹人，過去接受國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍。自 2018 年起推動「設計深耕 X 生根設計」系列活動，四年已累積辦理專題講座 4 場次、校園講座 51 場次及工作坊 2 場次，共計 78 位設計師擔任設計傳承講師及 6,163 人次參與。邀請講師背景包括工業設計、視覺傳達、數位動畫、工藝設計、展覽規畫或專案管理等，設計傳承講師為曾經擔任設計戰國策審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲設計戰國策補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請設計戰國策新銳設計師加入，帶著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平臺。

設計傳承講師

校園講座



專題講座



校園講座紀錄 (12 場次、邀約 13 位講師及 1,140 位師生參與)

【校園講座第一場次】3/15(一) 國立勤益科技大學文化創意事業系

設計傳承講師：瘋設計副總經理－陳仕剛



校園講座第一場次開跑囉！瘋設計－陳仕剛副總經理分享自身策展經驗並與聽講同學互動問答



感謝國立勤益科技大學文化創意事業系師生熱情參與（最前排中－陳仕剛副總經理、最前排右－游惠遠老師）

【校園講座第二場次】3/17(三) 國立清華大學藝術與設計學系

設計傳承講師：金工創作者－趙永惠



金工設計師－趙永惠設計師分享作品設計過程



感謝國立清華大學藝術與設計學系師生熱情參與（最前排中－趙永惠設計師、最前排右一一施富錡老師）

【校園講座第三場次】3/23(二) 國立臺中教育大學美術學系

設計傳承講師：L_g_s 設計工作室 藝術指導 & 平面設計師－廖韡



廖韡設計師分享在 BenQ 的工作經驗



韡設計師分享設計思考練習



國立臺中教育大學美術學系蕭寶玲老師(左)致贈感謝狀予廖韡設計師(右)



感謝國立臺中教育大學美術學系師生熱情參與（最前排左一一廖韡設計師、左二蘭德老師、右一一蕭寶玲老師）

【校園講座第四場次】 3/26(五) 台南應用科技大學視覺傳達設計系 & 商品設計系

設計傳承講師：毛毛雨設計負責人－毛仲懷



毛仲懷設計師與參與講座師生分享設計思考邏輯



感謝台南應用科技大學視覺傳達設計系及商品設計系師生熱情參與（最前排左－毛仲懷設計師、最前排右－許維昭老師）

【校園講座第五場次】 3/31(三) 國立虎尾科技大學多媒體設計系

設計傳承講師：動畫導演、動畫師－廖珮好



廖珮好導演分享初次製作的停格動畫



感謝國立虎尾科技大學多媒體設計系師生熱情參與（最前排左－朱文浩老師、最前排右－廖珮好導演）

【校園講座第六場次】 4/13(二) 國立成功大學工業設計學系

設計傳承講師：儒又設計有限公司負責人、佛光大學產品與媒體設計學系講師－李泓儒



李泓儒設計師分享工業設計類相關競賽資訊



李泓儒設計師於 Q&A 時間回覆同學提問



國立成功大學工業設計學系陳建旭老師（左）致贈感謝狀予李泓儒設計師（右），並合影留念



感謝國立成功大學工業設計學系師生熱情參與（最前排左－李泓儒設計師、最前排中－陳建旭老師、最前排右－丘增平老師）

【校園講座第七場次】 4/22(四) 文藻外語大學傳播藝術系

設計傳承講師：AAD 亞洲視覺藝術交流平臺執行長－陳育民



陳育民執行長分享三大品牌增值關鍵與經驗



感謝文藻外語大學傳播藝術系師生熱烈參與 (右一－陳育民執行長、右二－葉育菱老師)

【校園講座第八場次】 4/26(一) 逢甲大學建築專業學院

設計傳承講師：CSID 中華民國室內設計協會理事長－趙靈



趙靈理事長分享臺灣室內設計大獎的優秀作品



趙靈理事長與聽講師生分享設計案例



逢甲大學專業建築學院蕭俊碩老師(左)及陳文亮老師(右)致贈感謝狀予趙靈理事長(中),並合影留念



感謝逢甲大學建築專業學院師生熱烈參與 (第一排左－趙靈理事長、第一排中－陳文亮老師、第一排右－蕭俊碩老師、第二排中－林葳老師)

【校園講座第九場次】 4/27(二) 國立臺北科技大學互動設計系

設計傳承講師：普物設計有限公司負責人－邱昱綺



普物設計有限公司負責人－邱昱綺設計師分享自身接案做 Logo 設計的經歷



感謝國立臺北科技大學互動設計系師生熱烈參與 (右－邱昱綺設計師、中－吳可久老師、左－鄭建文老師)

【校園講座第十場次】5/5(三) 輔仁大學織品服裝學系

設計傳承講師：中華民國紡織業拓展會時尚行銷與技術處處長—郭韻琴



郭韻琴處長分享紡拓會研發彈性聚酯熱熔膠之永續時尚案列



感謝輔仁大學織品服裝學系師生熱烈參與(第一排左—郭韻琴處長、右—翁慧茹老師)

【校園講座第十一場次】5/14(五) 建國科技大學創意產品與遊戲設計系

設計傳承講師：Taiwan Skyline Worldwide Limited 資深 UI 美術設計師—費詩涵、喔設計工作室有限公司設計師 & 專案經理—張姿嫻



費詩涵設計師分享進入職場須具備的能力



費詩涵設計師分享要不斷累積自身的硬實力和軟實力



張姿嫻設計師與聽講師生分享其團隊作品



感謝建國科技大學創意產品與遊戲設計系師生熱烈參與(前排左一—費詩涵設計師、左二—張姿嫻設計師、右一—楊靜瑜老師)

【校園講座第十二場次】6/11(五) 國立雲林科技大學數位媒體設計系

設計傳承講師：無厘頭動畫 Art Director、曾於仙草影像與白輻射影像擔任 Motion Designer — 許芳瑜



無厘頭動畫 Art Director — 許芳瑜設計師分享專案製作過程



許芳瑜設計師與聽講師生分享設計靈感可從生活中取得

專題講座紀錄 (1 場次、邀約 3 位講師及 533 位聽眾參與)

設計深耕×生根設計
Design Plows Deep x Design Takes Root
設計戰國策設計傳承推廣計畫

韓世國
點睛設計有限公司－設計總監

吳日云
AUSTIN.W－創辦人

盧奕樺Pip
O.OO設計工作室－設計師

2021 日期 | 7月9日(五)
「設計深耕×生根設計」專題講座 時間 | 下午1:00-5:00

主辦機構 教育部高教司 執行單位 亞洲大學視覺傳達設計學系

日期：2021年7月9日(五)下午1:00至5:00

設計傳承講師：

點睛設計有限公司 / 設計總監－韓世國

- 2019 國際學生創意設計大賽 產品設計召集人
- iF 設計獎 1 件、紅點設計獎 2 件、金點設計獎 8 件
- 2020、2021 金點設計獎評審

AUSTIN.W / 創辦人－吳日云

- 首位登上紐約時裝週的臺灣設計師，獲選國際 Tatler 雜誌傑出世代青年
- 打造前第一夫人周美青、副總統賴清德與國際巨星 LadyGaga 訂製服
- 同名品牌 AUSTIN.W 獲 LV 旅遊指南推薦之臺灣品牌

O.OO 平面設計工作室 / 設計師－盧奕樺

- 出版之 <Imperfection booklets> 被 It's Nice That 評選為 TOP 25 Graphic Design of 2016
- 作品收錄於 Victionary、BranD、idea Magazine、STUDIO VOICE 等出版社之專書
- 擔任臺灣 2019 雙十國慶日及金鐘獎 55 屆視覺統籌設計

專題講座介紹：

從再生利用到永續循環，說說點睛設計的創意概念，如何掌握材質應用的重要性？

從 AUSTIN.W 到紐約時裝週，聊聊時尚的十年瞬間，如何擁有風格的技術？

從孔版印刷到雙十國慶，談談實驗性的設計模式，如何讓著迷的印刷技術被看見？

融入各界酸甜苦辣，重新注入設計泉源

讓它在你 / 妳心中種下種子，藉以這場講座灌溉，深耕並生根

專題講座紀錄



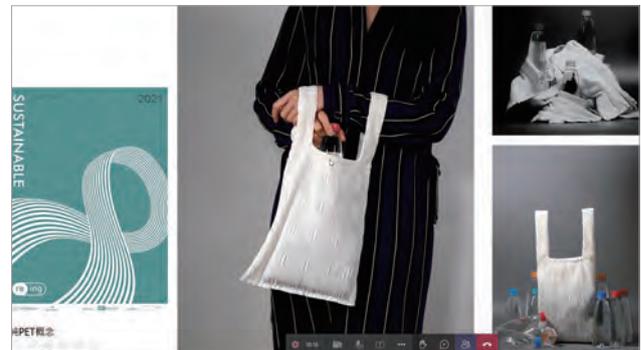
計畫協同主持人—謝省民教授介紹計畫年度成果



計畫協同主持人—謝省民教授介紹並推廣計畫年度專輯



韓世國設計總監分享塑膠的類別並舉實際案例說明



韓世國設計師扣合循環設計主題分享 2021 最新設計專案



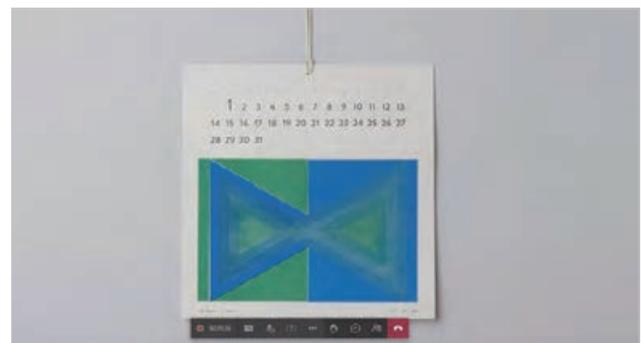
吳日云設計師分享在東京時裝週中運用灰階的色彩建立清晰的品牌風格



吳日云設計師說明與法國品牌 SAINT JAMES 合作的過程



盧奕樺設計師與聽眾說明孔版印刷機器的運作過程



盧奕樺設計師分享年曆創作的歷程

參與聽眾回饋

- 韓世國老師分享的環保設計與再生利用，老師用了最平凡的物品創造出無限的可能，每個想法都好厲害！
- 雖然對時尚沒甚麼概念，但我非常欣賞老師對於整個社會的動態掌握，並將自己的風格結合服裝傳達給觀眾，看到老師對特殊材質的獨特眼見，值得我好好學習！
- 演講的主題豐富又多元，老師們從求學階段到工作自身的經歷，都十分的精彩豐富。
- 設計師們分享各自在設計界的經驗，透過他們讓我了解到更多在校園內不會學到的東西，講座內容中有一些設計師們的見解，讓我對未來準備邁入設計職場時有非常大的幫助。
- 感謝單位舉辦這麼精彩的演講，接受到許多上課學不到的經驗。
- 謝謝主辦單位邀請不同領域的傑出人才，分享他們近十年來的設計案例與經驗，讓自己更有信心去實踐自己的創作。
- 講者分享設計思考方法與趨勢，也提供許多案例分享，學習到很多東西。
- 很開心能參與此次的線上講座，講者的分享給予我很大的啟發。
- 以線上講座的方式舉辦實在很方便，希望以後多辦這樣的講座。
- 透過演講者的設計經驗分享，進一步了解設計業界的狀況與發展。
- 透過這次的演講真的受益匪淺，聽到設計師無私的寶貴經驗分享，很感謝設計戰國策舉辦這次的演講，希望未來有機會聽到更多其他設計類別的設計師演講。
- 聽到許多實際的案例分享與設計發想概念等，學習更多強而有力的知識。
- 感謝三位講者的演說及主辦單位，讓我有機會來參加此次的演講，也讓我更確信未來要繼續往設計的路去走。
- 看到許多前輩在設計這條路上的不同發展亮點，最令我印象深刻的莫過於竹子、鳳梨的纖維也可以製成產品，開啟了我對更多的材料想像。感謝提供豐富的設計專題講座內容，有非常多的收穫。
- 透過線上直播，幾乎就像在現場聽講一樣，覺得很方便也很有效率，又可以一直重複觀看，希望以後也可以搭配線上直播。
- 感謝三位設計師分享的設計歷程與想法，讓我在設計思想上有許多啟發，三種不同的設計類別卻有許多共同的道理，也讓我更加確定設計師的職責所在。
- 透過三位設計師精彩的經驗分享，覺得設計是非常需要勇於挖掘新知識，產生好的靈感，並持須累積經驗，在好的機會和時機大放異彩。
- 非常感謝主辦單位舉辦今天的線上演講，收穫盛多，前輩大師們的分享，對於正在學習設計的學生我來說，是滿滿的養分
- 聽了此次講座收穫良多，也開拓自己的視野，很開心能參與線上講座。
- 能聽到業界的厲害設計師親口為我們講解設計理念與產出的過程，是非常難能可貴的經驗，設計師提供了我很多有耳聞但沒有實際應用過的方法，正值做畢製的時刻剛好能激發一些想法和熱情。



計畫主持人—林磐聳講座教授(右下)、協同主持人—陳俊宏講座教授(下排中間)及謝省民教授(左下)擔任 Q&A 主持人(上排由左至右 - 韓世國設計總監、吳日云設計師、盧奕禪設計師)

國際大型設計展演

2020 臺灣設計 X 日本發光

展出時間：2020年11月18日(三)至11月23日(一)

展出地點：日本名古屋 IdCN 畫廊

合作單位：中部創作者協會、中部設計團體協議會、株式會社國際議會中心、臺灣國際學生創意設計大賽

展覽內容：108年度獲得銅獎以上之作品



「2020 臺灣設計 X 日本發光」主視覺海報



設計戰國策「2020 臺灣設計 X 日本發光」展覽會場一隅



共計 15 件 108 年度獲得銅獎以上之作品參與日本大型設計展演



日本學生蒞臨展覽會場並共同討論獲獎作品



觀眾認真觀摩展出作品

國際大型設計展演

2021 臺灣設計 X 泰國發光

展出時間：2021年06月12日(六)至06月20日(日)

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

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

展覽內容：109年度獲得銅獎以上之作品



「2021 臺灣設計 X 泰國發光」主視覺海報



設計戰國策「2021 臺灣設計 X 泰國發光」主視覺海報展覽會場一隅



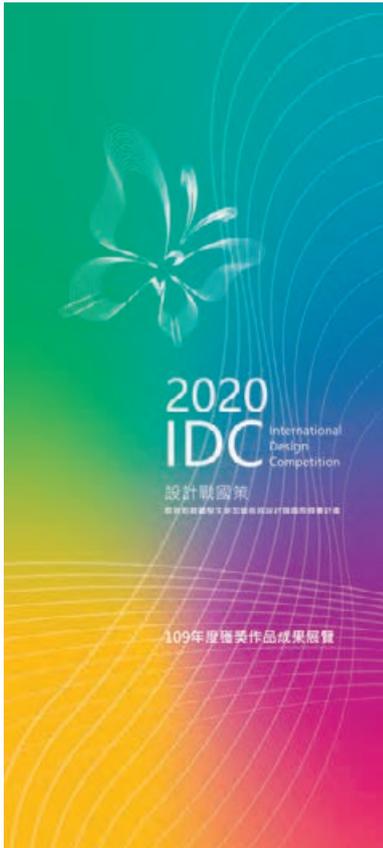
共計 14 件 109 年度獲得銅獎以上之作品參與日本大型設計展演



參與展覽民眾仔細觀看展出作品



觀眾認真觀摩展出作品



2021 設計戰國策巡迴成果展 主視覺掛軸

2021 臺灣設計展演巡迴成果展

展出時間：2021 年 03 月 05 日（五）－ 05 月 24 日（一）

協辦單位：國立勤益科技大學文化創意事業系、國立臺中教育大學美術學系、台南應用科技大學設計學院、國立清華大學藝術與設計學系、建國科技大學設計學院

關於巡迴成果展

2021 臺灣設計展演巡迴成果展主要展出內容為本計畫 109 年度國際獲獎作品，提供全台設計背景學生更多接觸國際競賽資訊、觀摩獲獎作品與交流等機會。

特別感謝國立勤益科技大學文化創意事業系游惠遠老師、國立臺中教育大學美術學系蕭寶玲老師、台南應用科技大學設計學院許維昭老師、國立清華大學藝術與設計學系施富錡老師及建國科技大學設計學院楊靜瑜老師協助展出事宜。



國立勤益科技大學



國立臺中教育大學





台南應用科技大學



國立清華大學



建國科技大學





印章表現技法 在設計之應用

Application of Ancient Seal Design Techniques in Modern Creative Design

中華民國美術設計協會理事長
西泠印社社員
Director of the Graphic Design
Association of the Republic of China
Member of the Xiling Seal Art Society

林文彥
Lin, Wen-Yen

一、印章常見的表現技法

(一) 增繁筆畫

「增繁同形偏旁」習見於戰國文字中對文字形體的增繁，「繁化」所增的形體、筆畫和偏旁，對於原來的文字是多餘的、可有可無，例見「各」字〔長沙楚帛書〕作 、《信陽楚簡》1.01 作 ，「月」字〔鄂君啟節〕作 、《信陽楚簡》1.023 作 ，《古璽彙編》（簡稱《璽彙》）3400〔（重）（獲）〕（圖 1-1）作 ，水平翻轉後作正字 ；運用於設計者見圖 1-2 白金男的〔What I have thought〕，取用南韓首爾景福宮牆磚飾文字，細察可見圖中為「學」、「大」、「人」、「教」四字，係中國隋唐官印九疊篆（參圖 1-3 唐〔都統之印〕）之子遺，雖為漢代鳥蟲篆影響下的產物，結體卻缺乏鳥蟲書的自然曼妙。

(二) 簡省筆畫

殷周文字已出現較多的簡化字，在戰國文字中簡化方式通常由約定俗成的習慣所支配，有單筆、複筆簡化，也有濃縮形體、刪減偏旁及借用筆畫和偏旁等文字技法，例見「狂」字《古璽文編》（簡稱《璽文》）10.3 作 、又作 ，「至」字《中山王璽器文字編》21 作 、《璽彙》4903〔王上之至〕又作 （圖 2-1），這種表現技法也適用於現代設計的創意發想。

圖 2-2〔平面設計在中國 96〕透過刪減文字部份筆畫線條並借用部份筆畫併連的技法，將「平面設計在中國 96」設計成有如走迷宮般的趣味，初睹時興起錯覺的異象，細察則見設計者的巧思。

圖 2-3〔亞洲國際都會〕香港新標誌採用香港特區中國人所鍾愛的「龍」意象，巧妙地將此意象結合「香」、「港」二字設計成騰飛的龍首，其中作成鬚毛龍身的「香」字下部「日」簡省成英文「H」，「港」字右下部「巳」則簡省成英文「K」，並作出張口呼嘯狀，極為貼切地彰顯出「龍的傳人」飛龍意象。



圖 (1-1) 《璽彙》3400 （重）（獲）
Pic (1-1) Compilation, 3400 （重）（獲）



圖 (1-2) 白金男 What I have thought
Pic (1-2) Baik Kum Nam What I have thought

1. Common Ancient Seal Design Techniques

(1) Addition of strokes

The addition of isomorphic radicals to existing characters has been commonly observed in the scripts of the Warring States period. These additions to the usual form, strokes, and keys of the characters are superfluous and non-essential. For example, the character "各" (gè) has been written as "𠄎" in the Chu Silk Manuscript from Zidanku in Changsha and as "𠄎" in the Xinyang Bamboo Slips, 1.01. The character "月" (yuè) has been written as "𠄎" in the E Jun Qi Stanza and as "𠄎" in the Xinyang Bamboo Slips, 1.023. In the Compilation of Ancient Chinese Seals (hereinafter referred to as Compilation) 3400, "𠄎" (a variant of "重", zhòng) "𠄎" (a variant of "獲", chǎn or shàn) (Pic 1-1) has been written as "𠄎", which, after being flipped horizontally, will be "𠄎". For examples of how designers have employed this technique in their work, one can refer to Baik Kum Nam's What I Have Thought (Pic 1-2). Taking a close look at this design, we can see that it is made up of the words "學" (xué), "大" (dà), "人" (rén), and "教" (jiào), which can be found on the decorative tiles of the Gyeongbokgung Palace in Seoul, South Korea. This design shows the influence of the Nine-Bend Seal Script (九疊篆, jiǔ dié zhuàn) used in official seals in the Sui and Tang Dynasties in China (refer to Pic 1-3, The Seal of Dutong, Tang Dynasty). Despite being a product of the Bird-Worm Seal Script (鳥蟲篆, niǎo chóng zhuàn) of the Han Dynasty, the Nine-Bend Seal Script lacks the natural beauty of the Bird-Worm Seal Script.

(2) Simplification of strokes

Many simplified characters appeared as early as the Shang Dynasty (also known as the Yin Dynasty). In the Warring States period, simplification techniques were dominated by conventions such as rendering a character in a single stroke, simplification of complex characters, condensation of form, omission of radicals, loan of strokes and radicals, etc. For instance, "狂" (kuáng) has been written as "𠄎" and "𠄎" in Scripts of Ancient Chinese Seals (hereinafter referred to as Scripts) 10.3. The character "至" (zhì) has been rendered as "𠄎" in the Scripts on the Relics of King Cuo of Zhongshan, 21, and "𠄎" in the seal Arrival of the King (王上之至, wáng shàng zhī zhì) in Compilation 4903 (Pic 2-1). Such a technique can lend itself to creative expression in modern graphic design.

In Pic 2-2, "Graphic Design in China '96", the designer has, by doing away with some of the strokes making up the characters, as well as connecting some of the lines, transformed the characters "平面設計在中國 96" (píng miàn shè jì zài zhōng guó 96) into an intriguing design resembling a maze. On first look, it creates an illusion; upon closer scrutiny, the ingenuity of the designer shines through.

Pic 2-3 shows the logo of Brand Hong Kong. In this campaign, Hong Kong has been positioned as "Asia's World City", and the logo takes the form of a Chinese dragon, a well-loved icon among the people of Hong Kong Special Administrative Region of the People's Republic of China. This design cleverly combines the characters "香" and "港" (香港, xiāng gǎng, Hong Kong) in the shape of the head of a soaring dragon. On the left, the character "香" makes up part of the dragon's mane and body. Ordinarily, the bottom of this character would be written as "日", but it has been simplified into the letter "H" in this design. In the same vein, the lower part of "港" which would ordinarily be written as "邑" has been simplified and transformed into the letter "K", which also forms the open maw of the roaring dragon. All these elements come together in an image of a dragon in flight, a fitting symbol of the Hong Kong people, the Descendants of the Dragon.



圖 (2-2) 平面設計在中國 96
Pic (2-2) Graphic Design in China '96



圖 (2-3) 亞洲國際都會—香港新標誌
Pic (2-3) Asia's World City – Logo of Brand Hong Kong



圖 (1-3) 九疊篆 唐 都統之印
Pic (1-3) Nine-Bend Seal Script The Seal of Dutong Tang Dynasty

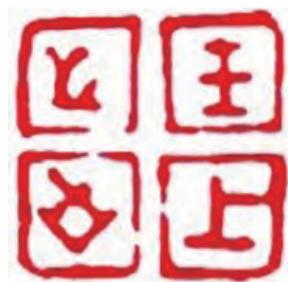


圖 (2-1) 《璽彙》4903 齊璽 王上之至
Pic (2-1) Compilation 4903 Seal of Qi Arrival of the King



圖 (3-1) 《璽彙》0090 晉官璽 右司工 (空)
Pic (3-1) Compilation 0090
Official seal of the Jin State
Seal of The Right Office



圖 (3-2) 高雄市政府交通局禁止臨時停車標線標誌
Pic (3-2) Transportation Bureau of Kaohsiung
City Government Traffic sign for "No Temporary
Parking along Parking Lines"



圖 (4-1) 《璽彙》0106 三晉 · 趙公璽 卜大夫
Pic (4-1) Compilation 0106
Seal of Lord Zhao Sanjin State, Warring States
period Official of Divination

(三) 巧借筆畫

「巧借筆畫」是借用筆畫和偏旁等簡化文字的技法之一，通常在文字的兩個部件由於部分筆畫位置靠近，因此共用兩個部件的相同筆畫，這種簡化方式被廣泛使用在戰國文字中。

圖 3-1 《璽彙》0090 晉官璽〔右司工 (空)〕中的「司」將「口」部上沿橫畫上移至上方的「一」作 ，呈現迥異習見的「司」字造形，是戰國古璽中習見的技法之一。

圖 3-2 〔高雄市政府交通局禁止臨時停車標線標誌〕，利用「高」字元素，透過斜對角切割的兩條對角線，切割之後可見 4 個共用其他部件「向」的「高」字，巧妙的是這個圖形不論從正、反、左、右四個方位都能辨識出同樣的「高」，此一做為高雄禁止臨時停車紅線標線和禁止停車黃線標線標誌，是公家機構所設計的傑出作品之一。

(四) 合文

合文借用形體是戰國文字中習見而極特殊的簡化方式，有時會用合文符號「=」註記表示，有時則無，兩者並無區別。

圖 4-1 三晉 · 趙公璽〔卜大夫〕，合文符號「=」置於「卜」字下方，以致羅福頤《璽彙》誤釋為古璽「上」字，前賢並據《論語 · 鄉黨》：「與上大夫言，**聞聞**如也。」認為係戰國時官名；檢春秋時晉有「卜」（別稱「卜人」）及「筮史」二職官，戰國時另有「太卜」官名，掌占卜之事，見《戰國策 · 東周策》，當改釋為〔卜大夫〕，璽又見澳門《珍秦齋藏印 · 戰國篇》編號 18 同文印。

圖 4-2 劉小康的〔愛大自然〕與〔人人自由 人人平禾〕系列作品，也取用「巧借筆畫」技法，將不同的多字筆畫作結合，仍兼顧原有筆畫的形貌，是多字合文的設計典範。

(五) 方位互作

方位互作係指文字的形體方向和偏旁位置的變化，這種不固定的現象溯自殷周文字，到戰國時代受到政令不一、文字異形的影響，方向和位置的安排更加紛亂，卻也成為設計時借鑑的極佳典範。

圖 5-1 《璽彙》4482 晉古語璽〔千百〕，其中做為數量詞的「百」字與河北平山中山王墓出土的中山王圓壺銘文的「百」字構形相同，大陸學者于省吾於《釋百》中認為「考索出戰國時期百字構形的孳乳過程，是  由  而  而  而  而。這類文字的由來，既經過附劃因聲指事字的演化而又加以倒寫所形成，是顯而易見的。」（見《江漢考古》，1983 年 4 期，總 4 期，頁 35 ~ 38。）

(3) Sharing components

The sharing of components is a technique used to simplify characters by allowing strokes or radicals to be shared. Due to the proximity of certain parts of a particular character, two adjacent parts can share strokes that are similarly written. This simplification technique was widely used in the Warring States period.

Pic 3-1 shows an official seal of the Jin State, found in Compilation 0090. It says "Seal of The Right Office" (右司工(空), yòu sī gōng/kōng), and the horizontal stroke in the top part of "口" (kǒu) in the character "司" (sī) has been moved up and combined with the "一" above it, so that it looks like "廿". Hence, the character "司" in this seal design looks rather different from how it is usually written. The technique is commonly observed among seals produced in the Warring States period.

As can be seen in Pic 3-2, the sign for "No Temporary Parking along Parking Lines" designed by the Transportation Bureau of Kaohsiung City Government plays on the components of the character "高" (gāo, as in "高雄", Kaohsiung). Two diagonal lines bisect the design, creating 4 "高" that share the "向" radical. The brilliance of this design is that in it, the character "高" looks identical from all 4 directions, whether it is read top-down, bottom-up, left-to-right, or right-to-left. This sign, used in Kaohsiung City along red lines to indicate "No Temporary Parking" and along yellow lines to indicate "No Parking", is one of the most outstanding designs produced by a public agency in Taiwan.

(4) Ligature

Ligatures represent a very special simplification technique commonly used in the Warring States period. Sometimes, ligatures are indicated by the symbol "=", but sometimes they are not. The presence or absence of the "=" sign does not point to any differences.

Pic 4-1 shows the Seal of Lord Zhao from the Sanjin State of the Warring States period, displaying the characters "卜大夫" (bǔ dà fū, Official of Divination). The "=" symbol marking out the ligature in this seal has been placed below the "卜" character. Such a placement caused Lo Fu-i to mistakenly identify the character on this ancient seal as "上" (shàng) in Compilation. Early scholars have deduced that "大夫" refers to an official title in the Warring States period, based on the following line in Xiangdang, of The Analects of Confucius, "When one speaks to a senior official (上大夫, shàng dà fū), one speaks harmoniously." In the Spring and Autumn period, the Jin State had two titles for officials in charge of divination, namely "卜" or "卜人" (bǔ or bǔ rén) and "筮史" (shì shǐ). According to the chapter on Eastern Zhou in The Annals of the Warring States, during the Warring States period, the official in charge of divination was known as "太卜" (tài bǔ). Hence, the seal should be reinterpreted as "Official of Divination" (卜大夫). The seal can also be seen in the chapter on the Warring States period in Seal Collection of Zhen Qin Zhai, a Macau publication, listed as item 18.

Pic 4-2 shows two works by Freeman Lau, namely "Love Nature" and "Freedom for Everyone, Peace for All". In this design series, the artist utilizes the ligature technique to combine several characters into a whole while at the same time still preserving the forms of the respective parts. These works are great exemplars of how ligatures can be used in creative design.

(5) Directional interplay

"Directional interplay" refers to transfigurations in the direction and placement of the radicals in Chinese characters. This phenomenon of the irregularity in written characters can be traced back to the writing systems of the Yin and Zhou dynasties. During the Warring States period, the divergent directives and writing systems among the various states led to an increasing numbers of differences in the directions and placements of radicals. However, the pandemonium of the writing systems back then has also become an excellent model for reference in modern creative design.

Pic 5-1 shows the Seal of Auspicious Saying from the Jin State, as can be found in Compilation 4482. In "千百" (qiān bǎi, Hundreds of Thousands), the way that "百", used as a numeral-classifier here, has been written in the same way that "百" was written in the inscription on the round vessel of the King of Zhongshan that was unearthed from the Royal Tombs of Zhongshan in Pingshan County, Hebei. Chinese scholar Yu Xingwu wrote in his essay "Discussions on the Character 'bai'" (釋百, shì bǎi), "Our research revealed that the character '百' underwent a process of replication and mutation in the Warring States period, from '𠄎' to '𠄎' to '𠄎' to '𠄎' to '𠄎'. The birth of transfigured characters such as this is evidently a result of ideographic characters being written and even inverted over their course of evolution." (See Jiangnan Archaeology, 1983, Issue 4 of 4, pp. 35-38.)



圖 (4-2) 劉小康 愛大自然 人人自由 人人平禾 1995
Pic (4-2) Freeman Lau Love Nature (愛大自然, ài dà zì rán) Freedom for Everyone (人人自由, rén rén zì yóu) Peace for All (人人平禾, rén rén píng hé) 1995



圖 (5-1) 《靈壘》4482 晉吉語壘 千百
Pic (5-1) Compilation 4482
Seal of Auspicious Saying in the Jin State
Hundreds of Thousands

圖 5-2 香港靳埭強〈亞洲海報三國志·韓國〉借用「韓國」、「朝鮮」中「韓」和「朝」的共同部件「草」，以書法墨韻書寫「草」和「月」，將海報設計成「正倒互作」正反皆可陳列的形式，「韓國」和「朝鮮」透過設計的巧思，兩韓巧妙地統一於海報當中。

圖 5-3 香港陳幼堅的個展海報〈東 WEST〉，也採用「正倒互作」正反皆可陳列的形式，巧妙地取用小篆「東」作表現元素，利用部分筆畫的減省和屈伸，倒置後的「東」字成為英文的「WEST」，從細節處可見設計者的創意巧思。

二、小結

印章主要透過篆法、章法、刀法、筆法來表現印章的神韻，章法是印章文字的佈局和藝術處理，主要有：平正、疏密、輕重、增損、屈伸、承應、挪讓、盤錯、穿插、變化、離合、巧拙、界格及邊欄等，在文字表現技法中，主要採用戰國文字形體的演變，據何琳儀《戰國文字通論(訂補)》有：(一) 簡化、(二) 繁化、(三) 異化、(四) 同化、(五) 重文、合文、省形特殊符號等，文字形體演變牽涉較廣，也多為文字學範疇。

至於設計領域可以借鑑者另從傳統紋飾中亦見「組字成畫」的表現技法，不僅用於印章，亦可採用於文字造形、標誌和海報設計，受限篇幅僅提供設計時借鑑參考。

三、參考文獻

《江漢考古》，1983 年 4 期，總 4 期。

林文彥《印章藝術》，屏東市：屏東縣立文化中心，民 88 年 5 月。

何琳儀《戰國文字通論(訂補)》，上海：上海古籍出版社，2017 年 7 月，2020 年 3 月四刷。

羅福頤主編《古璽文編》，北京：文物出版社，1981 年 12 月，1994 年 6 月二刷。

羅福頤主編《古璽彙編》，北京：文物出版社，1981 年 12 月，1994 年 6 月二刷。

圖 (5-2) 靳埭強 亞洲海報三國志·韓國

Pic (5-2) Kan Tai-Keung The Trio of Asia Posters, Korea



In The Trio of Asia Posters, Korea, as shown in Pic 5-2, Hong Kong artist Kan Tai-Keung plays with the common component "草" in the characters "韓" (hán), which stands for South Korea (韓國) and "朝" (cháo), which stands for North Korea (朝鮮). The artist uses ink splashes characteristic of Chinese calligraphy for the other half of the respective characters ("韋" for the other half of "韓" and "月" for the other half of "朝") to create a poster design that can be displayed in two ways, either showing "韓" right-side-up or, if one flips the poster 180 degrees, showing "朝" right-side-up. Through the ingenuity of this design, the two Koreas are cleverly unified in this poster.

For the poster for his "East Meets West" solo exhibition (Pic 5-3), Hong Kong artist Alan Chan uses the same design concept in which the poster can be displayed in two ways. In this design, the artist creates the Chinese character "東" (dōng, East) using the Small Seal Script (小篆, xiǎo zhuàn) and, through the clever reduction of some strokes and the extension of others, fuses the English word "West", which can be seen when the poster is flipped upside-down, into the design. The inventiveness of the designer is captured in the details of his design.

2. Conclusion

The character of seals can be created through the means of seal-crafting, composition, chisel-work, and calligraphy. Composition refers to the layout and artistic arrangement of the elements of a seal and includes considerations such as balanced distribution, density, weight, addition and reduction, curvature and extension, echo, movement, intertwining, interlacing, transformation, divergence and convergence, stylistic flair, gridding, and bordering. In terms of calligraphic expression, artists primarily adopt the variants of written characters from the Warring States period. According to the General Theory of Warring States Written Characters (edited), written by He Lin-Yi, these techniques include (1) simplification, (2) addition of strokes, (3) exotifying, (4) assimilation, (5) repetition, ligature, use of special symbols, etc. The evolution of written characters is a vast field of study under the discipline of Graphemics.

Some techniques that can be adopted in the field of creative design can be seen in the approach of forming pictorial images out of written characters, which is not uncommon in traditional decorative motifs. This technique can be used not only for seal designs but also for stylistic textual designs, logo designs, and poster designs. Due to spatial constraints, only design applications are included in this paper for the reference of interested parties.

3. Reference materials

(1983). Jiangnan Archaeology, 4(4), 35-38.

Lin, W. Y. (1999). The Art of Chinese Seals. Pingtung County Cultural Center.

He, L. Y. (2020). General Theory of Warring States Written Characters (edited) (4th ed.). Shanghai guji chubanshe.

Lo, F. I. (1994). Scripts of Ancient Chinese Seals (2nd ed.). Wenwu Chubanshe.

Lo, F. I. (1994). Compilation of Ancient Chinese Seals (2nd ed.). Wenwu Chubanshe.

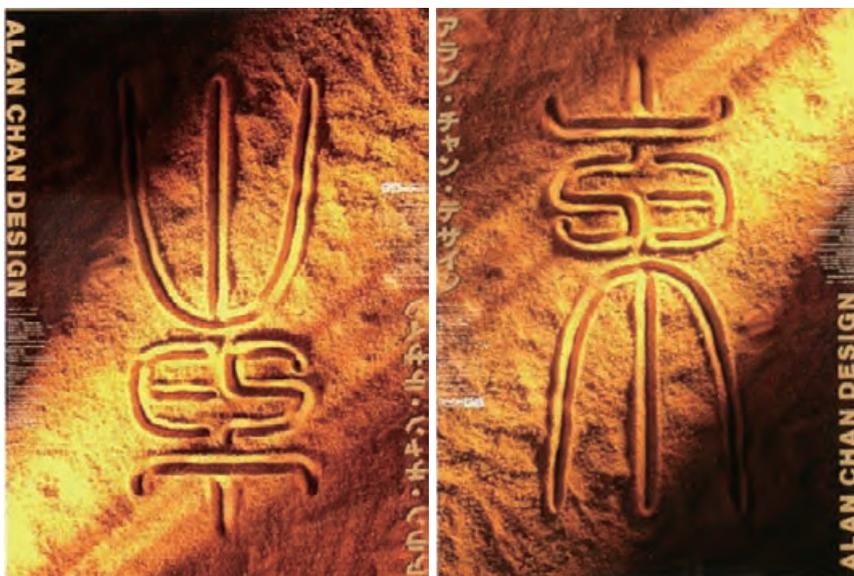


圖 (5-3) 陳幼堅 東 WEST
Pic (5-3) Alan Chan, East Meets West



設計教學上的 創新設計探討

Study of Design Innovation in Design Teaching

國立臺中科技大學 副校長
設計學院 院長

Former Vice President of National
Taichung University of
Science and Technology
Head of College of Design

蕭家孟
Chiamen Hsiao

壹、前言

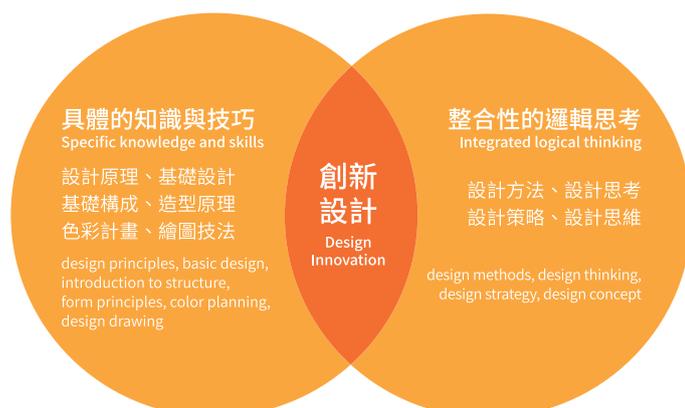
目前國內設計教育的教學方針與成果，除了凸顯臺灣設計能力在國際上的影響，間接也反映國家對設計領域的投資；因此，設計教學的提升與反思，則是重要的課題。個人認為設計核心概念課程，目的在於設計知識的傳遞，技術實作技巧的關鍵問題分析與討論，以及設計思考的引導。國內設計相關科系所擬定的必修核心課程，大致可區分兩類，一為具體的知識與技巧，傳授具體技能與方法，如設計原理、基礎設計、基礎構成、設計概論、造型原理、色彩計畫、繪圖技法與電腦輔助繪圖等；另一為整合性的邏輯思考，如設計方法、設計思考等。該兩類的課程多數集中於大學一年級至三年級的課程，經修習兩至三年的核心課程，接續大四的創新設計以及專題製作的相關課程。整體的教學訓練過程，以應用前幾年所學的基礎核心課程，延伸應用至大三、大四的實務設計訓練，體現創意、創新設計核心要領。

在 AI 科技驅使下，社會數字化已在各產業發酵，無論是在產品、服務、流程、業務模式與各種商業行為等。在這種情況下，創新設計是較能夠適應新環境的動力 (Brenner et al., 2014)。富比士雜誌於 2013 年的創新論述裡提到，Steve Jobs 曾說「創新將領導者和追隨者區分開」。許多學者認為創新和創造力，主要是作為信息處理的活動 (DeMeyer 1985; Moenaert et al., 2000)；顯然設計的創新與創意需要具備各種技術、方法和條件，因此，設計教育的內涵決定了學習標準，即解決問題的思維能力與技巧，如問題本位學習 (PBL, Problem-based learning) 與理解複雜的問題，進而簡化並落實以設計解決問題，達到創新設計。在產品、服務、想法、程序與過程上創造出價值，如圖 1 所示，透過展開設計教育本質，即具體的知識與技巧與整合性的邏輯思考，來論述其相關性的創新設計應用。基於對創新設計理論的回顧，亦針對設計行業中「創新設計」一詞的使用經驗，了解設計與創新之間的緊密關係，來討論設計教育的概念，有助於設計學術和專業論述的說明，提供設計教學與研究的基本參考，給予莘莘學子一項學習指標。

貳、創新設計

創新設計一詞，於專業設計和學術領域中，雖未被普遍定義，但在相關的設計雜誌、學術期刊與企業形象等，引用率極高 (Cawood, 1997; Chayutsahakij & Poggenpohl, 2002)。不管在產業前期的導入、過程的轉換與後端的檢討，皆可廣泛的應用此概念來執行發想、製造與行銷。Freeman (1982) 提出設計是創新的核心功能，而創新是經濟的主要動力。《經濟發展理論》一書中提出一項創新理論，認為創新是推動資本主義經濟發展的動力 (Schumpeter, 1934)。Rothwell 和 Gardiner (1988) 將創新分為兩種層次，漸進式與核心性創新，如圖 2 所示，核心性創新僅占整體的 10%，若引入市場，核心可導致各種延伸性的創新增量，屬於高技術創新。經濟學家曾提出，技術變革對經濟增長的影響與國家財富之間存在因果關係 (Smith, 1778)，Smith 的理論中，創新發展可導致「藝術的進步」，這將導致進一步專業化和生產率的提高 (Meier & Baldwin, 1957)，相較於核心性的創新，漸進式創新則占了整體的 90%。對照其設計教育，了解設計相關的教學較屬於漸進式的創新，依照不同時代的產業需求培養不同的技能與細節上的變更，以及改善設計，達到創新目的 (圖 2)。

圖 (1) 設計基礎課程與創新設計關係圖 (本文論述)
Figure(1) Relationship between the basic design
courses and design innovation (as this article argues)



1. Preface

The domestic policy and results of design education reflect not only Taiwan's design competence in the global arena but also indirectly demonstrate the country's investment in the area of design. Therefore, the improvement and rumination on design teaching is a critical topic. Personally, I believe the purpose of the core design concept lectures is to hand over the design knowledge, to analyze and discuss the implementation technique, and to guide students through design thinking. The mandatory courses of design related schools or departments in Taiwan can be classified into 2 types: one is specific knowledge and technique, where skills and approaches are taught, such as design principles, basic design, introduction to structure, introduction to design, form principles, color planning, design drawing, computer aided drawing and so on; the other is integrated logical thinking, such as design methods, design thinking and etc. These courses are mainly placed in year 1-3 in the university, and followed by the design innovation and related courses for the graduation project in the fourth year. Overall, the process of education and training is to extend the basics learned in the first two years to the practical design training in the third and the fourth year, when students get to showcase their creativity and innovation in design.

Driven by the technology of Artificial Intelligence, various industries, including product, service, process, business model, business activities have gone digital. Under such trends, design innovation is a momentum that can better adapt to new environments (Brenner et al., 2014). The Forbes magazine quoted Steve Jobs in the innovation discourse in 2013, "Innovation distinguishes between a leader and a follower." Many scholars believe that innovation is often mainly creative information processing (DeMeyer 1985; Monenaert et al., 2000). Apparently the innovation and creativity in design requires all sorts of technique, method and condition. Hence, the connotation of design education determines the criteria for learning. Namely, the thinking ability and skills to problem solving, such as problem-based learning (PBL) and understanding complicated problems; the ability of simplifying problems and utilizing design to solve them to achieve design innovation, and the capability to create value in the product, the service, the concept, the order and the process. Unfolding the essence of design education, as shown in Figure 1, it brings together the specific knowledge and skills and the integrated logical thinking to discuss the application of design innovation within. The retrospection of design innovation theories also discusses the concept of design education when it looks into the experiences of using the term of "design innovation" in the design industry. It helps understand the close relationship between design and innovation, and helps describe the discipline and profession of design, and offers students a learning indicator with its references in design education and research.

2. Design Innovation

The term "Design Innovation", although not defined universally in the profession of design and academia, has been frequently cited in relevant design magazines, academic journals, and corporate images (Cawood, 1997; Chayutsahakij & Poggenpohl, 2002). It can be incorporated for the brainstorming in the initial introduction, manufacturing in the process of conversion and marketing in the discussion afterwards in an industry. Freeman (1982) described design as the core function of innovation, and innovation as the driver of economy. In the Theory of Economic Development, an innovation theory was proposed: innovation is the main driving force in the development of capitalistic economy (Schumpeter, 1934). Rothwell and Gardiner (1988) described innovation by 2 levels: incremental innovation and radical innovation, as shown in Figure 2. Radical innovation accounts for only 10% of overall innovation, if introduced to the market, it could lead to the increase of various extended innovation of high technical change. Economists once pointed out the impact of technical revolution to the economy, and its relation with a nation's wealth (Smith, 1778). In Smith's theory, innovation development could result in the "progress of art", and would further elevate professionalism and productivity (Meier & Baldwin, 1957). In contrast to radical innovation, 90% of innovation is incremental innovation. Take it as a reference for design education, we can see that the design related education is more inclined to incremental design; pursuant with the requirement from the industries in different times, corresponding skills and detailed changes have been made to improve design and to achieve the purpose of innovation (Figure 2).



圖 (2) 創新的層次 (Rothwell and Gardiner, 1988)

Figure (2) Levels of technical change (Rothwell and Gardiner, 1988)

Basic Innovation	Designed Innovation
一般腳踏車 Regular bicycle	小輪車(BMX)自行車 BMX
盒式磁帶系統 Cassette tape system	隨身聽立體聲(等) Portable stereo (and etc.)
氣墊船 Hovercraft	懸停割草機 Hovermower

圖 (4) 將基本產品透過創新設計，使市場潛力倍增的案例 (Oakley, 1990).

Figure (4) Cases of increased market potential through applying design innovation to basic products (Oakley, 1990)

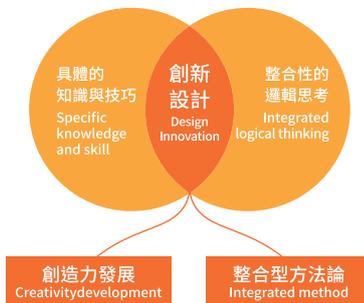


圖 (5) 本文論述之模型
Figure (5) The model argued in this article

Shirley 與 Henn (1988)，以及 Walsh 等人 (1992) 所提出設計的主要相關領域，針對設計教學領域整理出較活用創新設計的面向，如圖 3 所示；隨科技的發展，多媒體設計亦快速躍進於創新設計的涵蓋範圍。Oakley (1990) 認為創新設計工作應致力於「將發明轉化為成功的創新，或擴展它本身現有的實用性。」因此，將該項工作描述為「以進行微調的方式，更準確地實踐，來滿足我們需求」，並指出市場上 99% 的新產品，皆是以現有產品與技術來進行應用的衍生，此概念強調了設計工作的重要性，並通過拓展現有創新的實用性來引入新穎性。Oakley 舉例說明他的定義，如盒式磁帶 (Cassette tape system)，因應時代需求，改變成隨身聽 (Walkman stereo)，甚至到 MP3，以及現在普及安裝於智慧型手機上的 APP，如圖 4 所示。

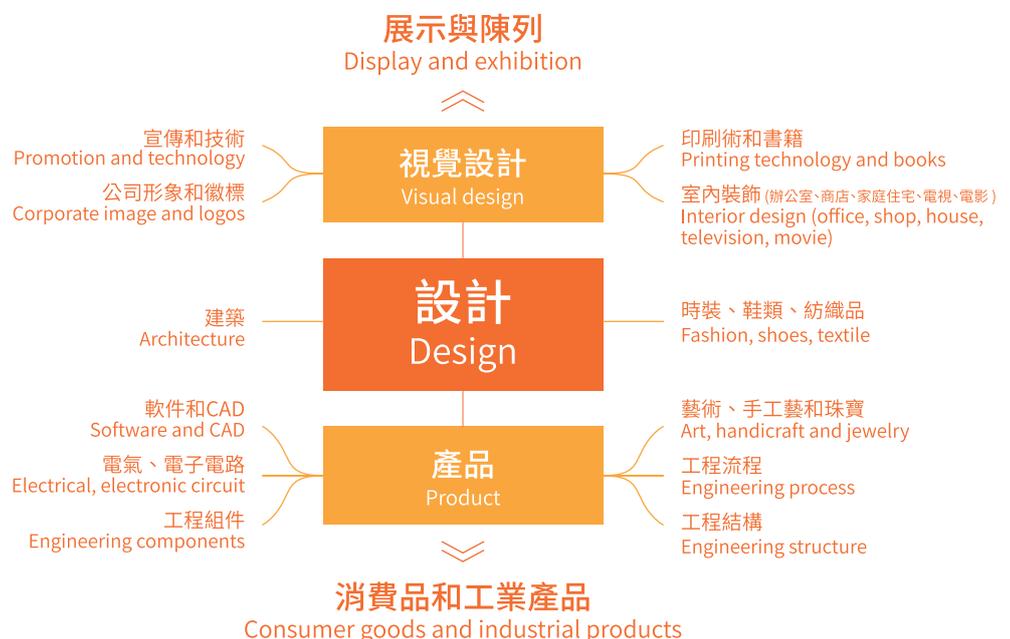
參、創新於設計教學應用

創新是創造活動的最終結果，是以知識為基礎的新穎性，且延伸有價值的新產品，或過程與服務中的體現 (Leonard & Swap, 1999)。因此，在設計教學上，本文大致將創造活動劃分為二類，一為整合型方法論，其二為創造力發展，如圖 5 所示。

整合型方法論是源自於美國的行為主義與管理理論，須經歷多次發想與收斂的過程，因應不同領域發展，許多學者亦開發了多種方法論的應用。德國學者 Pahl 和 Beitz (1977) 提出創意設計的理論中，強調有步驟地分析，從定性到定量的過程，系統性的將每個階段都是具體化地改善上一階段的結果，具體化地將設計分為四個階段，如圖 6 所示，該模式確切地指示出設計開發步驟模式。

Utterback 和 Abernathy (1975) 將產品創新定義為「滿足用戶或市場需求而引入的一項新技術或技術組合」。創新程序涉及一系列的子過程，這些子過程包括基礎研究、設計、開發、原型設計與測試等，這是「將技術、市場需求和機會轉化為新產品投放市場的過程」(Walsh et al., 1992)。有相關學者提出，創造力的發展藉由五大方向為基礎，分別為技術、藝術、產品、消費者與環保為中心 (圖 7)，並以本文所提出設計教學上的具體知識與技巧，以及整合性的邏輯思考，加以應用，達到創意設計。

圖 (3) 設計的主要相關領域 (Shirley and Henn, 1988; Walsh et al., 1992).
Figure (3) Main areas of design (Shirley and Henn, 1988; Walsh et al., 1992)



The main areas of design proposed by Shirley and Henn (1988), and Walsh et al. (1992) consolidated the facets where design innovation is more flexibly adopted in design education, as shown in Figure 3. As technologies develop, multimedia design is also evolving rapidly in the scope of design innovation. Oakley (1990) is of the opinion that the work on design innovation should be dedicated to "transform invention into successful innovation, or expand its practicality." Therefore, the design work is described as "to implement more accurately, in the way of micro-adjustment, to satisfy our demands." And that 99% of the new products in the market are the derivatives of the current product and technology. Such concept stresses the importance of design as a job, and how design introduces novelty by expanding the existing innovative practicality. Oakley gives examples to clarify his definition, such as that the cassette tape system had been improved and made into a walkman stereo, to MP3, and even to the Apps we installed in our smartphones today in order to address the demand of different times, as shown in Figure 4.

3. The application of innovation in design teaching

The final result of creative activity is innovation, is knowledge-based novelty, is to extend new products of value, or to manifest innovation in the process or services (Leonard & Swap, 1999). Therefore, the article divides creative activity in design teaching into two types, one is the integrated method, another is creativity development, as illustrated in Figure 5.

Integrated method originated from Behaviorism and management theories, it needs to go through the process of diverging and converging multiple times. Many scholars have also developed various methodologies for such application. The creative design theory of German scholars Pahl and Beitz (1977) emphasizes step-by-step analysis. From the process of qualification to quantification, each stage is made from the result of improvement made from the previous stage in a systematic manner. They specified the four stages of design as demonstrated in Figure 6, and their model specifically lays out the steps for design development.

Utterback and Abernathy (1975) defined product innovation as "a new technology or a combination of technologies introduced to meet the requirements of the user or the market." The innovation process contains a series of sub-processes, and they include basic research, design, development, prototyping and testing. This is "the process to convert technology, market requirement and opportunity into the new products to be launched in the market." (Walsh et al., 1992) Researchers have also suggested creativity development can be categorized into the following 5 orientations: technology, arts, product, consumer and environment (Figure 7). If the integrated logical thinking and the specific knowledge and skills in design teaching proposed in this article are applied to the 5 orientations, one could achieve design innovation.



圖 (6) Pahl 和 Beitz 創意設計的步驟
Figure (6) The design process by Pahl and Beitz



圖 (7) 設計基礎理論 (Wen, 2010)
Figure (7) Design basics theory (Wen, 2010)

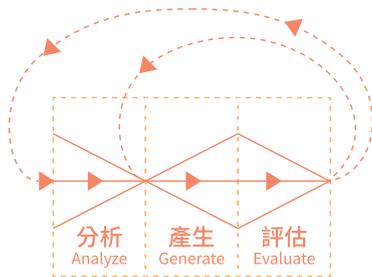


圖 (8) 創造力思考過程
Figure (8) Process of creative thinking

設計創造力發展涉及到許多的心理與環境的因素，Csikszentmihalyi (1996) 指出創造力是具有價值的想法，可以是解決問題的新途徑、一項新設計、想法，或是新的藝術形式等。Weisberg (1986) 從認知的角度提出創造力是一種解決問題的形式，且過程中必須是循序漸進。Simon (1996) 亦認為創造力過程不能只是新奇探討問題的形成，並需探索及檢驗更多的替選方案，從中找出具有創造力的解決方式。Wang 和 Siu (2011) 根據過去文獻，整理出創造力過程思考，包含分析、產生和評估的聚斂和發散思考歷程，如圖 8 所示。Csikszentmihalyi (1996) 提出創造力是由「領域」(domain)、「學門」(field) 和「個人」(individual person) 之間的互動所共同造成的 (圖 9)。不能當作是個人作為創造性存在的標準，需有社會的評價方能判定其價值。

在創造力歷程方面的研究，Helmholtz (1896) 和 Wallas (1926) 提出創造力四階段模型，如圖 10 所示。分別為第一個「準備階段」(preparation)，針對問題進行思考；第二個為「孵化或潛伏醞釀階段」(incubation)，於淺意識產生激盪，新的聯想組合可能在此階段產生，該階段被認為是整個歷程最具創造性的一部分；第三個為突發性找到解決方案「啟發階段」(illumination)。

肆、結語

本文開始以設計教育的面向，進行創意設計相關的學術回顧，來了解設計教育與創新之間的關係，當下設計教育所涵蓋的學科，包含具體的知識與技巧，以及整合性的邏輯思考。在這兩類的知識背景下，所能激盪出的創意結果到底有哪些方向。本文以簡要概述，透過模型 (圖 5) 來討論關鍵的關係，描述出創新設計理論可涵蓋創造力發展與整合型方法論。在具體的知識與技巧中，設計相關科系學生，需有繪圖的相關技巧；相關文獻指出，於執行設計階段中的繪圖行為，是有助於刺激與發展設計創造力，亦證明構想草圖在設計過程中可刺激設計者的思考，產生新的創造力 (Goldschmidt, 1994)。透過了解設計與教學的相關影響，有助於掌握設計的作用和目標教育。最後，基於對創新設計理論的回顧，亦對「創新設計」一詞在設計教育的概念上，進一步的論述說明，亦可作為未來一項跨學科的設計概念參考。

參考文獻 (請參照右側說明文字)

圖 (10) Helmholtz (1896) 和 Wallas (1926) 提出創造力四階段模型
Figure (10) The 4 Stages of Creativity put forth by Helmholtz (1896) and Wallas (1926)



The development of creativity pertains to various psychological and environmental factors. Csikszentmihalyi (1996) suggests creativity is an idea with value, and could be a new way to a solution, a new design, new concept, new artform and so on. Weisberg (1986) proposes from the cognitive perspective that creativity is a form of problem solving, and the process of which has to be step by step. Simon (1996) also thinks the creative process should explore and verify more alternatives, and find out a creative solution instead of just discussing how the problem arises. Wang and Siu (2011) compile the creative thinking process, including analysing, generating and evaluating the process of convergent and divergent thinking, as shown in Figure 8. Csikszentmihalyi (1996) puts forth that creativity is the interaction among domain, field and individual person (Figure 9). Creativity cannot be regarded as the standard of an individual person as a creative existence, instead, its value can only be determined by the reviewer from the society.

In the study of the course of creativity, Helmholtz (1896) and Wallas (1926) delineate the 4-stage model of creativity, as seen in Figure 10. They are: 1. preparation, thinking about the problem; 2. incubation, a surge in the subconsciousness, where new combinations are likely to generate, this stage is considered the most creative part in the course of creativity; 3. Illumination, a quick moment of insight that guides you to the solution.

4. Conclusion

This article reviews the design innovation related researches from the perspective of design education in order to understand the relations between design education and design innovation. It goes over the courses covered in the current design education, including specific knowledge and skills, and integrated logical thinking; and what sort of creative results could be generated under the two categories of design education. The author summarized and proposed a model (Figure 5) to discuss the key relations, and described that creative development and the integrated method are covered in the design innovation theories. With respect to specific knowledge and skills, students from the design related schools or departments should equip themselves with the skill of drawing. Related research indicated the drawing behavior amid the process of design implementation helps stimulate and develop design creativity, and also proved that a draft can stimulate designers' thinking in the process of design and generate new creativity (Goldschmidt, 1994). Through understanding the relation between design and education, one is able to harness the effect of design and the purpose of design education. Lastly, the review on the design innovation theories also proposed further discourses on the term "design innovation" in design education, which can be a reference for concepts relating to cross-discipline design in the future.

5. References

- Brenner W, Karagiannis D, Kolbe L, Krüger J, Leifer L, Lamberti HJ, Leimeister J, Österle H, Petri C et al. (2014) User, use & utility research. The digital user as new design perspective in business and information systems engineering, *Business & Information Systems Engineering* 6(1):55-61.
- Cawood, G.(1997). Design Innovation and Culture in SMEs, the *Design Management Journal*, Volume 8, Number 4, fall 1997.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperCollins.
- Chayutahakij,P. and Poggenpohl, S.(2002). User- Centered Innovation: The Interplay between User-Research and Design Innovation, *Proceedings of The European Academy of Management 2nd Annual Conference on Innovative Research in Management(EURAM)*, Stockholm, Sweden.
- DeMeyer, A.C.L.(1985). The flow of technological innovation in an R&D department, in: *Research Policy*, Vol. 14, 315-328.
- Freeman, C.(1982). *The Economics of Industrial Innovation*, 2nd edition, Frances Pinter, London.
- Helmholtz, H. von (1896). *Vorträge und Reden*. Brunswick, Germany: Friedrich Vieweg.
- Goldschmidt, G. (1994). On visual design thinking: the vis kids of architecture. *Design Studies*, Vol. 15(2), 158-174.
- Moenaert, R.K.; Caeldries, F; Lievens, A.; Wauters, E.(2000). Communication flows in international product innovation teams, in: *Journal of Product Innovation Management*, Vol. 17 (5), p. 360-377.
- Meier, M. G. and Baldwin E. R.(1957). *Economic Development: Theory, History, Policy*. John Wiley & Sons, Inc., New York.
- Oakley, M.(1990). *Design Management: A Handbook of Issues & Methods*, Basil Blackwell, Oxford.
- Pahl G. & Beitz W.(1977-2014). *Engineering Design a Systematic Approach*, Springer, 8 editions.
- Rothwell, R. and Gardiner, P. (1988). Re-innovation and Robust Designs: Producer and User Benefits, *Journal of Marketing Management*, 3/3,64-72.
- Simon, H. A. (1996). *The sciences of the artificial* (3rd ed.). MIT Press. Cambridge. MA
- See Smith, Adam (1778). *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*. 1 (2 ed.). London: W. Strahan; T. Cadell.; Smith, Adam (1778). *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*. 2 (2 ed.). London: W. Strahan; T. Cadell. via Google Books
- Schumpeter, J. A.(1934). *The Theory of Economic Development*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Shirley, R. and Henn. D. (1988). *Support for Design: Final Evaluation Report*, Department of Trade and Industry, Assessment Unit, Research and Technology Policy Division, London.
- Walsh, V., Roy, R., Bruce, M.(1992). *PotterWinning By Design: Technology, Product Design and International Competitiveness* Basil Blackwell, Oxford.
- Wong, Y. L. and Siu, K. W. M. (2011). A model of creative design process for fostering creativity of students in design education. *Journal of Technology and Design Education*, Springer.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt. Brace.
- Wen J. (2010). Survey on Innovation Design Theories and Methods of Products, *Packging Engineering* Vol.31 No.2.
- Weisberg, R. W. (1986). *Creativity: Genius and other myths*. New York: Freeman.
- Schumpeter, J. A., 1934. *The Theory of Economic Development*, Harvard University Press, Cambridge, S

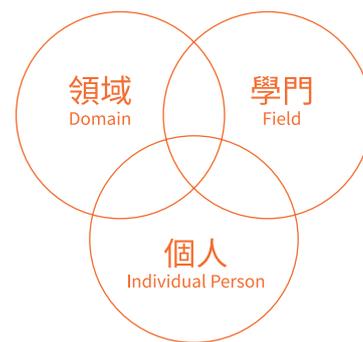


圖 (9) Csikszentmihalyi (1996) 提出之創造力影響
Figure (9) Impact of creativity proposed by
Csikszentmihalyi (1996)



建立設計價值的世界觀

Establish Worldview with Design Value

KEV Design Studio 負責人
國立臺灣師範大學設計學系兼任講師
Owner of KEV Design Studio
Adjunct lecturer at
NTNU Department of Design

周育潤
Chou, Yu-Jui

設計是理解事物運作方式的學習

工業設計的工作之所以有趣，是來自於設計師們會接觸到世界上各式各樣、不同類別的產品；透過理解、使用、甚至是拆解與破壞，學習器物運作的原理與製造的方法，再從其中找出可以改善更進步的空間，透過設計創造出更進步、更能滿足消費者需求的新一代產品，為我們生活中帶來美好的便利。

因此在多樣的設計服務案例中，除了需要花上許多時間，實際操作體驗去發現問題之外，設計師還肩負著美學把關的工作，讓產品在功能性與製造成本的平衡之下，還能更有吸引力，這樣的流程雖大致相同，但其實每個設計案都有不同的目標，如同從山頂奔往下游的河流，各自形成獨特的樣貌與結果。當然你也有可能在其中去挑戰長久以來的習慣性，找到新的方向與路徑，發展出具有潛在需求的新產品，創造出前所未有的新價值。

設計觀察是建立觀點的思考模式

許多設計案的產品，設計師可能自己從來沒接觸過，甚至完全不認識使用者族群，這時透過設計觀察就變得非常重要。但所謂的觀察並不僅僅是拍照記錄、問卷調查、與設計師的直覺反射而已，而是在觀看的過程中進行思考，產生觀點。因為如果只是記錄與上網找找資料，那麼全世界的設計師所看到的問題點豈不是一模一樣？真正有價值的設計觀察還必須加入思考：探究問題背後的原因、發掘深層的目標方向、跳脫出原本表面的刻板印象，才能擁有自我的獨特觀點。

舉例來說要設計一張椅子時，除了觀察使用者的乘坐方式與需求、放置的環境、材質的選擇之外，可以思考一下椅子的本質是什麼？是一定要有著四隻腳的物件？還是支撐人類體重對抗地心引力的休息方式？是影響人們互動距離的限制？還是屬於空間裡時代美學的呈現與擁有者自我生活風格的表達？從不同的角度思考其背後所可能代表的意涵，才能跳脫出對椅子的既有印象，而不是已經開始去設計在你觀念中有著四隻腳的物體。

圖 (1) 數位相框：在數位相機普及但行動網路尚未成熟的年代，人們只能在桌前透過電腦分享照片，而數位相框的出現讓照片的播放可以到每個角落，也讓不擅使用電腦的長者能輕易地分享照片。設計方面加入科技的元素外，更保留住傳統相框的意象，滿足送禮與家中的擺飾。這個設計除了獲得 iF Design Award、Red Dot、Good Design Award、I.D. Magazine，以及臺灣國家設計獎金獎之外，也成為其他品牌仿效的對象。

Pic (1) Photoframe : Back in the days when digital cameras were but Wi-Fi was not popular, people could only sit in front of a computer if they wished to share pictures. The emergence of Photoframe (pic 1) allows the display of pictures to be in all corners. For elderly who are not good at computers, they could easily share their photos. The design of Photoframe not only infused the technological element, but also preserved the traditional image of a frame. It was an ideal gift and a home decoration. The design won the iF Design Award, Red Dot, Good Design Award, I.D. Magazine Award, Taiwan Design Award, and became a bellwether of other brands.



Design is learning through understanding how things work

The reason that industrial design is fun is because designers get hold of countless and varying products from around the world. Through understanding, using, disassembling, and even destructing products, we learn how things work and how they are manufactured. And then we find room for improvement and eventually bring better and more convenient results to our lives by designing more advanced, more satisfying and upgraded products.

In addition to spending abundant time to actually use and experience the design to discover the problems, designers also shoulder the responsibility of the aesthetics of products in all sort of design cases: balance the product function and manufacturing cost, and elevate the attractiveness of the product. It might seem such process is self-repeating. However, each design case has its unique objective, like rivers running down from the mountaintop that form their own distinctive sceneries. One could also challenge the aged custom and attain new directions or approaches in order to develop products with potential demand, and create unprecedented new value.

Design observation is a model of thinking that builds perspectives

A designer might have never come across the products he/she takes on, and might know not even the slightest about the product users. This is when design observation becomes important. Observation is not simply taking photos, recording, making questionnaires for research and finding the instinct reflection within the designer. If one only records what one sees and looks for information online, then the question spotted by designers all over the world would be the same. Design observation should include thinking, so that value is added to it: explore the cause of the problem, research into the hidden goal or objective, free oneself from the stereotype, and build one's own unique perspective.

For example, when designing a chair, in addition to observing the way the user sits, the user's requirements, where the chair is to be put, and deciding the material, one should think about the nature of a chair. Does it have to be a 4-legged object? Is it a way for resting against gravity for humans, a restriction bound to affect the distance between one another, or an expression of the owner's lifestyle within the aesthetic context of time and space? Think about the meaning of a chair from different perspectives so that you can free yourself from the stereotypical impression of a chair, instead of beginning to design a 4-legged object that is fixed in your head.



圖 (3) 液晶螢幕：透過分析許多使用者的周遭環境，發現液晶螢幕為書桌上的核心位置，透過整體設計的附加小配件，可以整合不同的使用者行為，讓桌面達到更有效與美觀的運用。

Pic (3) LCD Monitor : We found that the center of a desk is usually the LCD Monitor after analyzing the surrounding environment of various users. Supplementary devices added to the design itself can be used under different scenarios for different users, and allow one's desk to be used more efficiently and to look more aesthetically.



圖 (2) 竹凳：對於材質的理解，把材質的多樣特性結合在一件物品上，透過傳統工藝技法設計出現代加工方式與材料無法取代的竹凳。獲得 2008 年巴黎家飾展「最令人心動作品」獎與 2009 Red Dot 設計獎。

Pic (2) Bamboo : The irreplaceable Bamboo was the result of understanding the material. The various features of one single material are combined to a design through traditional craftsmanship, which modern manufacturing and materials make no equal to. It won the 2008 Maison & Objects "coup de cœur" by AVANTAGES Paris furniture and the 2009 Red Dot Design Award.



圖 (4) 攜帶式 LED 青春痘治療器：攜帶式 LED 青春痘治療器將醫美診所的診療儀器轉換成移動式產品，手持的尺寸賦予潔淨與科技的造型，方便隨身攜帶使用。

Pic (4) Light Therapy : Light Therapy turning the cosmetic devices in the beauty clinics into handheld size products with streamlined and high-techy design.

當觀察再深入思考屬於物件或行為背後的意義，就能擴大所看見的面向與範圍，脫離被僵化的個人體驗，找到更大的議題，讓想法有如大海一般，包容著各種不同的可能性。在滿足同樣價值的基準上，解決了問題，並且提出一種與眾不同的新方向。

插座與延長線是同學常常會想到的主題。以生活周遭經驗來說，許多人都有出國時插座不合，或者被延長線使用時所遇到的小挫折所困擾，似乎是一個很好的設計題目。可是稍微有做功課的同學就會發現，過去幾年 iF 或是紅點概念獎的得獎作品中，就已經可以找到非常多的設計範例與解決方案，這代表著全世界許多設計科系學生都在同一個面向思考，用著優秀的手法解決同樣的問題，那當然就算你的設計再好也不容易被看見。所以同樣的議題如果可以往上推究，或許在解決問題、節省能源、居家安全、整齊美觀之外，可以加入在未來的社會環境中，獨居銀髮族的增加、疫情居家隔離的環境需求、虛擬世界所需要的空間條件等的思考，這樣一來在插座與延長線的設計就能產生出新的可能性。

觀點的廣度與深度一樣重要，因為觀點產生之後就必須找出解決方法，但畢竟設計師並不是發明家或者對相關領域有著足夠的專業，這時更需要做出實驗或是提出能被理解的證明以確定可行性，若有無法實現的困難可能就需更換切入方向，在同樣主題之下尋找可能性，讓先前的資料搜集不至於白費，讓設計案得以繼續延續。天馬行空的解決方案，或是在短暫的未來沒辦法被實現，或是一昧的主張自我意識的表現，這樣不但不容易產生共鳴，更缺乏說服自己與別人的明確主張。

圖 (5) 掃帚、圖 (6) 分享蛋糕台：學生時期得到的 iF 概念獎兩件，是臺灣最早得到 iF 概念獎的作品。掃把是思考產品與環境的關係，如何能更具有功能上與意義上的直覺產生，讓物件可以隱藏在空間裡，同時可以滿足需求。蛋糕盤的概念是觀察切蛋糕時所產生大小不一的問題，以均分蛋糕等於均分喜悅的概念，透過內圈旋轉、外圈指標的指示，可以切出一樣大小切片。

Pic (5) The Broom、Pic (6) CAKE/GUESTS=PLEASURE
The two iF Concept Award designs I made in my years as a student were the first design winning the iF Concept Award in Taiwan. The Broom was a design that took into consideration the relationship between the object and the environment of using. It explores the functional and intuitive meaning of the object, allowing the object to be hidden in the environment where it would be used, and address the need of using it at the same time. CAKE/GUEST=PLEASURE taps into the problem of uneven cake cutting. If the cake can be divided equally to every guest, every guest would receive an equal amount of pleasure. The inner plate can be spinned and the outer plate indicates where the cake should be cut. The design proposed an easy way for people to share a cake.



If you observe and think about the meaning behind an object or an action, the perspectives and scope you get to hold will be greatly expanded. You will no longer be bound by the overused personal experience and be able to find a greater issue to tackle, and the ideas that are inclusive of all possibilities will come rushing like the ocean. And your design will solve the problem as all other designs could possibly do but with one exception: its exclusiveness.

Socket and extension core are the two topics students often think about. Many people had the experience of using incompatible sockets and plugs when traveling overseas, or frustrated by an extension core. They seem to be great design topics. However, those who went through the trouble looking for background information would easily find various design examples and solutions in the iF or Red Dot winning designs of the past years. This shows that the design students in the world are thinking from the same angle, tackling the same problem with awe-inspiring approaches. In that case, it is certainly hard for people to recognize your work however excellent it is. Therefore, to address the same issue, one can escalate further, apart from solving the problem, saving energy, facilitating home safety and home aesthetics, one may incorporate the concept of living conditions in the future. For example, the increase of the aged population, the need for quarantine amid the pandemic, and the possible scenarios of virtual world. These are all untackled areas when it comes to designing socket and extension cores.

The inclusiveness and depth of perspective are equally important. Because once you gain a perspective, you need to come up with a solution. However, a designer is not an inventor or a specialist who excels in a specific domain. This is why we need to confirm the feasibility of an idea through conducting experiments or proposing explainable proofs. If the idea cannot be easily realized, we need to tackle the issue from a different angle and search for other possibilities under the same topic, so that the time and effort for background research is not wasted, and the design is not nipped in the bud. Heedless solutions, unattainable plans, or a self-absorbed proposition do not echo with people, nor are they convincing enough to others.



圖 (7) 竹編球沙發：竹編球沙發的概念來自於現今竹工藝產業的沒落，希望透過入門的竹編技法可以吸引更多加入學習，讓產業不至於斷層，並教導弱勢族群學習製作，增加其一項謀生技能。除了在米蘭傢俱展大放異彩之外，也獲得飯店與商業空間購置。

Pic (7) Bubble sofa : The concept of the Bubble sofa arose from the withering industry which works with bamboo. The design aims to attract more to learn about the bamboo weaving technique through introductory bamboo weaving so that the industry does not demise. It also creates a channel from the underprivileged to learn the craft and add another means of living for them. The design was a highlight in the Salone del Mobile Milano, and was well received among hotels and businesses.



圖 (8) 2013 倫敦設計展 100% Design 策劃臺北市展館，運用傳統竹燈籠與現代 LED 的技術，設計一面可以做出色彩變化與文字跑馬燈的燈籠牆，將臺灣的文化與科技面帶到國際。

Pic (8) In 2013 the London 100% Design curated the Taipei Exhibition Hall, utilizing the traditional bamboo lantern and LED lighting to design a wall made of bamboo lantern whose color alternates and where texts could run on. It simultaneously manifested the cultural and the technological aspects of Taiwan to the world.

設計價值與世界溝通的遠觀目標

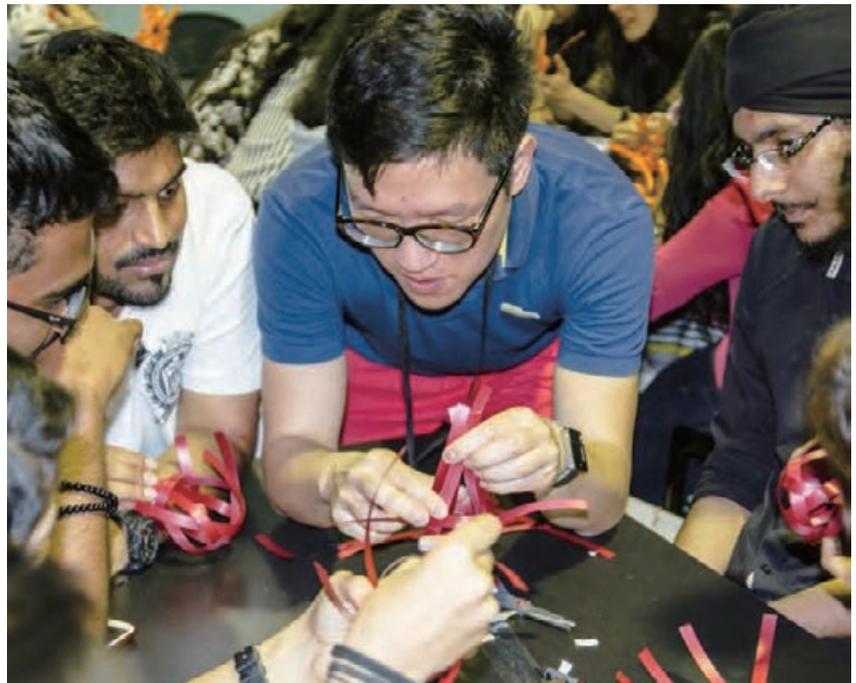
在現今網路無國界的世界裡，資訊更容易取得，對於事物的認識與世界的觀察也來得更容易，但這看似有效率的方法並不能代表著理解生活與文化的細節，設計師更應該透過更深度的體驗去認識這個世界並打開視野，而不是以一個狹隘的生活經驗，去發想一個在其他國家中已經被解決的問題。舉例來說，大概許多人都一致認為夜市是屬於臺灣飲食文化的特色，並試著將這樣的主题發展成設計的核心思想，但殊不知在離我們不遠的泰國，對於夜市的文化發展有過之而無不及。

跳脫出生活所及範圍的框框，仔細評價表象之外的思考與轉化，才不會緊握身邊的些許小發現而沾沾自喜。在思考創作的過程裡，是不斷地與自己對話，從客觀的角度檢視每一個想法，才能找到最具價值的核觀點。而不管是提出的設計主張或解決方法中，其實都表現出這位設計師的世界觀與他所能創造出來的價值。也許同學在碰巧的情況下，剛好找到了有趣的觀點並加以實現，得到評審的青睞而獲得設計獎項，但切記不可因此而自滿，因為設計是不停地學習與挑戰，若沒辦法建立自己的觀點與理解、詮釋世界的的能力，很快就會遇到瓶頸，沒辦法在激烈的競爭中持續脫穎而出。

物質發展帶來生活更便利，但卻也產生了更多新的問題需要我們去面對，設計師應找出自己的觀點與產品的存在價值，試著與這複雜的世界和平共存。在未來產品、軟體、體驗是必須互相搭配才能滿足使用者的需求與成就更好的溝通，同時間地球暖化、資源逐漸匱乏的不可逆條件之下，我們更應審慎地思考每個環節，並融入永續的概念與想法。有辦法站在更高的角度解決問題，思考著未來的趨勢，才能讓你的設計得到共鳴之外，在人類的文明發展史上，貢獻一點微薄心力，而得獎之外的真正喜悅，是你發現擁有改變世界的的能力。

圖 (9) 2015 杜拜設計節中教導如何編織竹編球的工作營。

Pic (9) Teaching the technique of bamboo ball weaving in a workshop during the 2015 Dubai Design Festival.



The goal: preserving design value and communicating with the world

Information is more accessible than ever in the world where everyone is on the grid, it is easier to know an object as well as observe the environment that uses it. However, such understanding is not equal to knowing the details of a lifestyle or a culture. Designers should get to know the world and broaden their horizons, instead of brainstorming a problem that already has a solution in other countries based on their subjective experience. For example, most people think the night market is a unique element in the Taiwanese food culture, and try to develop a design out of it. Yet, they do not realize that in Thailand, the night market culture has flourished for even a longer time.

Free yourself from the restraints embedded in life, evaluate the perspectives and twists underneath the appearance so that you don't get overjoyed and attached to the small findings you notice. The process of design is constant conversation within oneself, examining each idea from an objective angle in order to find the most valuable core perspective. The concept or solution proposed by a designer represents the world view and the value that this designer is able to create. Some students might happen to spot an interesting concept and realize it, gaining the favour of the judges and win a design award, but bear in mind that one should not become conceited, because design is constant learning and challenging. If you are not able to develop perspective and ability to understand and interpret the world on your own, you are bound to face a bottleneck sooner or later, and fail to stand out in the fierce and ever-evolving competition.

Life has become more convenient than ever, but more problems have arisen for us to address. A designer should identify the value of his perspective and product, and try to live in harmony with this complex world. In the future, user's demands and better communication could be done by complimenting the product with the software and the experience. Meanwhile, a warming planet and the depleted sources are the irreversible conditions we need to take into account. We should contemplate every single step more prudently and implement the concept of sustainability. When we're able to solve the problem from a higher level and think about future trends, our design will resonate with others, and we could make minor contributions to the development of human civilization. The real joy apart from winning an award with your design is that you realize you have the power to change the world.



圖 (10) 2018 與歐萊德合作的旗艦店：將水流動循環的概念融入到空間中，呈現品牌產品永續的環保概念。

Pic (10) Cooperation with O'right on its flagship store in 2018. Cooperation with O'right on its flagship store in 2018. The concept of circulating water is embedded in the interior design, demonstrating the concept of environment protection and sustainability that the brand takes pride in.

專訪電子報

E-Paper

2020 美國傑出工業設計獎金獎－鄭逢甲	068
2020 紐約藝術指導協會年度獎金獎－黃維昱	070
2020 紐約藝術指導協會年度獎銀獎&2019 德國iF設計新秀獎_02 BEST OF THE YEAR－鍾杰安	072
2019 世界穿戴裝置藝術大賽神話組第二名－張以葳	074
2019 德國紅點品牌與傳達設計大獎最佳設計獎－李昱志	076
2020 德國紅點設計概念大獎紅點獎－謝宗穎	078
2020 美國傳達藝術年度獎 Award of Excellence－陳奕潔	080
2019 德國柏林短片影展入選－顏嘉瑩	082
2019 韓國清州國際工藝大賽雙年展入選－葉方瑾	084
2019 美國建築大師獎 Honorable Mention & Winner－李博文	086



兒童生活輔助義肢

HanDo

2020 美國傑出工業設計獎—
金獎

南臺科技大學
創新產品設計系
鄭逢甲

共同創作者：

彭凱嶸、李宣諺、高偉銘

指導教授：

歐陽昆

獎學金：

(109 年度) 第一等金獎 25 萬

個人 (團隊) 簡歷：

2020 International Design Excellence Awards (IDEA)
美國傑出工業設計獎—金獎
2020 Lite-on Award 光寶創新獎 設計創新組—金獎
2020 TISDC 臺灣國際學生創意設計大賽 產品
設計類—金獎
2020 青春設計節 立體造型暨產品設計類—銅獎
第 17 屆青秀盃創意獎 工業設計類—銅獎
2020 年第 16 屆技職之光—競賽卓越獎 / 工業設計類

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

HanDo 兒童生活輔助義肢一開始針對「義肢」進行各種資料的收集，我們慢慢發現義肢其實是一個涉及醫療、解剖學、人因工程、機構、工業設計等層面，且高度客製化的產品。不論是國內外由專業義肢製造商所設計開發的義肢，還是由自發性的自造者團體及 Maker 所製作的義肢，在使用者研究和機構的設計上都有非常嚴謹的過程驗證。在開發的過程中如有需求者的參與也會使最終的產品更加完整，這也讓我們團隊在執行這項專題的前期，一邊研究手臂肘下義肢與斷肢兒童相關的資料外，也一邊期盼有一位真正的兒童需求者能參與我們的計畫，與我們一起設計 HanDo 兒童義肢。透過指導老師與 TGH 臺灣神手開源義肢的協助，曾經有尋找到兒童需求者，但很可惜因為需求者家長的意願不高，讓我們與機會擦身而過。HanDo 就這樣持續進行到了五月，我們將當初許多對這款兒童義肢的想法實現了出來，就在這時候 TGH 臺灣神手捎來了兒童需求者的消息，聽到這個消息我們是興奮中帶點害怕，一方面想到我們的成果可以真正地幫助到需要的人，另一方面又想到萬一我們所設定的功能、使用情境，以及義肢的耐用性、操作和重量等，需求者感到不適或者不需要該如何是好？到了六月中旬我們幫助需求者進行斷肢的測量以及說明 HanDo 的注意事項和使用方式，雖然當下還無法將成品交給需求者，但看到需求者看著我們的義肢用手輕輕撫摸的樣子，那是我最印象深刻的瞬間，那時我更加體驗到我們在做的事情並不只是一個畢業製作而已，而是一個真正的產品，這也與以前任何一項專題或作業完成的感覺都不一樣。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

設計能量的提升一部分除了來自學校的教學以外，更多的是來自自我學習，我覺得自我學習並不單指閱讀設計書籍等行為，主動地請教老師或比自己更加有能力的同學，從經驗更加豐富的人身上吸取知識或解決問題的方法，有時會獲得一些平常所沒想到的角度或看法，不論是創意的發想還是收斂想法，對設計的邏輯思考絕對是有幫助的。在我們執行 HanDo 這項專題的時候，除了指導老師是我們一直學習和挖掘知識的對象外，與身旁的同儕討論有時也會出現意想不到的創意，這也讓我們樂於去詢問他人的意見，幫助我們跳出框架思考。我想設計的能力如果單從課堂中學習想必是不足的，畢竟設計所延伸與涵蓋的範圍是相當多面向，除了多方接觸不同形式的設計，多多觀察生活中的事物也不失為一種提升設計能量的方式。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

對於一個設計系的學生來說，努力了一年的畢製專題獲得獎項，那就是肯定了自己的能力，對於整個學生時期也能有一個完美的交代。還是新生時，看到學長姐們因為優秀的作品而獲得各種大大小小的獎項、上臺接受設計大師們的表揚，說不羨慕是不可能的，他們就像



是閃耀的星星一般令人生羨，當時期許自己將來也能成為其中的一份子，因此後來在製作畢業專題上，也是用了百分之兩百的心力在努力，希望可以呈現出一個完美的作品，被所有人、被世界看見。老師們也常說，獲得這些大獎對於未來是極有幫助的，雖然我現在才剛結束兵役還未踏入社會謀職，但我相信獲得國際獎項肯定是對未來有所幫助的，不僅可以增加自信還可以提升自己的價值，希望在未來的設計之路上能夠帶著這份自信繼續向前。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

感謝教育部對我們團隊以及作品的肯定，從一開始執行這個畢業專題到後面參加各式各樣大大小小的比賽，一路走來我們接受許多指教和幫助，感謝這些比賽與評審給予我們的經驗，才使得我們能取得國際競賽獎項，並獲得教育部獎學金的機會。對我來說這不只是獲得一筆獎金而已，更是在求學生涯中受國家肯定的一個成就與榮耀，也表示我們所正在做的事情是非常有意義的，不論是設計亦或是其他專業領域，只要堅持努力提升自己的內涵與能力就會有回報。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我是從高職就讀設計科系的人，到了大學就讀產品設計科系，接觸到很多關於工業產品設計的專業課程，也有很多基礎的實務操作機會，同時還有文化創意與市場行銷等選修課程，課程的規劃相當多元且多面向，讓學生有許多可發揮創意的機會，但設計是重視思考與邏輯的過程，不僅要有感性的發想還要有理性的收斂與設計的合理性。學生時期通常較偏重美學的培養與發散思考，對於發散後的收斂相對不足，在有限制與規範的條件下進行設計，是學生時期較少接觸的，但卻是設計教育與產業接軌中相當重要的一環。

給對國際競賽有興趣的學生建議

國際競賽對於設計系學生來說，似乎有一種神祕的吸引力，能夠獲得國際競賽獎項的不僅是份榮耀，更是對自身努力的一種肯定與絕佳回報，但競賽終究是幾家歡樂幾家愁的場合，撇除無法掌控的評審喜好外，剩下的作品細節、裱版與海報製作則是我們所可以把握的。以我們參加的美國傑出工業設計獎 (IDEA) 來說，擁有明確的問題與創意且具合理性的改善方法是非常重要的，而在有限的裱版、海報或影片中清楚地闡述作品的理念、功能與細節，可以幫助評審更加了解作品。





耕恬 Geng Tian

2020 紐約藝術指導協會 年度獎—金獎

亞洲大學
視覺傳達設計學系
黃維昱

指導教授：
鄭建華

獎學金：
(109 年度) 第一等金獎 25 萬

個人 (團隊) 簡歷：
學經歷：
亞洲大學視覺傳達設計學系 畢業
范特喜微創文化股份有限公司 設計師
千司樂國際有限公司 設計師
Grade Branding 平面設計室 負責人

競賽展覽：
2015 交通部觀光局小吃大器競賽大賞
2015 南投特色包裝 銀獎
2016 亞洲學生包裝設計競賽 銅獎
2016 經濟部中小企業即時輔導計畫
2017 入圍台灣金點新秀設計獎
2017 入圍台灣金點新秀廠商贊助獎
2017 德國紅點傳達設計大獎 Winner
2019 亞洲基礎造型聯合學會 台中展
2020 美國紐約 ADC 藝術指導 金獎
2020 德國紅點傳達設計大獎 Winner

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

美國設計之父保羅·蘭德曾說過：「如果你堅信你的想法正確，答案只有一個，接受或者拉倒。」大學某次在圖書館翻書時無意間在設計大師傳記中看到這句話，當時我只覺得好酷，如何才能像大師一樣有如此堅定正確的創意？可能因為學生時期的想法過於天馬行空，常受到教授來回提點，心中出現許多懷疑自己的聲音，這些疑惑隨著作品漸漸完成而得到了「妥協」，可能是時間不足、技術不夠、方向錯誤等理由，現在回想起來覺得幸好有過去求學時的疑惑，在創作前都會先打好預防針，將整體設計創意的方向先做好完善的思路，透過 KJ 法、心智圖、SWOT 分析等，幫助我在創作前先擬定好策略與架構。

「耕恬」這個作品緣自文化部文化資產園區 1916 文創工場所舉辦的設計系列活動，我們先是充分地認識了數個傳統技藝，從中選擇其一去發想設計，耕恬手作坊是一間進駐在文創工坊的手織編織教室，目的是透過手織教學來推廣這項技藝，礙於過去手織機具非常大而推廣不易，耕恬開發了小型的手織織帶機，大幅減少了空間的使用也減輕了整體機檯重量，織帶機可以輕鬆收納在家中便於日後使用。因此，這次的創作別具意義，為了復燃這項傳統技藝的學習熱情，並找出最有效的推廣方式，第一步就是重新設計「品牌」，在這資訊爆炸的年代中，品牌與形象就如同「顏值」一般，擁有令人印象深刻的顏值使人有好印象。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

旅遊，這邊指的旅遊是指一個人或是少數人無目的的旅遊，不是網美踩點拍照的那種。自己一個人的旅遊是一種探索，更是一種冒險，隨時會有突如其來的非預期事件出現，亦或是不經意走到一處絕美的世外桃源。無目的旅遊是為了追求一種「狀態」，一種沒有預先打算的狀態，一種不用按部就班的自由，讓腦內多巴胺大肆釋放，也許人處在沒有計劃的狀態會開啟一個創造模式，就像原始人找到如何生火一樣，現代社會每天從一起床到夜幕低垂都被規劃好，搭幾點的捷運、要走哪條路最快到達公司，無不是人們每天給自己定義好的安定感。然而，我認為老天爺在設計「人」時已經將「創造力」與「不安定」寫成一種方程式。

閱讀，海量的閱讀，像個海綿一樣吸收知識，閱讀是為了有足夠的能量去求證，進而擁有自己的見解與觀點。日本知名的設計師水野學有一本著作《品味來自知識》說到：「品味的建立其實就是來自對經典與潮流的了解並融會貫通。」我非常認同這段見解，畢加索也曾說過：「傑出的藝術家模仿，偉大的藝術家盜竊。」我認為這兩段話的意思有同樣的寓意。閱讀也是種閱歷，每本書的作者將多年的人生經驗譜出精彩的書籍，讀者們能用少少的錢就能買到豐富的歷練，何樂而不為！閱讀同時也是看圖說故事，大量揣摩強者們的作品，可以增加眼界的廣度跟深度，仔細思考那些作品看似容易背後的不簡單，去找出那些「過程」與「脈絡」就能進入強者的視野。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

對我來說，所有國內外大大小小的獎項都是一顆顆甜蜜的果實，不是所有人都喜歡吃果實，但也會有人為了吃到果實努力不懈，不管你是哪種人，果實的本質都不會改變，那些果實



都是來自你冬季時冒著寒冷，辛勤地種植在土壤之中，耐心照顧直到春天發芽、夏天茁壯後取得的，擁有獎項說明著重視的這件事被認可。甜蜜的果實有時會讓人麻痺自己，並沉醉在甜美之中，忘記當下一個冬季到來之時要付出更多的養分與努力，導致下一個春天、夏天無果可食。永遠要保持對創造的渴望，持續性的磨練與修煉，將觀察力發揮至極致，因為生活中有非常多可以透過設計而改善的地方，那些尚未被發現的需求往往躲在非常細節的角落，需要我們用設計思考的能力去挖掘它，再將這些「種子」播種到你肥沃的設計土壤之中等待開花結果。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

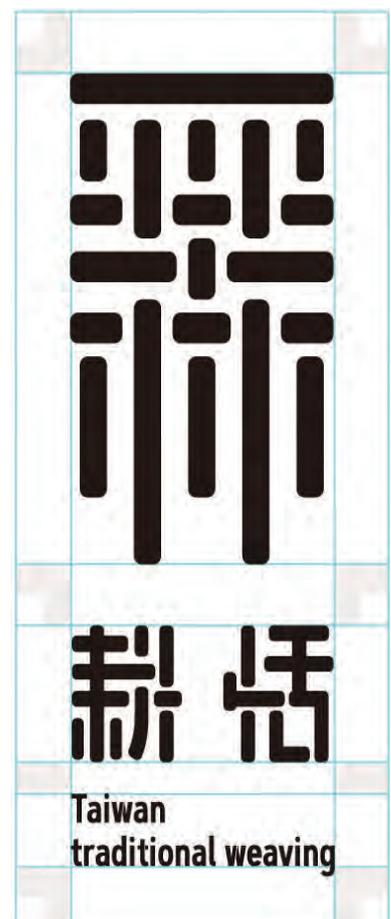
如前篇所述，獎項如同甜蜜的果實一般，會甜的果實往往需要肥沃的土壤、良善的器具去耕種，也可以解釋成是一種公司的資本支出，如「工欲善其事，必先利其器」的原理，可能會需要一臺跑得動的電腦、顏色漂亮的墨水等。設計創作的過程中就要先投入必要的資源，教育部所提供的獎學金，除了能夠添購創作所需的器具、增加見廣的書籍以外，最重要的是一種「鼓勵」，鼓勵學生們持續創作，持續一展長才，因為每個人的家庭背景不一，不是每個有創造能力的孩子都能夠在得獎後體驗到出國領獎的榮耀感，但至少這些獎金可以給予那些學生們更多自信心，有動力栽種下一個果實，製作更多精彩的創作。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

如今資訊蓬勃發展快速，越來越多傳統「紙」上設計脫離框架，數位化、介面化的時代已然來臨，會「動」的設計需求越來越高，平面設計必須思考如何躍升至動靜皆宜，能與觀者「互動」的設計需求更是日已漸增，必然會成為日後設計的趨勢與流行。許多現有的設計課程仍然依附於 Adobe 等繪圖軟體系統，而業界並非只使用此系統來創作或是規劃，雖然 Adobe 系統仍是大宗，但我認為在不久的將來將會脫離這個框架，如過去手繪完稿到電腦完稿，而現今平板電腦、手機即能創作出一流作品，多虧科技發展快速，創作方式變得越來越「輕盈」，從笨重的大電腦到隨身攜帶的平板電腦，創作將越來越無拘無束。同時，礙於去年疫情大爆發，導致很多工作變成線上完成，雲端世界來臨，過去面對面的教學模式在未來將面臨改變，老師無法當面指導學生作品的狀態下該如何給予建議？傳統現場展覽作品的形式該如何透過線上評圖？這些轉變是好的，時代的更迭使社會更加多元，會有更多創新的可能。

給對國際競賽有興趣的學生建議

保有赤子之心，你要先喜歡創作才能得到創作帶來的快樂，因為你真心地享受每一個色塊與線條相互作用後產生的變化，你會帶著實驗精神不斷嘗試，直到晚上睡得安穩。不是為了誰，也不是為了得獎，而是你認為這項創作需要被「看見」，無論得不得獎，作品永遠是作品，你得真心對待它，它會報答你。同時，你要知道你自己在「做」什麼，它屬於的類別、它的特色在哪裡等，將它擺到最合適的位置，就好比你需要知道自己存在的意義。於是，作品吸取你一身的涵養與高度時，它就是一道耀眼的光芒，那盞光會指引更多人前進，所以大量學習吧！讓時間經驗累積、讓夜晚思路繼續，直到甜蜜的果實使你感到萬般榮譽。





變色口罩

Discolored Mask

2020 紐約藝術指導協會年度獎—銀獎

手提式簡易型手術房

Front Rescue

2019 德國 iF 設計新秀獎_02 — BEST OF THE YEAR

明志科技大學
工業設計系
鍾杰安

共同創作者：
龍靖宇、張姿嫻

指導教授：
李鎔亦

獎學金：
(109 年度) 第一等銀獎 10 萬元
(109 年度) 第一等獎優選 5 萬元

個人(團隊)簡歷：
明志科技大學工業設計系畢業
曜設計工作室

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作中最令人印象深刻的事情就是不斷精進作品的過程，每件作品都是在大學四年級這一年的時間，反覆地修改、討論及進化而成。這次獲得設計戰國策補助的作品當中，都是經歷了數次的修改，不管是產品造型優化、使用合理化、運作方式及材質實驗等，也親自拜訪工藝師學習傳統工藝，將實體作品製作出來。在指導老師的帶領下，積極地將我們的作品參與國際及國內競賽，透過這些競賽，幫助我們將產品完整的设计脈絡及未來市場價值製作出來，這不僅可以讓我們的產品變得更完整，也讓我們學習到如何完整地闡述自己的作品。收穫最大的往往就是在競賽 QA 的過程當中，透過評審的質疑、提問及回饋，讓我們了解到作品尚未成熟的部分，藉此去反思自己的不足，也讓我們透過不同的角度，去看待現有的問題是否有不一樣的解決方案可以使用。在這一年的專題製作過程中，很感謝指導老師及專題組員的配合及協助，讓我們的作品可以一直往更好的目標邁進，並在多個國際競賽中曝光，讓更多人看見我們的設計作品。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平時除了會在各個設計作品分享平臺上吸取設計靈感，也會透過關注時事來了解現今的社會議題、科技發展或是技術運用等，這些都可以幫助我們發展新的概念設計，或是幫助我們現有的設計作品，提升技術的可行性及合理性。除了關注網路上的設計資訊，我們也會實際走訪各個展覽，透過實際的觀察及體驗，可以留下更深刻的印象，這些都是我們吸取設計養分的來源。在產品設計中很重要的一環莫過於產品的合理性驗證，團隊也會拜訪預期的產品使用者，進行訪談或是透過實際操作，來驗證產品的可行性及實用性，了解產品是否可以在未來真正落實於市場上，透過這樣的方式才可以說服大家我們想做的不僅是概念，而是可以實際執行的產品設計。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

我們認為能夠獲得國際獎項在學生時期是個很大的鼓勵，可以提升我們的信心和幫助我們更有動力去精進自己的作品，但畢竟獲得的是學生組的獎項，在升學上或許有幫助，但到了業界，可能只會認為我們的獲獎作品都只是屬於概念性的作品，真正可以落實到市場的質量不夠，因此還是會考量個人能力是否可以融入到業界的團隊當中，或是是否可以完成專案等。學生時期獲得多個國際獎項，對未來就業的幫助或許較為有限，但至少在學時期獲得認可的一個象徵，除了可豐富自己的作品集，也可以透過參與競賽的過程當中獲得寶貴的經驗。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

由於團隊三人在今年成立了屬於我們的設計工作室，因此這次獲得教育部的獎學金將全數投入公司的營運當中，可視為一個在學生時期獲得認可的養分，並期許這個養分可在未來創業的路上繼續地延續下去。除此之外也會運用在未來公司參與國際賽的經費當中，畢竟現今許多國際競賽都需要繳交報名費用，但得獎後卻沒有獎金，因此這次獲得的獎金對我們的未來有非常大的實質幫助。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我們認為現今的設計教育較偏向將學術性的設計知識傳遞給學生，以及發想一些概念性的設計想法，並參與競賽獲得評審的回饋，但我們認為其實可以將設計帶入到社會當中，可能是選擇某個場域，實際透過設計的方式將該場域進行優化，也可和當地的民眾進行討論甚至進行共創，讓民眾參與到設計的過程當中。這樣不僅可以直接與民眾進行對談，了解他們的想法，也可將設計的美感落實於社會當中，進而提升臺灣美感觀念的傳遞。再來就是部分學校已經和業界進行對接，可讓學生於學期時進到業界進行實習，可比別人更早一步了解業界的作業方式，並吸取更多的經驗，了解業界是如何看待問題並解決問題，甚至畢業後可直接回到實習的公司就業，我們認為這是對學生非常有幫助的一種方式，也期許未來有更多的學校可以讓學生到業界實習累積自己的經驗及實力。



給對國際競賽有興趣的學生建議

我們團隊認為參與國際賽可以當作是學生時期的一個目標，畢竟現今設計領域非常競爭，各個學校都有設計科系，且都以獲獎為目標在進行，因此若是對自己的設計作品有期許的話，可把國際競賽當作一個目標去執行，並珍惜每次參賽以及曝光的機會，好好把握及展現，有些競賽也會提供評審的意見回饋，這也是大家可以去吸收養分的來源之一。但也不應該深陷於獲獎的迷思當中，能夠獲獎當然是最圓滿的結局，但即使沒有獲獎，也應該記取過程中自己學習到的事情，並觀摩其他獲獎作品的精緻度及完整度，再回過頭來反思自己是否有哪個部份可以更加精進。不應該毫無目的地參加各種獎項，而是應該思考自己的作品參賽的動機，以及作品適合哪種類型的競賽，才能夠得到實質的建議及回饋，也才不會白白浪費報名競賽的費用，去參加一個不屬於團隊作品的競賽。



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

其實每件作品的產出過程都一樣，是自我的掙扎跟痛苦，每件作品從零到有非常要求由自己完成，對自己要求極高，所有的困難都必須不斷地嘗試跟克服，技術上和體力上的製作對我而言都算是小事，最深刻的大概是每次做到 70 % 的時候，我就開始質疑自己了，這樣比例對嗎？這樣搭配會不會很奇怪？我怎麼做出這樣的東西？會不會很醜？當自己沒有答案的時候，就會不斷地一直去問他人的意見，但作品要是還沒完成要別人說好看也很難吧，因此大家都會用主觀的美感去評判我的東西，我又是高敏感的人，當別人說好看，我就會下意識地覺得他們是在安慰我或是敷衍我，如果別人提出一點批評指教我又會很走心，因此在這個階段就很挫折，此時就要不斷地自我對話，要不斷地說服自己相信自己的美感，我相信做設計的應該都會面臨這個過程吧！

靈魂守護者

Soul Guardian

2019 世界穿戴裝置藝術大賽 — 神話組第二名

實踐大學
服裝設計學系
張以葳

指導教授：
覃康寧

獎學金：
(109 年度) 第一等銀獎 15 萬

個人 (團隊) 簡歷：

獎項：
2019 world of wearableart 世界穿戴裝置藝術大賽
神話組 Soul Guardian 靈魂守護者 第二名
2019 玉富伸展台 大地時裝秀 冠軍
2020 時尚客家居服設計競賽 作品 INDIGO 新銳組金獎

展覽：
作品 黑孔雀 曾與故宮博物院進行合作拍攝紀錄片
「故宮動物園」特展
原住民服飾設計曾於順益博物館展出
作品 原住民男裝於 Monster Master 魔獸魅影派對
創意男裝大賽 與 UNCLE SAM 設計師合作演出

工作經歷：
Goodyear Studio 固特異手工紳士鞋實習
設計師助理 - ANDRE 高勝忠設計師品牌【沙布喇·安德烈】
蒙面唱將第四季提供一套造型 (保密合約不能透露服裝)
參與 2020 宜蘭傳藝中心年度駐園大戲《噶瑪蘭公主》
戲服協助製作

平日如何吸收或加強您的設計能量？

服裝設計所需要的能力非常多，服裝畫、車縫技術、打版、立裁、PS、AI 等，最重要的莫過於審美觀的培養，平時關注各品牌服裝秀或趨勢，在零碎通勤時間看 Pinterest，各種藝術類的都看，建築設計、平面設計也都可以將之轉化成服裝元素，廣泛地瀏覽在腦袋會形成很龐大的資料庫跟自我的審美觀，時間拉長資料庫會內化變成美感。當需要創作時，我就會有自己的 SOP，首先創造一個主題氛圍的世界，我們稱它為 Mood Board，再來還會有顏色、版型，有了這幾個明確方向就可以畫服裝畫，有了服裝畫之後，接下來就考慮到 2D 轉 3D 的能力及服裝製作技術。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

這個獎項對我的肯定，是不再對自己質疑，在創作時常常因為他人提出的評論，而懷疑自己的能力或是審美，變得非常沒有自信，時常需要向他人尋求認同或肯定，這樣的心理狀態很危險，會太在意他人的看法而否定了自己，但這個獎建立我對自己能力的信任，也讓這件作品成了我被他人看見的一個形象或是名片，從而對我的作品產生興趣而有下一步發展，也希望國際的獎項能讓我在明年想參加的菁英教育計畫能有一點優勢。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

不管是教育部獎金或是其他國內外比賽得到的獎金，我都用來投資自己在這個專業領域上所需要的設備，或是投入下一個服裝作品。在創作時，時常會考慮成本，因此在設計上其實蠻受限制的。有些技術是需要金錢投入，然而有了這筆 15 萬獎勵金，我將會用在今年校內大三的服裝週以及明年大四畢展的服裝創作上，也希望能將我的作品達到另一個高度，多多參加國際比賽賺獎金，再投入下一個作品中，能讓我不要受金錢限制地投入創作。



請提出您對國內設計教育之建議及看法？

由於個人非常嚮往去英、美留學，因此時常觀看歐美教育的經驗分享，覺得和亞洲差別最大的在於，歐美教育更在意過程想法以及原創，作品成果是不是完美並不是最大的重點，但亞洲教育基本上就是成果有就好了，你的發想、理念或過程是怎麼來的，根本沒有人在意，因此原創性的東西就有些缺乏。

國內設計教育體系我覺得可以再更專業化一點，因為用四年學一個設計專業，是一個非常壓縮的課程，加上又要配合教育部的五大學群通識的課程，對學生而言是非常高壓，由於學專業的時間要分散到一些根本無用浪費時間的課，學的专业可能相較就只能基本帶過，我覺得非常可惜，因此說白了設計領域，多半都是自學遠過於學校所教的。我自己對目前所處的設計環境蠻失望的，不是說我的作品多好但是不被大家重視，而是說亞洲或是臺灣也好，眼光或是美感的包容度非常地保守以及單一，對於自己沒看過或是特別的東西不是以一個欣賞的角度或是新奇的眼光去看，直接使用美醜來評價，就好比我得獎的那件作品，在校內服裝週只拿到評審鼓勵獎，而到了國際比賽卻受到高度肯定，就讓我非常感慨，如果我要繼續走服裝這條路，我勢必要離開臺灣，因為臺灣的服裝產業或許不適合我，我不想屈就於商業或是成衣市場，我更想往電影劇服或是歐美品牌高級時裝類的方向前進。

給對國際競賽有興趣的學生建議

自從得了世界可穿戴藝術大賽後，我認為參加國際競賽對我而言只有利沒有弊，在做學校服裝作業時，我就會為自己的作業訂一個目標，如果是實驗性質的服裝可以參加 WOW；如果是時裝可以參加像是東京新人獎、AOF、義大利人才支持獎等，有了目標自己在製做的時候會更投入、更用心。如果得了獎，除了獎金、曝光度，最重要的是自己突破自己的舒適圈，視野又更開闊，有時隨之而來的機運很難說，但若能抓住，它將會帶你到未知的地方。

我參加世界穿戴藝術大賽之後，對我人生產生重大的轉變，首先我重新思考服裝對我的定義，而我個人是在追求什麼，國際的視野是在什麼樣的高度，進而反思自己的定位以及未來的發展走向。在紐西蘭比賽回程的路上，我已決定回國就短暫休學，我需要的是自己的時間去吸收新的靈感以及技能上的充實，並且因比賽而接到了一個難能可貴的案子，讓我接觸到商業合約，以及如何跟他人談判溝通往來，即便最後案子並沒有以最理想的方式成功暴露在大家眼前，但這為我上了一課，也讓我的視野又提高了一階。設計師不能只局限於自我的創作，更要學會如何銷售自己，讓別人看到你，再厲害的創作如果只是躲在角落孤芳自賞，那你的低調只會換來才華的埋沒，所以我覺得適當的行銷自己讓自己曝光並不是高調，而是必要。真的建議大家多參加國際比賽，你真的會有意想不到的收穫，前提是你要勇敢展現自己，有自信的人會自帶光芒。





請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

為了保有傳統竹蟬玩透過轉動拉繩摩擦發出類似的蟬鳴聲，我們透過轉動拉力，接觸到觸動裝置而發出蟬真實的聲音，創造童玩在轉動時與使用者之間的互動性。由於團隊對電子方面的技術相當陌生，〈一鳴驚人〉為了將 IC 晶片和驅動裝置放進 3D 列印做出來的電子蟬裡，模型內的構造修改了許多次；還需要考量到電子蟬整體的重量，考慮對孩童的實用性，將尺寸調整並縮小；過輕不足以啟動驅動裝置發出聲音；過重則會讓使用者轉動時不方便，因此重新找尋合適的 IC 晶片燒錄、觸動裝置的研究，並商請外系學長協助解決問題。另外，包裝及書籍裝幀，糾結在紙材的選定及印刷方式，為了呈現更好的效果，更在直噴印刷的墨量不計成本的反覆測試，這些研究時遇到的難題最令我們印象深刻。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

透過國內外的設計相關及競賽網站（如：Pinterest, ,Reddot, iF Design 等）、作品集網站（如：Behance, Issuu 等）、社群網站（如：Facebook, Instagram 等）以及設計雜誌會有相關社團、設計師以及公司定期發佈作品，藉由這些管道來了解他們的創作及吸取設計養分。參與社會議題或是設計相關的大小型展覽及講座，並從中了解他們是如何找到問題、如何找到解決方法以及用什麼角度在看一件事情，都是可以學習的。設計能把所想的透過行動而實現，同時受到大眾的理解與肯定，是非常美好的事。看似簡單但並不容易，中間必經一番掙扎，或許最後呈現出來跟原本想的不太一樣，但只要全心付出，總能找到突破的方式，繼續向前！

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項是我們在大學時期給自己設定的一個目標，在過程中互相扶持，有爭執也有歡樂，這一切都是為了讓作品能夠更好以及如期達成目標，很開心可以被認同及肯定，讓我們學生時期的經歷在求職的過程中增添一項加分的項目，我們也會持續在職場中，透過這些經驗創造出更多更好的設計。這些經驗讓我們面對緊急指派下來的工作更加沉穩，懂得透過最快、最有效的方式完成，在職場上也受到主管的肯定。雖然獲得國際競賽在面試及面對客戶上都有一定程度的幫助，但我們仍然時刻警惕自己，務必好好學習，才能更進一步提升自己。

一鳴驚人

Sounds of Taiwan Cicada

2019 德國紅點品牌與傳達設計大獎—最佳設計獎

樹德科技大學
視覺傳達設計系
李昱志

共同創作者：

蔡郁平、黃貴城、丁嘉惠、曾巧茹

指導教授：

陳政昌

獎學金：

(109 年度) 第一等銅獎 10 萬

個人（團隊）簡歷：

2019 一 德國紅點設計獎 出版與印刷類 | Best of the Best
2019 一 德國紅點設計獎 包裝設計類 | Winner
2019 一 金點新秀設計獎 視覺傳達設計類
2019 一 高雄青春設計節 視覺傳達設計類 | 銅獎
2019 一 樹德科大 畢業設計展 校內展 | 第一名



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

感謝教育部設計戰國策所提供的獎勵金，幫助我們參與後續國際競賽時，無須擔心國際競賽註冊報名之費用以及作品費用，也能夠購入一些設計相關書籍、設計設備及軟體工具，以利後續設計能力之培養。此外，這些獎勵金讓我有機會能夠前往其他地方，透過適時地放鬆來增進自己，觀察不同地區在生活中不同之處，藉此讓視野更廣大，如此可以更了解人們不同的習慣及需求，以這些實際的生活層面作為設計發想的基礎。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

近年來由於消費者意識高漲，產業型態也出現重大轉變，隨著產品越來越講究美感經驗的使用，在這樣的經濟氛圍下，設計已成為未來發展的契機。臺灣每年有許多設計系畢業生，已經大幅超過市場需求，在這情況下要出類拔萃不是件容易的事，如何塑造出不可替代性的能力，擁有第二專長的設計師是未來趨勢，不僅可以給設計作品另一種性格，也能和其它設計師產生區隔，因為設計創作需要被各個領域影響交流，才會產生更多可能性。

此外，臺灣有許多學生得到系所的幫助與政府的補助出國擔任交換學生，不少學生回國後對於臺灣設計教育資源的匱乏有一點怨言，很多設計系的基本設備，如工廠、電腦教室等，翻新與建設速度都較慢，對於學生的學習，無法提供更有效的資源運用。

最後，大部分的設計畢業生，對於業界的認識不深，對於產業所需能力的的需求並不瞭解。可能是產學活動較不興盛，導致人才不足或是能力與產業無法接軌，與其他國家相比，國際間著名的設計系所，都有良好的產業關係，合作廠商也願意提供學校資源，幫助培養設計人才。希望未來也能提供學生更多機會，與產業連結才能創造雙贏局面。

給對國際競賽有興趣的學生建議

現今競爭激烈的時代當中，一定要好好把握每一個可以展現自己的機會。首先，要先了解自己的參賽動機，是否有足夠的毅力與抗壓性足以面對參加國際級競賽的製作，以及希望從中獲得怎麼樣的收穫。過程中需要花費許多時間與金錢，如果沒有持之以恆地努力，會很難面對這段被嚴格審視及修正的過程。只要肯努力、不放棄，保持對於設計的熱忱還有不服輸的態度，有一天作品一定會被懂得的人看見。





握刻包

Work Case.rar

2020 德國紅點設計概念大獎—紅點獎

國立臺灣科技大學
建築研究所
謝宗穎

共同創作者：

葉正婷

指導教授：

陳彥廷

獎學金：

(109 年度) 第一等優勝 2.5 萬

個人 (團隊) 簡歷：

兩人就讀於國立臺灣科技大學建築研究所，在研究及設計的過程中，不只針對在建築、景觀、產品等專業領域上的鑽研，同時將解決日常生活問題帶入設計中，不斷地嘗試各式的材質運用及結合，有效地融入設計創作當中。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

由於我們身邊有許多朋友從事手作相關工作，時常在見面及聊天時，提及工作上的困擾及許多手路上的問題，發現有許多狀況都是沒辦法良好收納及攜帶所需的工具造成。我們開始訪談一些在從事花藝、美髮、皮件設計等相關工作的朋友，在訪談的過程中了解到不同行業的特性，在後續的紙模實驗時，發現各種行業在意的點及使用工具的習慣，往往都和自己在操作模擬時想的完全不同。在將包體製作出來時，發現異材質的接合以及安裝拉鍊，在製作上會有工序問題，跟代工師傅討論後採分段製作，先將異材質接合約 80%，再把其餘同材質部分完成 60~70%，拉鍊裝上後，才將同材質部分縫合，最後把剩下的異材質部分以手工縫合，在這當中不免要去學習更多有關布料裁縫、皮件製作等技能。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在生活中不斷觀察各種事物，並隨手記錄自己的想法及過程，閒暇時就上網看各種案例分享，且不局限於設計相關領域，不論是美術、建築、餐飲、攝影等，都是日常會接觸及記錄下的事物。由於自己喜歡四處旅遊及攝影，放假時的活動也都以戶外活動—登山、露營、騎單車為主，因此隨身攜帶相機，將有趣的事物及具有開發潛力的問題，利用攝影將影像記錄下來，回去整理照片時會將拍攝下來的照片有系統地分類，針對建築、景觀、產品等分門別類。在外出時，看見什麼特殊或有趣的事情就記錄下來，用手機或是手寫、手繪在隨身的記事本上，並定期整理。只要有外出或四處走走的机会，就會好好把握，若是能夠有親自體驗、操作的行程，也一定會動手了解及嘗試。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

主要可以更加明確地知道，有些想法是可行的，以及不只自己關注到這項問題，可以提升自己在操作設計時的信心，以及確立設計重點的準確性。在得獎過後，能了解到目前操作的項目，在國際上是否算是符合目前的趨勢，同時可以用來檢視自己，不論是在資訊取得、設計手法、關注項目等，是否能與當今的國際趨勢及潮流接軌，來評斷自己是否有所進步，在面對未來的問題及設計時，能有更好的經驗及應對方式，解決各種困難與問題。雖然目前還在服兵役階段，尚未開始求職，但是之前在訪談時的一些朋友及廠商，在得知作品獲獎後，紛紛向我詢問是否有意願至他們的公司或工作室就業，並有一同合作接案的機會，讓我服役結束後，在就業上能有更多的選擇與機會。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

獎金部分可以有效地運用在後續材料測試，將作品品質提升、擴展面向，提出更佳的改良方案，尤其在皮革及五金的部分，為了提升品質，在這兩樣材料中，需要來回嘗試的次數相對較布料來的多。在皮革上由於加工的方式不同，後續的尺寸、製作、呈現、設計的方式都不同，在結構的定位、強度及尺寸調整，都直接影響到要使用不同種的五金，有獎金的補助更能大膽地去嘗試材料上的應用、實驗及選擇，也能補貼當初額外消耗掉的成本，可以更有效率地提升作品的完整性。有資源來執行新的創作及想法，在經費、成本上能有些許的喘息空間，在競賽報名費用上也能有所補貼，可以提升持續報名參賽的意願以及動力。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

希望可以增加更多製程及材料相關的資源，在設計時常常會有設計好之後，製程上有問題造成製作額外困難，因此不斷增加設計成本。此外，不瞭解各式材料也是問題之一，去年有幸參加臺商皮革協會所舉辦的皮革創意競賽，主辦單位非常熱心地提供多家廠商的皮革樣品，讓學生能親自和廠商接觸，可以更直接、快速地了解各家廠商的產品特性及公司理念，在設計及使用皮革材料時，可以快速地掌握皮革的特性及加工方式，也能有效減少在學校及業界上許多的認知落差。國內的設計教育老師資源與重視程度都非常好，學生創意也非常豐富，如果能導入更多業界資源，以實際材料、生產技術、製造流程等，更完整地進入校園，想必能有效提升國內的設計教育，減少學用落差。

給對國際競賽有興趣的學生建議

設計不只是在解決問題，有些發想更能反映在日常生活當中，認真且努力地對待與完成作品，要時時刻刻告訴自己，要讓自己的作品好還要更好。在學時踴躍地參加各項競賽，可以幫助自己確信作品方向及未來性，更能藉此做自身專業階段性的檢視，也可以深入地針對不同設計、材料、工藝、技術上來提升自己的專業能力，延伸出更多更具未來性的挑戰及問題，面對未來的種種問題也能有所對應及改善。最後就如我們的指導老師陳彥廷老師所說，對作品付出多少，作品就會回饋給你多少，認真地面對每一件作品，不斷地去討論、調整、修正，不論時間長短，持之以恆，不論成功與否一定會有豐富的收穫。





心繫話

000000 Studio

2020 美國傳達藝術年度獎一
Award of Excellence

銘傳大學
商業設計學系
陳奕潔

共同創作者：

蘇亭瑀、張庭語、李泓毅

指導教授：

林建華、方菁容

獎學金：

(109 年度) 第一等入選 2.5 萬

個人 (團隊) 簡歷：

金點新秀贊助特別獎 視覺傳達設計類 - 入圍
金點新秀贊助特別獎 產品設計類 - 入圍
放視大賞 平面類 創意企劃組 - 入圍
放視大賞 平面類 傳達設計組 - 入圍
美國傳達藝術年度設計及廣告獎 Communication Arts Design 2020-Competition Winner
紅點 品牌與傳達設計獎 - 紅點獎 Red Dot Award: Brands & Communication Design 2020
A+ 文資創意季 視覺傳達設計類 - 入圍
臺灣國際學生創意設計大賽 視覺設計類 - 入圍

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

此件獲獎作品〈心繫話〉為團隊於大學時期的畢業專題製作，和學期中的作業不同，專題有更充裕的時間執行，同時也象徵著大學四年最後的完結。在過程中我們堅持不循規蹈矩，試圖呈現高度獨特性的創作，途中遇到很多外部的阻礙、內部的迷茫。走到這個主題前，我們經過了多次換主題、糾結於不同方向的建議，混亂又不知所措，坦白說，一路上真的不輕鬆。在開始製作前，我們捨棄了已經執行一陣子的主題，照單全收各種意見的我們迷失了方向，才忽然意識到這並不是我們所追求的，雖然不捨，但我們放下了前一個主題。我還記得和組員在咖啡廳的那個午後，我們漸漸拼湊，衍生出〈心繫話〉的雛形，後續製作過程中依然充滿了不自信與懷疑，經歷反覆雕琢後，才成為目前呈現於大眾面前的樣態，一路上團隊堅持面對所有困境並完成，所以，讓我印象深刻的就是遇到這群優秀的夥伴。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我們幸運地身處網路資訊流通的世代，幾乎想得到的問題都可以在網路上得到解答，網路絕對是吸收設計能量不可或缺的工具；另外一項則是書籍，除了設計書籍外，藝術、建築類書籍也能夠有大量能量，我認為設計的本質是類似的，即使是跨領域的作品也可以參考其設計脈絡，更可以了解不同年代的設計思維及美學觀；電影也是一種增加能量的方式，結合了視覺、聲音、燈光、思想、表演等，在觀影中短暫與現實世界抽離，體驗電影給予我們的世界觀，更能增加思想的廣度和深度，通常我不會急於將設計能量轉化為設計創作，會將關鍵字和圖片記錄下來，當有需要時自然會成為養分。

對於生活中的一切感知也能夠轉化為設計的能量，觸手可及的周遭就充滿了有形或無形的設計，當然常常第一個想法是：「好醜、好難用」，但我們可以試著思考「為什麼要這樣設計？背後的思維可能是什麼？我覺得不好看的原因又是什麼？」當用多角度去看設計，會發現其實沒有絕對的美與醜、對與錯，只是設計脈絡不同，在這樣反覆思考的過程中，漸漸能訓練出自己對設計的敏感度，這些汲取的養分都將在未來成為設計能量。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

老實說，一路上我們不停質疑自己，常常不敢把作品拿出來，從始至終從未以得獎為目標，只求把大學的最後一件創作完成，只希望多年後提及大學畢業製作時，我們可以心虛地拿出作品分享。當時順應著學校提供的比賽時程，投了幾個國內外競賽，得知獲獎消息的當下，團隊無法置信地說不出話來，這對缺乏信心的我們來說，無疑是莫大的鼓勵及肯定，好似走了一路陰鬱的長路，終於迎來璀璨的陽光。我個人要在這邊謝謝優秀的組員們，你們既是藝術家又是設計師，讓這個原本空泛又抽象的主題成真；以及感謝教育部設計戰國策的補助，相信未來設計學子能以設計之力讓臺灣在國際閃耀。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

近年深刻感受到許多政策都在推動臺灣設計，教育部設計戰國策的補助對於在學學生更是一個很棒的後援與支持，也是一個前進的動力，畢竟製作作品勢必已所費不貲，何況報名國際比賽往往需要報名費、機票、作品運費等，有些競賽獲獎沒有獎金外，還必須負擔後續費用。以我們團隊來說，在製作專題期間為了不讓外務打擾，都沒有額外工作，對於沒有固定收入的我們來說，報名國際競賽近乎是一場賭局，所以教育部提供的這筆補助對我們來說確實減輕了團隊的經費負擔，也讓我們更勇於投資自己的作品到國際競賽競爭。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

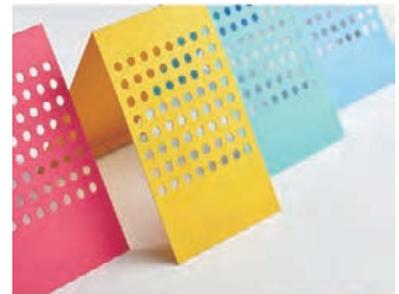
以個人淺見，大部分設計系學生很多技能都是透過網路自學為主，追根究底此現象可能是學校無法給予學生想學的內容，因為設計本身就是快速流動的產業，風格、手法日新月異，即使作品使用了新穎前衛的風格，部分教師往往很難接受，溝通也難達成共識，往往變相扼殺同學們的創意。

自從實際在業界工作幾個月後，深深感受到學校和業界銜接的落差，以一個最基礎的技能：「印刷完稿」來說，在校內從未有詳細的教學，僅是帶過一些基礎，實際工作後，發現這個技能無比重要，出給印刷廠前有無數細節需要確認，否則後果不堪設想，但這些細項在學時卻不被重視，學生們似乎只能靠自身經驗和錯誤才能練習。繳交作業後僅能得到成績和短短的評語，除非學生撥出時間主動私下與老師討論，得到詳細的改進方式，否則能力進步的空間非常有限。

許多大大小小的經驗都讓我感受到，離校後和業界接軌的鴻溝，當然我認為這是一時半刻難以解決的，因為設計系的學生光是零零總總的軟體基礎課程就塞滿了時間，要學的東西太多，有些被捨棄的內容只能靠學生額外的經驗累積或自學，初入業界難免會需要經歷一段陣痛期。

給對國際競賽有興趣的學生建議

建議如果有興趣就勇敢報名，不要因為在學校或者國內沒有拿到好成績而卻步。此外，建議國內、國際競賽都參賽，可以了解自己的作品在國內與國外的接受度為何，進而了解自身的設計風格取向。當然競賽並非評價作品唯一的依據，沒有獲獎也沒關係，千萬不要因為落選而失望，即使獲獎也不是終點，畢竟這也只會是設計生涯中的一個小亮點，在求職時業主還是針對作品集的完整度和風格做判斷，獲獎與否其實對求職影響甚小，比較偏向自我價值認同。





Human Box

2019 德國柏林短片影展一入選

國立臺北商業大學
數位多媒體設計系
顏嘉瑩

共同創作者：

蔡佳真、程采滢、黃緻晴、黃婉筑、林冠綸

指導教授：

魏君純

獎學金：

(109 年度) 第一等入圍 2.5 萬

個人 (團隊) 簡歷：

Human Box 是我們大三時的小專題動畫製作，2019 年入圍第 35 屆德國柏林短片影展 Interfilm Berlin，並受邀到柏林參與入圍放映與創作者聚會，為該年度臺灣唯一入選的動畫短片。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

最初在構思劇本時，臺灣正爆發食安問題，民眾震驚、恐慌、憤怒，卻無奈不肖業者最後竟改名、改包裝混淆視聽，而隨著時間的逝去，民眾也漸漸淡忘黑心企業對臺灣食安造成的傷害，有些人甚至選擇繼續購買該企業的商品。當時這個議題原本只是我們組員私下聊天的話題，大家對於是否該繼續購買該企業的商品有著不同的意見，於是討論到最後，大家就決定以此議題當作我們專題動畫的主題；現在回想起，依然覺得這段織畫的過程很意外，有趣的是，我們每次開會總會不斷蹦出新想法然後又再次推翻，但也是這樣的腦力激盪，我們才能共同交織出令人印象深刻的劇本吧！

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我很喜歡欣賞別人的作品，特別是蘊含第二層寓意的創作，因為這樣的作品總能吸引我一再回味，並從中學習創作的方法。此外，我也很喜歡聽講座，聆聽講師分享心路歷程，成功雖然無法複製模仿，但是成功的定律是有章可循的，欣賞好的作品以及吸收他人的經驗，能激勵我不斷創作。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

一直都很感謝並且覺得我們是非常幸運才能受到國際影展的青睞，但當初我們並不是馬上決定到柏林參展，猶豫的因素除了影展舉辦的時間卡到學校的畢業專題審查，最主要是對參展毫無頭緒，所以我私訊了柏林短片影展 Interfilm Berlin 的臉書粉絲專頁，沒想到竟然是選我們的導演 Mr. Heinz Hermanns 親自回覆，他說 Human Box 是從 6000 件作品中脫穎而出，不要放棄這麼難得的機會。在距離出國只剩兩個禮拜，除了要搞定機票、住宿、影展通行證等，還要完成畢業專題期中審查的進度，現在回想真的不知道那兩週是怎麼熬過來的。這是我們第一次參與國際影展入圍放映與創作者聚會，除了非常緊張也有許多關於參展的疑問，幸好柏林短片影展的主辦單位很有耐心為我們解惑。最令我動容的是原本影展只補助兩人住宿，但負責與我接洽的承辦人員 Ioana，最後竟幫助我們申請到六人的住宿補助，創作者聚會後，也不斷詢問我們是否需要交通的協助。

一個成功的影展背後有許多需要花心思著墨之處，主辦單位的用心規劃及付出，令我對柏林短片影展有非常好的印象，這樣的經歷更使我開始對「影展幕後規劃」感興趣，這對於我未來申請研究所也有非常實質的幫助。我終於認知到「在機會面前不要猶豫，把握著的，才叫機會」，這句話雖然俗套卻千真萬確，倘若當初我們沒有下定決心苦熬那兩個禮拜，我們就無法擁有這趟旅程，以及如此豐富的經驗。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

設計戰國策網站的競賽分級，能有效幫助對國際競賽沒有概念的同學，參與藝術與設計類的國際競賽，感謝「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的獎金補助，對於比賽費用的補助有實質的幫助。本次參與設計戰國策的頒獎典禮，現場有許多與我們有相同獲獎經歷的同學，與不同設計領域的優秀創作者交流與觀摩，是很特別的經驗，這個平臺讓我們的作品再次曝光，系上老師因此邀請我們回學校與學弟妹分享參展經歷及心得，希望能鼓勵學弟妹多多參加國際競賽。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

參與此次影展，除了拓展視野，我們也得到許多反思，像是能使用的製作媒材、創意想法、敘事手法，以及看見不同國家的思考模式、做事方式等。在柏林短片影展，就算是再獵奇的風格，仍有人欣賞與認同，沒有主流或一定的審美觀，我認為是臺灣設計教育很值得學習的部分，因為國內多數人判定影片的好壞是由製作技術而得，但是我們覺得比起技術與畫面的華麗，故事更能打動人心。此外，柏林人對影展的參與度也令我印象深刻，每部作品放映完，創作者都會上臺回答觀眾的問題，臺下提問的踴躍度常常超出表定時間，我想這是由於東西方教育文化的差異，西方教育學生習慣在課堂上提問，同儕間的相互提問也能對既有的觀點產生反思，學習表達及澄清自己的價值觀，可促進學生在不同的議題上深度思考，引領其進入主動探索歷程。

給對國際競賽有興趣的學生建議

「每次的消費，就是為想要的世界投票。」是 Human Box 的主軸大意，我們認為劇本從臺灣社會議題延伸，或許就是受到評審肯定的原因。影展中可以看見入圍影片，大多都是帶有議題，又或是創意發想獨具一格；呈上題，在臺灣多數人判斷影片好壞是由製作技術而得，此部影片以專業的角度來看確實有很多進步空間，但在議題思考層面，我們抓緊想傳達的理念，因此除了柏林短片影展，我們也入圍國內外其他十九項影展，並被高雄電影館列入館藏作品，所以我們建議對國際競賽有興趣的學生，可針對當今社會議題做劇本的發想。最後我們認為不應只把學校作業當作作業，應以「作品」的角度出發，討論與創作不因課堂結束而停止，不斷地修正才能淬煉出最棒的成果。





家鄉印象 Homeward Impressions

2019 韓國清州國際工藝大賽 (雙年展)一入選

國立臺灣藝術大學
工藝設計研究所
葉方瑾

獎學金：
(109 年度) 第二等入選 1.5 萬

個人 (團隊) 簡歷：
Fangjingyeh Jewelry 品牌創辦人，連續獲得兩屆新北市國際金屬工藝大賽金銀獎，作品在德國、義大利、波蘭、日本、韓國與臺灣等地展出。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作歷程中，每一次的競賽都帶來不同的收穫跟驚喜，印象最深刻的是 2017 年，被義大利國際當代首飾新秀競賽獲選為創作新秀，那是我第一次在國際競賽中獲得肯定，因為這個比賽，相繼收到義大利駐村、美國紐約藝廊與藝術經紀人的合作邀約，同年八月也獲得日本伊丹國際當代首飾競賽第四名。伊丹國際當代首飾競賽與黃金博物館舉辦的金屬工藝大賽，是我進入金工領域後一直很嚮往的競賽，很榮幸在參賽後獲得殊榮，這對我來說真的是極大的肯定。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在澎湖雖然少了城市豐富的資源，但身旁圍繞的海洋與大自然卻是我最好的學習對象。平日閒暇的時間喜歡到海邊看海、聽聽海浪的聲音，或修剪家中種植的果樹。親近自然、觀察自然讓我感覺到平靜與快樂。當創作回歸於日常生活，一花一草都可能成為觸動情感的焦點，這種微小而確實的幸福能隨之增添生命的溫度。2020 年在新北市國際金屬工藝大賽獲獎的系列作品《Hide and Seek》，正是源自於觀察植栽的靈感。當然，我也喜歡參與藝術相關講座，或透過網路關注國內外的各種展覽資訊，將喜愛的藝術家建立資料庫加以收藏，藉由閱讀作品，豐富自己的創作思維，進而反思以獲得提升。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

從前對於自己的生涯規劃，並沒有設定非要與藝術相關不可，所以在工作的部分給自己保留了一個很大的空間。但是我始終堅信，不管未來身在何處或從事任何工作，創作會一直陪伴在我的生命歷程之中。目前我已經畢業，並在離島工作，雖然遠離城市，工作內容與自身的創作也沒有太大的關聯性，但因為有各種國際競賽獎項的累積，在國內外依然有不同的展出邀約。許多國際競賽雖然沒有提供獎金，也許在物質層面沒有太大的實質回饋，但後繼的效應確實不容小覷，這是我非常珍惜的寶貴經驗。未來若有機會，希望能在澎湖創立工作室，並定期舉辦金工相關的展覽，推廣金工與當代首飾。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

三年前雖然獲得「日本伊丹國際當代首飾競賽」的獎項，卻錯過了獎學金的申請，很榮幸今年有機會獲得教育部的補助。我認為教育部提供獎學金的計畫，對學生來說是非常實質的幫助與支持。作品參與國際競賽，從製作的材料，到報名及運送的費用，每一環節都是一筆為數不小的金額，而這些創作過程中的成本往往都需要自行吸收，加上許多



國際競賽並沒有提供獎金，就算有機會獲獎，出國領獎的費用也是一筆額外的支出，所以時常打退學生參與競賽的動力。有這樣的計畫支持，能填補不少經濟上的負擔，同時也象徵著國家對於藝術創作的支持，進而促使學生在參加競賽時能更有信心，也是往後持續創作並投件的動力。再次感謝教育部持續支持學生參與藝術與設計類的國際競賽，IDC 不僅提供了詳細的國際競賽資訊，還提供豐厚的獎金。這次在「Cheongju International Craft Exhibition」韓國清州雙年展入選的作品，讓我在金工、陶瓷、木工、纖維、玻璃等 2000 件作品中展現自己，也讓臺灣再次被國際看見！

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

鑑於設計與藝術層面不盡相同，個人以當代首飾的角度切入，給予一些看法與淺見。近幾年來，臺灣當代首飾藝術家表現活躍，雖然在國際競賽中得獎、入圍者不勝枚舉，但當代首飾在臺灣的發展依舊鮮少有人注意。一方面是大部分的人對於首飾存有刻板印象，不自覺會將首飾與昂貴的寶石連結，讓人覺得難以接近；另一方面是長久以來，政府因政策及經費的缺乏，工藝美學在藝術領域較為邊緣化，所以具實驗性或藝術性的當代首飾也推廣不易，促使臺灣的消費族群對於當代首飾的接受度，仍停留在傳統價值的框架，這是當代首飾創作者需要面臨以及克服的重大挑戰。希望政府能積極推展工藝文化，努力培育創作新秀，幫助創作者爭取更大的舞臺，讓大眾能夠重視創作的獨創性，以及理解創作背後的價值，並帶動消費的群眾創造更大的可能性。



給對國際競賽有興趣的學生建議

我想給的建議是：「人生不設限，要勇於嘗試。」不管是否參加競賽，最重要的是享受創作的過程，不要有太多的預想，認真投入就會有意想不到的收穫。就像創作不一定要跟著預先規劃的草圖製作，有時候順應著當下的感官直覺，享受創作中非預期的偶遇，時常會有不一樣的看見。當然，我也同意參賽前可以預先做一些功課，翻閱歷屆得獎的作品、了解比賽性質也是不錯的。最後我想強調的是，享受創作，積極實踐！多給作品一些機會，把握每一個可以展現自己的契機。



反濫墾烏托邦

Utopia of De-deforestation

2019 美國建築大師獎—
Honorable Mention

波士頓 2050 都市急救站

Boston 2050 Micro Rescue
Sub-Station

2019 美國建築大師獎—
Winner

國立臺灣科技大學

建築系
李博文

指導教授：
陳彥廷

獎學金：
(109 年度) 第二等入選各 1.5 萬元

個人 (團隊) 簡歷：

國立臺灣科技大學建築系碩士班畢業，就學期間曾獲得國內外等多項獎項，現職為建築與室內設計師。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

就學期間的創作過程中，最讓我印象深刻的事情莫過於每週與教授的設計交流，除了必須先自己找資料佐證自己的設計理論外，還得蒐集大量國外媒體的資料並加以查核，過濾假消息，光這些就耗費大半功夫。如果自己的設計剛好與時事相關，必須時常注意國際發生的事件，在設計上提出各種富有邏輯性的設計外觀與型態也是不可或缺的，有時還必須熬夜建模不同形式的設計外觀，才可以跟教授更進一步地討論。回顧起這些種種的辛苦，最後也算是苦盡甘來，正如同 18 世紀德國大文豪歌德 (Goethe) 的詩所言：「Wer nie sein Brot mit Tränen aß, Wer nie die kummervollen Nächte」中文即為「凡不是就著淚水吃過麵包的人，是不懂得人生之味的。」最後，與教授討論後的結果也往往讓人印象深刻，因為通常對自己的見解都有畫龍點睛的幫助以及解決設計上的盲點，在此向教授道聲謝謝。當然，在就學期間還有一起同甘共苦的同儕、朋友，平常除了可以跟他們閒話家常外，做設計時互相討論出來的結果往往也是出乎意料之外的，因此發展出更多的可能性。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

首先，我認為必須養成世界觀，但許多人認為的「世界觀」實在太空泛：知道「美股」是一種世界觀；知道「大麻在荷蘭是合法的」是世界觀；知道「川普是誰」也是世界觀；同時也有些人把「歐美」跟「世界」劃上等號。問題在於，層次的高低，世界觀的深度，這點對設計師而言尤其重要。如果只是從臺灣往外看，即使透過各種現代化媒體，閱讀各種外文媒體，這仍比較像是「觀世界」——看到、知道這個世界。我認為真正的「世界觀」應該是「從世界的高度、世界的角度檢視之能力」，同時也必須養成中立思想，不帶任何政治思想、任何左右派思維，才可將世界觀提升到一個更高的境界。這些都只是這個能力所必備的基礎而非終點，同時也是生為一位設計人最基本的條件。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

學生可以在就學時期獲得國際獎項，無庸置疑是一項殊榮，不僅可以為學校在國際上爭光，亦可為國家在國際上增加能見度，尤其是設計領域，然而最重要的還是對於自己的影響，尤其是「自信心」。其實在學建築的路上，還是懵懂學生時期的我或是一般剛踏入設計這個領域的學生，往往都會對自己的設計作品感到自信心不足，甚至連自我肯定的最低標準都達不到，但其實這背後解決問題的答案，要簡單可以簡單，要困難也很困難，而我認為我的答案是「把設計做好」。看似簡單的一句話，實際操作並不輕鬆，因為你必須在做設計當中釐清其背後的设计原理，光是這樣就耗費很多功夫，無論是時間上還是精力上，你必須不厭其煩地與老師討論以及反覆查找資料並驗證設計。最後，當你吧設計真的「做到好」時，除了對自己的自信心大幅提升外，其實會不會獲得國外獎項，自己就會很清楚，因為在自己的設計上就可以看得到努力的成果。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

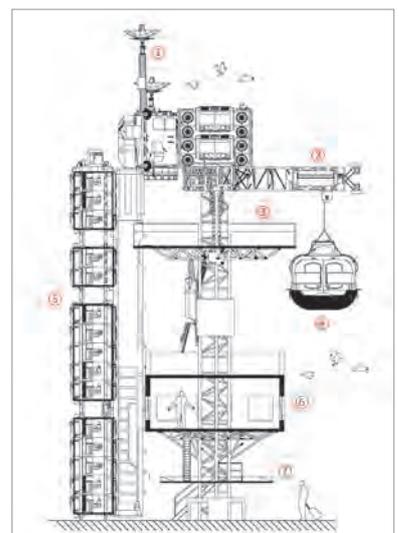
首先，還是要再一次地謝謝教育部提供設計學子們設計戰國策獎學金，個人運用這筆獎學金參觀藝術展及其他藝文相關活動，透過欣賞別人的作品，培養藝術鑑賞能力，這對於提高設計水準是必須的。欣賞的時候不要走馬看花或是心不在焉，需要結合專業知識邊看邊想，仔細研究作品中值得學習的地方。另一部分的獎學金則是購買國內外的設計書籍，畢竟設計師要掌握相關的專業理論與知識，多看專業理論知識為自己的設計查漏補缺，同時也需要學習各式各樣的知識。擁有豐富的知識，大腦裡的「素材」就越豐富，它們都可以運用、結合到你的設計當中，設計就會富有思想內涵。此外，購買設計用的工具，在《論語·衛靈公》中，孔子道「工欲善其事，必先利其器。居是邦也，事其大夫之賢者，友其士之仁者。」沒有好的繪圖工具及軟體，甚至是好的電腦顯示卡、主機板等相關硬體設備，往往會在設計過程中出現一些失誤，譬如渲染到一半電腦當機、色筆畫到一半斷掉等，因此在軟硬體設備中有所提升，對設計的進程有很大的幫助。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

教育部的設計戰國策即是一個非常棒的開端以及榜樣，帶領設計相關科系學生走向國際，以提升我國設計水準。相對的，在不久的將來，學生們出社會後，也會透過不同的方式回饋給社會，綜觀來看是個良性循環。當然，提升我國設計教育的工作不僅是國家的責任，也是企業的責任，在未來希望可以有更多的民間單位或是設計產業相關的公司行號也可以提供類似教育部設計戰國策的方式，提供獎學金或是進入公司實習的機會給年輕的設計相關科系學生，鼓勵年輕學子走向國際，創造雙贏局面。另外值得一提的是「世界觀」的教育培養，多使用不同教學媒介，深入體驗不同文化的表徵，教師也需激發學生的討論與辯證，進而澄清個人的信念與價值，惟教師必須擔任中立的角色，避免學生在辯證中預設立場。總之，學生必須有獨立思考及辯證的能力，才不會被宏大世界中的假訊息所左右，當然也是成為一位設計人所要有的教育思維。

給對國際競賽有興趣的學生建議

設計，認真做。越認真得獎就離你越近，別想一步登天或是為了獎學金而做，這些對自我成長一點幫助也沒有，做設計沒有捷徑，抄捷徑或是偷懶的手法，其實在設計作品上都特別明顯，無論是老師、教授、比賽評審其實都會看得一清二楚。另一點需要注意的是得失心，人人都有得失心，所謂「得失心」，就是渴望自己的付出得到成果，這時的你做事就會是功利性的。還有一種就是急於求成，這在設計的路上會是絆腳石，其實這種心態很正常，但如果不能適當地克制就會產生負面效果。此外，一個人的自信發展到自負時，得失心的負面效果會無形產生，當有了得失心時，就會失去耐心，造成欲速則不達的結果。總而言之，不要太在乎得獎與否，重點是設計的過程以及自我的成長。





2020 美國國際設計傑出獎 2020 International Design Excellence Awards (IDEA) 金獎 | Gold

姓名

鄭逢甲 Zheng, Feng-Jia
彭凱嶸 Peng, Kai-Jung
李宣諺 Li, Hsuan-Yen
高偉銘 Kok, Wei-Ming

作品名稱

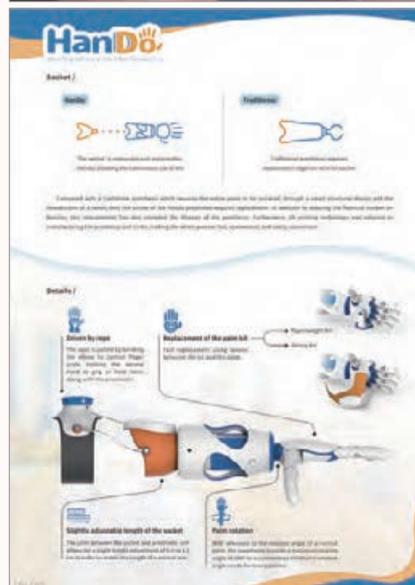
兒童生活輔助義肢
HanDo

就讀學校

南臺學校財團法人
南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

歐陽昆 Ou, Yang-Kun



作品概念

HanDo 是一套針對 6-12 歲單側斷肢兒童輔助義肢服務。透過模組化設計更換不合適的部件，改善兒童成長太快，無法負擔義肢汰換費用的問題，並根據兒童需求分別開發生活功能手與運動娛樂手，依照當下情境選用套件。

獲獎心得

首先感謝南臺科技大學的創新產品設計系給予教學資源，也感謝 DISL 設計創新與模擬實驗室的歐陽昆老師的教導，陪伴團隊調整校正與時程賽跑。感謝臺灣神手 TGH 的技術支援，給我們機會接觸義肢專項設計，在找到需要協助的斷肢兒童家庭後，以工程背景給我們強大的後盾。HanDo 不僅是義肢的設計，而是一套 3D 列印模組化義肢的服務，因此在提出設計概念之後，透過團隊成員分工進行，包含產品設計的改良、造型變化、網站服務設計、AR 試穿、App 開發等，我們希望 HanDo 不要停留在概念的階段，而是真正實現幫助更多人。



2020 美國國際設計傑出獎
2020 International Design
Excellence Awards (IDEA)
銀獎 | Silver

姓名

王映捷 Wang, Ying-Chieh
趙玟瑄 Chao, Wen-Hsuan
劉涵瀟 Liu, Han-Chin
曾郁玲 Tseng, Yu-Ling

作品名稱

T³ Monster - 兒童手部發展遲緩之教具
T³ Monster - A Set of Hand Training
Teaching Aids

就讀學校

南臺學校財團法人
南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

歐陽昆 Ou, Yang-Kun

作品概念

T³ Monster 是一套給手部發展遲緩兒童的訓練教具，每款怪獸都針對不同的手部肌群設計玩法以達到不同的訓練目的。此外，App 會自動整合每次遊戲紀錄，讓治療師和家長了解進步成效。

獲獎心得

能夠獲得戰國策的第一等銀獎真的十分榮幸，謝謝教育部看到我們努力一年的畢業專題成果，給予我們大獎並予以肯定，讓我們的 T³ Monster 能得以被更多人看見，也謝謝指導老師在一路上給予我們許多幫助及建議，讓我們在畢業製作這條路上可以找到正確的方向並前行。最後感謝團隊及幫助過我們的所有人，一直以來共體時艱和努力不懈的精神，克服了過程中所遭遇的種種挑戰，最後一刻才能獲得如此漂亮的成績。



2020 美國國際設計傑出獎 2020 International Design Excellence Awards (IDEA) 銀獎 | Silver

姓名

謝秧蓁 Hsieh, Yang-Chen
朱宜潔 Chu, Yi-Jie
王家宏 Wang, Jia-Hong
吳培義 Wu, Pei-Yi

作品名稱

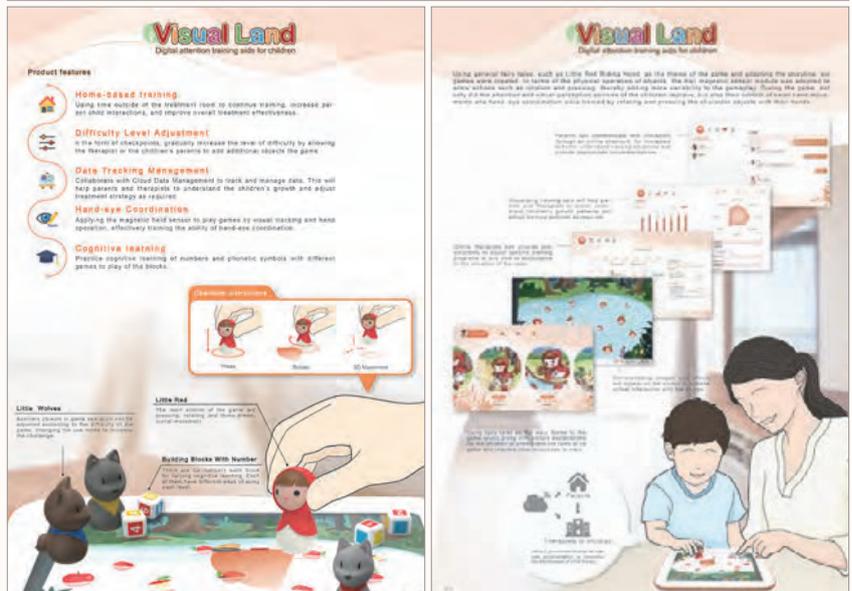
童話視界
Visual Land

就讀學校

南臺學校財團法人
南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

歐陽昆 Ou, Yang-Kun
張萬榮 Chang, Wan-Jung

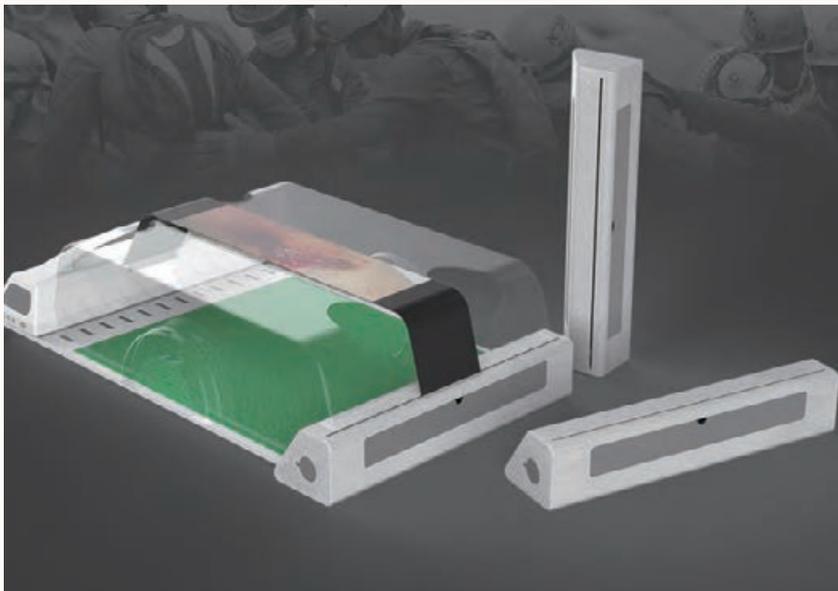


作品概念

「童話視界」以童話故事為主題，將視覺追蹤、掃描的眼球動作與視覺區辨、視覺完形等視知覺能力的訓練目標融入遊戲中，並應用了磁場感應模組達到實體物件與遊戲間的虛實互動，提升專注力與手眼協調等能力。

獲獎心得

永遠忘不了收到獲獎通知時的感動，難以置信到以為是收到詐騙郵件，沒想到兩年前對學長姐勇奪國際獎之憧憬，也在這一刻親身經歷。回想起這段時間沒日沒夜、挑燈夜戰的時光，一路上陪伴著我們的指導老師，從不吝惜給予我們鼓勵與支持，總是適當的給予指導與建議，讓我們能勇敢地成就自己的夢想，也特別感激 DIS LAB 的學長姐們，體諒我們人少想法有限的情況，在討論過程中提供了各種角度的想法，使我得到許多深刻的感悟及知識的增長。有幸在這次的國際舞臺上不負重望獲得來自各方的肯定，使我們更加有動力朝更高的目標前進。



2019 德國 iF 設計新秀獎_02
2019 iF Design Talent Award_02
BEST OF THE YEAR

姓 名

鍾杰安 Chung, Chieh-An
張姿珊 Zhang, Zi-Shan
龍靖宇 Lung, Chang-Yu

作品名稱

手提式簡易型手術房
Front Rescue

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鍇朥 Li, Kai-Chu

作品概念

Front Rescue 以奈米防水薄膜、過濾板及 UV 光阻絕外界細菌粉塵，提供臨時災害救護的無塵無菌微型手術房。並含吸血板與手術工具及可即時放大患部畫面以利治療。

獲獎心得

很榮幸能夠獲得 iF 新秀設計獎的 BEST OF THE YEAR，這也是團隊在大學期間獲得的第一個國際獎項。在設計的過程中其實遇到了許多瓶頸，不僅是造型、可行性、材質等，很感謝專題指導教授的帶領，讓我們可以一一克服。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01 2020 iF Design Talent Award_01 BEST OF THE YEAR

姓名

黃信鉸 Huang, Hsin-An
張晏瑜 Chang, Yen-Yu
陳靜儀 Chen, Ching-I

作品名稱

變色標籤
Barcodiscount

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系碩士班

指導老師

鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

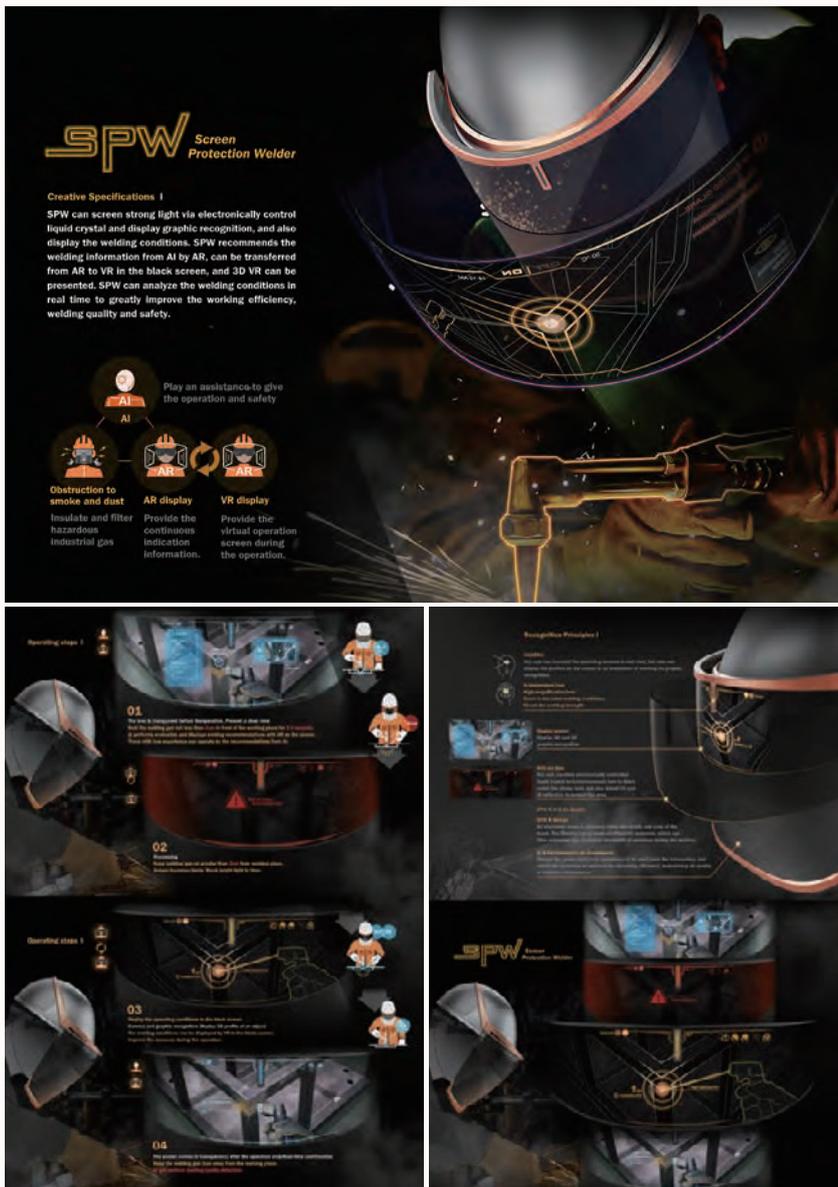


作品概念

以惜食為主軸，「Barcodiscount 變色標籤」可顯示有效期限的折扣字樣與條碼。除了可促銷即期食品，亦可取代人工張貼折價貼紙的方式，節省時間與人力成本。結帳時，也能直接掃描已優惠的價格與庫存管理。

獲獎心得

這次 iF 的競賽主題是聯合國 17 個永續發展目標。我們選擇了「零飢餓」的主題目標進行發想。在 Barcodiscount 發展設計概念前，指導老師鼓勵團隊從研究國內外文獻開始，了解折扣的確能夠促進消費者購買即期品。在整合後端作業流程下，同時可以減少人力、時間和印刷物的浪費，從採購行為開始珍惜食材。



2019 德國 iF 設計新秀獎_02
2019 iF Design Talent Award_02
Winner

姓 名

陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan
黃雅筠 Huang, Ya-Yun

作品名稱

智能顯示電銲面罩
Screen Protection Welder

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師

柯志祥 Ko, Chih-Hsiang
李錯朮 Li, Kai-Chu

作品概念

SPW 智能電銲面罩提供焊工焊接輔助與安全防護，可即時遮蔽強光並同時顯示電銲狀況。焊接前以 AR 顯示 AI 輔助，焊接時在黑屏狀態下由 AR 轉 VR 顯示 3D 的即時作業狀況。

獲獎心得

本團隊成員在過往經驗中有使用過焊接工具進行家具製作，深入了解後發現焊接會造成許多職業傷害與安危，主要影響設備在於配戴焊接面罩無法清楚看見焊接物件及環境，然而現今 AR、VR、AI 技術逐漸成熟，因此設計出智能顯示電銲面罩，透過介面設計提供焊接的輔助學習及施工作業引導，提供安全的操作使危害降低。從親身經驗中找尋問題並改善，為本團隊設計動力。



2019 德國 iF 設計新秀獎_02 2019 iF Design Talent Award_02 Winner

姓名

陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan
黃雅筠 Huang, Ya-Yun

作品名稱

海上智能汲油艇
Smart Tanker

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師

柯志祥 Ko, Chih-Hsiang
李錨朮 Li, Kai-Chu



作品概念

這是在發生海上漏油事件時前往包圍油汙避免擴散，並進行除油的智能汲油船隊。子船隊搭載木質汲油海綿透過由外向內的包圍避免油汙擴散與進行除油，並與母船進行油汙轉移。

獲獎心得

海上智能汲油艇所要解決的海上油汙問題有需多設計皆有嘗試處理過，而我們除了應用汲油技術與設計汲油船隊系統外，也與勢流科技公司進行產學合作，接觸了新的計算軟體 Inspire，有效達到船體結構的輕量化，使我們的設計邁向真實，設計過程中多次的討論及修正，為符合整體運作外型也更修改了三次，最後也藉由輕量化使外型設計不只美觀更兼具功能，結構穩定的條件下達到省料效果。



2019 德國 iF 設計新秀獎_02
2019 iF Design Talent Award_02
Winner

姓 名

林柏岑 Lin, Po-Tsen

作品名稱

大型傷口緊急處理繃帶
EAB

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

施皇旭 Shih, Huang-Hsu

作品概念

為了避免在等待救援時失血過多導致傷患有生命危險，EAB(Emergency Application Bandage) 利用繃帶本身的彈性拉扯加壓兩側肌肉讓傷口閉合，減緩血液大量流失以及幫助傷口癒合。

獲獎心得

透過一場比賽讓我學習到不少，從發想到製作模型，不斷地嘗試及修正才有現在的結果，即使失敗很多次，也吃過不少苦，但回頭看這過程卻是如此的精采。感謝臺北榮總身障中心，在發展過程中給予不少專業意見，讓我能從中對我的設計更佳優化，也感謝施皇旭老師一直不斷地跟我討論，給予我莫大的支持。期許在未來我能更加努力，增進自己設計能力！



2019 德國 iF 設計新秀獎_02

2019 iF Design Talent Award_02

Winner

姓名

林愛詠 Lin, Ai-Yung

作品名稱

Vital Book

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

謝修環 Hsieh, Hsiu-Ching

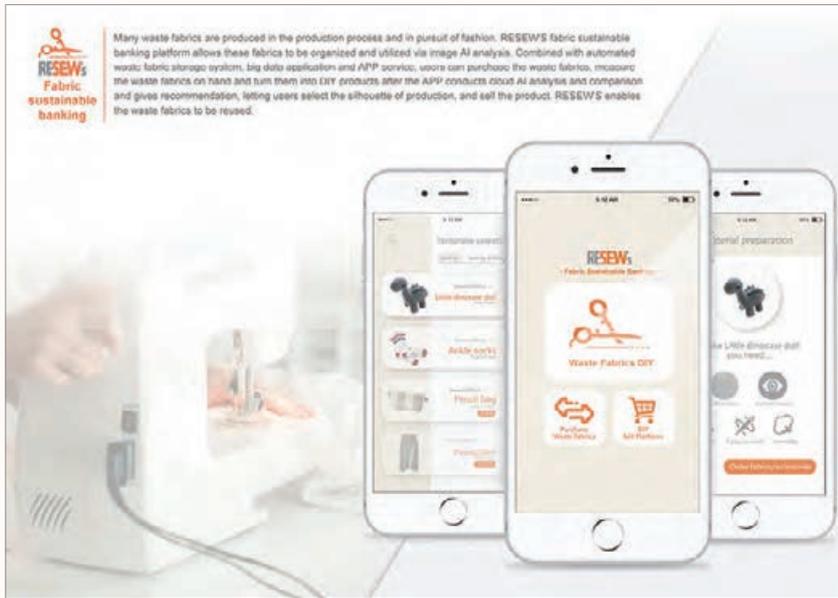


作品概念

貧困地區人民所受教育有限、文字認知上也受到限制，但現在的急救書大多是用大量文字，對他們來說是一種很大的困擾，希望設計一本逐格動畫書，讓每個人都能快速的學會使用的方法、急救的步驟。

獲獎心得

能獲得 iF 設計人才獎 Winner，讓我感到非常高興。非常感謝能受到比賽的認可，給了我更多的動力和信心，在產品設計上花更多心思去關心設計可以改善的地方，透過設計去實踐。希望能帶給社會更多便利去解決一些不方便的地方，不斷改進和創造出優秀的設計作品。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓 名

陳乃瑄 Chen, Nai-Xuan
黃雅筠 Huang, Ya-Yun

作品名稱

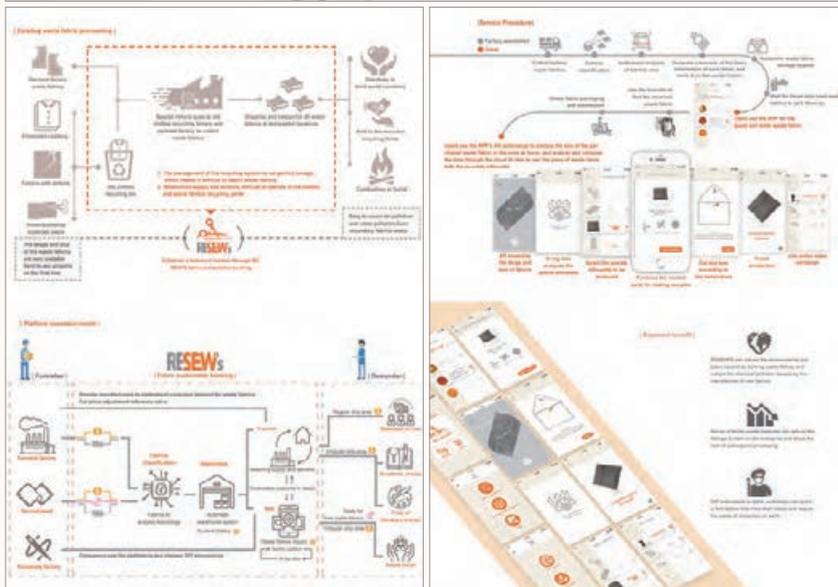
RESEW'S 永續布料銀行
RESEW'S Fabric Banking

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師

柯志祥 Ko, Chih-Hsiang
李錯朮 Li, Kai-Chu



作品概念

RESEW'S 永續布料銀行透過影像 AI 分析有效的歸納與利用廢布料，結合自動化倉儲系統、APP 服務，讓需求者能快速選購所需的廢布，並可透過平臺比對該廢布適合的版型來製作成品。

獲獎心得

RESEW'S 永續布料銀行是畢業專題時與高林文創基金會的產學合作，也是本團隊第一個服務設計類作品，因此從無知中不斷摸索服務設計的執行流程，並與廠商經過數十次的磨合，過程雖辛苦但也受益良多。最初的議題發想就是從參觀布料工廠開始，我們發現大量廢布料在衣物生產過程與追求流行下被產生，而這些廢布料形狀大小差異大，很難被直接再利用。因此將這些廢布料收集，並便宜提供給有需求的民眾，RESEW'S 永續布料銀行使廢布料有效再利用，落實永續概念。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓 名

黃聖元 Huang, Sheng-Yuan

作品名稱

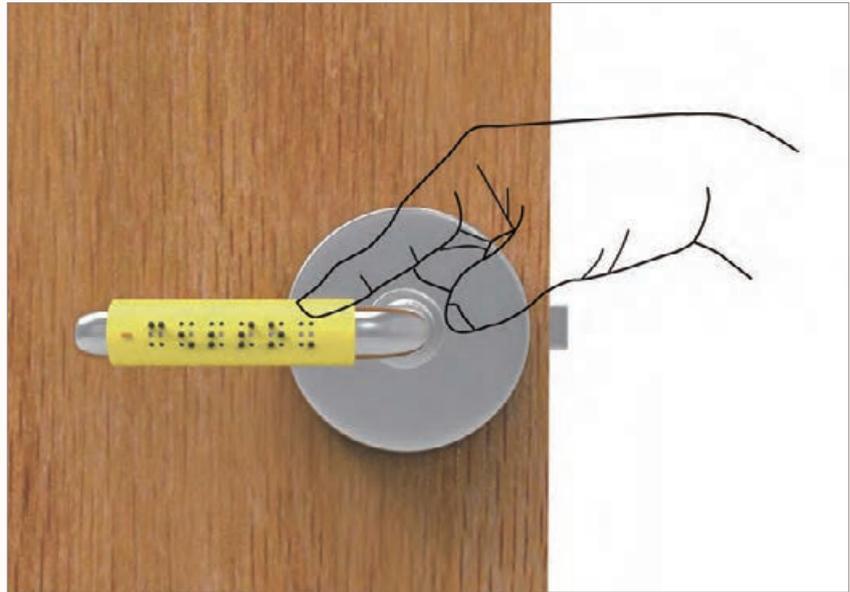
視障者可調式觸覺點字門把
Friendly Door Handles

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系碩士班

指導老師

黃信夫 Huang, Hsin-Fu



作品概念

視障人士熟悉一個新的環境需要時間，這款設計有點字說明的矽膠門把手套，為視障人士在開門前提供重要的房間信息，套筒上可由使用者自由組合和排列。這種設計成本低、安裝方便，卻有可能為視障人士帶來巨大的改變。

獲獎心得

我要感謝我的家人一直以來對我的信任，讓我在求學的過程沒有壓力，能專心地投入我喜愛的設計！也要感謝黃信夫教授給我寶貴的設計建議，感謝我研究室的同學們在學習上給我很大的幫助。在以後的日子裡，我會加倍努力。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓 名

黃國睿 Huang, Guo-Ruei
盧泰源 Lu, Tai-Yuan
陳佳彤 Chen, Chia-Tung

作品名稱

便利逃生裝置
Easy Escape

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

尤宏章 Yu, Hung-Chang

作品概念

災難發生時，人們常因為不熟悉緩降機的使用方式，而導致悲劇的發生。我們設計出一款快速簡單的逃生裝置 "Easy Escape"，直接開啟螺旋狀的逃生氣囊，利於人們爬下，解決緩降機一次一位使用者的限制。

獲獎心得

回想一路上的過程，從尋找問題到發想再到設計，我們團隊互相扶持並向前邁進，指導老師常常跟我們說，多思考、多考慮，把這個產品做到最好。最後，我們要再一次謝謝評委們的肯定。在未來，我們必定會繼續努力做出更好的設計，造福社會。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01 2020 iF Design Talent Award_01 Winner

姓名

呂佳澄 Lu, Chia-Cheng
鄭羽彤 Cheng, Yu-Tung
陳憶綸 Chen, I-Lun

作品名稱

啾啾盆
Plant Nature Pots

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

尤宏章 Yu, Hung-Chang



作品概念

塑膠盆栽移盆時不僅造成麻煩，移盆後的塑膠盆栽也造成浪費。啾啾盆使用牛糞製成，盆栽即是植物養分來源，是一個能被分解的育苗盆，藉由牛糞的吸水性與內層的孔洞讓盆栽自動澆水，生長空間不足時可直接種於土壤。

獲獎心得

此設計為我們畢業製作的作品，可以獲獎對我們來說是很大的肯定，從一開始的設計方向、實地參訪以及實驗，一步一步走來，步步艱辛，碰到許多挫折但也進行改進，感謝一路上一直幫助我們的導師，在我們陷入困境時幫助我們。最後很开心在畢製途中用著四年所學以及喜歡的議題獲獎。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓 名

黃信鉸 Huang, Hsin-An
張晏瑜 Chang, Yen-Yu
陳靜儀 Chen, Ching-I

作品名稱

變色保鮮膜
Colorwrap

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系碩士班

指導老師

鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

作品概念

「Colorwrap 變色保鮮膜」可彈性伸拉覆蓋於不同尺寸的容器，隨時間週期變更顏色，讓使用者打開冰箱時，即可得知食物的期效。除了可重覆清洗使用達到減塑，也提醒使用者能在有效期限內食用完，減少食物浪費。

獲獎心得

「Colorwrap 變色保鮮膜」與我們的「Barcodiscount 變色標籤」其實可以看做是同一個脈絡的惜食設計，從食物的採購到食物的保存與食用，還可以達到減塑，希望能為環保盡一份心力。感謝評審欣賞我們的設計，相信落實地球永續發展都是從小事情開始做起。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01

2020 iF Design Talent Award_01

Winner

姓名

鍾杰安 Chung, Chieh-An
張姿姍 Zhang, Zi-Shan
龍靖宇 Lung, Chang-Yu

作品名稱

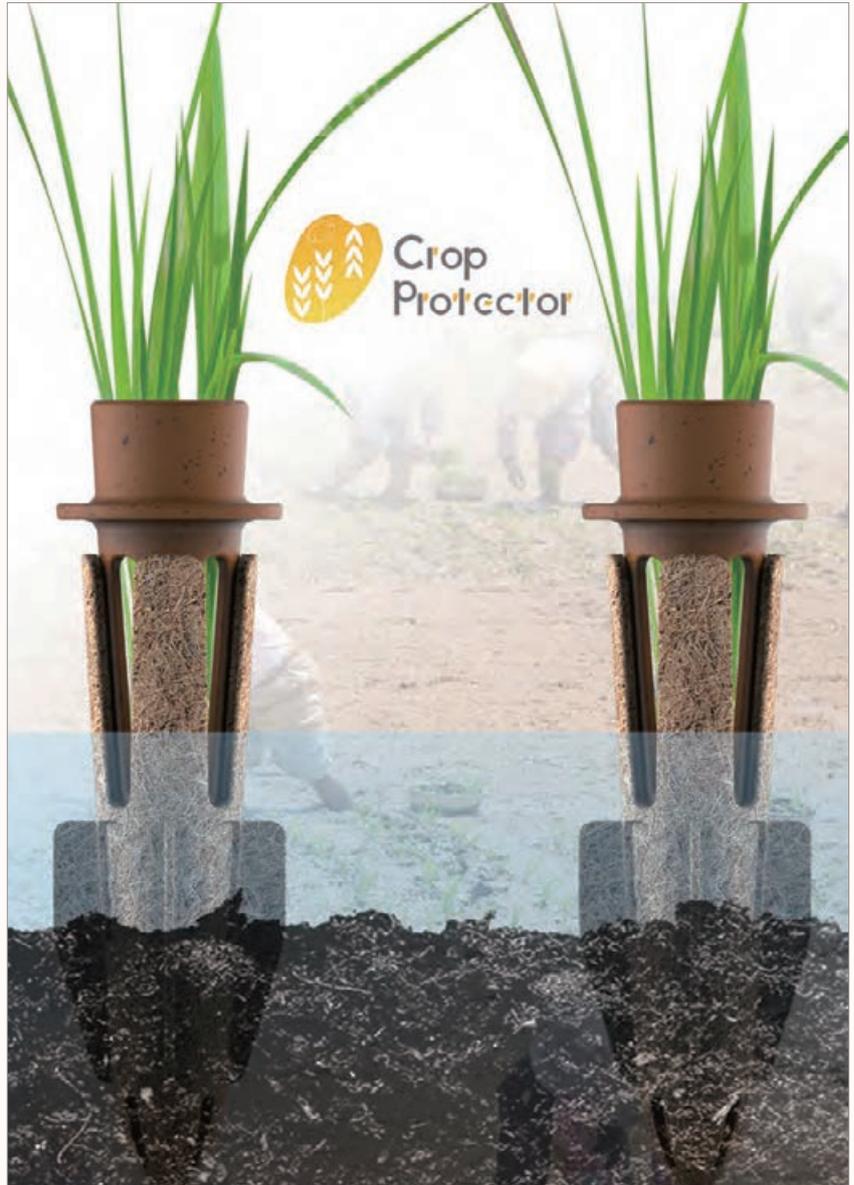
秧苗固樁釘
Crop Protector

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鐫叅 Li, Kai-Chu



作品概念

Crop Protector 為可防止秧苗受福壽螺侵害與防止強風傾倒，以及分解後可成有機肥的秧苗固樁釘。以農業廢棄物稻稈、米糠及苦茶粕製成，達到友善的循環種植。

獲獎心得

很榮幸能夠獲得 iF 新秀設計獎，在設計這個產品的過程中經過了無數次的設計修改，也接受了許多評審、老師、農業專家的指教，才能夠將此產品做得更加完整，並在最後獲得 iF 新秀設計獎。特別謝謝專題指導教授的指導，帶領我們不斷精進，才能夠獲得此獎項。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓 名

鍾杰安 Chung, Chieh-An
張姿珊 Zhang, Zi-Shan
龍靖宇 Lung, Chang-Yu

作品名稱

蘭之架
Bamboo X Rush Hanger

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu

作品概念

蘭之架將竹藝及蘆草編織工藝之美融入生活，帶來舒適的穿著體驗，取代市售的塑膠及鐵線衣架。透過蘆草吸濕特性可加速衣服乾燥，獨特香味可以驅蟲，在陽光曝曬後可重複使用。

獲獎心得

很榮幸能夠獲得 iF 新秀設計獎，在設計這個產品的過程中經過了無數次的設計修正，甚至親自前往苗栗苑裡及竹南，向工藝師學習蘆草編織及竹材工藝，並在過程中了解臺灣傳統工藝的重要性。最終能夠獲得 iF 新秀設計獎，要感謝一路上幫助我們的工藝師和指導教授，能夠透過設計的能量將臺灣的傳統工藝讓國際的評審看見。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01 2020 iF Design Talent Award_01 Winner

姓名

歐淑青 Ou, Shu-Qing
陳威奇 Chen, Wei-Chi
邵映慈 Shao, Ying-Cih
許瀟心 Hsu, Ching-Hsin

作品名稱

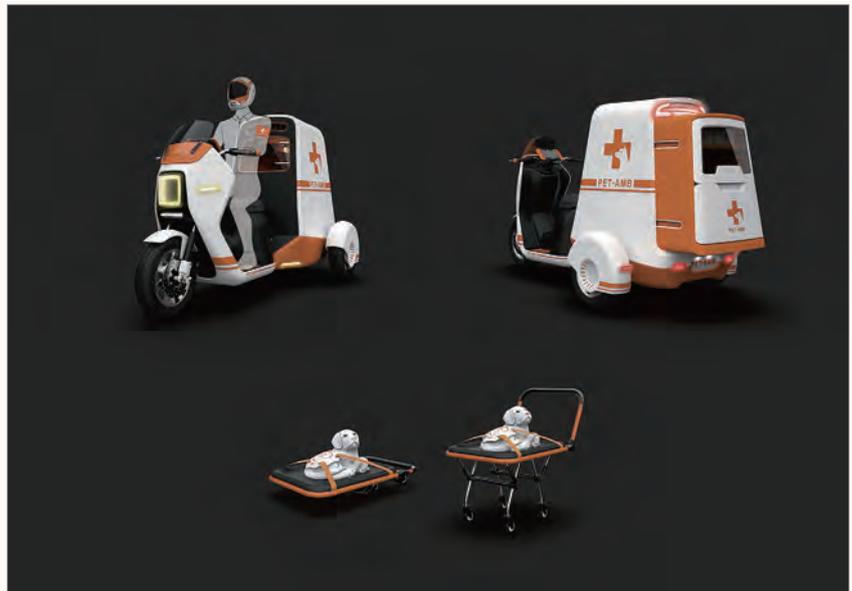
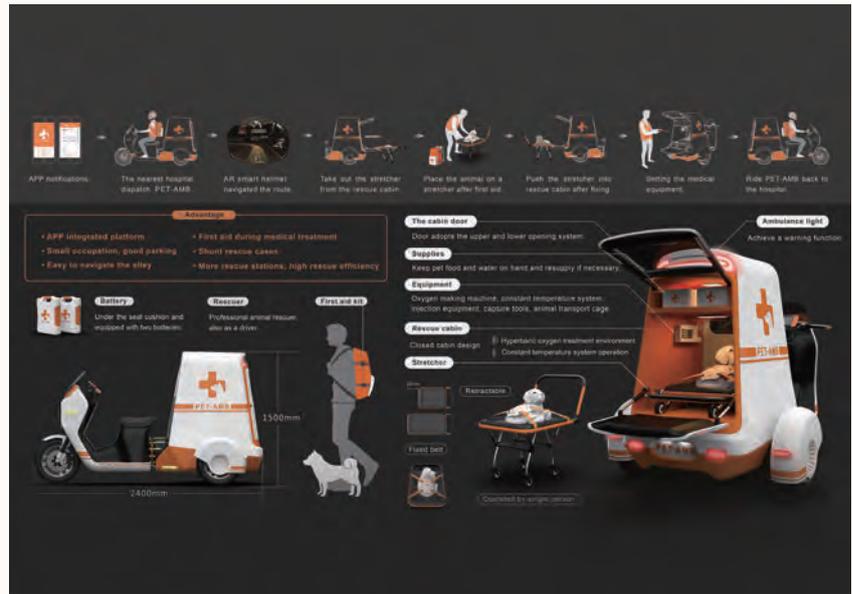
PET-AMB

就讀學校

南臺學校財團法人
南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

陳亞麟 Chen, Ya-Lin



作品概念

PET-AMB 整合民間及官方的動物救援通報方式，接收救援通報後即刻派出最近的救護車，減少因救援單位過於遙遠而錯失黃金救援時間，並由專業人員騎乘使用，即時給動物急救治療，提供最專業的救護。

獲獎心得

隨著動物飼養率上升、動保意識抬頭，民眾對動物救援的議題越發重視。PET-AMB 採車體與救護艙獨立的三輪載具設計，在騎乘時提供更高的穩定性；由專業人員騎乘使用，救護艙內設置製氧機及恆溫系統等設備，使動物得以在危急狀況下接受專業治療；配合 PET-AMB 整合平臺，接收通報後，派出最近的救援車，給予即時且專業的救護服務。製作此專案時，難免會經歷各種難題與意見磨合，很感謝老師耐心地指導，還有組員們的互相諒解與努力，能得到 iF 設計新秀獎的獎項，對我們是一大肯定。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓 名

洪愷駿 Hong, Kai-Jyun
劉桂茹 Liu, Kuei-Ju
高禾軒 Kao, Ho-Hsuan
林觀玉 Lin, Kuan-Yu

作品名稱

C-DRIVE

就讀學校

南臺學校財團法人
南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

陳亞麟 Chen, Ya-Lin



作品概念

C-DRIVE 以高齡者退休後日常移動困難為發想，整體設計讓日常移動安全且方便，減少外出時困難，升降功能可減少高齡者上下車時膝蓋的負擔，智能定位系統讓家屬對高齡者外出更加安心，配合購物車享有美好退休生活。

獲獎心得

非常榮幸能獲得德國 iF 新秀獎，並申請上設計戰國策獎勵金，團隊最初發想也親自到許多高齡者家中訪談，實際陪著他們一天，了解並觀察所遇到的不便，進而靠設計解決這些問題。設計時彷彿為未來高齡後的自己所設計，如果能有這樣的設計一定可以幫助更多高齡者們享受生活，落實樂活的退休體驗。最後能有一年時間與老師不眠不休地討論，讓每一個細節及流程都做到最好，真的非常謝謝老師與所有參與 C-DRIVE 的夥伴們。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01 2020 iF Design Talent Award_01 Winner

姓名

邱郁晴 Chiu, Yu-Ching
蔡宜捷 Tsay, I-Jie
蔡旻樺 Tsai, Min-Hua
李懿芸 Li, Yi-Yun

作品名稱

模組化災難救援車
Moment Life

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



作品概念

Moment Life 於災難現場提供效率的救援檢傷，透過燈號讓人員搜救後快速判斷下一步救治動作，同時將大量受難者的生理資訊回傳至救難指揮所進行救災人力調派，並規劃醫療物資的使用需求。

獲獎心得

很榮幸可以獲得該獎項，首先想感謝我們的指導教授李鐸朮老師，從產品構想到產出，給予我們很多指點，幫助我們在概念呈現上能有更好的表現。同時也要感謝這一年來協力合作的團隊成員，相信這段時間一起創作的過程是我們最大的收穫。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓 名

陸苡瑄 Lu, Yi-Hsuan
黃文怡 Huang, Wen-Yi
黃詳崴 Huang, Siang-Wei

作品名稱

環保小尖兵
Environmental Protection

就讀學校

龍華科技大學
人文暨設計學院
文化創意與數位媒體設計系

指導老師

林念鞍 Lin, Nien-An

作品概念

由於臺灣四面環海，淨灘活動非常盛行，希望藉由推出蒐集徽章方式吸引更多年齡層響應。搭配交換、蒐集、兌換等互動模式，使淨灘者可透過交流結交朋友、銀髮族能主動參與公益、父母亦可帶著孩子淨灘，培養體力及耐性。

獲獎心得

設計就是不斷找出問題並解決問題，團隊經歷兩個多月討論與修正，才找出適合的概念，能夠在國際設計競賽獲獎，真的非常開心，也對團隊有很大的鼓勵，未來將會持續創作，藉由設計力量，創造更多便利與幸福。能與全世界的設計師競賽，是相當難得機會，很感謝所有幫助我們獲得此獎項的人，參加比賽的過程對我們來說是人生中的重要經歷，贏得獎項是一項巨大的榮譽。



2020 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC)

2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)

銀獎 | Silver

姓名

鍾杰安 Chung, Chieh-An
張姿嫻 Zhang, Zi-Shan
龍靖宇 Lung, Chang-Yu

作品名稱

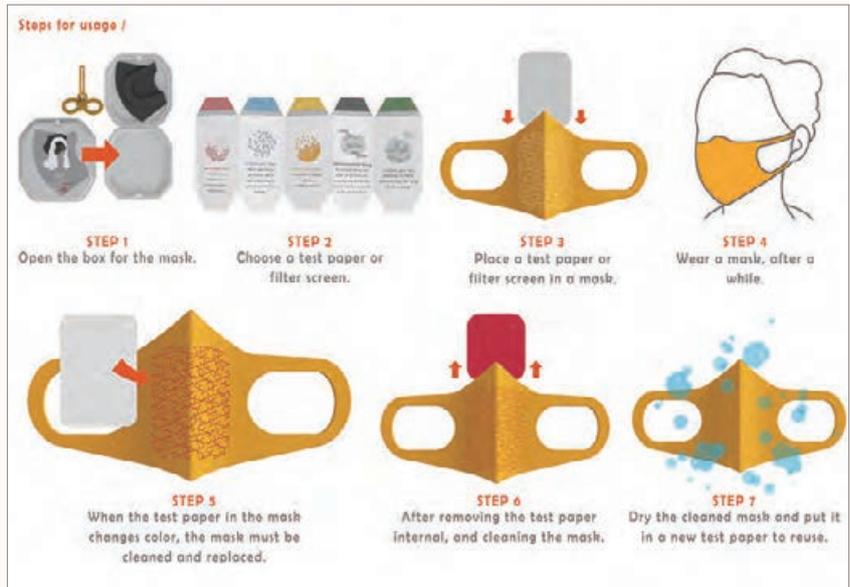
變色口罩
Discolored Mask

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



作品概念

此為可替換具含菌量檢測及所需等級濾材的口罩，改善長期配戴造成口罩內外側細菌孳生問題，當試紙濾材變色時代表需替換，而本體為可防塵的新聚胺酯材料，清洗後可以重複使用。

獲獎心得

很榮幸可以獲得 ADC 的銀獎，能夠獲得此獎項真的不容易，很感謝國際評審對此產品的認可。感謝專題指導教授帶領我們不斷地探討產品發展的可能性，透過認識不同的濾材及口罩的設計，才能將此產品以完整的型態呈現出來。



2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 | Merit

姓名

陳致帆 Chen, Zhi-Fan

作品名稱

三輪式電動救護車
Shuttle Motor

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師

李鐸亦 Li, Kai-Chu
陳建雄 Chen, Chien-Hsiung

作品概念

Shuttle Motor 是體積小的三輪式電動救護先驅車，輪框內配有緊急救護裝備 AED、急救藥品與簡易折疊擔架，改善傳統救護車輛受地形與道路限制，受困擁擠車陣，以及購買與維護成本高昂等問題。

獲獎心得

我是來自國立臺灣科技大學的碩士生，這個作品是在思考城市中救護車能否有更多的可能性。其中經歷設計思考、使用者研究、產品設計、視覺介面等設計過程，感謝指導老師們的悉心指導，我們了解周遭的議題，進行討論後進而提出解決的方案。期許未來在科技的進步下，緊急救護的議題能有更多解決方案，達到降低緊急救護的死亡率。



**2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)**
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 | Merit

姓 名

邱郁晴 Chiu, Yu-Ching
蔡宜傑 Tsay, I-Jie
蔡旻樺 Tsai, Min-Hua
李懿芸 Li, Yi-Yun

作品名稱

添味一硯
The Sauce Inkstone

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



作品概念

添味一硯以磨墨形態讓使用者享用不同風味的中華醬料與體驗製作天然醬料的過程，減少塑膠包裝與遠離化學合成醬料。此外，收納時器具層層堆疊，像餐桌中的山水風景，體現空間氛圍。

獲獎心得

很榮幸可以獲得該獎項。首先想感謝我們的指導教授李鐸朮老師，從產品構想到產出，給予我們很多指點，幫助我們在概念呈現上能有更好的表現，同時也要感謝這一年來協力合作的團隊成員，相信這段時間一起創作的過程是我們最大的收穫。



2020 德國紅點設計概念大獎 2020 Red Dot Award: Design Concept 最佳設計獎 | Best of the Best

姓名

潘妤亭 Pan, Yu-Ting
吳亞政 Wu, Ya-Cheng

作品名稱

無障礙行動載具
TOGOther

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

蔡登傳 Cai, Deng-Chuan



作品概念

TOGOther 在任何輪椅上皆能搭載，核心價值是 Mobility For Anyone，依身障者身體功能處於的階段，來因應不同的使用需求，以輔具通用化摒除輔具給弱勢族群使用的聯想。

獲獎心得

首先感謝學校資助我們參加此競賽，還有背後給予許多資源管道的教育單位，讓我們得以專注地將心力灌注在作品上，在世界的舞臺上盡情發揮。回想一年來從不斷碰壁、反覆定義、自我懷疑中逐漸抓穩腳步找到定位，一切都要謝謝在過程中幫助我們的老師、貴人還有堅持不放棄的自己；其中特別感謝雲林縣輔具中心，協助我們做多次訪談、機構方面的探討並給予的回饋，這份榮耀是屬於大家的。相信這只是一個開始，我們將好好珍惜這一份榮譽，持續在設計領域發光發熱，期許未來能用擁有的技能為社會做出更多貢獻。



2020 德國紅點設計概念大獎
2020 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓 名

凌悅庭 Ling, Yueh-Ting
王佳安 Wang, Chia-An

作品名稱

小圈圈
CatYou in a Circle

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

董芳武 Tung, Fang-Wu

作品概念

這款為小空間打造人貓共享休憩區的家具組，包含可提供貓咪藏匿空間的地面型沙發，以及具貓窩功能的茶几。利用竹編材質輕巧、耐磨與可透視的特點，營造人貓放鬆自在的小圈圈。

獲獎心得

小圈圈呼應現代人的生活模式，拓展人與貓互動的可能性。從概念發展到實體產出，經歷了無數次的修改，才成為它現在的樣子。過程中除了我們自己的努力，也要感謝許多人的幫助。最終的成果能受到大家的肯定，我們備感欣喜及光榮。雖然今年因為疫情，少了許多展覽曝光的機會，但所幸有紅點設計獎及設計戰國策能提供我們不一樣的舞臺，讓更多人看見我們的設計。



2020 德國紅點設計概念大獎 2020 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓名

謝宗穎 Hsieh, Tsung-Ying
葉芷婷 Yeh, Chih-Ting

作品名稱

握刻包
Work Case.rar

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

Work Case.rar can be transformed according to different work requirements.

獲獎心得

People can replace it in four types. Open the bag, they can see that the tools are neatly arranged and can be taken out smoothly. We combine the toolbox with the backpack, which allows people to store tools and carry them more easily.



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

姓 名

張晏瑜 Chang, Yen-Yu
林庭萱 Lin, Ting-Hsuan

作品名稱

JOY JOY 舊衣回收計畫
JOY JOY Old Cloth Redesign Project

就讀學校

東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師

葉文凱 Yeh, Wen-Kai

作品概念

JOY JOY 舊衣回收計畫利用 100% 的二手衣物，重新設計並做成特色的揹袋與寵物用品。我們利用版型的重複排列簡化製作過程，根據不同特色的面料做出不同系列的商品！

獲獎心得

感謝紅點與戰國策的獎勵，感謝一路上葉文凱老師的想法激盪，家人與朋友的鼎力支持，讓我們能用設計回顧臺灣的環境需求，以再設計二手衣物的角度出發，計算不同版型的排列與應用，百分百利用廢料，讓衣物轉化成包袋，閃亮不同的舞臺。



2020 德國紅點設計概念大獎 2020 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓名

鍾宛蓁 Chung, Wan-Chen
鐘佳諭 Jhong, Jia-Yu

作品名稱

胡麻渣建材與色紋、家具設計
Sesame

就讀學校

大同大學
設計學院
工業設計學系

指導老師

吳昌熾 Wu, Cang-Chih
羅彩雲 Lo, Tsai-Yun

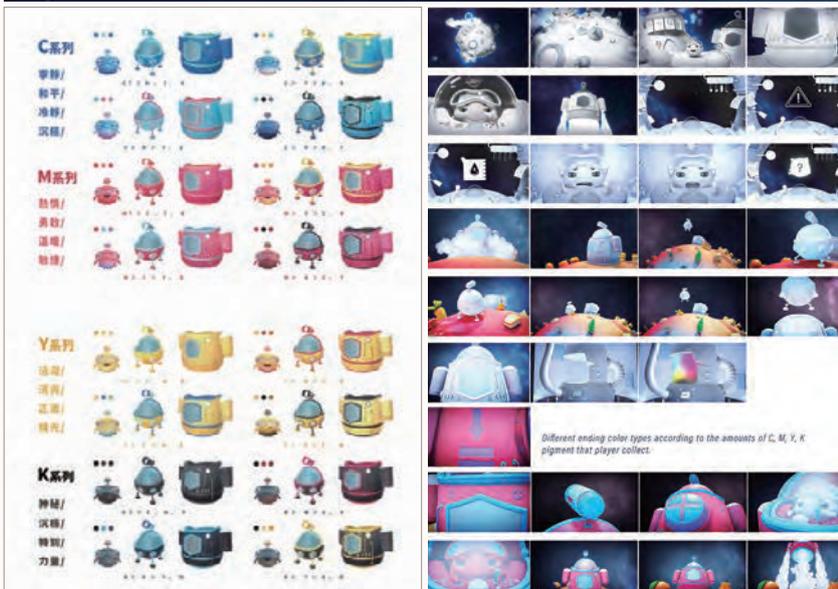


作品概念

以地方產業重生、永續出發，鎖定胡麻產業殘渣—胡麻渣。透過材質再造，設計出磚與創新色紋，讓糧食的提供者變成改善生活的原料製造者，找回遺棄的傳產價值，提醒社會與自然的共生關係，同時給予價值觀的反思。

獲獎心得

大四專題研究的這一年，我們和組員及同學們並肩熬成了每個無法割捨的成果。謝謝指導老師，耐心成為了我們最堅強的後盾。謝謝朋友，在我們意見相左時傾聽、支持我們。最後想自私的謝謝我們自己，在不知前方是死是活時，還是頑固地抓住那一絲絲的可能，時間緊迫就要大難臨頭時仍努力不懈到最後一刻。很榮幸也很高興因為自己的堅持、因為保有最初的夢想與目標，使我們得到了肯定。我們會繼續努力，在各自的人生帶著這份榮耀繼續往前的，感恩惜福！



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

姓名

吳孟捷 Wu, Meng-Jie
 黃嫻雅 Huang, Xian-Ya
 吳函殷 Wu, Han-Yin
 徐梓寧 Xu, Zi-Ning

作品名稱

咖樂
 Colorfuel

就讀學校

國立臺北科技大學
 設計學院
 互動設計系

指導老師

龍祈濤 Lung, Chi-Hao

作品概念

Colorfuel 是一款把配色過程轉化為遊戲形式的互動遊戲機臺，讓玩家在享受遊戲的同時，體會到不同色彩所帶給人的不同感受，藉此激發玩家探索不同配色的欲望，傳遞相關色彩知識以達到寓教於樂的目的。

獲獎心得

非常感謝 Adobe Award 及設計戰國策的肯定，這次的畢業製作是每個組員努力的成果，從概念發想、美術設計、3D 建模到程式撰寫都是我們親手包辦，就是鐵了心要做出一套全部自己打造的互動式遊戲裝置。過程中最大的收穫是每個組員都盡情發揮了自己的專長，成果也非常豐碩，正式展出的時候也收到了許多人的肯定，經過這次的畢製後，大家必定會繼續朝各自的方向繼續努力。



2020 德國 iF 設計新秀獎_01
2020 iF Design Talent Award_01
Winner

姓名

陳芊 Chen, Chien

作品名稱

變得更好

To Be a Better Self

就讀學校

實踐大學

設計學院

媒體傳達設計學系

指導老師

顏瑞儀 Yen, Ruei-Yi



作品概念

人們到底是為了什麼減肥？健康、體態、還是想要養成一個好習慣？這不僅是個減肥 APP，他更多的功能是你檢視自己的身體狀況，將原本你只能想像的東西用畫面直接呈現到你眼前，讓你有動力去付出實際行動。

獲獎心得

這其實只是一個在半夜靈光乍現的不成熟產物，即使我自己很喜歡但也覺得十分普通，當初完全是抱著陪跑的心態去參加比賽的。在得知獲獎時，第一反應真的是錯愕、不敢相信，還以為是整人郵件。能有這個獎，真的覺得很幸運也很慶幸，有一個好老師，讓我想到了一個大家都有的，能被解決卻還是不好解決的普通問題。



2020 美國傳達藝術年度獎
2020 Communication Arts
Award of Excellence

姓名

蔡偉群 Cai, Wei-Qun

作品名稱

臺灣當代原住民傳統編織書
Xiu - This Book Can Be Weaving

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

臺灣擁有歷史悠久的原住民織布文化，可惜傳統的編織工具十分珍貴，一般人難以取得且複雜，通常很難自己體驗。透過一套人人都能輕易體驗的編織過程，就像是把織布機直接搬到讀者面前一樣，帶讀者初探神秘的織布文化。

獲獎心得

慶幸自己是學生的身份，讓我有更多時間，可以用沈浸的模式在文化裡探索設計。我認為這項作品只是一個起點，它只是一項提供初探原住民編織文化的方式，與一個親身體驗的機會，在探討關於傳統工藝文化與現實生活的隔閡時，發現最大的問題始終源自於只是動口不動手的窘境。希望藉由設計，透過「眼」到「手」到的概念，在看完一本書獲得知識的同時，也織出屬於自己的布，即便從創作到今天都還在修正與調整，然而在創作的過程中，也讓我更深刻理解，認識一項文化最難的不是追尋知識，而是身歷其中的機會。



2020 美國傳達藝術年度獎 2020 Communication Arts Award of Excellence

姓名

陳奕潔 Chen, Yi-Chieh
蘇亭瑀 Su, Ting-Yu
張庭語 Chang, Ting-Yu
李泓毅 Lee, Hung-Yi

作品名稱

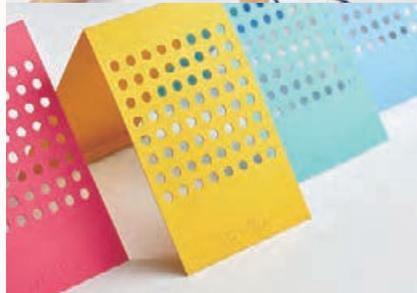
心繫話
OOOOO Studio

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

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



作品概念

我們將中國結與結繩記事的概念，轉化為創意體驗商品，設計出大眾易理解的文化圖樣。選用最具溫度的材質：紙和繩，由各種不同形式的編繩藝術出發，從基礎到具象造形，將感性與理性相交融，傳達人際之間的情感美學。

獲獎心得

心繫話是我們對於設計本質的探究，究竟在這個數位化的時代裡，逐漸淡化的人群互動中，是否存在著超越語言、增進凝聚力的曙光。百般思索之下，想到以繩結記事為藍本，我們認為設計也具有相似的意念，同樣以非語言的方式，透過點、線、面的構成向周遭傳遞資訊。創作過程中，感恩一路走來組員們的同心協力與指導老師的支持，心繫話最終的成果真的得來不易，歷經了多次換題與設計方向的修正才得以定案，很榮幸獲得設計戰國策的肯定，並提供機會分享彼此對於設計的體會。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
最佳設計獎 | Best of the Best

姓名

李孟潔 Lee, Meng-Jie
許逸芸 Hsu, Yi-Yun
林芷瑤 Lin, Chih-Jung
曾郁雅 Tseng, Yu-Ya
許閔芊 Hsu, Min-Chien

作品名稱

響到你 - 夕陽產業混音專輯
Track Back To-Music Packaging

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

「響到你音樂有限公司」隆重推出臺灣夕陽產業混音紀念專輯，實地錄製產業工作音製成混音曲，用三張專輯、三個產業、三種設計語言使打鐵、手作西服與粧佛產業重整亮相，一同響起那燦爛的黃金年代。

獲獎心得

起初我們試圖以影音紀錄再設計夕陽產業的樣貌，無論是實地錄製產業工作音製成混音曲、親自走訪每個產業又或者用不同設計語言重新詮釋，對我們而言都充滿挑戰。感謝大家認同與喜歡我們的作品，更希望透過這樣的方式讓更多人隨音軌趨往那泛黃鏽去的回憶軸心，用一次一次迴盪的餘音作為線索，描摹產業逐漸模糊的面目。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
最佳設計獎 | Best of the Best

姓 名

游博雅 Yu, Po-Ya

作品名稱

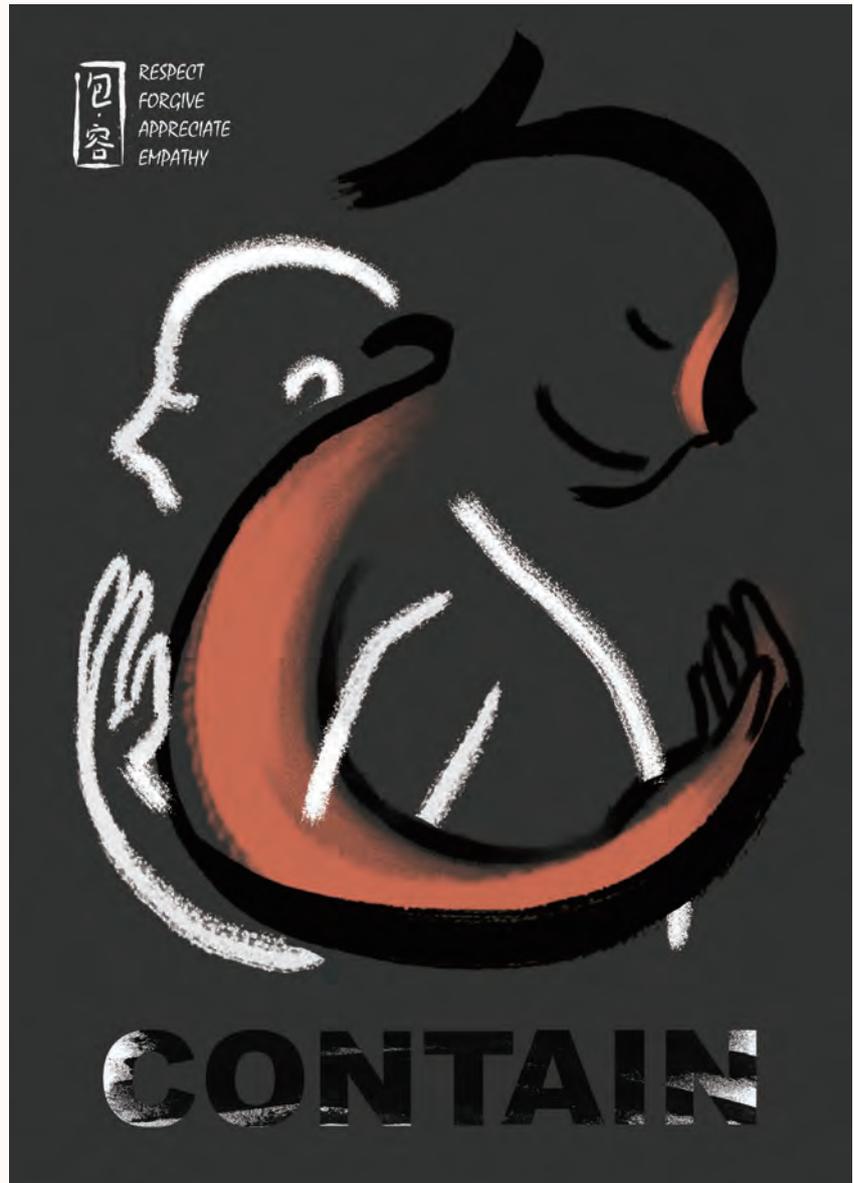
同理心
Empathy

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

作品以同理心來發想，用互相擁抱的人、相互體諒的人與伸手接納的人來展現為他人著想、包容並且接納的感覺。作品用包、納、融三個字結合圖像展現現象，讓觀賞者能從中看見所謂同理心的力量。

獲獎心得

得獎是一種肯定，花費長時間努力產出的作品有人欣賞並且認同，真的很榮幸很开心，感謝評審們的青睞，感謝指導老師的陪伴與教導，也感謝堅持把作品盡力做到最好的自己。希望大家看到這系列作品都能從中感受到溫暖的力量，試著接納、包容、溫柔善待周遭的每一個人。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
最佳設計獎 | Best of the Best

姓名

劉育如 Liu, Yu-Ru
吳志豪 Wu, Chih-Hao
張譽瀚 Chang, Yu-Han
劉芸瑄 Liu, Yun-Xuan

作品名稱

把你的阿嬤送給我好不好
A Ma Knows Best!

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張盛權 Chang, Sheng-Chuan
王建堯 Wang, Chien-Yao
陳建勳 Chen, Chien-Hsun

作品概念

早期生活困頓，阿嬤卻為了家庭練就一身絕活，因此我們向阿嬤學習傳承至今的生活智慧、記錄下學校沒教的事，並將複合媒材結合手縫及版印變成文化繪本。繪本從「料理」、「技藝」與「信仰」傳達阿嬤的堅毅勇敢與智慧。

獲獎心得

感謝新一代設計展駐足聽我們說阿嬤故事，並告訴我們他很感動的人們；感謝德國紅點設計獎讓我們有機會跟自己的阿嬤說：阿兜仔現在都認識妳們了！也感謝設計戰國策讓大家可以再次看到臺灣阿嬤哪會遜厲害；最後想向和我們一起孵化《把你的阿嬤送給我好不好》的指導老師說：謝謝你們總是在我們困惑、迷茫時給我們方向，和我們一起思考解決方案，能夠在大學生涯裡遇到你們，是我們最幸福的事。



2019 德國紅點品牌與傳達設計大獎

2019 Red Dot Award:
Communication Design
最佳設計獎 | Best of the Best

姓名

范瑄容 Fan, Xuan-Rong
巫采凌 Wu, Tsai-Ling
陳培祺 Chen, Yu-Chi
湯育婷 Tang, Yu-Ting
鄭伊涵 Cheng, I-Han
陳環嫻 Chen, Ching-Hsien

作品名稱

100%
100 Percent

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Guo, Zhong-Yuan
秦安慧 Qin, An-Hui

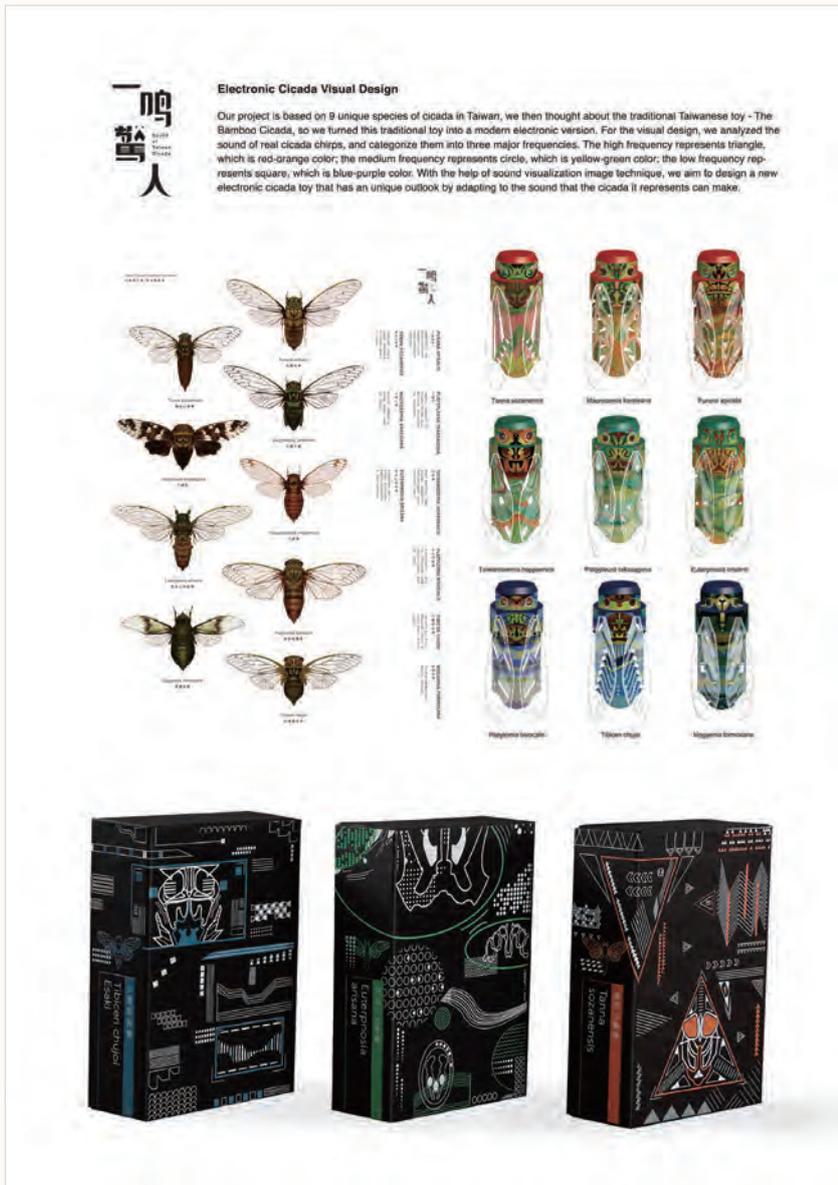


作品概念

「100%」的主題主要是推廣臺灣埔里大坪頂的百香果，記錄從種植、開花結果、採收再到運輸販賣，以及區域農產品的推廣，我們想透過包裝設計的改革，創造新的價值。

獲獎心得

回想這一年在專題的設計過程中，也遇到許多有趣的事情，其中也包含了埔里的田野調查，而田野調查也是我們最喜歡的一部分。記得有一次在拍攝埔里時，我們用空拍機拍到了埔里上空，那絕美的畫面，發現原來我們生長在這麼美的地方，我們很榮幸能夠獲得這個獎項，最感謝的就是指導老師還有組員們，一起從無到有，在最後一刻發光發熱，由衷感謝！最後也感謝設計戰國策讓我們有這個舞臺，謝謝！



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
最佳設計獎 | Best of the Best

姓 名

李昱志 Lee, Yu-Chih
丁嘉惠 Ting, Chia-Hui
蔡郁平 Tsai, Yu-Ping
黃貴城 Wong, Kui-Shang
曾巧茹 Zeng, Qiao-Ru

作品名稱

一鳴驚人
Sounds of Taiwan Cicada

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

作品概念

挑選九隻臺灣特有種蟬，以傳統的竹蟬童玩為創意發想，轉化電子玩具設計，經過聲音可視化圖像開發，發展出每一隻電子蟬玩具新的視覺樣貌，藉由包裝與書籍設計的延伸，期望提升大眾及小朋友對於臺灣特有種蟬認知。

獲獎心得

研究時遇到許多難題，為了保有傳統竹蟬童玩透過轉動拉繩摩擦發出類似的蟬鳴聲，電子化為保留轉動的互動性，透過轉動拉力時接觸到觸動裝置而發出該蟬真實的蟬鳴聲。由於團隊對電子方面的技術相當陌生，「一鳴驚人」為了將 IC 晶片和驅動裝置，放進 3D 列印做出來的電子蟬裡，模型內的構造修改了許多次，還要考量到電子蟬整體的重量，過輕不足以啟動驅動裝置發出聲音；過重則會讓使用者轉動時不方便。設計能把所想的透過行動而實現，同時受到大眾的理解與肯定，是非常美好的事。看似簡單並不容易，中間必經一番掙扎，但只要全心付出，總能找到突破的方式，繼續向前！



2019 德國紅點品牌與傳達設計大獎

2019 Red Dot Award:
Communication Design
最佳設計獎 | Best of the Best

姓名

陳履鴻 Chen, Lu-Hong
謝鎮璘 Hsieh, Chen-Lin
傅玟瑛 Fu, Wen-Ying
許芝瑜 Xu, Zhi-Yu
王靜汶 Wang, Jing-Wen
宋雨晴 Song, Yu-Qing
黃柏維 Huang, Bo-Wei
蔡林 Tsai, Lin

作品名稱

青浪
Splendor

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林慶利
Lin, Ching-Li



作品概念

青浪代表著潮流，設計在這碰撞出火花，主視覺設計運用複合媒材的方式，代表不同的能力與為了目標，渴望突破的野心，最終匯聚為一道潮流，釋放層層堆疊的力量。

獲獎心得

我們為系上畢業生，打造一個全新的概念，接下這項挑戰的第一個想法就是：它必須是最出眾的，要能吸引目光。在發想過程中，最讓我們糾結的莫過於，創作方向能否被大眾認同，有沒有更創新的想法。發想的階段總是漫長的，回歸到初衷，其實共同的理念就是想創作出能感動他人的作品，透過設計向世界傳達我們年輕設計師的想法，綻放光芒。每當有想法被推翻，我們就變得更強大，設計的碰撞，就像翻滾的浪潮最後匯為一道洪流，它包羅萬象卻也變幻出獨樹一格的作品。這個作品有大家的努力和付出，能被肯定是榮耀，也感謝林慶利老師和莊國民老師的指導。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

杜浩瑋 Tu, Hao-Wei

作品名稱

黑麥汁包裝設計
Power Malt

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

王韋堯 Wang, Wei-Yao

作品概念

黑麥汁誕生於歐洲，為歐洲皇室成員飲品。Power Malt 黑麥汁由經過丹麥皇室認證之酒廠所生產，現今在各國發售，以皇宮貴族的衣服作為瓶身包裝發想，外觀使用摺紙的方式來表現衣服的皺褶。

獲獎心得

很高興這次能榮獲此獎項，感謝臺科設計系的課程規劃，與韋堯老師的辛勤指導，紅點包裝設計獎與其他類別不同，需要實體評審，因此在整體細節與結構上的處理需要更加謹慎注意，也希望未來能夠有更多創意概念的作品產出，以及獲得殊榮。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

魏廷蓉 Wei, Ting-Jung
楊博智 Yang, Po-Zhi
范至忻 Fan, Chih-Hsin

作品名稱

+1.5°C

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

鄭司維 Cheng, Szu-Wei



作品概念

北極比地球上的任何一個地方都要劇烈暖化，極地動物通常被用來代表地球暖化的形象，因此結合極地動物的意象和融化中的海冰來發展一系列產品，吸引人們關注這個議題。

獲獎心得

對於全球暖化的議題，雖然提倡的人多，卻遲遲無法推進到全部的人一同落實，當時基於這個原因而決定使用食物設計的方式，食物是最貼近人的一種感官，並透過嘴中慢慢使動物融化的意象把想法傳達給大家，很开心因此獲得獎項，期望可以有更多人看見並關注這全球人的課題。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

方璽瑋 Fang, Hsi-Wei
廖柏宇 Liao, Bor-Yeu

作品名稱

小吸血鬼充電器
Petit Vampire Plug

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

吸血鬼的牙齒就像充電器的插頭一樣，吸血鬼在吸血的快速，就如同充電器的高速充電一樣。吸血鬼的獠牙就像充電器的插頭一樣，在包裝上巧妙的結合產品本身的特色，延伸出充電器高速充電的效能！

獲獎心得

對於這次的包裝設計非常滿意，來回也修改了好幾遍，也謝謝指導老師提出確切的方向，讓我們有一個目標前進。在前進的過程中雖說辛苦，但這份耕耘能被國際看見與肯定，心裡是非常的欣慰，而且對自己的未來是有一片期望的。謝謝指導老師帶給我們對於設計的一份信心！



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林芝穎 Lin, Zhi-Ying
黃詩婷 Huang, Shih-Ting
李和璇 Lee, He-Hsuan
林沛霖 Lin, Pei-Lin

作品名稱

嬰
Zhao's Music

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua



作品概念

為突破大家對宗教樂曲的傳統印象，我們融合東、西方宗教樂曲，創造實驗性宗教音樂，兩首單曲使用混音製作，傳達「痛苦」、「混亂」的心境。希望能消弭既有的文化界線，同時帶給閱聽者不同的音樂想像。

獲獎心得

感謝教育部推動「藝術與設計人才培育計畫」，鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽，讓就讀設計系的我們能藉由參與國際競賽，進一步提升藝術與設計創作的的能力，在觀摩參賽作品的同時亦拓展國際視野，幫助我們在日後各方面對於創作技能的提升，以及朝著心中所期望的「好設計」前進，成為最佳滋養的養分！也再次感謝一起參與此作品的夥伴！



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

蔡承育 Tsai, Cheng-Yu
劉子綺 Liu, Tze-Chi
張庭妍 Chang, Ting-Yen
沈亞竺 Shen, Ya-Chu

作品名稱

踹勒
Kick It

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

林孟潔 Lin, Meng-Chih



作品概念

在學的小型社會，我們壓抑隱藏自己的真實想法去迎合別人，這種壓抑低調的心情使用襪子作為載體，我們希望利用曼非斯的反理性思想反轉臺灣襪子普通無特色的樣貌，改變大眾對襪子的觀感，並提高這個單品在身上的地位。

獲獎心得

Red Dot 德國紅點獎是很多設計科系學生的大目標之一，獲獎之後發現得獎不是目的而是一股動力，不僅僅是大家對我們的期許，也是我們對自己的期盼，它不是終點，而是重新站在起跑點為下一個階段繼續努力，一步步朝著更遠大的目標前進。感謝我們的團體合作，也謝謝所有幫助過我們的人。



2019 德國紅點品牌與 傳達設計大獎

2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

葉予慈 Ye, Yu-Ci

作品名稱

文化為食
Encroach on Culture

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

以日本捕鯨文化作為主題，傳達保育鯨魚的重要性大於日本捕鯨文化的延續。以諷刺手法結合日本傳統飲食清酒、壽司、關東煮，和日本人將自己的文化獵捕吃掉，以此表達將捕鯨視為文化並加以施行的作法是錯誤的。

獲獎心得

在得知獲獎的時候真的非常感動，高興之餘也非常感激指導老師的教導與鼓勵，感謝評審們的肯定，讓我獲得德國紅點傳達設計獎。創作的過程中除了學習到許多創意思考及設計技巧，同時也在一次次不停地修改中，獲得了許多寶貴的經驗。能夠獲獎是種肯定，對我來說深具意義，再次感謝指導老師的教導與栽培。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳俐穎 Chen, Li-Ying

作品名稱

危險在不容易發現的地方
Danger Is in Hidden Places

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

性侵害或性騷擾時常發生，但受害者受到的傷害往往是別人看不到的。這系列的海報希望能傳達看不見的傷害不代表它不存在，危險藏在現實中，而這樣的傷害對受害者的影響非常大，希望喚起社會對受性侵害者的保護。

獲獎心得

非常榮幸能受到肯定，製作這系列海報時單純想為性侵害或性騷擾的受害者發聲，雖然無法感同身受他們的痛苦，但希望能透過海報傳達他們的傷痛。希望未來我能不忘記設計的初衷，能創作出更多具有「同理心」的作品，讓更多人感受到溫暖。



2019 德國紅點品牌與 傳達設計大獎 2019 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

高詩澶 Kao, Shih-Hsuan
王意晴 Wang, Yi-Ching
吳庭瑀 Wu, Ting-Yu

作品名稱

錄人甲乙丙
Story of the Passengers

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua

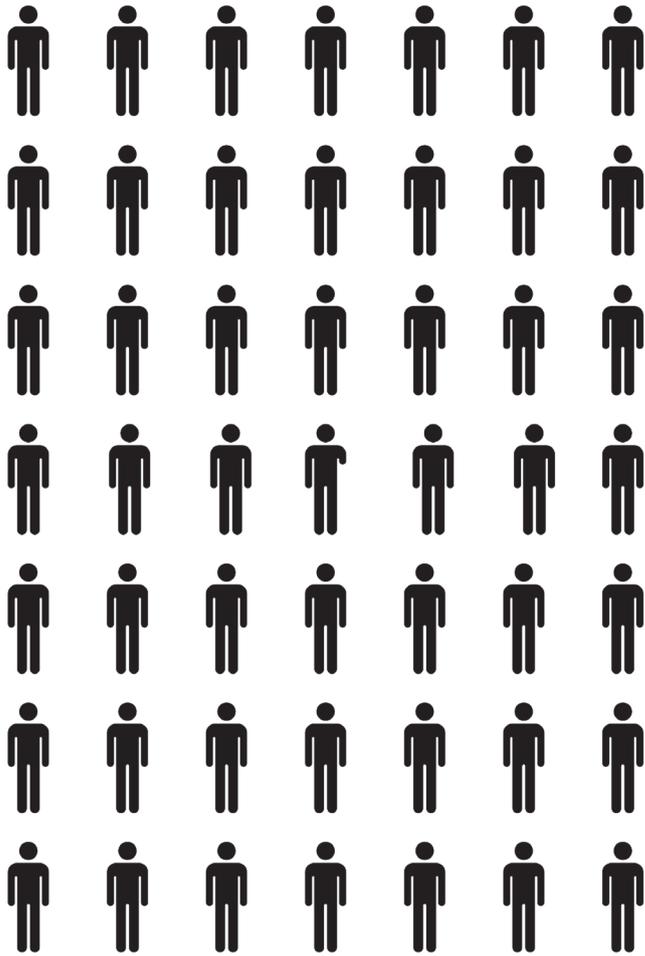


作品概念

相信每個人都有屬於他們的故事，有值得被聆聽的價值。與社會局旗下協會接觸，實地探訪臺北街頭角落，透過設計達到去大眾標籤化；AR 虛擬技術結合商品，突破傳統商品擺放資訊量的限制，進而達到商業販售與公益訴求。

獲獎心得

每一齣劇裡都會有著一群若有似無的角色—路人甲乙丙，他們的存在不會特別被關注，卻時時刻刻存在於每個場景中，於是想將這群甲乙丙的故事，記錄起來。我們相信每個人都有屬於他們的故事，都有值得被聆聽的價值，也感謝願意聆聽我們的評審老師及指導教授們。這份獎項不僅僅是對我們的肯定，更是這項議題的昇華。



In My Eyes We Have No Difference



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

王鼎鈞 Wang, Ding-Jyun

作品名稱

我們沒有不同
We Have No Difference

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

在身障者的眼裡其實與一般人沒有不同，過多的同情與憐憫只會對他們造成二次傷害，希望大家有同理心而不是單純的同情。

獲獎心得

非常榮幸能夠在這次的比賽中獲得評審們的肯定，能夠透過得獎使我想表達的議題讓更多人知道，並且關注的是我想做的事情。希望能透過設計為這個社會被普遍忽視的人、事、物發聲，並能夠帶來一點點的改變。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

徐立珉 Hsu, Li-Min
張文瑋 Zhang, Wen-Xuan
王雅萱 Wang, Ya-Xuan
侯佳君 Hou, Chia-Chun

作品名稱

台中 - 美學從中可見
Taichung

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

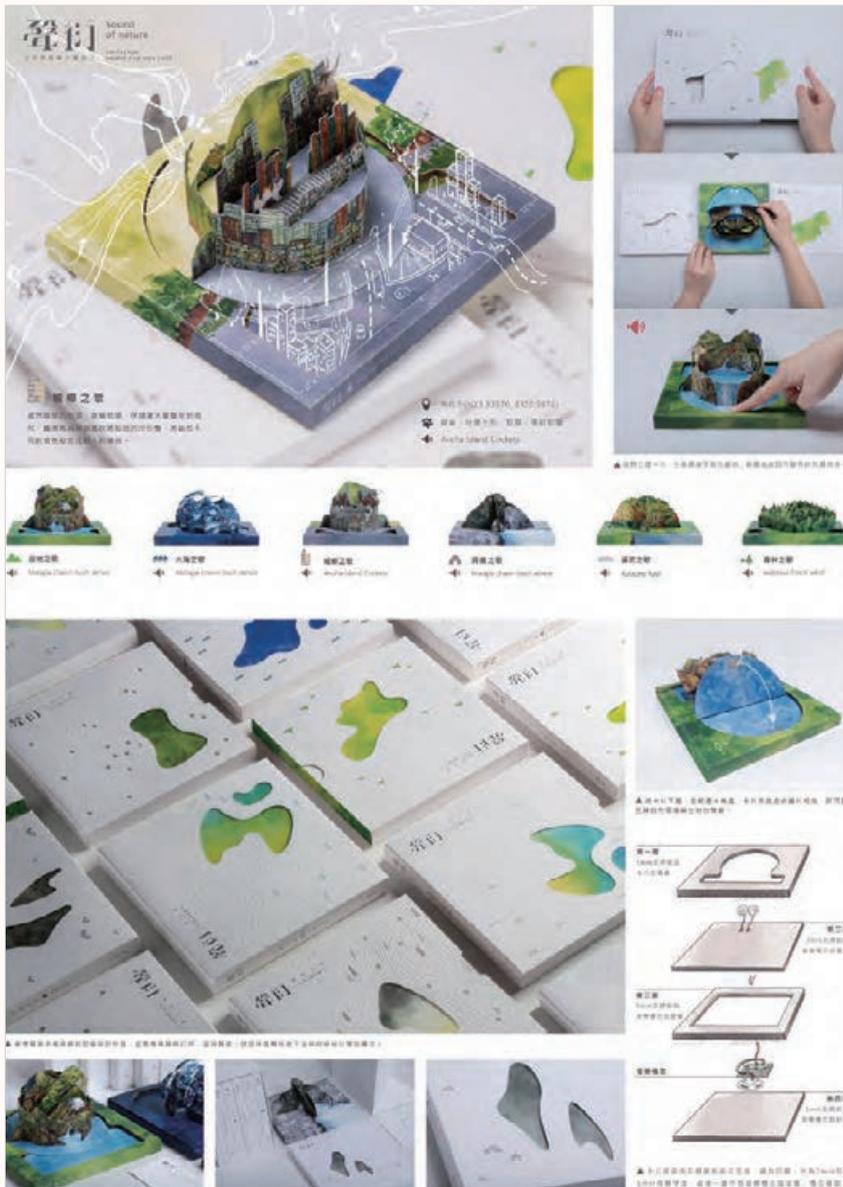


作品概念

為臺中城市觀光品牌，副標意旨為在臺中看見人與人互動的生活美學。扣合「美學」並兼具臺中特色，設計成 Icon 並組合構成主視覺，應用於動畫宣傳片、城市市容及廣告文宣，以推廣臺中的觀光，吸引人們前來。

獲獎心得

謝謝讓我們獲得紅點設計獎，對於我們來說是很大的肯定。組員們努力地在這段充滿意見不一致及困難中堅持著，很開心最後大家都一起走完。謝謝游明龍老師對我們的指導，因為有他的建議，我們的作品更加有完整性。特別感謝亞洲大學視覺傳達設計學系，透過補助給予我們參與紅點的機會，也因為這樣才讓我們擁有這項殊榮。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

張雅筑 Chang, Ya-Chu
王綺 Wang, Chi
李維 Lee, Wei
黃暄毓 Huang, Hsuan-Yu
黃郁琇 Huang, Yu-Shiou

作品名稱

聲衍
Sound of Nature —
Landscape Sound POP-ups Card

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張盛權 Chang, Sheng-Chuan
李政達 Lee, Cheng-Ta
陳建勳 Chen, Chien-Hsun

作品概念

我們的主題聲衍，原本是生命不斷繁衍的意思，而聲衍則是延續生命的聲音，期許我們能記錄與保留這些美妙的歌聲。

獲獎心得

我們很榮幸能獲得這個獎項，對我們團隊來說這個作品是對自己及大自然的期許，中間遇到了許多挫折及困難，經過團隊的努力不懈，嘗試了許多方式，終於讓這件作品得以讓大家知道。希望能透過設計戰國策計畫讓更多人看到臺灣美麗的風景及大自然的聲音。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

周欣宜 Chou, Hsin-Yi
林依蓓 Lin, Yi-Pei
李後鑫 Lee, Hou-Hsin

作品名稱

呼嚕
Purr

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

李政達 Lee, Cheng-Ta
陳建勳 Chen, Chien-Hsun



作品概念

我們以寵物貓零食包裝作為主題，外盒是以婚戒盒開法作為發想，象徵給貓咪最好的並照顧他們一生，平面視覺以天然的花草當背景，戴上燙金眼鏡的貓咪象徵著天然的食材及突顯貓咪高貴的氣質。

獲獎心得

我們是三個貓奴，各養了兩隻以上的貓咪，因為社會快速的流動與變遷，貓咪成為了許多人的精神依靠以及好夥伴，貓咪佔了我們的生活很大部分，帶給我們許多慰藉以及溫暖，因此我們想給貓咪最好、最棒的。「呼嚕」不僅是為了滿足我們的私慾，同時也想呼籲大家要給貓咪最好、最天然的食材，才能讓他們健健康康。我們在視覺設計上做了許多天然花草，在盒體上以婚戒盒的感覺象徵著要娶他們、養他們一輩子。謝謝設計戰國策還有學校給予我們展現我們對於貓咪的愛。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

楊灝 Yang, Hao
洪子惟 Hung, Tzu-Wei
何卉 Ho, Hui
許巧蕓 Hsu, Chiao-Chen
林啟揚 Lin, Chi-Yang
周筑萱 Zhou, Zhu-Xuan

作品名稱

躡火露
Sulfuric Fire Fishing

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

李政達 Lee, Cheng-Ta
陳建勳 Chen, Chien-Hsun

作品概念

視覺設計核心以「黑夜」、「金火」、「海浪」、「青鱗魚」等元素強調夜晚捕魚之美景，海浪線條與魚群圖騰穿插表現，傳達此種技法的永續精神，並呈現最珍貴樸實的躡火仔，使躡火文化能夠繼續被人們所記憶、了解。

獲獎心得

我們未知的生態環境已悄悄改變，連年的漁獲量逐年降低，在 2018 年，原來進入漁期的 5~9 月卻始終見不到漁訊；同年，僅存的四艘躡火漁船更是決定提前結束漁期，在今年 7 月正劃下句點。目前僅存金山磺港的四艘躡火船，「富吉號」、「明順號」、「全勝二號」、「永漁發號」成為世界僅存的捕魚方式。希望不會因為獲獎停步於此，而是新的起點。



2019 德國紅點品牌與傳達設計大獎

2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

張喬竣 Chang, Chiao-Chun
黃安平 Huang, An-Ping
馮靖容 Feng, Jing-Rong
王儷璇 Wang, Li-Xuan
陳麒仁 Chen, Ci-Ren
鄭仲廷 Cheng, Chung-Ting
黃哲偉 Huang, Zhe-Wei

作品名稱

Bugshoot

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張盛權
Chang, Sheng-Chuan



作品概念

Bugshoot 是專為害怕蟲蟲的你打造的除蟲專家，我們用可愛的視覺設計來降低對除蟲的恐懼，分別用黏、點、噴、薰等方式達到除蟲效果！專業的手法以及可愛的形象，希望可以讓大家碰到蟲子就想起 Bugshoot。

獲獎心得

在我們七人之中生活遇到的小麻煩變成了一個議題並且將它包裝、設計，相當有成就感。很榮幸能受到獎項肯定且與組員共同分享喜悅，在眾多得獎者中看到了不同的想法與設計，也獲得更多的視野，是一趟非常奇妙之旅。設計來自生活，等著我們去發掘、發揮創意及巧思，希望創意與設計能讓生活更不一樣。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

邱韻庭 Chiu, Yun-Ting
林昭妤 Lin, Chao-Yu
張又心 Jhang, You-Sin
甘鈺瑄 Kan, Yu-Hsuan

作品名稱

胃思理先生
Stomach Soother

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

胡發祥 Hu, Fa-Hsiang
黃榮順 Huang, Jung-Shun

作品概念

胃病是現代文明病之一。藉由《保生大帝藥籤》五款中藥處方，以現代視覺設計重新包裝，並透過插畫呈現胃就像「能源工廠」，不斷地運作供給能量。將中藥材變成隨手可泡的茶包，讓人們能更容易的達到「護胃」的效果。

獲獎心得

很高興能獲得這個獎，這個作品集結了大學這四年我們四個組員的辛勞、智慧，兩位指導老師的教導以及評審的認可，真的榮幸至極！首先，感謝辛苦的組員們，專題中間一度很沒有方向，但大家還是互相鼓勵、努力尋找適合的題材，感謝老師們的細心指導，帶領我們循序漸進，最後也感謝教育部的這項計畫，讓我們能有更好的發揮空間，以後會繼續努力，讓臺灣被更多人看見。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

李承宣 Li, Cheng-Hsuan
林皓鈞 Lin, Hao-Chun
陳柏叡 Chen, Bo-Rui
劉家豪 Liu, Jia-Hao
劉彥呈 Liu, Yen-Cheng

作品名稱

動物議員選舉
Animal Councillor Election

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳建勳 Chen, Chien-Hsun
魏碩廷 Wei, Shuo-Ting

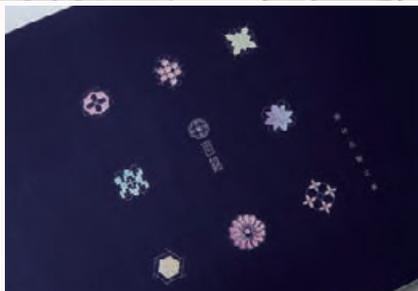


作品概念

與生活密不可分，卻受盡生活迫害的動物，在政治備受關注的時代，化身議員，以候選人發表政見理念為媒材，傳達受迫害的心聲。藉由選舉引導大眾保有動物友善精神，付諸實際行動，成為善良的友善動物。

獲獎心得

「動物議員選舉」是青春、是汗水、是無數個夜晚熬製而成，德國紅點予我們莫大的肯定，而這肯定不僅僅是努力被看見這層意義，秉持著不管最後結果如何，我們的初衷都不會改變，「拯救動物方能使世界更美好」，我們由衷感謝德國紅點，也謝謝設計戰國策背後默默付出的工作人員，謝謝您們對於莘莘學子的栽培、鼓勵與支持，讓動物議員選舉有機會再次被世界看見。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

江欣頤 Jiang, Xin-Yi
許斯婷 Xu, Si-Ting
羅欣妮 Lo, Hsin-Ni

作品名稱

窗錦
Windows of Oriental Elegance

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

魏碩廷 Wei, Shuo-Ting
陳建勳 Chen, Chien-Hsun

作品概念

花窗是中國悠久的歷史文化，但現今已失去原有的樣貌，因此我們用新的視覺來詮釋，從歷史與藝術美學汲取視覺元素、重塑線條的構成與變化萬千的型態，以園林、窗景、詩詞意境為題材，展現花窗之美與它所包含的思想精隨。

獲獎心得

得知自己獲得了設計戰國策第一等獎學金後，首先是感到很驚喜，同時又感到非常榮幸，因為這是我的一種莫大的鼓舞與激勵，也代表努力就會有收穫，而這份收穫是看得見的，非常感謝，同時也鼓勵學弟妹們為自己努力爭取這份榮耀。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

黃書俞 Huang, Shu-Yu
王品鈞 Wang, Pin-Chun
蕭靖樺 Hsiao, Ching-Hua
彭珮倫 Peng, Pei-Lun
徐夢菱 Hsu, Meng-Ling

作品名稱

時光飯旅
Railroad Bento Festival

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳建勳 Chen, Chien-Hsun
魏碩廷 Wei, Shuo-Ting



作品概念

臺灣鐵路便當節是臺灣已推廣多年的活動，但因缺乏焦點與推廣的主題，在品牌形象推廣上無新意。本設計為了重新塑造鐵路便當節的主題意義與推廣深度，擷取臺灣鐵路旅行的感人故事，並且加入臺灣在地食材及人文特色。

獲獎心得

很慶幸能獲得德國紅點設計獎的這份殊榮，得知得獎消息後非常的高興、驚喜，因為這對我們來說意義非常重大，不僅僅是作品和努力被看見、也是給我們莫大的鼓勵和支持，也非常感謝設計戰國策對學生在設計方面的支持！



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林俊銘 Lin, Chun-Ming
陳奕安 Chen, Yi-An
洪欣翎 Hong, Xin-Ling
芮薇珊 Ruei, Wei-Shan

作品名稱

一抹胭
Yi-Mo-Yien

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

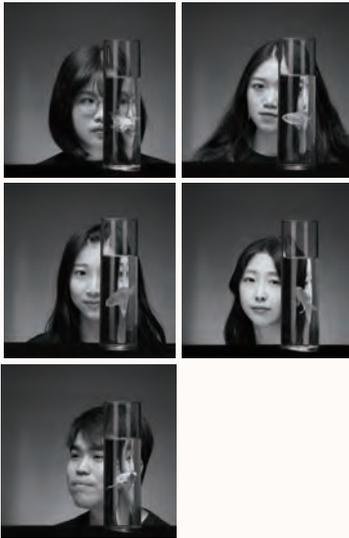
魏碩廷 Wei, Shuo-Ting
陳建勳 Chen, Chien-Hsun

作品概念

以包裝插畫呈現古代仕女胭脂製作與化妝文化的故事，並用唐代色彩與胭脂紅，呈現其文化美學。全包裝系統除了妝容用品，還有髮簪特色書籤，並將包裝結合插畫故事，以現代設計手法重塑古代仕女「女為悅己者容」的意涵。

獲獎心得

得知獲獎時，腦袋是一片漆黑的，因為就像斷片一樣。在製作的過程中，能遇到的鳥事我們都遇到了，不論是拿著大圖輸出的紙捲走在充滿野狗荒郊野外；還是原以為遇到救世主，結果是「就是豬」的人，在新一代報名截止前一刻將我們的包裝完全輸出錯誤；北湖臺北來回跑就為了一個包裝的插銷等。老實說我們在國內沒有得到任何一個獎，這讓我們挺受打擊的，還好有老師在身邊不停的鼓勵、叮嚀我們，現在想想還是非常感動～還告訴我們：你們紅點一定會得的啦！放心！殊不知，就如老師所說的，終於得到心中最想要的獎項了！也去了想去很久的歐洲，真的很愛我的組員，以及陪在我們身旁的老師。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

李宣萱 Li, Hsuan-Hsuan
羅曉凡 Luo, Xiao-Fan
黃筱雯 Huang, Hsiao-Wen
邱玟瑋 Chiu, Wen-Hsuan
朴載悟 Park, Jae-Oh

作品名稱

臺菜美術館
Taiwanese Food Museum

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan
涂以仁 Tu, I-zen



作品概念

臺灣為移民社會，在飲食上融合多元文化，我們希望透過手路菜重新分類並梳理出屬於臺菜的臺式美學，讓傳統與現代共存，達到藝術向下紮根與文化認知向上延展的目的。

獲獎心得

非常開心可以在大學的最後一年拿到各個獎項，感謝評審的肯定與支持，得獎的時刻都會想起做專題時最艱困的時光，我們的努力並沒有白白浪費，希望大眾可以透過我們的作品，從 20 幅插畫中，思考美學於臺灣料理的精神及價值，在不斷推演的飲食文化中，發現臺菜於生活中的文化路徑。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林謙函 Lin, Qian-Han
林宜萱 Lin, Yi-Xuan
廖敏吟 Liao, Min-Yin
蘇家卉 Su, Chia-Hui

作品名稱

樂成
Lecheng Temple

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

宋思明 Sung, Szu-Ming
符逸群 Fu, Yi-Chun

作品概念

透過 12 張神明視覺設計、書籍、產品、線香罐與年輕人對話。金紙書以 12 種紙材堆疊，記載神明事蹟，融入浮雕、剪粘、文化，透過設計回溯當地傳統藝術，重新詮釋廟宇故事。

獲獎心得

這次的專案主題除了能更加了解廟宇的文化與優美，更是體會透過生活中的觀察，將舊有元素加以變化，增添創意後又是一項全新的設計，只要停下腳步用心感受，生活中的細微事物都會是一項創新的點子。非常開心能透過設計比賽平臺，將臺灣文化之美推廣至國際，讓臺灣文化被更多人看見，這正是我們起初想完成這項主題專案的初衷。



2019 德國紅點品牌與 傳達設計大獎 2019 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

陳玟潔 Chen, Wun-Jie
施瑩華 Shih, Ying-Hua
李孟璇 Li, Meng-Xuan
劉子綺 Liu, Zi-Qi
王立欣 Wang, Li-Xin

作品名稱

非典型日常
Atypical Daily

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

劉經瑋 Liu, Ching-Wei
嚴月秀 Yen, Yuen-Hsiu

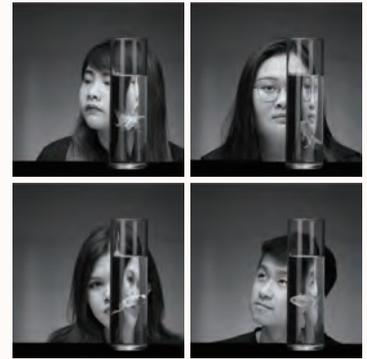
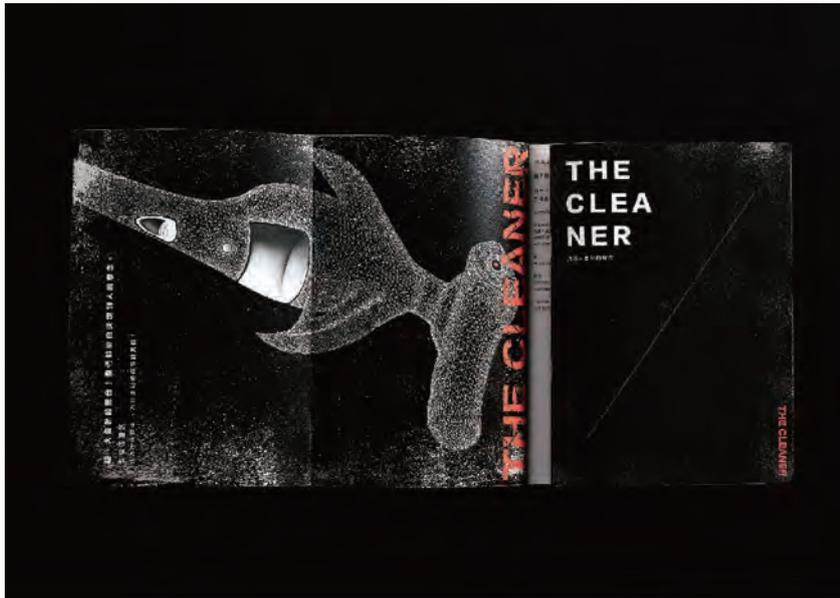


作品概念

現代的人們因扭曲的價值觀而產生病態行為，多數人盲從後社會漸漸地將這些病態行為合理化且變成現在的趨勢，我們藉由觀察、思考，將病態行為圖像化，以揭穿的方式，紀錄屬於這年輕世代的病態。

獲獎心得

非典型日常是我們日以繼夜產出的結晶，能在學程的最後獲得這份殊榮，讓我們感到意外及驚喜，真心感謝照顧非典型日常的指導老師們與家人朋友。做社會病態的議題最困難的就是如何梳理好這些病態行為，才能引起觀看者的共鳴與反思，所以在一開始我們就遇到蠻大的瓶頸，但從種種打擊到最後作品能被大家喜歡，也讓我們在過程中學習到很多。謝謝獎項給我們肯定，相信這是給我們設計旅程好的起點，希望在未來我們都能做出更多優秀設計作品，謙虛並且成長。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

林榆蓉 Lin, Yu-Rung
陳羽媚 Chen, Yu-Mei
陳宇桁 Chen, Yu-Heng
李洹萱 Lee, Huan-Hsuan

作品名稱

清潔隊
The Cleaner

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

黃庭超 Hwang, Tyng-Chau
劉經緯 Liu, Ching-Wei

作品概念

整體以插畫呈現，將動物結合日常掃地用具，透過強烈的諷刺、反諷觀點使畫面深植人心，進而達到警惕世人的效果，希望人們能夠不隨意棄置垃圾，並注意自己手邊的垃圾。

獲獎心得

在設計海報的過程中，我們改了又改，一度對於自己的設計能力沒有信心了。在得知得到紅點的那一刻，世界瞬間停滯了，有一種，啊！這比畢業證書更好的畢業證明，大學這四年總算有一個好的結果！從一開始的設計發想，到後期的嘗試印刷，我們都用了很多種方式，感謝指導老師們的教導，讓我們能得到這麼棒的獎項。



2019 德國紅點品牌與傳達設計大獎

2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

劉誼廷 Liu, Yi-Ting
邱元相 Chiu, Yuan-Hsiang
鄭伊秀 Zheng, Yi-Xiu
王慈宜 Wang, Ci-Yi
莊淨雯 Chuang, Ching-Wen
張鈺喬 Chang, Yu-Chiao

作品名稱

把山脈
Mountain Pulses

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

嚴月秀 Yen, Yuen-Hsiu



作品概念

「地病人也病，診人也診地」將山喻為一人體，透過中醫的診療法，讓大眾更容易聯想人體的病症與土地災害的關連性，將復育山巒的學術研究轉換成日常的生活經驗產生共鳴。

獲獎心得

在得知紅點得獎時，大家欣喜若狂，非常開心能得到紅點獎的認可，並有幸與其他獲獎的組別一同前往德國參與紅點頒獎典禮。出發紅點頒獎典禮的當天，大家開始輪流梳化與穿著正裝，為晚上的典禮做準備。抵達頒獎典禮現場時，各國的得獎者已排好隊伍準備入場，頒獎的過程中，也看到好幾所臺灣的學校與公司上臺領獎，在 After Party 也聽到很多外國人說今年有很多臺灣的得獎作品，內心為自己的國家感到開心。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

曾毓方 Tseng, Yu-Fang
江婉綺 Chiang, Wan-Chi
麥羽君 Mai, Yu-Chun
劉芳岑 Liu, Fang-Cen
張馨元 Chang, Hsin-Yuan

作品名稱

渴望自由的金魚
Longing for Freedom

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan
秦安慧 Ching, An-Hui
劉經瑋 Liu, Ching-Wei

作品概念

以跳脫框架、換個呼吸方式及獨特性為核心，設計系學子長期處在舒適圈，期待在未來能獨立面對新環境挑戰。設計主軸反映設計圈的現況，喚醒意識自我提升的重要，接受新的挑戰和磨礪，成就更好的自己。

獲獎心得

能獲獎是件非常不容易的事，在這過程中遇到非常多困難和阻礙，感謝一路上支持我們的朋友、家人，以及時時刻刻要求我們做到各種細節的指導老師們。設計這條路並非表面的光鮮亮麗，是非常燒腦的，一方面必須保持思緒清晰、對美感的高度敏銳；另一方面要有抗壓性、保持身心健康的狀態，以因應每個突發狀況。希望能藉由這個主題讓更多學生理解我們想傳達的理念，千萬不要看輕了自己，請讓自己擁有更多自信；不要讓自己太過舒適，請趁著年輕好好闖一波！



2019 德國紅點品牌與 傳達設計大獎

2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

廖庭葦 Liao, Ting-Wei
羅際承 Luo, Ji-Cheng
詹翊慈 Chan, Yi-Tzu
陳思羽 Chen, Szu-Yu
鄒國明 Tsou, Kuo-Ming
許梓寧 Hsu, Tzu-Ning

作品名稱

方格人生
Thinking Out of Box

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳健文 Chen, Chien-Wen
黃煒仁 Huang, Wei-Jen

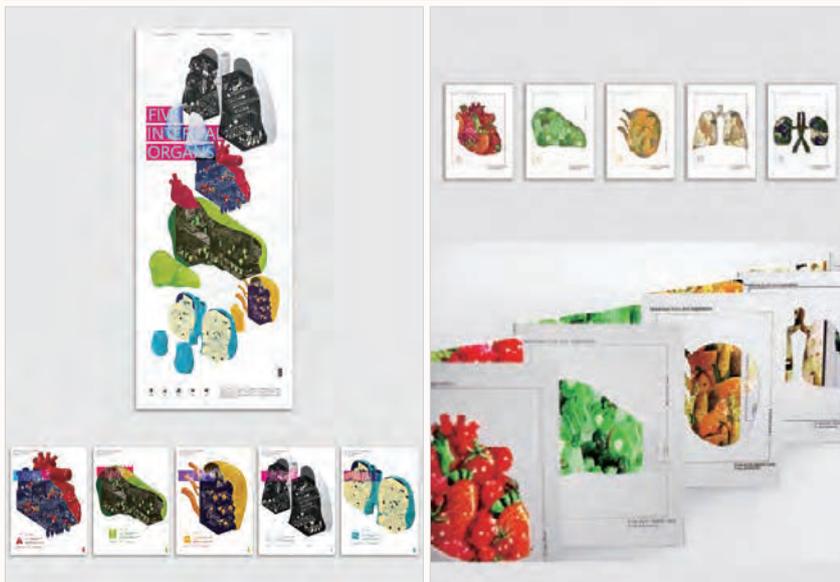


作品概念

在碩大的社會當中，我們被當世代豢養在一小方格裡，在自己的工作區域裡流動、生活著。是時候面對自己、打破被他人築起的地域，透過故事的蒐集，找到對於自身的認同。

獲獎心得

在最初，我們從來沒有想過能在「方格人生」身上獲得什麼，執行專題的那一年，我們很常說嘴著專題忙到人生都變成黑白了。其實對我們來說得獎只是少數的品味即合，而一年後「方格人生」其實賦予我們人生很多新的色彩。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

蕭安喬 Hsiao, An-Chiao
林家富 Lin, Jia-Fu
陳翊瑄 Chen, Yi-Xuan
蘇怡寧 Su, Yi-Ning
蔡杰玲 Tsai, Jie-Ling

作品名稱

保臟
Organ Healthcare

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin

作品概念

蔬果王國的臺灣，一年四季中均產有不同蔬果，蔬果的養分能夠幫助臟器正常運作，中醫學五行中人體五臟被歸屬成五大類，我們利用其顏色及屬性，將臟器的固有能力比擬成不同工作區將蔬果帶入，並建構一套完整的食療圖示。

獲獎心得

所有的學習都能應用在任何的設計上，將所學投注於設計中是一件最讓人熱血沸騰的事，一路上解決了大大小小的問題，不斷地修改更正，只為了呈現最好的作品、最好的設計，能夠得到獎項認可，是令人再高興不過的事情了，種種的挑戰撐到最後都會迎來最好的肯定。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

陳柔安 Chen, Rou-An
林祺閔 Lin, Qi-Min
陳帥男 Chen Shuai, Nan

作品名稱

動吧
Dong Ba

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊裕隆 Yang, Yu-Long



作品概念

東巴文是世界上唯一還在使用的象形文字，「動吧」便是以東巴文的基礎造型作為創作元素，做成四系列聊天貼圖，讓大眾不僅僅在博物館可接觸到東巴文，更是在日常中便可使用，使東巴文能在大眾的生活中「動」起來。

獲獎心得

設計過程中雖然充滿了衝突，也缺乏不了艱澀難懂的學術研究，但我們秉持著把作品品質提升到最高的精神完成這件作品。在老師的鼓勵下我們鼓起勇氣參加了國際比賽，才有機會獲得國際評審的親睞，「動吧」不只帶著成長的汗水，也帶著豐收的淚水，經過這件專案製作，我們也更有勇氣去踏進設計領域去闖蕩。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

莊晉倫 Zhuang, Jin-Lun
陳佳暄 Chen, Jia-Shen
黃靖雯 Huang, Jing-Wen
朱鈺嘉 Zhu, Hong-Jia
劉念恩 Liou, Nian-En
李妤萱 Li, Yu-Xuan

作品名稱

岩色
Taiwan Mineral Pigment

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

劉奕岑 Liu, I-Tsen

作品概念

近代有許多描繪台灣在地風土的畫作，但畫作中往往卻沒有多少顏料的成分真的來自於台灣，因此這次想以台灣在地的素材來製作繪畫顏料，製作屬於台灣自己的「在地色彩」。

獲獎心得

很榮幸獲得這次的大獎，謝謝一直以來共同努力的老師、家人和夥伴，因為有大家一起努力，所以才能堅持追逐高不可攀的遠大夢想，畢業製作出現了許多必須努力越過的障礙，無數的苦惱與困難，反覆的修改和沒有正確答案的溝通討論，解決問題也創造問題、給別人添麻煩也被別人添麻煩，最後，終於在同學們互相傷害也互相扶持的漫漫長路上看到了終點。我想這個作品和曾經共同努力的過程會一直留在我們所有人的心中。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

黃士銘 Huang, Shih-Ming
王昱超 Wang, Yu-Chao

作品名稱

出走
Departure

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊裕隆 Yang, Yu-Lung



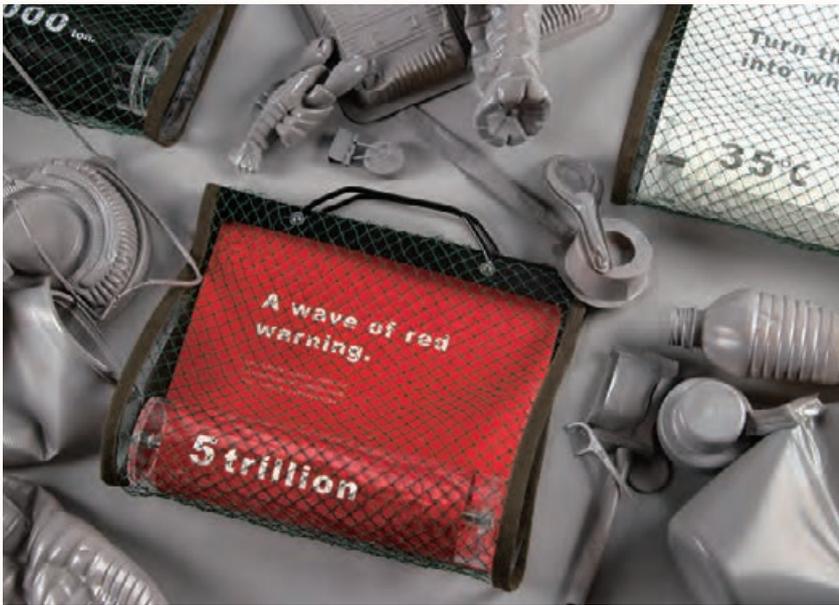
作品概念

設計不該侷限，應該尋找更多的可能性。出走，一個追逐夢想的開始。

即將離開校園的我們必須轉變思維，走出去體驗這五彩繽紛的世界。我們撕去過往的規則、揉掉狹隘的框架、跳脫既定的路徑找尋更多的可能性。

獲獎心得

很榮幸能夠獲得這項殊榮，並且是以形象組的身份獲得這項榮譽，這不只是我們在校期間小組成員們努力的合作成果，也是集合了我們這屆凝聚的心、大家一起努力的時光、一段歷程的結束與開始。畢業不止代表結束，而也是另一段人生的開始，學習永遠都在生活中，在人與人的交流裡，打破教室裡的高牆與窗戶吧，出走知曉世界的廣大，為自己的設計澆灌。謝謝所有形象組的夥伴沒有他們今天也不會有這個機會，每一個日夜的努力逐漸轉換成成果，也成了對於自我的肯定，透過這次給未來一個勉勵與期許，也期望別忘了追求發現嶄新事物的那種熱情，出走重新定義看待事物的方式，體驗不一樣的風景，成為未來人生的養分。人生沒有標準答案，靠自己創造吧～



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓名

薛偉宏 Hsueh, Wei-Hung
蕭義融 Hsiao, Yi-Jung
鄭志昀 Zheng, Zhi-Yun
姚亭宇 Yao, Ting-Yu
李宜倫 Li, Yi-Lun
金任琦 Jin, Ren-Qi

作品名稱

瓶中信號
Signal in a Bottle

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

作品概念

藉由不同的書籍裝幀概念，重新強調石油污染、塑膠污染及海洋溫度上升這三大海洋污染的議題，以「瓶中信」藉由不同的書籍裝幀概念來重新強調石油污染、塑膠污染及海洋溫度上升這三大海洋污染的議題，以『瓶中信』的為主題延伸出書籍的載體形式，讓觀看者在體驗新的觀看體驗時重新審思海洋危機。」

獲獎心得

很榮幸我們能將海洋議題以新的思路做出不同以往的設計來獲得評審認同，這對我們是一個難能可貴的鼓勵。將以往使用過的主題做出不同的設計呈現，是我們這次一直想嘗試克服的，在這條路上一直遇到不少困難，但在解決這些刁鑽問題的過程也能學到並且思考更多。



2019 德國紅點品牌與 傳達設計大獎 2019 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

李丞鈞 Lee, Cheng-Chun
關怡蓉 Que, Yi-Rong
劉靖言 Liu, Jing-Yan

作品名稱

國境
Taiwan National Park League

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊裕隆 Yang, Yu-Lung



作品概念

本計畫將臺灣現有的九座國家公園從原本各自發展、沒有經過整合的視覺設計，重新設定並統一視覺形象風格，設計 LOGO、標準字、海報插畫及導覽指南，期待人們能更進一步了解國家公園與達到更好的推廣效果。

獲獎心得

從最初發想專題到校內成果展，到獲得紅點設計獎後，開始準備設計戰國策的相關文件，這兩年左右的時間，不僅感謝學校對我們的培育，同時我們也鼓勵自己順利走完這一切，如同同儕各奔東西，希望大家都有很好的發展，往自己的理想邁進！最後非常感謝設計戰國策給予「國境」的肯定！



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

黃若瑛 Huang, Jo-Ying
王郁文 Wang, Yu-Wen
林可薇 Lin, Ke-Wei
孫妤蓁 Sun, Yu-Zhen
李佳馨 Li, Jia-Sin

作品名稱

阿米醃
Animiyan

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王桂沅 Wang, Kuei-To

作品概念

堆疊的罐頭就像圖騰柱將部落的歷史與信仰文化匯聚在一起，竹製的外包裝，融合原民風味且兼具環保概念。禮盒模仿檳榔葉鞣製成的容器，展現原民取用天然資源的飲食智慧，讓船型容器乘載著傳統的美味，飄蕩在你我味蕾。

獲獎心得

首先，非常感謝設計戰國策的肯定與鼓勵，也謝謝朝陽科技大學，以及我們的指導老師—王桂沅老師，對我們的栽培與指導，有您們辛勤的付出，我們才有今日的收穫。回想起製作期裡，遇到的種種挑戰，從主題的表現方式、包裝結構的開發、新材質的探索到最後整體的質感詮釋，每一步都是在成員們勤奮努力下共同完成的，這段過程讓我們成長很多。參加德國紅點並得到肯定使我們深感榮譽，這個機會我們看到更廣闊多元的設計世界，也非常榮幸能透過作品與世界接觸，這段經歷會成為我們的養分，繼續在設計的道路上發揮專業。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

吳偉光 Wu, Wei-Guang
呂盈萱 Lu, Ying-Syuan
施昕沂 Shih, Hsin-Yi
廖翊如 Liao, Yi-Ju

作品名稱

城市良行
Urban Goodies

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

李耀華 Lee, Yao-Hua
林當明 Lin, Dang-Ming



作品概念

街賣工作者，是指一般馬路上販售各式產品的人，在臺灣社會上受到許多大眾歧視、媒體錯誤報導。本設計強調親近、正向、真誠、創新、年輕的新潮品牌風格，為街賣工作打造有別於過往的嶄新形象設計。

獲獎心得

從選題到執行再到拿獎，這過程實在太妙了，過程中的痛苦都化為烏有，計畫前期調查花了很多時間及精神，也在市場上找到視覺合適的切入點，雖然因為課程時間關係，並未提案給真正需要使用品牌識別的街賣者，但我們仍然覺得這是一個蠻有可能性的品牌識別提案，同時也是在我們學生時期裡一個很棒的探索過程。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

卓曉昀 Cho, Hsiao-Yun
王可偉 Wong, Ho-Wai
陳啓禧 Chan, Kai-Hei
吳詠恩 Ng, Wing-Yan

作品名稱

現代蚊學
Modern Mosquitoology

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林慶利 Lin, Ching-Li
洪瑞駿 Hung, Jui-Chu

作品概念

現代蚊學取自雙關音現代文學，「現代」—現代人、「蚊學」—蚊學預防，主要是想傳遞給現代人對於蚊害的重視與預防觀念。我們重新設計對於蚊害的宣導形象，改變以往制式、繁瑣的內容，以幾何、手繪插畫來傳達。

獲獎心得

氣候變遷和全球暖化加劇了蚊子帶來的威脅，從原本叮咬會紅腫的蚊子，成了地球上最致命的生物。蚊子致病而死的人數，比人類歷史上因戰爭而死亡的總人數還要多，而世界中大部分的地區，蚊是嚴重的公共衛生問題。非常開心能獲獎，也能把這議題傳遞給大眾知道，讓更多人關注此議題！



2019 德國紅點品牌與 傳達設計大獎 2019 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓 名

阮若雅 Juan, Ruo-ya

作品名稱

畫話易經
Telling the Stories of the I-Ching

就讀學校

正修學校財團法人
正修科技大學
生活創意學院
視覺傳達設計系

指導老師

吳彥霖 Wu, Yen-Lin



作品概念

將《易經》卦爻辭中的十款走獸類動物文字意象，以傳統白描技法轉化成具有意味的圖像，透過容易閱讀的圖像及占卜遊戲組，來提高人們對《易經》的學習動機與理解能力，讓人們進一步對中國古典文學產生更高的情感向度。

獲獎心得

歷經一年的努力，《畫話易經》今日的成果表現，全歸功於具有深厚文學底蘊的吳彥霖老師。非常幸運能有老師的細心指導，也感謝老師的陪伴及鼓勵，才有《畫話易經》的誕生，也獲得更多啟發與成長。在現今國學日漸式微下，也希望能藉此創作提升人們的閱讀意願，使中華文化之源頭與精髓得以再次獲得更多關注。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

王思婷 Wang, Si-Ting

作品名稱

層層 - 台灣洋蔥美感探索誌
Layers - Exploring the Aesthetics of Onion

就讀學校

正修學校財團法人
正修科技大學
生活創意學院
視覺傳達設計系

指導老師

黃郁升 Huang, Yu-Sheng
林潔怡 Lin, Jie-Yi
吳守哲 Wu, Shou-Che

作品概念

本作品是一套適合小朋友透過美感體驗認識農作的教材，以常見的洋蔥為例，隨書附贈材料包，讓家長便利地進行親子同樂，一起探索與學習。教材的書封設計以洋蔥剖面為靈感，將洋蔥的造形結合手抄紙形成別具特色的設計。

獲獎心得

在創作的過程中學習很多，也接觸很多人事物、美學、工藝等，必須用多種思考面向去解決問題，我覺得不單單只有創作而已。很開心擁有這個機會能夠在國際競賽中獲獎，除此，很感謝設計戰國策審查和活動單位的辛勞，以及教育部設置了鼓勵設計學生參與國際競賽的獎學金，對於我來說是莫大的肯定。期許自己未來能夠創造更多讓人感到新穎的作品，不管是哪種設計，都不要害怕失敗，可以從中去學習到不同領域的知識，用設計感染生活。



2019 德國紅點品牌與 傳達設計大獎 2019 Red Dot Award: Communication Design 紅點獎 | Red Dot

姓名

林子婷 Lin, Tzu-Ting
張佩璇 Zhang, Pei-Xuan
吳柔葳 Wu, Rou-Wei
高瑄則 Kao, Hsuan-Tse

作品名稱

彩虹島
Rainbow Island

就讀學校

正修學校財團法人
正修科技大學
生活創意學院
視覺傳達設計系

指導老師

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



作品概念

以原住民九族「彩虹島」為主題，我們將臺灣原住民建築結合特產作為伴手禮包裝設計，保留文化記憶。透過此設計，傳遞及存續沒落文化，將原住民文化習俗再詮釋在消費者的面前，達到文化的保存、推廣以及教育意義。

獲獎心得

得知榮獲紅點時，一切辛苦都是值得的，非常感謝帶領我們的指導老師與系上的幫助，讓我們能夠有這麼難得的機會報名紅點，最後還能獲得獎項。一路上謝謝指導老師與組員的信任與扶持，過程中經歷了各種爭吵、溝通、成長，也正是因為經歷過這一年多的磨合，也讓我們創作出來求學過程中最有意義的作品「彩虹島」。



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

謝佳純 Hsieh, Chia-Chun
丁毅華 Ding, Yi-Hua
陳妤瑄 Chen, Yu-Xuan
李芊穆 Li, Cian-Mu
張蔓萱 Chang, Man-Hsuan
林廣秦 Lin, Guang-Qin

作品名稱

森林販賣部
Forest Stand

就讀學校

正修學校財團法人
正修科技大學
生活創意學院
視覺傳達設計系

指導老師

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing
蘇仙筆 Su, Hsien-Bii
張錦郎 Chang, Chin-Lang

作品概念

因人類迫害而瀕臨絕種的五位動物耆老，化身為攤車老闆，販售在人類心中具有價值的身體特徵，希望人類能夠吃替代品，放過動物們的下一代。

獲獎心得

歷時了一年半的專題，組員間互相扶持、鼓舞並從彼此身上學習到不同的專業技能及知識。在專題進行期間，一起在學校從早上待到凌晨，為的就是將成果完整漂亮的呈現在各大展覽場合，也非常榮幸得到 Red Dot 的獎項肯定。除了我們自身的努力外，最感謝的是我們的三位指導老師，悉心指導我們各方面的技術，讓成品整體精細度受到許多人的稱讚及肯定，謝謝支持並喜歡的人！最後，期望「森林販賣部」的理念可以影響社會大眾，大家一起愛護環境，保護大自然！



**2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎**
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林方伊 Lin, Fang-Yi
郭玫秀 Guo, Mei-Xiu
劉家妤 Liu, Chia-Yu

作品名稱

貴日誌
Pick for Luck

就讀學校

國立臺中科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師

李貴連 Lee, Kuei-Lien



作品概念

「貴日誌」取自於「過日子」之閩南語諧音。將改造農民曆舊有形象，以詼諧圖文來強化美感及使用感，藉由喚起阿嬤與我們的兒時回憶使它更獨特。雖然人們幾乎不再使用它，但希望能找回那段回憶及延續傳統文化。

獲獎心得

非常感謝我們的指導老師無私的教導與帶領，也感謝在過程中給予我們意見與回饋的許多貴人，設計這條路並不輕鬆，但因為有你們的支持，讓貴日誌能夠走得更堅定。收到獲獎通知那一瞬間的驚喜與感動，我們永遠無法忘懷，沒日沒夜地設計出自己喜歡的作品，並且有一群人也欣賞著，是一件非常幸福的事。謝謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽，讓我們勇於跳出舒適圈，去探索不同國家設計領域的發展。



2019 德國紅點品牌與
傳達設計大獎
2019 Red Dot Award:
Communication Design
紅點獎 | Red Dot

姓 名

林家安 Lin, Chia-An
鄭舒云 Cheng, Shu-Yun
許夢竹 Hsu, Meng-Chu
楊佳璇 Yang, Chia-Hsuan

作品名稱

2020 愛你愛妳
366 Days of Love

就讀學校

國立臺中科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師

邱義盛 Chiu, Yi-Sheng

作品概念

2020 愛你愛妳是一本使用 122 種語言，並設計出 340 種文字造型與 26 種節日插畫所表達我愛妳的日曆，希望藉由 2020 日曆加深人們對愛的感受與溫度。

獲獎心得

十分榮幸與開心可以獲得 2019 年紅點設計獎的肯定，感謝一起奮鬥的指導老師和組員們。儘管創作過程並不容易，從最一開始的月份配色選擇，到日曆紙張選擇、裝幀方式，花費了大把的時間與金錢進行試印，本次獲得的紅點設計獎是大家努力學習得來的成果，也是我們人生一個新的起點。在今後，我們會好好珍惜這一份喜悅，更加努力學習。



2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
金獎 | Gold

姓 名

黃維昱 Huang, Wei-Yu

作品名稱

耕恬
Taiwan Traditional Weaving

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua



作品概念

耕恬形象識別設計，取自於編織品的經度與緯度之結構概念，表現在識別設計的造形上。為了傳遞耕恬形象的手作溫度，我們嘗試將平面印刷加上實體裁縫的結合，希望藉由視覺與觸覺的互動，使人驚奇並留下深刻印象。

獲獎心得

很開心能夠在讀碩士期間將作品透過國際競賽於世界大放異彩，讓更多人知道臺灣傳統手作技藝，也非常感謝教育部提供學生舞臺，讓設計相關學系的同學能獲得肯定，更有信心在未來的創作上持續發光發熱。戰國策計畫已經持續超過十年，許多前輩們都已經在設計業界有響亮的名氣，希望未來自己也有機會更加厲害！



2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
銅獎 | Bronze

姓名

洪郁琿 Hung, Yu-Ting
郭柏均 Kuo, Bo-Jun
涂瑞珊 Tu, Ruei-Shan
徐郁文 Xu, Yu-Wen

作品名稱

我的老孩子
My Old Kid

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

林孟潔 Lin, Meng-Chih

作品概念

我的老孩子主要為居家照顧者設計出一系列產出，分別是三大疾病指南書、遊戲輔具設計及樂扶小鎮 App，照顧者可利用三者互相輔助，提供照顧上最全面的協助，希望長者和照顧者在這段過程中，都能過安心且舒適的生活。

獲獎心得

謝謝教育部的鼓勵，也謝謝紐約藝術指導協會給予我們這個獎項，我的老孩子整個作品圍繞著一個核心價值—安心。不管是照顧者或是被照顧者，希望這個作品有好好將這個價值傳達出去。謝謝團隊的每一個人，四個人各司其職完成了一個精彩的作品，這份獎項給予我們更多鼓勵，在未來創作的這條路上，繼續用專注、創新的角度完成每一項作品。



**2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)**
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
銅獎 | Bronze

姓 名

阮郁霖 Ruan, Yu-Lin
何佩紋 He, Pei-Wen

作品名稱

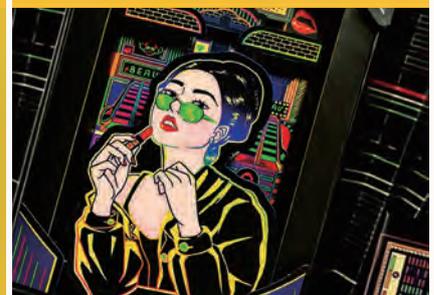
BEAU 復古電音夜店口紅禮盒
BEAU

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei



作品概念

以「現代東方風」為品牌概念，西方電音夜店及東方美女為創意發想，運用相關控制器元素、時尚造型耳機、霓虹多元色彩呈現，搭配上墨鏡的清末民初復古的東方包頭美女圖案，創造出東西方多元跨界的融合視覺呈現美感。

獲獎心得

起初只是出自於對包裝設計的熱忱，促使我們有初步的品牌設計概念，投入自身喜愛的各式元素，讓我們在設計過程中十分開心，日以繼夜反覆的思考，歷經無數次的修改及討論，也曾想過是否該放棄堅持的理想，但我們終究沒忘記當時的初衷。我們想做出問心無愧的作品，儘管這是高難度的挑戰，樂觀面對且勇於接受挑戰，才能嘗到辛苦努力過後的豐收。特別感謝一路陪伴並給予鼓勵的指導老師，讓我們能夠創作出更好的成果。感謝最給力的組員，我們一同見證 BEAU 從無到有，此次獲獎是對 BEAU 最大的肯定，往後的設計路上，我們仍然不忘初衷。



2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 | Merit

姓 名

閔意庭 Min, Yi-Ting
劉承翰 Liu, Cheng-Han

作品名稱

字在風情·台灣
Scenery of Typography, Taiwan

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

不同的自然條件下，人們會演變出不同的生活樣貌與哲思。透過漢字、圖像交錯佈局，探討臺灣自然現象與文化間的演化脈絡。

獲獎心得

在實際參與過國際設計競賽後，在概念企劃與視覺策略的能力上都得到很大的提升，並累積了寶貴的實作經驗，也開始能夠用更多元而全面的角度看待作品。非常感謝能得到這個機會，也十分感謝一路上各位指導老師的支持與指導。



2020 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC)

2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

姓名

郭芷緹 Kuo, Chih-Ti
林奕芳 Lin, Yi-Fung
林宜慧 Lin, Yi-Huei
許姿妍 Hsu, Tzu-Yen

作品名稱

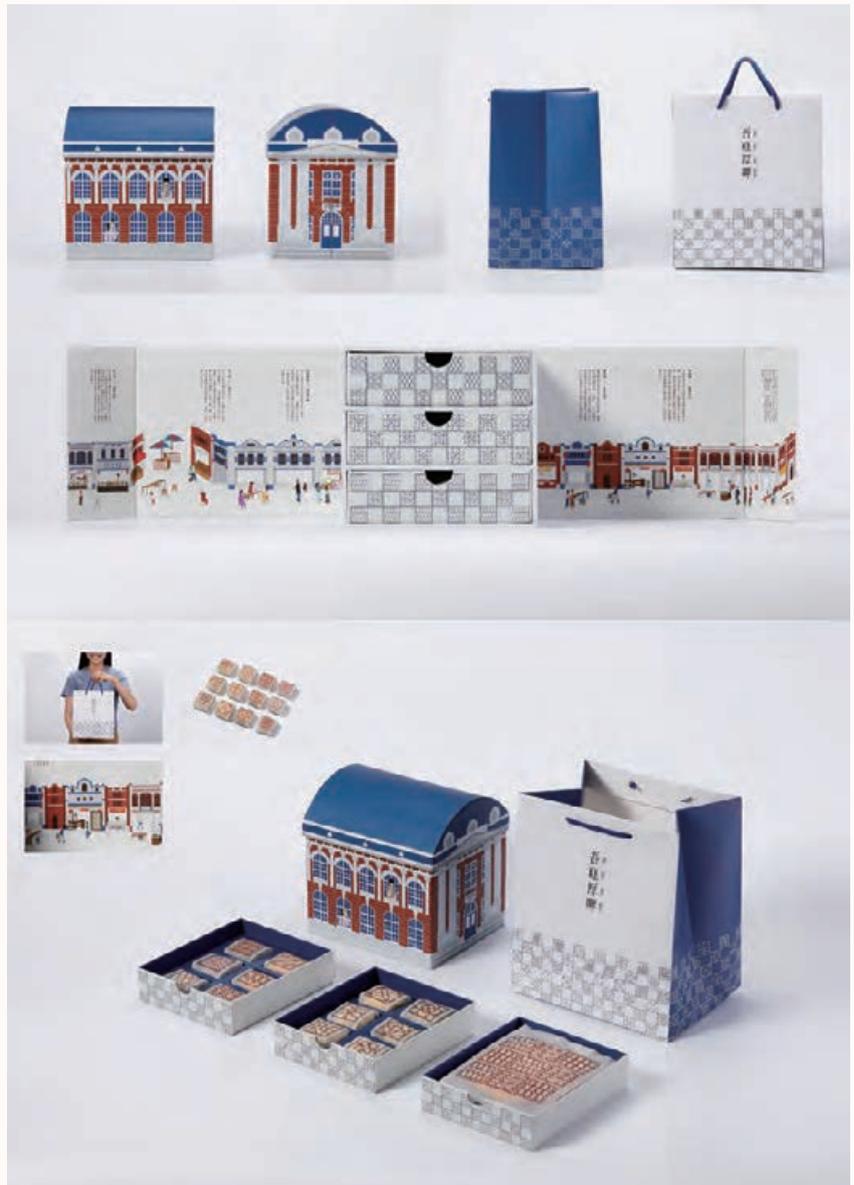
吾糕厚呷
Wu Gau Hou Hsia

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua



作品概念

將臺中市役所與臺中糕餅產業結合，包裝外型為市役所外觀，內盒圖樣代表市役所文化五個面向，分別為生生不息、歷歷在目、亭亭玉立、穰穰滿家、源源不絕。藉此活化歷史建物，串聯舊建築與新文化，重現市役所昔日光彩。

獲獎心得

起初得知我們的作品獲獎的當下，我們都是受寵若驚的，尤其是在看到能夠與這麼多厲害的作品同時獲獎，真的很開心。首先最想感謝的是一路指導我們的鄭建華老師，從一開始對我們設計發想的支持，到設計過程中持續給我們許多寶貴的意見，我們才能得到被國際看見的機會。感謝學校提供豐富的设计資源，以及多元的獎學金制度，讓我們能參加各式國內外設計競賽，提升競爭力及國際觀。得獎對我們來說是一個起點，能了解自己還有哪些不足，在獲得榮耀的同時，我們也會努力增進自我不足，提升自我實力。



2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 | Merit

姓 名

尤若茵 Yu, Jo-Yin
古承妤 Ku, Cheng-Yu
洪羽岑 Hung, Yu-Tsen

作品名稱

話話怪物舌頭餅
Tian Tian Monster
Tongue-Shaped Pastry

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

繪製出三種「長舌可愛怪獸」的吉祥物，運用內紙盒鏤空的方式，讓牛舌餅能夠從盒內顯現出來，以虛實交錯的呈現方式，增添包裝的視覺趣味感，外紙盒以怪獸所居住的鏤空森林為圖案，就如同怪獸站上舞臺的戲劇層次效果。

獲獎心得

非常開心能夠得到這份殊榮與肯定，首先非常感謝曉蓓老師在過程中給予我們很多的建議及指導，讓我們更清楚如何才能將作品更加完整呈現；再來，感謝我們的組員，整個包裝製作的過程經過多次的討論及修改，才能獲得這樣的成果，這對我們來說是一個很棒的經驗，也成為日後繼續創作的動力。



**2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)**
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 | Merit

姓 名

黃馨禾 Huang, Xin-He
黃泓錡 Huang, Hung-Chi
陳琮霖 Chen, Cong-Lin

作品名稱

雕刻酒
Sculpture Wine

就讀學校

致理學校財團法人
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun



作品概念

作品是創新金門高粱的包裝，使用臺灣金門地區的特產，將酒的外觀雕刻在環保材質的包裝盒上，製造出立體的包裝，將瓶身的花紋及特色都顯示在包裝上，使用者可以看外觀一眼辨識出商品的樣式，提高了商品的方便性。

獲獎心得

有這樣的成果要先感謝身邊的人，很感謝老師花了很多時間心力教導我們，很感謝家人和朋友的支持，我們在比賽過程中盡力做到完美，不斷地修改調整，雖然過程很辛苦，就是為了展現最完美的包裝。得獎真的讓一切都值得了，這些辛苦都回甘了，過程中也學到了許多技巧、學問，讓我們更有動力往前走突破更多的自我。



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

姓 名

周若馨 Chou, Ruo-Shin
涂瑞珊 Tu, Ruei-Shan
王鼎鈞 Wang, Ding-Jyun

作品名稱

船說
The Legend of the Ship

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

作品概念

「船說」麻花卷禮盒，以三種關於麻花卷由來的不同說法為故事，搭配三種口味做包裝視覺，希望透過禮盒，讓更多人在享受麻花卷之餘也能更了解這個小島。

獲獎心得

以課堂作業為開端，我們到課程結束了還在繼續改、繼續做，不是為了應付作業或廠商，單純地因為喜歡、想做，支持我們走到現在，能夠享受著過程才是最幸福的部分。感謝組員、指導老師以及教育部的計畫，讓我們有機會站上紅點設計概念獎的舞臺，我們將懷抱著這份榮耀為動力繼續努力。



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

姓名

湯醒亞 Tang, Hsing-Ya
魏廷蓉 Wei, Ting-Jung
孫若盈 Sun, Jou-Yin

作品名稱

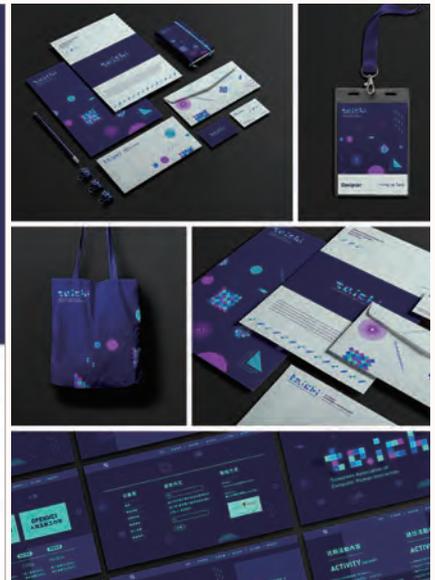
臺灣人機互動學會
Taiwanese Association of Computer-
Human Interaction

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

林廷宜 Lin, Ting-Yi



作品概念

企業辨識設計以 Pixel 為基礎發展出一個主視覺，呈現出對於科技的想像，並以幾何圖案輔助象徵科技與人文，設計激盪後產生出的火花，彼此之間相互圍繞、堆疊，帶出臺灣人機互動學會之精神。

獲獎心得

非常開心能夠獲得「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的肯定，感謝設計戰國策提供這樣的機會，給予了我們創作上的實質助力，帶著這份獲獎的喜悅，在未來會持續累積創作能量，創造出更多具有影響力的設計作品。



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

姓名

謝沛蓁 Hsieh, Pei-Chen
 陳詩涵 Chen, Shih-Han
 李品萱 Li, Pin-Xuan
 周芝伊 Chou, Chih-Yi
 駱詩晨 Luo, Shi-Chen

作品名稱

果拾
 Pick Then Share

就讀學校

台南家專學校財團法人
 台南應用科技大學
 設計學院
 視覺傳達設計系

指導老師

陳聖智 Chen, Sheng-Jr

作品概念

以社會設計為目標，透過各地農會的協助向農民收購無法銷售的水果，成立「果拾」貝果專賣平台，與麵包師傅合作利用水果格外品製成貝果及果醬，販售給消費者，並將 10% 營業額捐出。

獲獎心得

「醜水果」成為臺灣農民生活的一大隱憂，在提升物質生活的同時，如何維持節約的美德，是我們必須努力的生活目標。醜蔬果議題在臺灣開始被注意，仍需要更多的討論與創意加入，才可能促成改變。我們創造一個「社會設計」貝果專賣平臺，以「缺口貝果」作為表現形式，理念為「不是缺口，而是與你分享那一口」。以此提案賦予格外品（醜水果）第二生命，藉由與貝果結合提升價值，營業額 10% 的捐助也讓偏鄉學校得到需要的幫助。這個社會議題的企劃正在被大家看見，期許大家能夠一起努力，發揮最大成效。



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

姓 名

黃炬倫 Huang, Chu-Lun
呂易澄 Lu, Yi-Cheng
洪佩君 Hong, Pei-Jyun
賴冠蓉 Lai, Guan-Rong
韓易樺 Han, Yi-Hua
林佩樺 Lin, Pei-Hua

作品名稱

藻安你好
Hey! Seaweed

就讀學校

台南家專學校財團法人
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王聖文 Wang, Sheng-Wen

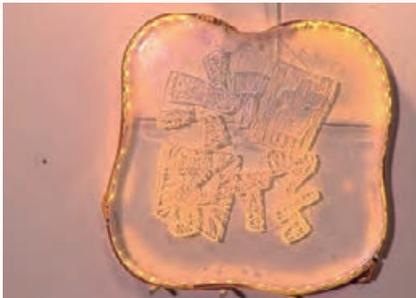


作品概念

海藻原為漁村經濟產物，但因年輕人口流失，造成採收海藻工作正逐漸沒落，「藻安你好」將海中花園之稱的海藻以及海藻採收過程的造形轉換到包裝上，包裹了漁村情懷與記憶。

獲獎心得

海藻是大家最熟悉的陌生人，透過作品我們帶大家認識美麗的海藻生態，以及臺灣東北角逐漸沒落的海藻採收工作。很高興作品能觸動評審引起共鳴，作品從無到有經歷了無數次的難產及捲土重來，很感謝一路上不離不棄的指導老師，一直支持我們想做的事，感謝海科館的博士不厭其煩地接受我們的拜訪，以及感謝為藻安你好辛苦付出到黑眼圈回不去又胖了好幾圈的每位組員。最後，感謝設計戰國策讓藻安你好又牽起大家共同的回憶，讓我們的作品再次被看見！



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

姓 名

溫慶榆 Wen, Ching-Yu
程奕甄 Cheng, Yi-Chen
唐嘉駿 Tang, Jia-Jun
陳妮余 Chen, Ni-Yu
洪裕璋 Hung, Yu-Wei
石偉晴 Shih, Wea-Ching

作品名稱

六個囡仔
Six Kids

就讀學校

元智大學
資訊學院
資訊傳播學系

指導老師

張弘毅 Chang, Hong
施俊宇 Shih, Chun-Yu

作品概念

生活在便利的世界，人們總是追求「效率」，時常只想著快速地達到最終目標。透過連鎖反應機關之間的關聯性，展現「過程」的重要性，將過程轉換為「經驗」，方能成為「結果」的養分。

獲獎心得

能當學生好好設計作品，真好！六個截然不同的我們碰撞並結合成了「六個囡仔」，一個代表我們的作品能被世界看見，是求學時期中一個很重要的里程碑，謝謝參與過的每一個人以及自己的努力，讓我在求學階段有了這一點點成就。



2019 德國柏林短片影展 2019 International Short Film Festival Berlin

入選 | Selected

姓名

顏嘉瑩 Yen, Chia-Yin
蔡佳真 Tsai, Chia-Jen
程采滢 Cheng, Cai-Ying
黃緻晴 Huang, Chih-Ching
黃婉筑 Huang, Wan-Chu
林冠綸 Lin, Guan-Lun

作品名稱

Human Box

就讀學校

國立臺北商業大學
創新經營學院
數位多媒體設計學系

指導老師

魏君純 Wei, Chun-Chun



作品概念

臺灣近幾年食安風波不斷，民眾因此發起抵制黑心企業的行動，但是黑心企業卻改包裝，試圖混淆視聽，因此我們藉由此動畫，讓觀眾重新審視「不經思索的消費會帶來什麼？」

獲獎心得

在這裡要再次感謝我們的指導老師——魏君純老師，在製作動畫的過程中，她給我們很多很好的建議；而當 Human Box 入圍影展那一刻，她也給我們滿滿的支持，並鼓勵我們到德國參展。能以入圍者的身份參與如此盛大的國際影展，是大學四年來最棒的回憶！



2018 韓國國際陶瓷雙年展
2018 Korean International Ceramic
Biennale (KICB)
入選 | Selected

姓 名

丁有或 Ding, You-Yu

作品名稱

現代化—信仰 |

現代化—家庭結構(疏遠) |

現代化—家庭結構(穩固)

Modernization-Faith |

Modernization-Family Structure (Distanced) |

Modernization-Family Structure (Solid)

就讀學校

國立臺灣藝術大學

設計學院

工藝設計學系碩士班

指導老師

梁家豪 Liang, Jia-Haur

作品概念

透過青銅工藝的理解到舊時的工藝與文化，藉此反思現代社會的結構，並且將自身體會的家庭結構與信仰，轉換成青銅意象的器物表現。利用古今差異與理性的載體，反思人類的轉變。

獲獎心得

感謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫獎學金，身為學習藝術領域的學子，不斷地將自身的想法轉化成實際作品與外界溝通，是我們一直學習與努力的，並且開始計畫參與國際競賽，希望可以讓更多人理解與分享自身的創作。過程往往是辛苦的，因此教育部有此獎勵，除了肯定過去的努力，也同時聚集了相同經歷的同學們，互相勉勵。



2019 日本伊丹國際當代
首飾(工藝)展
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

吳孟儒 Wu, Meng-Ju

作品名稱

土地
Land

就讀學校

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師

王梅珍 Wang, Mei-Jen



作品概念

凝視著質地和裂縫，感受大地與自然間的脈動，每條痕跡都是精神且獨特的，一切伴隨著自然存在，並在最終消逝。

獲獎心得

感謝戰國策補助，對於工藝創作者而言，資金非常重要，尤其在工藝領域上所支出的材料、器具等花費都相當可觀，更迫切的是場域的支援。希望貴團隊能在未來持續網羅更多於工藝領域的國際競賽機會，更新掉已停辦競賽外，增添更多工藝類別的相關國際競賽（漆工藝、玻璃、纖維等）。對於學生普遍的修業週期而言，歷經個兩次雙年展或單次三年展後，便已脫離可獲補助的學生資格，機會可說是少之又少，國際競賽中競爭激烈，基本上獲得獎項才有獎勵，雖說入選即得獎，但每每於國際競賽中低空飛過，對創作者都是種消耗，依舊會抵不過現實層面，誠摯希望能調整補助項目的種類數量，並持續提供往後更多年輕學子機會。



2019 日本伊丹國際當代
首飾 (工藝) 展
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

林欣儀 Lin, Sin-Yi

作品名稱

花

Flower

就讀學校

國立臺南藝術大學

視覺藝術學院

應用藝術研究所

指導老師

徐玫瑩 Hsu, Mei-Ing



作品概念

此作品採集日常生活中的植物作為基底，透過抄紙這個動作把植物的纖維保留在紙張上，經過塑形讓其以另一種不同樣貌呈現，讓植物給予我的感受轉化於型態上。

獲獎心得

很榮幸能獲得日本伊丹國際首飾 (工藝) 展評審們的肯定，讓我有機會能參與這項國際盛事。也很感謝教育部設立此獎項鼓勵學生參與國際競賽，讓學生創作者能有一筆這樣的獎金，在未來的創作上有更多的餘裕與可能性，且鼓勵學生積極地參與國際競賽，讓臺灣學生的作品被國際看見。



**2019 日本伊丹國際當代
首飾 (工藝) 展**
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

劉宜婷 Liou, Yi-Ting

作品名稱

失語症系列
Aphasia Series

就讀學校

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師

徐玫瑩 Hsu, Mei-Ing



作品概念

我將注音及中文字重組、轉化為圖騰，當語言僅剩部分的記號時，它就不再侷限單一解釋，也無法構成原有的意義。語言也在這時候變得更有彈性，在配戴者釋放出一些似乎可以讀懂的訊息之時，卻又拒絕觀者的了解。

獲獎心得

伊丹國際工藝競賽一直是藝術創作者得以相互交流的平臺，也因為不限定材質，得獎作品都讓人大開眼界，無論傳統或是創新，各種樣貌的作品皆有機會被選入，提升每一年的新鮮感。有幸能入選這次的首飾工藝競賽，雖沒能到現場觀賞，仍與有榮焉，無非是對創作者的一個肯定，期望未來再接再厲。



2019 日本伊丹國際當代
首飾(工藝)展
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

黃子芳 Huang, Tzu-Fang

作品名稱

流
The Flow

就讀學校

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師

徐玫瑩 Hsu, Mei-Ing

作品概念

作品「流 The Flow」的靈感是源自於舞蹈，在舞蹈的過程中，身體不斷地隨著音樂、隨著時間流動，內在的動能不停地在身體竄流著。

獲獎心得

非常感謝教育部肯定讓我通過這次的獎勵補助，也感謝教育部提供此獎勵金給臺灣優秀的創作者，創作的道路不容易，需要投注創作者的心力，也需要經濟上的支持，政府用心給予創作者實際的補助，也是鼓勵藝術工作者堅持繼續創作最大的動力，希望臺灣的創作環境會越來越好，更多創作者可以在國際上大放光芒。



**2019 日本伊丹國際當代
首飾(工藝)展**
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

周育慈 Chou, Yu-Tzu

作品名稱

社會化
Socialization

就讀學校

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師

徐玫瑩 Hsu, Mei-Ing



作品概念

石頭隨著時間的沖刷，成為相同的外表，卻又是獨立的個體，互相吸引群聚，這種關係看似堅固卻又脆弱。

獲獎心得

很榮幸入選日本伊丹國際首飾(工藝)展，此次入選給予我很大的肯定，讓我有更多創作的信心，也認識更多優秀的創作者與作品。同時更加關注國際競賽與展覽，藉由此競賽展覽可以看見當代首飾在國際上的活躍度，也很開心戰國策的補助，讓我們更加積極拓展自己與讓世界看到我們。



**2019 日本伊丹國際當代
首飾 (工藝) 展**
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

鍾宜庭 Chung, Yi-Ting

作品名稱

紅色慶典

Red Celebration

就讀學校

國立臺南藝術大學

視覺藝術學院

應用藝術研究所

指導老師

徐玫瑩 Hsu, Mei-Ing

作品概念

首飾不只是觀望的物件，是能夠透過配戴者經由身體的介入，知覺到身體的存在，而穿越進入到首飾之中。作品通過首飾的穿戴功能，試圖將東方宗教形象的燈籠文化配戴在身上。

獲獎心得

很開心能夠獲獎，謝謝評審們的青睞！這次作品以臺灣廟宇文化做為發想，藉由燈籠的意象，帶出廟宇文化中對於慶祝、熱鬧、祝福的感受，透過首飾的配戴方式呈現，讓人能再次去感受喜悅的氛圍。希望未來還能夠持續創作，繼續關注臺灣的在地文化。



**2019 日本伊丹國際當代
首飾 (工藝) 展**
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

廖偉村 Liao, Wei-Tsun

作品名稱

Newborn

就讀學校

國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系



作品概念

整系列作品是透過三種不同的材質互相搭配，而蹦出新的生命體。我運用漆胎體內所殘留的水分進行加熱，鼓起來的膨脹體是水分蒸發時被鎖在體內的氣體，不規則的造型與簡化幾何造型的臺灣玉、金屬材質互相映襯。

獲獎心得

感謝有此次的機會讓自己的作品能於國外展出，也透過本次的參展經驗讓自己有更廣的視野。看見許多優秀的作品，也啟發個人的創作。透過本次國際的展演可看見臺灣工藝創作者的實力，也因為這次的入選而對自己的創作之路更加有自信。



2019 日本伊丹國際當代
首飾(工藝)展
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

王彤恩 Wang, Tung-En

作品名稱

皮乏
Fatigue of Skin

就讀學校

國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系碩士班

指導老師

趙丹綺 Chao, Tan-Chi

作品概念

人際關係的消逝，帶來難以忘懷的情緒。乳膠會隨著時間變黃、變老、甚至腐朽，無法長存，這種短暫、擁有時間性的媒材與金屬間的繃緊拉扯，表達面對關係的焦躁，一直在疲乏的緊繃裡，等不到鬆弛的瞬間。

獲獎心得

人類畢生必須面對的團體生活難免有些遺憾與不捨，透過長時間的乳膠媒材實驗與金屬創作，我從中認識了自己，也藉由創作的表現，讓身邊同為創作者的同儕們認識了真正的我。很高興透過簡短的創作理念、成品的展示，能如願入圍日本伊丹首飾展，創作是人生體悟最好的一部分，也感謝教育部與設計戰國策的支持，讓我有動力繼續創作下去。



**2019 日本伊丹國際當代
首飾(工藝)展**
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

王奕傑 Wang, Yi-Chieh

作品名稱

漸

Progressively

就讀學校

國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系碩士班

指導老師

趙丹綺 Chao, Tan-Chi

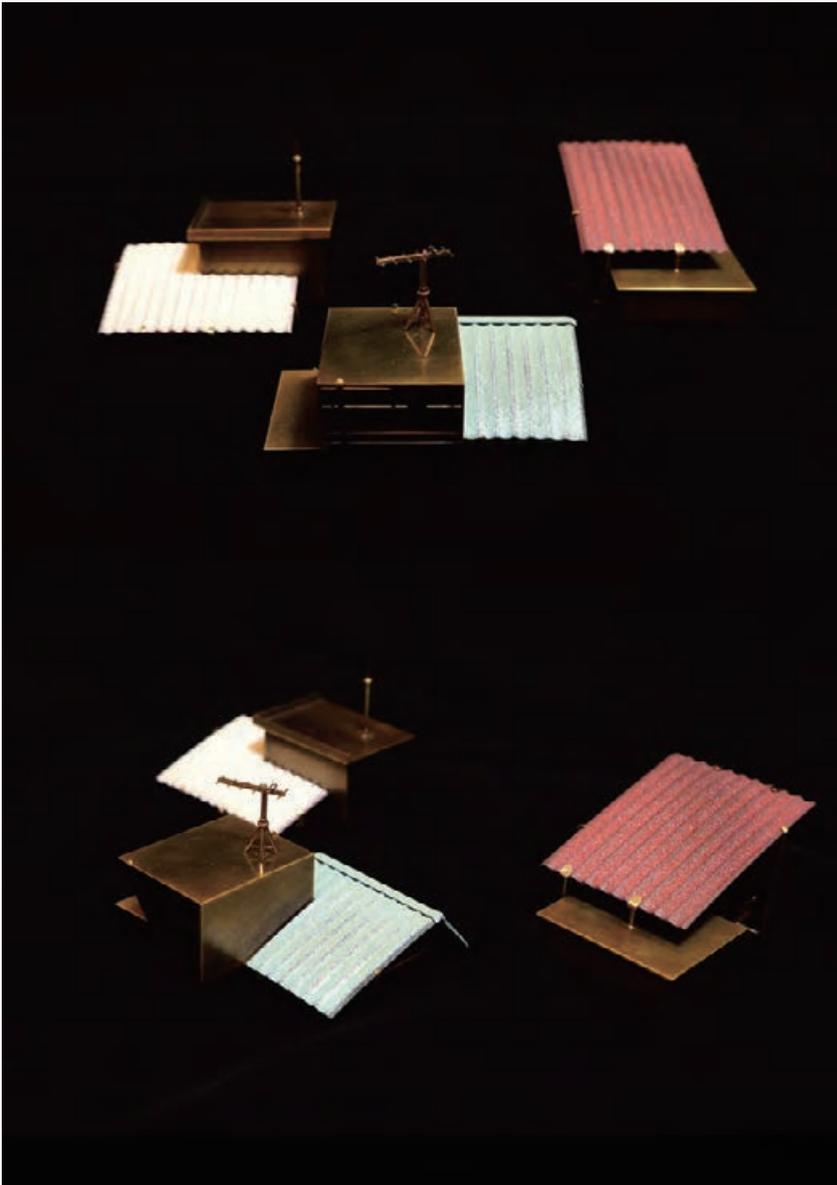


作品概念

在作品中透過這些痕跡作為紋理，以及與自己有情感連結的物件作為造型，讓觀者在看見作品的同時，能夠勾起自己對於時間消逝下所觸發的感受與回憶。本創作論述的核心是透過「痕跡」來呈現出內心對於美的意境。

獲獎心得

在創作的過程中，有作品獲獎是一件非常欣喜的事。透過日常對於生命的感受，及對於創作的想像，作品呈現的同時也反映出自己當時的狀態與心境。很榮幸這次參與了工藝類日本伊丹首飾工藝大賽，並且得到入選。讓自己對於創作這條路更有信心，非常感謝有設計戰國策這個平臺，給我們這麼好的創作環境與機會。



2019 日本伊丹國際當代
首飾(工藝)展
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

吳宜臻 Wu, Yi-Chen

作品名稱

那些被我們遺忘的風景
Scenery

就讀學校

國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系

指導老師

王意婷 Wang, Yi-Ting

作品概念

我們生活周遭藏有許多美麗的景物，走過臺灣的街道，便能一覽無遺。我透過首飾將這些「美」記錄下來，藉由作品引領觀眾，在車水馬龍的城市中停下腳步，細細欣賞那些被我們遺忘的風景，別有一番趣味。

獲獎心得

首先，感謝主辦單位 The Museum of Arts & Crafts, Itami 提供這麼好的機會，讓我在大學的最後一年，參與如此具影響力的工藝盛事，能與不同國家的工藝師交流實屬榮幸。在創作「那些被我們遺忘的風景」系列作品的過程中，更讓我察覺到，原來「美」可以很簡單，它往往來自於平凡的生活，就在你我身邊。



2019 日本伊丹國際當代
首飾 (工藝) 展
2019 ITAMI International
Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 | Selected

姓 名

謝正順 Hsieh, Cheng-Shun

作品名稱

石夕時代
Silicone Age

就讀學校

大葉大學
設計暨藝術學院
造形藝術學系

指導老師

柯啟慧 Ke, Geiger-Shirley



作品概念

石材與矽膠，硬、軟觸感與材料的對比置換，顛覆我們對事物的既有認知。

獲獎心得

對藝術創作者來說，能獲得國際比賽的獎項就是對創作者本身的一種鼓勵，感謝日本伊丹國際首飾比賽對我的作品 Silicone Age 的肯定，我會繼續努力創作更多更好的作品，也要感謝教育部的設計戰國策獎勵計畫，在背後默默支持學子們參與國際性的藝術設計比賽，期望未來能有更多的學子們積極地參與計畫，讓世界看到臺灣。



2020 德國 TALENTE
國際競賽展
2020 TALENTE
入選 | Selected

姓 名

賴艾暄 Lai, Ai-Hsuan

作品名稱

俄羅斯娃娃
Russian Doll

就讀學校

國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師

王梅珍 Wang, Mei-Jen

作品概念

以俄羅斯娃娃作為概念發想，層層堆疊的趣味性結合茶具設計，使其收納更加方便。俄羅斯娃娃有祈願的含意，在許願後需要耐心等待結果，就像沏茶一樣，需要時間的等待，才能泡出一壺好茶。

獲獎心得

「德國 TALENTE 國際競賽」為教育部審定項目一等獎，能夠於在學期間入選 TALENTE 2020，是給予我在工藝創作的路上非常大的肯定，也因為比賽的過程學習到了很多面向，無論是與主辦單位溝通交流，亦或是藉由比賽而認識更多創作者，皆是增廣見聞。此作品是我初嘗試個人技法研究的開端，能夠被看見並入選，除了欣喜之外，使我對創作更有熱忱，也謝謝 IDC 設計戰國策提供補助管道，讓創作不只是得獎，也有實質上的幫助！



**2019 韓國清州國際
工藝大賽 (雙年展)**
2019 The Cheongju
International Craft Biennale
入選 | Selected

姓 名

葉方瑾 Yeh, Fang-Jin

作品名稱

家鄉印象
Homeward Impressions

就讀學校

國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系碩士班

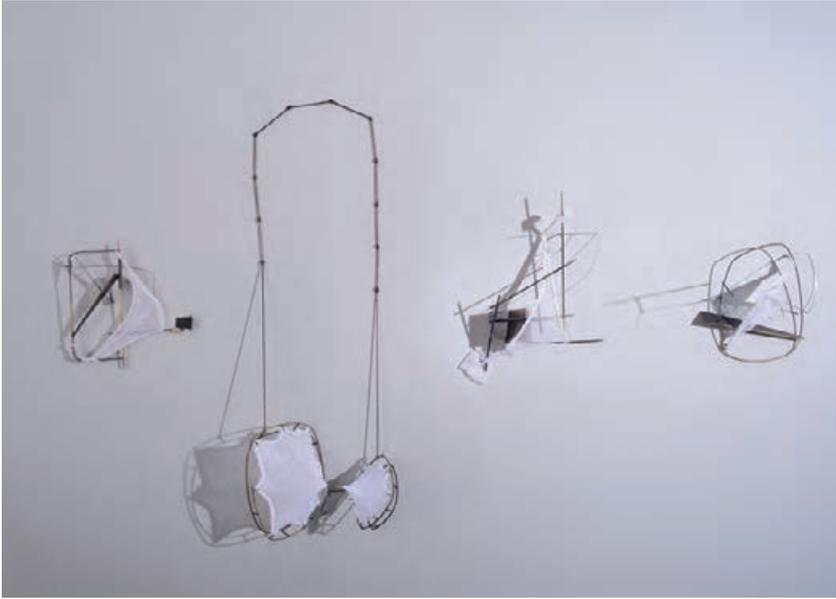


作品概念

作品發想於過去與大地接觸的感官經驗，以直覺拼湊印象中的家鄉景象。拋開材質的既定形象，從大量的實驗中尋找自然意象，並在材質存有的活水源頭之中，讓它們重新過渡到一個新的生命，重現第二自然。

獲獎心得

2017 年獲得「日本伊丹國際當代首飾展」第四名，為教育部審定項目一等獎，很可惜錯過了設計戰國策的獎勵金申請時間。很榮幸在 2019 年再次以首飾創作入選「韓國清州雙年展」，非常感謝教育部鼓勵學生參與藝術與設計類的國際競賽，設計戰國策不僅提供臺灣藝術創作者國際競賽的資訊，還提供了優渥的獎金。這個補助管道，除了給創作者另一份肯定之外，也是支持創作者能持續創作下去的實質回饋。



**2019 韓國清州國際
工藝大賽 (雙年展)**
2019 The Cheongju
International Craft Biennale
入選 | Selected

姓 名

張猷琛 Chang, Yu-Chen

作品名稱

Tension in Between

就讀學校

國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系碩士班

指導老師

趙丹綺 Chao, Tan-Chi

作品概念

我、你，一起拉住些什麼。

獲獎心得

很開心此次有機會能夠獲得設計戰國策的獎補助，感謝家人對於我創作的支持，是我的最佳後盾，以及研究所的同學好友們在彼此探索創作的過程互相激勵，也不能不提在碩士班支持我們自由探索內在的指導教授，趙丹綺老師的指導與支持。謝謝舞蹈與當代首飾相互激盪下給予我的靈感，在創作的路途上能夠獲得國際賽事獎項及教育部設計戰國策計畫的支持是莫大的肯定，寄望此後能乘著這股能量持續創作，謝謝。



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

姓 名

林志謙 Lin, Jih-Cian

作品名稱

歲寒錫器

Spring Pure Tin Plate

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

柯志祥 Ko, Chih-Hsiang



作品概念

歲寒錫器為餐桌上帶來一絲自然世界的氣息。特殊製程將自然紋理烙印於金屬表面，凸顯了錫的細緻質感，給予視覺、觸覺不同的感受，它與布料織品或精緻的木桌搭配起來顯得相得益彰。

獲獎心得

很榮幸獲得 IDC 設計戰國策的肯定，在此特別感謝我的指導教授柯志祥老師給予我自由的創作空間，也很感謝 WOO Collective 的技術指導。設計源於生活，以文化為本質，觀察生活中的美，以自身來說，創作源自於生活的累積。對於美的事物至今一直抱持著熱情的態度，並持續在工藝與設計的領域裡，不斷的學習成長，感謝我的家人、師長以及朋友，有您們的支持，使我擁有動力持續走下去。器物與生活，相生相長，潤物細無聲為美。人與自然，從此相生相息。



2019 德國 iF 設計新秀獎_02
2019 iF Design Talent Award_02
Winner

姓名

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

作品名稱

共享辦公系統
ORBIT

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

ORBIT locates co-working system in global airports for those business commuters.

獲獎心得

It is a clustering and incubation platform that breaks through traditional work style. It also knows that people are more inseparable from work and life, and they care more about space to create high quality of work.



2019 德國 iF 設計新秀獎_02 2019 iF Design Talent Award_02 Winner

姓名

張怡臻 Chang, Yi-Jhen
柯佳均 Ko, Chia-Chun
張吟如 Chang, Yin-Ru

作品名稱

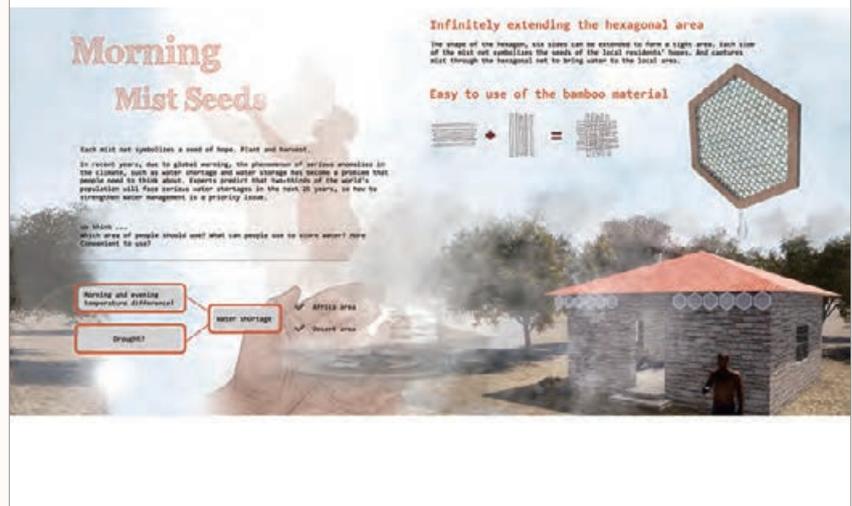
初霧種子
Morning Mist Seeds

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
景觀及都市設計系

指導老師

許哲瑜 Hsu, Che-Yu



作品概念

借鏡沙漠動植物汲水技巧為靈感，改良捕霧器研究應用，融合在地傳統建築元素，就地取材設計出面積最大化，且節省材料的六角形竹編捕霧網，透過懸掛屋簷的方式收集水源，解決技術門檻與用水短缺問題。

獲獎心得

感謝夥伴們，對於設計彼此有共同的共識，一起努力構思與討論把設計發揮到最大值，很榮幸榮獲「德國 2019 iF 設計新秀獎」，感謝學校及許老師給予參賽機會與設計實質上的建議，完成「初霧種子」的設計。拿到這份榮耀也提醒著我們，氣候的極端化，生存將會面臨更大的挑戰，大家攜手面對，用好的設計、用心打造美好家園環境。



2019 德國 iF 設計新秀獎_02
2019 iF Design Talent Award_02
Winner

姓 名

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

作品名稱

珊瑚共生復育系統
 Re-Habitat

就讀學校

國立臺灣科技大學
 設計學院
 建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

Re-Habitat 珊瑚共生復育系統是一個模組化的珊瑚與共生藻修復系統，每一個模組化單元體上面都育有珊瑚幼苗。此設計模擬對稱球體——最穩定 C60 分子結構體作為防禦洋流的穩定結構。

獲獎心得

在大量捕撈和珊瑚採摘嚴重破壞後，造成海底集體白化，該設計旨在通過相對便宜的技術大規模修復珊瑚礁，透過該設計可以適應不同海床地貌，以咕啞石（死掉的珊瑚）碎化融合成新的結構體，此珊瑚生態廊道邀請共生藻類透過結構中的呼吸孔與珊瑚一起生長。讓我們一起愛護海洋與地球吧！



2019 德國 iF 設計新秀獎_01 2019 iF Design Talent Award_01 Winner

姓名

葉芷婷 Yeh, Chih-Ting

作品名稱

生態補丁
Ecological Band-Aid

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

針對各階段的河川段設計不同的「生態補丁」，透過自然防洪設計以達到最大的自然修復，復育河川水文、地形、生態的方式來提高洪水平原的蓄洪量以及河道的排水量，以降低洪水氾濫的風險。

獲獎心得

感謝設計戰國策讓作品可以有更多的機會被看見，透過參與國際競賽探討作品的實踐性、創新性、永續性及未來性，並獲得許多實務上的問題及建議，讓作品能夠以另外的觀點切入延伸或繼續精進，獲得獎項不是終點，而是能夠對於找到解決問題的想法更加的肯定與繼續研究的動力。



2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 | Merit

姓名

陳志倫 Chern, Jyh-Luen
李沛駿 Lee, Pei-Chun
林佳儀 Lin, Chia-Yi
郭佩昀 Guo, Pei-Yun

作品名稱

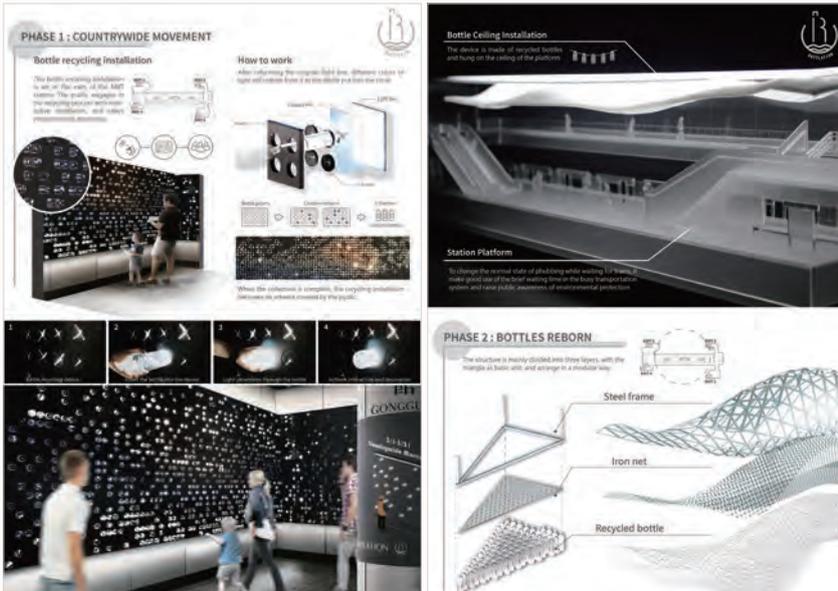
捷運策展計畫
Bottlation

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting
江梓瑋 Chiang, Tzu-Wei



作品概念

以往普通展覽形式傳遞環保意識，往往只能帶給人們短暫的記憶，我們進一步思考，要如何在人群快速流動的基地中，吸引住大眾的目光，展覽並不是讓觀者只能「觀看」藝術，而是能夠讓他們能夠「參與」藝術。

獲獎心得

在此次設計中，加入了我們團隊對於環境的感受與期許，希望可以透過較有趣又親民的方式，把環保意識帶入生活之中，而當民眾離開這個展覽後，在不同地方看到寶特瓶，也能想起 Bottlation 所代表的意義，落實減少寶特瓶的使用，很榮幸可以獲獎，Bottlation 團隊未來會繼續為環保而努力。



**2020 紐約藝術指導協會
年度獎 (ADC)**
2020 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 | Merit

姓 名

陳韋翰 Chen, Wei-Han
黃歆雅 Huang, Xin-Ya

作品名稱

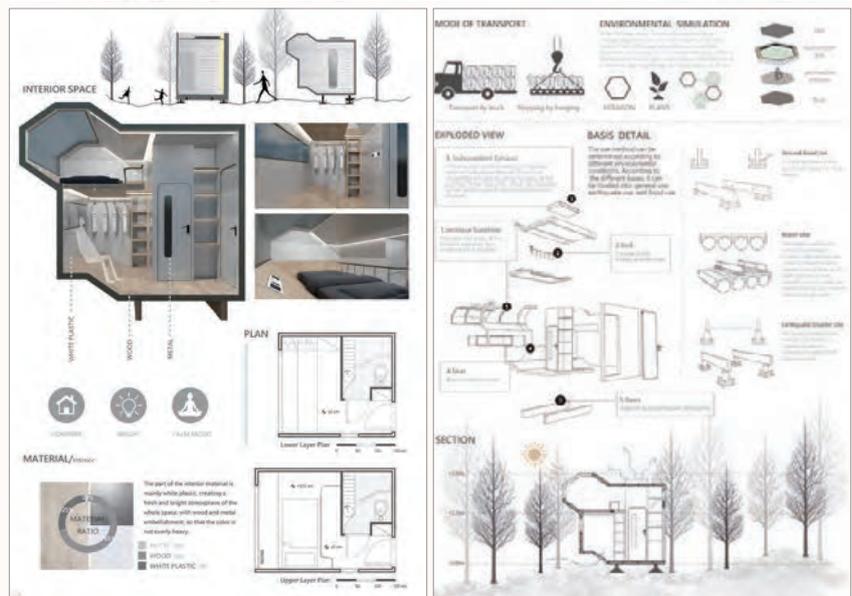
諾亞社區
Noah's Community

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

新型冠狀病毒於 2020 年初爆發，潛伏期至少 14 天。人們需隔離有感染風險的人，以防範疫情的擴張。Noah's Community 提供暫時讓人停留的空間，無論是受到天災、病毒、戰爭影響的人們都能夠使用。

獲獎心得

此次是我們團隊第一次參加國外知名大型競圖，參加比賽的過程一路上雖然很艱辛，但是得到的成果卻也是美好的。今後我們團隊也會繼續發揮設計的熱忱，發現生活周遭的問題，以人為本出發，創造出更多美好的設計，為全球的人民福祉盡一份心力。



2020 美國國際設計傑出獎
2020 International Design Excellence Awards (IDEA)
銀獎 | Silver

姓 名

葉芷婷 Yeh, Chih-Ting
 馬朗文 Ma, Lang-Wen

作品名稱

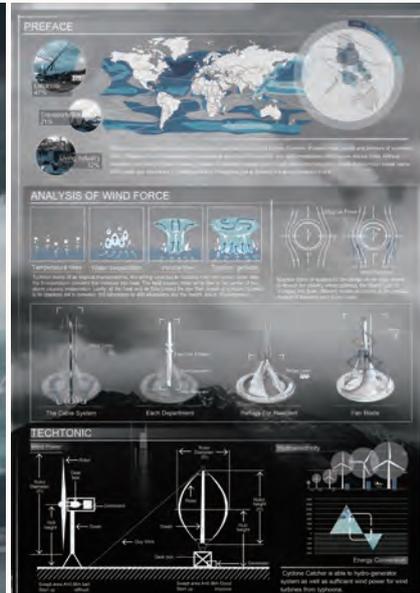
Cyclone Catcher

就讀學校

國立臺灣科技大學
 設計學院
 建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

氣旋捕手是一個概念設計，是設計來收集雨水並且將颱風強勁的風力轉化成電力的大型颱風塔。我們設計了鱗片般的開口能偵測風力的強弱進行局部的開闢來適應強力的風阻，這樣就能減小風阻避免設施因為轉速過快而損毀。

獲獎心得

非常感謝教育部設計戰國策提供學生平臺及機會分享自己鑽研的作品及新想法，並提供資源讓學生的想法能更上一層樓並邁向實踐的可能性。在參與國際競賽過程中，能夠入圍決選的團隊及個人作品都非常的令人驚豔。在我們團隊的觀點，設計戰國策不僅是提供有想法的學生能夠將自己投入許多心血及時間的作品有實踐的可能，更是一個跨領域的平臺匯集各界人才的一個交流場域，使我們不僅在自己的領域上持續加強，並能會同不同專長的人共同討論出新的可能性。



2020 美國國際設計傑出獎
2020 International Design Excellence Awards (IDEA)
銅獎 | Bronze

姓 名

葉芷婷 Yeh, Chih-Ting
 許禕洋 Xu, Yi-Yang
 吳睿文 Wu, Rui-Wen

作品名稱

Santa's Giftbox

就讀學校

國立臺灣科技大學
 設計學院
 建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

這個項目的靈感來源於聖誕老人的禮物盒。小小的禮物盒對於孩子來說充滿了驚喜與歡樂，如果能將兒童遊樂場打包到一個盒子裡，一定能為孩子們帶來特別的遊樂體驗。

獲獎心得

感謝陳彥廷教授兩年來無私的指導。參加競賽的過程中學到了很多，收穫了很多，感謝戰國策提供了這麼好的機會，讓我們得以在更大的舞臺上與世界各地的設計師相互學習進步。希望能懷揣著一顆赤誠之心在設計的道路不斷前進。



2020 德國紅點設計概念大獎
2020 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 | Red Dot

姓名

周勤超 Zhou, Qin-Chao

作品名稱

重生

Regenerate

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

重生，是一個可移動式且能快速組裝的模組化病房，可依需求快速變化。每個病房單元可視情況調整為不同的功能使用，同時模組化單元下方還有過濾醫療廢水、廢氣的裝置，從排氣塔排氣產生的動能將用來發電。

獲獎心得

感謝教育部與評審委員對作品的肯定，重生（Regenerate）旨在幫助全世界因應緊急事件，例如此次 COVID-19 疫情所引起的醫院檢疫及隔離病房不足的問題。期望在空間設計與實際的體驗上能夠比現有的臨時病房空間更有突破性，同樣希望在未來有更多發展設計的機會。



2020 德國紅點設計概念大獎 2020 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓名

李沛駿 Lee, Pei-Chun
龔照峻 Kung, Chao-Chun
蔡沛淇 Tsai, Pei-Chi

作品名稱

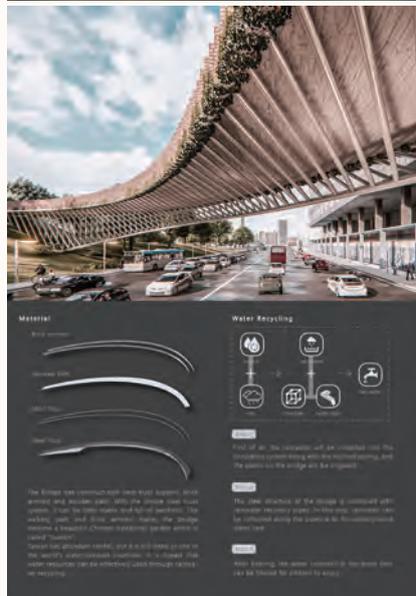
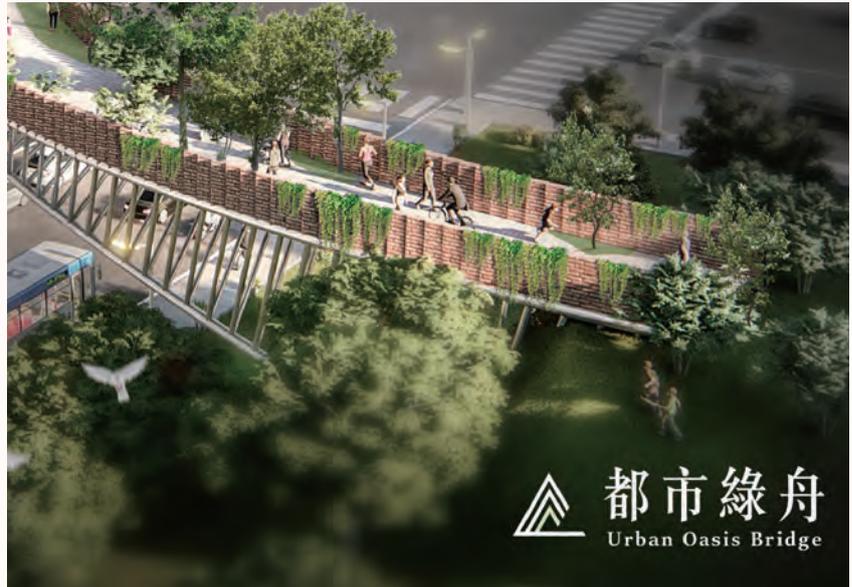
都市綠舟
Urban Oasis Bridge

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

都市綠舟是一座人行天橋，這座橋的設計有如現代的諾亞方舟，種植了樹木和鮮花，從公園一側延伸出綠意。用簡單的鋼桁架系統，磚護欄和木製鋪面建造，雨水過濾系統沿著橋運行，以灌溉植物。

獲獎心得

感謝教育部提供設計戰國策的平臺，鼓勵學生參與各項國際性的設計競賽，並且也藉此觀摩各個優異的得獎作品，讓我們學習到不同作品的創意與美。參與團隊競圖不但能展現創意與美感，更重要的是學習團隊間的溝通與合作。透過團隊合作能讓設計過程變得更有效率，也藉由討論激發更有趣的概念與想法。在過程裡我們透過分工把自己的優勢展現出來，也讓效率極大化，即使在建築系繁忙的課業中也能參與大型的國際比賽。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

林崑哲 Lin, Wei-Zhe

作品名稱

和怡

Harmony

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

和怡所創造的是一個生活的平衡，空間中可以工作、起居、休閒，在都市的生活裡可以平衡情緒。工作及生活很重要，我將這一個想法植入了空間裡，運用各種不同的建材表達了多彩的人生。

獲獎心得

感謝臺科大建築系指導教授的教導，不僅加強了我設計的表現方法，對於文案、排版、發想、3D圖、流程圖等的執行都有顯著的提升。得獎只是一個開始，也希望實現更多的設計理念，發揚臺灣最有創意的設計靈魂，做出更多讓臺灣發光發熱的作品。在戰國策的努力之下，我承襲了優良的設計發想與執行的精神，這也將伴隨我一輩子，執行出更美好的作品。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

林崑哲 Lin, Wei-Zhe

作品名稱

精神解構

Spirit Deconstruction

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

我們試著透過顏色與建材，去了解一個男主人在工作與居家生活中的角度與面相。我們用灰色木紋來體現他對於工作的專業；沉穩的木地板表現了他個性的溫暖與和諧。

獲獎心得

感謝臺科大建築系指導教授的教導，不僅加強了我設計的表現方法，對於文案、排版、發想、3D圖、流程圖等的執行都有顯著的提升。得獎只是一個開始，也希望實現更多的設計理念，發揚臺灣最有創意的設計靈魂，做出更多讓臺灣發光發熱的作品。在戰國策的努力之下，我承襲了優良的設計發想與執行的精神，這也將伴隨我一輩子，執行出更美好的作品。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

林崴哲 Lin, Wei-Zhe

作品名稱

灰諧之家
Mansion Gray

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

灰色是協調的顏色，雖然沒有彩度但也是生活中裡很重要的溶劑，灰色可以溶解生活中的情感，比如快樂、憂傷、興奮等，在認真地工作之後，灰色可以緩和氣氛，再開心的派對過後，灰色會讓你平靜。

獲獎心得

感謝臺科大建築系指導教授的教導，不僅加強了我設計的表現方法，對於文案、排版、發想、3D圖、流程圖等的執行都有顯著的提升。得獎只是一個開始，也希望實現更多的設計理念，發揚臺灣最有創意的設計靈魂，做出更多讓臺灣發光發熱的作品。在戰國策的努力之下，我承襲了優良的設計發想與執行的精神，這也將伴隨我一輩子，執行出更美好的作品。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

林崑哲 Lin, Wei-Zhe

作品名稱

謙輝
 Humble Glory

就讀學校

國立臺灣科技大學
 設計學院
 建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

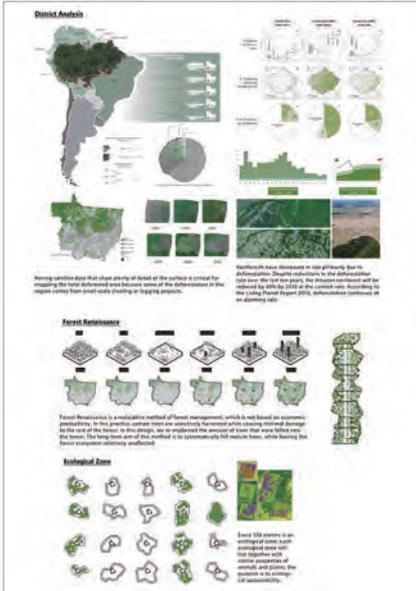
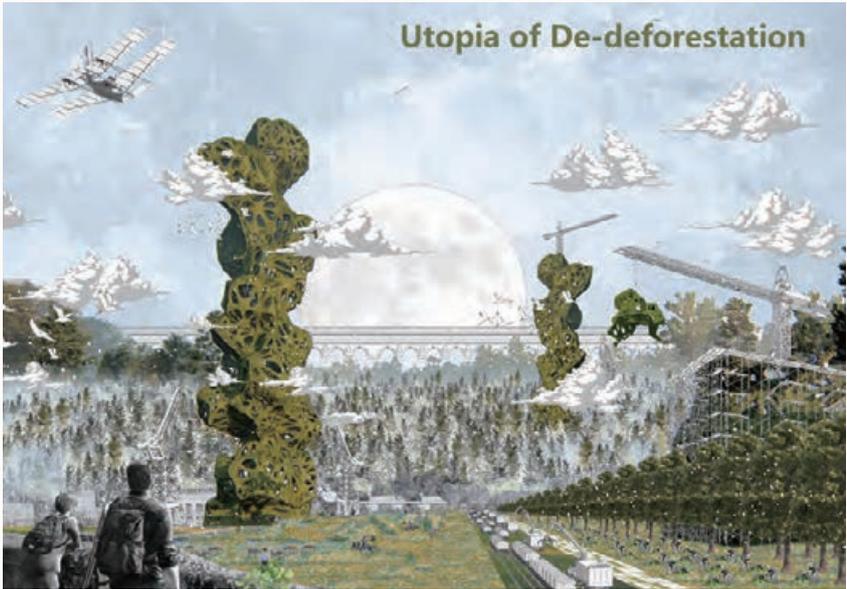


作品概念

生活與工作的結合是一種在設計上要呈現給客戶所看到的藝術，優雅地生活是工作的一部份，是要展現給身邊人看的成果，如果將生活與工作做到完美的平衡，這才是設計的主要目的。

獲獎心得

感謝臺科大建築系指導教授的教導，不僅加強了我設計的表現方法，對於文案、排版、發想、3D圖、流程圖等的執行都有顯著的提升。得獎只是一個開始，也希望實現更多的設計理念，發揚臺灣最有創意的設計靈魂，做出更多讓臺灣發光發熱的作品。在戰國策的努力之下，我承襲了優良的設計發想與執行的精神，這也將伴隨我一輩子，執行出更美好的作品。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

李博文 Lee, Po-Wen

作品名稱

反濫墾烏托邦

Utopia of De-deforestation

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

本設計專注於解決巴西熱帶叢林銳減之問題，藉由參數化設計與建築設計融合，打造符合生態與大自然之間關係的造型，同時高聳入雲的綠色建築物無時無刻提醒人類熱帶雨林之重要，同時也訴說著人類對於生態的無視。

獲獎心得

非常感謝教育部所舉辦的獎勵競賽，使同學們有更多的機會為臺灣、為學校發揚國際，藉由參與國際競賽可以汲取來自世界各地的同學作品，從這些作品中豐富學生自己的設計思維與思辨能力，同時去審視自我作品是否需要更加精進，以提升自我設計能力。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

王雨涵 Wang, Yu-Han

作品名稱

樹紋身

Tree Tattoo

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

光線從等候區天井灑落，就像正在準備填充的色料針，色料延伸至地面 - 壁面 - 天花板，一根根已填充好的色料針正引導著人們入內，樹代表著永恆，我使用樹影做為天花板的設計語彙並一直延伸至壁面與中間天井植物做呼應。

獲獎心得

很感謝教育部設計戰國策和臺科大給我們一個平臺，能讓設計作品在國際競賽上有角逐的機會。也非常感謝我的指導教授陳彥廷老師，總是提供給我們許多專業的想法，參予國際競賽必須具備很好的創作概念，很多時候會陷入迷途的狀態，很謝謝老師給我們不同面向的建議。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

王雨涵 Wang, Yu-Han

作品名稱

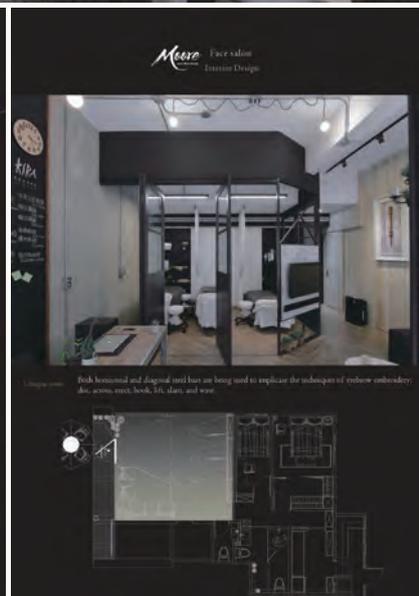
摩爾工作室
 Moore Face Salon Studio

就讀學校

國立臺灣科技大學
 設計學院
 建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

這是一間富有家居感的面部沙龍工作室，空間的設計降低了紋繡客人的不安感，內部將工作區域及接待區透過可活動折疊門做了巧妙的結合，保留空間的隱私感並解決了密閉空間的壓迫。

獲獎心得

很感謝教育部設計戰國策和臺科大給我們一個平臺，能讓設計作品在國際競賽上有角逐的機會。也非常感謝我的指導教授陳彥廷老師，總是提供給我們許多專業的想法，參予國際競賽必須具備很好的創作概念，很多時候會陷入迷途的狀態，很謝謝老師給我們不同面向的建議。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Honorable Mention

姓 名

陳鵬旭 Chen, Peng-Hsu

作品名稱

墨花香
 Boundless

就讀學校

國立臺北科技大學
 設計學院
 建築與都市設計研究所

指導老師

邵文政 Shao, Wen-Cheng



Accessible Design

Inspired by its surroundings, we try to blurred the physical boundary and introduce cultural and poetic atmosphere into common spaces. From the outside arcade to main entrance into reception, there are sections of big wooden panels imitate section of books. The high ceiling lobby is surrounded by book shelves can serve as a library allow occupants and visitors to pick up something to read or even host community book club events. A translucent divider creates by bookshelves separate lobby to semiprivate elevator hall and mail room.

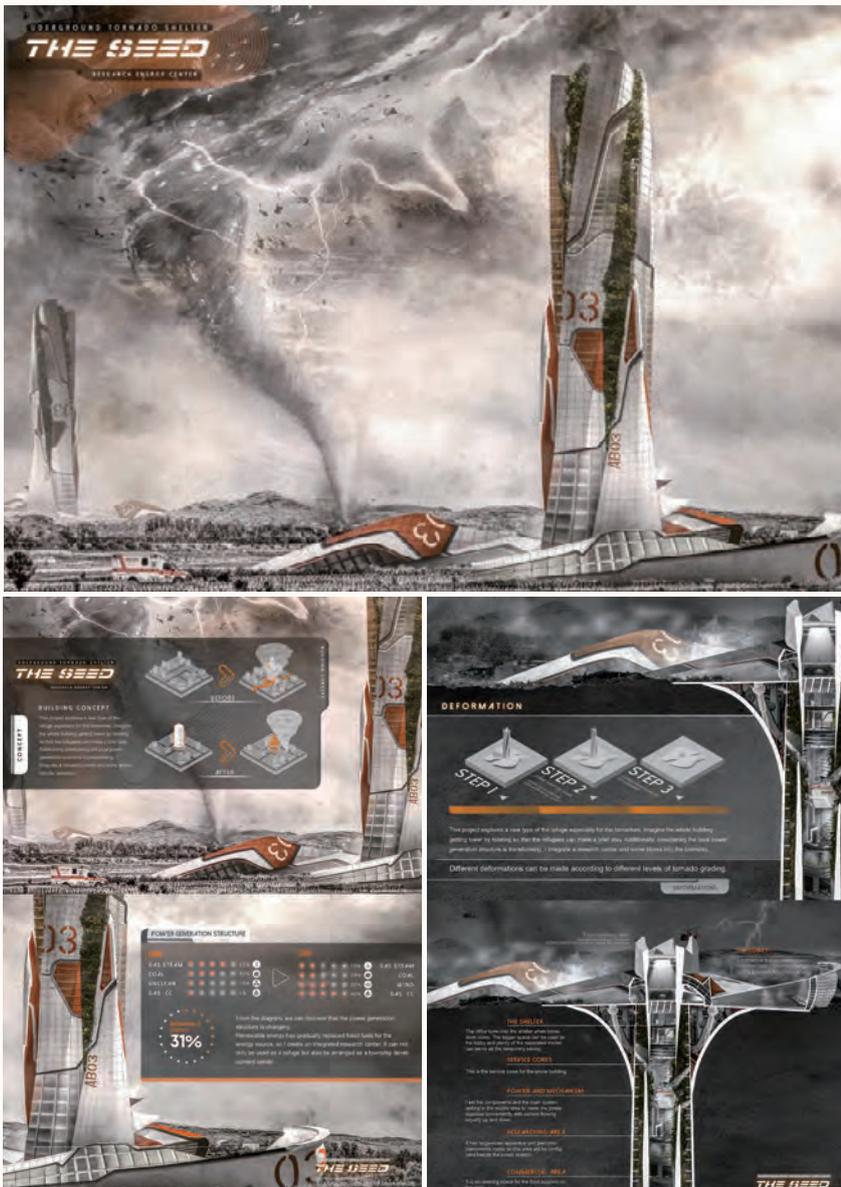


作品概念

從書的斷面轉化而來，成為另一種形式上的帶入，被延伸到挑高屋頂書櫃包圍的大廳接待區，住戶與朋友可以在此閱讀，並有機會成為社區讀書會的場地。延伸到挑高屋頂書櫃包圍的大廳接待區格柵與鏡面為本案兼顧設計與實用性。

獲獎心得

將更多設計以外的知識及人類對環境的關懷，充實到我們對設計的體驗上，以創造代替製造，強調整個生活的大環境才是主角，注重的是人與環境間的平衡；其實有的時候換個角度來想，合理地選擇好的建材，不僅減少對大自然的侵襲迫害，也能夠降低建造成本，試著用另一種方式來好好珍惜大自然所給予的，使人們與環境以更友善的方式永續共存。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Winner

姓 名

葉俊毅 Yeh, Chun-Yi

作品名稱

The Seed

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

該項目探索了一種新型態針對龍捲風的避難所，現有的避難許多都是以補救的形式建造，所以將大型數位機械結構與建築融合，讓它可以在自然災害來臨時變形，形成一個可以解決當地的自然災害及促進都市發展的一個避難所。

獲獎心得

這次得獎讓我更加了解災害的恐怖及其所帶來的許多影響，也從中學習如何發現解決方案。在重複嘗試中找尋最適合的處理手法，分析自然災害的種種數據，以及推斷未來可能的走向及發展。看到首次嘗試自然災害避難設計的努力與堅持有了收穫，讓我非常感動和欣慰，也讓我對於避難與建築設計有了不一樣的想法，更想積極深入探討機械結構與建築的相互關係。從許多自然災害中尋找另一種可能性，以提供未來的我們面對不同的自然災害來臨時，都有更好的解決之道。



2019 美國建築大師獎 2019 The Architecture MasterPrize (AMP) Winner

姓名

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

作品名稱

基因儲存塔
Tower of Gene Storage | 2100 A.D.
in Singapore

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

The design of Gene Tower provides a new strategy of gene storage for global big data.

獲獎心得

The gene storage for big data in the world, we design a vertical gene tower for data both to reduce the occupied space and to favour the use of natural and renewable resources based on a desalination plant on the bottom of tower. Sharing is a crucial point of this design.



04. Design Intent

Our design intent is to weaken building functions, strengthen improving emissions function, and freely define mass transportation space. In this study we try to create perspective, stacked grid hexagons, which make this space more organic without limiting visibility and functionality in the city.

The results indicate that a space that is flexible and adapted to surroundings by recognizing the particularities of its space and environment, a structure that is help improving air pollution and acid rain, a space that respects the natural environment and urban pattern while strives for a good design.

URBAN BREATHING SYSTEM
Green Filtration For Air Pollution

01. Site

One of our intervention site is the "Katharinehospital bus station", a place which even though is located across to the university stadium, it at the straight road, today prevents strongly leaving pollution from vehicles as same as the highway. Therefore, we dedicated to create a "Breathing lung" for users of mass transportation space.

Original mass transportation station consists of stops and rest area. According to much study, we design a modular system in which structures and stops are blended together, freely assembled. This perfectly-preserved organic system presents increased potentials of adaptation in mass transportation space.

02. Issue Study

Air pollution is an environmental issue that is urgently needed to be solved. Mostly, the emissions of vehicles and PM2.5 cause acid rain and air pollution.

Thus, we found interesting findings that general barriers on highway or street are the highest interface that daily contact the traffic flow. Moss can grow on the roadside in emissions from vehicles, also they can absorb vehicle emissions as their nutrient. That is why we hope to improve serious pollution problems through the combination of these.

Moss normally survives by absorbing air and water, using its characteristics to absorb and filter the ammonia and particulate matter by the vehicle, transform it into nutrients for growth, and integrate it with the acoustic barrier as a new interface to improve the problem of air pollution.

03. Concept

Urban Breathing System is environmentally friendly blocking acid rain that they are using moss from the worldwide to cover it, the plant is widely used to efficiently prevent air pollution, and block acid rain.

03-1. Integral Structure

The whole unit is an aluminum alloy pipe, and the horizontal pipe has holes to make the rain flow down, providing rain to everywhere, and the space below the barrier is used for storing the filtered rain and providing water storage as nutrient.

01. Hexagon Unit

02. Unit Explosion of Lighting Replacement



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Winner

姓名
謝宗穎 Hsieh, Tusng-Ying
黃宣庭 Huang, Hsuan-Ting

作品名稱
城市呼吸系統
Urban Breathing System

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師
陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

Our design intent is to weaken building functions, strengthen improving emissions function.

獲獎心得

In this study we try to create perspective, stacked grid hexagons, which make this space more organic without limiting visibility and functionality in the city.



2019 美國建築大師獎 2019 The Architecture MasterPrize (AMP) Winner

姓名

馬朗文 Ma, Lang-Wen

作品名稱

越

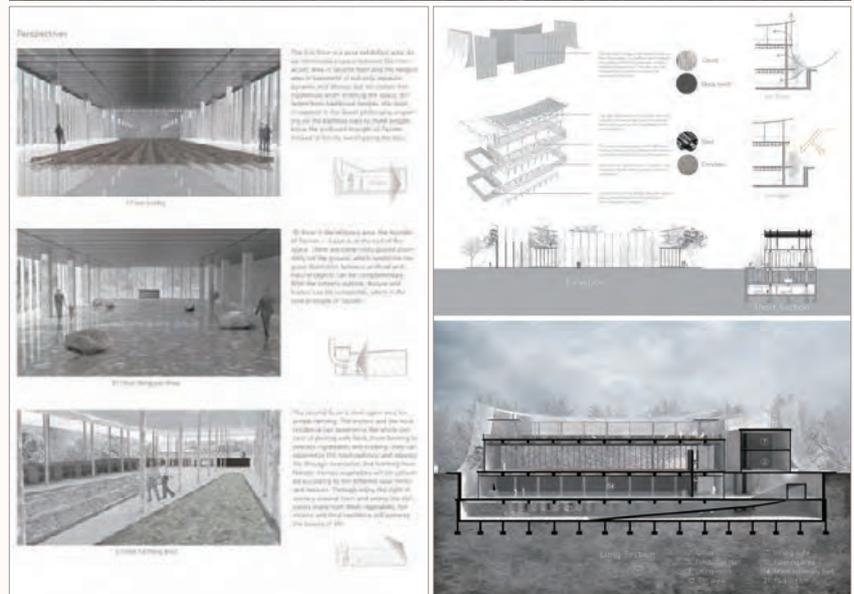
Transcendence

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

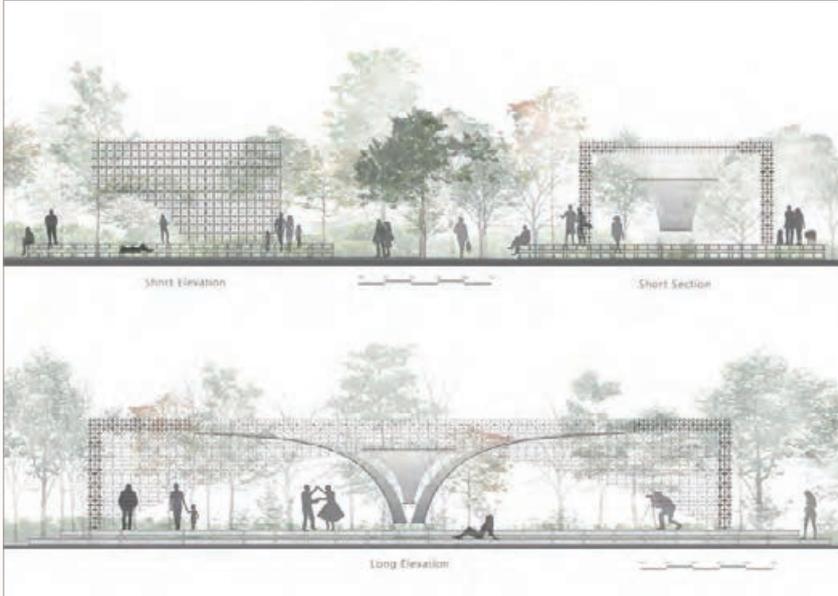


作品概念

此現代道教空間以二十四節氣及道家之中心思想衍生，以全新的現代構造及材料詮釋最初的老子理念以及祭拜空間和展示空間。

獲獎心得

非常謝謝設計戰國策不斷鼓勵學生參加國際比賽增加經驗，讓全世界看見臺灣的設計能力，並獎勵學生能更進一步的發展。此作品不僅讓各國的評審及參訪者看見中華傳統宗教的脈絡及故事，並能以空間設計的語彙傳達給國外，再次謝謝設計戰國策這個平臺多年的努力！



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Winner

姓 名

馬朗文 Ma, Lang-Wen

作品名稱

游霧者
Mist Roamer

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

作品概念

利用廢棄木棧板及木材搭配水霧系統建成的裝置，提供至河邊游泳及曬太陽的遊客休憩及防止曬傷的空間。

獲獎心得

非常感謝設計戰國策提供這樣的獎勵制度，鼓勵設計類群學生積極拓展國際知名度及讓別的国家看見臺灣。雖然這個作品的地點在瑞士的蘇黎世郊區，但因為風景優美及當地環境涵構特殊，使我非常想要設置一件裝置來達成環境共榮並吸引遊客前來，讓此地不再只是一般的河岸。



2019 美國建築大師獎 2019 The Architecture MasterPrize (AMP) Winner

姓名

蔡沛淇 Tsai, Pei-Chi
龔照峻 Kung, Chao-Chun

作品名稱

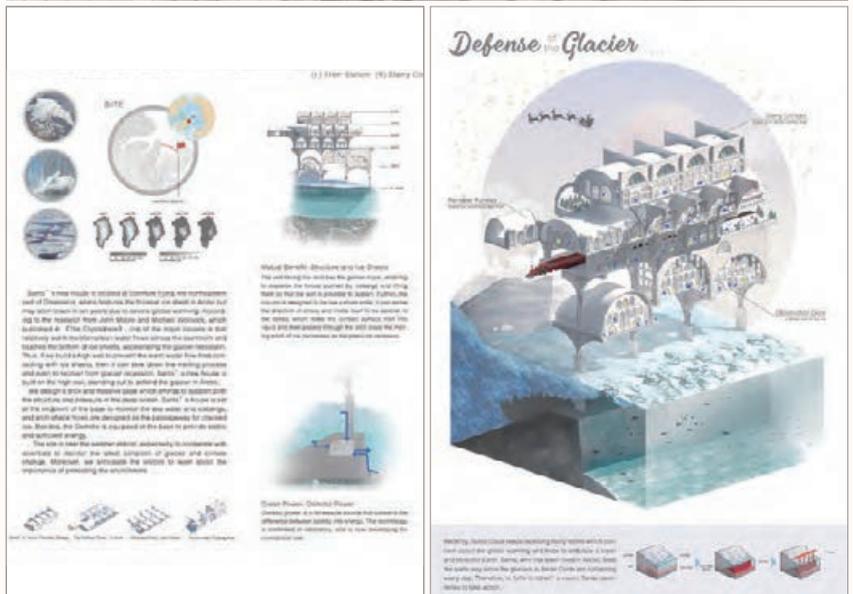
冰河保衛戰 - 聖誕老人之家
House of Santa - Defense of the Glacier

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting
江梓瑋 Chiang, Charles



作品概念

基地位於格陵蘭島的東北部，由於熱海水接觸冰層的底部，加劇了衰退，因此我們在永久性冰層和冰山的過渡區域建起了高牆以防止這種情況。該建築物位於中點以監視冰山，拱形孔設計為破裂冰的通道。

獲獎心得

藉由這次競賽作品我們研究了許多文獻與資料，也對氣候和暖化議題有更深入的了解。同時也了解到自身技術與知識需要再加強的地方，很榮幸本作品有機會獲獎，我們會再更加努力增進專業能力；另一方面，團隊競圖最重要的是學習隊員的溝通、分工與合作。透過團隊合作能讓設計過程變得更有效率也更完整，也藉由討論激發更有趣的觀念與想法。



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Winner

姓 名

李博文 Lee, Po-Wen

作品名稱

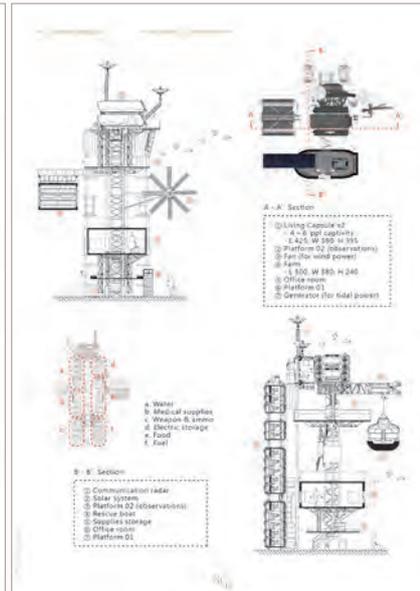
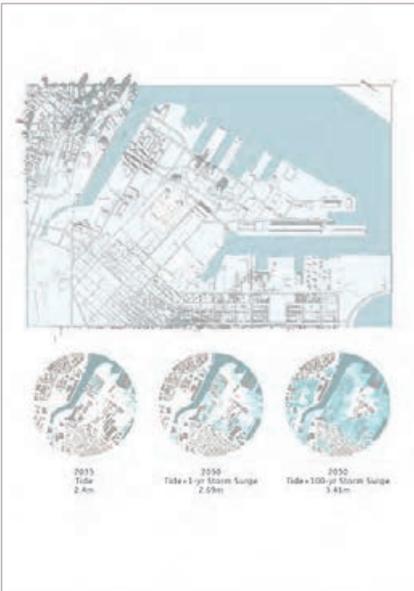
波士頓 2050 都市急救站
 Boston 2050 Micro
 Rescue Sub-Station

就讀學校

國立臺灣科技大學
 設計學院
 建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

世界銀行對沿海城市的研究報告稱，波士頓是遭受海平面上升長期破壞的第八大脆弱地區。因此提出一個微建築構想，設計一個微型救援站來放置在城市街道中的節點，可提供足夠的食物、水、電力、醫療用品、甚至武器等。

獲獎心得

非常感謝教育部所舉辦的獎勵競賽，使同學們有更多的機會為臺灣及學校發揚國際，藉由參與國際競賽可以汲取來自世界各地的同學作品，從這些作品中豐富學生自己的設計思維與思辨能力，同時去審視自我作品是否需要更加精進，以提升自我設計能力。



2019 美國建築大師獎 2019 The Architecture MasterPrize (AMP) Winner

姓名

劉奕廷 Liu, Yi-Ting

作品名稱

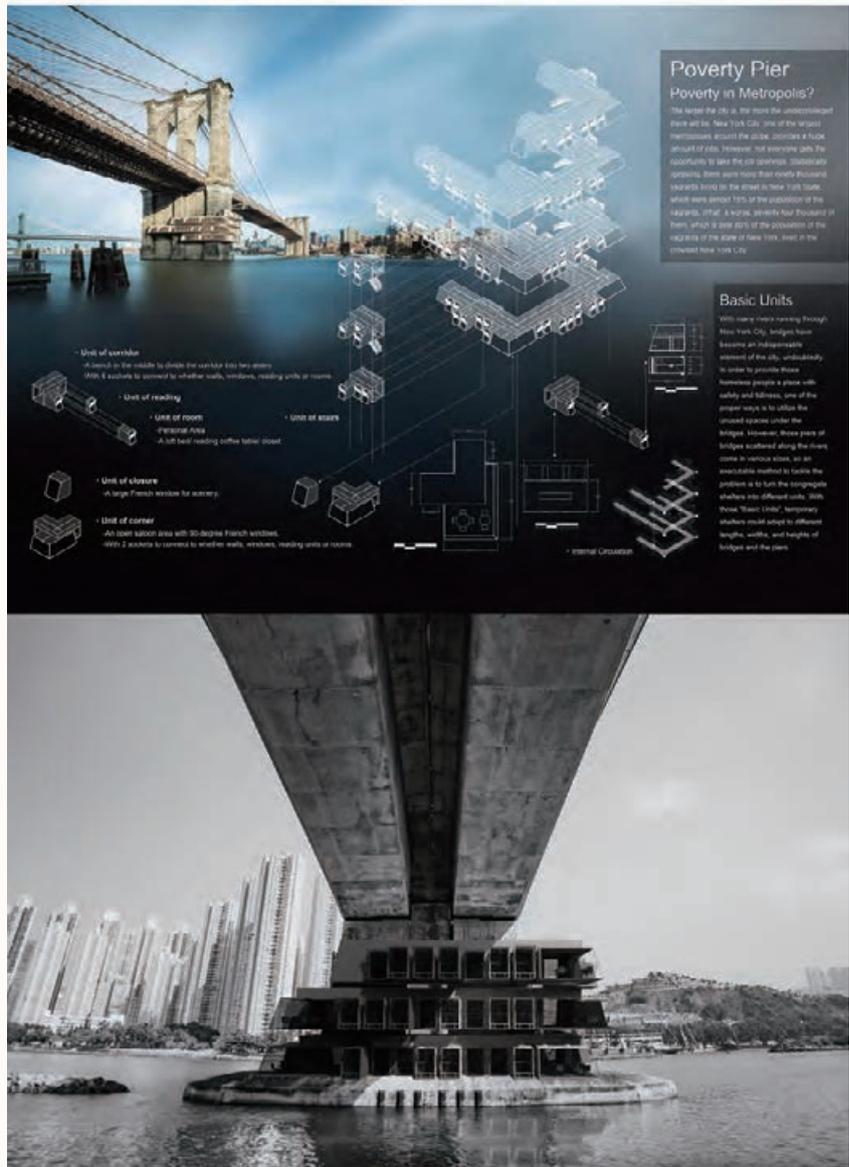
橋墩收容所
Poverty Pier

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

紐約市，一個被河流切割的都會區，若是妥善運用橋梁附近的閒置空間，或是橋墩上的空間，將能夠有效收容為數眾多的街友、遊民。

獲獎心得

十分感謝指導老師的教誨，讓當時不太會使用軟體的我不斷參與國際的競圖賽事，更令憧憬且初試身手的作品能夠獲得評審委員青睞，但競圖之爐是永無止盡的，就如同身為設計人的一份子一般，沒有完美的作品，因為沒有最好，只有更好。希望能充實地於接下來的日子中參與更多國際賽事，並藉此鍛鍊建構模型與美化圖面的技術。

Axis & Nature

Nature is where the mind belongs. "Real design is where spatial planning is conducted in a manner which centers around humans coexisting with nature". By incorporating the theme of "nature being in one's living room", this project focused on bringing "humanity, the environment, and architecture" together to satisfy the longing people have for living in nature, so that one's mind may wander with the wind, light, water, and greenery while building the scene of an ideal life within the city.



2019 美國建築大師獎
2019 The Architecture
MasterPrize (AMP)
Winner

姓名

陳鵬旭 Chen, Peng-Hsu

作品名稱

軸線與自然
Axis & Nature

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
建築與都市設計研究所

指導老師

邵文政 Shao, Wen-Cheng

作品概念

空間建築是一種生活態度的傳遞，深度「觀照」空間主體與環境的圍襯關係，基地面對自然保護區山脈，以三度空間思維，向大自然借景，讓山、樹、建築空間一層一層的和諧融合，景深無限延伸。

獲獎心得

重整平面格局、打破隔間阻礙，空間一以貫之，以「大尺度、展開式」設計，讓所有空間產生緊密聯繫，並且都能面對自然保護區山脈景致。把機能融入設計，提升住者之間的交流，空間的X軸與Y軸因此產生串連，打破空間的界線，成為可以相互交疊、續連的交互性關聯，住者遊走在家中的每個角落，都像是正在與自然交談一般，讓空間有自然的通風採光，可擁抱窗外山水全幅綠光。



2019 美國建築大師獎 2019 The Architecture MasterPrize (AMP) Winner

姓名

謝定宏 Sie, Ding-Hung

作品名稱

自然劇場

Nature Theater

就讀學校

中原大學

設計學院

建築學系碩士班



作品概念

透過建築結構的再設計，使舊建築獲得重生的機會，同時也利用結構系統創造出都市中的建築公園，重新連結人與自然的關係。

獲獎心得

從就讀研究所的第二學期開始因指導老師建議我去挑戰各種設計競圖，去體會不同競圖的精髓並落實自己的設計理念，在歷經了十五次不同的設計決賽後，終於在最後一次獲得了國際競賽的獎項，此刻我十分感謝我的指導老師曾光宗老師在研究所期間的教導，讓我有機會去挑戰各式各樣的設計競圖，並且在這過程中讓我體會到身為設計人應有的處事態度，很感謝老師。未來我也會繼續努力，希望未來能做出更多好作品！



2020 全球仿生設計競賽
2020 Biomimicry Global Design Challenge
Semi-Finalist

姓名

鄭翔仁 Cheng, Hsiang-Jen
 席瑞拉 Veettil, Sreerag-Chota
 方蘇菲 Pérez-sasía, Sofía
 安瑪莉 García Adánec, María-Paloma

作品名稱

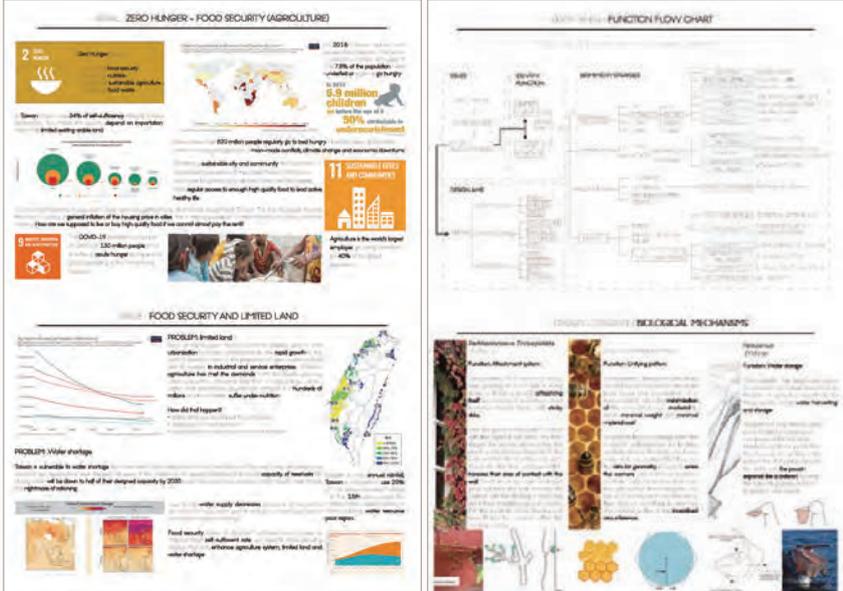
都市漂浮農場
 WeFlant. We Fly Plants

就讀學校

東海大學
 創意學院
 建築學系碩士班

指導老師

邱國維 Chiu, Kuo-Wei



作品概念

WeFlant 致力於減少現代社會中，因為城市化所造成的可耕地減少與糧食短缺的問題，嘗試利用仿生技術的優勢，找到更有效率的設計策略，發展新型的都市農業系統，並實現「零飢餓」的永續發展目標 (SDGs)。

獲獎心得

全球仿生設計大賽與一般建築設計不同，是跨領域的設計挑戰。一路走來，我們更加崇敬大自然的奧妙，地球上現存的生物，歷經長時間生存考驗的策略，屢屢讓我們驚嘆，也給了我們很多的設計啟發。指導老師邱國維引領我們走出教室，在真實的大自然中理解仿生設計，唯有在戶外感受與發現這些生物的奇妙之處，才會有真正的仿生靈感乍現。最後，非常真摯的感謝啟發與引領我們探索仿生領域、拓展我們視野的邱國維老師！



2019 世界可穿著藝術大賽
2019 World of WearableArt Awards Show (WOW)
神話組第二名

姓 名

張以葳 Chang, Yi-Wei

作品名稱

靈魂守護者
 Soul Guardian

就讀學校

實踐大學
 設計學院
 服裝設計學系

指導老師

覃康寧 Sam, Hong-Ling



作品概念

充斥黑暗勢力的世界裡，內心的惡魔讓我們墮落並啃食著我們的心。我們都需要一個守護者來淨化我們的心靈，保持我們靈魂的完整和純潔。這是我的世界創造的靈魂守護者，他沒有人的外表，卻擁有人的靈魂。

獲獎心得

這比賽是重生的機會，重新思考服裝對自己的定義和價值。比賽時和各國設計師交流，追隨自己內心真正想做的事，而非大家都走一樣的路，如果都做同樣的事並跟隨同等的審美，那教育就是同化的過程。每個人所擅長的專業不同，沒有什麼是不好也沒有相對好，教育應該是接受個人差異，設計藝術尤其是。做自己是個盲目的說詞，我也不清楚如何做自己，只知道要什麼就要靠自己爭取，沒有什麼是不用努力就可以得到，沒有所謂的幸運，只有機會在你面前時，你是否有能力抓住。



2019 東京新秀設計師時裝大獎
2019 Tokyo New Designer
Fashion Grand Prix
優秀賞

姓 名

曾彥維 Tseng, Yan-Wei

作品名稱

日常英雄
The Anonymous Heros

就讀學校

實踐大學
設計學院
服裝設計學系

指導老師

覃康寧 Sam, Hong-Ling

作品概念

警報響起，我們是無名英雄在為這個世界與社會奮鬥，保護社會及維護正義是我們的使命，我們不畏懼，我們不為誰奮鬥，不追求名義，只為了保護這世界的和平。

獲獎心得

很開心能夠得到教育部的肯定，讓我能夠繼續在服裝這條路繼續創作自己喜歡的服裝，這一系列作品的初衷就是想要透過服裝來講述社會上所發生的議題，利用自己的見解，透過對服裝的看法及感受，讓大家來重新探討社會上所發生的議題，非常開心有機會能夠讓這系列的作品讓更多人看見。



2019 東京新秀設計師時裝大獎
2019 Tokyo New Designer
Fashion Grand Prix
秀作賞

姓 名

謝佳翰 Hsieh, Chia-Han

作品名稱

都市叢林突擊隊
 We R Flower In Green House ,
 We R Baby In Jungle City!

就讀學校

實踐大學
 設計學院
 服裝設計學系

指導老師

鄭經中 Cheng, Chin-Chong



作品概念

我們就像一群溫室中被好好呵護的花朵，即將進入這個社會的都市叢林中，展開一場冒險，利用在游擊隊的服裝，結合了嬰兒的服裝與造型元素，強調了溫室中花朵這個題材，來呈現一整個系列。

獲獎心得

這次的獲獎除了充實國際視野外，也增進了未來對於服裝創作有更大的信心動力，同時也賦予大學階段最後一個系列更不一樣的意義，也謝謝獎學金的贊助，能夠緩解出國參與競賽的金錢成本，使就學與參賽的道路上更加順遂。

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點

95年5月29日教育部台高(一)字第0950075309C號令發布
 95.05.18 教育部教育經費分配審議委員會第1分組第1次會議審議通過
 97年1月31日教育部台高(一)字第0970004084C號令修正
 100年3月29日臺高(一)字第1000027522C號令修正發布
 100.3.8 教育部教育經費分配審議委員會第1分組第1次會議審議通過
 104.03.27 教育部教育經費分配審議委員會高等教育組第3次會議審議通過
 104.04.21 臺教高(一)字第1040044420B號
 107.04.30 臺教高(一)字第1070035134B號
 108.05.16 臺教高(一)字第1080051908B號

一、依據

教育部(以下簡稱本部)為鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽,特訂定本要點。

二、目的

為落實我國藝術與設計領域人才培育之目標,加強藝術與設計領域人才培育國際化,規劃國內教育與國際競賽接軌,鼓勵全國高級中等以上學校學生踴躍參加國際競賽,藉由參與競賽作品之準備,提升學生創作國際水準,並透過參賽過程之觀摩學習,擴展學生視野及提升藝術與設計相關專業技能。

三、申請條件

參賽時為國內公私立高級中等以上學校在學學生,並具有中華民國國籍者。

四、獎勵基準

(一) 本要點獎勵金:參加本部公告之國際競賽且表現優異者,依下列規定核發獎勵金:

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

(二) 機票費補助:參加第一等至第三等藝術與設計類國際競賽,獲銅獎以上之獎項者,依下列規定核發補助赴國外參加頒獎典禮之機票費:

等級	項目	補助金額
第一等	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	艙等:經濟艙
第二等		
第三等		
備註	1. 獲獎學生申請機票費補助,以申請者一人為限。 2. 參加第一等至第三等藝術與設計類國際競賽獲得全場大獎、金獎、銀獎及銅獎,出國領獎需由指導老師(以一位為限)陪同參加者,指導老師依國家地區核發同等級之機票費補助。	

五、申請及審查作業

- (一) 各校於本部規定期限內，有學生參加本部公告之國際競賽且成績優異者，得於每年七月三十一日前，檢附獲獎證明向本部提出申請；本部於當年度受理前一年度八月一日至當年度七月三十一日期間，參加附表所列國際設計競賽獲獎者之申請。
- (二) 申請者如同一作品獲得多項競賽之獎項，僅擇最優獎項，核予獎勵金。
- (三) 為多人共同參賽，共同創作者非國內公私立高級中等以上學校在學學生，一律不予受理。
- (四) 申請者須備妥二種以上咸具獲獎者姓名及作品名稱之獲獎相關證明文件。
- (五) 本部原則於每年十月十五日前召開審查會議，核定獲獎勵學生名單及獎勵額度，並得依實際需要，彈性調整作業時程。

六、經費執行期程

獎勵經費執行期限為每年一月一日至十二月三十一日。

七、履行義務

獲獎勵金之學生，應於當年度十二月十五日前至少履行下列義務之一；經查未履行義務者，本部得不核給獎勵金，已撥付者，應全部追繳之：

- (一) 配合本部或本部指定之計畫辦公室舉辦之藝術與設計人才培育年度計畫及各項教學推廣活動。
- (二) 配合就讀學校舉辦之藝術與設計相關座談、活動。

八、經費請撥及核銷

- (一) 經核定獲獎勵之學生，應依第四點所定獎勵基準，由其就讀學校於每年十二月十五日前，備文檢具履行義務證明、印領清冊及收據，報本部請撥經費。
- (二) 獲獎勵學生之獎勵經費，應由其就讀學校依教育部補(捐)助及委辦經費核撥結報作業要點辦理核結。

九、成效考核

本部得評估計畫成效，決定是否繼續計畫或修正計畫內容。

十、其他應行注意事項

本要點未盡事宜，依相關法令或審查委員會議決議辦理。

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽一覽表

一、綜合設計類

1	德國紅點設計獎 Red Dot Design Award	第一等
2	美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award (IDEA)	第一等
3	德國 iF 獎 iF Award	第一等
4	英國設計與藝術指導協會學生獎 D&AD Student Awards	第一等
5	奧地利國際電子藝術競賽 Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
6	英國倫敦國際獎 London International Awards	第一等
7	日本優良設計獎 Good Design Award (G-Mark)	第一等
8	Adobe 卓越設計大獎 Adobe Design Achievement Awards (ADDA)	第一等

二、產品設計類

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

三、視覺傳達設計類

1	波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw	第一等
2	捷克布魯諾國際平面設計雙年展 International Biennale of Graphic Design in Brno	第一等
3	日本富山國際海報三年展 International Poster Triennial in Toyama	第一等
4	法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 Students, All to Chaumont' Poster Competition	第一等
5	義大利波隆那國際兒童書插畫展 Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition	第一等
6	墨西哥國際海報雙年展 The International Biennale of Poster in Mexico	第一等
7	紐約藝術指導協會年度獎 New York Art Directors Club Annual Awards	第一等
8	英國設計與藝術指導協會學生獎 D&AD Student Awards	第一等
9	英國倫敦國際獎 London International Awards	第一等

10	美國傳達藝術年度獎 Communication Arts	第一等
11	芬蘭拉赫第國際海報雙年展 Lahti Poster Biennial	第一等
12	美國 One Show Interactive 廣告創意獎 One Show Interactive	第一等
13	東京 TOKYO TDC 字體設計競賽 Tokyo Type Directors Club Annual Award	第一等
14	NY TDC 紐約字體設計競賽 NY TDC Awards	第一等
15	莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎 Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee	第一等

四、數位動畫類

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

五、工藝設計類

1	德國 TALENTE 國際競賽展 TALENTE	第一等
2	日本美濃國際陶藝競賽 (三年展) International Ceramics Festival MINO, Japan	第一等
3	義大利法恩扎當代國際陶藝獎 (雙年展) International Competition of Contemporary Ceramic Art	第一等
4	韓國京畿道國際陶瓷雙年展 Gyeonggi International Ceramic Biennale	第一等
5	日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展 ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition	第一等
6	德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎 Friedrich Becker Preis Düsseldorf	第二等
7	韓國清州國際工藝大賽 (雙年展) The Cheongju International Craft Biennale	第二等
8	荷蘭新傳統首飾國際設計競賽及巡迴展 New Tradition Jewellery, International design contest and (travelling) exhibition	第二等

六、建築與景觀設計類：

1	IFLA 學生國際景觀建築設計競賽 IFLA STUDENT LANDSCAPE ARCHITECTURE DESIGN COMPETITION	第一等
2	Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎) Archiprix International	第一等
3	OISTAT 國際劇場建築競賽 OISTAT Theatre Architecture Competition	第一等
4	RIBA 英國皇家建築師學會會長獎 RIBA Presidents Medals Students Award	第一等
5	ISARCH 建築學生獎 ISARCH Awards for Architecture Students	第二等
6	eVolo 摩天大樓設計競賽 eVolo Skyscraper Competition	第二等
7	日本中央玻璃國際建築設計競賽 Central Glass International Architectural Design Competition	第二等
8	IFLA 亞太區學生國際景觀建築設計競賽 IFLA APR Student Design Competition	第二等
9	美國建築大師獎 The Architecture MasterPrize (AMP)	第二等
10	VELUX 國際建築設計競賽 International VELUX Award	第二等
11	全球仿生設計競賽 Biomimicry Global Design Challenge	第三等
12	IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽 IIDA Student Design Competition	第三等

七、時尚設計類

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

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽 國際競賽簡介

綜合設計類：編號 01，第一等

德國紅點品牌與傳達設計大獎

Red Dot Award: Brands & Communication Design

主辦單位：德國北萊茵 - 威斯伐倫邦設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)

德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本優良設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。紅點品牌與傳達設計大獎每年邀請全球各地的廣告代理、設計師及企業報名參賽。企業可報名參加「品牌」門類中 37 個行業類別賽事，角逐「紅點年度最佳品牌 (Brand of the Year)」獎項。單一的傳達設計專案及創意作品，則可報名參加「傳達設計」門類中 18 個參賽組別的評選。年輕設計師則有機會在紅點新秀賽事中盡情展現他們的才能。所有的參賽作品將由紅點評審團依據中心主題「尋找優良設計與創意 (In search of good design and creativity)」來進行評選，獲獎的品牌與專案作品可享有國際間備受推崇的紅點標誌之使用權，以及其他更多權益。

競賽說明

紅點品牌與傳達設計大獎每年邀請全球各地的廣告代理、設計師及企業報名參賽。

「品牌」門類：製造商和服務公司可以提交其綜合品牌形象進行評估，不允許專為紅點設計獎設計的品牌概念。

「傳達設計」門類：參賽作品需於 2018 年 07 月 01 日至 2021 年 07 月 01 日間完成並公開發表，且從未報名參加紅點品牌與傳達設計大獎之作品，同一件作品可報名一個或多個組別，但每件作品需各自註冊。

參賽資格

*紅點新秀：紅點新秀是紅點品牌與傳達設計大獎的一部份，設計學院、高等教育機構、職業學校的學生和或畢業未滿兩年的新銳設計師皆可參與。參賽者需繳交學生證、在學證明或畢業證書，以證明其參賽身分，資格符合便可提交作品報名參加「傳達設計」門類競賽。提交之作品為在校和培訓期間，或是於結業後接受委託所創作。

早鳥報名：2021 年 03 月 22 日至 04 月 20 日

一般報名：2021 年 04 月 21 日至 06 月 08 日

追加報名：2021 年 06 月 09 日至 06 月 25 日

評選階段：2021 年 07 月

結果通知：2021 年 08 月

頒獎典禮：2021 年 11 月 12 日

參賽時程

品牌門類：早鳥報名：400 歐元 / 件、一般報名：500 歐元 / 件、追加報名：600 歐元 / 件。

傳達設計門類：早鳥報名：195 歐元 / 件、一般報名：245 歐元 / 件、追加報名：315 歐元 / 件。

*紅點新秀：參賽者報名費享有 9 折優惠，且在購買獲獎者權益時享有 8 折優惠。

*所有參賽費用均須外加德國增值稅。

參賽費用

品牌門類 (37 個行業類別)：

1. 汽車、2. 嬰幼兒、3. 衛浴、4. 建築工程、5. 化學產業、6. 大宗商品、7. 諮詢、8. 文化機構、9. 化妝品、10. 電子、11. 時尚與配飾、12. 金融服務、13. 食品飲料、14. 傢俱、15. 園藝、16. 暖氣與空調、17. 家用產品、18. 珠寶、19. 廚房、20. 照明、21. 媒體、22. 醫療與保健領域、23. 辦公室、24. 線上服務、25. 戶外、26. 個人護理與養生、27. 公營部門、28. 零售、29. 軟體、30. 運動、31. 餐具、32. 技術、33. 通訊、34. 工具、35. 旅遊業、36. 運輸與移動、37. 鐘錶

傳達設計門類 (18 個參賽組別)：

1. 企業設計與識別系統、2. 品牌設計與識別系統、3. 廣告、4. 包裝設計、5. 出版與印刷物、6. 年誌、7. 字體與字型、8. 插畫、9. 海報、10. 空間傳達、11. 展場設計、12. 商業空間設計、13. 線上、14. 應用程式、15. 介面與用戶經驗設計、16. 電影與動畫、17. 聲音設計、18. 數位解決方案

參賽類別

品牌門類：1. 概念：願景與品牌資產、2. 形式：設計與品牌傳播、3. 影響效應：品牌識別與差異化

傳達設計門類：1. 概念：獨創性與創意性、2. 形式：設計品質與創新、3. 影響效應：可理解性與情感表現

評審標準

紅點團隊 (紅點品牌與傳達設計大獎)

電話：+49 201 838885-49

電子信箱：bcd@red-dot.de

紅點品牌與傳達設計大獎專案經理

Birthe Herder

電話：+49 201 838885-49

電子信箱：herder@red-dot.de

參賽諮詢

林彥明小姐 (以中英文書寫)

電話：+49 201 838885-74

電子信箱：yen-ming.lin@red-dot.de、taipei@red-dot.de

聯絡方式

參考資料

官方網站 <https://www.red-dot.org/zh/cd/about//>

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

德國紅點設計概念大獎

Red Dot Award: Design Concept

主辦單位：德國北萊茵-威斯特伐倫邦設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)

德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本優良設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。紅點設計概念大獎於 2005 年創立。本設計獎發掘並表彰新的設計概念和創新成果，它們是應對當今設計挑戰，成為明日傑出產品的先驅。紅點設計概念大獎堅信，對於設計概念必須從其設計特質出發、不帶任何偏見地進行評價。

競賽說明

任何人都可以參賽。

參賽資格

* 參賽者可以是來自世界各地的設計工作室、公司、大學、研究機構、發明者、設計專業的學生和設計行業的從業者。

* 凡是 2021 年 06 月 02 日前未上市、未生產銷售的各類發明、新型設計、美學設計、以及未被執行的傳達設計專案 (客戶委託、非客戶委託均可)，均可參賽。

早鳥報名：2021 年 01 月 02 日至 02 月 09 日 (享有初評審優勢及報名費優惠)

一般報名：2021 年 02 月 10 日至 03 月 24 日前 (享有初評審優勢)

追加報名：2021 年 03 月 25 日至 05 月 17 日

初評審結果：2021 年 04 月底

最終評審申請：2021 年 05 月 03 日 (適用於通過初評的入圍作品)

最終評審：2021 年 06 月

比賽結果：2021 年 07 月初

頒獎典禮：2021 年 10 月 (新加坡)

* 初評審優勢：

1. 可用英文、中文、德文、或韓文呈現你的設計概念。
2. 通過初評審 (入選最終評審回合) 的設計概念，才需要繳交評審展示費。
3. 可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。

參賽時程

參賽費用

參賽者類別	費用名稱	早鳥報名費	一般報名費	評審展示費	追加報名費 (作品提交費 + 評審展示費)
公司 (超過 10 人)		350	480	810	1290
公司 (10 人以下)		320	450	790	1240
設計工作室		280	400	760	1160
校院		280	400	720	1120
個人設計師		100	150	300	450
團體 (2 人)		150	220	400	620
團體 (3 人)		200	300	450	750
團體 (4 人)		240	350	500	850
團體 (5 人)		280	400	550	950

以上幣值皆為新加坡幣(SGD)，2021 年每件作品參賽費用

* 早鳥報名期及一般報名期之參賽費用均享有報一贈一之優惠：如您共提交 2 件參賽作品，則第 2 件作品免費。參賽作品免費僅適用於作品報名費，不包括評審展示費和得獎者服務費。

* 評審展示費：在早鳥報名期和一般報名期交件的參賽者只有在作品被選中進入最終評審時，才需繳交評審展示費。

參賽類別

1. 建築、2. 棲息與居住地、3. 公共空間、4. 永續性、5. 能源與電力、6. 動植物、7. 生命科學、8. 仿生學設備、9. 老齡化、10. 健康與美容、11. 時尚與配件、12. 嬰幼兒、13. 教育、14. 遊戲、15. 運動與休閒、16. 旅行、17. 安全與保護、18. 安全防護、19. 衛浴與衛生、20. 燈具與照明、21. 家居與家居、22. 辦公及商用手具、23. 室內設計元素、24. 烹飪用具與廚具、25. 家用輔助工具與家用電器、26. 智能設備、27. 通訊技術、28. 可穿戴技術、29. 娛樂、30. 媒體與音樂、31. 交互設計與用戶體驗、32. 工業用具、33. 材料與表面、34. 計算與生產力、35. 移動與交通、36. 服務設計、37. 視覺傳達、38. 展覽與活動、39. 包裝、40. 人工智能、41.3D 列印、42. 虛擬現實和增強現實

評審標準

1. 創新程度 / 差異化、2. 美感品質、3. 實現可能性、4. 功能性、5. 情感成分、6. 影響

聯絡方式

紅點團隊

電子信箱：award@red-dot.sg

紅點設計概念獎專案經理

Leong Su Ming

電話：+65 651482-66

電子信箱：suming@red-dot.sg

參考資料

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

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

德國紅點產品設計大獎

Red Dot Award: Product Design

競賽說明

主辦單位：德國北萊茵-威斯特伐倫邦設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)

德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本優良設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。紅點產品設計大獎創辦於 1955 年，致力於選拔每年度最優異之產品。紅點產品設計大獎接受來自全球各地的製造商及設計師報名參加，在約 50 個參賽類別中送交作品參加評選。為致力提拔新銳設計師，特別設立新秀計畫報名日，只要是畢業未滿五年之年輕設計師，皆有機會參加 50 名新秀免費報名名額之抽獎。

參賽資格

世界各地的製造商與設計師，其設計產品目前已進入量產製造者，皆可報名。
* 參賽的設計產品必須於 2019 年 01 月 01 日至 2021 年 06 月 01 日正式發表上市。

參賽時程

早鳥報名：2020 年 10 月 12 日至 11 月 13 日

一般報名：2020 年 11 月 14 日至 2021 年 01 月 22 日

追加報名：2021 年 01 月 23 日至 02 月 19 日

新秀計畫報名：2020 年 12 月 02 日全天 (24H)

自行現場組裝產品：基於官方規定，今年賽事恕不開放自行現場組裝產品。您可選擇透過貨運或包裹郵遞服務寄送參賽產品，以及選擇數位方式呈現參賽產品。
事先組裝完成產品：2021 年 02 月 01 日至 02 月 26 日 (週一至週五上午 10 點至下午 4 點)

機動車輛組別：2021 年 03 月 11 日 (上午 7 點至 8 點前為止)

評審階段：2021 年 03 月

公布結果：2021 年 03 月

頒獎典禮：2021 年 06 月 21 日

參賽費用

早鳥報名：300 歐元 / 件

一般報名：400 歐元 / 件

追加報名：510 歐元 / 件

* 每件作品參賽費用，須外加德國增值稅。

* 費用包含以下服務：送交產品的現場處理費、提供評審參考檔之製作、以及評審過程中之作品展示。

* 尺寸過大的參賽產品、伴隨參賽產品的附加展示品，或是輔助之數位資料，則須收取額外費用。

參賽類別

2021 年紅點產品設計大獎共有 51 個組別及兩個後設組別 (智能產品、創新產品)。

1. 居家傢俱
2. 臥室傢俱
3. 燈具
4. 照明系統
5. 居家電器與配件
6. 廚房裝潢與傢俱
7. 廚房水龍頭與水槽
8. 廚房電器與配件
9. 烹飪用具
10. 餐具
11. 衛浴設備與傢俱
12. 衛浴水龍頭與蓮蓬頭
13. 庭院傢俱
14. 庭院用品、園藝器材與設備
15. 戶外與露營用具
16. 運動器材與用具
17. 休閒與娛樂用品
18. 自行車與週邊配件
19. 嬰幼兒用品
20. 個人護理、健康與美容
21. 時尚用品與生活配件
22. 行李與背包
23. 眼鏡
24. 手錶
25. 珠寶首飾
26. 建築與室內設計
27. 室內設計配件
28. 城市與公共設計
29. 材料與表面處理
30. 辦公系統傢俱
31. 辦公用品與文具
32. 施工用具與電動用具
33. 冷暖空調科技
34. 工業設備、機械與自動化生產配備
35. 機器人
36. 生命科技與醫療器材
37. 醫療照顧與保健輔具
38. 汽車與機車
39. 露營車與大篷車
40. 船艇
41. 火車與飛機
42. 商業與專業用車
43. 交通工具周邊配件
44. 電視與家庭娛樂設備
45. 音響設備
46. 相機與相機設備
47. 無人機與運動相機
48. 手機、平板電腦與穿戴式裝置
49. 通訊科技產品
50. 電腦及訊息科技產品
51. 包裝

評審標準

1. 創新表現
2. 人體工學
3. 產品周邊系統整合
4. 功能實用
5. 耐用程度
6. 直覺易用
7. 造型品質
8. 環境永續
9. 情感與象徵內涵

聯絡方式

作品收件地址

Red Dot GmbH & Co. KG Product Design Red Dot Judging Hall

Witzlebenstraße 14

45472 Mülheim an der Ruhr Deutschland

紅點團隊

電話：+49 201 838885-42

電子信箱：pd@red-dot.de

紅點設計概念獎專案經理

Theresa Falkenberg

電話：+49 201 838885-11

電子信箱：falkenberg@red-dot.de

物流團隊

Martin Mecklenbeck

電話：+49 201 838885-55

電子信箱：logistics@red-dot.de

參考資料

官方網站 <https://www.red-dot.org/zh/pd/about/>

綜合設計類：編號 02，第一等

美國國際設計傑出獎

International Design Excellence Awards (IDEA)

競賽說明

主辦單位：美國工業設計師協會 (Industrial Designers Society of America, 簡稱 IDSA)

美國國際設計傑出獎 (IDEA) 自 1980 年迄今已有 41 年歷史，作為全球最有影響力的工業設計競賽之一，旨在提高企業及大眾對於工業設計的認識，提升使用者的生活品質，也期望達到增進經濟效應的目的。IDEA 表彰展示來自世界各國工業設計的優秀作品，讓所有人理解傑出工業設計對於生活和經濟的正面影響。IDEA 特別著重設計的原創概念及人文關懷，被視為難度最高的設計比賽。

參賽資格

世界各地之設計工作者皆可參加。

- * 同件作品可以提交到多種類別下同時參賽，但要分別報名和計費。
- * 去年參賽但未獲金、銀、銅獎之作品，如符合今年度之參賽要求，仍可報名。
- * 學生類別只限學生可以報名，若學生希望以專業者身份被評選，則需繳交專業組參賽費用。
- * 專業組作品須在 2019 年 03 月 01 日至 2021 年 03 月 01 日之間上市銷售。
- * 專業設計概念須於 2019 年 03 月 01 日至 2021 年 03 月 01 日完成。
- * 學生組作品須為 2019 年 03 月 01 日至 2021 年 03 月 01 日繳交至學校。

參賽時程

一般報名：2021 年 01 月 04 日至 03 月 01 日 23:59 EST (美國東部標準時間)

追加報名：2021 年 03 月 02 日至 03 月 15 日 23:59 EST (美國東部標準時間)

入圍通知：2021 年 04 月 26 日

決選提交作品：2021 年 04 月 26 日至 05 月 22 日 23:59 EST (美國東部標準時間)

頒獎典禮：2021 年 09 月 21 日

參賽費用

參賽者類別	費用名稱	一般報名費	追加報名費	決賽評審費
IDSA 會員 - 專業組		365	565	515
IDSA 會員 - 學生組		130	260	130
非會員 (專業組、學生組)		540	775	630
以上幣值皆為美金 (USD)，2021 年每件作品參賽費用				

* 因疫情於 2021 年 01 月 04 日至 02 月 01 日 23:59 EST (美國東部標準時間) 報名享 8 折優惠。

參賽類別

專業組：

1. 汽車與運輸
2. 品牌識別
3. 兒童產品
4. 商用與工業產品
5. 概念和推測性設計、消費電子產品 (包含娛樂產品)
6. 設計策略
7. 數位互動
8. 環境
9. 居家用品 (包含廚具與衛浴設備)
10. 傢俱及照明 (包含室外傢俱)
11. 生活穿搭及配飾
12. 醫療及健康
13. 辦公用品
14. 戶外及園藝
15. 包裝
16. 服務設計
17. 社會影響力設計
18. 運動和休閒及娛樂

* 2021 年新增「概念和推測性設計類別」，專業概念設計參賽作品必須提交至此類別。「概念」在此定義為無法向公眾購買或尚未開發到有形生產和分銷點的產品、服務或體驗。概念作品在本質上也可能是推測性的，可能包括尚不存在的技術或功能。

學生組：

在大學學生課程中創造的任何實體或數位產品、服務或體驗。

評審標準

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

聯絡方式

電話：+1 703.707.6000.

電子信箱：IDEA@idsa.org

線上詢問：<http://www.idsa.org/contact-us>

地址：950 Herndon Pkwy, Suite 250, Herndon, VA 20170

參考資料

官方網站 <http://www.idsa.org/idea>

綜合設計類：編號 03，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

德國 iF 設計獎

iF Design Award

競賽說明

主辦單位：iF 國際論壇設計有限責任公司 (iF International Forum Design, GmbH)

自 1954 年開辦的德國 iF 設計獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 70 個國家 5,000 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。

參賽資格

僅向專業人士開放。如果您為學生，可另報名 iF 設計新秀獎 (免報名費)。

* 參賽作品的完成時間不得超過兩年 (以註冊日起算)，或必須在頒獎年度推出、發表或實現。

* 尚未計劃或預期實施的專業概念及研究可以參加「專業概念」類別。

參賽時程

早鳥報名截止：2021 年 06 月 30 日

一般報名截止：2021 年 10 月 15 日

追加報名截止：2021 年 11 月 19 日

線上初選：2022 年 01 月 10 日至 01 月 14 日

初選名單公告：2022 年 01 月 20 日

決選：2022 年 03 月 29 日至 03 月 31 日

獲獎公告：2022 年 04 月

頒獎典禮：2022 年 05 月 16 日

參賽費用

早鳥報名：250 歐元 / 件、一般報名：350 歐元 / 件、追加報名：450 歐元 / 件

決選評審費：200 歐元 / 件

產品類、包裝類獲獎者費用：2,700 歐元 / 件

其他類別 (視覺傳達、室內設計、專業概念、服務設計、建築、使用者體驗、使用者介面) 獲獎者費用：1,800 歐元 / 件

參賽類別

1. 產品設計 (汽車 / 交通工具、運動 / 戶外活動 / 腳踏車、休閒、嬰兒 / 孩童、手錶 / 珠寶、音響設備、電視 / 相機、通訊設備、電腦、遊戲 / VR/AR、辦公室、照明、居家家具 / 裝飾、廚房、居家 / 餐具、浴室、庭院、建築技術、公共設計 / 零售項目、醫藥 / 保健、美容 / 護理、工業 / 工具、紡織 / 牆壁 / 地板)
2. 包裝設計 (飲料、食物、美容 / 健康、醫藥 / 醫療產品、居家、消費類產品、工業產品 / B2B、無品牌包裝)
3. 傳達設計 (網頁、Apps / 軟體、電影 / 影片、企業識別 / 品牌識別、雜誌 / 報章 / 出版品、廣告、年度刊物、文字設計 / 標誌、節慶活動)
4. 室內設計 (展銷會 / 商業展覽、公開展覽、商店 / 展示間、飯店 / SPA / 餐廳 / 酒吧、居家、辦公室 / 工作區域、公共空間、空間裝置)
5. 專業概念 (產品概念、視覺傳達概念、包裝概念、室內設計概念、服務設計概念、建築概念、使用者體驗概念、使用者介面概念)
6. 服務設計 (衛生保健 / 健康、運輸 / 物流、金融服務 / 保險、零售 / 銷售、文化 / 旅遊、教育 / 學習、政府 / 機構、社會行為 / 責任、工業生產力 / 維修系統)
7. 建築設計 (公共空間、住宅、辦公室 / 工商建築、商店 / 招待所、城市 / 景觀、混合使用空間)
8. 使用者體驗 (產品 UX、視覺傳達 UX、包裝 UX、室內及建築設計 UX、綜合媒材 UX)
9. 使用者介面 (產品介面、數位媒體介面)

評審標準

1. 理念、2. 外觀、3. 功能、4. 差異化、5. 影響力

聯絡方式

iF DESIGN AWARD 團隊

電話：+49.511.54224.224

電子信箱：award@ifdesign.de

地址：Bahnhofstrasse 8, 30159 Hannover, Germany

參考資料

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

綜合設計類：編號 03，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

德國 iF 設計新秀獎

iF Design Talent Award

主辦單位：iF 國際論壇設計有限責任公司 (iF International Forum Design, GmbH)

自 1954 年開辦的德國 iF 設計獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award) 以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。德國 iF 學生設計獎的前身是 iF 概念獎，是發掘年輕設計新秀的國際最大設計獎項。從 2002 年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師之創新作品競逐獎項。iF 學生設計獎期待徵集來自各設計領域學生與畢業生的概念構想，這些概念必須為未來的挑戰提出因應之道，也必須將巧思與當代的设计策略納入考量。從 2017 年起，iF 將所有學生設計獎結合並稱為 iF 設計新秀獎，並且從一年一度的比賽中，更改為一年舉辦兩次的設計競賽。

競賽說明

計相關科系與課程的學生及畢業未滿兩年者皆可參賽。

參賽資格

- * 參賽者提交之作品數量沒有限制，惟每件作品在競賽中僅能註冊一次，單一作品不得針對不同主題重複提交。
- * 團隊人數不得超過 4 人。

參賽時程

時程	競賽名稱	iF 設計新秀獎 2021_01	iF 設計新秀獎 2021_02
報名截止		2021 年 02 月 02 日	2021 年 07 月 14 日
評審時間		2021 年 03 月	2021 年 08 月
獲獎通知		2021 年 04 月	2021 年 09 月
作品發布		2021 年 05 月	2021 年 10 月

參賽費用

免費報名

參賽類別

聯合國的永續發展目標 (目標 1-15)

1. 終結貧窮
2. 終結饑餓
3. 健全生活品質
4. 優質教育
5. 性別平等
6. 潔淨水資源
7. 人人可負擔的永續能源
8. 良好工作及經濟成長
9. 永續工業、創新及基礎建設
10. 減少不平等
11. 永續城鄉
12. 負責任的生產消費循環
13. 氣候變遷對策
14. 永續海洋生態
15. 永續陸域生態

評審標準

問題解決、道德標準、團結互助、經濟考量、有益經驗

聯絡方式

iF 德國總部
Andrea van Velzen
電話：+49.511.54224217
電子信箱：andrea.van-velzen@ifdesign.de

iF 臺北
Ting Yang | 楊筑婷
電話：02-2766-7007 #11
電子信箱：ting.yang@ifdesign.tw

參考資料

- 官方網站 <https://ifworlddesignguide.com/awards/participate/if-design-talent-award-2021-01>
官方網站 <https://ifworlddesignguide.com/awards/participate/if-design-talent-award-2021-02>

綜合設計類：編號 04，第一等／視覺傳達設計類：編號 08，第一等

英國設計與藝術指導協會新血獎

D&AD New Blood Awards

競賽說明

主辦單位：設計與藝術指導協會 (Design and Art Direction，簡稱 D&AD)
1962 年，英國設計與藝術指導協會是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告等領域發展推廣，英國 D&AD 所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件進行創意發想。

參賽資格

1. 任何年齡之學生 (在 2021 年 01 月 01 日前註冊世界各地公認的全日制或非全日制高等教育課程)。
 2. 年滿 18 歲未擔任帶薪創意職位 (未累積工作一年以上工作或當前沒有期限為 1 年或更長時間的雇用合同)。
- *符合以上任一資格即可報名參賽。
*可個人報名參賽，也可團隊報名 (最多 5 人一組)。

參賽時程

報名截止：2021 年 03 月 23 日 17:00 GMT (格林威治標準時間)
評審階段：2021 年 04 月至 05 月
入選名單公布：2021 年 05 月底
頒獎典禮：2021 年 07 月 08 日

參賽費用

D&AD 會員及教育網會員者：每件作品 15 英鎊
非會員：每件作品 20 英鎊

參賽類別

根據每年品牌、題目不同而有所變化 (請參閱官網 Download the briefs)。
2021 年：
21GRAMS、Audible、BBC、Burker King、Connect4Climate、Coors Light、Disney、Duolingo、Fossil and MSL、giffgaff、Grey Poupon、Key4Life and Landor、Penguin、Rare and Xbox Game Studios、Spotify Design、Tesco、The Case For Her and Refinery29

評審標準

具備原創的、啟發性的創意想法，出色完整的執行度，與主題的相關性。

聯絡方式

New Blood 團隊
電話：+44 (0) 20 7840 1111
電子信箱：newbloodawards@dandad.org

參考資料

官方網站 <http://www.dandad.org/en/new-blood-awards/>

綜合設計類：編號 05，第一等／數位動畫類：編號 06，第一等

奧地利國際電子藝術競賽

Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts

競賽說明

主辦單位：電子藝術中心 (Ars Electronica Center, Linz, Austria)

奧地利國際電子藝術競賽創立於 1987 年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。其一開始參賽的類別只有電腦圖形、電腦動畫和電腦音樂，1990 年增加互動藝術，1998 年增加了一個針對兒童和年輕人的類別，2004 年新增數位社群類別和奧鋼聯藝術與技術，又於 2007 年新增混合藝術，2019 年的人工智慧和生活藝術類別。奧地利國際電子藝術競賽於 2014 年改革，推出了 Golden Nica，以表彰媒體藝術有遠見的先驅，並重新配置每年參賽類別：「人工智慧和生活藝術以及數位音樂和聲音藝術」與另外兩類別「互動藝術以及數位社群」，採隔年交替出現。此競賽是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過 70 個國家的國際級藝術家參與，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自 1987 年以來，提交的藝術作品總數已達四萬餘件，每個類別的獎金高達 16,000 歐元，為全球數位藝術獎項之最。

參賽資格

1. 電腦動畫 (Computer animation)

- * 參選作品必須是在過去兩年內創作、實現、或大幅度更新的作品。
- * 參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。

2. 人工智能與生活藝術 (Artificial Intelligence & Life Art)

- * 先決條件為作品須達到足以用書面資料評審之完整度。
- * 參選作品必須是在過去兩年內創作、實現、或大幅度更新的作品。
- * 參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。
- * 商業產品的廣告不包含在內。

3. 數位音樂和聲音藝術 (Digital Musics & Sound Art)

- * 參選作品必須是在過去兩年內創作、實現、或大幅度更新的作品。
- * 參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。
- * 商業產品的廣告不包含在內。

4. 青少年組 (u19)

- * 在收件截止日期前為 19 歲以下並且具奧地利合法居住權之人士皆可參賽。
- * 個人或團體皆可參賽。
- * 與學校項目結合之作品亦可參賽。

參賽時程

報名時間：2021 年 01 月 13 日至 03 月 03 日

延長報名截止：2021 年 03 月 15 日

評審：2021 年 04 月 15 日至 04 月 23 日

公布獲獎名單：2021 年 06 月 14 日

電子藝術節：2021 年 09 月 08 日至 09 月 12 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

1. 電腦動畫 (Computer Animation)
2. 人工智能與生活藝術 (Artificial Intelligence & Life Art)
3. 數位音樂和聲音藝術 (Digital Musics & Sound Art)
4. 青少年組 - 創造你的世界 (u19-create your world)

評審標準

主辦方每年將依據參賽類別邀請國際專家組成評委會，每組 5 位評委。由於媒體藝術領域日新月異，各類獎項的評判標準必須隨著最新科技及表現媒介更新，以符合當代社會及科技發展現狀及需求。

聯絡方式

ArsElectronica Linz GmbH & Co KG

地址：Ars-Electronica-Straße1,4040 Linz, Austria,

電話：+43.732.7272.0

電子信箱：info@ars.electronica.art、prix@ars.electronica.art

參考資料

官方網站 <https://ars.electronica.art/prix/en/>

綜合設計類：編號 06，第一等／視覺傳達設計類：編號 09，第一等／數位動畫類：編號 07，第一等

英國倫敦國際獎

London International Awards

競賽說明

主辦單位：英國倫敦國際獎 (London International Awards, 簡稱 LIA)

倫敦國際獎前身為倫敦國際廣告獎，1986 年在倫敦舉辦，是同類比賽中歷史最悠久的國際比賽。接受來自世界各地的影視、廣播和印刷品等參賽作品。2012 年，LIA 決定取消倫敦的頒獎典禮，改將經費投資於行業的未來。於是 Creative Liaisons 計畫便就此展開，以激發、發展和培養年輕的創意人才，讓他們能夠向在我們行業和相關行業工作的一些最有經驗的人學習。我們提供虛擬指導體驗，通過直接的一對一互動，讓年輕的創意人能夠挖掘前輩的思想、專業知識和經驗。英國倫敦國際獎被列為 WARC Creative 100 排名中僅有的五個全球活動之一，是創意過程、創意人本身以及出色創意工作的擁護者，為創意人士而生，代表著偉大的創意和執行力，並自豪地每年聚集最優秀的人才來參賽。

參賽資格

所有從事創意設計工作相關的個人與公司團體皆可參賽。

* 參賽作品須於 2019 年 09 月 01 日至 2021 年 08 月 08 日之間經客戶批准在商業環境中公開發布、出版或發行。

* 所有作品需以原本方式呈現包含標誌、註冊商標、著作權登記等。

* 有鑒於一件作品可能是由多方合作所產生，LIA 主辦方允許一項作品多次報名，規則如下：參賽費只能讓一名參賽者（一個辦公室和一個城市）在參賽作品中被列為參賽公司；一件作品若有個多個團體（公司或機構）參與製作，且皆欲獲得應有的宣傳和獎勵，則每個辦公室或公司皆須各自辦理報名以及繳費。

參賽時程

報名截止：2021 年 08 月 31 日

評審階段：2021 年 10 月 16 日至 10 月 24 日

獲獎名單公告：2021 年 11 月 17 日

參賽費用

競賽類別	單件作品	系列作品
1. 周圍環境和活化	\$695	-
2. 廣告	\$665	\$795
3. 品牌置入性娛樂	\$1,150	\$1,500
4. 資訊創新	\$675	-
5. 設計	\$525	\$625
6. 數位	\$675	-
7. 設計發展	\$1,150	-
8. 健康	\$750	\$1,000
9. 健康 - 技術和工藝	\$650	\$850
10. 整合設計	\$1,000	-
11. 音樂聲音	\$425	-
12. 音樂影片	\$400	-
13. 非傳統	\$795	-

競賽類別	單件作品	系列作品
14. 線上影片	\$725	\$975
15. 包裝設計	\$400	\$475
16. 醫藥品	\$750	\$1,000
17. 醫藥品 - 技術和工藝	\$650	\$850
18. 播客	\$350	-
19. 海報	\$665	\$795
20. 印刷	\$665	\$795
21. 製作 / 後期製作	\$475	\$625
22. 廣播	\$425	\$500
23. 社會影響	\$650	-
24. 企業變革	\$1,150	-
25. 電視電影	\$725	\$975

*以上金額以美金 (USD) 為單位。

* 在 2021 年 03 月 31 日前完成報名的參賽作品，將享標準參賽費 50% 的折扣。

* 在 2021 年 08 月 31 日前完成報名的參賽作品，將享標準參賽費 25% 的折扣。

* 使用信用卡付費將額外收取報名費之 4% 費用。

參賽類別

1. 周圍環境和活化 (Ambient & Activation)、2. 廣告 (Billboard)、3. 品牌置入性娛樂 (Branded Entertainment)、4. 資訊創新 (Creative Use of Data)、5. 設計 (Design)、6. 數位 (Digital)、7. 發展 (Evolution)、8. 健康 (Health & Wellness)、9. 健康 - 技術和工藝 (Health & Wellness-Craft)、10. 整合設計 (Integration)、11. 音樂聲音 (Music & Sound)、12. 音樂影片 (Music Video)、13. 非傳統 (Non-traditional)、14. 線上影片 (Online Film)、15. 包裝設計 (Package Design)、16. 醫藥品 (Pharma & Medical)、17. 醫藥品 - 技術和工藝 (Pharma & Medical -Craft)、18. 播客 (Podcast)、19. 海報 (Poster)、20. 印刷 (Print)、21. 製作 / 後期製作類 (Production/Post-Production)、22. 廣播 (Radio & Audio)、23. 社群媒體與影響力 (Social Media & Influencers)、24. 企業變革 (Transformative Business Impact)、25. 電視電影 (TV/Cinema)

評審標準

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

聯絡方式

London International Awards (紐約辦公室)
2 Bay Club Drive, Suite 3J, Bayside, NY 11360, United States
電話：+1 516 931 1050
電子信箱：info@liaawards.com

參考資料

官方網站 <http://www.liaawards.com/>

綜合設計類：編號 07，第一等

日本優良設計獎 Good Design Award (G-Mark)

主辦單位：日本設計振興會 (Japan Institute of Design Promotion, 簡稱 JDP)

日本優良設計獎是於 1957 年創設的日本唯一綜合類設計評價，此獎項前身是「優良設計商品選定製度」，是一項「通過設計豐富產業活動以及生活文化」的運動。日本優良設計獎與德國紅點設計獎、德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎列入全球四大設計獎項。迄今為止，其獲獎總數已逾 50,000 件。獲獎作品領域廣泛，有形的如傳統上的工業設計，建築、住宅設計，也有無形的，如應用程式、服務交互、商業模式等的廣義設計。作為獲獎證明以及榮譽的「G-Mark」標誌，也被廣大消費者認可並推崇。

競賽說明

日本優良設計獎不僅僅是一項設計賽事，它旨在通過評價優秀的設計作品以促進人們生活、工業產業及社會的發展。以被精心挑選出來的設計作為榜樣，將引領人們創造出更加優秀的設計，這便是日本優良設計獎所創造出的良性迴圈。

具有報名資格的申請者包括「徵件作品的事業主」及「徵件作品的設計業者」。

參賽資格

作品須符合以下條件：

* 消費者可以於 2022 年 09 月 30 日之前購入或利用。

* 可以在獲獎發表日 2021 年 10 月 20 日公開作品者。

報名時間：2021 年 04 月 01 日至 05 月 26 日 23:59 JST (日本時間)

參賽時程

初審：2021 年 06 月 09 日至 07 月 01 日

複審：2021 年 07 月 10 日至 09 月 01 日

獲獎結果公布：2021 年 10 月 20 日

頒獎典禮：2021 年 11 月 02 日

初審費 (所有參賽作品)：11,000 日圓 / 件 (2021 年 06 月 03 日前支付)。

參賽費用

複審費 (通過初審的參賽作品)：58,300 日圓 / 件 (2021 年 08 月 24 日前支付)，如需使用主辦方提供的展示台、電源線路等付費設備，將另外收取費用。

獲獎推廣費 (所有獲獎作品)：88,000 日圓 / 件 (2021 年 10 月 13 日前支付)。

* 國際匯款所需的各種手續費均由申請者負擔。

1. 隨身物品、2. 個人護理產品、3. 文具、生活休閒產品、4. 生活用品、5. 家電、6. 映像、音響、通訊產品、7. 產業、醫療設備、8. 住宅設備、9. 家具、辦公室及公用設備、10. 移動工具、11. 建築 (獨棟住宅、小規模集合 / 共同住宅)、12. 建築 (中、大規模集合 / 共同住宅)、13. 建築 (產業、商業設施)、14. 建築 (公共設施)、土木工程、景觀、15. 媒體、內容、16. 系統、服務、17. 地域構想、活動、18. 一般構想、活動

參賽類別

* 由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別一覽表 (http://download.g-mark.org/data/2021/category_gda2021_tw.pdf)。

* 一件作品不能報名多個類別，若分解同一作品的構成要素 (例如：商品主體及其銷售計劃等)，可分別報名不同的類別。

Good Design Award 評審委員會基於由多樣化視點構築而成的复合型思考，憑借以下視點，綜合判斷評審作品是否為優良設計：

評審標準

1. 人因視點：是否易用、易懂、具親和性等，對用戶有應盡的、足夠的關懷？是否針對安全、安心、環境、身心障礙者等進行了具有可信性的各種關懷？是否是可以令用戶產生共鳴的設計？是否具有魅力的，能夠誘發用戶之創造性的設計？

2. 產業視點：是否是利用新技術、新材料等或通過創意巧妙地解決問題？是否以合適的技術、方法、品質管理進行合理的結構設計、計劃？是否對於新產業、新商業的創造做出了貢獻？

3. 社會視點：是否對新作法、生活方式、交流方式等新文化的創造做出了貢獻？是否對永續發展的社會環境的實現做出了貢獻？是否對社會提出了新的手法、概念、樣式等新價值觀？

4. 時間視點：是否有效利用過去的背景和積累，提出新的價值？是否從中、長期觀點出發提出可持續性較高的方案？是否順應時代的發展持續地演進改善？

Good Design Award office, Japan Institute of Design Promotion

聯絡方式

地址：5th floor, Midtown Tower, 9-7-1 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6205 JAPAN

線上諮詢：<https://www.g-mark.org/help/>

參考資料

官方網站 https://www.g-mark.org/?locale=zh_TW

綜合設計類：編號 08，第一等

Adobe® 卓越設計大獎

Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

競賽說明	<p>主辦單位：Adobe 公司 (Adobe Inc.)</p> <p>Adobe® 卓越設計大獎旨在獎勵學生和教職員在統合技術與藝術創作上的傑出成就。本項競賽展現使用領先業界的 Adobe 創意軟體製作的個人和團體專案，表揚來自全球頂尖高等教育機構中，最具才華與潛力的學生圖像設計師、攝影師、插畫家、動畫繪製者、數位電影製作人、遊戲開發者以及電腦藝術家。</p>
參賽資格	<p>年滿 18 歲、就讀高等教育機構的學生。</p> <p>*本競賽不針對以下國家的居民開放：居住在下列國家，州和地區個人被排除：巴西、魁北克、中國大陸、盧森堡、巴爾幹半島、北韓、白俄羅斯、緬甸、古巴、伊朗、伊拉克、黎巴嫩、利比亞、索馬利亞、敘利亞、蘇丹、葉門、辛巴威。因此，上述國家 / 地區的居民不符合參賽資格。</p>
參賽時程	<p>早鳥報名：2019 年 03 月 07 日至 04 月 17 日 (享有初評優勢)</p> <p>一般報名：2019 年 04 月 18 日至 06 月 21 日</p> <p>複選結果：2019 年 08 月 10 日</p> <p>獲獎者名單公布：2019 年 08 月 30 日</p>
參賽費用	免費參加
參賽類別	<ol style="list-style-type: none">1. 插畫2. 攝影3. 影片剪輯 (短片、MV 等)4. 印刷與平面設計 (字型設計、海報、包裝設計、品牌識別設計等)5. 數位作品與體驗 (網頁設計、APP 設計、新媒材設計等)6. 動態影像與動畫 (3D、逐格動畫等)7. 跨類別 (在設計過程中使用 Adobe XD，即能報名此類別)
評審標準	<p>所有學生參賽作品，不分個人或團體，都會依其類別，根據計分辦法準則，就其原創性、達成傳達目標的有效性、以及競賽者運用參賽表格中列 Adobe 產品的技巧等方面進行評選。教職員參賽作品則會從教學創意，以及應用程式的開發可為學生和所服務的大眾提供更佳的整體教育行政或課程體驗方面進行評選。</p>
聯絡方式	電子信箱：help@adobeawards.com
參考資料	官方網站 https://www.adobeawards.com/

產品設計類：編號 02，第一等

德國百靈國際設計大賽

Braun Prize International Design Award

競賽說明

主辦單位：德國百靈公司 (Braun GmbH, Taunus, Germany)

成立於 1967 年的德國百靈國際設計大賽，是德國第一個為培育選拔年輕優秀設計師作品所設立的國際性競賽。德國百靈公司特別重視工業設計，期望能找出具有創意性的產品並改善消費者日常生活中的使用形態。德國百靈設計獎旨在培植全球設計師與鼓勵年輕設計師作品，並發掘更多優質的產品設計。同時讓社會大眾接觸到設計師的創造力，並提供設計師與產業及潛在客戶間的平台。

此比賽於 2012 年首次設立永續設計獎，這與其母公司實僑的宗旨與目標密不可分，即實現其所有業務部門和產品的永續發展。這一獎項的獎勵重點置於特別強調為日常生活提供永續解決方案的設計專案。

2021 年百靈公司成立 100 週年，很高興地宣布第 21 屆 百靈國際設計大賽將於 2021 年 10 月舉行線上頒獎典禮。2021 年 (第 21 屆) 主題為「塑造明天 Shape tomorrow」。參賽者所提出的概念應表現在設計、科技、永續發展和使用者經驗領域的創新。所有的概念設計應以使用者的需求為基礎而發展，並對他們的日常生活有所改善與幫助。這些概念可以是傳達全球問題，或僅僅只是對生活中瑣事簡單卻巧妙的解決方法。只要契合主題，參賽者之產品概念的類別並無限制。

參賽資格

來自世界各地年滿 18 歲的學生和年輕設計師。

學生組：在學中的學生或應屆畢業生於在校期間所產出之作品。

專業組：過去五年內畢業的年輕設計師。

*個人或團體皆可參賽，可以遞交多個項目參賽，沒有團體人數的上限。

*參賽作品必須為未上市、尚未製造的產品概念。

參賽時程

報名時間：2021 年 07 月 01 日至 08 月 31 日

獲獎公告、頒獎典禮：2021 年 10 月

參賽費用

免費報名

參賽類別

學生組：在學中的學生或應屆畢業生於在校期間所產出之作品。

專業組：過去五年內畢業的年輕設計師。

評審標準

1. 概念和想法：概念如何體現 2021 年的主題：「塑造明天 Shape tomorrow」，它與現有解決方案的不同處。

2. 設計與創新：結合科技、人體工程學和美學的契合程度。

3. 責任：環境和文化影響的考慮程度。

除以上三項外，作品評審時額外考慮因素有：

1. 內容的清晰度、2. 作品呈現品質及設計模型、3. 製造作品時的基本分析與假設、4. 清楚瞭解總體用使用者體驗（硬體和軟體）、5. 考量製作過程及成本的概念可行性。

聯絡方式

電子信箱：braunprize.im@pg.com

參考資料

官方網站 <https://uk.braun.com/en-gb/braunprize>

視覺傳達設計類：編號 01，第一等

波蘭華沙國際海報雙年展

International Poster Biennale in Warsaw

競賽說明

主辦單位：華沙美術學院 (Academy of Fine Arts in Warsaw)

「波蘭華沙國際海報雙年展」是世界上最早、最有聲望的藝術海報展。第一屆波蘭華沙國際海報雙年展於 1966 年舉行。當時波蘭平面設計師協會提出了集中展示當前這一領域優秀作品的想法，此盛會成為當今世界上最富盛名的活動。首屆雙年展上的座右銘是：「世界的藝術家用最好的創意表現最現代的世界海報」，波蘭華沙國際海報雙年展也被公認為最具藝術精神的設計展，與芬蘭拉赫第國際海報三年展、日本富山國際海報雙年展、墨西哥國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報雙年展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。第 27 屆波蘭華沙國際海報雙年展分為兩個部分，包括一個主競賽和一個主題競賽。

參賽資格

個人、團體、藝術團體、平面設計 / 設計 / 品牌工作室皆可參賽。

*最多可以提交 2 張於 2018 年 04 月 01 日之後設計的海報。

*在 2021 年 02 月 15 日之前上傳海報檔案至競賽官網。

*通過入選之作品須於 2021 年 04 月 15 日之前郵寄或親自送至雙年展辦公室。

參賽時程

報名截止：2021 年 02 月 15 日

展覽日期：2021 年 06 月 13 日至 08 月 28 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

主競賽 (Main Competition)：主題不限。

主題競賽 (Thematic Competition)：主題為「變化的世界與健康 (The Changing World and Health)」

評審標準

無相關敘述。

聯絡方式

The Academy of Fine Arts in Warsaw/ Graphics Department Office of the International Poster Biennale in Warsaw

電話：+48 504 085 092

地址：Krakowskie Przedmieście 5, 00-068, Warsaw, Polande

電子信箱：office.biennale@asp.waw.pl

參考資料

官方網站 <http://warsawposterbiennale.com/>

視覺傳達設計類：編號 02，第一等

捷克布魯諾國際平面設計雙年展

International Biennial of Graphic Design Brno

主辦單位：布魯諾 Moravian 美術館、捷克文化部 (The Moravian Gallery in Brno、The Ministry of Culture of the Czech Republic)
捷克布魯諾國際平面設計雙年展是創始歷史最為悠久、最具聲望的平面設計競賽，推動平面設計與視覺文化的發展已超過 50 年。緣起於 1963 年，由捷克文化部與布魯諾 Moravian 美術館聯合發起，邀集捷克布魯諾設計中心、布魯諾雙年展協會、捷克視覺設計師聯盟以及布魯諾藝術家，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」。

競賽說明

「布魯諾國際平面設計雙年展」展覽為期 4 個月，捷克第二大城市的布魯諾也以「The Capital of Graphic Design 平面設計之都」作為城市定位與宣傳推廣的主軸，每兩年一度全球知名的雙年展競賽外，還配合雙年展活動之際舉辦國際設計研討會、國際年輕設計師包裝設計競賽、雙年展國際邀請展…等系列活動，積極塑造城市的核心價值與明確的形象。自 1970 年以來，在布魯諾雙年展上交替出現了兩個主題：「海報，企業標識，信息和促銷圖形」，以及「書籍，雜誌，報紙和數字媒體的圖形設計和版式」。2020 年因應用藝術博物館重建工程而暫緩雙年展，計畫延至 2022 年舉辦。

參賽資格

不限。
* 參賽者於 2015 年 01 月 01 日至 2017 年 10 月 31 日創作之作品。

參賽類別

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

參賽時程

徵件截止：2017 年 11 月 15 日
展覽：2018 年 05 月 10 日至 08 月 26 日
徵件截止：2019 年 05 月 15 日
展覽：2019 年 07 月 30 日至 08 月 29 日（日本東京神田神保町）

參賽費用

免費報名

評審標準

呈現當代平面設計教育及視覺傳達教育之多元性

聯絡方式

Brno Biennial
Moravská galerie v Brně / Moravian Gallery in Brno
地址：Husova 18, CZ-662 26 Brno, Czech Republic
展覽和出版物製作負責人、布魯諾雙年展秘書：Miroslava Pluháčková
電話：+420 532 169 160
電子信箱：info@bienalebrno.org

參考資料

官方網站 <https://28.bienalebrno.org/en>

視覺傳達設計類：編號 03，第一等

日本富山國際海報三年展

International Poster Triennial in Toyama

競賽說明

主辦單位：富山縣美術館 (Toyama Prefectural Museum of Art and Design, Japan，簡稱 TAD)
日本富山國際海報三年展 (簡稱 IPT) 由富山縣美術館主辦，每三年舉辦一屆，至今已經連續舉辦 12 屆。與墨西哥國際海報雙年展、芬蘭拉赫第國際海報三年展、波蘭華沙國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報雙年展名列全球五大海報展。日本富山國際海報三年展，以促進與助長設計師及設計學生的全球性對話為目的。為了展示世界海報設計的現況跟成果，因此每三年向全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品。二十餘年來，在海報設計界有良好的聲譽，吸引了許多當代海報設計家參賽。U30+ 學生類於 2018 成立，原鼓勵 30 歲以下的申請人提交作品，在 2021 年放寬參賽資格，將 30 歲以上但具有學生身分者納入，以鼓勵年輕一代的成員對海報設計領域產生興趣，此類別旨在為學生和專業人士提供參與日本富山國際海報三年展的機會。

參賽資格

不限。
* 所有參賽作品需為參賽者親自創作，並且於 2018 年 05 月 01 日後完成之作品。

參賽時程

報名截止：2020 年 12 月 10 日 (延長至 2021 年 02 月 28 日)
展覽：2021 年 07 月 10 日至 09 月 05 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

- 1.A 類：任何主題之印刷海報。
* 每位申請人最多可提交 5 件作品，參賽者若為團體不得超過 5 人。
- 2.B 類：以「Invisible 無形的」為主題的自製印刷海報。
* 每位申請人最多可提交 3 件作品，參賽者若為團體不得超過 3 人。
* 須將「IPT2021」和「Invisible」字樣放入海報中。
- 3.U30+ 學生類：以「Invisible」為主題的未發表海報。
* U30+ 學生類接受 30 歲以下申請人提交作品，但 30 歲以上的申請人如果目前是學生，也可以參加。
* 須將「IPT2021」和「Invisible」字樣放入海報中。
* 向 U30+ 學生類提交作品的參賽者也可以向 A、B 類提交作品。
* A/B 類請提交印刷海報，而 U30+ 學生類請提交電子檔作品。
* 系列海報最多只可提交 3 張作為一件作品參賽。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

The Organizing Committee of IPT 2021
Toyama Prefectural Museum of Art and Design
地址：3-20 Kiba-machi, Toyama city, 930-0806 JAPAN
電話：+81-76-431-2711
傳真：+81-76-431-2712

參考資料

官方網站 <https://tad-toyama.jp/en/>

視覺傳達設計類：編號 04，第一等

法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 Students, All to Chaumont' Poster Competition

競賽說明

主辦單位：法國蕭蒙藝文中心 (Le Signe - Centre National du Graphisme)

蕭蒙致力塑造一個永遠的設計中心，將深層的平面設計問題開放給世人討論，過去二十多年來，這個夢想始終由蕭蒙這個小鎮的奉獻和設計師們的信念支持著。蕭蒙國際海報節國際競賽學生競賽是美術、傳播及設計學校的最高點，本獎不僅能證明設計師個人的創意，在激勵同儕競爭的同時，更開放給所有人一起解開心中对平面設計的疑惑。

參賽資格

正在就讀之公私立大專院校、技術及職業學校、藝術學院等藝術與平面設計相關科系學生皆可參賽，參賽者需在 2020 與 2021 年間有學生身分。

*所有參賽作品都必須是原創且尚未公開的。

參賽時程

報名期間：2020 年 12 月 14 日至 2021 年 03 月 02 日

頒獎典禮：2021 年 05 月 29 日

展覽：2021 年 10 月 15 日至 12 月 31 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

2021 年第 25 屆法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展主題：「THIS WORLD WE SHARE」。

設計過程需要許多不同領域的知識，例如資訊科技、特定的認知科學以及平面設計等，並不只基於一個人的知識，而是會促使非常不同背景的設計師們交流合作，邀請各位解決我們社會中迫在眉睫的問題，以追求「共享世界」的一個共同目標。

平面設計如何有助於恢復民眾對社會和社會批評的關注？

如何通過平面設計工具讓更多的人知道，在我們的消費計畫中，什麼是可耻的不公平？

通過平面設計將科學、經濟、社會學或情感數據與事實聯繫起來，從而向廣大觀眾展示世界的現狀，鼓勵人們採取行動，有朝一日使我們生活的這個世界變得更加美好。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

Le Signe Student Competition

地址：1, Place Emile Goguenheim, 52000 Chaumont, France

聯絡人：Susanne Schroeder

電話：+33 0325 357 916/+33 603 101 749

電子信箱：susanne.schroeder@cndg.fr

參考資料

官方網站 <http://www.centrenationaldugraphisme.fr/en/le-signe>

視覺傳達設計類：編號 05，第一等

義大利波隆那國際兒童書插畫展

Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition

競賽說明

主辦單位：波隆那展覽有限公司 (BolognaFiere S.p.A.)

發源於「學者之都」的義大利波隆那，自 1964 年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這 3 個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎 4 個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。

參賽資格

來自全球的插畫家，可個人或團體參展，只要他們在 2003 年 12 月 31 日之前出生，其插畫作品為童書所用，可直接報名或透過出版社、學校報名參賽。

展覽對下列對象開放報名：

1. 插畫家：包含專業人士與新入門者，需繳交從未出版或近兩年內 (2019 年 01 月 01 日後) 出版的兒童插畫作品。
2. 藝術設計相關院校：可繳交其校內高年級學生 (大三以上) 的插畫作品。
3. 出版商：可推選旗下插畫家作品參加。

參賽時程

報名時間：2020 年 10 月 14 日至 11 月 08 日

入圍公告：2020 年 12 月 16 日

得獎公告：2021 年 01 月 31 日

第 58 屆線上展覽：2021 年 06 月 14 日至 06 月 17 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

參賽類別：

1. 小說類 (Fiction)：幻想故事、童話故事或短篇書籍等。
2. 非小說類 (Non-Fiction)：具有教育意義的，在各個領域學習知識有用的出版品，利於學習科學、歷史、美術、音樂、傳記及最近所發生之相關議題。

*無論是參加小說或是非小說類別，只能參加一種類別。

評審標準

繪圖品質、美感與良好技巧、藝術與人文之價值

聯絡方式

Mostra Illustratori

Bologna Children's Book Fair

電話：+39 051 282494

傳真：+39 051 6374011

電子信箱：illustratori@bolognafiere.it

參考資料

官方網站 <http://www.bolognachildrenbookfair.com/>

視覺傳達設計類：編號 06，第一等

墨西哥國際海報雙年展 International Poster Biennial in Mexico (BICM)

主辦單位：墨西哥國際海報雙年展 (International Poster Biennial in Mexico)

競賽說明

墨西哥國際海報雙年展自 1990 年開始，已有超過 30 年的歷史，與芬蘭拉赫第國際海報三年展、波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報三年展、美國科羅拉多國際海報雙年展名列全球五大海報展，它也是全球三大雙年展之一。墨西哥國際海報雙年展每隔兩年召集國際海報設計師參賽，並且舉辦兩年一度的全球設計大會，累積擁有超過 40,000 件來自全球各地的海報收藏，因此於墨西哥舉辦長期性的展覽，並且定期發行年鑑及設計書籍。

參賽資格

任何年齡與國籍的平面設計師、設計學院學生、視覺藝術家、攝影師和圖形創作者，均可報名參賽（E，F 組除外）。

- * E 組允許年輕的墨西哥人或居住在該國的外國人或居住在另一個國家的墨西哥人報名參賽。年齡限制在 18-30 歲。
- * F 組限 18-30 歲的墨西哥人報名參賽。
- * 參賽者最多可提交 6 件海報作品，可自行決定 6 件作品要報名的主題類別，不接受系列海報作品。

參賽時程

收件截止：2020 年 05 月 15 日（因疫情關係，延至 2020 年 06 月 15 日截止。）
公布結果：2020 年 07 月 07 日（因疫情關係，延至 2021 年 07 月 15 日至 07 月 21 日。）
頒獎典禮：2021 年 07 月 23 日（線上直播）

參賽費用

10 美元

參賽類別

- 1.A 組為 2018 年至 2020 年間發表，不論主題（電影除外）、各種類型的海報。
- 2.B 組為 2018 年至 2020 年間發表，關於電影（節日、感謝辭、電影等）的海報，可以是宣傳電影的官方海報，或向電影、演員、製片人、導演等致敬海報，或者紀念經典電影等海報內容。
- 3.C 組主題為 Posters for biodiversity. (生物多樣性)，由於有一百萬種物種面臨滅絕的危險，生物多樣性的保護比以往任何時候都更為緊迫。
- 4.D 組主題為 No violence against women. (沒有對婦女的暴力行為)。
- 5.E 組主題為 Mexico Corruption-free. (墨西哥零貪汙)。
- 6.F 組主題為 More competition for a better choice. (更多的競爭以求更好的選擇)。

- * C、D、E、F 組作品皆須為未公開海報。
- * 僅當您參加 A 類和 B 類時，須在 2020 年 05 月 15 日之前（以郵戳為憑），私人快遞或親自遞送的方式，繳交 2 件實體作品。如果您參加 C、D、E、F 類，則只需在線上註冊繳交。
- * 電子檔作品格式：72dpi RGB JPG/300dpi CMYK PDF，直式橫式皆可。
- * 詳細主題內容：<https://bientcartel.org/16bicm/?lang=en>

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

電話：+52 (01 55) 7677 4230
電子信箱：hola@bientcartel.org

參考資料

官方網站 <https://bientcartel.org/acerca/>

視覺傳達設計類：編號 07，第一等

紐約藝術指導協會年度獎

New York Art Directors Club Annual Awards

競賽說明	<p>主辦單位：The One Club for Creativity, New York, USA</p> <p>紐約藝術指導協會俱樂部（NYADC）是全球首屈一指的跨媒體設計社團，同時也是全球第一個藝術指導協會。這個創立於西元 1920 年的非營利組織，宗旨為透過凝聚、激發、提升創意來改變世界。紐約藝術指導協會年度獎是一個由紐約藝術指導協會俱樂部所主辦的國際競賽，每年都會舉辦年度大獎，選出最優秀並著重於藝術及工藝的印刷、廣告、互動媒體、平面設計、出版設計、包裝、動態影像、攝影及插畫作品並依據來自世界各地獲獎作品所累積的得分，評選出年度最佳設計公司、年度最佳廣告代理、年度最佳網站、年度最佳多媒體代理，以及年度最佳學院。</p>
參賽資格	<p>參賽作品必須在下列日期內在任何國家 / 地區首次印刷、出版或播出。</p> <p>專業人士：2020 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日。</p> <p>空間設計：2019 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日。</p> <p>*受新冠疫情影響，上述期間較往年有所延長。</p>
參賽時程	<p>一般報名截止：2021 年 03 月 12 日</p> <p>追加報名截止：2021 年 03 月 19 日（加收 50 美元報名費）</p> <p>最終報名截止：2021 年 03 月 26 日（加收 75 美元報名費）</p> <p>公布決選入圍名單：2021 年 05 月底</p>
參賽費用	<p>自由業者：單一作品：100 美元 / 系列作品：150 美元</p> <p>公司：依人數規模不同而有不同的參賽費用，由於項目較多，詳情請至競賽官網查詢。</p> <p>*信用卡交易需支付 3% 的手續費。</p> <p>*電匯交易需支付 35 美元的手續費。</p>
參賽類別	<p>1. 廣告、2. 品牌 / 傳達設計、3. 體驗設計、4. 時尚設計、5. 融合方塊、6. 插畫、7. 機構內部、8. 整合設計、9. 互動設計、10. 動態 / 電影 / 遊戲、11. 包裝設計、12. 攝影、13. 產品設計、14. 刊物設計、15. 空間設計、16. 排印設計</p>
評審標準	<p>評審團將視參賽作品程度，選擇最引人入勝、感動人的作品。NYADC 沒有設定每個類別中獲獎者數量的上限和下限，也沒有最低要求。</p>
聯絡方式	<p>ADC Awards 團隊</p> <p>地址：450 West 31st Street, 6th Floor, New York, NY 10001, United States</p> <p>電話：212 979 1900 Ext.502</p> <p>電子信箱：adcawards@oneclub.org</p>
參考資料	<p>官方網站 http://www.adcawards.org/</p>

視覺傳達設計類：編號 10，第一等

美國傳達藝術年度獎

Communication Arts

主辦單位：美國傳達藝術年度獎 (Communication Arts, California, USA)

競賽說明

美國傳達藝術年度獎自 1959 年起，每屆皆邀請世界各地優秀又有潛力的設計師及創意人一同參賽。美國傳達藝術年度獎所有得獎作品都會刊登於十一月份出版的專刊內，以此獲得認證且被選為最好的視覺傳達作品，並銷售於全世界，能使參賽者的作品名揚國際。此項競賽也是全球設計界年度重要比賽之一。傳達藝術共有六個參賽類別，隨著獲獎作品線上出版、藝術創意總監、平面設計師、網頁設計師、撰稿人、攝影師和插畫家在這個比賽優先被全世界和潛在客戶發掘。

參賽資格

不限。
 *所有繳交作品皆需於截止日期 12 個月內出版，並附上英文說明介紹。
 *所有繳交作品需認同授予美國傳達藝術年度獎的出版權及展覽權。

參賽時程

1. 插畫類報名截止：2021 年 01 月 08 日，追加報名至 2021 年 01 月 22 日。
 2. 攝影類報名截止：2021 年 03 月 05 日，追加報名至 2021 年 03 月 19 日。
 3. 設計類報名截止：2021 年 05 月 07 日，追加報名至 2021 年 05 月 22 日。(延至 2021 年 05 月 26 日)。
 4. 廣告類報名截止：2021 年 07 月 02 日，追加報名至 2021 年 07 月 16 日。
 5. 字體類報名截止：2021 年 09 月 10 日，追加報名至 2021 年 09 月 24 日。
 6. 互動類報名截止：2021 年 10 月 08 日，追加報名至 2021 年 10 月 22 日。
- *以上時間為 PST (太平洋時區)。
 *得獎公告：於每類截止時間後兩個月公布。
 *各參賽類別繳交作品之指定格式不同，請上官方網站查詢。
 *追加報名將多收取 10 美元報名費。

參賽費用

參加類別	件數	單件	系列	學生作品單件	學生作品系列	其它
字體類		\$40-\$90	\$80-\$180	\$20-\$45	\$40-\$90	-
互動類		\$100 (URL) ~\$125 (Video)	-	\$30 (URL) ~\$45 (Video)	-	-
插畫類		\$40-\$90	\$80-\$180	\$20-\$45	\$40-\$90	-
設計類		\$45-\$110	\$90-\$220	\$20-\$45	\$40-\$90	\$300/ 件 (品牌整合計畫)
廣告類		\$45-\$110	\$90-\$220	\$20-\$45	\$40-\$90	\$300/ 件 (整合廣告系列)
攝影類		\$40-\$90	\$80-\$180	\$20-\$45	\$40-\$90	-

*以上幣值皆為美元 (USD)。
 *六大類細項眾多收費各不同，詳細費用請參照官方網站公布。
 *使用線上匯款繳交報名費時，銀行將額外收取手續費。

參賽類別

1. 字體類：廣告、手冊、海報、字體文宣…等。
 2. 互動類：網站、社交應用程式、其他互動軟體…等。
 3. 插畫類：廣告、書籍、編輯、機構組織…等。
 4. 設計類：包裝、識別、海報、編輯…等。
 5. 廣告類：電視廣告、廣播廣告、海報…等。
 6. 攝影類：廣告、書、編輯、銷售、機構…等。
- *因六大參賽類別各細項眾多，詳情請至官方網站查詢。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

Communication Arts
 地址：110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A.
 電話：+ 1-650-326-6040
 傳真：+ 1-650-326-1648
 電子信箱：competition@commarts.com

參考資料

官方網站 <http://www.commart.com/competitions>

視覺傳達設計類：編號 11，第一等

芬蘭拉赫第國際海報三年展

Lahti International Poster Triennial

競賽說明	<p>主辦單位：拉赫第海報博物館 (Lahti Poster Museum, Finland)、芬蘭 Grafia 視覺傳達設計師協會 (Grafia, Association of Visual Communication Designers in Finland)、海報之友協會 (Poster Friends' Guild)</p> <p>芬蘭拉赫第國際海報三年展創建於 1975 年，為 ICOGRADA (國際平面設計師協會) 所認可世界最早的海報獎之一，芬蘭拉赫第國際海報三年展與波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報三年展、墨西哥國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報雙年展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。芬蘭拉赫第國際海報三年展一開始為雙年展，自 2014 年起改名為三年展，三年一度舉辦。由於博物館於 2018 年底關閉興建中，第 21 屆芬蘭拉赫第國際海報三年展延至 2021 舉辦。</p>	
參賽資格	<p>不限。</p> <p>* 參賽作品必須是 2018 年 01 月 01 日後設計的作品。</p> <p>* 海報作品最小尺寸為 42 x 60 cm，最大尺寸為 120 x 180 cm (拉赫第海報博物館保留將不符合規定尺寸的海報排除在展覽之外的權利。)</p> <p>* 參賽者 (個人或團隊) 最多可以繳交 4 張作品參賽。</p> <p>* 海報檔案格式：長邊 3508 像素，JPG、RGB、300dpi。</p>	
參賽時程	<p>報名時間：2020 年 08 月 01 日至 11 月 30 日 10 PM CET (歐洲中部時間) (因新冠肺炎疫情延至 12 月 14 日截止)</p> <p>實體繳件截止：2021 年 04 月 30 日</p> <p>展覽：原定 2021 年秋季推遲至 2022 年夏季舉辦</p>	
參賽費用	20 歐元	
參賽類別	<p>A. 環境議題海報 (Lauri Tarasti 獎)</p> <p>B. 家庭和住宅 - 永續發展住宅中使用之木材 (Asko 基金會特別獎)</p> <p>C. 思想、社會和文化海報 (須為已發表之作品)</p>	
評審標準	品質、原創性、美感、溝通性	
聯絡方式	<p>Lahti Poster Museum 寄件地址：Hämeenkatu 26 A, 2. floor FI-15111, Lahti, Finland</p>	<p>Hanna Suihko 拉赫第海報博物館策展人 - 芬蘭拉赫第國際海報三年展秘書長 電話：+358 44 416 4184 電子信箱：lahtipostertriennial@gmail.com</p>
參考資料	<p>官方網站 (博物館) https://www.malvamuseo.fi/julistetriennale/</p> <p>官方網站 (競賽) https://lahtipostertriennial2021.fi/index.html</p>	

視覺傳達設計類：編號 12，第一等

美國 One Show 廣告創意獎

The One Show

主辦單位：The One Club for Creativity, New York, USA

競賽說明

One Show 廣告創意獎是由美國 One Club 於 1975 年創立及主辦的廣告大獎，是一個享譽全球的廣告創意獎，致力於平面、電視、電臺、戶外、設計、互動與創新行銷，為整合品牌和品牌植入領域設定行業標準。每一年的評審團都是在國際享有盛譽的精英創意總監和炙手可熱的創意人，包括行業領袖、推進者、前瞻者，強大的評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。獲獎者將在頒獎典禮上接受現場頒獎。所有的入圍作品將收錄在 The One Show 的作品年鑑上。

參賽資格

國際創意獎 (One Show)：僅向行業專業人士 (包括自由職業者) 開放。

*所有作品須於 2020 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日之間，以大眾傳播媒體向廣大受眾發佈或播放的廣告或者作品。

*創意效果類之作品須於 2019 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日之間發佈。

*永續發展鉛筆類之作品須於 2017 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日之間發佈。

*五角鉛筆類之作品須於 2011 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日之間發佈。

國際學生獎 (Young Ones: Young Ones Brief)：需年滿 18 歲的在學生且在 2020 年秋季至 2021 年春季畢業。

參賽時程

國際創意獎 (One Show)：

早鳥報名截止：2020 年 12 月 31 日 (較一般報名時期折扣 25 美元報名費)

一般報名截止：2021 年 03 月 12 日

延長報名截止：2021 年 03 月 19 日 (較一般報名時期多 100 美元報名費)

最終延長報名：2021 年 03 月 26 日 (較一般報名時期多 150 美元報名費)

公布入圍名單：2021 年 04 月底

公布決賽入圍名單：2021 年 05 月底

線上頒獎典禮：2021 年 06 月

國際學生獎 (Young Ones: Young Ones Brief)：

一般報名截止：2021 年 04 月 01 日

延長報名截止：2021 年 04 月 09 日 (需繳 10 美元滯納金)

公布決賽入圍名單：2021 年 05 月

參賽費用

國際創意獎：425 美元至 1,150 美元不等。

*參賽費用依據參賽類別及件數各有不同，詳見競賽官網 (<https://www.oneshow.org/fees>)。

國際學生獎：皆為 45 美元，每投一個類別皆為一次費用。

*信用卡付款需支付 3% 的手續費。電匯付款需要支付 35 美元的手續費。

參賽類別

國際創意獎：

1. 娛樂置入性品牌 (廣告、行銷...等)、2. 創意效果、3. 資訊創新、4. 設計、5. 數位產品、6. 直效行銷、7. 體驗與沉浸式設計、8. 影片、9. 健康養生及醫藥、10. 機構內部、11. 整合、12. 互動及線上、13. 智慧財產權和產品、14. 行動、15. 動態視覺、16. 音樂與音效、17. 戶外廣告、18. 印刷、19. 公共關係、20. 廣播影音、21. 社群媒體、22. Fusion Pencil (融合鉛筆)、23. SDG Pencil (永續發展鉛筆)、24. Green Pencil (環保鉛筆)、25. 文化驅動、26. Penta Pencil (五角鉛筆)。

國際學生獎：

邀請學生為不同類型的客戶創作作品。

合作客戶：Spotify、Budweiser、Whatsapp、Open Brief、Open Business、Burger King、Extra Gum。 (<https://reurl.cc/V3Ry5R>)

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

THE ONE CLUB FOR CREATIVITY
地址：450 WEST 31ST STREET,
6TH FLOOR, NEW YORK, NY 10001
電話：212 979-1900 Ext.501
電子信箱：oneshow@oneclub.org

大中華區辦公室 (不受理實體作品收件)

地址：北京市東城區安定門內大街方家胡同 14 號

地址：上海市長寧區愚園路 1107 號 1 號樓 4 樓

電話：+86 01-84046620

電子信箱：info@oneshow.cn

亞洲區官方網站：<http://www.oneshow.asia/#/>

參考資料

官方網站 <http://www.oneshow.org/>、<https://youngones.org/categories/brief/>

視覺傳達設計類：編號 13，第一等

東京 TOKYO TDC 字體設計競賽

Tokyo Type Directors Club Annual Award

競賽說明

主辦單位：東京字體指導俱樂部 (The Tokyo Type Directors Club, Tokyo, Japan)

東京字體指導俱樂部 (Tokyo Type Directors Club Annual Awards, 簡稱 Tokyo TDC) 成立於 1987 年。宗旨是為探求視覺文字和語言間所呈現的各種多元的可能性，也著眼於藝術指導在展現融合企業需求及自我實現的設計主張。東京字體設計競賽是設計界最具影響力的字體設計獎項之一，每年吸引世界頂尖的平面設計師、美術導演、編輯、多媒體專業人士與企業家參與其中，東京字體設計競賽推動字體在印刷、廣告、出版和數位的應用與創新，涉及當代字體設計各個領域。每年透過競賽，從世界各地收到優異的參賽作品，夠跨越文字排版印刷挑戰。東京字體設計競賽透過此競賽的舉辦、巡迴展覽、專輯出版，加強與全球設計師的聯結。

參賽資格

- 不限，參賽者需為字體設計者本人。
- * 參賽作品需在 2019 年 09 月之後創作的作品。
- * 居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」。
- * 所有學生作品皆須個人單獨完成，不得繳交學生團體課程作業作品。

參賽時程

- 報名截止：2020 年 10 月 27 日
- 得獎及入圍作品公告：2021 年 01 月中旬
- 線上頒獎典禮：2021 年 04 月 02 日
- 展覽 (東京銀座圖像藝廊)：2021 年 04 月

參賽費用

- 以 JPEG 格式提交的作品 (類別 1、2、4、5、6、7、8)：
 - * 單件作品 50 美元 / 件 (學生 30 美元 / 件)，系列作品 100 美元 / 件 (學生 70 美元 / 件)。
 - * 類別 4 之動態識別系統 (須支付附加費用)：20 美元 / 件
 - * 如需為系列作品添加額外的 JPEG 檔，每增加 5 張圖片，需額外支付 50 美元 (不滿 5 張，按 5 張計算)。
- 以 PDF 格式提交的作品 (類別 3)：
 - * 單件作品 50 美元 / 件 (學生 30 美元 / 件)，系列作品 100 美元 / 件 (學生 70 美元 / 件)。
 - * 類別 3 之可變字體 (須支付附加費用) 20 美元 / 件
- 類別 9 之網站、應用程式：50 美元 / 件 (學生 30 美元 / 件)
- 以 MOV/MP4 格式提交的作品 (類別 10、11)：
 - * 3 分鐘以內 50 美元 / 件 (學生 30 美元 / 件)，3 分鐘以上 100 美元 / 件 (學生 70 美元 / 件)
 - * 如說明材料影片的時長超過 30 秒：3 分鐘以內，需額外支付 50 美元；3 分鐘以上，需額外支付 100 美元。

參賽類別

- 小型設計 (日曆、唱片封套、傳單、門票、邀請函、DM 廣告、目錄、小冊子等)
- 編輯設計、書籍設計
- 字體設計
- 商標和標誌 / 企業辦公系統 / 品牌設計 (包含標識設計及完整視覺識別系統，品牌設計中的廣告須歸入第 6 類)
- 導視系統和展示設計、包裝設計
- 廣告：報紙及雜誌廣告、A 類海報 = 商業廣告類海報、廣告活動、影視廣告等。
- B 類海報 (不能歸類於第 6 類的海報。獨立海報、實驗性海報須提交至此，而非第 8 類)
- 實驗性設計作品 (不能歸類於其它類別的作品)
- 網站、應用程式
- 影片 (音樂錄影帶、網路直播、影片標題、電影廣告、數位標牌、空間 / 背景影片等)
- RGB 實驗性作品

評審標準

無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性，夠跨越文字排版印刷挑戰之優秀作品。

聯絡方式

Tokyo Type Directors Club Office
地址：6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023, Japan
傳真：81-3-6276-5211
電子信箱：contact@tokyotypedirectorsclub.org

參考資料

官方網站 <https://tokyotypedirectorsclub.org/en/>

視覺傳達設計類：編號 14，第一等

NY TDC 紐約字體設計競賽

NY TDC Awards

競賽說明

主辦單位：紐約字體藝術指導俱樂部 (The Type Directors Club, New York, USA)

紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club, 簡稱 TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的设计競賽，更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已每年吸引來自 50 多個國家 / 地區的 2,000 多份參賽作品。獲獎作品除了可至世界各地巡迴展出外，也在全球發行作品集，是全球設計師視為圭臬的聖經。

參賽資格

傳達設計類 (Communication Design)：

* 於 2020 年 01 月 01 日至 12 月 31 日間製作或發表之作品皆可參賽。

* 可由任何有參與設計、製作等與作品有關之人士報名參賽，TDC 的員工、主席、委員或是評審不符合參賽資格。

* 學生於設計課程中製作且未發表之作品可報名參賽，學生作品可為單一或系列作品 (最多 8 種變體)。

字形設計類 (Typeface Design)：

* 自 2020 年 01 月 01 日至 12 月 31 日間製作或發表之字體皆可參賽。

* 參與設計、製作、或行銷該字體設計之相關人士均可遞交作品參賽，針對或委託大會主席、比賽評審、委員所創作之字體不得參賽。

* 以現有字體設計為基礎的延伸設計作品 (附加風格、附加裝飾...等) 不得參賽。

* 學生作品並非獨立的一組類別，請選擇其中一個類別參賽。

參賽時程

早鳥報名截止：2020 年 11 月 20 日

一般報名截止：2021 年 01 月 08 日

追加報名截止：2021 年 02 月 05 日 (需繳滯納金 15 美元)

獲獎通知：2021 年 02 月 22 日起

參賽費用

* 傳達設計類 (Communication Design)：

件數	費用
單件	65 美元
系列	95 美元

* 字形設計類 (Typeface Design)：

件數	費用
單字體	50 美元
8 種字體以下	80 美元
超過 8 種字體	160 美元 (學生：115 美元)
類型系統	160 美元 (學生：115 美元)
PI/ 裝飾品	60 美元 (學生：50 美元)

* 加入會員後有參賽費折扣。

* 信用卡付款需支付 3% 的手續費。電匯付款需要支付 35 美元的手續費。

參賽類別

傳達設計 (Communication Design)：

廣告、年報、書封、書籍、日曆、目錄、數位媒體、社論、展品 / 標牌、實驗性、身分 / 品牌、標識、雜項、動態 / 電視、電影標題 / 故事片、包裝、海報、自我宣傳、T 恤 / 服飾、學生

字體設計 (Typeface Design)：

專業組：單一字體、8 種字體以下、超過 8 種字體、字體類型、PI/ 裝飾

學生組：單一字體、8 種字體以下、超過 8 種字體、字體類型、PI/ 裝飾

評審標準

評審團將根據三個標準做出決定：一個原創和激動人心的想法、執行良好、與其內容相關。

與工藝相關的類別中，將根據工藝的難度、創意來評審。

聯絡方式

Type Directors Club

地址：347 West 36th Street, Suite 603, New York, NY 10018 USA

電話：+1-212-633-8943

傳真：+1-212-633-8944

電子信箱：tdc@oneclub.org

參考資料

官方網站 <https://enter.tdc.org/competition/index.html>

視覺傳達設計類：編號 15，第一等

莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

Moscow Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

競賽說明	主辦單位：金蜂基金會 (GOLDEN BEE FUND FOR SUPPORT AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN)、溫扎沃德當代藝術中心 (WINZAVOD CENTER FOR CONTEMPORARY ART)、RANEPА 設計學校 (RANEPА DESIGN SCHOOL) 具 ICOGRADA 與 IBCC 之認證，是相當具規模的國際賽事。金蜂獎收集來自世界各地，最優秀的平面設計作品，於 1992 年舉辦第一屆競賽，除 2002 年暫時停辦外，爾後每兩年定期舉辦新一屆之競賽，至今已超過 20 年之歷史，至 2020 年已經順利舉辦第十四屆金蜂獎，共計來自 90 個國家的設計師參展。	
參賽資格	不限。 *個人和團體均可參加比賽。 *參賽作品需為 2018 年至 2020 年間完成創作。 *每位參賽者最多可提交 7 件作品或系列。	
參賽時程	收件截止：2020 年 04 月 14 日 入選公告：2020 年 07 月 14 日 結果公告：2020 年 10 月 01 日	
參賽費用	免費報名	
參賽類別	<ol style="list-style-type: none">1. 沒有主題限制、任何類型的海報2. 包浩斯 100 (20 世紀主要藝術學校 100 週年的海報)3. 俄羅斯季節 (俄羅斯藝術對 20 世紀世界藝術文化的貢獻)4. 活著的經典 (作曲家和表演者的作品的海報)5. 耶路撒冷 (以耶路撒冷作為三種宗教的故鄉和天國的象徵為主題)6. 和平與你同在！7. 零腐敗8. 設計性能 (以影片格式設計表演或對表演錄製影片、MPEG 格式、長度不超過 3 分鐘)9. 互動影片裝置 (根據觀看者與螢幕現實的創造性互動來設計項目)10. 極短片 (3 秒內、MP4 格式)11. 自我設計 (自畫像)12. 圖文小說13. 貼紙14. 兒童海報 (12 歲以下的設計師)	
評審標準	無相關敘述	
聯絡方式	Serge Serov 電子信箱：serovserge@gmail.com	TANYA METELIK 電子信箱：METELIK@INBOX.RU
參考資料	官方網站 http://2020.goldenbee.org/en/	

數位動畫類：編號 01，第一等

美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival

競賽說明

主辦單位：ACM SIGGRAPH, Vancouver, Canada

SIGGRAPH 電腦動畫展身為世界電腦動畫及視覺效果領域的開拓者，自 1974 年起，ACM SIGGRAPH 由一個專精於當時未普遍領域的小團隊，發展為國際性的研究、藝術家、開發商、製片、科學家及企業專家社群，展現出對電腦繪圖及互動科技的極大興趣。ACM 的任務促進對電腦繪圖及互動科技發展與普及。每屆 SIGGRAPH 電腦動畫展及國際電腦動畫會議，將與全球與會者分享具有遠見的研究、實際的見解與大膽的想法，並接納所有與視覺及互動相關的動態影像，孕育了創新的國際社群並成就了影響數以萬計人口的數位媒體產業，展現了從學生影片到遊戲及電影巨片特效等優秀作品。

參賽資格

不限。

* 虛擬實境劇院 (VR Theater) 之作品需於 2020 年 04 月 01 日至 2021 年 03 月 13 日期間完成。

* 電子劇院 (Electronic Theater) 之作品需在去年的電子劇院提交截止日期 (2020 年 03 月 19 日) 之後完成。

參賽時程

虛擬實境劇院 (VR Theater) 報名截止：2021 年 02 月 23 日 22:00 UTC/GMT (格林威治標準時間)

電子劇院 (Electronic Theater) 報名截止：2021 年 03 月 23 日 22:00 UTC/GMT (格林威治標準時間)

獲獎通知：2021 年 05 月上旬

展覽：2021 年 08 月 09 日至 08 月 13 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

1. 虛擬實境劇院 (VR Theater)：正在尋找有助於開發虛擬現實講故事語言的作品。

* 影片最長不可超過 30 分鐘，建議維持在 5 到 12 分鐘內。

2. 電子劇院 (Electronic Theater)：影片最長不可超過 10 鐘。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

一般問題

SmithBucklin Corporation

電子信箱：confadmin@siggraph.org

註冊問題

Registration Control Systems

電話：+1 805 677 4286

參考資料

官方網站 <https://s2021.siggraph.org/>

數位動畫類：編號 02，第一等

荷蘭 Kaboom 動畫影展

Kaboom Animation Festival

主辦單位：荷蘭 Kaboom 動畫影展基金會 (Kaboom Animation Festival Foundation)

荷蘭 KABOOM 動畫影展，前身為荷蘭動畫展 (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 年起改為每年舉辦。2019 年 4 月起荷蘭動畫展宣布與 KLIK 阿姆斯特丹動畫展聯合舉行動畫影展，結合兩者的優點：最前衛的新媒體實驗藝術與最好的動畫藝術，首屆 HAFFxKLIK 荷蘭雙城動畫影展分成兩部分，一部分為特別針對兒童及家庭的動畫類別在烏德勒支舉行 (11/09~11/12, 2019)，另一部分偏實驗藝術動畫與裝置類別在阿姆斯特丹舉辦 (11/13~11/17, 2019)。影展於 2019 年 7 月起正式公告影展名稱為 Kaboom Animation Festival。荷蘭 Kaboom 動畫影展宗旨在展示國際間動畫的品質和多樣性，從前衛派到卡通，將近代的影片及動畫做一個概觀呈現，同時也有懷舊與主題式的歷史性節目。

競賽說明

不限。

* 作品採用所有動畫技術製作的電影、沉浸式項目和遊戲。

* 作品須為 2020 年 01 月 01 日後完成，並且從未提交給影展。

* 可包含大量任何科技的動畫或真人的結合，只要影片的大部分是動畫。

* 短片：影片長度不得超過 30 分鐘 (不包含片尾名單)。

* 最多可繳交 3 件作品。

* 所有有對白或旁白的電影都應該有英文字幕。

參賽資格

參賽時程

報名截止：2021 年 06 月 09 日至 10 月 01 日

入選通知：2021 年 12 月 15 日

影展：2022 年 03 月 28 日至 04 月 03 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

1. 動畫短片 (非在學時完成的作品)

2. 學生動畫短片 (學生在學時完成的作品)

3. 商業動畫 (由第三方委託)

4. 動畫紀錄片

5. MV 動畫

6. VR 動畫

7. 動畫長片 (超過 60 分鐘)

8. 其他 (包括長度介於 30 至 60 分鐘的影片、藝術裝置和遊戲)

* 短片長度不得超過 30 分鐘 (不包含片尾名單)，30 分鐘以上的影片可報名「其他」類別。

* 主辦方保留將您提交的作品移至另一個類別的權利。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

Kaboom Animation Festival

地址：De Wittenstraat 25 1052AK Amsterdam

電話：+31(0)20 772 32 43

電子信箱：submissions@kaboomfestival.nl

參考資料

官方網站 <https://www.kaboomfestival.nl/>

數位動畫類：編號 03，第一等

加拿大渥太華國際動畫影展 Ottawa International Animation Festival

主辦單位：加拿大電影學院 (Canadian Film Institute, Canada)

競賽說明

Ottawa International Animation Festival (OIAF) 加拿大渥太華國際動畫影展是加拿大電影協會於 1975 年設立。成立之初為雙年展形式，到了 2005 年改為年度影展，每年秋天（9 月中旬）在加拿大首都渥太華舉行，每年動畫收件數量接近 3 千件，目前是北美洲規模最大也是最主要的動畫影展，也為全球第二大動畫影展。在影展期間，加拿大電影局（NFB）也支援活動，參與及主持與導演當面會談。OIAF 更結合動畫業界，舉辦電視動畫研討會（Television Animation Conference），探討成功的商業案例及促成國際合作。

參賽資格

不限。
* 動畫作品須於 2020 年 05 月 29 日以後完成。
* 每件作品只能報名一個類別。
* 影片須附有英文字幕。

參賽時程

報名時間：2021 年 03 月 15 日至 05 月 31 日，延長至 06 月 06 日 23:59 EST（美國東部標準時間）截止
影展：2021 年 09 月 22 至 10 月 03 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

1. 長篇動畫：長度超過 45 分鐘的動畫影片。
2. 敘事性短片：短片形式、非委託製作的動畫影片，以某種敘事或故事（即「發生了什麼事」）構成；建議最長不超過 30 分鐘。
3. 非敘事性短片：結構清晰，沒有清晰的敘事或因果情節。注意：「非敘述性」並不意味著「無對話」，例如也可以有旁白。
4. 學生動畫：於影片製作期間為高中 / 大學 / 研究所在學學生。
5. 委託影片：受贊助或以特定商業宣傳為目的的作品。包括但不限於商業廣告、片頭、電臺 / 節目識別、音樂影片和預告片。
6. 兒童取向的動畫影片：專為 0 至 12 歲兒童的年輕觀眾製作和發行的獨立或委託影片，每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且該集影片長度限制不得超過 22 分鐘。
* 學齡前兒童：專門針對 0 至 5 歲的年輕觀眾的任何非專題動畫影片（影片長度不超過 30 分鐘）。
* 6 至 12 歲：任何專門針對 6 至 12 歲年輕觀眾的非專題動畫影片（影片長度不超過 30 分鐘）。
7. 虛擬實境（VR）：可在 Oculus Rift, Oculus Go, HTC Vive/Vive Pro, Samsung Gear VR 等平台上體驗之沉浸式作品。
* 沉浸式的作品：獨立和受委託的項目，包括但不限於敘事短片經驗、裝置、基於時間的作品，互動作品以及非線性敘事或非敘事體驗。每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且所有提交的作品的體驗時長不得超過 20 分鐘。
8. 動畫系列：作為電視，串流媒體或網絡動畫系列的一部分而創作的作品，並不以兒童取向。每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且該集影片長度限制不得超過 22 分鐘。

評審標準

創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點

聯絡方式

OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL
地址：2 Daly Avenue, Suite 120, Ottawa, Ontario, K1N 6E2, Canada
電話：613-232-8769
電子信箱：info@animationfestival.ca

參考資料

官方網站 <https://www.animationfestival.ca/>

數位動畫類：編號 04，第一等

法國安錫動畫影展

Annecy International Animation Film Festival

競賽說明	<p>主辦單位：CITIA, Annecy, France</p> <p>法國安錫國際動畫影展創辦於 1960 年，在六月於法國安錫舉行，為期 6 天，是歷史悠久且規模最大的國際性動畫節，其地位如同電影界中的坎城影展。參展作品來自世界各大洲，歐美與日本占大多數，也有韓國與泰國片。法國安錫動畫影展不僅擁有國際性的動畫競賽，同時有專題研討會、動畫電影展覽交易會與創意專區，提供年輕創作者相互交流、專案競賽與媒合工作機會。</p>
參賽資格	<p>不限。</p> <p>*任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放器皆可參賽。</p> <p>*凡於 2020 年 01 月 01 日後創作，並且未曾參加安錫國際影展的作品均可參賽。參賽者必須為參賽影片導演或該影片所有權人，並擁有該影片中所有文學、戲劇、音樂的版權。</p> <p>*非法語及英語發音的影片必須附有英文字幕。</p>
參賽時程	<p>短片、畢業影片、電視影片、委託製作影片報名截止：2021 年 02 月 15 日</p> <p>長片報名截止：2021 年 03 月 15 日</p> <p>虛擬實境作品報名截止：2021 年 04 月 06 日</p> <p>影展：2021 年 06 月 14 日至 06 月 19 日</p>
參賽費用	<p>免費報名</p>
參賽類別	<ol style="list-style-type: none">1. 長片 (故事片，片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者)2. 短片3. 電視影片 (電視影集或特別節目) 和委託製作影片 (教育影片、科學或工業影片、廣告、音樂影片)4. 學生影片5. 虛擬實境作品
評審標準	<p>探索性、創新性、實驗性</p>
聯絡方式	<p>CITIA c/o Conservatoire d'art et d'histoire 地址：18 avenue du Trésum, BP 399,74013 ANNECY Cedex, France 電話：+33 (0)4 50 10 09 00 傳真：+33 (0)4 50 10 09 70 電子信箱：info@citia.org</p>
參考資料	<p>官方網站 http://www.annecy.org/home</p>

數位動畫類：編號 05，第一等

德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin

主辦單位：柏林 interfilm 管理有限責任公司 (interfilm Berlin Management GmbH)

德國柏林短片影展從 1982 年開始，德國柏林短片影展就確立了其自身在歐洲電影節中重要的地位，是目前歐洲最重要的短片影展之一，因為它是繼 Oberhausen 之後歷史最悠久的德國短片影展，也是重要性以及開辦歷史僅次於 Berlinale 的柏林國際性影展。柏林短片影展悠久歷史，並且每一年都持續不斷的擴大影響力，吸引更多不同文化背景的參賽者和短片參展。每年都有超過 5,000 部在 30 分鐘以內的短片參賽，每個主題都平均有 400 部短片。在為期 6 天的影展期間，將放映超過 400 部短片及影片，預計有 100 部入圍片會共同角逐競賽獎項，總獎金高達 4 萬歐元（約 6 萬美元）。此外，影展期間會播放歷史性節目、動畫片、實驗短片、音樂短片、廣告、紀錄片與電腦動畫，也將提供影片市集，並舉辦相關主題的研討會、座談會與派對。

競賽說明

不限。

參賽資格

- * 所有影片不可超過 20 分鐘。
- * 所有影片須為 2019 年 01 月 01 日後完成者才可報名。
- * 對白非英語或德語之影片須附有英語或德語字幕。

報名時間：2021 年 02 月 01 日至 06 月 20 日 (延長至 06 月 27 日截止)

入圍通知：2021 年 10 月

參賽時程

影展：2021 年 11 月 16 日至 11 月 21 日

* 參賽申請表以及作品影片檔 (MPEG-4) 或 DVD，必須在 2021 年 06 月 27 日之前送達柏林的 interfilm 辦公室。

* 入選者需於影展開始前 21 天 (2021 年 10 月 26 日) 前將放映檔案送達主辦方。

參賽費用

8 歐元 / 件

參賽類別

作品主題不限，但所有參賽作品將被自動歸類為以下其中一種類別：

1. 國際影片 (International Competition)
2. 對抗影片 (Confrontations Competition)
3. 紀錄片 (Documentary Competition)
4. 德國影片 (German Competition)
5. 環保影片 (Green Film Competition)
6. Eject18- 怪誕短片的漫漫長夜 (Eject XVIII-The Long Night of Weird Shorts)
7. 線上影片 (Online Competition)

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

interfilm Berlin / 37th Festival

地址：Straßburger Str. 55, 10405 Berlin, Germany

電話：+49 (0)30 - 25 29 13 20

傳真：+49 (0)30 - 693 29 59

電子信箱：info@interfilm.de、submissions@interfilm.de

參考資料

官方網站 <http://www.interfilm.de/en/>

數位動畫類：編號 08，第二等

韓國富川國際動畫影展

Bucheon International Animation Festival

競賽說明	<p>主辦單位：富川國際動畫影展 (Bucheon International Animation Festival)</p> <p>1999 年，富川國際學生影展 (Puchon International Student Animation Festival，簡稱 PISAF) 創立，成為亞洲專為學生量身訂做之動畫影展，並以高品質的入選作品得到無數讚賞。富川國際學生影展致力於建立一個平台以介紹來自海內外的優秀作品，並培育與支持數位影像工業中的年輕有才華者。過去幾年 PISAF 受限於名字中的「學生」兩字，然而它從 2015 年起，改名為富川國際動畫影展 (Bucheon International Animation Festival，簡稱 BIAF) 並取消限制參賽者需為學生的規定。此舉象徵了它的全新開始，也提供了更多能讓年輕動畫工作者接觸卡通及動畫世界中大師的機會。</p>
參賽資格	<p>不限。</p> <p>* 參賽作品必須為 2020 年 01 月後完成，並且未曾以此作品報名過韓國富川國際動畫影展。</p>
參賽時程	<p>短片、學生影片、電視及商業委託影片報名時間：2021 年 03 月 30 日至 06 月 30 日。</p> <p>長片、虛擬實境作品報名時間：2021 年 03 月 30 日至 07 月 31 日。</p> <p>影展：2021 年 10 月 22 日至 2021 年 10 月 26 日</p>
參賽費用	<p>免費報名</p>
參賽類別	<ol style="list-style-type: none">1. 長片 (Feature Film)：40 分鐘以上的作品2. 短片 (Short Film)：由專業人士製作的 40 分鐘以下的作品3. 學生影片 (Graduation Film)：由在校學生製作的 40 分鐘以下的作品4. 電視及商業委託影片 (TV & Commissioned)：電視、廣告、音樂 MV 等影片5. 虛擬實境作品 (VR)：VR / 360 互動動畫製成影片
評審標準	<p>無相關敘述</p>
聯絡方式	<p>Bucheon International Animation Festival</p> <p>地址：#302 Comic Business Center, KOMACON, 1 Gilju-ro, Bucheon-si, Gyeonggi-do, 14505, South KOREA</p> <p>電話：+82-32-325-2061</p> <p>傳真：+82-32-325-2072</p> <p>電子信箱：pisaf@biaf.co.kr</p>
參考資料	<p>官方網站 http://www.biaf.or.kr/</p>

數位動畫類：編號 09，第二等

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

主辦單位：廣島國際動畫影展執行委員會、廣島市、廣島市文化基金會 (Hiroshima International Animation Festival Organizing Committee, Hiroshima City, Hiroshima City Culture Foundation)

競賽說明

日本廣島國際動畫影展成立於 1985 年，由廣島市政府舉辦、國際動畫協會 (ASIFA) 支持的兩年一度的影展，通過發展動畫藝術這一超越民族和語言的全人類共同的媒介，促進跨國文化交流，追求世界的和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，日本廣島動畫影展不僅只有競賽，還提供研討會和工作坊及各項展覽，是日本最具有代表性的影展。

參賽資格

- 不限。
- *所有作品必須為一幀一幀製作，包含電腦動畫。
- *片長時間不得多於 30 分鐘。
- *作品必須為 2018 年 04 月 01 日以後所完成之作品。
- *可接受的放映格式有 DCP、電子檔 (MOV、AVI、MP4)、35mm 及 16mm 錄影帶。
- *不接受 3D 電影。
- *動畫作品內所包含的所有元素 (劇本、音樂...等)，需符合智慧財產權規範。
- *作品已獲得其他競賽獎項者，仍具參賽資格，但參賽表格中必須完整列出所有獲得的競賽及獎項名稱。

參賽時程

收件日期：2020 年 02 月 01 日至 04 月 01 日
 評審日期：2020 年 05 月 09 日起
 決賽及展覽期間：2020 年 08 月 20 日至 08 月 24 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

不限

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

International Animation Festival - HIROSHIMA
 地址：4-17 Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN
 電話：+81-82-245-0245
 傳真：+81-82-504-5658
 電子信箱：hiroanim@hiroanim.org

參考資料

官方網站 <https://www.eng.hiroanim.org/>

數位動畫類：編號 10，第三等

澳洲墨爾本國際動畫影展

Melbourne International Animation Festival

競賽說明

主辦單位：澳洲墨爾本國際動畫影展 (Melbourne International Animation Festival，簡稱 MIAF)
澳洲墨爾本國際動畫影展是世界大型動畫影展之一。通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，都有超過 350 至 400 部影片參賽。得獎作品會在澳洲做小型巡迴展演，稱為 Australian International Animation Festival，簡稱 AIAF，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival，簡稱 LIAF，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企畫節目。

參賽資格

不限。
* 需為 2020 年 01 月 01 日以後完成之作品。
* 沒有件數限制，但每一件作品都必需要有一份參賽報名表。

參賽時程

國際參賽者繳件截止：2021 年 01 月 28 日
地參賽者繳件截止：2021 年 02 月 28 日
入選：2021 年 03 月底
影展：2021 年 07 月 19 日至 07 月 25 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

1. 國際組 (International Entry)
2. 學生組 (Schools Entry)

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

作品寄件地址：
Melbourne International Animation Festival
PO Box 584
FLEMINGTON, VIC 3031
AUSTRALIA
電話：+61 (0)415 730 098
電子信箱：entries@miaf.net

參考資料

官方網站 <http://www.miaf.net/>

工藝設計類：編號 01，第一等

德國 TALENTE 國際競賽特展 TALENTE

主辦單位：德國慕尼黑上巴伐利亞工藝協會 (Handwerkskammer für München und Oberbayern, Germany)

競賽說明

TALENTE 國際競賽特展乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，自 1980 年創辦至今已有四十年的歷史，新奇獨特的造型與手工技法、富實驗性的材質處理為此項國際競賽特展的特色，而向大眾展示來自世界各地年輕且具創意的設計師之造型與理念，則是本展覽的宗旨。TALENTE 特展涵蓋了各種工藝材質，參展的作品則是跨越了工藝、設計和藝術三個領域。競賽類別包括手工藝、設計和科技，此項競賽不僅肩負發掘新人的任務，也是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的重要跳板。

參賽資格

科技類 (Technology)：三十五歲以下
 造型設計類 (Design)：三十三歲以下
 * 參賽作品須為兩年內之創作。
 * 歷屆參賽已入選者無法再次入選。
 * 個人作品及團體作品均可參賽，但最多不可超過八件。

參賽時程

報名截止：2020 年 10 月 05 日 (延長至 10 月 26 日)
 入選公告：2020 年 11 月底
 展覽：2021 年 03 月 10 日至 03 月 14 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

科技類 (Technology)：電器機械用品
 造型設計類 (Design)：TALENTE 國際競賽特展為不限材質、技法、造型的工藝競賽，歷年來亦有燈飾、鞋、罈罐等類別之作品參賽。以下類別僅供參考：玻璃 (glass)、陶瓷 (ceramics)、塑膠 (plastics)、金屬 (metal)、傢俱 (furniture)、首飾 (Jewelry)、織品 (textile)、編織 (basket making)、排版印刷及書籍裝訂 (typography and bookbinding)、木器 (wood)、石器 (stone masonry)、漆器 (lacquerwork)、皮 (leather)、玩具 (toys) 等

評審標準

評審標準不論是在原創性、技法的純熟度與造形，皆是以「極限」為出發點，以尋求新的趨勢與可以將其作品發揮至極致的創作者，展現年輕人令人驚奇且出乎意料之外的創意與設計。

聯絡方式

聯絡人：Dr. Michaela Braesel
 電話：+49 89 51119 293
 傳真：+49 89 51119 245
 電子信箱：michaela.braesel@hwk-muenchen.de

臺灣聯絡單位：
 國立臺灣工藝研究發展中心 - 臺北當代工藝設計分館
 聯絡人：謝小姐
 電話：02-2388 7066 ext.126
 電子信箱：emmyhsieh@ntcri.gov.tw

參考資料

官方網站 <https://www.hwk-muenchen.de/talente#English>

工藝設計類：編號 02，第一等

日本美濃國際陶藝競賽 (三年展)

International Ceramics Competition MINO, Japan

競賽說明

主辦單位：日本美濃國際陶器展執行委員會 (Executive Committee Office International Ceramics Festival MINO, Japan)
日本美濃國際陶藝節，以代表日本陶瓷產地的岐阜縣多治見市、瑞浪市、土岐市為舞臺，以「泥土與火焰的國際交流」為主要題材，旨在通過陶瓷設計和文化的國際交流，進一步的發展陶瓷產業和增強文化氛圍。「日本美濃國際陶藝競賽」是日本美濃國際陶藝節的主要活動，自 1986 年起每隔三年舉行一次，至 2020 年已是第十二屆，每次競賽皆有國際知名人士參與審查。在 2017 年舉辦的競賽中，來自世界各地共 60 個國家和地區，計有 2,466 件精彩作品，高水準的品質讓日本美濃國際陶藝競賽成為世界代表性的競賽。其中 141 件優秀作品，2017 年 09 月 15 日至 10 月 22 日在日本多治見市的手工藝博物館展出。第 12 屆競賽主題為：「Where Ceramics Go」，參賽作品應該以一種富有想像力和啟發性的方式超越傳統概念—打開陶藝未來的大門。

參賽資格

競賽對所有個人、團體及公司開放。
* 作品在第 11 屆 (2017 年) 以後創作出來。
* 作品沒有在其它比賽獲獎。
* 作品需是新的創作且並未展出過，參賽者的作品不能在比賽單位公告獲選作品前上市，也不能在這之前刊登於報紙、雜誌、活動、網站等。
* 作品尺寸、外型 and 重量需不妨礙其運輸和室內展示 (底面積最多 4 平方公尺，高度最高 4 公尺)。
* 參賽者每個類別最多可以繳交 3 件作品。

參賽時程

報名時間：2019 年 11 月 01 日至 2020 年 01 月 10 日 5 PM
預選階段：2020 年 01 月至 02 月
初選階段：2020 年 04 月 07 日至 04 月 08 日
初選結果公告：2020 年 04 月中至 04 月底
決選國外收件：2020 年 06 月 22 日至 06 月 26 日
決選國內收件：2020 年 07 月 02 日至 07 月 08 日
決選個人送達作品：2020 年 07 月 04 日至 07 月 05 日
決選階段：2020 年 07 月 12 日至 07 月 13 日
決選結果公告：2020 年 07 月底
頒獎典禮：2020 年 09 月 17 日
展覽：原定 2020 年 09 月 18 日至 10 月 18 日，延至 2021 年 09 月 17 日至 10 月 17 日舉辦。

參賽費用

免費報名

參賽類別

1. 陶瓷藝術 (Ceramics Art)：有創造性的理念和技術的陶瓷作品。
2. 陶瓷設計 (Ceramics Design)：分為工廠和工作室領域 (具功能性的產品)

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

Executive Committee Office
International Ceramics Festival MINO, Japan
Ceramics Park MINO
地址：4-2-5 Higashi-machi, Tajimi City, Gifu, Japan 507-0801
電話：+81-572-25-4111
傳真：+81-572-25-4138
電子信箱：info@icfmino.com

參考資料

官方網站 <http://www.icfmino.com/english/>

工藝設計類：編號 03，第一等

義大利法恩扎當代國際陶藝獎（雙年展） International Competition of Contemporary Ceramic Art

競賽說明

主辦單位：國際陶磁器博物館基金會 (MIC Foundation of International Museum of Ceramics in Faenza)

義大利法恩扎當代國際陶藝獎（雙年展），為目前全世界比較著名的四大陶藝雙年展之一。從第一屆 1932 年的區域型競賽開始，到了 1938 年的全國型競賽，再到 1963 年拓展為國際型賽事，而在 1989 年則改制成為每兩年舉辦一次的國際工藝界盛事。

義大利法恩扎當代國際陶藝獎（雙年展）的主要目的是促進對陶瓷技術和材料、形狀和表現方法的研究與更新。隱含的目標是向藝術評論界介紹藝術和國際設計視野中的新趨勢和新思想。

參賽資格

個人陶藝家與團體皆可

參賽時程

報名時間：2019 年 09 月 30 日至 12 月 19 日

第一階段評審截止：2020 年 01 月 31 日

入圍通知：2020 年 02 月 15 日

作品繳交截止：2020 年 04 月 30 日

第二階段評審截止：2020 年 05 月 10 日

展覽：2020 年 06 月 19 日至 11 月 01 日

參賽費用

免費報名，僅 35 歲以上者需支付 20 歐元的行政費。

參賽類別

1. 年齡為 35 歲以下（1984 年 12 月 31 日之內）
2. 年齡為 35 歲以上

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

總監：Claudia Casali

電子信箱：direzione@micfaenza.org

組織辦公室：Elena Dal Prato

電子信箱：elenadalprato@micfaenza.org

組織辦公室：Monica Gori

電子信箱：concorso@micfaenza.org

電腦操作：Elisabetta Alpi

電子信箱：elisabettaalpi@micfaenza.org

照片檔案聯絡人：Elena Giacometti

電子信箱：elenagiacometti@micfaenza.org

藝術家接待及典禮負責人：Antonietta Epifani

電子信箱：antoniettaepifani@micfaenza.org

參考資料

官方網站 <http://www.micfaenza.org/en/concorso-internazionale-premio-faenza/>

工藝設計類：編號 04，第一等

韓國國際陶瓷雙年展

Korean International Ceramic Biennale (KICB)

競賽說明	<p>主辦單位：韓國陶瓷財團 (Korea Ceramic Foundation)</p> <p>始於 2001 年的韓國國際陶瓷雙年展，突破了地域的局限，正在發展成為韓國的代表性藝術慶典。全世界的陶藝家來到韓國，世界著名的陶瓷走進京畿道，每逢奇數年舉行的韓國國際陶瓷雙年展，是匯聚世界七十多個國家陶瓷藝術家的陶瓷慶典。韓國國際陶瓷雙年展至今已連續舉辦超過 15 年，一直發揮著弘揚韓國陶瓷價值，實現全球陶瓷中心向韓國轉移的作用。期間韓國國際陶瓷雙年展打破陶瓷的局限，實現新領域的擴張，通過各種探索與嘗試。獲得了各界的關注與認可，成功使陶瓷成為現代美術不可或缺的一部分。2021 年第十屆 KICB 主題為：「更始 /RE-Start」。</p>
參賽資格	<p>不限。</p> <ul style="list-style-type: none">* 可以個人或團體報名。* 最多提交 3 件作品。* 參賽作品需為近三年內的創作，且不得為其他競賽獲獎的作品。* 每人展覽空間為 250cmX250cmX250cm 以內。
參賽時程	<p>報名時間：2021 年 01 月 01 日至 01 月 31 日</p> <p>入圍公告：2021 年 03 月 02 日</p> <p>實體繳件：2021 年 06 月 07 日至 06 月 25 日</p> <p>決選結果公告：2021 年 08 月初</p> <p>展覽日期：2021 年 10 月 01 日至 11 月 28 日</p>
參賽費用	<p>免費報名</p>
參賽類別	<ol style="list-style-type: none">1. 藝術陶瓷<ul style="list-style-type: none">* 基於創意製作的純藝術雕塑作品、靜物藝術與可室內展出的裝置作品。* 以陶瓷為題材的影像或聲音作品、表演、互動式作品等。2. 生活陶瓷<ul style="list-style-type: none">* 凡是器具形狀的作品，即使在藝術目的下創作，也屬於生活陶瓷。* 具有實用性功能的創作型陶瓷作品或具有設計因素的陶瓷作品（包含餐具、茶具、照明、飾品、家居飾品等）。
評審標準	<p>無相關敘述</p>
聯絡方式	<p>Korea Ceramic Foundation Exhibition Team</p> <p>地址：263, Gyeongchungdae-ro 2697 beon-gil, Icheon-si, Gyeonggi-do, 17379, Korea</p> <p>電話：+82-31-645-0632</p> <p>傳真：+82-31-631-1650</p> <p>電子信箱：kicb@kicb.co.kr</p>
參考資料	<p>官方網站 http://ic.gicb.kr/eng/main/index.asp</p>

工藝設計類：編號 05，第一等

日本伊丹國際首飾（工藝）展

ITAMI International Contemporary Jewellery (Craft) Exhibition

競賽說明

主辦單位：伊丹市立工藝中心 (THE MUSEUM OF ARTS & CRAFTS ITAMI)
自 1998 年創立此獎項，西元奇數年為首飾 (Jewellery) 展；西元偶數年則為工藝 (Craft) 展。
2017 年暫停舉辦一屆，因大規模工事工程，伊丹市手工藝品中心將於 2020 年 09 月 01 日至 2022 年 03 月 31 日關閉，2021 年的日本伊丹國際首飾 (工藝) 展將停辦，如之後有徵件消息會於官網公布。

參賽資格

不限，個人或是團體參賽皆可。
*各組參賽件數無上限，唯獨需注意不同理念之作品須分別填寫不同參賽表格。

參賽時程

報名截止：2019 年 07 月 26 日
展覽：2019 年 11 月 16 日至 12 月 22 日
頒獎典禮：2019 年 11 月 16 日

參賽費用

社會人士：11,000 日圓
學生：7,000 日圓

參賽類別

以「珠寶 (Jewellery)」作為主題，不限媒材

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

The Museum of Arts & Crafts ITAMI
地址：5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895 JAPAN
電話：+81 (0)72-772-5557
傳真：+81 (0)72-772-5558
電子信箱：crafts.itami@silk.ocn.ne.jp
線上諮詢：https://mac-itami.com/contact/

參考資料

官方網站 <http://www.mac-itami.com/english/>

工藝設計類：編號 06，第二等

德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎

Friedrich Becker Preis Düsseldorf

競賽說明

主辦單位：德國金工協會 (Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V.)
德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎由 Hildegard Becker 贊助德國金工協會，為表彰 Friedrich Becker 設計師在金工領域的傑出貢獻，從 1999 年起每三年由德國金工協會舉辦該競賽，獎金高達 10.000 歐元。該獎項旨在表彰的珠寶和金屬設計師出色的設計和精湛的質量，期望看到獨特的設計和探索新的材料和技術的作品。

參賽資格

國內外所有的金工、首飾創作者、金屬藝術家和設計師皆可參與。
*每人最多可提交三件作品。
*唯有在收到報名費用之後，報名表件才會送至評審會議審查。

參賽時程

評審（得獎者與參展者）分為兩階段：書面審查及實體作品審查。
書面審查：2020 年 02 月 14 日（書面審查後，會通知並入選者郵寄實體作品）
實體作品審查：2020 年 03 月 16 日前寄達指定地點
線上獲獎公布：2020 年 06 月 23 日（www.fbp2020.com）
展覽（杜塞道夫中央博物館 Stadtmuseum in Düsseldorf）：2020 年 06 月 23 日至 07 月 12 日
展覽（德國哈瑙金飾博物館 German Goldsmiths' House in Hanau）：2020 年 07 月 17 日至 08 月 23 日

參賽費用

45 歐元

參賽類別

為珠寶或空心或扁平的餐具

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V.
地址：Altstädter Markt 6, D-63450 Hanau, Germany
電話：+49 6181 256556
傳真：+49 6181 256554
電子信箱：gfg-hanau@t-online.de

參考資料

官方網站 <https://www.goldschmiedehaus.com/en>

工藝設計類：編號 07，第二等

韓國清州國際工藝大賽（雙年展）

The Cheongju International Craft Biennale

競賽說明	<p>主辦單位：清州工藝雙年展委員會 (Craft Biennale Organizing Committee)</p> <p>為了讓韓國工藝走向世界化，自 1999 年起，清州國際工藝雙年展每兩年舉辦一次，第一屆有 16 個國家參與展覽，到了 2011 年共有 60 個國家及三千多名藝術家參與，使其發展成為工藝領域上規模最大的活動，展示的工藝領域種類包括金屬、陶瓷、木漆、纖維、玻璃等，並會舉辦學術、研討會、教育體驗課程等活動推廣。2021 年主題為：「歡樂工具 Tools for Conviviality」。</p>
參賽資格	<p>不分年齡與國籍，個人或團體皆可參賽。</p> <p>工藝競賽 (Craft Competition)：</p> <ul style="list-style-type: none"> * 應徵作品必須是工藝品或與工藝品的性質一致，主題與風格不限。 * 作品種類包括金屬、陶瓷、木藝、漆藝、布料、玻璃等，或是超越工藝體裁的限制，並展現多樣性同時代工藝價值的獨創性作品。 * 惟只有 3 年以內創作的作品才能參賽 (參賽作品創作年度：2018、2019、2020、2021)。 * 每名 (組) 參賽者只可提交一件作品。 * 作品規格：不超過 150x150x150 cm。 <p>工藝城市實驗室競賽 (Craft city Lab Competition)：</p> <ul style="list-style-type: none"> * 參賽者須就工藝都市清州的發展項目提出構思，並編寫 (研究) 提案。
參賽時程	<p>報名時間：2021 年 05 月 01 日至 05 月 31 日</p> <p>展覽：2021 年 09 月 08 日至 10 月 17 日</p>
參賽費用	<p>免費報名</p>
參賽類別	<p>1. 工藝競賽 (Craft Competition)：</p> <ul style="list-style-type: none"> * 徵集反映當代藝術和手工藝趨勢，並展現未來價值的工藝藝術品。 <p>2. 工藝城市實驗室競賽 (Craft city Lab Competition)：</p> <ul style="list-style-type: none"> * 將作為清州工藝雙年展主舞台的文化工廠 C，發展成為一個可以展示清州工藝城價值的象徵性區域計畫，隨後將被撰寫和出版。
評審標準	<p>無相關敘述</p>
聯絡方式	<p>Cheongju Craft Biennale</p> <p>地址：314 Sangdang-ro, Cheongwon-gu, Cheongju-si, Chungcheongbuk-do, 28501 Rep. of Korea</p> <p>電話：+82 070 7777 7636</p> <p>傳真：+82 043 268 0256</p> <p>電子信箱：craftbiennale@hanmail.net</p>
參考資料	<p>官方網站 www.okcj.org</p>

建築與景觀設計類：編號 01，第一等

IFLA 學生國際景觀建築設計競賽

IFLA STUDENT LANDSCAPE ARCHITECTURE DESIGN COMPETITION

競賽說明

主辦單位：國際景觀建築師協會 (International Federation of Landscape Architects)

2020 年第 57 屆 IFLA 世界大會於 08 月 13 日至 15 日在馬來西亞檳城喬治市舉行。這是一個偉大的全球平台，聚集了景觀設計師以及相關行業和學術界人士，以交流知識和專業知識，改善建築環境在內的自然系統。IFLA 世界大會的學生設計比賽旨在展示全球建築景觀教育最高水準的實現。比賽的目標是提出想法並制定潛在的基於景觀建築的設計解決方案，以克服全球當前和未來的問題。

參賽資格

比賽向所有有關景觀建築學位、本科生和研究生開放。

個人和團體皆可報名，並且每個學生或小組只允許一個參賽作品。

* 團體報名，只需一名提交者註冊以避免重複。

* 歡迎廣泛的跨學科意見，設計仍必須注重景觀的配置水準且團隊中必須有一名景觀設計專業的學生。

* 每個團隊的成員數不得超過五人。

* 陪審團成員的專業合作者和同事以及他們的三等級親屬不得參加比賽。

* 在比賽過程之前或期間，禁止學生聯繫任何陪審團成員。

參賽時程

收件截止：2020 年 06 月 01 日（因疫情延至 2020 年 12 月 15 日馬來西亞時間 6PM 截止。）

評審時程：2021 年 08 月 17 日至 08 月 18 日

公告得獎：2021 年 08 月 19 日

作品展覽：2021 年 08 月 19 日至 08 月 20 日

參賽費用

200 馬來幣 / 件（無論是個人還是團體提交，每次提交均需支付報名費）

參賽類別

2020 比賽主題 - 【城市景觀的未來式 - 創建一個有趣的、實用的未來】

URBAN LANDSCAPES IN FUTURE TENSE – CREATING A FUN & FUNCTIONAL FUTURE

競賽要求學生通過針對當前全球問題（例如氣候變化，糧食安全，農業，自然災害等）採取問題導向的方法來探索城市景觀。

提出的想法應包括具有「代表性，溝通和動機」價值的概念，同時解決城市景觀中無法永續的問題。

應將最適當的方法和技術應用於創造新穎的空間並改善其管理方式，以找到有意義且永續的方法。

學生可以自由選擇項目的地點和規模。它可能適用於熟悉的特定景觀地點和挑戰，或根據上述主題突出全球性問題。設計必須表示出一種反思和創新的方法，如何將價值和特性融入設計空間，以及為項目執行選擇的策略。

評審標準

1. 有效且有吸引力的設計主題和「表現性、溝通性、動機」的概念。
2. 明確說明地點的綜合問題，並根據問題採用適當的方法。
3. 空間形式設計，結合景觀的品質，激發獨特的印象。
4. 展示一種反思和創新的方法，這些方法可行且可適應未來的發展和變化。
5. 有效且具有反思的，涉及社會、環境和經濟永續設計。
6. 整合景觀建築作品的實用及美觀。

聯絡方式

電子信箱：ifla2020studentcompetition@gmail.com

參考資料

官方網站 <https://www.ifla2020.com/studentdesigncompetition>

建築與景觀設計類：編號 02，第一等

Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎)

Archiprix International

主辦單位：Archiprix 基金會 (Archiprix foundation)

競賽說明

Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎) 隸屬於 Archiprix 基金會。Archiprix 基金會是荷蘭高等教育學院在建築、城市化和 / 或景觀建築領域的合作組織。Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎) 是一個兩年一次的競賽。在偶數年的春季向 1,700 所註冊大學發送邀請函，邀請全球所有大學學院選擇並提交他們唯一、最好的畢業項目，個別畢業生無法申請，每屆都會展示新一代世界上頂尖的建築師、城市設計師和景觀設計師以及他們的畢業設計，形成了一個擴展的國際平台，用於培訓大學和剛畢業的有才華的設計師。

參賽資格

Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎) 向全球所有教授建築城市設計和 / 或景觀建築的大學發出邀請。受邀學校選擇 2018 年 05 月 01 日之後完成的最佳畢業項目，並邀請設計師提交選定的項目參加。提交的畢業項目必須符合規定的面板尺寸 (6 個面板 A2)。除了 6 個面板外，設計師還可以在我們的網站上上傳項目，所有感興趣的人都可以訪問所有版本的條目。

參賽時程

註冊截止：2020 年 09 月 30 日
 繳件截止：2020 年 10 月 31 日
 評審：2020 年秋季
 工作坊、展覽：2021 年 04 月
 頒獎典禮：2021 年 05 月 07 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

1. 建築設計、2. 城市設計、3. 景觀設計

評審標準

1. 新穎性、2. 創造性

聯絡方式

Archiprix International
 地址：Museumpark 25, 3015 CB Rotterdam, the Netherlands
 電子信箱：office@archiprix.org

參考資料

官方網站 <https://www.archiprix.org/2021/>

建築與景觀設計類：編號 03，第一等

OISTAT 國際劇場建築競賽

OISTAT Theatre Architecture Competition

競賽說明

主辦單位：OISTAT 國際劇場組織 (Organisation Internationale des Scénographes, Techniciens et Architectes de Théâtre)
國際舞台美術家劇場建築師暨劇場技術師組織，全名為 Organisation Internationale des Scénographes, Techniciens et Architectes de Théâtre，英譯為 International Organisation of Scenographers, Theatre Architects and Technicians，簡稱 OISTAT 國際劇場組織，於西元 1968 年創立於捷克布拉格，創立之始，主要作為東西歐劇場設計相關工作者的交流平台，自共產黨鐵幕崩解以後，逐漸轉型為全球性的國際組織。OISTAT 旨在提供一個跨越國家、地理界線的專業平台，讓世界劇場的工作者能藉由 OISTAT 的國際交流活動，交換彼此的經驗及心得，共同促進國際劇場界的健全及發展。

OISTAT 的常態國際專案包含劇場藝術節 (OISTAT Scenofest)、國際劇場建築競賽 (Theatre Architecture Competition)、世界劇場設計展 (World Stage Design，簡稱 WSD)，在行政院文建會 (後升格為文化部) 的支持下，OISTAT 國際劇場組織總部於 2006 年初從荷蘭正式移設台灣。成為少數以台灣名義參與的國際組織，並且也是第一個將總部移設台灣的國際性非政府組織。TAC 劇場建築國際競圖 (Theatre Architecture Competition，簡稱 TAC)，由 OISTAT 建築委員會主辦，邀請各國建築師、劇場工作者共同合作，嘗試透過不同文化觀點來探究理想的劇場建築。

參賽資格

建築師與建築系學生

參賽時程

收件時間：2017 年 02 月 17 至 04 月 22 日 23:59 (以電子投遞方式投件，逾期恕不接受申請。)

結果公布：2017 年 05 月 16 日於 OISTAT 國際劇場組織官方網站公布。

頒獎典禮：2017 年 07 月 01 日至 07 月 09 日在臺北世界劇場設計展 (World Stage Design) 舉辦，不克前來的得獎者將於頒獎典禮後透過匯款獲得獎金。

參賽費用

50 歐元 / 件，透過 PayPal 進行付款，無繳費紀錄的作品，將不符參賽資格。

參賽類別

主題設為「劇場作為公共空間」，顧名思義，除老少咸宜之外，我們希望強調的是劇場作為一個表演藝術空間，它能夠不再受限於特定族群的觀眾，而是更加接近社會上所有喜愛藝術、對表演有興趣的每一個人。

評審標準

1. 觀眾凝聚力、2. 視線安排、3. 劇場聲學、4. 技術需求、5. 空間敘事、6. 劇場作為社交空間、7. 環境規劃

聯絡方式

OISTAT 國際劇場組織
國際舞台美術家劇場建築師暨劇場技術師組織
地址：10452 台北市玉門街 1 號 CIT 台北創新中心 L 室
電話：02 2596 2294
傳真：02 2598 1647
電子信箱：headquarters@oistat.org

參考資料

官方網站 www.oistat.org

建築與景觀設計類：編號 04，第一等

RIBA 英國皇家建築師學會會長獎

RIBA Presidents Medals Students Award

競賽說明

主辦單位：英國皇家建築師學會 (The Royal Institute of British Architects，簡稱 RIBA)

成立於 1834 年的英國皇家建築師學會，是英國的一個建築師職業組織，原稱倫敦英國建築師學會，1836 年，當時英國建築師學會為喬治·戈德溫 (George Godwin) 的論文《混凝土的性質和特性》(Nature and Properties of Concrete) 頒發了第一枚銀質獎章，總統勳章是 RIBA 最古老的獎項，被認為是全球建築教育界最具聲望的獎項。

1837 年獲得威廉四世的皇家憲章，因而冠上皇家頭銜，稱皇家倫敦英國建築師學會，1892 年去掉「倫敦」一詞。

現時的獎項形式可追溯到 1986 年，當時在慶祝 150 周年慶典上，學院用銅牌和銀牌取代了大量的學生獎、獎學金和獎品，以獎勵 RIBA 第一部分和第二部分的傑出設計作品。在 2001 年，增加了論文獎以獎勵完成的書面工作。每年 12 月的頒獎典禮上，優勝者將獲得 RIBA 主席頒發的獎項。與此同時，其作品展覽也將在英國和國際上巡迴展出。

參賽資格

歡迎來自世界各地受邀請的建築學校的參賽者，每一所建築學院可以提名學生最近完成的作品，一篇論文作為論文獎類別，最多兩個銅獎類（第一部分）設計項目，以及最多兩個銀獎類（第二部分）的設計項目。

* 每個提交的內容必須由被提名人製作或經許可使用。參賽作品可能是由多個學生共同製作的。

參賽時程

論文獎截止：2021 年 07 月 23 日 3pm GMT (格林威治標準時間)

銅獎截止：2021 年 09 月 10 日 3pm GMT (格林威治標準時間)

銀獎截止：2021 年 09 月 17 日 3pm GMT (格林威治標準時間)

參賽費用

未經英國皇家建築師協會認證過的學校，需繳交 350 英鎊加 20% 增值稅，或 420 英鎊。

參賽類別

1. 論文獎、2. 銀獎、3. 銅獎

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

RIBA HEADQUARTERS - 66 PORTLAND PLACE

地址：66 Portland Place, London, W1B 1AD

電子信箱：info@riba.org

電話：+44(0)20 7580 5533

參考資料

官方網站 <http://www.presidentsmedals.com/>

建築與景觀設計類：編號 05，第二等

ISARCH 建築學生獎

ISARCH Awards for Architecture Students

競賽說明

主辦單位：ISARCH 建築學生獎 (ISARCH Awards for Architecture Students)

ISARCH 是一個非營利性組織，創辦人為 Adrià Clapés Nicolau and Francesca Neus Frontera Carbonell，最初由建築專業的學生和年輕建築師組成，其目標是為圍繞學生在大學學習框架內貢獻的架構解決方案提供一個辯論平台。它為學生的工作提供了一個超越學生和講師之間傳統關係的國際預測機會。ISARCH 建築學生獎要求各參與大學採用的各種教學和學習方法學的見解和合作。這種合作為開放反思和評論創造了良好的環境，這對於推進建築知識和技術知識的發展和進步至關重要。ISARCH 建築學生獎的另一個目標是鼓勵年輕人加入有關建築的辯論，並以他們獨特的視角和意見作出貢獻。ISARCH 建築學生獎背後的理念是支持年輕人和新興人才的創造力，並促進參與這一舉措的各學生之間的爭論。

參賽資格

所有在提交日前 3 年內已畢業的建築師和建築系的學生均可參加比賽。
* 每個參與者或團隊參與者可以提交任意數量的項目，無論其性質，計劃和預算如何。

參賽時程

註冊期間：2017 年 12 月 01 日至 2018 年 10 月 15 日
評審期間：2018 年 11 月 02 日至 11 月 19 日
獲獎公告：2018 年 12 月 03 日

參賽費用

2017 年 12 月 03 日至 2018 年 01 月 09 日：15 歐元
2018 年 01 月 10 日至 2018 年 06 月 29 日：30 歐元
2018 年 06 月 30 日至 2018 年 10 月 15 日：60 歐元

參賽類別

所有建築相關設計作品

評審標準

專家評審小組佔最終分數 80%
線上票選佔最終分數 20%

聯絡方式

電子信箱：info@isarch.org

參考資料

官方網站 www.isarch.org

建築與景觀設計類：編號 06，第二等

eVolo 摩天大樓設計競賽

eVolo Skyscraper Competition

主辦單位：eVolo 雜誌 (eVolo Magazine)

競賽說明

eVolo 雜誌很高興邀請世界各地的建築師、學生、工程師、設計師和藝術家參加摩天大樓比賽。eVolo 摩天大樓競賽於 2006 年成立，是世界上最具聲望的高層建築獎項之一，它通過實施新穎的技術、材料、計劃、美學和空間組織以及關於全球化、靈活性、適應性和數字革命的研究，確認重新定義摩天大樓設計的傑出想法。這是一個研討摩天大樓和自然世界、摩天大樓和社區、摩天大樓和城市之間關係的論壇。

參賽資格

不限，包括來自世界各地的學生和專業人士。

參賽時程

早鳥註冊：2020 年 07 月 15 日至 2020 年 11 月 17 日
追加註冊：2020 年 11 月 18 日至 2021 年 01 月 26 日
作品提交截止：2021 年 02 月 09 日 23:59 (北美東部時區)
獲獎公布：2021 年 04 月 27 日

參賽費用

早鳥註冊：95 美元
追加註冊：135 美元

參賽類別

不限任何形式的高層建築設計

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

電子信箱：skyscraper2021@evolo.us

參考資料

官方網站 <http://www.evolo.us/category/competition/>

建築與景觀設計類：編號 07，第二等

日本中央玻璃國際建築設計競賽

Central Glass International Architectural Design Competition

競賽說明

主辦單位：日本中央玻璃國際建築設計競賽 (Dept. of Central Glass International Architectural Design Competition)
自 1966 年以來，我們每年都會舉辦中央玻璃國際建築設計競賽。這場競爭由知名專業的建築師來評判，激發了渴望成為建築師的學生以及建築公司和總承包商設計部門的興趣。1976 年，海外參賽作品首次受邀參加比賽，該比賽成為國際賽事。希望這次競賽將是一個機會，在這個社會和環境中，需要追求經濟效益和合理性以及保護自然環境和保護歷史和傳統文化的今天。

參賽資格

不限。

參賽時程

報名截止：2021 年 08 月 31 日
*海外國家 / 地區的申請必須在 2021 年 08 月 31 日之前到達競賽辦公室。
初選結果：2021 年 09 月底
決選結果：2022 年在 01 月號的《SHINKENCHIKU》和 2022 年 02 月號的《a+u》中宣布。

參賽費用

免費報名

參賽類別

2021 年競賽主題：Interpathetic Spaces (交感空間)。

數位科技的進步改變了人們的生活。由於電腦的普及、互聯網的興起以及智能手機的普及，人們一整天都需接觸到數位裝置。虛擬實境 (VR) 的發展，使人們能夠人工創造真實環境。虛擬實境刺激人們的感官，並帶來新穎的沉浸式體驗。

另一方面，COVID-19 的徹底改變了我們的生活，與病毒有關的新詞彙出現了，包括「社交距離」和「新常態」，這是指為應對病毒而出現新的生活方式。在日本，還有一個短語「sanmitsu wo sakeru」，一種勸誡人們避免密切接觸 (missetsu)，擁擠 (misshū)，和密閉空間 (mippe)。COVID-19 限制了我們的活動並改變了我們的日常生活。

我們應該如何生活在一個既有數位化進步又有冠狀病毒大流行的時代？儘管疫情大爆發，日常生活仍繼續下去。實際的建築物和城市仍然存在，人們繼續相互交流。儘管虛擬實境的準確性在不斷提高，但它並不會降低體驗真實空間和親自會面的重要性。既然人們經歷了虛擬實境和冠狀病毒大流行，我們更有必要引導人們與生俱來的感覺能力。

考慮到這一點，希望參賽者提出交感空間 (Interpathetic Spaces)，它實際上可以在一個人的身體體驗到。「交感」是指與他人一起感受事物，並將我們的感受傳達給那些人。它不局限於一個人的身體感受，它需要關心他人。關於提案的製定或程式沒有任何規定。請設計出真實的空間，吸引人們的感官，這是數位科技無法實現的。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

收件人：Dept. of Central Glass International Architectural Design Competition 2021, Shinkenchi-sha Co., Ltd.
地址：Kasumigaseki Building 17F 3-2-5, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-6017 Japan

參考資料

官方網站 <http://www.cgc-jp.com/kyougi/>

建築與景觀設計類：編號 09，第二等

美國建築大師獎

The Architecture MasterPrize (AMP)

主辦單位：Famani 集團 (Famani Group)

競賽說明

Famani 集團成立於 1985 年，是國際設計獎 (IDA)、國際攝影獎、巴黎攝影大賽、倫敦國際創意大賽和年度露西攝影獎的組織者。美國建築大師獎使命是在全世界各地促進對高品質建築設計的欣賞，旨在表彰對建築的所有領域做出重大貢獻的個人和團隊，為了頌揚建築、景觀和室內設計領域的創新和創造力，該獎向全球範圍內的參賽者開放，接受來自世界各地建築師的參賽作品。獲獎者將由在建築界受尊敬的建築師和領導者組成的評審團選出，他們將獲得 AMP 獎盃，向全世界展示他們的設計等等。

參賽資格

全球 18 歲以上的任何人。
* 學生作品將與專業作品分開與其他學生作品一起評判。
* 可提交概念設計、進行中、已完成（不得超過 5 年）的作品。

參賽時程

早鳥報名截止：2021 年 03 月 31 日
一般報名截止：2021 年 06 月 30 日

參賽費用

專業組：330 美元 / 件，早鳥報名的折扣價為 280 美元 / 件。
學生組：80 美元 / 件，提交成多個類別的作品（相同的文本、圖像），在附加類別中享受 30% 的折扣。

參賽類別

1. 建築設計
2. 室內設計
3. 景觀建築設計

評審標準

評審基於卓越的設計（包括美學，環境，文化和背景考慮）以及項目的整體原創性 - 包括新的創新技術或使用的創造性解決方案。在評審過程中還考慮了項目的實用性，功能要求的實現，永續性實踐和項目的整體環境考慮因素。

聯絡方式

Architecture MasterPrize Main Office
地址：1318 E 7th St., Suite 140, Los Angeles, CA, 90021 USA
電子信箱：support@architectureprize.com

參考資料

官方網站 <https://architectureprize.com/>

建築與景觀設計類：編號 10，第二等

VELUX 國際建築設計競賽

International VELUX Award

競賽說明

主辦單位：VELUX 集團 (VELUX Group)

VELUX 集團自 2004 年起，每兩年邀請建築學學生參加國際 VELUX 獎。VELUX 國際建築設計競賽旨在挑戰學生探索日光在建築中的作用並激發新思維，其目標是與建築學生就如何使用陽光和日光作為能源和光的主要來源以及如何確保在建築物中生活和工作的人的健康和福祉進行交流。該獎項是全球性的，對任何註冊建築學院教師支持的建築學生開放，由國際知名建築師組成的評審團將頒發多個獲獎者和榮譽獎項。自從 2004 年首次推出國際 VELUX 建築學學生獎以來，該獎已發展成為塑造未來建築的建築師的最大同類競賽。自首屆以來，共來自 80 多個國家的約 5,000 名學生提交了近 4,000 個項目。

參賽資格

- 該獎項面向全球任何註冊建築學專業的學生（個人或團隊）。
- * 該獎項歡迎來自 2021 至 2022 學年的個人或團隊學生（大學生或碩士生）。
 - * 無論是個人還是團隊，博士生皆不被允許參加。
 - * 每個學生或學生團隊都必須得到建築學院的老師的支持和批准。
 - * 每所學校的參賽作品數量沒有限制，但參賽學校應確保提交項目的質量。
 - * 鼓勵跨學科團隊，包括工程，設計和景觀美化。
 - * VELUX 員工無法參與。

參賽時程

- 註冊時間：2021 年 09 月 01 日至 2022 年 04 月 15 日
徵件時間：2022 年 04 月 15 日至 06 月 15 日
陪審團會議：2022 年 06 月 25 日至 06 月 26 日
獲獎者通知：2022 年 07 月

參賽費用

免費報名

參賽類別

2022 年競賽主題為「明日之光」。

1. 建築物中的日光

顯示適用於為建築物提供日光和陽光的原則的項目：包括建築施工效果和場地背景、形狀和尺寸、窗口、屏幕、陰影、內部分隔、材料和外部條件。特別關注健康和幸福建築以及應對城市，社區和現代社會所面臨挑戰的項目，以及日光和建築可以透過更好、更健康的的生活環境幫助創造變化。

2. 日光調查

著眼於光的物理特性，光學和材料基礎知識，以及技術發展、新材料、日光儲存或運輸的項目。將公共空間日光的功​​能、娛樂、文化或精神用途以及日光對心理狀態、健康和幸福的影響，以及季節日光的動態和時間質量及其對行為和空間的影響。

評審標準

1. 採光作為建築的前提、2. 項目如何進行研究和記錄、3. 該項目如何解決當前和未來的挑戰、4. 實驗和創新的水平、5. 項目的整體圖形展示，項目如何展現

聯絡方式

電子信箱：iva@velux.com

參考資料

官方網站 <http://iva.velux.com/>

建築與景觀設計類：編號 11，第三等

全球仿生設計競賽

Biomimicry Global Design Challenge

競賽說明

主辦單位：仿生協會 (Biomimicry Institute)

生物模擬研究所由 Janine Benyus 和 Bryony Schwan 於 2006 年創立，與設計和創造我們世界的人分享大自然的設計課程。我們開始直接與 K-12，大學和非正規（博物館、動物園、水族館）環境的教育工作者合作，使教育系統中的仿生學自然化，並確保下一代變革者擁有將仿生學融入其職業生涯的工具。全球仿生設計競賽是一項年度團隊競賽，其重點是通過自然啟發解決方案解決關鍵的永續性問題。該挑戰由生物模擬研究所與 Ray C. Anderson 基金會合作主辦。主要目標是：幫助積極解決問題的人解決這個問題，學習如何在設計和商業靈感中尋找自然，為更多仿生產品推向市場，創造一條途徑。

參賽資格

大學生和獨立專業人士，需 2 至 8 人團隊報名。

* 團隊的每個成員都必須分別註冊一個帳戶，但一個團隊只需一個成員提交參賽作品。

參賽時程

早鳥報名截止：2021 年 04 月 30 日 23:59:59 GMT-7（太平洋夏令時間）

一般報名截止：2021 年 06 月 30 日 23:59:59 GMT-7（太平洋夏令時間）

評選：2021 年 06 月至 07 月

獲獎者名單公佈：2021 年 09 月

Biomimicry 平台發布：2021 年 09 月

參賽費用

早鳥報名：限學生團隊 40 美元；專業團隊或專業人員與學生的混合團隊 100 美元。

一般報名：限學生團隊 50 美元；專業團隊或專業人員與學生的混合團隊 120 美元。

參賽類別

競賽主題：提出一項能符合以下聯合國永續發展目標 (SDGs) 且符合仿生概念三要素（模擬、精神、連接）的創新解決方案（產品、服務或系統）。

符合之 SDGs 目標可不限一項：SDG 2 終止飢餓、SDG 6 潔淨飲水與衛生設施、SDG 7 經濟適用的清潔能源、SDG 9 工業、創新、基礎建設、SDG 11 永續發展的市政規劃、SDG 14 保育及維護海洋資源、SDG 15 保育及永續利用陸域生態系

評審標準

仿生應用與過程 25%

定義問題 15%

建議的解決方案 15%

對社會與環境的影響 15%

設計構想陳述與表達 15%

團隊 15%

聯絡方式

THE BIOMIMICRY INSTITUTE

地址：PO Box 9216, Missoula, Montana 59807, United States of America

電話：+1 415 800 1401

電子信箱：info@biomimicry.org

參考資料

官方網站 <https://challenge.biomimicry.org/en/>

建築與景觀設計類：編號 12，第三等

IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽

IIDA Student Design Competition

競賽說明	<p>主辦單位：國際室內設計協會 (International Interior Design Association)</p> <p>國際室內設計協會 (International Interior Design Association, 簡稱 IIDA) 是全球範圍內的商業室內設計協會。IIDA 遍布 58 個國家，擁有 15,000 多名會員，包含設計專業人士、行業分支機構、教育工作者、學生、公司及其客戶。IIDA 主張在教育、卓越設計、立法、領導力、認證和社區推廣等方面取得進步，以提高室內設計的價值，都會對人們的健康和福祉產生積極的影響。IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽旨在表揚全球室內設計專業學生的才華和新穎的設計思想。比賽為新銳設計師提供了展示他們的作品並在室內設計行業中曝光的機會。</p>
參賽資格	<p>向世界各地的室內設計或建築項目研究生和大學生開放。</p> <p>* 可個別報名或團隊報名 (至多五人)。</p>
參賽時程	<p>報名時間：2021 年 01 月 11 日至 02 月 15 日 23:59 (北美中部時區)</p>
參賽費用	<p>個人：IIDA 學生會員 25 美元、非學生會員 50 美元</p> <p>團隊：IIDA 學生會員團隊中至少一名學生必須是 IIDA 學生會員 40 美元、非學生會員 80 美元</p>
參賽類別	<p>2021 年 IIDA 學生設計競賽邀請您進行空間規劃和設計初級保健診所，今年的比賽需要兩種解決方案：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 進行部分翻新，保留所有現有牆。2. 進行全面翻新，可以更有目的的空間計劃和設計。 <p>* 所有提交的內容均應包括兩個提案 (部分裝修及全面裝修)。</p>
評審標準	<p>創新與創造力 20%</p> <p>一致性和功能性 20%</p> <p>人類和環境影響 20%</p> <p>完成計劃要求程度和額外超出基本計劃的程度 20%</p> <p>簡報能力 20%</p> <p>* 參賽作品的評判標準包括美學、設計、創造力和功能的卓越性，以及設計解決方案對項目挑戰的適用性以及設計元素的成功整合。</p>
聯絡方式	<p>聯絡人：Clare Socker</p> <p>電子信箱：csocket@iida.org.</p>
參考資料	<p>官方網站 http://www.iida.org/content.cfm/student-design-competition</p>

時尚設計類：編號 01，第一等

法國路易威登精品大獎

LVMH Prize

競賽說明	<p>主辦單位：路易·威登集團 (LVMH group)</p> <p>1987 年創立的 LVMH 集團，一直以「對創意的熱情」為動力，通過各種企業慈善活動支持時尚世界，包括：ANDAM 時尚獎（國家藝術與文化協會）、耶爾國際時裝和攝影節、倫敦中央聖馬丁藝術與設計學院、由法國文化和傳播部創建的年輕設計師投資基金，以及 Montfermeil 文化和創作節，並於 2013 年為年輕時裝設計師推出 LVMH 獎。</p>
參賽資格	<p>時尚畢業生大獎 THE GRADUATE PRIZE：</p> <ul style="list-style-type: none">* 於 2020 年或將在 2021 年畢業的學生，並於時尚類院校完成至少三年的課程及獲得文憑。* 至少有六件自己設計的女裝、男裝或中性服裝。 <p>青年時裝設計師大獎 THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE：</p> <ul style="list-style-type: none">* 年齡限制 18 至 40 歲* 至少製作設計並販售兩個系列的作品，含女裝、男裝或中性服裝（不含配件）
參賽時程	<p>青年設計師報名截止：2021 年 02 月 28 日</p> <p>畢業生報名截止：2021 年 05 月 15 日</p>
參賽費用	免費報名
參賽類別	<ol style="list-style-type: none">1. 青年時裝設計師大獎 (THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE)2. 時尚畢業生大獎 (THE GRADUATE APPLICATION)
評審標準	無相關敘述
聯絡方式	<p>LVMH Moët Hennessy - Louis Vuitton</p> <p>22, avenue Montaigne, 75008 Paris - France</p> <p>電話：+33 (0)1 44 13 22 22</p> <p>傳真：+33 (0)1 44 13 22 23</p> <p>電子信箱：lvmhprize@lvmh.fr</p>
參考資料	官方網站 http://form.lvmhprize.com/Subscription/Introduction/Type/Graduate.sls

時尚設計類：編號 02，第一等

世界可穿著藝術大賽

World of WearableArt Awards Show (WOW)

競賽說明

主辦單位：世界可穿著藝術大賽 (World of WearableArt，簡稱 WOW)

世界可穿著藝術大賽舉辦已有三十多年，邀請了來自世界各地和不同背景的設計師創造難以想像的事物，挑戰傳統、挑戰對創造的期望，設計師的作品展現在超過 6 萬人的觀眾面前舞台上，對於設計師而言，世界可穿著藝術大賽提供了一個獨特的平台，來分享和展示他們的創造力和靈感，通過與其他創意公司的全球聯繫拓展視野，嘗試新的技術和技術，並建立自己的專業設計作品組合。

參賽資格

參賽者須年滿 18 歲。

* 須以自己名義參加，不能以其他機構名義參與。

* 最多可三人組隊團體報名。

* 需要製作一件完整的服裝。另請注意，不接受圖紙和草圖。

* 一個參賽作品最多可以包含三件服裝，您可以提交的參賽作品數量沒有限制。

* 服裝上不能有任何的品牌標示及名稱，服裝長度不得超過 3 公尺。

* 學生創新獎的資格為設計師必須目前就讀於高等教育課程或在截止日期前一年內畢業。

參賽時程

報名時間：2020 年 07 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日 11:59 PM (紐西蘭時間) 截止。

預選公告：2021 年 04 月 01 日

提交作品截止：2021 年 06 月 15 日 05:00 PM (紐西蘭時間)

初選：2021 年 07 月 02 日至 07 月 04 日

初選結果公告：2021 年 07 月 16 日

決選：2021 年 09 月

最終評選：2021 年 09 月 27 日

頒獎典禮：2021 年 10 月 01 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

每年提出六個詞為當屆主題，設計師可以選擇其中一個最具啟發自我的字彙進行創作，並且參與 WOW 舉辦的各項獎項。

2021 年的主題為：伊麗莎白時代 (Elizabethan Era)、建築 (Architecture) 單色 (Monochromatic)、前衛 (Avant-garde)、奧特亞羅瓦 [毛利語：長白雲之鄉] (Aotearoa)、開放 (Open)

評審標準

創意與創新、概念、製作品質、健康和安全、表演潛力。

聯絡方式

電子信箱：info@worldofwearableart.com

參考資料

官方網站 <https://www.worldofwearableart.com/>

時尚設計類：編號 03，第一等

義大利國際人才支持獎 International Talent Support (ITS)

主辦單位：EVE S.r.l. (The electric vehicles consulting company)

競賽說明

International Talent Support (ITS) 成立於 2002 年，在其 20 年的歷史中，它已發展成為最受認可的平台，支持年輕人才的強大平台。最重要的是，它創建了一個支持創造力不斷成長的家庭，就像一棵樹的樹枝朝著不同的方向生長，卻由相同的根源培育。它建立了一個令人印象深刻的 Creative Archive (創意檔案館)，這是一個追蹤時尚發展歷史的獨特收藏。在超過 580 名入圍者中，有許多是由頂級時尚品牌選出的，他們現在在這些品牌擔任關鍵職位，或者已經成功開發了自己的品牌。

參賽資格

今年即將畢業的應屆畢業生和學生 (學士或碩士)。
新銳時裝、配飾和珠寶設計師。
團體報名至多兩人。

參賽時程

報名截止：2021 年 06 月 24 日
公布入圍名單：2021 年 07 月底
公布得獎名單：2021 年 10 月

參賽費用

免費報名

參賽類別

- 時裝：包含男裝、女裝、無性別服裝、季節時裝，沒有限制樣式、類別或主題。需繳交 5 至 8 套服裝。
 - 配飾：包含鞋類、皮帶、帽子、包袋、眼鏡、任何身體配件。需繳交最少 5 件項目 (一雙鞋視為一件作品，只會選其中一支參賽)。
 - 珠寶：包含項鍊、戒指、胸針、耳環、手鐲、其他。參賽作品可為包含以上項目之系列作品。需繳交最少 5 件項目。
 - 數位：
 - 數位時裝：沒有限制樣式、類別或主題，需繳交最少 3 套服裝。
 - 數位配飾：沒有限制樣式、類別或主題，需繳交最少 3 件項目。
 - 數位首飾：鞋類、腰帶、帽子、眼鏡、任何身體配件。需繳交最少 3 件項目。
- *無論時裝、配飾還是珠寶皆必須遵守現實世界中的物理定律，儘管可以開發虛構的服裝材質。

評審標準

創意性、可行性、作品完成度

聯絡方式

EVE Schools and Contestants Office	EVE Schools and Contestants Office	電話：+39 040 300589
Flavia Cocuccioni	Virginia Dordei	傳真：+39 040 9828121
電子信箱： schools-contestants@itsweb.org	電子信箱： schools-contestants2@itsweb.org	

參考資料

官方網站 <http://www.itsweb.org/jsp/en/index/index.jsp>

時尚設計類：編號 04，第一等

iD 國際新銳設計師獎

iD International Emerging Designer Awards

主辦單位：iD 但尼丁時尚公司 (iD Dunedin Fashion Inc)

競賽說明

iD Dunedin 是一家非營利性慈善組織，致力於在但尼丁和紐西蘭發展永續時尚產業。iD Dunedin 得到了城市、社區和商業合作夥伴的支持，由一個管理團隊負責營運，並由 iD Dunedin 時尚公司負責管理，活動籌集的資金將用於未來幾年的活動。

iD 國際新銳設計師獎，於 2021 年舉辦第 17 屆，是唯一一個面向新興設計人才的獎項，向五年內畢業的世界各地設計師開放。iD 國際新銳設計師獎是一個獨特的活動，展示了來自紐西蘭和國外的知名設計師與來自全球的創新新興時尚的融合。

參賽資格

參賽者可以為正在學服裝設計的學生，也可以為五年內的畢業生。

* 沒有年齡或國家地區限制。

* 可個人或團體報名。

* 須提交 3 至 5 套服裝。

* 以作品集方時來繳交作品，內容須符合比賽要求格式，以 PDF 呈現（最多 8 頁）。

參賽時程

報名截止：2021 年 04 月 14 日

入選通知：2021 年 04 月 21 日

入選者繳交影片截止：2021 年 05 月 07 日

iD 電影首映：2021 年 06 月 19 日

時裝週：2021 年 06 月 18 日至 06 月 20 日

* 2021 年 iD 國際新銳設計師獎的所有決賽入圍作品，都將出演一小時的電影，該影片將在 iD 國際新銳設計師獎的時裝週中首映。

參賽費用

免費報名

參賽類別

無相關敘述

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

線上諮詢：<https://www.idfashion.co.nz/contact>

參考資料

官方網站 <https://www.idfashion.co.nz/>

時尚設計類：編號 05，第一等

東京新秀設計師時裝大獎

Tokyo New Designer Fashion Grand Prix

競賽說明

主辦單位：東京新人設計師時裝大獎委員會 (Tokyo New Designer Fashion Grand Prix Committee)

東京新設計師時裝獎由 Onward Kashiya 於 1984 年 (Onward) 創立，是全世界規模最大的學生時裝大賽，發掘了許多著名設計師，許多入選者後來成為專業的設計師創立自己的品牌，活躍於全球時尚業界。專業始於 2011 年，通過識別可以活躍於世界的設計師提供業務支持。2020 年 02 月 04 日公告停辦此比賽。

參賽資格

專業組：時裝品牌設計師。

* 女裝或男裝服裝品牌。

* 以東京為商業基地，不斷經營和銷售自己的服裝品牌，不受不同資本和管理的公司或個人的控制。

(這是指公司或個人獲得投資或費用等支持，或與公司或個人簽訂僱傭合同，並受到他人影響的狀態。將由主辦單位在審查期間判定。)

* 從品牌開業 7 年內，銷售額約為 1,000 萬至 7,000 萬日元

學生組：學生，可以出席最終審查者。

* 女裝或男裝設計皆可，主題自訂，每人最多繳交五件作品。

* 尚未發表過的原創作品。

* 繳交實體 A4 尺寸。

參賽時程

專業組

收件截止：2019 年 05 月 17 日 (必須於最後一天的 17 點前送達)

審查面談：2019 年 06 月 13 日

學生組

收件截止：2019 年 06 月 28 日 (必須於最後一天的 18 點前送達)

評審決選：2019 年 06 月 19 日至 06 月 25 日

實際服裝繳交截止：2019 年 09 月 07 日

最終展示：2019 年 09 月 11 日

頒獎典禮：2019 年 10 月

參賽費用

免費報名

參賽類別

主題內容不限，型式為服裝。

評審標準

專業組：1. 業務發展、2. 創造力、3. 獨創性

學生組：1. 主題的表現力 (主題不限)、2. 設計的原創性和創新性、3. 版型和縫紉的完整性

聯絡方式

Tokyo New Designer Fashion Grand Prix Committee

地址：3-22-1 Yoyogi Shibuya-ku Tokyo 151-8521 Japan

電子信箱：tokyo@ndfg.jp

學校法人文化學園 台北事務所

地址：臺北市重慶南路一段 57 號 4 樓

電話：+886-2-2375-1951

電子信箱：bunka@bunka.tw

參考資料

官方網站 <http://www.fashion-gp.com/>

時尚設計類：編號 06，第一等

洛茲國際織錦三年展

International Triennial of Tapestry (ITT)

競賽說明

主辦單位：波蘭洛茲中央織品美術館 (Central Textile Museum of Lodz in Poland)

在 19 世紀和 20 世紀，洛茲是波蘭最大的紡織工業中心。編織博物館的成立於 1946 年，六年後，織布部在羅茲藝術博物館成立，它的收藏系統地增長，並且不僅在藝術博物館的場地，而且在其他文化機構中組織的展覽，引起了極大的迴響。1955 年，該部門已經擁有自己的總部 - Ludwig Geyer 的白色工廠。紡織工業歷史博物館於 1960 年成為獨立機構，1975 年，名稱改為中央紡織博物館，並於 2013 年被擴大，從此稱為中央織品美術館。洛茲國際織錦三年展，面向世界各地在其藝術作品中使用織物媒介的藝術家開放，其不僅展示了世界上最有趣的藝術面料成就，而且還邀請人們對重要的當代問題進行深入討論。

參賽資格

來自世界各地的藝術家或藝術團體。

* 每位參賽者限提交一件最近三年內完成的作品。

* 作品應該在其重要層面或其正式層與紡織品介質相關。

* 參賽的平面作品尺寸不得超過 3×3 公尺，立體作品不得超過 3×3×3 公尺，作品重量以 100 公斤為限。

* 競賽說明有權淘汰不符合上述規格的參賽作品，退件費用則由參賽者自行負擔。

* 作品呈現語言為波蘭語或英語。

參賽時程

報名時間：2021 年 06 月 11 日至 2022 年 02 月 28 日

公布入圍名單：2022 年 04 月 15 日

公佈獲獎名單：2022 年 10 月 08 日

展覽：2022 年 10 月 08 日至 2023 年 04 月 15 日

參賽費用

免費報名

參賽類別

第 17 屆洛茲國際織錦三年展的主題：「量子纏結 (Quantum entanglement)。」

主題說明：

我們生活在一個與依賴、利益、衝突糾纏在一起的網絡中，這就是為什麼我們選擇「量子纏結」作為國際織錦三年展主題的原因。這個專有名詞來自量子力學，雖然它不能精準地確定我們通過感官所經歷的現實，但它似乎可以比喻且定義了我們在世界中觀察到的一系列現象。

在物理學中，量子糾纏描述了一種有趣的現象，當兩個基本粒子有強大的力量的聯繫在一起時，如果其中一個發生變化，不管它們之間的距離如何，另一個例子也會同時發生變化，這種關係雖然不受空間和時間的限制，但也並非堅不可摧的。只要出現觀察者，雙方之間的聯繫就會被打破，觀察本身似乎是非侵入性的，但它破壞了量子糾纏關係。

我們生活在恐懼和希望之間，在滿足私人利益和對社會的義務之間左右為難的世界。觀察到這些緊張局勢不能再成為我們漠不關心的理由。找到與我們的態度相結合的東西是藝術家的一項特殊任務，他們能夠合併簡要描述遙遠的術語和現象，這使他們有機會找到一個將破碎的世界焊接在一起的理論。

因此，「量子纏結」特別適合國際織錦三年展，它不僅旨在展示藝術紡織品的正式成就，而且是對方法、思想、方向、對不斷變化的世界的參考的回顧，而對這些問題發表評論的責任是由紡織來完成的，因為它具有其他藝術領域所沒有的廣泛的術語和正式的解決方案。

評審標準

無相關敘述

聯絡方式

CENTRAL MUSEUM OF TEXTILES IN Lodz

地址：282 Piotrkowska St., 93 - 034 Łódź, Poland

電話：+48 572 087 469

電子信箱：triennial17@cmwl.pl

線上諮詢：https://www.idfashion.co.nz/contact

參考資料

官方網站 www.cmwl.pl

時尚設計類：編號 07，第二等

名古屋時裝大賽

Nagoya Fashion Contest

競賽說明

主辦單位：名古屋時裝推廣委員會 (Nagoya Fashion Promotion Committee)

名古屋時裝推廣委員會設立於 1987 年 05 月 12 日，由名古屋時尚協會、名古屋市和名古屋產業振興公社等組成，是一個旨在促進和支持該地區時裝業的組織，以本地區擁有的紡織業歷史和傳統為基礎，發展時尚行業和提升時尚思維，培養下一代人才，並利用資訊和網路等展開各式各樣的宣傳活動。

參賽資格

任何人皆可以參加，但不接受團體報名。

* 參賽作品需從未公開，不限件數。

* 參賽作品必須為根據設計草圖創作之作品，並在名古屋市參加最後公共評審前一天彩排，其費用自理。

* 在 B4 尺寸 (257x364 mm) 繪圖紙上製作彩色設計草圖。

* 可以根據需要，在同一張紙上附加織物樣本和其他相關圖像。

* 參賽作品排版方式需依照官方提供之樣版。

參賽時程

收件截止：2021 年 05 月 20 日 (以郵戳為憑)

* 參賽作品需由郵寄或快遞送至主辦單位，不接受 E-mail 報名。

初選：2021 年 06 月初

網路公告入圍名單：2021 年 07 月初

決選及頒獎典禮：2021 年 09 月 16 日

參賽費用

從日本境外寄送作品：免費報名。

從日本境內寄送作品：須透過郵局 “Kogawase” 為每幅草圖支付 500 日元的費用。

參賽類別

女裝、男裝或童裝 (5 至 6 歲兒童之服裝)，主題不限，季節、正式、休閒皆可。

評審標準

表現力、原創性、作品完成度。

聯絡方式

Nagoya Fashion Association

地址：6th Floor, Design Center Building, 3-18-1 Sakae, Naka-ku, Nagoya City 460-0008, Japan

電話：+81-52-265-2030

傳真：+81-52-265-2036

電子信箱：nfa@n-fashion.com

參考資料

官方網站 <http://www.n-fashion.com/>

執行團隊



計畫主持人 Project Director
林磐聳 Apex Lin, Pang-Soong



計畫協同主持人 Associate Project Director
陳俊宏 Chen, Jun-Hong



計畫協同主持人 Associate Project Director
謝省民 Hsieh, Sheng-Min



專案經理 Project Manager
李玟函 Grace Li

- 計畫進度與經費統整
- 各項活動統籌分配及規劃執行



專案經理 Project Manager
易恬安 Eunice Yi

- 獎勵金審查相關作業
- 各項活動人事邀約安排



專案經理 Project Manager
陳芷儀 Joyce Chen

- 行政及經費核銷
- 國際競賽相關事宜

IDC 2021

書名 2021 設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫
International Design Competition

出版機關 教育部

發行人 潘文忠

發行單位 教育部高等教育司

地址 10051 臺北市中山南路 5 號

電話 886-2-7736-5897

主辦機關 教育部高等教育司

執行單位 亞洲大學視覺傳達設計學系

專輯主編 林磐嶸

專輯副主編 陳俊宏、謝省民

專案經理 李玟函、易媿安、陳芷儀

兼任助理 張彧嘉、商育萱、陳兆祥、張翔、易柏宇、蔡婷蓓

主視覺設計 黃維昱

專輯設計 陳信宇

翻譯協助 (英) 范堯寬、蘇文君、賴孟宗、吳盈慧、王詠鑫、廖珩言、黃美馨

攝錄影師 (攝影) 蔡德煌、翁鈺棠
(錄影) 沈弘欽、V 點子工作室

出版日期 110 年 8 月

版次 初版 1 刷

訂價 新臺幣 450 元整

I S B N 978-626-7022-03-0 (精裝)

G P N 1011001165

展售處 國家書店松江門市 (秀威資訊科技公司)
地址：臺北市松江路 209 號 1 樓 電話：(02) 2518-0207 轉 17

國家教育研究院 (教育資源及出版中心)
地址：臺北市和平東路 1 段 181 號 電話：(02) 3322-5558 轉 173

三民書局
地址：臺北市重慶南路 1 段 61 號 電話：(02) 2361-7511 轉 114

教育部員工消費合作社
地址：臺北市中山南路 5 號 電話：(02) 7736-6054

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫. 2021 = IDC 2021: International design competition / 林磐嶸主編. -- 初版. -- 臺北市：教育部出版：教育部高等教育司發行，民 110.08

面；公分

ISBN 978-626-7022-03-0(精裝)

1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集

960

110011027



本著作係採用創用 CC 「姓名標示—非商業性—禁止改作」 3.0 臺灣版授權條款授權釋出。根據本授權條款，著作權人允許使用者重製、散布、公開傳輸著作，但不得為商業目的之利用，亦不得修改本著作內容。此授權條款的詳細內容，請見中央研究院臺灣創用 CC 網站：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/tw/> legalcode 「姓名標示」部分請依此方式標示著作人：《2021 設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫》，教育部出版，110 年 8 月