



2010

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



2010

IDC

International
Design
Competition

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

設計戰國策



IDC 2010

CONTENT 目錄

- 02 專案主持人 林磐聳教授 序
- 06 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫介紹
- 12 2009 設計戰國策國際競賽巡迴研討會
- 14 98 年度成果發表記者會暨頒獎典禮
- 16 2009 美國紐約藝術指導協會巡迴展
- 18 2009 北京文化創意博覽會
- 20 2010 上海台北雙城文化創意博覽會
- 22 2010 設計戰國策獲獎師生心得分享座談會

30	中西元男 國際競賽綜合設計類專文
38	Robert L. Peters 國際競賽平面設計類專文
44	角田寬 國際競賽產品設計類專文
50	陳永基 國際競賽平面設計類專文
54	陳文龍 國際競賽產品設計類專文
58	馮偉中 國際競賽數位動畫類專文
64	曹筱玥 國際競賽數位動畫類專文
68	98 年度設計戰國冊電子報
84	98 年度獲獎學生作品簡介
168	教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」獎勵要點
171	教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」競賽資料

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」專案主持人

來自設計的力量

林磐聳 國立臺灣師範大學副校長

教育部為了落實「大學校院藝術與設計人才培育」之目標，於 2005 年底委託本人進行「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」專案研究，除了廣徵台灣各個藝術設計相關院校系所提供書面意見之外，另外邀集台灣設計業界的專家學者與產業代表籌組諮詢委員會，針對教育部所擬定的獎助鼓勵領域：產品設計類、視覺設計類、數位動畫類、工藝設計類以及綜合設計類等，評估在國際具有全球性、規模性、公正性與影響力的設計競賽，最後篩選出 40 筆國際設計競賽的標地，並且根據不同重要性及影響力加以區分為第一等、第二等、第三等不同層級，以及榮獲全場大獎、金獎、銀獎、銅獎均有相應核發的獎金，而成為全球首創配合教育政策所規劃的獎勵措施，國際設計界對於台灣政府投注資源，大力培植年輕學子的作為大為讚嘆，並且已經成為日本、韓國、印度、新加坡、馬來西亞、中國、香港、澳門等地來台進行設計政策考察的對象，這與本項計畫活動名稱：「設計戰國策」的命名初衷相互呼應。

本計畫自 2006 年正式展開「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，截至 2009 年止累計共有 202 人次在國際競賽榮獲佳績，並且依據獎勵要點召開會議核發相應的獎助；最為難得是許多學生面對國際設計競賽，以學生的身分和國際設計界的專業菁英同台競賽，其中歷年來已有 23 人次榮獲國際主要競賽的金銀銅等主要獎項；回顧歷年來的成果令人深感欣慰，這些傑出的成績不僅讓人刮目相看，更讓大家看到台灣積蓄已久的設計潛能，經由教育部政策性的引導以及策略性的規劃，在國際舞台展現出台灣設計的力量。綜觀本項計畫執行六年以來，從學生獲獎的質量成績可謂是達成應有的成果；再從人才養成與國際競爭的角度而言，也充分顯示台灣學生的競爭能力已獲肯定；未來還需要加強的是如何讓這些具有國際競爭能力的學生，能夠提供更好的途徑讓優秀的人才得以繼續優質深化，或是透過產業媒合的管道讓這些具有創新能力的人才，能夠進入職場發揮所長。

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫 2006 ~ 2008 年成果比較表：

	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
2006年 執行 成果	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22
	獎金 150萬	獎金 1000萬	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	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45
	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	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64
	獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 50萬	獎金 30萬	獎金 20萬	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	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71
	獎金 150萬	獎金 100萬	獎金 80萬	獎金 15萬	獎金 5萬	獎金 2.5萬	獎金 2.5萬	獎金 1.5萬	獎金 1萬	獎金 513萬

與台灣同屬亞洲四小龍的韓國，近年來透過文化創意產業以及設計創新的能力，讓韓國經濟轉型發展在全球脫穎而出，其中「設計」扮演韓國產業升級的催化作用；我們可以從位於首爾的韓國設計中心，在其大樓進口處以「Design Korea, Korean Power」作為宣傳標語，清晰地展現整個國家善用設計的宏偉企圖心；2003年台灣設計博覽會也以「設計即國力」作為展覽與文宣的宣傳標語，明確地昭示台灣設計發展的目標願景，以及利用設計做為國家進步的催化器；2011年台灣即將舉辦「IDA台北世界設計大會」，本次活動的主題「交鋒 Design at the Edges」，將是集結國際產品設計、視覺設計與室內設計菁英全球最大型的設計活動，也會把「來自設計的力量」充分展現出來；期待台灣設計教育人才養成的結果，能夠善用設計的力量讓未來的世界更加美好。



設計戰國策年度頒獎典禮與台北市西門紅樓劇場舉行



計畫主持人林磐嶸副校長於頒獎典禮介紹專案



計畫主持人林磐嶸副校長與研討會之國際講師日本中西元男、西班牙角田寬合影

The Power from Design

By Prof. Apex Lin Pang-Soong

The Vice-President of National Taiwan Normal University

In order to implement the idea of cultivating the undergraduates and also the postgraduates in the field of fine arts and design, I was authorized to conduct the research project called, "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions", under the supervision of the Ministry of Education in 2005. Except collecting the feedback form each of the art and design related institutes and colleges in Taiwan; meanwhile, I have invited a few experts and representatives from the design industry to form the Board of Consultants. To take the prizes and awards that have been constructed in this project earlier in the Ministry of Education into account, we have determined to separate the competitions into a few different groups as below, the group of Product Design, Visual Design, Digital Design and Animation, Industrial Design, and the group of Integrated Design. The scale of the competitions was also in our consideration, which means that the reputation and its influence of these contests in the world are seriously valued and examined. With these careful criteria, we have selected forty different international competitions and made them as the target

games for students in Taiwan to choose from. What's more, we have divided the competitions into three different levels in accord with its importance and influence. The award winners in these competitions would then be awarded with the Round Award, Golden Medal, Silver Medal, Bronze Medal and a relatively deal of money as encouragement. Such brilliant program, organized by the authorities of Ministry of Education, was the first ever to be conducted in the world, and it indeed has made a great impression on the people in the field of international design. They were very surprised at how much efforts the authorities in Taiwan had put in design and they were also amazed to see so many talented students we got here. This program has now become a model, and for cities in Japan, Korea, India, Singapore, Malaysia, China, Hong Kong, Macao and so on, they even had people to come here and made surveys of what we had been doing. By having these surveys done by different countries, I think these surveys fit perfect well with the title of one of our sequence activities "The International Design."

Schedule (I) "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions", under the supervision of the Ministry of Education. List of each prizes from 2006 ~ 2008.

	Best Winner	First level Golden Medal	First level Silver Medal	First level Bronze Medal	Second level Bronze Medal	First level Special Selected	First level Selected	Second level Selected	Third level Selected	Total amount
Performance of 2006	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22
	Prize 1.5 million NT dollars	Prize 1 million NT dollars	Prize 800,000 NT dollars	Prize 500,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 50,000 NT dollars	Prize 30,000 NT dollars	Prize 20,000 NT dollars	Prize 2 million and 210,000 NT dollars
Performance of 2007	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45
	Prize 1.5 million NT dollars	Prize 1 million NT dollars	Prize 800,000 NT dollars	Prize 500,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 50,000 NT dollars	Prize 30,000 NT dollars	Prize 20,000 NT dollars	Prize 6 million and 230,000 NT dollars
Performance of 2008	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64
	Prize 1.5 million NT dollars	Prize 1 million NT dollars	Prize 800,000 NT dollars	Prize 500,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 300,000 NT dollars	Prize 100,000 NT dollars for 7 pieces of woks. Prize 50,000 NT dollars for 47 pieces of woks	Prize 30,000 NT dollars	Prize 20,000 NT dollars	Prize 7 million and 650,000 NT dollars
Performance of 2009	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71
	Prize 1.5 million NT dollars	Prize 1 million NT dollars	Prize 800,000 NT dollars	Prize 150,000 NT dollars	Prize 50,000 NT dollars	Prize 25,000 NT dollars	Prize 25,000 NT dollars	Prize 15,000 NT dollars	Prize 10,000 NT dollars	Prize 5 million and 130,000 NT dollars

" The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions" was officially launched in 2006. By the year of 2009, two hundred two people have been awarded in the international competitions according to the accumulated statistics, and a prize-giving meeting for the award winners was therefore held to make sure that each of the winners did receive the deserved scholarship. The most valuable fact about this program is that most of the participants were just students; however, they were able to defeat the professionals from different places in the world, and among these award-winners, twenty-three of them were even managed to win the golden, silver and bronze medals. Looking back at the performance in the past few years, the results of this program were not just quite satisfactory but also had left a great impression on each one of us. The well-organized project supervised by the Ministry of Education has helped the design of Taiwan to be seen on the world stage. It's been six years since the program was executed, and from the numbers of the medals that students have gained in the competitions, the effect of this program is undeniable. The competency of the students in Taiwan has also been fully proved in this program in many ways. However, the issue of how to support the students who have the talents and power to be seen on the world stage, and how to help these young talented youth to continue their study or even to guide them to find a suitable position in its career is still an extremely priority that needs to be done.

As one of the "Four Dragons" in Asia, South Korea has been able to go through a successful economic transformation and to stand out in the crowd with its remarkable industry of culture creativity and its power of making new designs. " Design " has played a very crucial role in the economic transformation of South Korea, and this could be proved in the Design Center in, Soeal, the capital of South Korea, where we have a slogan called, " Design Korea, Korean Power", at the entrance of the Design Center. This slogan gives us a very clear message- the Koreans are quite ambitions and they know very well how to use design. In 2003, the Design Exhibition of Taiwan also had a slogan like this, " Design is the Power of a Country". This slogan was not just a goal; it was and will always be our motto to follow. In the coming 2011, we will hold the IDA Congress in Taipei, Taiwan. The theme of this congress will be " Design at Edges". This congress will also be a big gathering for the International Product Design, Visual Design, and the Indoors design. I believe the power of design will be seen in this congress. I also hope that for the students, who have been honored in this program, they can use the power well and to make the world a better place.



設計戰國策產學高峰會學者合影



國際邀展 - 美國紐約藝術指導協會世界巡迴展貴賓合影

教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

計畫簡介

前言

政府自 2002 年開始推動「文化創意產業」政策，其中教育部負責「藝術與設計人才培育計畫」，為此設有「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」。此專案計畫為落實我國「大學校院藝術與設計領域人才培育」之目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化，規劃國內藝術與設計教育與國際競賽接軌，擬訂獎勵辦法鼓勵全國大專校院藝術與設計科系學生積極參與國際競賽，並藉由參與競賽作品之準備，提升學生藝術與設計創作的水平，並且透過國際參賽之經驗與觀摩學習，擴展國際視野、提昇專業素質。

計畫目的

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

計畫成果

以下概述教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」98 年度具體實施成果：

1. 國際藝術與設計競賽資料庫網站功能維護

透過網站推廣國際藝術與設計競賽是資訊推廣最即時的管道，本年度除維護原有國際競賽資料庫網站外，並加強電子報功能，將個人訂閱者及國內藝術設計院校聯絡資料建於使用者資料庫，透過即時的電子郵件發送，主動提供各院校級及個人即時國際競賽資訊。電子報內容除提供國際競賽、研討會等即時且具參考價值的最新訊息，今年度亦邀請 12 位獲獎同學分享國際競賽經驗。每期寄送電子報 1,850 份，全年度 30 期達 55,500 人次。

2. 辦理國際藝術與設計競賽獎金審查行政作業

本計畫每年度 7 月開始受理獎金申請案，9 月 30 日申請截止，97 年 10 月 1 日書面行政審查開始，並通知學生補件；10 月中旬寄發書面專業審查資料；11 月中旬於教育部辦理決審會議，並於 11 月 30 日前將審核結果函知學校；12 月 31 日前獲獎學生即可透過學校轉知辦理請領獎金事宜。如表（一）所示，本計畫自



教育部高教司楊副司長親自為同學們頒獎



北區研討會同學團團圍住國際講師索取簽名

2005年實施以來，95年度有22名學生參加國際競賽榮獲佳績，96年度則增至45人，97年度增至64人，98年度更增至71人，顯示本計畫對提升台灣藝術設計與文化創意具有明顯的推進作用。

3. 舉辦頒獎典禮及成果發表記者會

本計畫於98年12月11日於台北西門紅樓舉行98年度頒獎典禮及成果發表記者會，並邀請教育部高教司楊玉惠副司長、本計畫諮詢委員、日本PAOS創辦人中西元男先生、加拿大國際設計聯盟IDA創辦人Robert L. Peters先生、西班牙Design Code設計總監角田寬先生、及台灣設計社團協會與產業代表等，擔任典禮嘉賓及頒獎人。現場除開放各平面媒體採訪，亦策畫特展提供所有獲獎作品於西門紅樓進行為期兩周的展出，希望藉由獲獎個案的激勵及國外大師的經驗分享，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，讓台灣的藝術與設計成果在國際舞台上綻放更燦爛的光芒。

4. 舉辦國際設計競賽巡迴研討會

本計畫自開辦以來，每年邀請世界各地的專家學者來台演說，歷年國際講師如表(二)所示。98年度本

計畫邀請日本PAOS創辦人中西元男先生、加拿大國際設計聯盟IDA創辦人Robert L. Peters先生、西班牙Design Code設計總監角田寬先生，於台北西門紅樓、台中亞洲大學、台南科技大學進行國際設計競賽巡迴研討會，同時開放線上預約及現場報名，受惠學生超過1,500人次。

5. 舉辦獲獎學生作品海外成果展覽促進國際交流

本計畫整合歷年得獎作品，擇優挑選76件於2009年北京國際文化創意產業博覽會展出，展出面積45平方米，展期2009年11月26-29日，4天共吸引300,000參觀人次。透過海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品得到了國際化的關注，落實台灣藝術設計教育與國際接軌。



2009年獲獎師生座談會

	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
95年度執行成果	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金50萬	獎金30萬	獎金30萬	獎金5萬	獎金3萬	獎金2萬	獎金221萬
96年度執行成果	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金50萬	獎金30萬	獎金30萬	獎金5萬	獎金3萬	獎金2萬	獎金623萬
97年度執行成果	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金50萬	獎金30萬	獎金30萬	獎金10萬 7件 獎金5萬 47件	獎金3萬	獎金2萬	獎金765萬
98年度執行成果	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金15萬	獎金5萬	獎金2.5萬	獎金2.5萬	獎金1.5萬	獎金1萬	獎金513萬

表(一) 教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」95-97年度獎勵概況

6. 舉辦 NYADC 美國紐約藝術指導協會特展並邀該協會主席來台演講

本計畫為擴展學生國際視野，於 98 年 11 月 1-27 日向美國紐約藝術指導協會 (NYADC) 邀借作品，於台北、台南、高雄舉辦 NYADC 國際巡迴特展，並邀該協會主席 Doug Jaeger 配合展出時間來台演說，台北場開幕講座聽眾逾 300 人次。NYADC 創於 1921 年，是全球最具影響力的設計競賽之一，亦為本計畫獎勵之第一等國際競賽。1923 年起，NYADC 每年將各類別的年度金獎、銀獎、銅獎作品彙整，從紐約出發，在北美、南美、歐洲和亞洲各國著名設計院校及畫廊開辦世界巡迴展，迄今已舉辦了 85 屆，其深遠影響可見一斑。2009 年 11 月應本計畫邀請，首次抵達台灣帶來當年度全世界最頂尖、最具指標性的商業設計作品。

7. 辦理得獎師生座談會一場

本計畫於 99 年 4 月 24 日邀請 98 年度得獎師生分享參加國際競賽心得，讓實際參與競賽並獲得獎項的學生，與全國藝術與設計類相關科系學生面對面的對談，經由獲獎個案的激勵與分享，提供全國高中職以上學生最新的參賽注意事項，同時也讓與會學生透過分享與提問，即時獲得最適切的建議。

8. 編輯出版國際競賽專輯一冊

本計畫每年度編輯出版國際競賽專書一冊，除蒐集國際平面設計、產品設計、數位動畫、工藝設計等類競賽相關資訊，亦邀請專家學者撰寫國際競賽準備及分析專文。其他內容包含計畫簡介、年度活動紀錄、國內外專家之國際競賽分析、台灣獲獎學生作品欣賞、本計畫鼓勵競賽簡介、獎勵規章等。

	94 年度	95 年度	96 年度	97 年度	98 年度
綜合		Prof. Dr. Prter Zec 德國 red dot 評審團主席		水谷孝次 日本名古屋國際設計競賽評審	Robert L. Peters 國際設計聯盟 IDA 創辦人
產品	王千睿 BenQ 明碁電通數位 時尚設計中心總監	內田邦博 日本 IdcN 名古屋國際 設計中心資深執行總監	國本桂史 公立大學法人名古屋市立大學 大學院教授		角田寬 西班牙 Design Code 設計總監
平面	劉小康 香港設計中心董事會主席	福田繁雄 日本富山國際海報雙年展評審 Jan Rajlich Jr. 捷克布魯諾國際平面設計年展 協會主席	Jan Rajlich Jr. 捷克布魯諾國際平面設計年展 協會主席 Maria Kurpik 波蘭華沙國際海報雙年 主辦人 淺葉克己 日本東京字體指導俱樂部會長 照沼佳子 日本東京字體指導俱樂部 執行長	Rene Wanner 瑞士國際海報網站 Poster Page 主持人	中西元男 日本 PAOS 創辦人、 亞洲 CI 之父 NYADC
動畫		Malcolm Turner 墨爾本國際動畫影 MAIF 主席 John Finnegan 2006 ACM Siggraph 大會主席	Alexander Stein 國林短片影展策劃公司執行長	Eric Olivares 西班牙 BAUEScola Superior de Disseny 教授	

表(二)教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」歷年國際研討會講師

"The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions"
Under the supervision of the Ministry of Education

Scheme of the Project

Preface

The authorities in Taiwan have introduced a sequence of policies pertaining to the field of "Culturally and Creative Industry", and among which the Ministry of Education is expected to preside over "The Training Project for the Art and Design Talents", a project that will be executed along with the "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions." This project is set to implement the idea of cultivating the undergraduates and also the postgraduates in the field of fine arts and design. Prizes and awards have also been constructed in this project through which we expect to inspire the students to participate in the International competitions. By taking part in the contests, students are expected to be more specialized, internationalized, and more refined on both skills and works from the experiences they gain in the international exchanges.

Purposes of the Project

This project has been organized with the view to carry out the idea of cultivating the undergraduates and also the postgraduates in the field of fine arts and design. Making the talents in fine arts and design to be more internationalized both at home and abroad, and inspiring them to participate all kinds of International competitions has thus become one of our responsibilities. By taking part in the contests, students are expected to be more specialized, internationalized, and more refined on both skills and works from the experiences they gain in the International exchanges.

Achievements of the Project

In order to promote the annual policy, "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions", supervised by the Ministry of Education, the following implementations have been carried out in 2009.

1. Upload the database for the International Competitions.

To promote and spread the information of fine arts and the related design competitions via the Internet is one of the most efficient ways. Except for the original databases we are keeping at the website, the function of the online newspaper has been upgraded and is available for each one of the members. Information with the specific time schedule for the latest International competitions have been sent to the subscribers from time to time as the reminders. In addition, the online newspaper have helped to provide the subscribers with the up-to-date news and the also the most valuable information, and this year, we had invited twelve award winners to share their experiences in the International competitions. With approximately 1,850 circulations for each issue, we had 55,500 circulations for the thirty issues we had last year in total.

2. Exam the applications for the scholarships given in the competitions of fine arts and related designs.

The applications are all welcome in every July and 30th Sep is normally the deadline. For the paper



中區研討會國際講師們於講廳外合影



戰國策歷年獲獎作品於北京展出

evaluation in 2008, it began on 1st October; meanwhile, for students with incomplete applications, they were advised to submit the missing files. The result of this paper evaluation was announced sometime in the middle of October. The Ministry of Education made the final judgment by the middle of November and the announcements was sent to the school by 30th November. For students who met the criteria, they have already received the rewards under the assist of their schools by December 31st. This policy became effect in the year 2005. In 2006, twenty-two students were awarded for their outstanding performances in the International competitions. In 2007, the awarders increased to forty-five. In the year of 2008, the number of awarders leapt to sixty-four. In 2009, the number has even come to seventy-one. Obviously, this policy has successfully brought the Taiwanese Arts and the Cultural Innovate Design up to a higher level.

3. Hold the annual awarding ceremony and the press conference.

We held the annual awarding ceremony and the press conference in the Red House in Ximen, Taipei, on December 11th, 2009. We have invited the Vice President, Mrs. Yu-Hui Tang, from the Department of Higher education at the Ministry of Education. We have also invited the consulting members of this project. It was an honor to have the presence of Nakanishi Motto San from Japan, the founder of PAOS (Progressive Artist Open System); Mr. Robert L. Peters from Canada, the founder of the IDA (International

Design Alliance); and also Hiroshi Tsunoda San from Japan, the executive manager of Design Code, and many other representatives from the design institutions or organizations in Taiwan to be our special guests or the award givers. This awarding ceremony was open to the media and there was a two-weeks long exhibition of all the winning pieces in the Red House. By having the winners and the masters from abroad to share their experiences in this conference, students were deeply inspired and were more willing to take part in the International competitions, and that's how the Taiwanese design shed its glow on the global stage.

4. Hold Conference Tours

We have scholars from worldwide to give speech ever since this project was introduced. Below (Schedule II) is the list of the speakers we have invited in the past few years. In the conferences of 2010, we had Nakanishi Motto San from Japan, the founder of PAOS (Progressive Artist Open System); Mr. Robert L. Peters from Canada, the founder of the IDA (International Design Alliance); and also Hiroshi Tsunoda San from Japan, the executive manager of Design Code, to give us addresses in the Red House of Ximen, Taipei; Asia University, Taichung; and Tainan University of Technology, Tainan. Online or On-Spot registrations were all welcomed and more than 1,500 students took part in it.

	Round Award	First Prize Golden Medal	First Prize Silver Medal	First Prize Bronze Medal	Second Prize Bronze Medal	Top One Fine collection	Top One Selected	Second One Selected	Third one Selected	Total Pieces
Performance of 2006	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22
	Prize 1.5Million Dollars	Prize 1 Million Dollars	Prize 800,000 Dollars	Prize 500,000 Dollars	Prize 300,000 Dollars	Prize 300,000 Dollars	Prize 50,000 Dollars	Prize 30,000 Dollars	Prize 20,000 Dollars	Prize 2 Millions and 210,000 Dollars
Performance of 2007	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45
	Prize 1.5Million Dollars	Prize 1 Million Dollars	Prize 800,000 Dollars	Prize 500,000 Dollars	Prize 300,000 Dollars	Prize 300,000 Dollars	Prize 50,000 Dollars	Prize 30,000 Dollars	Prize 20,000 Dollars	Prize 6 Millions and 230,000 Dollars
Performance of 2008	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64
	Prize 1.5Million Dollars	Prize 1 Million Dollars	Prize 800,000 Dollars	Prize 500,000 Dollars	Prize 300,000 Dollars	Prize 300,000 Dollars	Prize 100,000 Dollars 7 Pieces Prize 50,000 47 Piece	Prize 30,000 Dollars	Prize 20,000 Dollars	Prize 7 Millions and 650,000 Dollars
Performance of 2009	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71
	Prize 1.5Million Dollars	Prize 1 Million Dollars	Prize 800,000 Dollars	Prize 150,000 Dollars	Prize 50,000 Dollars	Prize 25,000 Dollars	Prize 25,000 Dollars	Prize 15,000 Dollars	Prize 10,000 Dollars	Prize 5 Millions and 130,000 Dollars

Schedule (I) "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions", under the supervision of the Ministry of Education. List of each prizes from 2006 - 2008.

5. Hold Abroad Exhibitions of the Award-Wining Pieces

Seventy-six of the award-winning pieces were selected and displayed in the Exhibition of the International Culture & Creativity Industry in Beijing, 2009. The space for the exhibition was forty-five meter squares; and the duration of this exhibition was from November 26th ~29th, 2009. Within four days, more than 430,000 people visited this exhibition, and by participating this exhibition abroad, the works of the award-winning students have caught the attention from the world, and have thus put the design of Taiwan on the world stage.

6. Hold the Special Exhibition of 2009 New York Art Directors Club In Taiwan and to invite the President of the NYADC to give speech.

In order to help the students to expand their view of this world, we have borrowed works from the NYADC (New York Art Directors Club) and have them be displayed in Taipei, Tainan, and Kaohsiung. We have also invited the President of this club, Mr. Doug Jaeger, to come here and give us speech; and there were more than three hundred people in this opening ceremony. NYADC, founded in 1921, is one of the most influential competitions in the world, and it has also been considered to be the top honor of our project. In 1923, the NYADC started to collect the golden, silver, and bronze medals from each of the groups, and began with New York, they would put the whole collection on board, and then display the collection in the most eminent colleges or galleries in North America, South America, Europe and Asia likewise. Up till now, the NYADC has held more

than eighty-five exhibitions, and the influence of it is surely indescribable. The works that had been displayed here in Taiwan in November 2009 was the first and also the best that we have ever had on the commercial design.

7. Hold campus forum for the award-winning students and instructors

We have held a campus forum on April 28th, 2010 in which we had invited the award-winning students and instructors of 2009 to share their experiences with the students from all the design-related institutes. Students in this forum were not just inspired; they also gained the latest information about the competitions they were about to take. Students were able to learn what they wanted to know right on the spot, (By asking the award-winners questions face to face)

8. Edit the book of International Competitions

The book of International Competitions was edited at the end of semester. This book contains all kinds of information about the graphic design, product design, digital design, and also the industrial design. Experts were also invited to write columns about how to prepare for the international competitions. Annual projects and programs, analysis for competitions written by experts both at home and abroad, works provided by the award-winning students, brief introduction about the rewards of the project, and other prizes regulations are all covered in this book.

	2005	2006	2007	2008	2009
Integrated		Prof. Dr. Prter Zec The President of the Judging Board of the "Red Dot", Germany.		Mizutani Koji San The Judge of "Nagoya Design Do", Japan.	Robert L. Peters The Founder of IDA (International Design Alliance), Canada.
Product	Mr. Cian-Ruei Wang Director of the Centre of Digital Fashion Design, BENQ, Taiwan.	Kunihiro Uchida San Senior Executive Manager of International Design Centre, Nagoya, Japan.	Katsushi Kunimoto Professor of Nagoya City University		Hiroshi Tsunoda San The Executive Manager of Design Code, Spain.
Graphic	Mr. Xiao-Kang Liu The President of the Boarding Member of Hong Kong Design Center, HK.	Shigeo Fukuda San The Judge of International Poster Biennale in Toyama, Japan.	Mr. Jan Rajlich Jr. Founder and President of Brno International Biennale of Graphic Design, Czech Republic.	Mr. Rene Wanner Host of Poster Page, Switzerland.	Nakanishi Motto San The Founder of PAOS, The Father of "CI", Japan. NYADC
		Mr. Jan Rajlich Jr. Founder and President of Brno International Biennale of Graphic Design, Czech Republic.	Mrs. Maria Kurpik The Host of International Poster Biennale in Warsaw, Poland.		
Digital		Mr. Malcolm Turner The President of Melbourne International Animation Festival, Australia.	Katsumi Asaba San The President of Type Directors Club, TDC, Tokyo, Japan.	Mr. Eric Olivares Professor of BAU Escuela Superior de Disseny, Spain.	
		Mr. John Finnegan The President of AMC Sliggraph	Takako Terunuma San The Executive Manager of Japan-Tokyo International Typography Exhibition, Japan.		

Schedule (II) "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate in Fine Arts and Design Related International Competitions", under the supervision of the Ministry of Education. List of the speakers for the International Conferences from 2005-2009

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

2009 設計戰國策國際競賽巡迴研討會

北區研討會

2009年12月11日(五)8:30-12:00

台北西門紅樓二樓劇場(台北市萬華區成都路10號2樓)

中區研討會

2009年12月12日(六)14:00-17:30

亞洲大學行政大樓國際會中心(台中霧峰柳豐路500號)

南區研討會

2009年12月14日(一)8:30-12:00

台南科技大學設計大樓10樓國際會議廳(台南縣永康市中正路529號)

時程規劃：

09:00-09:15	報到
09:15-09:20	貴賓致詞
09:20-09:30	引言人：林磐聳 教授
09:30-10:30	【日本設計家】中西元男 Nakanishi Motoo 講題：設計經營 - Management of Design
10:30-10:40	中場休息
10:40-11:40	【加拿大設計家】Robert L. Peters 講題：設計哲思 - Philosophy of Design
11:40-12:40	【西班牙設計家】角田寬 Hiroshi Tsunoda 講題：設計創新 - Creativity of Design
12:40-13:00	Q & A 綜合討論

國際講師簡介 - 中西元男 Nakanishi Motoo

- 亞洲 CI 之父
- PAOS(Progressive Artists Open System) 創辦人

中西元男，1938年生於日本神戶，全球最負盛名的CI大師之一，創辦PAOS(Progressive Artists Open System)，提倡以設計作為經營策略切入點，曾為世界500大企業中的100個企業做過設計與形象資源整合，其CI理論著作深刻啟發並影響亞洲地區CI發展，被譽為亞洲CI之父。現為日本G-Mark 常任審議委員，日本CI戰略會議最高顧問。

• 簡歷

中西先生於1968年成立PAOS株式會社，並不曾間斷地以多方發展為標準進行設計經營管理研究。直至今日，PAOS株式會社已幫助近百家企業進行品牌形象和行銷改進，創下許多經典的成功案例，甚至為無數的商標留名。PAOS株式會社在1980年和1958年，先後於紐約和波士頓成立分社。1995年和1997年，又分別在北京和上海成立分社。PAOS在業界的成功，已被奉為活教材，世界各地知名學府如哈佛大學、和史丹佛大學都奉此為圭臬。1997年四月，中西先生應邀到各大學校發表一系列紀念性講座。

中西先生的工作室成立於1998年，並有系統的與PAOS株式會社緊密結合。此劃時代的進展，讓中西先生得以更致力投身參與講座、寫作、和各項顧問事業。1998年至2000年間，中西先生擔任G-Mark的主席，並幫國內會社自貿易與工業部(現為經貿與工業部門)轉型為民營化。此外，中西先生更於2000年成立世界優良設計會社(WGD)，致力推廣新設計和現代商業策略發展運動。

PAOS -Website : <http://www.paos.net/index.html>

Nakanishi Motoo Blog - Website : <http://designist.net/blog/>



計畫主持人林磐聳教授為北區研討會引言



中區研討會聽眾逾600人次



中區研討會與會專家學者合照

國際講師簡介 - Robert L. Peters

- CIRCLE Design Incorporated 設計總監
- 前 ICOGRADA 會長
- 國際設計聯盟 (IDA) 創辦人

Robert L. Peters 是活躍於國際的知名平面設計家，現為加拿大 CIRCLE 設計顧問公司創辦人兼設計總監。曾任世界平面設計社團協會 ICOGRADA 會長 (2001-2003)，Communication Arts 雜誌國外特派記者，主要著作有《Worldwide Identity》。他亦是加拿大平面設計協會 (GDC) 核心成員、布魯諾雙年展協會榮譽會員，並創辦國際設計聯盟 (IDA)，2009 年在北京獲頒 ICOGRADA 會長獎。身為國際間炙手可熱的設計策略顧問，Robert 除了積極投入設計、寫作、演說、評審等工作之外，多年來亦致力於設計教育，曾任曼尼托巴藝術學院平面設計系主任，2006 年獲頒美國哈特福德大學藝術學院庫普蘭傑出領袖獎，並受邀擔任澳洲墨爾本蒙納什大學設計藝術學院設計師。Robert 自小在德國、瑞士、英格蘭等國接受教育，並在全世界超過 60 個國家工作、遊歷或生活，國際背景極為豐富。過去 28 餘年來，他住在自己設計、位於東曼尼托巴湖畔的節能建築裡，在繁忙的設計工作之餘，他喜歡透過登山、攀岩等戶外活動享受大自然。

• 講綱

此次研討會中，Robert 分享他獨到的設計哲學，以及 30 多年來將其力行於設計領域的經驗、作品、觀察和代表作。會中將介紹他遊歷世界各國領導設計社團的經驗，指導學生如何以新視野同時關注設計的技法 (how) 與概念 (why)，同時並提出策略性的觀點、實用的建議和訣竅。Robert 的演說將同時滿足專業設計師和設計科系學生、設計經理人等，凡需肩負起創意識別、視覺傳達以及鎖定目標眾等領導責任的聽眾們皆獲益良多。

- Robert L. Peters -Website : <http://www.robertlpeters.com>
- Circle Design Incorporated -Website : <http://www.circle.mb.ca/>

國際講師簡介 - 角田寬 Hiroshi Tsunoda

- Design Code 設計總監
- IED 歐洲設計學院教授

角田寬為世界上最具才華的年輕設計師之一，1974 年生於東京，畢業於美國設計名校羅德島設計學校。他在此大放異彩，並奠定了技巧和獨特的個人風格，作品兩度入圍米蘭國際衛星沙龍展。角田寬現為西班牙設計公司 Design Code 的創辦人之一。Design Code 以巴塞隆納為據點，致力提出能觸動人心，並同時具備高度機能的作品，而 Design Code 最大的特色即為「設計」本身。Design Code 的設計理念根植於創意、純粹、感性同時兼具靈活的應用性和實惠性。至今，Design Code 除了巴塞隆納外，還有 50 個辦公室分布在歐洲各地。

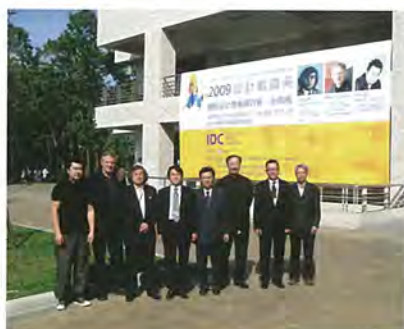
- Hiroshi Tsunoda Design Studio-Website :
<http://www.hiroshitsunoda.com/>
- Design Code -Website : <http://www.designcode.es/>



南區研討會學生們排隊索取國際講師簽名



南區研討會聽眾逾 500 人次



南區研討會與會專家學者合照

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

98 年度成果發表記者會暨頒獎典禮

時間：2009 年 12 月 11 日（五）

地點：台北西門紅樓 2 樓劇場

新聞稿

台灣學生的設計近年來在國際競賽舞台上表現亮眼，其中教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」於今（98）年共計有 23 校 93 件作品提出獎勵金申請，審查結果 71 件通過，22 件不通過，總獎勵金額為新台幣 517 萬元（詳附件）。想一探究竟他們到底是在哪些國際競賽展露才華嗎？那您不能錯過於 12 月 11 日（星期五）下午 2 時 30 分假台北西門紅樓 2 樓劇場舉辦的「台灣振翅 舞動斑斕 設計發光 - 98 年度教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫成果發表會暨頒獎典禮」，當天獲獎學生及其指導老師都將獲邀出席分享他們得獎背後的創作歷程。

教育部為更落實「藝術與設計人才培育計畫」的目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化的方向，自 94 年度起開始辦理「鼓勵學生參加國際競賽」，並訂頒「教育部鼓勵學生參

加藝術與設計類國際競賽獎勵要點」，本要點獎勵之競賽共分為 5 大類 3 等級，期藉由規劃國內教育與國際比賽接軌，促使全國大專校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽；藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作之國際水準；透過參賽作品的觀摩學習，擴展學生視野及提升相關的人力素質。

今年與以往不同的是學生的表現、獎次及參與的競賽愈來愈優異與多元，無論是德國的 IF concept Award、紅點設計獎（Red dot design award）、美國的 ACM SIGGRAPH、日本富山海報三年展、日本名古屋國際設計競賽、英國設計與藝術指導協會學生獎、美國傑出工業設計獎、芬蘭拉赫第國際海報雙年展、法國安錫動畫影展、墨西哥國際海報雙年展、法國蕭蒙國際海報節學生展等，各類國際知名競賽，都出現台灣學生作品的蹤跡。今年的獲獎最多的學生為國立台中技術學院的廖擘，他個人以 3 件作品獲得 2 個競賽的 3 個獎次，並獲得本計畫共 5 萬 5,000 元的獎勵；另外最年輕的且為唯一的高職生獲獎者為復興商工費詩涵同學，榮獲日本名古屋國際設計競賽優選獎，並獲本計畫 15 萬元的獎勵。此外，今年表現最亮眼的



頒獎典禮與會貴賓與師生合照

學校為實踐大學，該校學生總計囊括 221 萬元獎金，其中廖家嘆及張希如囊括日本大阪國際設計競賽 (International Design Competition Osaka) 金獎及銀獎，該獎項競爭者來自世界 50 國，獲獎率 0.6%，入選率約 2.2%，2 人亦分別獲得本計畫 100 萬及 80 萬元的獎勵，實屬不易。

最後，為將學生努力的成果及作品推薦給社會大眾，使設計創意內容能讓更多人士瞭解與分享，本部於 12 月 11 日假台北西門紅樓二樓劇場舉行頒獎典禮，並接續於北、中、南舉辦「2009 設計戰國策研討會」，希望藉由得獎個案的激勵及國外大師的經驗分享，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，讓台灣的藝術與設計成果在國際舞台上綻放更燦爛的光芒，屆時所有的得獎作品將持續於同一地點展出至 12 月 23 日 (星期三)，歡迎各界前往參觀。



同學們報到踴躍



98 年度獲獎作品成果展場

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

2009 美國紐約藝術指導協會巡迴展

巡迴時間 / 地點

台北場 - 2009 年 11 月 1 日(日) - 11 月 7 日(六) 學學文創志業

台南場 - 2009 年 11 月 11 日(三) - 11 月 17 日(二) 台南科技大學

高雄場 - 2009 年 11 月 21 日(六) - 11 月 27 日(五) 東方技術學院

開幕茶會與講座

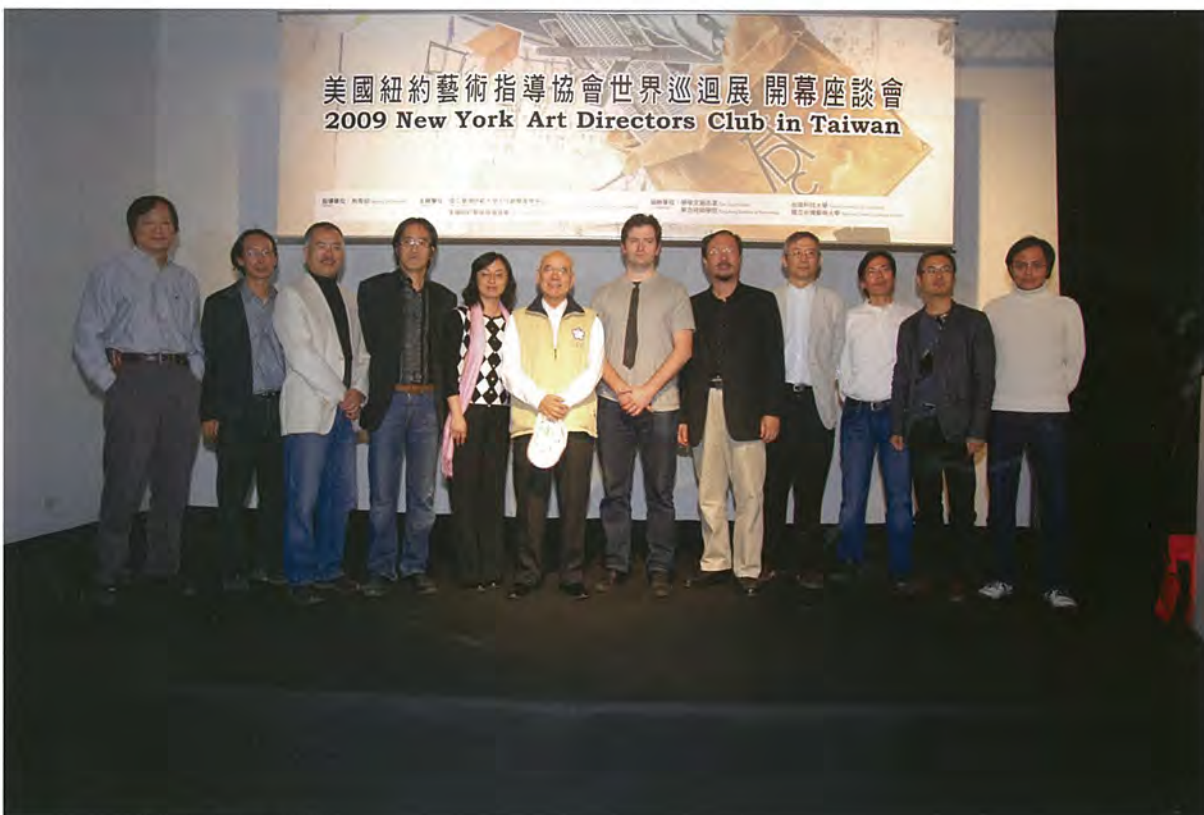
2009 年 11 月 2 日(一) 下午 19:30-21:30

美國紐約藝術指導協會簡介

紐約藝術指導協會 (NYADC)，1921 年創於美國紐約，是世界上第一個藝術指導協會，現已成為世界上最具權威的專業設計組織之一。為促進設計人才交流，推動優秀的廣告、平面

設計和視覺傳達設計作品，NYADC 於 1922 年開始舉辦一系列深具影響的評選、展覽和出版，最初這些活動僅針對美國當地，八十多年來累積聲譽與公信力，逐漸擴大至今日的國際規模，其評選獎項包括平面設計、平面廣告、書籍裝幀、包裝、攝影、插圖、影視廣告、多媒體及網頁設計等領域，每年的收件數約在 12,000 -15,000 件左右，是全球最具影響力的設計競賽之一。

1923 年起，NYADC 每年將各類別的年度金獎、銀獎、銅獎作品彙整，從紐約出發，在北美、南美、歐洲和亞洲各國著名設計院校及畫廊開辦世界巡迴展，迄今已舉辦了 85 屆，其深遠影響可見一斑。目前，NYADC 世界巡迴展每年固定於美國、加拿大、澳大利亞、南非、阿根廷、巴西、義大利、英國、德國、法國、奧地利、比利時、西班牙、瑞士、荷蘭、中國、印度、日本、韓國、新加坡、泰國等 21 國巡迴展出，2009 年 11 月首次抵達臺灣，帶來當年度全世界最頂尖、最具指標性的商業設計作品。



NYADC 台北場開幕貴賓合影於展場

開幕講座國際講師簡介

Doug Jaeger

Doug Jaeger 是當紅的紐約創意圈新星，創辦 thehappycorp global，同時身兼 CEO 與創意總監。他也是 LVHRD 的總監，以靈活的數位媒體應用策劃一系列創新前衛的活動，在業界引起矚目和迴響。2008 年 11 月他獲選為紐約藝術指導協會主席，當時年僅 33 歲，是 NYADC 自 1921 年創立以來最年輕的主席。



NYADC 開幕講座逾 200 人次

thehappycorp global

thehappycorp global 是紐約新興的跨領域整合創意公司，提倡透過品牌和概念的創新、管理和維護帶來幸福，以優越的設計和數位傳播能力解決問題，服務範圍相當寬廣，包過知識管理的創造力、網站革新、經驗和感性行銷。

LVHRD

LVHRD 為紐約目前最著名的設計師網站之一，活躍於紐約創意圈中，由企業和私人贊助，以會員制度提供數位藝廊、設計師推介、互動聯誼等服務，透過 LVHRD.ORG、LVHRD DGST、線上出版、電子週報以及一系列顛覆傳統的活動策劃，致力激發設計師們勇於改變的熱情。



NYADC 國際講師走下講台與同學們互動



NYADC 台北展場一角



教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

海外成果展 - 北京文化創意博覽會

展出時間：2009年11月26日(四) - 29日(日)

展出地點：北京中國國際展覽中心 1 號館 2F

合作單位：台北市文化基金會

展區劃分：臺灣設計教育成果展專區

展出面積：5 個單位，45 平方公尺

人潮流量：約 430,000 人次

海外成果展動機

本計畫整合歷年得獎作品，擇優挑選 76 件於 2009 年北京國際文化創意產業博覽會展出，期望透過海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品得到了國際化的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

關於北京文化創意博覽會

2009 第四屆北京國際文化創意產業博覽會展覽面積佔地約 4000 平方公尺，由台北市副市長李永萍帶隊參加，共規劃 12 個主題區、211 個攤位，除延續 2008 年博物館衍生商品區、創意生活區、時尚工藝精品區、原住民文化精品區和數位內容衍生商品區外，2009 年增設台北市文創專區、台北縣文創專區、台北國際花博專區等，為期四天觀眾高達 43 萬人次，堪稱國際間規模最大的文化創意產業展覽。



戰國策於北京世貿展場

展出成果

四天展期中，到訪觀眾含括廠商、學術單位、師生及一般民眾，對於台灣設計教育的深厚文化藝術、學術氛圍和創新能力都留下深刻的印象，也對教育部積極提升台灣設計與藝術類學生國際競爭力充滿興趣與推崇，在官方部份有：唐山市路南區張迪副區長、北京市台灣同胞聯誼會鄭大副會長、共青團沈陽市委員會學校部徐子華部長、文化部文化產業司信息處李青元先生以及海南省對外文化交流辦公室鄭劍處長等。在學術部份則有：北京大學書法藝術研究所王岳川所長、北京大學文化產業研究院項目主管魏軒韜博士、清華大學繼續教育學院文化創意產業研究中心教學高 娜主管、中央美術學院建築學院城

市研究所黃翊教授、天津大學圖書館技術部解鈞主任、北京理工大學 / 設計藝術學院張帆項目中心主任、北京服裝學院朱光好副院長、中國傳媒大學文化產業研究院辦公室趙瑩主任。並在展覽期間，受到各方媒體如東南衛視、中國華藝廣播、人民日報、海峽之聲、中央電視台網路傳播中心、上海文廣傳媒等爭相採訪。



戰國策專案簡介於展場圓柱



戰國策歷年獲獎作品



影音類作品前觀眾絡繹不絕

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

海外成果展 - 上海台北雙城文化創意博覽會

展出時間：2010年6月16日(三) - 20日(日)

展出地點：上海世貿商城(一樓及四樓)

合作單位：台北市文化基金會、上海東方文化藝術基金會、
上海東方文化發展中心

展區劃分：臺灣跨界創意設計教育區

展出面積：500 平方公尺

海外成果展動機

本計畫整合歷年得獎作品，擇優挑選 76 件於 2010 年上海台北雙城文化創意產業博覽會展出，期望透過海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品得到了國際化的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

關於上海台北雙城文化創意博覽會

2010 年上海台北雙城文化創意產業博覽會，台北展覽位置超過 332 個單位，總面積佔地約 6000 平方公尺，集結 145 家台灣優秀文創教育單位與業者參與，規劃出博物館衍生品、時尚工藝、文創品牌精品等 16 個展區。其中位於一樓佔地面積最大的台灣跨界創意設計教育區，由臺灣師範大學文化



本計畫成果於上海台北雙城文博會展覽一角

創藝產學中心規劃執行，以近 500 平方米的展位面積，充分顯示台灣年輕學子的優秀作品，呈現出臺灣高等設計教育在文化創意產業人才培育上的成果，乃此次文博展覽會場的重要特色。此展區除展出教育部主辦的「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」中的優秀獲獎作品，為呈現更多元的臺灣設計教育成果，亦邀請台南科技大學、樹德科技大學、中國科技大學、嶺東科技大學、台中技術學院、東方技術學院、高雄師範大學與臺灣師範大學共計八所長期耕耘於文化創意人才培育的台灣大專院校，介紹與展示臺灣在視覺設計、產品設計、數位媒體、室內設計、服飾設計、流行設計…等不同面向的跨界創意設計教育。

展出成果

這次博覽會獲台北市政府與上海市政府大力支持，台北展區方面規劃詳細完整，是台灣文創業者歷年海外參展規模最為龐大、陣容最堅強的一次，透過此次展會有助於台北與上海方面的文創業者激盪出各式各樣的合作可能，也直接展現台灣文創產業的豐碩經營績效與競爭實力。其中位於一樓佔地面積最大的台灣跨界創意設計教育區，即是由本校文化創藝產學中心規劃執行，以近 500 平方米的展位面積，呈現出台灣高等設計教育在文化創意產業的人才培育成果，是「台北上海雙城文化創意產業博覽會」最特別、也是唯一以學術單位參與的單位，成為此次會場相當重要的特色之一。



觀展貴賓們合影於展場入口



上海新聞媒體採訪戰國策展區



展區內播放獲獎動畫類作品

2010 設計戰國策

獲獎師生心得分享座談會

時間：2009年11月26日(四)-29日(日)

地點：北京中國國際展覽中心 1 號館 2F

時間	內容
13:00-13:30	報到
13:30-13:45	長官與來賓致詞
13:45-14:00	主持人引言 - 計畫簡介
14:00-14:20	【平面設計類】費詩涵 第六屆日本名古屋國際設計競賽 秋田道夫賞 6th International Competition Nagoya Design Do!-Honorable Mention 指導教授：羅妙如、陳俊安
14:20-14:40	【平面設計類】廖韋 芬蘭拉赫第海報雙年展、荷蘭 Output 學生獎 共入圍 3 件 Lahti Poster Biennial, Output International Student Award 指導教授：李新富
14:40-15:00	【產品設計類】廖家嘆 第六屆日本名古屋國際設計競賽 金獎 6th International Competition Nagoya Design Do!-Golden Prize 指導教授：官政能、丑宛如

時間	內容
15:00-15:20	【產品設計類】王復華 2009 德國 iF 概念獎 競賽優勝 iF Concept Award-Award Winner 指導教授：張釋文、陳文祺
15:20-15:40	中場茶會
15:40-16:00	【數位動畫類】廖思婷 德國柏林動畫影展 觀眾票選獎 International Short Film Festival Berlin-The EJECT Audience Award 指導教授：孫春望
16:00-16:20	【數位動畫類】林家瑜 義大利 I CASTELLI 動畫影展 優選 I CASTELLI Animati Festival 指導教授：孫春望
16:20-16:40	綜合座談
16:40-17:00	2010 台灣國際學生創意設計大賽說明會 2010 Taiwan International Student Design Competition



計畫主持人林馨聲教授開場引言



座談會人次逾 150 人



與會師生與貴賓合影



獲獎學生

姓名：費詩涵

校系：復興商工廣告設計科

獲獎作品：

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

中文：人們為食物依賴與生存，人們也為食物互相攻擊與毀滅。

競賽名稱/名次：日本名古屋國際設計競賽 / 優選(秋田道夫賞)

獎學金：150,000

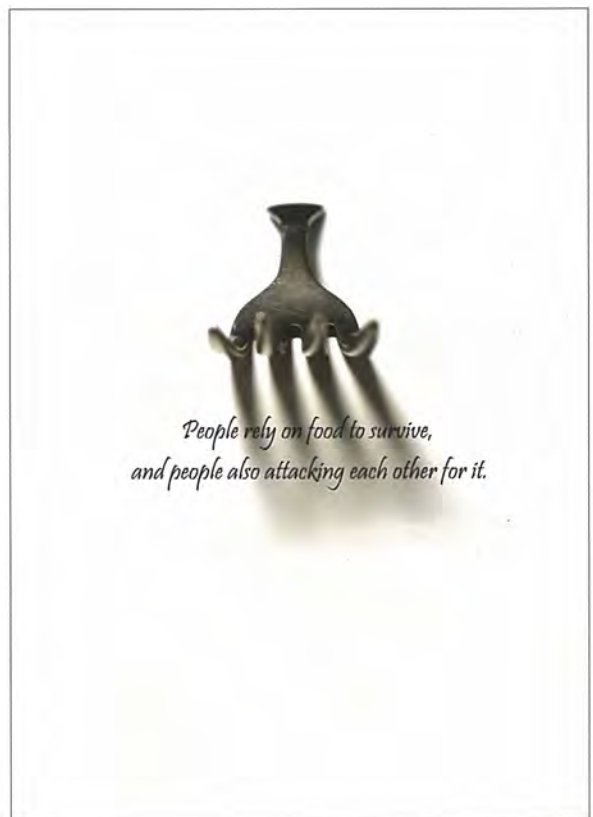
獲獎心得

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

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

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

我相信，努力行動的開始，是使夢想不在是夢想的起點。





獲獎學生

姓名：廖思婷

校系：台灣科技大學 / 工商業設計系

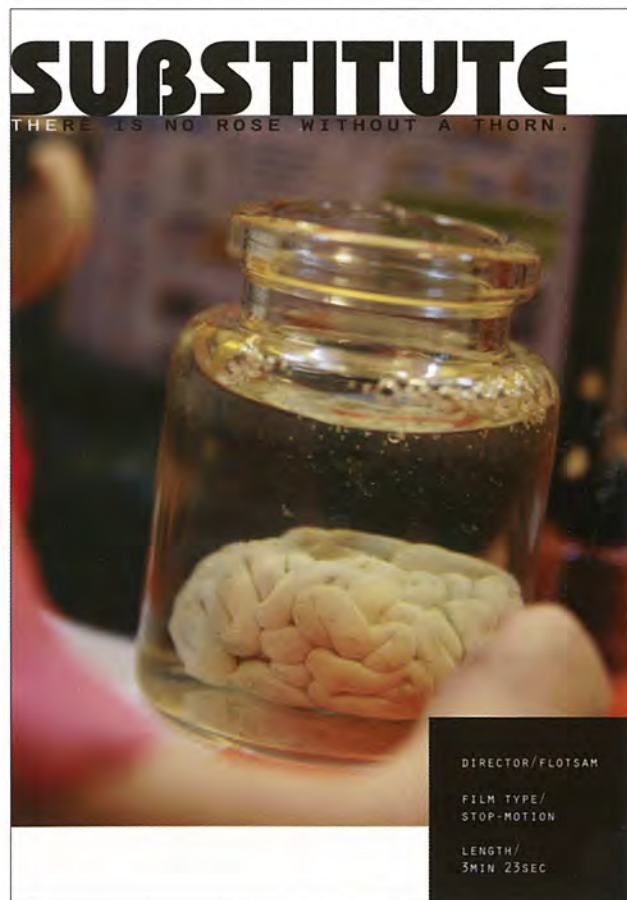
獲獎作品：Substitute / 替代品

競賽名稱 / 名次：德國柏林短片影展 / 入圍

獎學金：25,000

獲獎心得

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





獲獎學生

姓名：廖韓

校系：國立台中技術學院商業設計研究所

獲獎作品：1. Drowned

2. Promise

3. Merrychristmas for Liaodesign studio

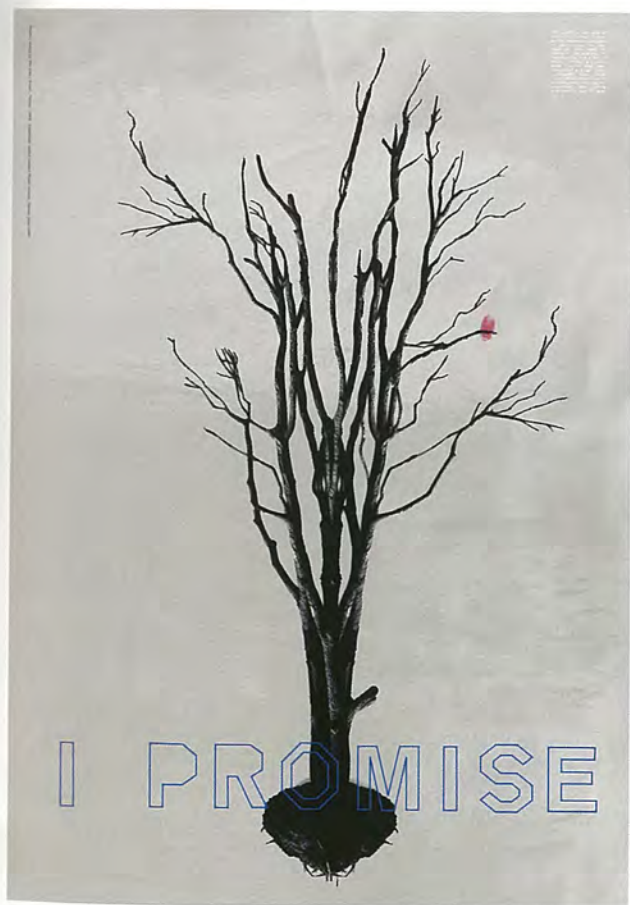
競賽名稱 / 名次：1. 芬蘭拉赫地海報雙年展 / selected

2. 荷蘭 OUTPUT 國際學生年鑑大賞 / winnerX2

獎學金：55,000

獲獎心得

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





獲獎學生

姓名：廖家暎

校系：實踐大學工業產品設計學系碩士班

獲獎作品：AIR ISLOND

競賽名稱 / 名次：Nagoya Design DO! 2008 / Gold Prize

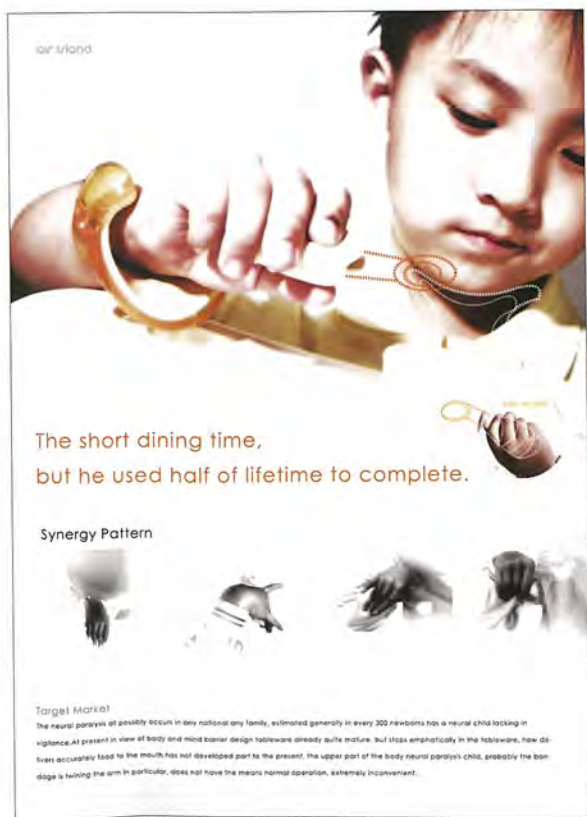
獎金：1,000,000

獲獎心得

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

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

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



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

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

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

我們取名為 air island 的原因，是希望他們用餐的時候，就像是有一個浮在半空中又充滿食物的島嶼在他們的面前，可以讓他們不費吹灰之力就可以盡情享受餐點。看著他們能夠獨立自主的成長，使他認為與別人並沒有不同的地方，我想，這不單是職能治療師需要努力的地方，我更希望能用我的設計能力助他們一臂之力，這才是我最終的設計目的與願景。





獲獎學生

姓名：林家瑜

校系：台灣科技大學 / 工商業設計系

獲獎作品：夜妝

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

獎學金：50,000

獲獎心得

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

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





獲獎學生

姓名：王復華

校系：台南藝術大學 材質創作與設計學系

獲獎作品：BRIALLE SCANNER 盲人手機

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

獎學金：150,000



獲獎心得

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

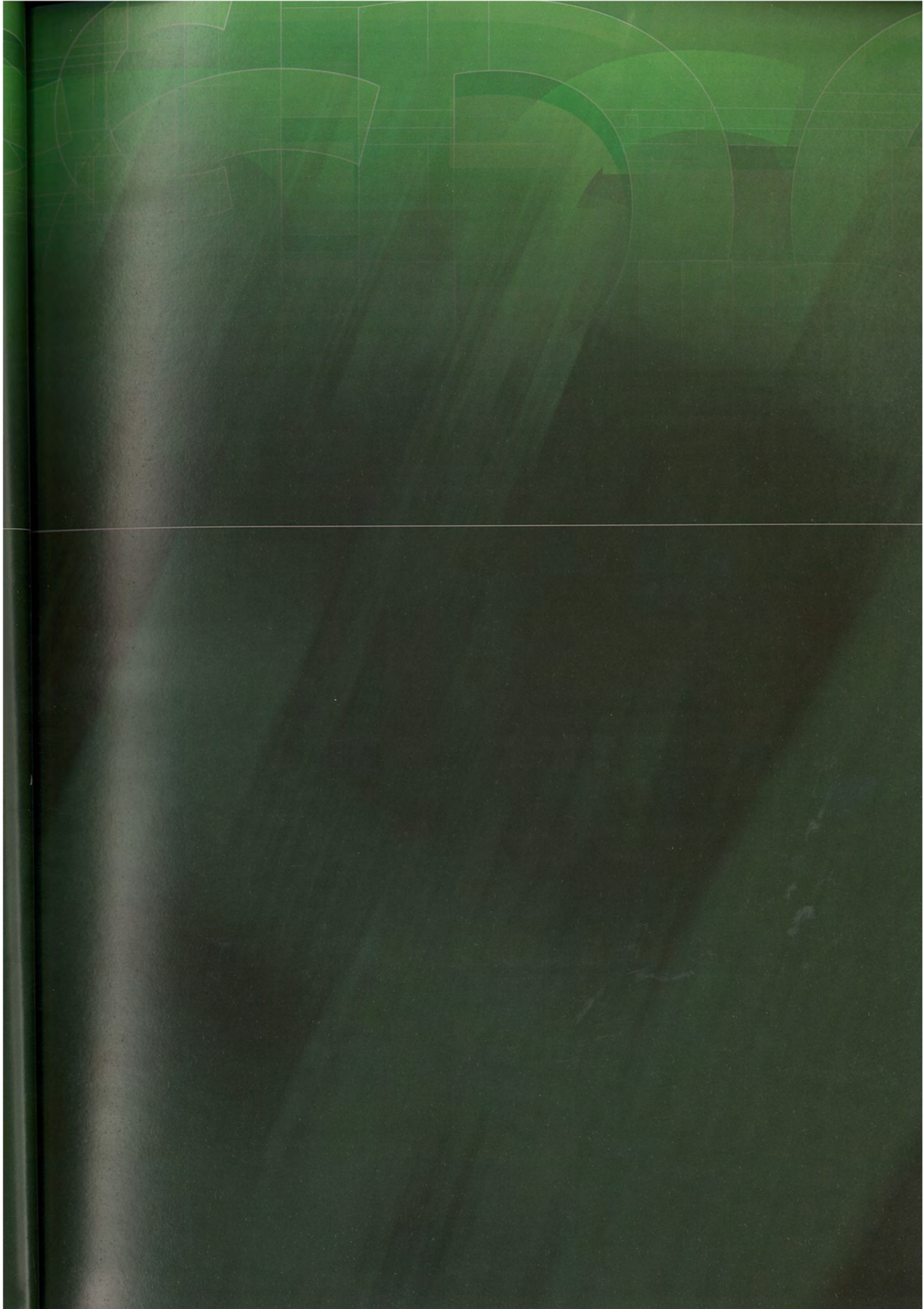




IDC 2010

Articles about competitions 專文

- 30 中西元男 國際競賽綜合設計類專文
- 38 Robert L. Peters 國際競賽平面設計類專文
- 44 角田寬 國際競賽產品設計類專文
- 50 陳永基 國際競賽平面設計類專文
- 54 陳文龍 國際競賽產品設計類專文
- 58 馮偉中 國際競賽數位動畫類專文
- 64 曹筱玥 國際競賽數位動畫類專文



設計經營

中西元男 / PAOS 創辦人

大家好，我是來自東京的中西元男，這次受教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」邀請來向各位演講。這個計畫鼓勵各位同學們參加各種國際競賽，這樣的獎勵制度不只在日本，就是在全世界都很少見，我由衷希望同學們能珍惜這樣的機會。

我曾來過台灣幾次，也在世界各國有過一千多場的演講，希望今天透過我的翻譯，能讓大家有所收穫。如同林磐聳教授所介紹，我是今天三位講師裡最老的一位，代表老一輩的設計師給大家建議。我的設計理念是：「設計，並不靠自己完成。」幾十年來我一邊從事設計工作，一邊不斷探討著這個問題，設計究竟是甚麼？設計的極限在哪裡？從我開始思考這個問題，不知不覺已經過了五十年。

當我和在座各位年紀相仿時，就為成為一個設計師而努力學習。有一天我突然想到，比如當我們在設計一只手錶時，設計師的工作是完成圖面、製作模型，但由誰來真正將它產品化？而生產之後，又由誰來考慮將它推廣到哪裡？賣給誰？結論是，企業經營者。當我想到這裡，突然發現設計的深度遠超過我以往所知，於是立志追求所有關於設計的可能性，並把研究結果寫成 CI 專書，這些書後來被各國出版，除了日文，還有中文、英文、韓文等版本，然而這些海外出版我並不知情，當我發現時，已經在亞洲成為名人、被稱為「CI 之父」了。

我總是想著，設計究竟能完成什麼？對生活、對人類能有什麼貢獻？因此我對視覺、產品…等設計分類並不特別在意。我認為在適當的時空做適當的設計，就是設計的本意。

在日本有一個大獎叫做 GOOD DESIGN，簡稱 G-MARK，當它由公營轉民營時一度出現危機，於是找我接任評審委員長。在我擔任評委長的三年，G-MARK 逐漸起死回生，成為今日具有公信力和號召力的世界知名大獎。當然，也有許多台灣企業也積極地參加 G-MARK 計畫宣導。事實上，許多國家也有類似 G-MARK 的獎勵制度，但唯有日本成功的跨領域、國界，有系統的整合介紹好設計，並為了製作年鑑，每年到全球 25 國去蒐集資料。如今 G-MARK 已經出版了十本年鑑，日文、英文兩種版本，每年提供全球產業界最好的專業參考。但事實上，我想 G-MARK 年鑑的用途不僅如此，它也為每個有興趣的人提供最好的設計情報。

我常想，唯有培養能活用設計的人才，才使設計對社會更有幫助。2010 年 4 月起我舉辦一系列的《STRAMD》講座，是 STRAMD 意指「戰略經營設計」，這系列課程與其說是培養設計師，不如說是培養懂設計、活用設計的經營者。歐洲的朋友告訴我：「未來十年內，設計市場將比現在成長四倍。」這當然不是指設計師人數會增加四倍。

德國包浩斯創始人 Gropius 曾說：「設計應該是所有分野的最大公因數。」這句話對學生時代的我啟發很大。一如 Gropius 所言，設計與所有人類製造物相關，而設計本質就是使人製造出與眾不同的好東西。例如一枝筆或一只錶，與其將它造得不美麗，不如把它造得美麗；與其將它造的不好用，不如將它造得更好用，這就是設計的本質。因而我說，僅有才華洋溢的設計師並不够，他們需要遇到懂設計的經營者才能施展



中西元男先生



日本最大民間集團 NTT CI 規劃

所長，共創出好的設計。這個想法使我從設計學校畢業後，進入早稻田大學研究設計、企業經營、行銷之間的關係長達六年。最初我在校內組成了一個只有十幾人的研究社團，到我畢業時已經擴張為五百多人。

大學畢業後，我和研究社團的幾位學弟一起創立了 PAOS，當初的理念是做一些從未被做過、卻應該去做的事。我們用一個充滿哲學性的字彙「Progressive」來表達「進步性」，用「Artist」來表達「創造性」。而 OS 則是「Open System」的縮寫，是我從醫療領域借來的字。在當時，美國先進醫院接收到急診病患，會第一時間視病患需求，從各領域找來不同醫生組成醫療團隊，而這種急診處理方式便稱為 Open System。以上這四個字組成 PAOS 的公司名稱，意指進步性的、創造性的、而且永遠以組織來找出最佳答案。

PAOS 剛成立時在雜誌上刊了廣告，自稱為一家「實驗公司」，表明我們勇於嘗試創新。這則廣告清楚的介紹了 PAOS 四個字母的由來和理念，吸引了我們的第一個客戶東洋工業會社，也就是今日的 MAZDA。我們為 MAZDA 改變商標和戰略，並建立了一套標準化的 CI。

緊接著我們服務了小岩井農場，提供他們更豐富、確切的戰略，並以它傳統、自然的形象設計了新的商標和包裝，而經過完整的 CI 更新，小岩井的年營業額大幅提升了 273 倍。

1977 年，松屋百貨因面臨倒閉危機尋求我們的協助。我們不但更新了松屋的商標，也設計了相關的文具、包裝和宣傳

用品，這套設計裡有許多全新的嘗試，成為當時的日本首見。經過這些努力和松屋的全力配合，高度成長的營業額不但挽回松屋的頹勢，甚至足以使賣場持續擴張。

1980 年，知名輪胎公司 BRIDGESTONE 創設 50 年、排名世界第六，委託我們協助它成為世界第一的輪胎大廠。我們為它設計了一些大型宣傳看板，同時建議它積極擴張事業領域、贊助 F1 賽車以提高企業形象，並在世界各地使用相同的 CI 系統做宣傳。

1985 年，NTT 結束 115 年的官營歷史，成為日本最大的民營企業，因企業體龐大，投入了非常多的人力、物力，花了很長的時間才完成 CI 設計。我們也為 NTT 旗下的行動電話事業體 DoCoMo 進行設計，包括主商標、文具和相關宣傳品等。特別值得一提，當時 NTT 的商標是由日本設計界的天皇龜倉雄策所設計。

1999 年，世界知名車廠 NISSAN 陷入經營危機，委託我們統一它的全球形象。為此我們設計了全新的商標，戮力讓它看起來更大、更端正、更具國際競爭力，而這套 CI 系統至今仍通用於歐美和亞洲。

隨著時代改變，近年大學也開始需要 CI 了，我們稱之為 UI。PAOS 創辦群的前身是早稻田大學的研究社團，我們回到母校導入 UI，為學部設計不同的視覺標誌並整合起來，同時也設計了校內外使用的宣傳材料和辨識看板。經過 UI 更新，早稻田的報考人數持續增加。



松屋百貨



中西先生於早稻田大學的授課情形

四十多年來，我們服務了 KENWOOD、伊奈製陶、麒麟啤酒、東立、PIA、每日新聞、Benesse...等超過一百家企業，出版超過 50 冊著作，我們所經營的 G-MARK 成為世界知名大獎，其出版年鑑也為日本國會圖書館的指定採購書。而 PAOS 經營模式更被美國哈佛大學做為授課講義。如今，我們的目標是：「為了迎戰往後的三十年，現在就開始設計我們自己的東西。」

做為一個設計師需要很強的動力，這種動力不只來自對設計的熱誠或美感執著，更重要的是銷售反應和企業支持，當你的作品得到好的迴響，自然會湧出更多的熱情和動力。好設計不應只有美觀，更應具備向上提升與解決問題的能力。設計不只是視覺上的表象，它應該協助企業找出正確的政策與方針，才能合作創造出對的東西、發展出更多可能性、拓展出新的事業領域。例如伊藤忠商事是日本知名的老公司，委託 PAOS 協助它更國際化、讓企業理念得到更多國家的認同，所以我們在設計 CI 時，為它造了 slogan「Yes, We Can.」並以八國語言印行，這句話在美國總統歐巴馬競選時被炒熱了，但事實上，15 年前我們就將它用在伊藤忠的國際推廣上。當然，企業也不能自私的只專注在營業額的成長，企業的社會、文化與環境貢獻往往會左右消費者對企業的評價。尋求 PASO 協助的客戶中，有許多便是希望能提升企業形象的。

關於設計教育，我認為可以分為四個象限，A 是傳統設計教育，也是到場各位目前所受的訓練，主要著重於技巧和視覺表現。B 是設計經營教育，近年非常流行，不少人從專業設計科系畢業後，進研究所深造經營方面的知識。C 是行銷教育，

不針對設計師，而是教經營管理、市場行銷方面的人什麼是設計、如何活用設計，最早如美國史丹佛大學設立的 D SCHOOL，或最近東京大學設立的 I SCHOOL 都教授這樣的課程。D 則是設計成長教育，教導設計師如何自我提升、讓作品更靈活多元。

我始終認為，設計的最終就是進入企業、影響企業，所以我設計了《STRAND》課程來落實設計與企業接軌。再次舉伊藤忠商事為例，伊藤忠的經營可分幾部分來探討，財務如資金來源、技術如生產能力、人事如組織架構等...都是企業經營時需綜觀考慮的。雷曼兄弟金融風暴後，不少公司在財務面出現問題，連帶影響產品無法銷售，供大於求而停止生產，於是冗員問題接著出現，開除多餘的員工，失業問題也就跟著來了...企業的各面向環環相扣，我們所考慮的是如何更知性、更具美感的經營企業，甚至幫助企業重建。世界經濟面臨重挫的時刻，也就是設計師發揮理念、經世濟民的時刻。

設計師的工作充滿無限可能性，我希望各分具備探求的精神，無所畏懼的發揮自己的實力。無論個人或企業，從未想過的事不可能憑空完成，每個人都應該考慮自己究竟想成為什麼樣的人、想做什麼樣的事，只要勇於願景就有成功的可能性。各位都是年輕的設計學習者，請試著去描繪五年後的藍圖，朝著那樣目標去學習你嚮往的知識、蒐集你需要的情報、結交你應有的朋友，我衷心希望各位都能勇於夢想，並且腳踏實地的將夢想實現。



bridgeston 整體 CI 應用規畫



NISSAN 企業識別應用

©PAOS

Management of Design

Nakanishi Motoo/The Founder of PAOS

Hi, everyone, I am Nakanishi Motoo from Tokyo. I feel very privileged to have been invited by your Ministry of Education to give you a speech under the program, "The Program for Inspiring the Taiwanese Students to Participate In Fine Arts and Design Related International Competitions" I have to say that this kind of encouragement is not just rare in Japan; it is also very rare to be seen around the world. Therefore, I sincerely hope that the students here could cherish such great opportunity.

I have been Taiwan several times. I also have delivered more than one thousand lectures on design all around the world. Hopefully, you could learn a lot from my speech through the help of the interpreter today. As Professor Apex Lin has introduced, I represent the oldest generation among the three speakers today. In my idea of design, I would say that, "Design is something that you can't accomplish on your own." For the past few decades, I have been working and discussing the questions- what exactly is design and what is the limit of design then? And fifty years has slipped away ever since I started to think over these questions.

When I was at your age, I have already determined to be a designer and I strived hard for it. Then, there was a day, on which I suddenly realized that- if the clients ask for a watch; the designers are responsible for drawing the diagrams and making the models for the kind references of the clients. However, who is going to be responsible for the mass production of the product? And what if the given question above is not a problem, then who is going to promote the product? And to where shall the product be sold? My conclusion was that the business runners should take the responsibilities. When I came up with this conclusion, I found that the depth of design was far deeper than I used to know. Therefore, I started to think about all the possibilities of design and began to do research and wrote books about the Corporate Identity System. These books were published later, and except the Japanese version; they were translated into Chinese, English, and Korean as well. These books were also sold abroad, and not until I found this fact, did I realize that I had already become the authority in Asia and was called, "The Father of Corporate Identity."

I always have this question in my mind- what are the things that design could have done? What are the contributions of design from the aspect of life or we as human species? Honestly, I don't really mind the distinctions between the visual design, product design and so on. I think the main spirit of design is that any works that are done at the right time or right place could be called as design.



DoCoMo logo



PAOS 服務過的客戶

There is a big award holder in Japan that is called " Good Design", or " G-Mark" in a brief way. G-Mark faced a big crisis when it was sold by the public organization to the private enterprise, and they had me to be the executor of the judge in the board of their company. During my three- year terms of the office, G-Mark gradually got back to its trail and became one of the most authentic and powerful award holders in the world. Of course, there are more and more Taiwanese enterprises that are interested and are engaged in the programs held by the G-Mark. As a matter of fact, lots of countries nowadays have the similar awarding system, yet G-mark in Japan is the only one who managed to come across the national boundaries in many fields as well. G-Mark has been capable to introduce the best design of the year systematically, and they also publish the special issue of the best design every single year with the information they have gathered from twenty-five different countries.

I always think to myself that- only with a proper training on people who are master in design, would the design become helpful to our society. I will be giving a series of lectures called "STRAMD" sometime in April in 2010. STRAMS stand for "Strategic Management Design in Kawakawa." These lectures might be taken as the training for the designers, but I would rather say that these lectures are the training for the business runners who understand design and is able to manipulate it. One of my European friends once told me that," In the next coming decade, the design market will grow four times." And of course we know that it doesn't mean that the designers will grow four times as well.

The founder of Bauhaus in Germany, Walter Adolph Georg Gropius, once said, "Design is the greatest common divisor of all the fields." This wise saying was a great inspiration at my school time. As Gropius has said, design could be related to all the stuff that human beings have made. However, the soul of design is something wonderful or different we make. Say if there is a pen or a watch, it is better to make it graceful than make it ugly, or if possible, it is better to make it handy than make it terribly and this is exactly the soul of design I am talking about here. And that's why I have been saying that it is not good enough to have excellent designers. What the designers need is a good leader who knows design, and only when they work together would they be able to create great piece. This idea has inspired me to do researches on design, management, and marketing related courses in the University of Waseda for almost six years. At first, it was just a small group with around ten people, yet by the time I graduated from school, the small research group had become a big one with five hundred people in it.

After I graduated from the university, I founded our company "PAOS" together with the lower mates I met in the research group. At first, we wanted to do something that should have been done or something that were supposed to be done. Therefore, we chose to use a very philosophic word "Progressive" to represent "Making Improvements." We also chose "Artist" to represent "Creativity". As for the "O" and "S", we considered it to be the "Open System", which is the abbreviation that I borrowed from the medical system. At that time, the doctors in the emergency wards of the advanced hospitals in the USA would check the needs of the patients as soon as the patients arrived, then they would find doctors



G-MARK 年鑑

from different medical areas and make a team to meet the needs of the patients. This kind of system is called, "Open System." And that's how the name of our company comes form. We expect that our company is always able to make improvement with our creativity and best team.

When "PAOS" was founded, we had an advertisement on the magazine in which we called ourselves as an experimental company. This advertisement not only showed our determination of being creative but also showed our ideas and the meaning behind the four letters of "PAOS." And it was the advertisement that drew the attention of our very first client-Toyo Kogyo Co. Ltd., which is known as MAZDA nowadays. We have changed the logo and strategies of MAZDA and established a whole set of CI for them.

After that, we served the Koiwai Farm with a more experienced and exact strategies. We helped them to change their logo and package with the image of nature and its tradition. And with a more complete CI, the annual revenue of Koiwai Farm has grown two hundred and seventy three times.

In 1997, the Matsuya Department Store went down and was about to close down the business. In such big crisis, they sought help from us. We not only helped them to change a new logo, but also designed some stationery and new packages. We also launched a series campaign of publicity. Such propaganda was a breaking through strategy in Japan. And with our great efforts, the annual revenue of Matsuya Department Store grew than ever, and they even managed to open up more branch stores in the coming years.

In 1980, the worldwide famous tyre company Bridgestone had its fiftieth anniversary. They were number six in the world rank at that time and they wherefore asked us to help them become the top one in the world rank. In response to their inquiries, we designed a few billboards. Meanwhile, we advised them that they should try to extend their business from different aspects. For instance, in order to increase the exposure of their company, they could try to be the sponsor of the F1 Car Racing. They were also advised to use an equivalent CI system to promote their company around the world.

In 1985, the history of NTT came to its end after running by the official organization for nearly one hundred and fifteen years, but later it became one of the biggest private enterprises in Japan. As the scale of the enterprise is quite big, it took us a lot of resources and time on it to finish its CI. We also help the mobile company DoCoMo, the branch business of NTT, to update its logo, stationary and promotion related stuff. One thing I would like to mention is that the logo of NTT was designed by Kamekura Yusaku San who was regarded as the King of Design in Japan

In 1999, Nissan, the well-known car manufacturer, faced some serious problems in the business running, so they also had us help them to unify their brand image worldwide. In the case, we designed a brand new logo, which would make their brand image more powerful, grand, and competitive. And this CI system of Nissan is still in used in Europe, America, and Asia.



As the time change, universities nowadays are also in need of a more systematical identity which, as we called later, the UI. As I have mentioned, "POAS" at the beginning was just a research group in Waseda University. And with the idea of the UI, we went back to school and helped all the departments to have their own logos or marks in a more systematical way. We also designed some boards and signs that could be used both inside and outside the school when it comes to the entrance exam season. With the whole new UI system, the number of the applications for the enrollment has kept increasing since then.

For the past forty years, we have served Kenwood, INAX, Kirin Beer, Toray, PIA, Mainichi, and Benesse... etc. We have served more than one hundred enterprises and have published more than fifty books around the world. And under our well management, G-Mark has become one of the most famous award holders in the world. The annual issue of G-Mark has also become the must collection in the National Library of the Japanese Parliament. Most important of all, the management mode of PAOS has become a classic model and had been the teaching materials in Harvard University, USA. For the time being, our goal is as below- " We will start to design things about ourselves in order to fight the coming thirty years and the years to come."

Having a strong motivation is quite vital for the designers. The motivation I am talking about here is not just the enthusiasm, persistence, or even perfectionism that you hold toward your design. The motivation I expect you to hold is a positive response from the consumers and also the support from the enterprises. A good design should not be things with pretty look; on the contrary, a good design should be capable of bringing up its quality and the ability of providing solutions. In other words, design shouldn't just be something visual. Design is supposed to help the enterprises to find their own policies and strategies, and only when they are on the same track would they be able to make some good performance, and create more possibilities in different business areas as well. Take ITOCHU- one of the most respected companies in Japan as an example, they also sought for our help, and under our instructions, they have become more internationalized. What's more, their brand image has been widely recognized in many countries. What we have done is to create a slogan like this, " Yes, we Can", and it was printed in eight different languages. Indeed, this was the very slogan that was picked by the Administration of the present President of the United States, Barack Obama, and it was a hit slogan during the election. But, as a matter of fact, this slogan was already used in the promotion of ITOCHU fifteen years ago. Of courses, the enterprise can't just focus on the annual revenue and its growth. The enterprise very often is expected to make some contributions to the society and these contributions, in whatever forms, usually have great influence or impact over the company image. Actually, many of our clients have also asked us to give them some advices on how to improve their company image.



中西元男演講情況



中西元男演講與學生合影

Speaking of the education of design, I think it could be separated into four different categories. The first is the traditional education of design, which is what most of you have acquired at school. It put more emphasis on the techniques and how the design is expressed. The second is the education of design management, which is a big hit nowadays. Many professionals have chosen to continue their study in order to study over the management of design. The third is the education of marketing. Unlikely what we have expected, this kind of education put more emphasis on people at the managing position than the designers. The education of marketing not only would teach the leaders what design is but would also teach them how to use the design. This kind of teaching source has its earlier history in the "D School" that was founded by the Stanford University, USA. In recent days, Tokyo University has also got an "I-school" for course like this. The last one is the education of self-learning in which the designers are expected to make self-examinations and try to make its design more colorful and creative.

I have always believed that the eventual goal of design is to make it enter the enterprise and of course influence the enterprise if necessary. And that's why I have been giving the lectures called "STRAND" through which I expect to unify the strength and power of design and the enterprise. Take ITOCHU as an example again, I would say that their running mode could be examined in many ways, like the source

of their finance, the capability of the production, and also the structure of their human resources. After the financial crisis of the Lehman Brothers, many of the companies have some fiscal problems, which have led to a dull sale, and the supply has thus bigger than the requirement and wherefore leading to further problems like redundant employees. And what if we expelled the redundant employees here, the unemployment rate would rise up undoubtedly. So, as you can see, these problems are related to each other. What we have to do is to think about how to operate the business with a more rational and esthetic way, and if possible, how to help the enterprises to rebuild themselves. When the world is under the shadow of financial crisis, it is also the time for the designers to do something.

As designer, the job we do is full of all kinds of possibilities. I expect all of you to take adventures and be not afraid of taking challenges. Whether you work individually or you work as a whole in an enterprise, if you don't fight and think about what you want be or what you want to do, nothing could be done then. But, if you do think hard, then you are on the way to be successful. Every one of you here is young design learner, so I want you to picture what you might be five years later from now. Walk ahead to the dream that you have just pictured, gather the information you might need, and make friends that you should have. I sincerely hope that every one of you could fight for your dreams and make it come true step by step.



中西元男演講情況



中西元男演講情況

設計哲思

國際設計聯盟 (IDA) 創辦人 Robert L. Peters

我的名字是羅伯，很高興受邀來台灣向各位演說。我是個雙子男，有點年紀又保守，此外也非常有自己的想法。對於我的固執，在此先向各位說聲抱歉。不過我向各位保證，我的出發點都是好的。今天我會引用很多先人的至理名言。因為在很多方面，我發現這些先賢比我們當代人聰明許多。

三十四年前，我成立名為「Circle」的設計公司，然而我們並沒有以圓形當作公司的代表符號。我今天並不會向各位展示我的作品，因為我對設計的概念比較感興趣。

在我的公司裡，我們喜歡以全腦思考進行工作。人們傾向於以左腦處理分析和計算的問題，右腦則是相對的比較兼具創造力和情感性。我了解在座各位都具有上述的概念。然而，請容許我提醒各位，設計家是少數能靈活用運左右腦的專業人士。

過去我有榮幸在將近六十個國家進行拜訪、教書，甚至是工作。不過，我必須補充說明，這對設計家來說，似乎是個必經之路。我們都是從學習開始，至經驗的累積，乃至不同的發現。然後，我們會經歷一段理想化和創造開發，方可行使所謂的量產，並確保商品的質和量是符合市場供需。如果我們夠幸運的話，我們會藉由不斷的和學習與改造，體會到更多像這樣的循環。

另外，在過去的日子裡，我也曾有不少機會，至世界各地優秀的專業學府，學習許多有關設計的事物。也許各位早有耳聞「ICORADA」這個國際平面設計協會。身為國際平面設計協會領導階層的一員，我誠感惶恐，然而也是這個經驗，讓我了解一個專業的組織協會，是如何在世界各地運作。

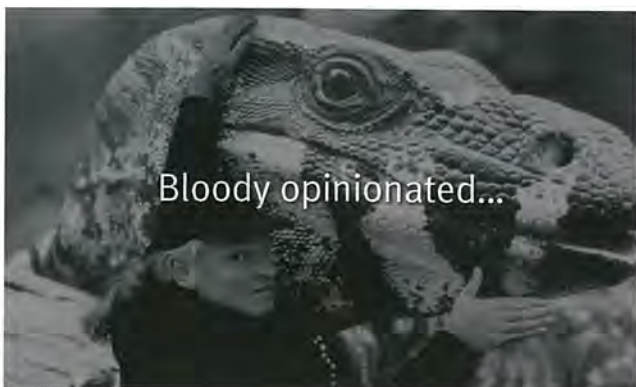
兩年後的今天，世界設計高峰會將在台北登場。這對各位在場的年輕設計師，無疑是個難能可貴機會。藉由此會議，你們可以和來自各地的志同道合的朋友交流，並一起體驗這場盛會。

此外，我還有榮幸擔任過許多國際競賽的的評審。我對於台灣政府，不遺餘力的資助、與鼓勵年輕設計師和學子參加國際競賽的用心，感到非常的印象深刻。

我也從事設計寫作。我是《Communication Arts》雜誌的特派專員，並在該雜誌執筆近十五年。對於有機會將設計呈現給如俄羅斯、中國、古巴、日本、澳洲，和紐西蘭...等廣大英語讀者，我同樣感到非常榮幸。

我誠然希望你們的教授們傳授你們各式的平面設計法則，以及那些你不應該犯的規矩。不過，一但學會這些教條，也就是該打破這些規範時候了。

過去我曾在幾個不同國家教書。在這當中，我曾在美國康乃迪克州的哈特福大學，進行一個移民和原住民文化的研究計畫。我要求我的學生對於美國本土的原住民，進行一些研究和探討。其中一個非裔學生，提交了一個非常優秀的成果。不過，我同時也認為這是個令人感觸良多的作品。在他的作品裡，美國原住民充其量只是個被裝在塑膠袋，販售給遊客的小玩具而已。



戲稱自己非常固執的 Peters 先生



Peters 住在自己設計、位於東曼尼托巴湖畔的節能建築裡

我知道台灣也有許多的原住民，對於這點，我冒昧的提醒你們保護自身認同的重要性。因為全球化在許多方面，都是一件可怕的事情。當每件事物看起來都是相似時，我們同時也失去了自我歸屬感。

以下就是我今天即將給的一些小建議，希望你們能了解並從中學學習。你必須要有所謂的存在意義或是理由。我們可以從歷史教訓中學學習。這當中，最為重要的透過自我的探討，進而去關懷他人。誠如圓桌武士裡的名言一般：「透過幫助他人，我們終將獲得自由。」

事前的計畫也是一件非常重要的事情。俄羅斯的諺語說的好：「人們無法在蜿蜒的小巷駕車奔馳。」

現代人不但憂愁而且還耳朵不靈光。這都是因為我們身處一個資訊爆炸和充滿壓力的社會。人們過於徬徨和不安。我們是在一個如此吵雜的世界，以至於我們似乎已經忘了如何真正的聆聽。所以，別忘了，適時的去傾聽它人。

娜歐蜜·克萊曾寫了一本名為「放下標誌符號」的書。這本書主要是談論在當今社會，標誌符號衍然已成為新國際語言。環球性連鎖品牌似乎已統治全球。身為一個視覺設計師，你必須要意識到你的力量有多麼強大，以及那股力量又該如何被運用。對於每件事情，你都必須去質疑他的本質，甚至是答案。

合作，眾所皆知合作的力量是無窮的。透過合作，我們可以找到更多能量。

不要預設任何立場，是另一個我盼望你們學習的態度。切記，眼見為憑。這張相片，是我在北印度的一個城市所拍攝的。雖然招牌上面沒有一個字母是我認識的，但是我卻知道上哪裡保養我的刀具。嘗試去了解事物表面的意義，當然有時候，也別忘了多方面的從人類的觀點出發。

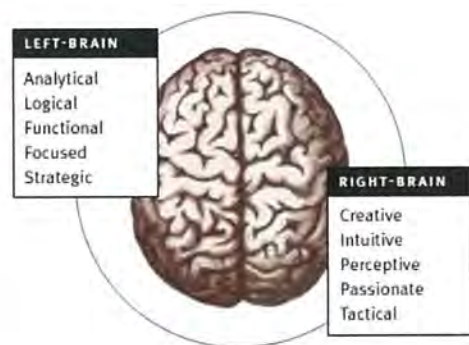
詩人哥德曾說：「最難發覺的事物總是近在咫尺。」我個人倍感贊同，也深受其擾。我想這就是所謂的「螢光幕疲乏症」吧。因此，我誠心的建議各位，不管你手邊有什麼工作，每隔一個小時，就該起來起來活動筋骨。也許是倒著觀看自己的作品，也許是列印出來欣賞，甚至是把它貼到天花板，或小睡一番都無傷大雅。

保持簡單，則是另一個設計師必須記得的原則。多年以前，我的一位澳洲設計同仁去機場接我。我們兩個人都投身設計界近三十年，然而我們卻不知道如何使用機場停車場的自動收費機。因此，請你們一定要設身處地的為使用者著想。誠如愛因斯坦曾說的：「任何事物都應該儘可能的保持簡單，但亦不宜過於簡化。」

畫圖也是必要的。一張圖勝於千言萬語，所以我至少每天畫一張。身為設計師，我們習慣於圖像思考。我認為這個特點，對於不習慣圖像思考的客戶來說，是非常的珍貴的。



設計是一種全腦思考進行的專業工作



左腦處理分析和計算，右腦相對較具創造力和情感

不輕易妥協，我深深期盼在場各位都能將此銘記於心。在我早年的創作生涯裡，我和客戶有些摩擦。我忽然發現，在過去的求學過程，竟然沒有人教導我有關合約的觀念。有句俗語形容的非常貼切：「擁有好籬笆就會同時有好鄰居。」如果等到有摩擦，才開始思考合約的問題，那通常都已經太遲。而根據我過往的經驗，如果有一份合約的牽制，那麼合作關係通常就不會有問題。於是乎我花費數百小時開始研讀律法，並進一步的起草案。我聘請了律師去測試它的可行性，並在法案通過一連串的認可後，將之捐贈給加拿大的國家設計機構。我很欣慰去了解，在台灣，也有一樣強大的設計組織在支持著

勇於確切的表達自我，亦是相當重要。在此還有一個很好的治至理名言：「勇於表達，即便你的聲音是顫抖的。」我深信在場的各位，都有分辨是非善惡的本能

另外，我們還需要有開闊的心胸。我們的心靈就像降落傘一樣，唯有當它是撐開的時候，才起了的作用。詩人兼作曲家，李歐那孔就曾唱到：「那兒有道裂痕，裂痕是無所不在，但那同時也是發出光亮的地方。」我想你們都會同意，身為設計師，我們常常會深受完美主義的困擾。我們希望一切完美，事實卻不盡其然。因此，有的時候。我們就是要試著接受那些不完美。

儘管做吧，捲起你的衣袖。畫家文森·梵谷曾說：「為了學習如何做，我老是在做我還不會的事務。」我想這對設計師來說，亦是很好的典範。

大膽作夢和歡迎改變也是非常眾重要。雪曼的這句話說的很好：「世界就誠如你所夢想的一樣。當你的夢想變為夢魘時，你所需要的只是一個新的夢想。」你們就是這個新世代，你們應該勇於對世界提出新的夢想。

我們處於一個充滿視覺意象的社會。在我們所熟悉的事物當中，有將近百分之八十五是透過我們的眼睛，而這是非常驚人的。設計師能夠把想法變的可見，這也是我今天的重點。那就是設計創造了文化，文化塑造了價值觀，而價值觀又左右了你的未來。這個論點，彰顯了設計師對後世的重要性。當然，這對設計師來說，無疑是個沉重的責任。這個道理就和電影蜘蛛人的經典台詞一樣：「能力愈強，責任愈大。」

試著從旁思考。哲人麥克魯漢曾說：「魚並不會發現自己在水裡。」我希望各位不要像上述的魚兒一樣。你們必須離開魚缸，並思考自己身處何處。

最後，試著放鬆吧。如果你一直是辛苦的工作者，那我建議你也盡情的玩樂吧。設計是非常消耗腦力的，因此，充足的休息是非常的不可缺。謝謝！



Peters 為「Communication Arts」雜誌執筆近十五年



設計循環：分析、創造、執行

Philosophy of Design

Robert L. Peters / The Founder of IDA

My name is Robert. I am a Gemini. I am very happy to be here in Taiwan today. I am some quite old and quite old fashion. I am also quite opinionated, so I would ask your forgiveness in advance. However, I assure you that my aim is true. I will use many quotations of old dead people today because in many ways I find they are smarter than we are.

I have a company that I started about thirty-four years ago- its called "Circle", though we don't have a round logo. I am not going to show you very much of my work because I am more interested about the concept of design.

In our office, we like to work with whole brain thinking. And we make the distinctions between the left sides of the brain with analytical and statistic. The right side of the brain, on the contrary, is creative and passionate. I know you already knew these concepts that I just mentioned above. However, I would suggest you that designers are one of the only professionals that travel very easier between the right and left.

I had the chance of visiting and teaching and working with the designers in almost sixty different and this I have to say is a very common process for the designers. We begin by learning, and gathering, and discovering. And then we go through the idealization and creation. And then we have the implement to make sure that the quality is available for the provision. And if we are fortunate enough, we can go through more learning; and we find the process, and it's continual.

I had the chance to learn a lot of designs from a lot of professional colleges around the world. You may have

heard the organisation ICORADA. I have been very privileged to work in the leaderships of ICORADA, and it's been very helpful to understand how a professional works indifferent corners of the world.

Two years from now, the World Design Congress will be coming to Taipei. And it's going to be a great opportunity for you as young designers to participate, to exchange with colleagues from many countries that will come here, to experience this congress together.

I also have been very privileged to be able to participate many international design juries and competitions. And I am very impressed with the Taiwanese government who support the young designers and students like you to participate the international competitions.

I also write about design. I have been the foreign feature correspondent for the Communication Arts magazine for the last fifteen years. And I feel very privileged to have the chance to introduce English readers the design in Russia, China, Cuba, Japan, and Australia, New Zealand and a lot many countries.

I hope that your professors teach you take graphic rules, and things you are not permitted to do. But you know after you have learned the rules, then its time to break the rules.

I had the opportunity to teach in several different countries. One of the projects that I had took with students at Hartford University in the Connecticut State of the USA, was an examination of the differences between the immigrants and the indigenous culture. Students were required to do research to meet the Native Americans. One of my black students who were also in this project managed to do a great job and I think this is a very sensitive piece that he got. In his work, the Native



Peters 旅行至北印度時，招牌上的字一個也不認識



Peters 曾受邀至各國授課，圖為與學生合照

Americans are a small piece of toy that are put into small bags and sold to the tourists.

And I know you have first nation that is usually referred to the indigenous and aboriginal people here in Taiwan as well. And I would suggest you that it's really important to protect the individualized identity. Because you know the globalisation, in many ways, it's a terrible thing. If every thing looks the same, then we lose our sense of place.

The following advices that I will be giving are the things that I want you to know or learn today.

You have to have a purpose or reasons for being. There are many lessons that we can learn from the history. One of the key way is finding yourself through the realization and certainly caring for others. This is a great model of the Knights of the Round Table," In serving others we become free."

Plane ahead is also a very important thing. " You can't not drive on a twisted lane"- that's a wise Russian proverb.

We are drowning and deaf today. We have too much information and stress here. We are fearful and we are anxious. We're living in a very loud world. I think we have somehow forgotten how to listen and how to really listen. So, don't forget to listen sometimes.

Naomi Klein, how wrote the book called" No Logo", talks about how we have a new international language which is logos. And you know globe brandings have already ruled the world nowadays. As visual designers,

you need to be aware of how much power that you have, and also how that power is used. It's important to question everything, and then question the answers.

Collaborate. We know there is much strength in numbers, and we can find great energy in collaboration.

Assume nothing is another thing I want you to learn. Remember, what you see is what you get. This is the photograph I took in a city in north India. It tells me where I can get my scissors or knives to get sharpen though none of the letters here makes sense to me. Sometimes, just think about what things mean, and think about we, as human animals, understand it.

Goethe, the very famous poet, has said, " The hardest thing to see is often right in front of your eyes." I blamed these things for a lot of things nowadays. It's a "screen stop", and I would recommend it to you- whenever you work, once an hour, get up, and walk around, take a look upside down, print it out, stick it to the ceiling, and have a nap.

Keep it simple is the principle for the designers to remember. A few years ago, a designing colleague in Australia picked me up from the airport. We both have been designing for over thirty years, but we both couldn't figure out how to pay for the parking lot in the airport. So, really think about the user. Einstein once said, " Everything should be as simple as possible, but no simpler."

Draw a diagram is also essential. A picture is worth a thousand words, so I would draw at least one. And we know we as designers, we think visually. And I think it's a very valuable thing to the clients who do not have pictures in their head.



ICORADA 出版的世界識別系統設計圖鑑



Peters 的設計理念

Don't compromise is one of the most important thing that I hope you could bear it in mind. Quite earlier in my career, I have some problems with my clients. Then I realized that nobody taught me about contract in school. There is a saying called "Good fences make good neighbours." Once you have problems in your relationship, it's far too late to contract. And in my experiences, it's very rare when you have a contract that you will end up with having troubles. Therefore, I spent a few hundred hours learning about contract law and I drafted a contract for design services that are then took to the lawyers, and paid the money to test the contract, and after that was finished, I donated this design contract to the national design society. I am very happy to know that you have strong associations for designing here in Taiwan.

Say what you mean, and mean what you say, and have the courage is quite important. Here is another quotation, "Speak your mind, even when your voice shakes." I believe you know instinctively what is right and what is wrong.

Also, be open. A mind is like a parachute. It works better when it's open. Here is a great saying by a poet who is also a composer named, Leonard Cohen, "There is a crack, a crack in everything, that's how the light gets in..." I think we would agree that designers often suffer from perfectionism. We want to have everything absolutely perfect. But, sometimes, we just have to allow that flaws

Just do it- roll up your sleeves. Vincent Van Gogh, a painter, once said, "I am always doing what I can not do yet, in order to learn how to do it." I think this is a very good model for the designers.

It's important to dream and welcome the changes. Another great saying by Shaman, "The world is as you dream it. But your dream has become a nightmare. What you need is a new dream." And you know you are the generation that should provide the new dreams to the world.

We are living in a visual society. And it's amazing to learn that 85 % of what we know today comes through our eyes. Designers can make thoughts visible. This is sort of the primary of my topic today. Design creates culture, and cultures shapes values, and values determines your future. And that means designers are responsible for the world our children will live in. Of course, it's a heavy burden that designers are very powerful. It's a sort of like the classical lines from film Spiderman- "Great power always comes with great responsibilities."

Think sideways. Marshall McLuhan once said, "Fish did not discover water." I hope you could, unlike the fish we are talking about here, get under the fish tank to see what you are swimming in.

Finally, just relax- if you worked hard, I proposed you to play hard. Design is all about brain works; therefore, having enough rest is very important. Thank you!



Peters 演講情況



Peters 演講情況

設計創新

Design Code 設計總監 角田寬

大家好，我是角田寬。在今天三位演講者中，我的年紀和各位較接近，從美國羅德島設計學校畢業還不滿十年，成就不若中西或 Peters 先生卓越，今天我想與各位分享的，主要是創立個人品牌的經驗，相信這也是座許多同學感興趣的。

首先自我介紹，我是西班牙設計品牌 Design Code 的總監，各位之前看到演講的宣傳講義時，可能很期待見到一位西班牙設計師，但我是道地的日本人。2000 年我剛從羅德島畢業，應好朋友的邀請到巴塞隆納過暑假，沒想到此去就被巴塞隆納所吸引，在當地定居下來並創立了自己的品牌。我剛到巴塞隆納時，才剛完成學業、沒有名氣和資金，所以做過日本料理師傅、酒吧侍者…各式各樣的工作。我的夢想和事業，就是這樣從在巴塞隆納打工開始的。

2005 年，一位瑞典朋友對我說：「我喜歡你的設計，想幫你行銷作品。」於是我與這位朋友合夥創立了 HIKALUCE，旗下有兩個主要的品牌，一個是 Hiroshi Tsunoda Design Studio，負責對外承接各式設計案，另一個便是大家較熟悉的 Design Code，生產販售我們自己設計的產品。遺憾的是，當時我和這位朋友並沒有簽約，導致後來的合作並不愉快。設計師常只憑著對設計的熱情投入品牌事業，對營利上的枝微末節較不在意，當與合夥人產生摩擦時，我們往往不知如何保護自己的權益。我由衷建議大家，即使是與最好的朋友一起創業，也不要忽視簽訂合約的重要性。

我剛創立自己的品牌時，很幸運的在米蘭衛星沙龍展成為歐洲設計的新寵。衛星沙龍是每年四月舉辦的國際展覽，年輕的設計師們齊聚米蘭，將自己的想法和才華展示在來自全球的媒體和公司前。當時我做了許多產品原型參展，例如我運用美國一家公司的輸出機產品，製作了「Vanity」茶几。這種輸出機很有趣，它可以印出任何圖形並附著於塑膠薄片，變成貼紙後可轉貼在各種材質上，但它們以往主要被應用於地板或牆面，在傢俱上的嘗試較缺乏，所以這家公司看到我的作品非常驚喜，主動成為我的贊助商。當時的沙龍展流行極簡風格，許多設計師以黑白作品參展，但我大膽選擇了一隻鮮豔的大蝴蝶，遠看十分漂亮，近看時會發現蝴蝶的軀幹細節，纖毛又多又亮其實有點噁心，但當然也讓人印象深刻。

我的其他作品還包括一張 2 公尺長、1 公尺寬的紅色大躺椅。曾經有人告訴我，想引人注目就把東西做得很大、或做成紅色，而這張躺椅又大又紅，可見我想受矚目的野心有多大。我也設計了一種有趣的手提紙桌燈「FLAMP」，並請了幾位模特兒朋友為它拍攝廣告，效果非常好，拍攝成本卻很低。給大家一個忠告，不要忽視朋友的重要性，他們往往會是你事業上的貴人。



角田寬先生



鮮豔的 Vanity 茶几



可當壁飾的 OLA 酒架

因為常年定居西班牙，我觀察到西班牙人喜歡喝酒，卻不用漂亮的酒架來擺放這些酒。我心裡感到好奇，設計「OLA」酒架，不只能擺酒，即使架子空著的時候也可以成為客廳裡的裝飾。然而這款酒架在西班牙並不暢銷，我發現自己犯了沒有深入觀察文化的錯誤，西班牙人沒有保存紅酒的習慣，他們對酒的態度幾乎是一到手就喝掉。後來這款組合酒架銷售到荷蘭、德國等地，終於在有藏酒習慣的國家扳回一成。

關於文化差異，我還有個經驗想和大家分享。我曾用防火紙設計了「Folklore」燭臺系列，用雷射在紙上雕刻了印度、阿拉伯和日本三個國家的傳統紋飾，我自己非常喜歡這種精緻的效果，深信它也會受到西班牙人的喜愛，於是一口氣投資了一噸的防火紙，準備大量生產這種燭臺。讓我意外的是，這個產品後來在西班牙賣得非常不好，幾乎是滯銷，我到各個通路去調查原因，才發現不是產品不好，是不符合西班牙民情。西班牙人太熱情了，喜歡直接去把玩他們感到有趣的東西，但是這種精緻的紙雕燭臺很脆弱，一下就被顧客們捏爛了，我去察看通路時，每家店的架上都只剩下一團爛紙。當時我很驚訝，因為在日本顧客不會隨便觸碰商品，對於紙製品也都會很輕柔的對待。這個文化差異對我的心靈和財務都造成傷害，我的工作室至今還堆著八、九百公斤的防火紙。

說到像紙一樣輕薄的設計，我設計的「Joyn」也很有趣，因為質地輕，它可以輕易的扣結在一起，不需要黏劑或其他補助就能把幾百個、甚至幾千個「Joyn」連接成簾幕或壁飾。我很喜歡這個點子，以它發展了春花、夏藤、秋葉、冬雪等四種季節造型，還找了我的模特兒朋友們來拍形象廣告。我們在同一面牆掛上不同的「Joyn」，再用 photoshop 修出不同的四季景致，整個過程非常有趣，效果也讓人滿意。

Design Code 上市一年半之後，有些人告訴我：「你們的產品色彩太豐富，而且用了太多塑膠。」於是，我開始思考如何使用較昂貴的材質，創作質感更好的作品。首先，我用不銹鋼設計了一系列的黑白燭臺「Motif & Lily」，它可以完全展開平放，且不需要任何工具就能輕易彎折、組裝起來。這也是紙燭臺的復仇系列，這次顧客再怎麼捏它都不會爛了。

我總是思考著如何更有效的儲放產品，這個問題絕對牽涉到經濟效益。剛創立品牌的時候，你能運用的空間有限，產品所需的收納空間越小，你的成本就越低。除了燭臺的復仇系列，我還設計了許多便於摺疊儲放的产品，例如組裝容易的雜誌架「Bender」，顧客買回家時只是兩片薄薄的不銹鋼片，但稍微彎折一下，就成為大尺寸雜誌的專用架了。當然這也解決了一般書架難以收藏雜誌的問題。



FLAMP 紙桌燈的平面廣告



Folklore 雷射雕刻紙燭臺系列

接下來，我想向各位介紹一件很具爭議性的作品。各位是否聽說過日本有種裸女壽司，將壽司放在全裸女孩子身上，再依身體部位為壽司訂價。這種事聽起來很奇怪，但它讓我想做一件產品，目的不在銷售，而是引人注意。於是我設計了「Bodylicious」系列，這些裸男、裸女盤子果然引起許多部落格和雜誌的批評。但是輕鬆點來看，這些盤子不是很有趣嗎？你不僅可以用它來吃壽司、生魚片，也可以裝醬油、清酒，它們在歐洲很暢銷，西班牙人也用它來裝起司、火腿，用來辦party更是效果十足。它充滿飲食文化的趣味，你還可以把盤子拆開重組，讓男生看起來像女生，或女生看起來像男生。它當然招來不少嚴厲的批評，但也有許多人讚賞它的幽默，以吸引注意的目的來看，我想這系列設計是很成功的。

最後我想和各位分享的是，Design code 的產品幾乎都由我親手製作原樣，我並不是想倚老賣老告誡各位不要只靠電腦做設計，但我必須告訴各位，親手去接觸材質、與它對話，它將會給你啟發、告訴你許多你無法從電腦裡得知的事。例如我用黏土捏塑「Bodylicious」的原樣時，便從實作中得到不少靈感。電腦對我來說只是工具，不過就是枝筆而已，你怎麼能仰

賴它成為你設計的全部？我在巴塞隆納的兩所設計學校教書，發現西班牙的學生對電腦非常依賴，他們幾乎沒有製作原樣的能力。我希望各位儘快培養自己的手藝和實力，當你成為專業的設計師時，這些能力絕對可以在事業上幫助你，到那時，你甚至會感嘆實作的時間太少不夠用。

我們從雜誌上看到的設計，是一個非常美麗的行業。但其實設計工作是非常辛苦的，如果你想自創品牌，那就更必須咬緊牙付出心血。懷著滿腔熱誠嚮往這個行業，就一定有所準備而且對自己深信不移，遇到挫折也不要輕言放棄。我祝各位好運！



Joyn 秋冬款平面廣告



Creativity of Design

Hiroshi Tsunoda/ The Executive Manager of Design Code

Hello, everyone. My name is Hiroshi Tsunoda. I am the youngest one among the three speakers today, so my age is closer to everyone here. It's been less than ten years since I graduated from the RISD (Rhode Island School of Design) in the USA, and I would say that my achievement on design is incomparable with Nakanishi Motoo San and Mr. Robert L. Peters here. However, I 'd love to share the experiences of founding my own brand and, as I believe, many of you here will be fascinated with what I will be saying here.

Before I get into my topic today, please allow me to introduce myself a bit more. I am the executive manager of the Spanish brand "Design Code." Some of you might expect to see a Spanish when you received the programme of the speech, but as you can see here, I am a Japanese from every inch. In 2000, the year I graduated from RISD, my best friends asked me to spend a summer in Barcelona together with them, and out of my expectation, I fell in love with this city, and therefore I decided to settle down and started to create my own brand there. When I reached Barcelona, I just finished my school, and I have to say that I had neither money nor fame. So, I worked as cook in the Japanese restaurants or even the waiter in the pub, and many kinds of jobs that you could imagine. However, this is how my dream and career began and this is how I started my life in Barcelona.

In 2005, my Swedish friend told me that, "I like your design, and I can help you to sell your design." After that, I started to work with this friend and founded "HIKALUGE" with two main brands under it. One is called "Hiroshi Tsunoda Design Studio" which is in charge of receiving and taking the

design cases from the clients. The other one, which is more familiar to everyone as I believe, is called "Design Code", and it is responsible for selling things we have designed. It is sorry to say that I didn't sign a contract with this friend and it led some problems, which have made our cooperation unhappy then. As designers, we very often like to infuse all our passion and heart into creating and tend to ignore the details of business running. As a result, when there is a conflict with our business partners, we usually don't know how to defend for our rights. So, I am here to advise you that even if you are working with your best friends, you should never neglect the importance of contracts.

When I first found my own brand, I was lucky enough to gain the attention and became the new star in Salone Satellite, an International Design Exhibition held every single year in April in the city of Milano. The young designers would gather in Milano and try to show their ideas or talents to the media or companies who also have come all the way here to join this big feast. Anyway, I was there to participate this exhibition in which I also displayed many of the models of my works. One of the models was a tea table named "Vanity." I made this tea table with the help of a printer that was the product of an American company, and this kind printer, I have to say, was very interesting. It was able to print out any kinds of pictures. And once you have the pictures, you could stick them on the plastic slice. Then, the sticker could be paste on any type of material. However, a sticker like this is usually applied to the floor or wall, and it is hardly be used on the furniture. And that was why the said American company was very happy when they found my work, and they even offered to be my sponsor later. I remember the style of that year in the exhibition inclined to be simple, yet I chose to put a big and colorful butterfly on the tea table. It looked gorgeous from a distance, but if you take a closer look, you would find the small lines of the butterfly and even the bright cilium on it. It's a kind of gross actually, but it of course had made a great impression on everyone in that show.

I also have made a big red (2m* 1m) chaise longue. Someone once told me that if I wanted to catch the attention from people, I would have to make something big or red. As you can see here, this chaise longue indeed is big and red, so you could see how eager I was to become famous. I also have designed a paper lamp with the shape of handbag and we called it "FLAMP." I had some model friends make the shooting for the advertisement of the FLAMP. The cost for the advertisement was not expensive, yet the result of it was brilliant. So, here is another piece of advice for you, do not ignore the importance of your friends who might be the mentor that would support you on the career when the time comes.



Motif & Lily 不鏽鋼燭臺

I have lived in Spain for a long time and I have observed that the Spanish like to drink; however, they don't seem to put their wine on the beautiful cellaret. I was quite curious about this phenomenon and I designed a cellaret called "OLA", which could not only be occupied with wine, but also be put in the living room as a sort of decoration. Nevertheless, this kind of cellaret wasn't welcome in Spain, and I blamed myself for my misunderstanding of the Spanish culture. I should have observed that the reason why the Spanish don't keep their wine is because they drink it up as soon as they have it in their hands. This set of cellaret was later sold to Netherlands and Germany, and fortunately, people there do have the habit of keeping their wine.

In regard to the culture difference, I have one more experience that I would like to share with everyone here. I once used the anti-fire papers to make a series of candleholders named "Folklore." I used laser to cut the traditional patterns of India, Arabia, and Japan, and I really liked the exquisite effect on the anti-fire papers. I deeply believed that the Spanish would love the effect as well. Without too much thinking, I ordered one ton of anti-fire paper and I planed to put the candleholders under mass production. To my surprise, the selling rate in Spain was terribly awful, so I went to our branch shops to see what was going on out there. Afterwards, I realized that the real problem wasn't on the products- it was the cultural misunderstanding again. The Spanish is so passionate that they like to poke whatever they are interested in or like. However, this kind of candleholder is quite delicate and it cannot bare any poke like that. So, when I went to our branch shops, what I was saw was a pile of scrap on each of the shelves. I was very astonished to see the scrap because in Japan customers just don't touch

whatsoever they see in the shops let alone a fragile paper work like this. This cultural difference indeed has a great impact both on my mind and finance, and up till now, I still have eight to nine hundred anti-papers left in my office.

Speaking of delicate paper work, I also have designed a paper link named "Joyn." The material of this type of paper link is quite soft and it can be easily linked to another piece of Joyn without the help of glue. You can even put hundreds or thousands of Joyn together and make them become the curtain or other forms of decorations. I really love this idea, and I have created some decorations with the idea of flowers in spring, climbing vines in summer, leaves in autumn, and heavy snow in winter. I had my model friends do the shooting again. We hung the four different Joyn that I just mentioned on the same wall, and then we used the Photoshop to make the image of four different seasons even sharper. The whole process of the shooting was quite interesting, and the result of course was very good as well.

One and half years, after the Design Code was launched into the market, some people told me that, "Your works are just too colorful and there are too much plastic in them." Then, I thought to myself how to use a more expensive material properly, and make my work even better. My solution was that I tried to use the stainless steel to make a series of black & white candleholders name "Motif & Lily." This kind of candleholder could be unfold completely and of course be fold up or take apart without any assistance of any tools. This type of candleholders is the revenge series of the former one, and no matter how hard the customers poke or thrust at them, they wouldn't become a pile of scrape again.



拆組容易的 bender 不銹鋼書架

I always think about the question of how to use the space efficiently and this question definitely has a lot to do with the economic benefits. I still remember when I first found my brand; the space of my studio was quite limited, and if I could reduce the space for putting my works away, then the cost of my products would be lower for sure. Therefore, except the revengeful candleholders, I also have designed a lot of products that could be fold up. One of the products is the magazine holder called

"Bender". What I have designed was actually two slices of thin stainless steels. All the customers have to do is to bend the steels down a bit more, and then they would get a perfect holder for the big size magazines. This ingenious device could also help the customers to keep all size of books for sure.

Next, I would like to introduce a very controversial piece to everyone here. I don't know if you have heard about the naked-girl sushi in Japan. What we do is to put the sushi over a naked girl, and then we would give the sushi different prices-it all depends on which part does the sushi lie over the body. This might sound strange to you guys, but I wanted to make a piece of work with this idea, not for business profits, but for the attention only. So, I designed a set of small plates called, "Bodylicious" with the shape of naked women and men. This set of small plates, as I have expected, did arouse the attention, and many of the magazines and bloggers attack my work violently. Anyway, lets take it form a lighter point of view; don't you think this piece of work is fun? Just imagine that you could not only eat sushi and raw fish with it, you could also put soybean sauce and Japanese Sake on it. As a matter of fact, they are quite popular in Europe. The Spanish use them to keep the cheese and ham, and a small plate like this does

make party more fun. One of the interesting things about this plate is that you could actually take them apart and put them back in reverse to make the man look like a woman, or the woman look like a man. It surely has brought some harsh criticism, but there are people out there who do admire the humor behind it.

Finally, I have to tell you guys that each one of the product models in Design Code are made with my own hands. I am telling you this - not because I think I am someone, and I don't want you to use the computer that much. I am telling you this is because I want to you feel the material and talk to them, which surely can give you a lot of inspirations and things you simply can't learn from the computers. For instance, when I made the model of "Bodylicious" with the clay, I did gain a lot of inspirations from it. The computer to me is just a tool or another pen, and how can you depend on it and expect it to be your all? I have been teaching in two universities in Barcelona and have found that most of the Spanish students have relied on their computers so much that they have almost lose the ability of making models with their own hands. I sincerely hope that you could cultivate your ability of hand works as possible as you could. I am sure that this ability will help you a lot when you become a professional designer. And when the time comes, you would even ask more time for hand works.

What we have learned on the magazine about design is a very bright career. But, unlike what we see, design is a job that involves a lot of hard working. If you want to create your own brand, then you will have to stick to your goal with your heart and soul. And if you are full of passion for this job, get ready then and be assured of your ability. Do not give up even if you encounter some great difficulties. I wish each one of you here good luck!



充滿幽默感的 Bodylicious

樂於設計，志在參加

陳永基

從開始從事設計以來，除了將大部份的時間奉獻給客戶，為他們量身打造品牌設計外，剩餘的一些時間，就是與設計獨處的時間，也是我最樂此不疲的時候，每當我的設計作品在國內或國外得獎時，是對創作的自我肯定，也是最強而有力的創意力量來源。

利用設計比賽，向世界宣告

在國際上大大小小的賽事不少，皆公認以德國 reddot 紅點、iF 設計大獎的規模最具代表性，同樣是卓越設計的指標性競賽之一，讓世界所有設計師都趨之若鶩。2006 年第一次參與德國 reddot 紅點設計視覺類比賽時，很僥倖獲得 Best of the best 大獎，3 年後想要驗證自己的設計實力，再次參加了 2009 年德國 reddot 紅點設計比賽。這一次花了很多時間創作，也盡力做足準備，以「2009 世界運動會在高雄」海報系列設計讓我二度被通知獲得 Best of the best 大獎，同時此系列作品也獲選 iF 設計大獎及 2009 香港設計師協會視覺海報銅獎。

代表台灣，首獲紅點 Grand Prix 全場大獎

當第二次榮獲 reddot 紅點 Best of the best 視覺設計大獎時，就感到非常驚喜不已，同時被邀請出席頒獎現場，當頒獎主持人宣佈的那一刻，獲悉自己晉身榮獲紅點 Grand Prix 全場大獎時，那股在心中因創作早已滿滿的熱情和激動，更是滿溢了出來。當我從紅點設計獎主席 Mr. Peter Zec 的手中接過獎座及獎狀，他對我說了一句「Well done！」，對我來說就是最大的肯定，那喜悅興奮的心情到現在久久也未能平復！能獲得西方設計國家的認同，即是至高無上的榮耀，而這也正是追求國際設計賽事的最高意境，和迷人之處。

突破傳統，創造設計新意

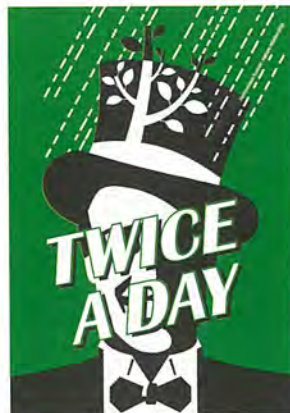
西方對東方文化的迷戀，並不代表做為一個設計師就該投其所好，獲得紅點 Grand Prix 全場大獎的「2009 世界運動會在高雄」海報系列設計，雖有著濃濃的東方文化色彩，但在創作的過程中，更試圖與西方文化結合、抽象轉化成具時代感的圖案，像是跨欄一躍而起，直逼天空中高度的高度，將打球的執著與速度感，比喻成嚐試掌握太陽的不可能行徑，將運動精神發揮得淋漓盡至，訴說出運動的本質，即是在追求人體極限。這樣中西融合的設計風格跳脫一般關於運動的設計或攝影，多以展現力與美熱情汗血為主題，反而表現出一種前所未有的新意，是評審要做這個題目時，也想不到的創意方向，自然而然就會對你有所肯定。



陳永基照片



新一代設計展



一天兩次 Twice a day



Taiwan Design Viva

會得獎的設計，沒有捷徑！

「很多人都會問我，常常得獎是不是有什麼訣竅？」其實，這跟「現在的國際設計趨勢是…」的問題很像！我的答案都是，參加設計比賽只有途徑，沒有捷徑，而真正好的設計無關乎設計趨勢，反而能歷久彌新，不管時間如何更迭，令人一看就能領會的通用設計作品，就像是現代藝術大師安迪·沃荷 Andy Warhol 的普普藝術，及近代日本設計國寶，人稱海報設計的一代宗師福田繁雄一樣，他們的設計引領潮流、運用圖地反轉，顛覆視覺成為經典中的經典，也為設計開創了新價值。

若真要說訣竅的話，就是用心的做、不停的做，做自己認為對的事，創作出來的作品自然而然就會獨樹一格，千萬不要滿足現在所擁有的，一定要突破現有的成就，尋找新主題，運用新設計技巧，探索出更直接、大膽、令人感動的作品，讓評審們看了都覺得震撼且出奇不意，那麼你就成功了！

創意，才是設計比賽的王道！

而歷久不變的設計定律，就是做什麼都得講究創意，更何況是國際設計比賽。但真正的創意，不是用已有的，而是別人想也想不到或不夠膽用的，就會令人眼睛為之一亮，但創意光憑天馬行空的想像也是不夠的，必須要有執行性，才能成功創造平凡之中的不平凡，如科學實驗中「大膽假設，小心求證」一樣，才不會白白浪費大膽創新的想法，讓創意實現，為自己的設計作品打一場漂亮的勝仗。

參賽關鍵，六大設計態度

敏銳的觀察、活絡的思辨，能化腐朽為神奇，這是設計師們所必須擁有的特質，要成為一個優秀的專業設計人，並不是關起門來閉門造車，是需要良策來突破自我。依據多年的創作經驗，在此特別整理出六大設計態度，提供分享：1. 面對來自世界各地的評審，設計素材要多變化。2. 試著用評審的眼光與觀點看待參賽作品。3. 作品的質量要好，盡量做到以質取量同時具備獨特性。4. 作品的主题最好要有國際語言特色，並富含國際化、具世界觀。5. 多多嘗試歐美日等國際設計競賽，瞭解自身的設計實力。6. 作品要具完整性、系列性，加上傑出的創意。最後，如果在製作比賽作品時，擁有好主題卻碰上時間不足時，千萬別放棄，放手一搏與時間賽跑吧！相信自己，一定做得到。

我始終認為設計比賽，是設計師最好表現舞台，而參加設計比賽，則是對設計師試煉開始，要做就要做到最好，但無論得獎與否，都不是通往設計之路的終點，而是另一個開始，將設計歸零、重新出發。想要在設計比賽上闖出名堂，首先請徹頭徹尾的愛上設計，將那股誰也擋不住的執著與熱情，化成實現創意的趨力，別讓設計理想成為空談，現在該是你們表現的時候，試著為這時代開創出新穎的設計新價值！



6+6 德國與台灣海報展



6+6 德國與台灣海報展羽毛篇



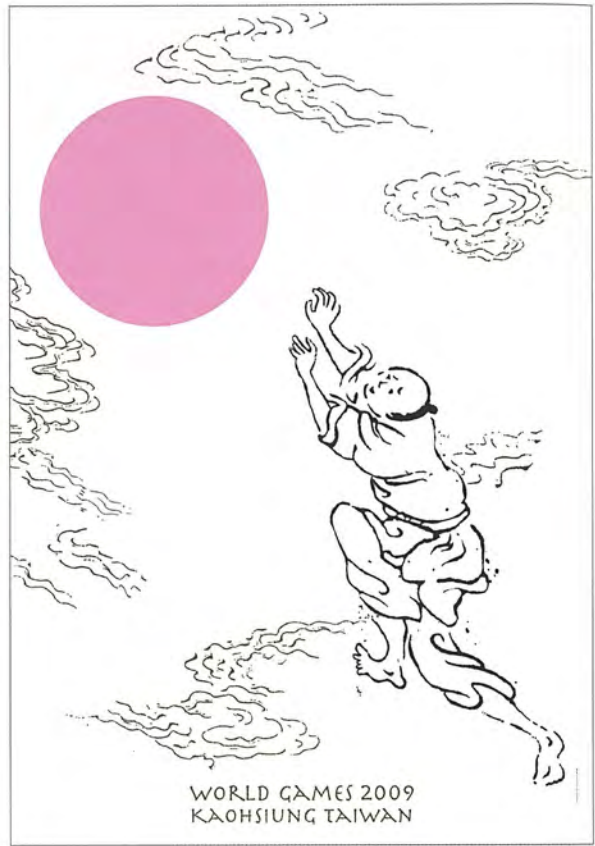
6+6 德國與台灣海報展候鳥篇



6+6



2009 世運在高
雄 - 跨欄



2009 世運在高
雄 - 球類



植物標本 Plant Specimens



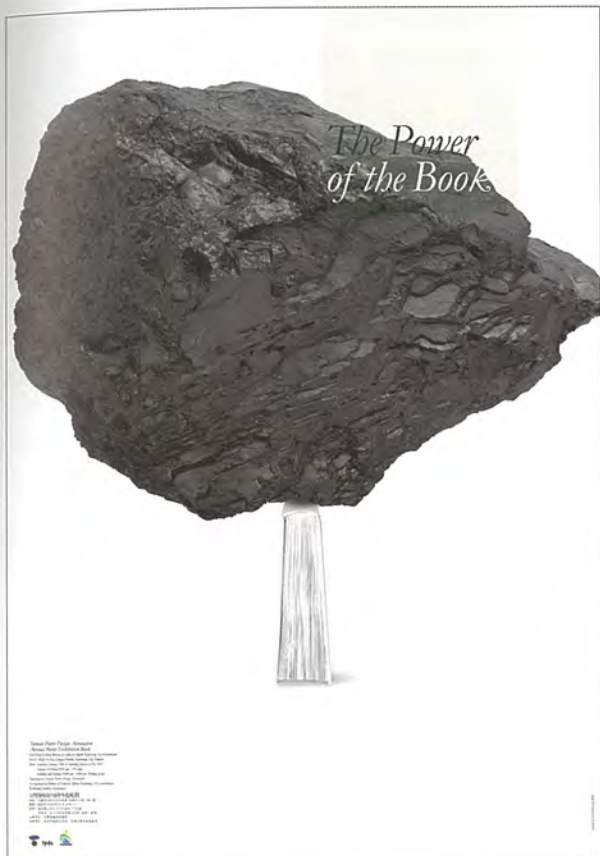
跨界



看書不難 能讀為難



藏書不難 能看為難



書的力量

Innovative Taiwan

SMART BUYING

Taiwanese products connect people around the world, making it easier for them to do business and keep in touch. Not surprising then that 60% of all the world's smart phones are manufactured by Taiwan companies and over 20 of the world's top brands for cell phones shop in Taiwan. That's because Taiwan companies stay a step ahead in innovating what the world needs next.

Under the auspices of the Ministry of Economic Affairs (MOEA) Program Supervisor: Bureau of Foreign Trade, MOEA. Organizer: Taiwan External Trade Development Council (ETDC) www.taiwantrade.com

台灣精品 - 心起篇
Innovative Taiwan-Smart Buying

從混沌觀點談學生設計競賽

浩漢產品設計 陳文龍

1989年起臺灣政府推動全面提升設計能力計畫，包括人才培育、輔導企業應用設計、宣傳推廣與研究發展，從佈局、推動到發展。二十多年來的努力，可以從以下的一些事項，看到計畫所產生的的效益。

截至 2008 年，統計這幾年來臺灣在國際重要設計競賽中（包括德國的 iF、Red Dot、美國 IEAD 與日本 G-mark），累積所獲的獎獎項數高達 421 件；展現出豐厚的設計能量已深入在臺灣各個大、中、小企業與設計產業之中，特別是 IT 產業的設計表現與實力，更讓臺灣成為全世界 3C 產業的 ODM 中心。

舉辦超過二十幾屆的「新一代設計展」，在政府不間斷地支持下，目前已經是國際最具規模的學生設計展覽活動；參展攤位超過 1,800 個，包括來自國內外的學校與組織，規模之大猶如設計界的新秀競技場，更不乏知名企業與學生所進行的校企合作之創意作品。年輕學子在對畢業設計的創作上，表現出臺灣創意的充沛能量與不斷積極進步的實力。

臺北市繼 1995 年成功舉辦 Icsid 設計大會以來，去年更爭取到成為 2011 年舉辦世界 IDA 設計大會的主辦城市；這證明了臺灣設計實力已受到國際的肯定，2011 年的活動將邀請全球 40 個國家的官方機構、設計組織、設計公司、國際知名企業等參展，以體驗互動的方式展出，預計將吸引 100 萬以上國內外參觀人潮共襄盛舉，將成為臺灣設計史上重要的里程碑。

臺灣的設計產業發展一路走來，帶動了包括上述的豐碩成果，順勢地第五個五年計畫將進入“翱翔”的階段（如附表）。如果要分析背後成功的原因，所謂“教育乃國家之百年大計”，

人才是所有成功的關鍵。持續把培育人才作為整個提升設計產業計畫的重點政策與方向，讓臺灣的教育界能夠持續地培育出一大批優秀的設計人才，絕對是重要的支撐力量。

策略是在行動中形成更重要的是要與時俱進與調整，全球化的相互競爭與他山之石的學習都會影響每個國家自身發展的新策略訂定。比如從韓國的經驗：他們是有計畫地透過廠家在國際設計競賽的獲獎，並加上媒體的大量宣傳、曝光，把本來不是被認同的 KOREAN DESIGN，藉由三星、LG、現代..等韓國品牌廠商，在國際設計競賽中大量的獲獎，除了打開了自身品牌的知名度，更逐步建立韓國整體的創新自信心，形成良性循環系統，進而在國際設計界佔穩了一席之地。臺灣吸取其經驗也採用同樣的策略模式，從 2003 年開始的“設計產業”起飛計畫”，便將參與國際設計競賽的獲獎數，作為策略發展的 KPI，鼓勵輔導臺灣相關企業參加，進而獲得極佳地成果。

其實得獎是手段，因此讓產業重視設計價值，培育自主的設計能力，進而提升設計附加價值，才是真正的目的。

有著同樣的目的相似的策略，在臺灣教育部於 2006 年特別訂定“教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點”，落實藝術與設計領域人才培育的目標，加強藝術與設計領域人才國際化，規劃國內教育與國際競賽接軌。這股動力促使學生踴躍參加國際競賽，藉由競賽作品之準備，提升學生創作國際水準，並透過參賽作品的觀摩學習，擴展學生視野及提升相關素質。設計相關科系的同學參與其中，盡情展示著自我的才華，經過這種歷練，不但增強了自信強化了能力，提高了年輕設計同學的設計水準和心理承受能力，更重要的是為其成



長為符合社會發展需求的合格設計師，做了不可或缺的良好前期準備與鋪墊。

從“混沌(Chaos)理論”的觀點：每一個組織與個體都有其自己的“自我組織”在進行運作，透過組織內的負反饋(斥力)與正反饋(吸力)，會創造出組織發展的秩序與平衡，並透過每一個組織與個體之間的良性“競爭”，相互產生影響力與相關連性。

設計競賽之於設計發展的整體關聯性，這個看似混沌的狀況，其真正進步前進的關鍵動力，是來自組織與內部個體對這件事所擁有的夢想、期待、慾望、企圖、共識、認同與責任，這些都是讓事件能夠正向發展的動力。而擁有相關權力或地位的主管個體或組織，去推動相關的激勵活動並制訂新的規則制度，便能夠去增強或引導這個正向動力的向量，讓像似催化利器的“因”激發更具 powerful 的“果”，甚至還可能產生出蝴蝶效應。「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵」、「設計戰國策」..等等，便是其中具有正向影響力的實例。

我這些年來，因為工作的背景曾多次受邀擔任國內外國際設計競賽的評審，想以實際參與的經歷並以混沌理論的觀點，來觀察分析對於當前的設計競賽所產生的一些現象與影響，提出個人的觀點與淺見，期待成為是一股可被參考的混沌力量。

觀點一：

正：臺灣這些年來經濟逐年成長，整體生活環境有很長足的改

善，豐裕的條件讓年輕人更關注生活，認真地去體驗生活，更從生活裡所經驗的去看問題，找答案。在新一代的學校與社會教育過程中，特別重視掌握對環境的變化、訊息的探索與創意的培養，在再都增強了年輕一代他們對生活的敏感度。所以臺灣的學生或年輕設計師在他們的設計作品中，相對來說大都會真正地貼進生活，掌握國際趨勢與消費流行文化的演變。

負：但因為成長過程中，主觀性與自我意識較強，有時表現在作品上反而顯得客觀性不夠；曾幾次在設計評審答辯時，問及臺灣的年輕設計師為何會這般地思考與設計？竟是以“因為我喜歡”作為答覆。又感覺年輕的設計師大多重視時尚生活，對其他不同層次的生活需求，則較少涉略；其實設計不是只給高端或高價的產品服務，更應該針對不同的市場區隔，發揮設計師的專業，解決不同生活層次的需求與問題。

觀點二：

正：臺灣社會民主化受自由的洗禮，教育改革後的體制也因此對大學生很多禁忌都解除，同學在學校的課題裡，玩的空間變大，創作出來的作品變得很敢於嘗試、勇於突破！所以創新確實是我們臺灣年輕學子的強項之一，也是獲得設計獎項的主因。

負：但因為自由的成長過程，反而使同學對團隊的共識與設計師道德操守的認知，顯得較為薄弱，普遍不善遵守紀律，要求自己過多的自由，服從性變得較差，碰到問題多是抱怨別人與不滿組織的制度。在幾次華人區的設計競賽評審中，覺得臺灣的同學相較於大陸與香港的學生，在邏輯思考上便顯得較不夠嚴謹，或許可以說“優點是比較天馬行空，但也犯了掌握不住重點之缺點”。

光宝设计竞赛介绍
2003-11-13

设计艺术学院之 57

LITE-ON

An Introduction to LITE-ON Awards
台湾光宝设计竞赛介绍

主讲
光宝科技企业形象经理 曹治民
光宝科技集团公共关系总监 高淑真
光宝科技集团副经理 吴景松

时间
2003年11月13日(周日)晚7点30分

<http://www.liteonaward.com>

主题：光宝设计竞赛介绍
主讲：曹治民（光宝科技企业形象经理）
时间：2003年11月13日晚7点30分
地点：设计艺术学院空调教室

觀點三：

正：媒體的宣傳效果，讓設計競賽成為越來越熱門的一個“事件與話題”，常常可以看到大篇幅的報導。使社會、學校、家庭在大環境重視設計創新的影響下，轉換成一種支持與激勵年輕設計學生的動力。吸引了越來越多的院校師生的關注與參與。各個院校師生看重參賽的結果，並視為是一個校際較勁、挑戰與發展機遇、鍛煉和檢閱的機會途徑，在一定形式上促進了對設計的大大重視。

負：臺灣的媒體跟臺灣民主一樣，熱情且激進，較多著重在時效性與新聞的突顯性，對於較深層的報導較少著力，所以雖然今天設計已經成為顯學，但大眾對創新的內涵與認識，特別是產業界對設計並沒有建立正確的應用模式與價值觀。

當得獎成了各院校學甚至成為是每個教師的績效評核指標，便可能演變成老師比同學還認真投入，在設計競賽的項目中，有時不知道是同學的創意還是老師的設計。我曾看過一個平時表現平庸的設計科系同學，在老師的認真指導下獲得了國際性設計大獎，雖然激發起這位同學的信心，但也因此給了這位同學自以為是的誤導，老是沉迷在得獎的光芒下，反而阻礙了進步與虛心學習的態度。

觀點四：

正：設計競賽經過長期的發展已由早期主要由政府或專業社團主辦，逐步轉變成為由企業、教育機構等社會各界來共同舉辦，規模也越來越大；由面向企業到面向全社會；也由國內到面向世界；競賽的主題也不再局限於某一領域，越來越綜合化、多元化；因此同學有機會透過國際設計競賽與世界對話！

舉辦設計競賽可以為企業做一定的宣傳，擴大企業的知名度，對於在設計競賽中脫穎而出的參賽選手，也可能為企業發掘出具有潛力的人才。在中國 SONY 學生設計工作坊、伊萊克斯 2010 “設計實驗室”、Intel 英代爾杯創新設計大賽等，更提供給學生到公司實習的機會，這對於在校的學生來說無疑是一次絕佳的學習機會。參賽的同學在大賽中獲得不錯的名次，不但會有獎金，在以後的工作就業中還有很大的幫助。

負：企業在舉辦任何活動除了考量回饋社會公益外，還是會評估自身的利益與投資報酬率。因此不少的國內企業在投入不小的成本實際籌辦設計競賽後，發現與起初的目的並不相同，可能反而造成企業對設計價值的誤解，更可能在進行幾屆後便停止辦理。如果不能持續舉辦的設計競賽，是無法累積經驗並建構真正公益的形象，所以在國內只有非常少數可以持續舉辦並成為國際知名的設計競賽，例如光寶科技的「光寶創新獎」與臺灣創意中心的設計競賽。

還有些企業藉由設計競賽企圖用相對不高的投入，“買”到很多可供生產的創意，所持的態度與目的便不是很正確地，相對前述還提供實習機會的廠商來說，其層次是相距甚遠地。

在臺灣整個設計的發展體系中，一定存在著許多不同的觀點與負反饋（斥力）、正反饋（吸力），如果是有研究機構能夠針對設計競賽的議題，作長期地追蹤研究，找出對照組作比較分析，並將正反的因、果，作出回饋建議，相信會對如何掌握新的秩序形成知識性的操作模式，會有很大地幫助。

最後以我在工作場合上所看到的另一個面向，來作為一小結式的探討。



德國 Reddot 總裁彼得·列克（Peter Zec），談到創意時也強調創意人應該要持續學習，「只有懂得如何學習，才有可能談創意。」所以要有一個正確地觀念：參賽得獎也只是一個學習的過程。從實際的案例發現，有些頂著獲獎光環的年輕人，反而顯得太過自信而急躁，大部分這樣的畢業同學對工作沒有長遠的忠誠度，認為機會不抓住就沒有了。其實從實務的經驗來看，一個設計師的養成是需要長時間地，一定要經歷過所設計的產品在市場銷售，總結成功或失敗的原因，把它變成下一次設計的經驗。然後再看這個產品是不是因為改善而又成功了，或者又失敗了，大概反復要經歷達三、五次，才可能變成自我的紮實 know how 成為一位專業的設計師。

要變成一個好的設計師一定還要不斷精進，要設計出叫好又叫作的設計也一樣。因為知識是要靠時間累積地，一個設計師與好的產品品牌的養成，不是一年兩年的事情。因此即使得了國際的設計大獎，創新的能力是受到肯定了，但並不表示未來必然就可以成為優秀的設計師，同樣的道理，也不是得了獎的產品便一定暢銷。

人才再多麼有創意，還是需要整個大環境給予結構性的再磨練、再教育與支持，特別是在不斷的面對自我的競賽中，要不斷激發創意。如果整個教育的環節都作到具有學習、反思、改進的能力，讓具創意的人才真正能夠被培植成發揮價值的社會工作者，才具有實質的效益。

另外一個需要關心的競爭是來自全球最大的設計教育國家 - 中國，由中國教育部的官方網站（www.moe.edu.cn）我們可

以得知：截止 2008 年，中國的 31 個省、市、自治區已擁有 1909 所高等學校，上述院校中已有占總數 58.93% 的 1125 所院校開設了“藝術設計”專業並在 2007 年招收新生。

可以估算出當下中國設計教育在全國 2700 萬在校大學生的總數中占居了 2.2% 的比例，即每 46 人中有 1 名是設計專業的學生。這個比例已經使中國在短短的四分之一個世紀裏由完全不曉“現代設計教育”為何物一躍成為世界首屈一指的設計教育大國。我常說在中國沒有崛起之前與中國設計教育普及之後，全世界設計師的數量呈現的不只是數十倍的成長。假設保持這樣的教育規模，且學生畢業後都能繼續從事自己的專業工作，意味著到 2050 年時，中國 16 億人口中將有近 700 萬人工作于設計師的崗位。所以從競爭的觀點來看，如何掌握臺灣原有優勢更與時俱進，確實需要有更多更有創意的方案與辦法，類似像教育部鼓勵參加國際設計競賽獎勵要點，要持續設立與投入。



善用動畫的特質，讓動畫無國界隔閡

馮偉中

一轉眼間筆者已從台灣第一所，也是當時唯一的一所動畫研究所（台南藝術大學音像動畫研究所）畢業 10 年了，當年的動畫資訊與學習管道都相當封閉，我記得當時研究所的老師為了讓同學能多看國外的動畫片，紛紛學習唐憎赴西方取經的精神，風塵僕僕的搭飛機出國買國際性動畫影展的錄影帶給學生看，而校方也砸下重金數百萬購買數千片國外動畫錄影帶，放置在圖書館供學生觀看，那是我消磨炎炎夏日最好的去處，戴上耳機，借好錄影帶，一待就是一整天，對於這些國外動畫影展影片，我總是視之如珍寶，因為我知道它們皆得之不易，透過它們不但讓自己開拓眼界也可以激勵並的台灣學生提升創作水平，反觀今日，網路帶給年輕世代即時與多元的動畫資訊，google 輸入關鍵字，什麼動畫資訊都找的到，什麼動畫影片都看的到，加上近年來台灣的動畫相關系所的數量皆向上提升，提供給對動畫有興趣的莘莘學子更多學習的管道，從前只有電影系教動畫，到現在可多了，舉凡數位媒體系，視覺傳達系，商業設計，遊戲多媒體系，應用美術及大眾傳播 等科系也紛紛教授動畫課程，學生的動畫創作能量與產量也大幅的提升，當今動畫儼然轉變成顯學了，這股動畫創作浪潮已從台灣漸漸推向國際。

在這股動畫浪潮的推動下，近年來，筆者很樂見台灣年輕動畫創作者們在國際動畫影展上紛紛展露頭角，而且一年比一年多，從 2005 台科大工商設計系學生全明遠的 3D 動畫「立體悲劇」入選 SIGGRAPH 國際動畫展，並拿下觀眾票選第一名，到去年 2009 年臺南藝術大學音像動畫研究所學生馬匡霈的 2D 動畫「我說阿...」。我說，獲得法國安錫動畫影展「畢業創作類傑出表現獎」，這兩部作品的獲獎，對台灣動畫相關系所的學生們有著指標性的意義 - 「台灣所培育出來的學生可以站上國際動畫舞台了」。

本文就從這兩部作品切入主題吧，該如何善用動畫的特質，讓動畫創作沒有國界隔閡，先從這兩部得獎作品中歸納出幾點討論：

全世界認同的創意，出發點往往都很單純

不論是一棟偉大的建築「光之教堂」或是一個渺小的產品設計「迴紋針」，他們背後的出發點都很單純。一個是將面向東方的牆壁，挖出兩條垂直線，讓光線灑進來形成一個光所構成十字架，為了是讓教堂的每個人，在這資金不足的小教堂裡享受上帝對每個人的慈愛光輝，另一個則是將一條鐵絲轉了兩個彎，就可以讓在辦公室裡繁忙工作的人不費力的就將文件整理固定好。

我想，好的創意是相通的，動畫創作亦然，一般年輕創作者的創作過程中總是希望卯足勁將自己所想表達得通通放進作品之中，左思文學哲理與電影符號，右想地球環保與世界和平，但在這兩部作品中，主題與表現形式皆有著年輕世代的單純與自我，他們選擇拋開過多的包袱，讓創作變得更簡單自在。

全明遠的「立體悲劇」構思的源頭竟然是和指導教授孫春望無意間的對話過程產生的。

有一天，全明遠突然提到一部 2002 年 SIGGRAPH 入選動畫《Polygon Family》，那時孫春望根本沒看過這部日本動畫，就只好從字面上去猜測影片內容，他問道：「嘿，如果一個多面體 (polygon) 女人化妝出了錯，你覺得她會怎麼辦？」全明遠歪著頭想了一下，就說：「我猜她一定會選取自己弄壞的半邊臉刪除，然後編輯製作另外半邊臉，再複製回去。」。



全明遠的「立體悲劇」- 劇照

而另一部作品馬匡霈的「我說阿...」我說，竟然是因為一場失戀的經歷而萌起了將失戀的感受轉化為一部動畫的念頭。

馬匡霈說：研三時的畢業製作原本想創作超現實主義題材，但當年交往近一年的女友突然不告而別，才改以失戀為主題；劇情描述一個男孩得知遭劈腿後，為逃離情傷搬家，卻不斷收到誤寄包裹的信件與包裹的故事。轉載自聯合報。

你的切身經歷，外國人也能感同身受

這常常與年輕學子在討論動畫劇本時，常聽到都是在嘗試說著憑空杜撰的故事，或是改編他人的著作，這些方式當然是可以的，但年輕學子畢盡人生閱歷有限，說來說去總令人嚐到強說愁的青澀味，也許從自己的切身經歷出發，會是個簡單又容易切入影片主體的思考方式，其實當初在聽聞媒體報導馬匡霈的「我說阿...」我說時，我覺得故事的主題實在過於平凡，但在我看完整部動畫作品之後，我有了這樣的想法。

馬匡霈的「我說阿...」我說，從中文片名中就可以看出，作者試著想跳脫過去的自己，而扮演著一個已經擺脫情傷的自己說出一段關於那個正在為情傷神的自己的故事。其實這種表現形式類似於自傳電影，NFBC 加拿大國家電影局，著名的女性動畫導演，Caroline Leaf 於 1979 所創作的自傳動畫 Interview，也是將自己當主角，與另一個女性動畫導演 Veronika Soul 合作，用彼此的觀點與熟悉的表現技法來詮釋對方，整片迷人之處，在於兩位導演用自己的聲音當作影片旁白，透過一來一往的對話，搭配上媒材多樣混搭的實驗影像，讓觀者進入兩位女導演的私領域，我個人非常喜歡類似這樣以自身經歷為出發點的動畫短片，看著他人的故事也同時也回想起自己的過去。

從「我說阿...」我說的英文片名 Soliloquist 意指「自言自語」或是「獨白」，更是能一語道出作者為何在本片中採用「自己說自己的故事」的敘事方式做了簡要的顯示。

馬匡霈透在接受報章的訪問時說著，在前半年的製作過程，常常「觸景傷情，邊做邊哭」，但在花了一年的時間完成作品之後，「突然覺得釋懷了，也不恨了。」

我相信一個投入自身情感的作品，任何有相同經驗的人都能接收到作品想要呈現的感動，那份感動是足以彌補文字與語言的隔閡的，「我說阿...」我說片中大量使用繁體中文字當成動畫畫面的構成元素，合理得推敲，外國評審應該是無法閱讀的，但動畫作品本身透過圖像象徵，角色表演，美術風格表現，鏡頭語言與音樂等元素，仍能傳達出失戀帶給人的痛楚，那份感受每個人都能理解亦是無需言語的，在馬匡霈的作品中印證了這點

試著鼓起勇氣做自己作品的主人吧，故事結局也許會更痛，也許.....有令你意外的結局。

別以為軟體技術是重點

假設你是熟悉 3D 動畫軟體的觀眾，在看過全明遠的「立體悲劇」後，你絕不會用「技術好強喔」這句話來誇獎它，但他卻可以拿下國際大獎，並且與好萊塢名導史蒂芬史匹伯的「世界大戰」、夢工廠出品的動畫「馬達加斯加」、喬治盧卡斯的「星際大戰三部曲」及軍機總門片「機戰未來」；另還有美國太空總署、柏克萊加州大學等頂尖學術單位製作的短片一同入選「電子劇院」。



全明遠的「立體悲劇」-劇照

在皮克斯 Pixar 早期的動畫短片，跳跳燈「Luxo Jr.」，簡單的將檯燈擬人化，在加上動畫師角色動畫的表演功力，幽默的巧思下，活靈活現的將檯燈變成一個有生命，有個性的動畫角色，它的調皮與逗趣討好了每一位觀眾，如同 1914 年，麥凱的恐龍葛蒂 (Gertie the Dinosaur) 一般，讓人對動畫明星愛到心坎裡。在製作跳跳燈「Luxo Jr.」時電腦軟硬體設備與 3D 技術都是不如今日的條件之下，此短片仍獲得 1987 年的奧斯卡最佳動畫短片的提名，並在日後將這小檯燈當成是皮克斯 Pixar 的動態商標，放在每部皮克斯 Pixar 生產長片之前播放。

這可能會困惑著現在正在努力學習 3D 動畫的年輕大學生，因為台灣學動畫的學生把技術看得實在太重了，而忽略到更多動畫影片值得注意的其他環結，若軟體技術在國際動畫競賽中並不是拿下獎牌的關鍵，我想請讀者思考一下，關鍵會是什麼呢？面對美國所培育出來的動畫人才所作的作品，台灣的動畫該如何在這個國際舞台上展現自己的優勢取得勝利？

台灣的學生常會這樣的迷思，「我的動畫技術不好，所以參加比賽一定會比輸國外的動畫作品」，其實評審們看學生動畫或非商業性的動畫創作時，往往著重在動畫主題的選擇是否有獨創性，表現技法是否有強烈的個人特質，對動畫特質是否掌握得宜。

我試著從世界動畫發展、動畫教育、還有動畫工業，這三個大方向淺談美國動畫的發展歷程與產學關係，再回過頭思考台灣的動畫該如何迎頭趕上。

1928 年，美國人華特·迪士尼 Walt Disney 與派特·包爾斯 Pat Powers 合作，完成動畫史上第一部音畫同步動畫電影。音畫同步的技術讓迪士尼能在動畫市場崛起，並延續這種以音

樂的節奏與旋律為主，再搭配上動畫人物碰碰跳跳的動作類型的動畫，推出「傻里傻氣交響曲」Silly Symphony 系列動畫，此系列「動畫的賣點在於精準的控制動畫人物的動作與音樂節拍的一制性，其所呈現出的是一種視覺與音樂創新結合的視聽享受。接著，1932 年推出第一部綜藝彩色體卡通《花與樹》(Flowers and Tree)，1937 年的《老磨坊》(The Old Mill)，則是首度使用自己研發的多層式攝影機 multiplane camera，此技術讓 2D 動畫能營造出類似 3D 空間的運鏡效果。

但迪士尼並不滿足於動畫短片的成功，1937 年他完成了第一部彩色卡通劇情片白雪公主 (Snow White and the Seven Dwarfs)，這意味著動畫從 Cartoon 躍昇成 Animation，人們將正視動畫為藝術，動畫也在此刻揮別了電影終場休息時才播放的卡通丑角形象。

1961 年迪士尼出資合併了兩所學校 Los Angeles Conservatory of Music 和 Chouinard Art Institute，命名為 CalArts 全名為 California Institute of the Arts 加州藝術學院，這個學校是出了名的動畫師搖籃，培育出相當多位優秀的動畫導演例如：提姆·波頓 Tim Burton，由於加州藝術學院為迪士尼所投資創辦，因此長期以來，有著更多的機會支援迪士尼一系列動畫電影，如『熊的傳說』、『海底總動員』、『獅子王』、『風中奇緣』、『花木蘭』等片的幕後創作工作，對學生而言，有更多實務上的經驗。

資深手繪動畫家 Richard Williams 著有 THE ANIMATORS SURVIVAL KIT 一書，他在此書所製作的影片教學中，就是將在加州藝術學院授課的過程錄製下來，製作成 DVD 教學影片，他在影片中說到：他將他畢生學不藏私的都放進這本書與影



書的力量

片之中。美國知名的動畫評論家 Leonard Maltin，會為多數迪士尼動畫做精闢的解說與評論，而台下的觀眾也是加州藝術學院的學生。知名的動畫導演 Brad Bird，導過超人特攻隊與鐵巨人等動畫片，他也在加州藝術學院任教。而更令台灣學生羨慕的是，Pixar 皮克斯動畫的負責人 John Lasseter 也曾在加州藝術學院任教，在王受之老師的《動漫畫設計》書中提到，John Lasseter 與他的一段對話，內容簡述如下，「不用害怕電腦與手繪之間的衝突關係，因為，操控電腦的畢竟還是人。」John Lasseter 也是畢業於加州藝術學院。

綜合上述所言，美國動畫發展得早，在技術上必定是領先於我們，並且集合了世界一流的導演，動畫家，評論家，全力培育著美國的動畫學生，在這樣的優質環境之中，有形技術傳承與無形觀念培養之下，美國的動畫新生代當然能展現出動畫強國該有的水準，但是台灣的動畫學子，並不用因此而未戰收兵，我覺得你們在這個年代是幸運的，網路資訊的發達，電腦工具的普及，國際交流的頻繁，地球村理想的實踐，讓我們落後的腳步得以快速的跟上，甚至期待在未來台灣的動畫新生代可以超越。

但我想提醒各位年輕學子們，我們在動畫發展歷史上缺席，在動畫教育起步落後並且與動畫工業無法銜接整合，全民對動畫藝術認知的偏差，這些都是你們得面對的另一個難題。

幽默感是不分國界的

在我看過的動畫片中，令人莞爾且印象深刻的作品為數不少，例如日本動畫家，久里洋二的殺人狂年代，美國動畫家，Bill Plympton 的短篇創作，如 Your face,

他們作品中的幽默並不是像現在年輕人的「無厘頭」只為了博君一笑，對創作態而言，幽默是一種看待事物的態度與詮釋作品的表現手法，並且可與其作品的主题形成一種對比，讓觀眾在歡笑之餘更強烈的感受到作者的作品的背後函意。

世界上不會有人不喜歡適當的幽默，幽默是化解與他人界線的萬能鑰匙，但我很怕年輕學子們誤會，以為搞笑、無厘頭，KUSO... 就叫做幽默，好的幽默必定是累積了作者的人生閱歷與生活智慧才能產生的，我其實很反對年輕人把不經思考的玩笑當成幽默，動畫雖適合拿來表現幽默的主题，但不代表動畫存在的目的是為了博君一笑，分不清楚這中間的差異的動畫創作者，恐怕換來的不是愉悅的歡笑而是對你作品的嘲笑。

全明遠的「立體悲劇」在「電子劇院」播映結束後，主辦單位請幾萬名觀眾票選最喜歡的作品，爆冷門的拿下第一名，我相信現場觀眾應該都是和 3D 動畫相關行業的同好，看見 Undo 這個繪圖工具可拿來創造出畢卡索的『哭泣的女人』，因該是佩服這個台灣年輕小夥子的絕妙幽默感而紛紛投下一票，不難想像，「電子劇院」播放影片現場必定是充滿著對這部幽默小品讚嘆的歡笑聲。

選擇合適的影展參賽

每個國際動畫競賽皆有它自己的歷史背景與創立宗旨，若沒事先了解，可能會石沉大海，從全明遠獲得 SIGGRAPH 入選和馬匡需的獲得法國安錫動畫影展「畢業創作類傑出表現獎」，可以很清楚的看出他們知道自己影片的特色與類型適合那的影展。全明遠的是 3D 動畫當然適合參加以 3D 動畫為主的 SIGGRAPH 競賽，因為 SIGGRAPH 是由 ACM SIGGRAPH (美



書的力量

國計算機協會)組織的計算機圖形學年度會議,並且後來延伸出來的年度國際動畫競賽與論文發表。

而馬匡甯的作品是手繪 2D 動畫,個人美術風格強眼,敘事手法帶有實驗性質,整部影片營造出電影的質感,這些特質正好吻合法國動畫影展的品味,法國動畫之父,艾米兒柯爾(Emile Cohl)於 1906 年就提出有別於主流美國動畫的思維的觀念,他強調動畫並不需過度倚重故事和情節,他反而傾向用視覺語言來開發動畫的可能性,如圖像和圖像之間的“變形”和轉場效果。他所秉持的創作理念,將動畫導向自由發展的圖像和個人創作的路線。

所以,對不同國家所舉辦的競賽,你可以多參考歷年來的得獎作品,並試著瞭解主辦單位的或機構的背景,及評審的評分方式與評分重點做一番調查,應該更能找到合適你的動畫作品的國際動畫競賽。

下列國際動畫影展供各位參考:

澳洲墨爾本 (MIAF) 國際動畫影展 <http://www.miaf.net>

克羅埃西亞 ZAGREB 動畫影展 <http://www.animafest.hr>

法國安錫動畫影展 <http://www.annecy.org>

美國 Siggraph 電腦動畫影展 <http://www.siggraph.org/s2006>

澳洲墨爾本 (MIFF) 國際影展 <http://www.melbournefilmfestival.com.au>

英國倫敦 (LIAF) 動畫影展 <http://www.liaf.org.uk>

日本廣島動畫影展 <http://www.urban.ne.jp/home/hiroanim>

加拿大渥太華動畫影展 <http://ottawa.awn.com/>

德國柏林 Zebra 詩作影展 <http://www.literaturwerkstatt.org/index.php?id=108>

荷蘭 HAFF 動畫影片 <http://haff.awn.com>

德國柏林短片影展 <http://www.interfilm.de>

韓國富川學生動畫節 (PISAF) <http://www.pisaf.or.kr/>

英國 BAF 動畫影展 <http://www.nmpft.org.uk/baf/2006/home.asp>

義大利國際動畫影展 <http://www.castellianimati.it>

動畫是一門特殊的媒材,我們可以從電影,純藝術,敘事,表演,造型,科技,娛樂...等多元的角度去分析它,也因此它擁有着多重的特質,所以我們可以看到動畫在現今發展出多變的樣貌,這正是它迷人的地方。

接下來我試著從在動畫媒材的特質,分析出下列幾點供學習動畫的學生參考,能掌握動畫的基本特質,充分發揮動畫的獨特性,將是年輕學子在國際競賽中重要的課題。

1. 「動作」- 動畫創作的靈魂

動作是動畫的靈魂,少掉了動作的動畫讓人覺得枯燥乏味,動畫的誕生與崛起也是因為動畫能表現出真人影片所不能表演的動作趣味,與奇幻劇情,並且能不仰賴語言的幫助下,只靠著肢體動作就能清楚的傳達劇情。「動作的趣味」這特質是動畫能在電影史上歷久不衰,讓觀眾能百看不厭的關鍵元素。

美國迪士尼所擅長的 Character Animation「角色動畫」靈活的動作與誇張的肢體語言,獨領風騷至今,小孩大人都愛它,日本動畫的細膩畫工所呈現出的仿真動作,也讓人嘖嘖稱奇。

動作的表現方式是很多變的，只要能將動作詮釋的帶有美感，就是好的動畫。

2. 「美術風格」- 動畫創作的身形

在動畫影片的製作分工中的美術風格的設定包含了 a. 角色造型設計 b. 場景設計 c. 上色技法與質感〈材質〉表現。

一部吸引人的動畫，不可或缺的元素就是「獨特的美術風格」，因為強眼的美術風格，讓人第一眼就映像深刻，進而想要把它看完，就算少掉「生動的動作」也能以賞心悅目的繪畫特性來傳達出動畫的魅力。

3. 「電影鏡頭語言與運鏡手法」- 動畫創作的個性

基於下列兩點理由：

- a. 動畫影片是影片類型的一種，就如劇情片、紀錄片一般。
- b. 不管是以技術層面或播放的媒體而言，動畫與電影的關係是密不可分的，沒有電影就沒有現在的動畫。

我們可以用電影的鏡頭特性，運用在動畫影片上，因為適用於劇情電影的表現手法，同樣適用於動畫影片，例如剪接技法，鏡頭構圖，與攝影機運動，等等。

4. 「勇於嘗試新的製作技法」- 動畫創作的挑戰

動畫的製作技法，從 19 世紀初，傳統電影攝影機的單格攝影技術開始，直到現在的電腦動畫軟體與數位攝影機，一

路衍生出許許多多的製作技法，每一種新的技法，都帶給動畫一種全新的面貌。從傳統的單格攝影術到多層次拍攝機台再到電腦圖層控制。從賽璐片描線到複印機描線再到現在的數位描線。動畫家們絕不會滿足於現狀，製作技法的革新，是為了追求視覺畫面的每個細節更趨完美。

5. 「主題天馬行空包羅萬象」- 動畫創作的內在本質

動畫媒材的另一項利器，就是可以表達千奇百怪的劇情或主題。你不用擔心有甚麼是動畫做不到或表現不出來的，只怕你想像力不夠豐富。

6. 「靈活運用與實驗創新」- 動畫創作的未來期許

「動畫」的定義與範疇，到現今已變的模糊而多元，網路，電玩，多媒體，錄像藝術，……我們可以看出「動畫」以不同的形式融入在不同媒體之中，我們該放寬我們對動畫的視野，用實驗的精神與創新的思維，讓「動畫」可以帶給人們更多驚喜。

微軟 2010 潛能創意盃 台灣大贏家

台北科大互動媒體設計研究所 專任助理教授 曹筱玥

全球最大學生科技賽

全球規模最大的學生科技競賽「微軟潛能創意盃」全球總決賽，7月3日至8日於波蘭首府華沙盛大舉辦。頒獎當晚，微軟總部包下波蘭歌劇院舉行盛大的頒獎儀式，還邀請到現任波蘭經濟部長出席致詞與頒獎，並安排有傳統歌謠等表演活動，足以見得該國對於此活動之重視程度。

微軟潛能創意盃是從2003年起在全球舉行，歷屆曾經舉辦過的國家包括西班牙、巴西、日本、印度、南韓、法國、埃及等，開辦宗旨即是為了鼓勵大專院校學生運用科技與創意，解決人類社會的各種問題；歷年來均吸引全球超過100個國家或地區，估計約30萬名大專生參與，鼓勵大專生運用各種科技與創意，解決環境、健康、教育等生活中的問題，是目前全球參賽學生與地區最多、規模最大的學生科技競賽。競賽項目共分為軟體設計組、數位創作組、嵌入式系統組、遊戲開發組、IT (information technology, 資訊科技) 知識挑戰組等5組及6項特別獎，總獎金約965萬元台幣，且參加世界冠軍賽的學生可在比賽當地交流觀摩一周，交通食宿免費，以台灣學生為例，每人一周費用是13萬元台幣。



前進波蘭得三冠

今年世界決賽在波蘭舉行，共有113國的400名冠軍隊學生參與，參賽前，教育部特別邀請了師大副校長林磐聳帶團前往觀摩；今年台灣隊共派出5組選手，與來自世界各國的大學菁英們同台競技。台灣代表隊中的交大資工所三位男同學，以能自動判別電器耗電原因的節能電表，勇奪嵌入式系統組冠軍，獲得2.5萬美元（約80萬元台幣）的高額獎金，參賽同學賴易聖分享他的準備經驗說道：「實驗過程相當艱辛，曾睡在實驗室1周」，另一位研究生林明駿說：「測試電路板時因為怕爆炸，測試同學頭戴安全帽插電；擔心觸電，另外2人就拿木棍待命，若真觸電，可用木棒將觸電者撥離觸電處，如今得獎，辛苦總算有了代價」，而陳勇旗說：「能打敗這麼多國家的菁英，感覺真得很爽」。指導教授曹孝傑則表示該項發明亦將申請國家專利。

台北科技大學的隊伍是由本人所指導的「Mirror Vita」，是由兩位女生所組成的團隊，設計研究所博士生蘇于倫與互動媒體設計研究所學妹蘇鏡澄，則是拿下「數位媒體創作組」冠軍，獲8000元美元（約25.7萬元台幣）獎金；其作品風格強調以清新畫風和小孩口吻，達成拯救地球樹林的願望，得到評審的高度青睞。

在交大電機資訊系修習國際學位學程的波蘭籍學生 Robert Gdowski 等3人和印度籍學生 Pranay Sharma，這次也代表台灣



各組冠軍於歌劇台台上合影



Mirror Vita 與指導老師合影

參賽，其作品內容以構想以雲端技術應用於農業，讓農夫隨時掌握氣候變化，以增加收成的創意概念，奪下1項特別獎冠軍，獲8000美元（約25.7萬元台幣）獎金。4名外籍生均表示，比賽過程很有趣，開啟更多的國際交流，並能發表他們夢想中科技又永續的2020年。

此次戰績輝煌，可謂創下台灣學生首度奪冠紀錄，奪冠數更高居今年度全球第一。決賽之前，各個隊伍皆須經國內初賽、複賽、決賽，選出各國家與地區的冠軍隊伍參加全球競技，可謂是全球規模最大的學生科技競賽。而台灣代表隊在宣布得獎結果時，上台高舉「Taiwan Spirit」的布條，更引起全場驚呼聲不斷。

北科雙嬌用動畫救樹林

「數位媒體創作組」是在所有比賽項目中，與設計人最為關聯的項目之一，現針對比賽內容與團隊勝出的各項觀察在此做一詳細的分享。此次競賽必須在比賽現場中，使用大會所提供的設備與指定命題，於30小時內製作完成一部短片。而由本人所指導的兩位北科大研究生，選擇以一幅幅的手繪插畫拍攝成3分鐘半的影片，並以「給未來的小孩」(For kids in the future)為短片創作的主題；該片內容在描述一群小朋友發現大人要砍樹林，因而研發出一套顯示裝置，可展示各種不同花草植物的經濟價值，大人遂打消砍樹念頭。蘇鏡澄說：「希望透過小孩子最單純善良的心，喚起所有人最純潔的心，讓世界變得更好」。

(一)2010年大會的競賽題目：

「夢想一個科技能解決社會難題的世界」，並指定由聯合國千禧年發展目標指標的八大社會問題，進行創作思考，且需滿足此比賽項目下列所有平台與作品要求。而所有繳交至全球決賽之文件與實體簡報都須使用英文。(平台資訊：http://www.microsoft.com/taiwan/imagincup/2010/race_softdesign.aspx)



1. 消除貧窮飢餓
2. 普及初等教育
3. 促進兩性平等
4. 降低兒童死亡
5. 改善產婦保健
6. 改善疾病問題
7. 環境的永續力
8. 全球化夥伴關係

(二)比賽規則與參賽資格

參賽學生必須是16歲-28歲的學生(不限大學、研究所或是博士生)。但如果你曾是某個項目的全球冠軍，你將不具有資格再次參加同一個比賽項目，但你可以參加其他比賽項目。組隊規定及晉級方式：每隊最少一位，最多三位學生，建



全程英文簡報



台灣團全體合影，高舉手繪之台灣精神布條

議有一名指導教師，團隊成員可來自不同學校、國家或地區，但一隊只能代表一個國家參賽，各國隊伍將經歷全國選拔，國家代表隊將直接晉級到全球總決賽。

(三) 獎勵方式

台灣區決賽：

冠軍：新台幣伍萬、獎狀與獎盃一只、種子隊培訓課程、廣告界實習機會與成為 2009 坎城影片青年創意競賽台灣代表隊之機會

亞軍：新台幣參萬、獎狀與獎盃一只、種子隊培訓課程

季軍：新台幣壹萬、獎狀與獎盃一只、種子隊培訓課程

台灣區聯合徵稿決賽入圍隊伍：獎狀（一組一紙）

全球決賽入圍隊伍：赴波蘭參賽權（微軟公司將承擔參賽者全程之住宿與交通費用）。

全球冠軍：獎盃及美金捌仟元

全球亞軍：獎盃及美金肆仟元

全球季軍：獎盃及美金叁仟元

(四) 評審來源與評分重點

此次由五位國際評審共同參與，包括兩位波蘭籍、兩位美國籍等；其中較為特殊的部分是評審在過程中的全程參與，藉以充分瞭解學生的創作過程。（圖 6）

30% 主題相關度：作品是否有創意的切入 2010 主題

20% 創新性：作品的原創性與是否展現創新與創意

25% 作品的呈現：是否有說服力並有效傳達作品設計概念。

25% 渲染力：作品是會受群眾喜歡，並能造成病毒是宣傳之的效果

(五) 得獎作品心得分享

「Mirror Vita」在主題的選擇方面，此次是以「環境的永續力」做為創作選題；作品的創意源自小孩有顆單純的心，擁有更有豐富的創意及想像力，希望藉由這次的作品能鼓勵未來的小孩勇於發揮創意及想像力，發揮改變世界的力量。評審表示有別於其他參賽組別使用攝影呈現作品，而以手工繪製剪貼的巧思來完成創作，別出心裁地創意及技巧贏得評審青睞！而想一個感人的標題，用英文很貼切的翻譯出精神，也很重要！

回顧去年在埃及觀摩比賽時，在比賽中，有一項是「古代遇見現代」的即席創意比賽，學生要在卅六小時之內，就地取材，做出一支短片。有一個國家拍的是在古代的金字塔中，有



圖 5. 微軟提供的數位媒體設備



圖 6. 數位媒體設計組全球前六強，現場抽題

一個木乃伊醒來，看到牆上貼著一張紙條：「抱歉，我沒有替你蓋金字塔」，木乃伊臉上表情很悲傷，這時一個年輕人進來說：「不要難過，我是建築師，我來替你蓋一個」，他就把木乃伊帶到我們開會的旅館，這旅館游泳池中央有一座金字塔，木乃伊轉悲為喜，就要進去，年輕人拉住他說：「請看一下現代的金字塔」，鏡頭轉到旅館房間，電視、冰箱、彈簧床…，木乃伊眉開眼笑，最後一個鏡頭是門上掛著一個牌子「請勿打擾」。短短一天半要作出一個短片來，還要配合題意，更要有幽默感，真是不容易。勝出的隊伍，將在地元素如：金字塔與木乃伊等放入，讓評審有會心一笑的感受，是個可以大大加分的點，更反映出全球文化和而不同的概念。日本和韓國則在簡報時穿著傳統民族服飾，也讓人印象深刻，也是一個值得努力的方向。整體說來，本組創作準確提出了世界可以因科技而更美好，並規劃了一個合理且能實現的點，再用很溫馨的方式呈現，是此次勝出的原因。

「海報博物館」之旅

近半個世紀以來，華沙兩年一度的海報雙年展係為設計界的盛事，而一個吸引旅人的城市，必定擁有一種情調，在華沙，我們發現其海報藝術呈現的設計風情，無疑的成為這個城市最迷人的風景。波蘭華沙國際海報雙年展主辦人 Maria Kurpik 說：「波蘭海報藝術家經由海報創作傳達想要自由獨立的心情，開啟了海報設計展的機緣」。此次林副校長馨聳於賽後帶領我們

一行人，前往舉辦海報雙年展的華沙維拉諾夫博物館參訪，參賽作品水準之高，不僅發掘無數的新進設計師，更成為全球舉辦類似活動的典範，不論在藝術界及設計界皆獲得極高的評價，因此快速地成為全世界地位最高、最重要的設計展覽之一。波蘭華沙國際海報設計雙年展主要目的是檢視創造性的思考、藝術性的實驗與原創性，其最重視設計者的「想法」以及如何將它呈現在視覺上，可貴之處在於蒐集各國的海報作品，從中窺看創作者如何以設計表達對公共議題的關心。

「創意」是最便宜的教育投資

創意需要自由與開放的環境，最怕有看不見的框，框住學生的思想，透過此次參賽的寶貴經驗，我很希望未來我們能爭取到主辦國家（今年在華沙，明年在紐約），讓我們的學生有機會和世界各國的菁英切磋，也讓世界各國體驗台灣之美。



圖 8. 林副校長馨聳與台灣團指導老師們參訪海報博物館



圖 7. 手繪插畫接受當地媒體專訪



圖 9. 2010 年全球微軟參賽之 400 名學生合影



IDC 2010

E-PAPER 電子報

70 設計戰國電子報第一期 - 費詩涵

72 設計戰國電子報第二期 - 廖家暎

74 設計戰國電子報第三期 - 蕭勝文

76 設計戰國電子報第四期 - 李函穎

78 設計戰國電子報第五期 - 林家瑜

80 設計戰國電子報第六期 - 張希如

82 設計戰國電子報第七期 - 廖思婷

84 設計戰國電子報第八期 - 王復華

86 設計戰國電子報第九期 - 廖韡

88 設計戰國電子報第十期 - 廖恬敏

90 設計戰國電子報第十一期 - 許竹伶

92 設計戰國電子報第十二期 - 莊綯淳

設計戰國電子報第一期 - 復興商工廣告設計科 費詩涵

日本名古屋國際設計競賽

獲獎作品：

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

中文：人們為食物依賴與生存，人們也為食物互相攻擊與毀滅

個人簡歷：

英文：Shih Han Fei 中文：費詩涵

出生年月日：1991年5月29日

得獎年齡：17歲

目前年齡：18歲

這是我參加的第一個國際比賽。

目前日本名古屋國際設計競賽最年輕的得獎者。

得獎時就讀：復興商工／廣告設計科

參加比賽時間：第一審／就讀復興商工／廣告設計科／二年級

第二審／就讀復興商工／廣告設計科／三年級

目前就讀：中國科技大學／數位多媒體設計系／大一



費詩涵

一、請問您的獲獎心得？

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

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

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

我相信，努力行動的開始，是使夢想不在是夢想的起點。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

三、您將如何運用教育部提供的獎學金以提升自我在設計的專



業能力及設計教育之推廣？

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

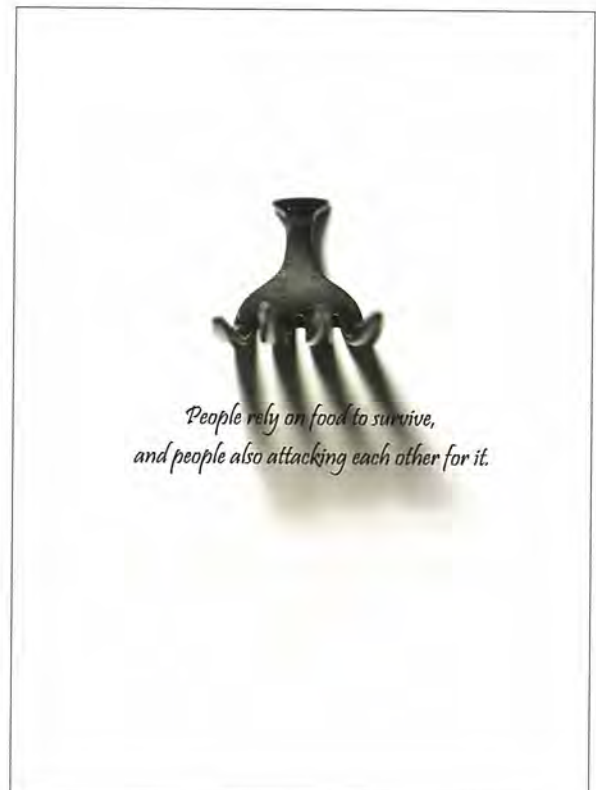
四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

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

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

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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



設計戰國電子報第二期 - 實踐大學工業產品設計學系碩士班 廖家暎

Nagoya Design DO! 2008 / Gold Prize

獲獎作品：

AIR ISLOND

個人簡歷：

廖家暎，1981年生，實踐大學工業產品設計學系碩士班就讀中，

得獎紀錄：

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

一、請問您的獲獎心得？

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



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

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

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

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

這次的產品我們也發現之後需要改善的問題。比如體積的



縮小，重量再減輕。因為已目前的重量來說，攜帶出去還是太重了，我們希望可以讓它在使用上更加自在，可以是陪伴患者生活的好幫手。

我們取名為 air island 的原因，是希望他們用餐的時候，就像是有一個浮在半空中又充滿食物的島嶼在他們的面前，可以讓他們不費吹灰之力就可以盡情享受餐點。看著他們能夠獨立自主的成長，使他認為與別人並沒有不同的地方，我想，這不單是職能治療師需要努力的地方，我更希望能用我的設計能力助他們一臂之力，這才是我最終的設計目的與願景。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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

由於父母皆遭到裁員的關係，這筆獎學金將做為家中的備用基金。

而設計的專業能力的部分，由於近期從事輔具設計的研究，未來將朝通用設計的部分發展。至於設計教育之推廣的部分，由於我就讀碩士班之前並非設計相關科系，因此我認為設計其實沒有領域之分，設計教育更應朝向跨領域的發展，廣泛地吸收各領域的專業知識，從中截取精華，化為爾後設計的素材及方向。因此我建議各領域的同學，只要對設計有興趣的，都可以來就讀，將自己過去的專業知識活用於設計中，使設計更為多元化。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

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

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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



設計戰國電子報第三期 - 國立台灣科技大學工商設計系研究所 蕭勝文

SIGGRAPH 2009 Announces Computer Animation Festival / Jury Award Nominees

獲獎作品：

Love Child

個人簡歷：

廖蕭勝文

國立台灣科技大學工商設計系研究所

Love_Child

Jury Award Nominees

SIGGRAPH 2009 Announces Computer Animation Festival

15w

目前就讀於國立台灣科技大學工商設計系研究所。



一、請問您的獲獎心得？

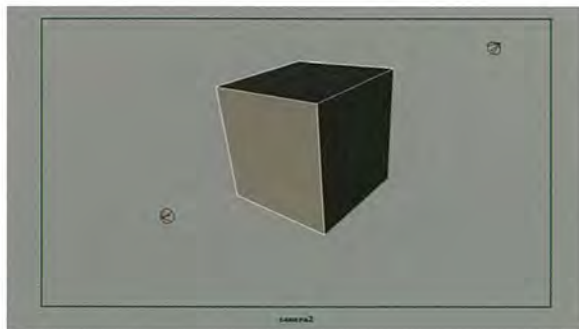
[故事的力量]

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

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

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

上述的一間公司一間學校都是世界知名，就技術面而言，憑己一人之力根本難以望項其背，為何能夠同場競逐獎項？我想答案在於：故事，這也是孫教授最為重視的環節，好的故事簡單的說，就能打動人心。一分半的劇本，所能包含的人文觀



察，提出的問題，訴說的方式決定了深度，我們的技術難匹敵專業，雖然是個目標，但不會是追求的所有，尋找獨特的觀點，新穎的創意，才是我們該做的事情。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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

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

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

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

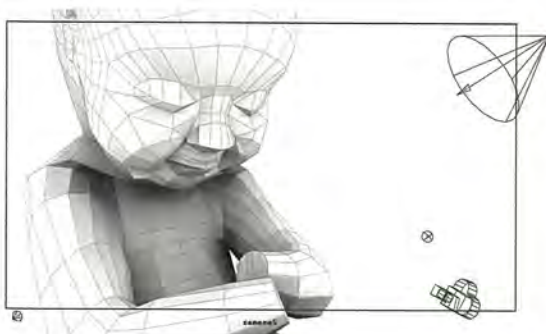
重賞之下必有勇夫，這是簡單而直接有效的方法。

我們並非教育家，對於提出教育建議只能從我們自己的成長中去檢視，我們最需要的是怎麼樣的學習環境？借鏡 Supinfocom，他們學校名稱就是世界最棒的動畫學校縮寫，以世界最棒的動畫學校為目標是如此狂妄有讓人熱血沸騰，在五年教育內除基礎的藝術訓練，素描、色彩學、雕塑、設計、電影分析，後三年則安排電腦繪圖，3D 電腦軟體、故事腳本、剪接、音樂等。幾乎就如文藝復興時代的藝術家都是通才一般，凝聚了各種藝術形式的優點，最終以動畫的形式表現。大量實地操作，延請國內外專業人士經驗分享，這種完整而有具體目標的藝術訓練，台灣並不是做不到。

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

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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



設計戰國電子報第四期 - 李函穎

墨西哥國際海報雙年展

獲獎作品：

save home

個人簡歷：李函穎

得獎紀錄：

2006 第一屆 Starbucks 隨行杯設計比賽 入圍

2008 第十屆墨西哥國際海報雙年展 金獎

2008 第十屆墨西哥國際海報雙年展 入圍

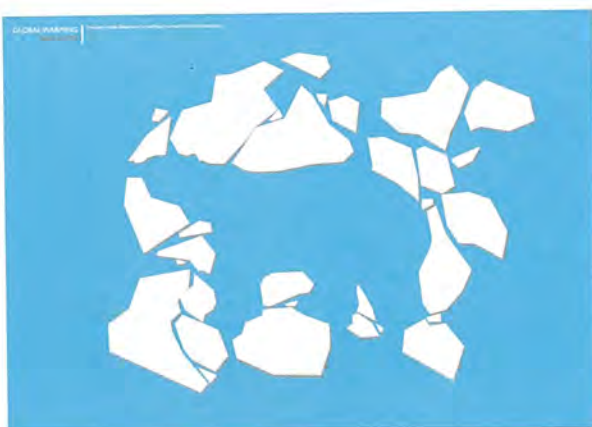
2008 第二十一屆波蘭華沙國際海報雙年展 入圍

2008 全國技專校院平面與廣告設計競賽 銅獎

一、請問您的獲獎心得？

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

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



save home



二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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

計劃早年便想完成的出國遊歷行程，恰好因本次得來不易的機會，順利一圓出遊美夢，體會世界各地不同的風俗民情，交流對設計上、感受上的經驗。這個世界上存在著數不盡的創意，能將部份拿取收藏，便受用無窮。對於設計教育的推廣上，應該由基礎開始慢慢培養，穩紮穩打，而後再行

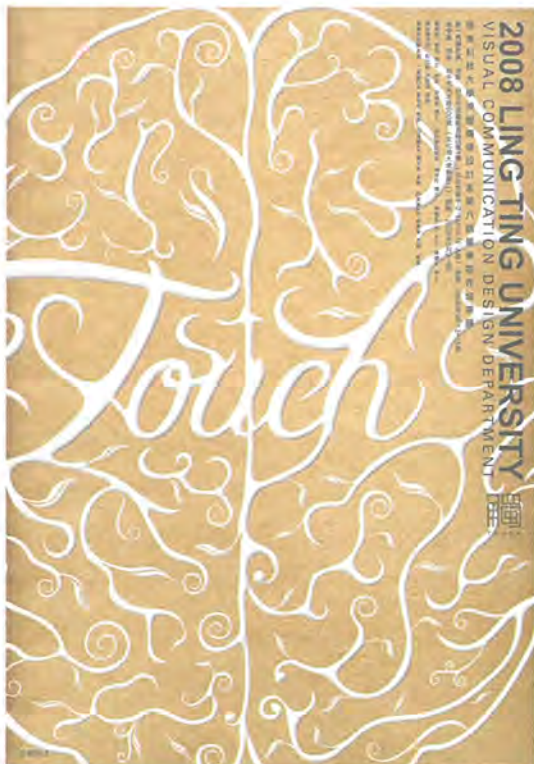
推廣之實，畢竟實力上與想法上的比拼，依然需要建立於根基，無心向學即便是苦心推廣，事倍功半之成效可以見得。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

天分固然重要，後天的栽培與教育是否成功，亦成為現在設計教育面臨的主要問題。每年有多少設計相關學系的人才於校畢業，然而社會化後從事設計相關行業的又有多少？這不單只是設計相關的問題，各科系院校所同樣面臨此問題；我想教育體制上的放鬆、學生態度的疲軟、惡性循環下心有餘而力不足的師長們，共欲想解決的難題。國內設計教育上較偏重於封閉式的技術磨練，技術上，國內設計人是值得肯定的，但相較創意開發的比重便稍嫌不足。設計人應要有敢夢、敢想、敢實現的決心，盡力排除環境上的困難，將天馬行空轉化為實際行動；積極取得學校、社會上的有用資源，善加利用，發展出屬於自己的道路與設計空間。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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



設計戰國電子報第五期 - 台灣科技大學工商設計系 林家瑜

“i castelli Animati Festival” 義大利城堡國際動畫影展 / 優勝

獲獎作品：

夜妝

一、請問您的獲獎心得？

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

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



二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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

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

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



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

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

前一陣子在電視上看到一個專訪，受訪者是在紐約時裝設計新人獎中，獲得最佳前衛設計的古又文，他當初前往英國就讀研究所時，是靠英國政府的獎學金才得以完成學業，他們看到他的才華，但他在台上大聲的說著他來自台灣。我相信許多設計學生看到這段專訪都會相當感動，尤其是他當初艱難困苦的在這個產業找不到希望而差點決定放棄時，很多設計畢業生會感同身受。

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

會不只看世界，也讓世界看看台灣了。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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

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



設計戰國電子報第六期 - 實踐大學時尚與媒體設計研究所 張希如

名古屋國際設計競賽 / 銀獎

獲獎作品：

food Necklace

個人簡歷：

實踐大學時尚與媒體設計研究所

實踐大學媒體傳達設計學系

得獎紀錄：

- 2008 名古屋國際設計競賽 NAGOYA DESIGN DO! 銀獎
- 2006 output：德國國際學生大賞 優選
- 2005 台灣國際動畫影展 入選
- 2004 數位創設計新銳全設計創意展 入選
- 2004 第二屆腦天氣影音藝術祭 入選
- 2004 桃源創作獎 入選 2004 ROYAL 塗鴉新人王 入選
- 2003 台北市立動物園入口景觀設計競標 入圍

經歷：

- 日本名古屋新銳設計師 Design DNA Workshop
- 公益信託高島屋國際獎學基金 第二階段候選人
- 京劇大師李寶春 新編大型京劇 原野 服裝設計
- 中國信託四十週年歷代制服走秀 規劃設計秀導
- 參與陳珊妮拜金小姐 MV 製作
- 參與五月天演唱會影像製作



一、請問您的獲獎心得？

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

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

設計人是漂亮的窮人！

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

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



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

拿到教育部的獎金，規劃成下列幾個方向

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

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我原是一個技職體系培養出來的學生，從廣告顏料平塗開始，認識每一個色彩比例美感、以及各樣的尺規製圖...。可以說是從傳統的「美工」教育在爬升到「設計」教育，美其名我有基本工，比許多大學生更可以將腦袋中的設計實踐，但實際腦袋的東西卻是「堅硬無比」，這樣的自嘲在最近的幾年才真正領悟。對於美感的品味是怎樣的一回事，也是遲緩的在研究所才慢慢體悟。

「設計」沒有公式，「美感」是要訓練的，設計除了「美」更要「貼近生活」，台灣的生活環境中，大家對於美感的要

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

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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



設計戰國電子報第七期 - 台灣科技大學工商業設計系 廖思婷

德國柏林短片影展 / 入圍

獲獎作品：

Substitute / 替代品

個人簡歷：

國立台中家商' 90 服裝設計科

國立台灣科技大學' 94 工商業設計系_商業設計組

國立台灣科技大學' 98 工商業設計所_資訊設計組

個人畢業專題榮獲 全國大專院校電腦動畫競賽' 97 優勝

德國柏林短片影展' 97 入圍

一、請問您的獲獎心得？

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

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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

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

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

個人將獎學金投資在購置設計相關書籍，以及製作工具硬體設備之提升。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

動畫產業在台灣還有相當大的成長空間，各種形式的動畫技術與經驗未臻成熟，市場所趨之下贊助者不足，導致在部分社會大眾心目中，動畫依舊停留在「藝術創作」的範疇，弱化了動畫產能的可能。有人認為問題關乎該領域技術人才不足、更多人（尤其動畫相關工作者）認為資金無援是欲振乏力主因；個人鄙見，其實這兩樣被認為最短缺的，台灣都不缺，唯缺少的就是大家心中描繪的願景，做的沒信心，付錢的就更沒信心；跳脫不了這樣的循環，市場就不會有所發展；沒有發展，就沒



有太多人願意貿然專讀研究這個領域，對於動畫教育也只好可遇不可求，完全陷入雞生蛋蛋生雞找不到切入點的不復境地。

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

個人鄙見，台灣動畫目前最需要的可能是一個具建設性的整合、明確的人才需求配置，從企劃、設定、美術、執行、行銷，每個部分都要有足以各司其職的專業，才能加強深度提高綜合成果。若從教育下手，訂定明確的系所研究方向，下面細分各組定位，根據需求規劃課程，尋找專精各門有實務經驗的教授者。不求雜學求精學，學生選擇自己最擅長的喜好專注學習，不但成效可能加倍，配合產業需求配置，也較能減輕人才（雜學而不精）重疊飽和的狀況。以動畫教育來說，日本和法國就有很值得效仿的系統。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

就我個人部分，由於手工工藝一直是長久興趣，因而選擇定格動畫（Stop-motion）

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

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



設計戰國電子報第八期 - 台南藝術大學 材質創作與設計學系 王復華

德國 IF 概念獎

獲獎作品：

BRIALLE SCANNER Mobile Phone 盲人手機

個人簡歷：

2008 力得室內設計任設計助理

2009 IF concept award Best 100+500 歐元

2009 工藝所 陶瓷喇叭原型提案

2009 HP USB 接頭設計原型提案

一、請問您的獲獎心得？

其實會參加 IF 的 concept award 是一個意外，而這件得獎的作品是大一為了參加台灣創意中心辦的比賽而想出的 idea，在這些巧合和機緣下才讓我得到這個榮譽。我很感謝我的指導老師，因為我們是新的系，根本沒有人參加過這種國際比賽，也沒有人會跟我們說要注意哪些事情、要做哪

些事，但是我的指導老師希望我們能多參加像 IF 這樣的國際大賽，當時他只跟我們說有參加就有機會，不要想太多。我記得我們是最後一天才把檔案用好、排好版，馬上就衝去輸出，還差點趕不上國際郵件當天的飛機。那天可能是我最充實的一天，也是第一次覺得自己像是個設計系的學生。當我聽到入選 BEST100 時，第一個反應當然是不可置信，因為在報名的時候完全沒有想到那麼多，甚麼得獎不得獎的，單純只是想要參加比賽。然而最後有好的結果和收穫，這些真的都要歸功於老師的鼓勵加上想要努力做些甚麼事的心態，機會真的是給準備好的人。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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



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

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

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

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

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

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

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

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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



設計戰國電子報第九期 - 國立台中技術學院商業設計研究所 廖韋

芬蘭拉赫地海報雙年展 / 荷蘭 OUTPUT 國際學生年鑑大賞

獲獎作品：

1. Drowned
2. We Promise
3. Merry christmas for Liaodesign studio

個人簡歷：

廖韋 / 曾獲捷克布魯諾國際平面設計雙年展、芬蘭拉赫地海報雙年展、荷蘭 output 國際年鑑大賞、GDC 平面設計在中國展、台灣國際平面設計競賽、台灣國際創意設計競賽、台灣視覺設計獎金獎、台灣海報新星獎金獎、時報廣告金犢獎美術設計銀獎、平面廣告銅獎、亞洲剛古紙識別設計競賽銅獎等獎項

明基電通數位時尚設計中心設計實習、誠品書店美術工讀、現為 freelancer

一、請問您的獲獎心得？

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



二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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



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

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

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

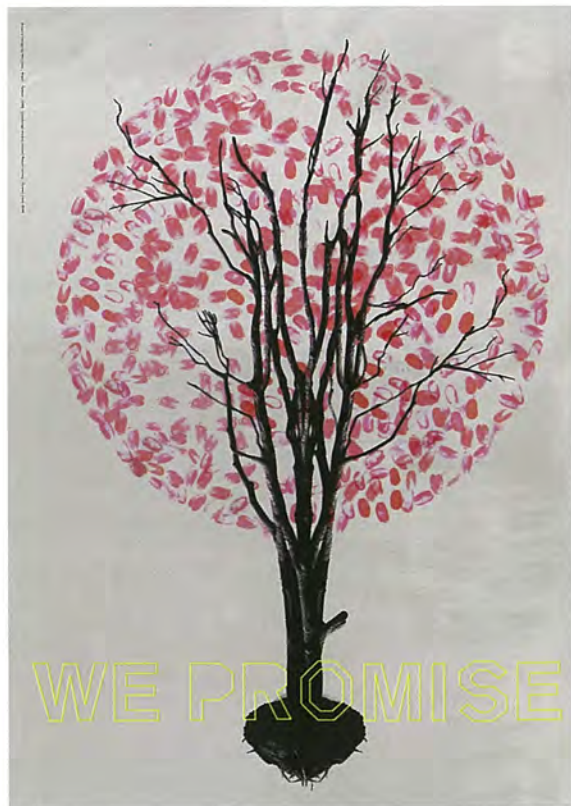
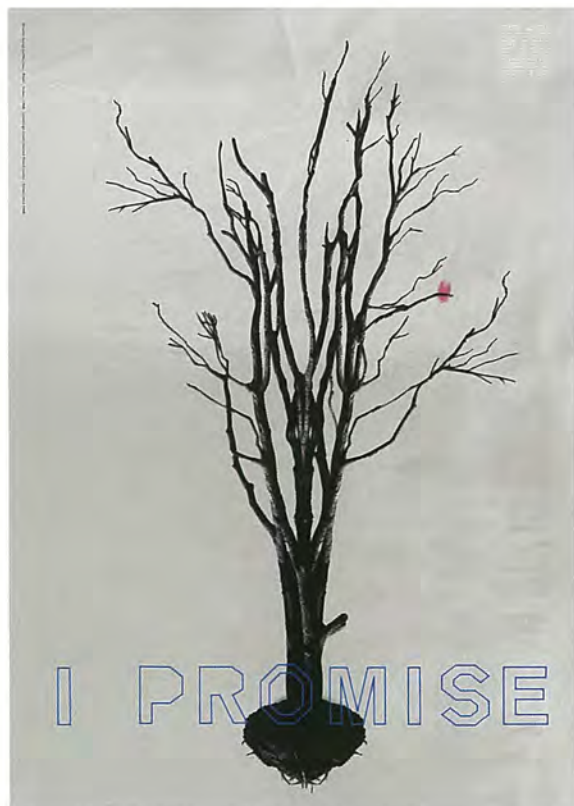
在校學習時，聽過許多不同性質的課程內容，也知道很多老師對於設計有持各自的想法與觀點，雖然不見得都是那麼認同的，但我認為，當面對同一件事情卻聽到不同的說法時，除了聽取他人想法、保持尊重之外，也應該擁有質疑的態度，如果覺得是對的，那麼儘管與身邊的人不同，也是可以的。

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

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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

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



設計戰國電子報第十期 - 政治大學廣告學系 / 廖恬敏

Red dot Award : Communication Design 2009

獲獎作品：

Animal Rights

個人簡歷：

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

Red dot Award: Communication Design 2009 - Reddot

HOW International Design Awards - Student Merit

Adobe Design Achievement Awards 2009 - Print Communications - Semifinalist

Adobe Design Achievement Awards 2009 - Photography - Semifinalist

一、請問您的獲獎心得？

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

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

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

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



二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

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

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

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

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

設計戰國策能夠有這樣有系統、有規模地策劃並協助同學參加比賽，真的很棒，讓任何剛開始不熟悉狀況的人，能夠快速掌握資訊。台灣有很多很厲害的同學，可能只是不曉得要怎麼讓去參與，而設計戰國策就扮演這樣引入門的重要角色。

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

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

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



設計戰國電子報第十一期 - 國立台灣科技大學 / 工商業設計系 商設組 許竹伶

法國安錫動畫影展 / 入選

獲獎作品：

珍重再見 FAREWELL

競賽名稱 / 名次：

法國安錫影展獲得獎提名

德國斯圖加特影展獲得獎提名

韓國 SICAF 影展獲得獎提名

捷克 AniFest 國際動畫影展獲得特別獎

第 8 屆新一代設計展特別獎

個人簡歷：

松山家商廣告設計科第一名畢業

國立台灣科技大學工商業設計系第一名畢業

目前就讀於國立台灣科技大學設計研究所



一、請問您的獲獎心得？

由於從小吃素的關係，所以更懂得尊重生命、愛護地球的重要性。

總是希望把自己愛護環境的理念結合在作品裡。所以才會創作這部結合經典電影《真善美》故事情節的諷刺動畫，來提醒大家全球暖化的嚴重性，希望大家在看完此影片能對自身環境做些省思。這是我個人第一部手繪動畫作品，在教授孫春望老師的辛苦指導下，耗時了一年所完成的畢業創作，沒想到能獲得國外評審的青睞，讓我這初次接觸動畫領域的初學者得到相當大的鼓勵，讓我感到相當開心！而且藉由媒體的報導，讓這部動畫的核心理念—「環保議題」能被更多人討論與重視，讓這一年來的辛苦有了代價，有了意義。很謝謝孫春望老師的指導、曾經幫助過我的貴人，還有一路陪伴我的家人對我的鼓勵與支持，讓我可以無後顧之憂，專心於創作上；創作的歷程很艱辛，如果沒有家人朋友在旁邊鼓勵，真的很難撐的過去。

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

錢的多寡對我而言倒是其次，這份獎學金的價值已經超越了金錢上的實質意義，它代表了一種榮譽，一種肯定，也代表了政府對設計領域的重視。一個國家發達與否，往往從他們國家整體的設計美感能力就能略知一二，教育部能開始注重設計教育，培養設計人才，給予我們適時的鼓勵，這對我們創作人來說，真的是一個很大的鼓勵與動力！



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

我把獎學金的一部分用在購買設計書籍上，另外則是購買了一台電子琴。身為設計人必須大量閱讀，才能了解國內外的趨勢，一些印刷精美具有收藏價值的設計類書籍單價總是很高，拿到這次教育部提供的獎學金，我買了一些書；獎金是因為創作得來的，所以我想必須好好利用它，再次提供我創作的養分，讓我可以持續創作；而我買電子琴的原因，是從法國安錫觀摩影展回來後就決定要開始學習音樂，動畫不像一般平面創作是靜止的作品，它有時間、有動態、有故事，還有一個很重要的元素—「音樂」！這次在安錫看到很多部入圍作品都是很抽象的畫面，沒有故事劇情的動畫，用的是音樂當主軸，畫面僅僅配合音樂節拍點所創作，也是能獲得評審青睞，音樂在動畫中真的扮演很重要的角色，身為一個動畫導演，必須對作品的每一個細節都要了解，只有當每個環節都達到最好的狀態時，才能夠成就一個更趨近完美的作品。

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

台灣的设计教育總是著重在技術的養成，但我覺得一味的追求技術並不能讓我們超越其他的國外的作品，畢竟我們學習的技術總是從國外來，甚至還要經過翻譯才能取得的，

速度永遠比人家慢半拍，當然技術是必須學習的，但我認為更重要的是培養學生的美感素質與說故事的能力，要學音樂，才能了解畫面如何搭配音樂，以呈現最完美的效果，還有就是風格的自我創造，不然作品永遠擺脫不了美式、日式風格，那是再如何模仿都無法超越的。「故事」是整個動畫影片的核心，擁有一個好的故事，它可以彌補許多技術上的不足，所以國內教育除了著重技術養成外，對於學生的美感和音樂素養都是不可獲缺的，應該鼓勵學生多元的接觸不同領域的東西，多看不同領域的書，才能讓視野更開闊，讓故事更有深度。

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

當你坐在國外影展現場內，看到大螢幕播放的作品最後面寫的是台灣，真的會覺得與有榮焉，就算在台灣內是互相競爭的作品，一到了國外就不一樣，會希望去參賽的作品都能得獎，只要是從台灣來的！那種感動與榮譽感，到了國外尤其明顯！希望研究所可以繼續創造出更好的動畫作品，也希望台灣學生的作品可以繼續在國際舞台上發光發熱。如果有座談會需要分享經驗什麼的，只要時間允許，我都很樂意參加。



設計戰國電子報第十一期 - 國立台灣科技大學設計研究所 資訊組 莊綯淳

奧地利電子藝術競賽 / 優選

獲獎作品：

The Coin

競賽名稱 / 名次：

法國安錫影展獲得獎提名

德國斯圖加特影展獲得獎提名

韓國 SICAF 影展獲得獎提名

捷克 AniFest 國際動畫影展獲得特別獎

第 8 屆新一代設計展特別獎

個人簡歷：

國立台灣科技大學 - 設計研究所 - 資訊組 畢業

Minimax 設計公司 動畫師

國立台灣科技大學 工商業設計系 兼任講師

2005

動畫 Santa's Wish 全國商業設計大賽 動畫類 金獎

4C 數位創作設計大賽 動畫類 鴻鷹獎

優質交往藝術海報 全國商業設計大賽 平面類 金獎

釋放 4C 數位創作設計大賽 平面類 中華網多獎

2007

動畫 A somnithman and Polygonmen 台灣國際動畫影展 入圍

威秀影城電影 2007 開頭動畫 第一集 撞牆篇

產品設計 數位表情動畫師 技嘉 奇想大賽 優選

創作 - 104 人力銀行 - 人力基因篇 時報廣告金犢獎 動畫廣告類 金犢獎

2008

威秀影城電影 2008 開頭動畫 第二集 發現篇

周渝民 日本版專屬公仔

動畫 The Coin

義大利 | Castelli Animation Festival 2008 _International Showcase 2009-2010

The Coin 動畫改版成

The MagicalEyeball 幻影眼珠

奧地利 Prix Ars Electronica Animation Festival 2009 _Official Selection

美國 SIGGRAPH Asia Computer Animation Festival 2009 _Official Selection

韓國 Puchon International Student Animation Festival 2009 _Official Selection

英國 The London International Animation Festival 2009 _The Best Of The Best

澳洲 Melbourne International Animation Festival 2010 _The Best Of The Best 2010

台灣 4C 數位設計創作大賽 The MagicalEyeball 幻影眼珠 大會銀獎 .CG 贊助獎 . 亞瑪贊助獎

製作 - H&S Jolin 專屬 3D 公仔

製作 - 威秀影城電影 2009 開頭動畫 第三集 獨木橋篇

製作 - 威秀影城電影 2010 開頭動畫 第四集 睡覺篇



一、請問您的獲獎心得？

幻影眼珠這部片入選 6 個國際影展…奧地利 Prix Ars Electronica Animation Festival …美國 SIGGRAPH Asia Computer Animation Festival …韓國 Puchon International Student Animation Festival …英國 The London International Animation Festival 2009 …澳洲 Melbourne International Animation festival

日本的 NHK 電台在做 Siggraph Asia 的專訪中也特別收錄了我的作品，裡面介紹了各國的動畫，台灣部份就提我的當範例，片中提到台灣的技術與創意很不錯，是個很榮幸的台灣時刻，國外的肯定，台灣內教育部也是很有心的舉辦這樣的計畫鼓勵想創作的學生，雖然獎金不高，但心中還是滿滿的感謝…

二、請問教育部提供這樣的獎學金對您在設計上有何意義？

投入動畫領域的人才其實越來越多，但未來相關的機會並沒有想像中的多…

動畫需要曝光才有機會，政府對於電影上會大力的推廣並且會有些補助金制度，反之看到動畫比較沒…只有教育部有這樣的計畫與獎勵制度

有興趣想為自我與台灣爭光的人很多，我們需要的是資源，動畫影展，創作補助金，或是一些產學合作的機會…且目前比較明顯的…就比較偏向照顧電影類…

Ex：去年想投金馬獎的數位短片，它們卻已經取消了數位短片的項目，我們只能投短片，但又被要求一定要作成 film(這部份光轉成 5 分鐘的就要快 10 萬)，只是初審而已竟不能審 DVD 就好…我去年度拿了 6 個國際動畫影展，所有國家的動畫影展初審也只收 DVD，複審才會要更好品質的提供，如果照金馬獎這樣

的模式，一開始就限制的很多好的作品，想投卻沒有能力可投不是很可惜？也比較抵觸政府想鼓勵創作人的主旨…

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

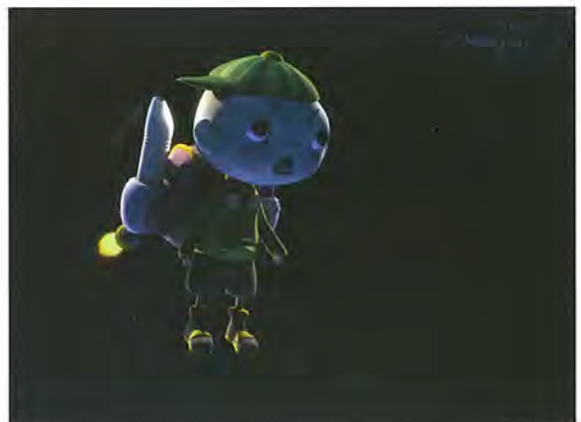
獎金其實與投入的資源實在差距滿多的，教育部的獎勵雖少但還是感激…

四、請提出您對國內設計教育之建議及看法？

真正在大學想學到動畫的學生會煩惱的，就是師資部份，業界有些很不錯的人才如有機會來教學才會是對現在的學生有進步的顯著差異，但大多的業界人事幾乎都不是博士學歷，更何況也沒有動畫博士這種頭銜，大多只能用專家或兼任的方式聘請，但其實對於業界的專才是很吃虧的，如果政府對此可以有一些輔助方案可以真正的產學合作，留住專才來教學，學生才能與世界接軌，才比較不會一直限於單打獨鬥的窘境…

五、您會如何協助推廣相關設計成果？

持續的多投影展與持續的在台科設計兼課把所學貢獻。





IDC 2010

Work & Concept 得獎作品介紹

96 平面設計類

119 產品設計類

152 數位動畫類



李函穎 Lee, Han-Ying

嶺東科技大學

共同創作者 李麗雅 Lee, Li-Ya

視覺傳達設計系



作品名稱 Save Home 拯救家園

獲得獎項 金獎 / Gold Prize

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



能獲得此項殊榮是我從未想過，時至今日仍感到相當榮幸。這件作品是我學習設計的一份成績單，海報所要傳達的主題很直接，便是近年來各位所特別關注的地球暖化問題。利用冰塊溶解的意象與圖地反轉手法，點出北極熊的根本生存問題，畫面構成簡潔，意義卻相當深遠。地球因我們的科技演進而受到傷害，於此，也希望能仰賴自身設計吸引更多人能重視環境議題。這次能有幸參加墨西哥國際海報雙年展，首要感謝我的父母，沒有他們，我將不會有此機會。由於他們的鼓勵與支持，讓我能更堅定勇敢的走下去。其二，要感謝指導老師吳仁評。於製作與討論的過程當中教導我許多，在他優秀的指導下，讓我明白如何該完成一張優秀的作品。最末，感謝一個在我身邊默默的協助我、幫助我，亦師亦友的角色，祝福你一切順心如意。參與過程中承蒙許多人厚愛，你們給予我的力量，使此這張作品能夠順利完成，也因眾人參與、熱心幫忙，才能讓作品於國際舞台上嶄露頭角，由衷感謝每一位曾幫助過我的朋友們，謝謝。



陳彥廷 Chen, Yan-Ting

國立台灣科技大學
設計研究所

作品名稱 Ice-cream for earth 淇淋冰

獲得獎項 入圍 / Finalist

獲獎競賽名稱 墨西哥國際海報雙年展

The International Biennale of Poster in Mexico



感謝教育部的政策與設計戰國策人員努力的宣導，讓台灣學生能在國際競賽上發光，這是台灣學生的福氣，也感謝家人一路走來都很支持我設計創作，還有在學習旅途上指導我的老師們，謝謝你們。

Ice-cream for earth (冰淇淋) 這件作品傳達省電燈泡幫地球降溫這個概念，概念表現的方式，是將冰淇淋甜筒與省電燈泡這兩個元素作結合，由於在外觀上，燈泡形狀與冰淇淋極為相似，因此乍看之下並不會太過突兀。透過這幅作品是希望傳達給觀者瞭解，當人們裝上省電燈泡後，減少了能源消耗，進而降低溫室氣體的產生，就好像給地球吃冰淇淋，讓地球降溫。

墨西哥海報獎是平面設計類第一等獎項，比賽類別有學生組與專業組，2009年得報名截止時間是5月31日，今年2008年台灣有兩位學生分別拿下金獎與銀獎，相當厲害，也值得大家學習，並向他們看齊，多多參賽。(http://yantingchen.com)

黃于婷 Huang, Yu-Ting

嶺東科技大學
視覺傳達設計系



作品名稱 Crack of the Nature 環境保護

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama



首先，要先感謝教育部協辦的「全國技專校院平面與廣告設計競賽」，給與入圍者完善的師資、設備，讓我們在良好的環境中，無後顧之憂的盡情創作，也謝謝參與指導的台灣設計師們，辛勤努力、不厭其煩的耐心教導，提升我們的作品水平，以及工作人員的協助，才能順利報名參賽，所以這次可以在國際競賽中入圍得獎，其實都要歸功於主辦單位的用心栽培！而「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，更是大大的提高大家向前邁進的動力，與參加國際比賽的決心！學生觀摩學習的規劃，也放寬了我們對於藝術設計的眼界，不管是參加海報比賽還是參觀海報展的經驗，各個都非常地難人可貴。我相信，有如此完備的獎勵計畫，台灣未來一定可以繼續培訓出更多的優秀人才！



黃子馨 Huang, Tzu-Hsin

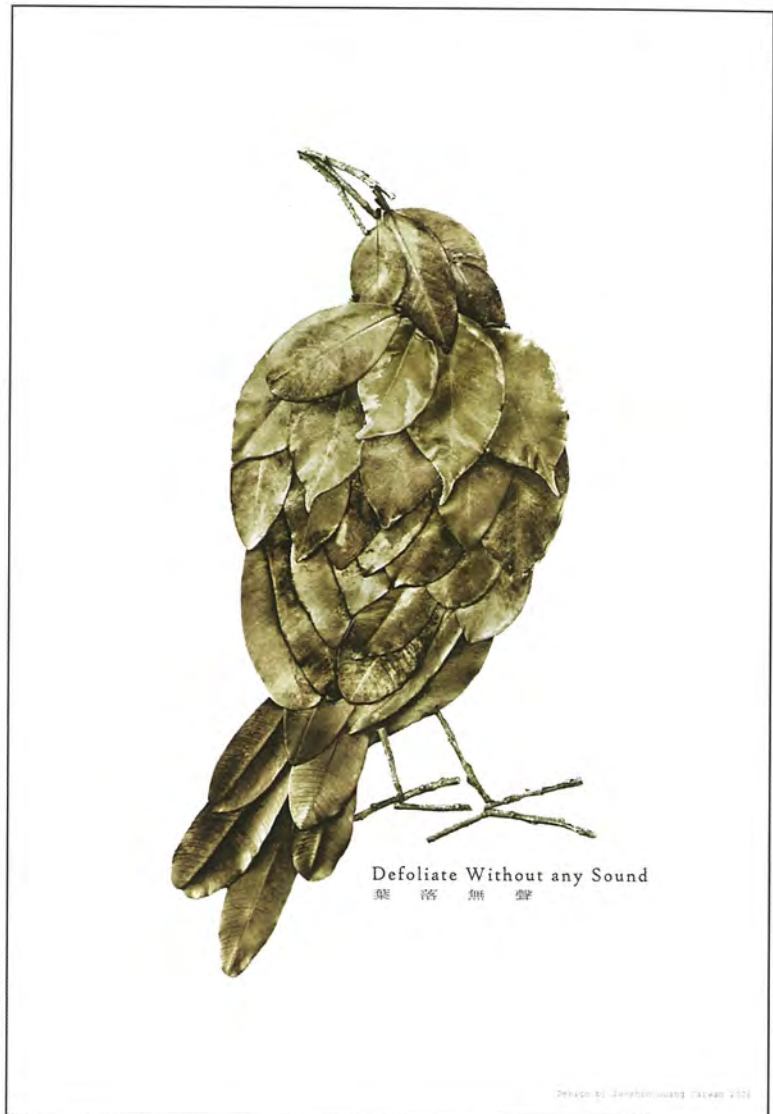
嶺東科技大學
視覺傳達設計系

作品名稱 Defoliate without any Sound / 葉落無聲

獲得獎項 入選 / Honourable Recognition

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama



很高興有這個機會能獲得肯定，能讓我更有信心繼續學習設計，也要感謝在這學習的過程中幫助過我的人們。我向來跟獎項沒什麼緣分，這次能在國外獲獎真的是出乎意料之外，在那之後我也時常拿這次成功的經驗來警惕自己，希望不要辜負對下一個作品的期待，但能不能再有相同的機會也只能看得開些。在那之後的創作過程中都會比先前來的有壓力，成功過一次之後反而更害怕失敗所受的挫折，但我相信不能以結果論來看待一切的成敗，我寧可把獲獎看成一種巧合。重要的是能把作品的訊息與意念完整的傳達出去，把我曾經感動過的或是感慨過的呈現在作品中，它將不會只是好看的圖像，而是成為一種能啟發人們內心的語言。要如何精準的掌握這種語言，至今這些都是我必須努力的目標。

蔣孟娟 Chiang, Meng-chuan

嶺東科技大學
視覺傳達設計所

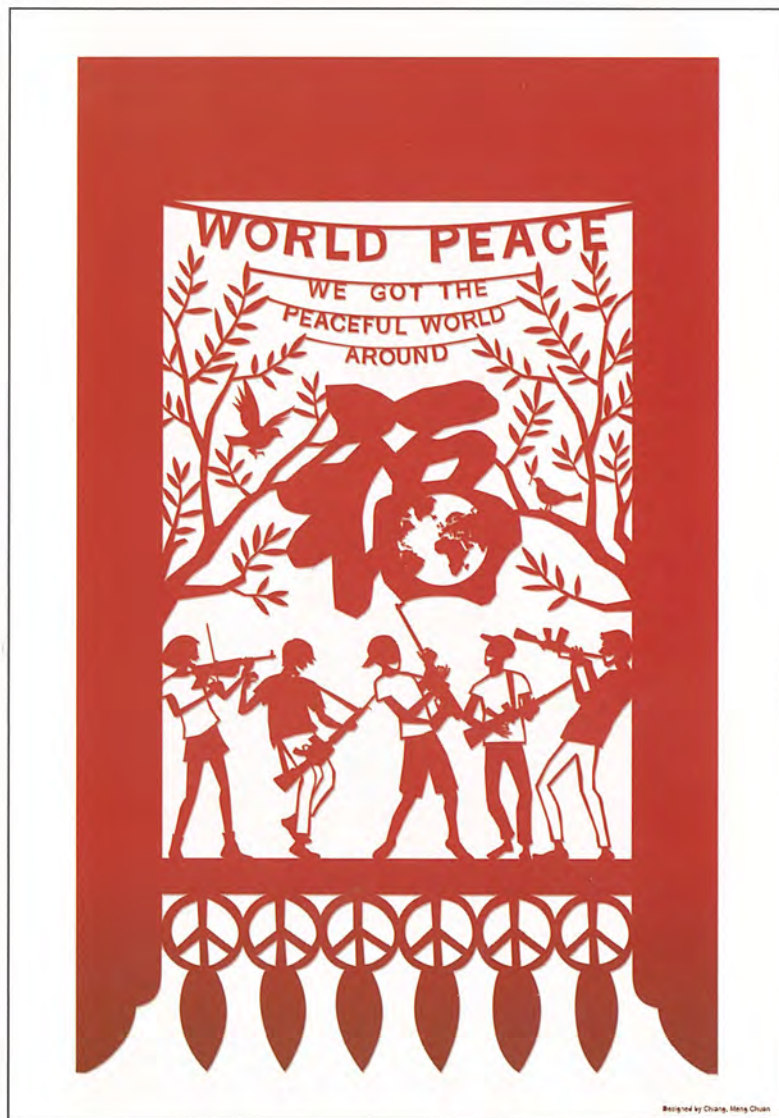


作品名稱 World Peace / 世界和平

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama



首先，謝謝評審給我的肯定。能夠入圍這次的富山國際海報三年展我感到非常開心，也讓我能有這個機會前往日本富山縣立近代美術館。在看到自己的海報與來自世界各國入圍及得獎者的作品一同陳列在展覽會場上時，深感無比的榮耀及感動。非常感謝教育部對國際平面競賽的支持與推廣，感謝嶺東科技大學舉辦的平面海報競賽活動，藉此平台不僅讓我們有參與國內外海報競賽的機會以及殊榮，更能開拓設計新視野。



劉佳珈 Liu, Jia-Jia

嶺東科技大學
視覺傳達設計所

作品名稱 BOOK & TREE / 書 & 樹

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama



國際比賽提供了台灣設計系的學生一個更大的舞臺，有時候隨著這些競賽的性質不同，評審在評選時的出發點也有所差異。將自己的作品曝光於國際上，是對於自己進步最快的方式之一，競賽的格局擴大之後，自己的設計作品也能夠在無形中獲得提升。我想要透過設計作品來傳達許多無形的情緒，是一種介於產品與使用者之間的語言，或者算是一種默契、一種已經存在已久的儀式：一把椅子停留在門前傳達出等待的情緒，下雨天在門口的儀式引起我對於 Waiting Chair 的概念，很高興能夠得到來自不同國家設計師的認同。

葉知錡 Yeh,Chin-Chi

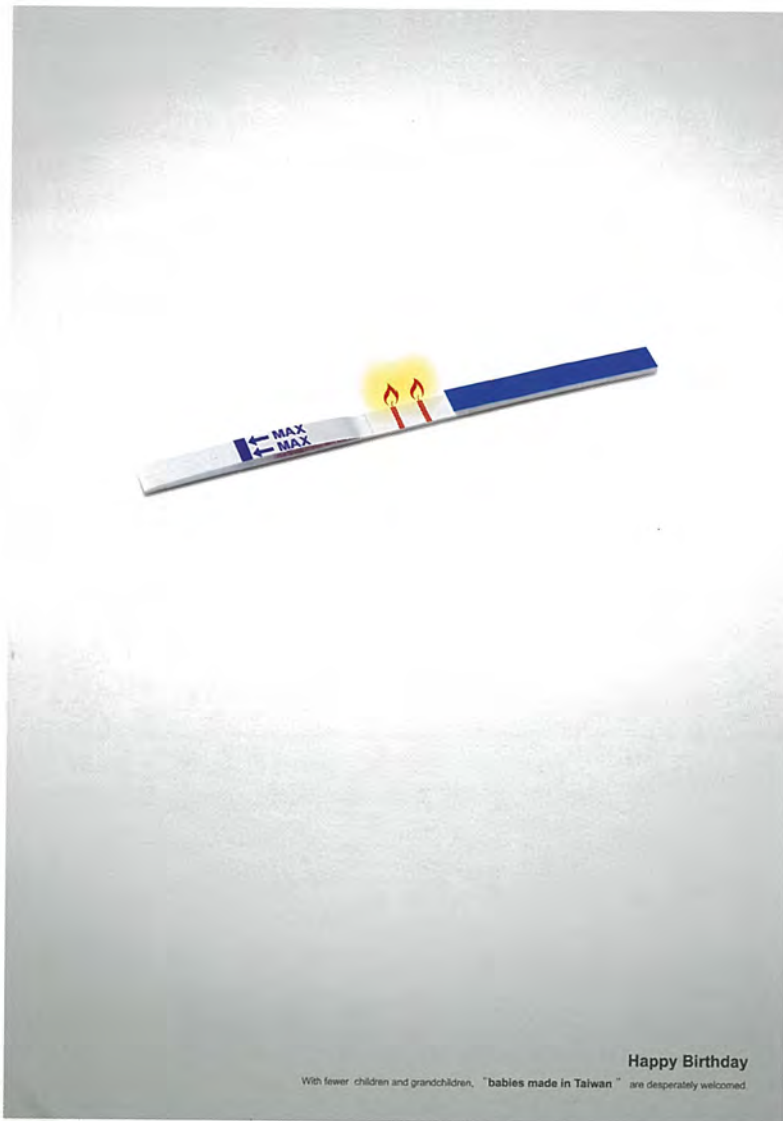
國立台中技術學院
商業設計研究所



作品名稱 Happy Brithday / 慶生

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展
The 9th international poster Triennial in Toyama



非常感謝教育部提供這麼有意義的一個平台，讓我有機會將平日所學展現出來，也讓我們有了走出去的機會，並與世界一流的設計師競賽。這是一個再好不過的歷練。而能夠獲獎，是過程中額外的驚喜，能有機會得到肯定，對我而言，無疑是最大的鼓勵，更加深我在創作上的熱忱。藉由這一次的競賽，讓我了解到世界是如此寬廣，除了致力於自身的創作之外，也須放寬眼界，學習他人長才，如此，才不會畫地自限。不外乎因為眼界與心靈受到了刺激，重要的是還有教育部用心的付出，讓台灣學設計的學子可以有機會去思考，站在台灣的土地上用設計為社會做什麼點什麼，我想這些收穫是可以用我們的力量回饋給社會的。



陳冠臻 Chen, kuan-chen

雲林科技大學

視覺傳達設計所

作品名稱 Air pollution / 空氣汙染

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama



首先感謝教育部的「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，這計劃對於設計與藝術相關類科的學生是有莫大的幫助與鼓勵。很榮幸的獲獎對此我提供一些自己比賽的心得

1. 平時累積想法：國際上有一些比賽主題是開放性的，是對於文化，保育，種族平等，和平，環保等國際議題上可發揮，對此同學可以多閱讀相關新聞及蒐時相關資料，提出自己對於這件事情的想法與意見，完成作品時，不斷反覆的思考對於這件作品是否能夠深入淺出帶出你的觀點，並與觀看者達到共鳴。
2. 注意比賽時間：在過去一年的投稿作品經驗中告訴我比賽必須擁有“兩力”：一為能力 二為財力，在全球各大知名比賽中有許多競賽是必須繳交報名費，列印出作品並且寄送，因此在這過程中所必須掌握的是時間與金錢，越晚報名所必須負擔的報名費越貴加上限時寄送往往金額讓學生吃不消。
3. 蒐集比賽相關資訊，認識國際大師：拜現在網路科技的進步，坐在家中打開網路，豐富的資源源源不斷，在之中我們可以透過各大平面設計網站，私人部落格等等看到許多新秀的作品與大師的作品，為何他們是大師，為何他們是第一名，優選，在這不斷思考當中學習可以學習到開拓視野與對於自己思考上的鍛鍊。

最後，再次感謝教育部對於這計畫的支持，鼓勵更多設計與藝術的學子在這條路上不需要再單打獨鬥，讓學生作品有機會參與國際比賽接觸世界，感受到這世界的脈搏，並將感動化為視覺語言告訴全世界” I come from TAIWAN”。

陳蓓儀 Chen, Pei-Yi

國立高雄師範大學
視覺設計研究所



作品名稱 Creating a new tradition with tradition / 知往鑒今

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展 The 9th international poster Triennial in Toyama



此次創作為文化議題海報，主要呈現台灣文化的特質，以台灣常見的蚵仔殼做為視覺符號，蚵仔殼上層層疊疊的摺紋轉喻為書頁的形態，象徵多元文化的累積，蚵仔殼上的山水古畫則象徵歲月及時間的消逝，記錄人從自然間轉化的歷程，我們都必須透過歷史及過往的經驗來瞭解並創新。

參加日本富山國際海報三年展應該注意的事項：日本富山國際海報三年展從 1985 年開始，三年一展，今年為第九回，為了展示世界海報設計的現況跟成果，對全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品。日本富山國際海報三年展徵件分為：A. 已發表過印刷發行海報 B. 為此次新創作之海報，依 AB 類收件中徵選作品件數比例，故創作風格獨創性與內涵就顯得相當重要，主題也可多元化表達如，文化性、社會政治性、商業性，類別議題進行詮釋。

給想參加國際競賽學生的建議：日本富山國際海報三年展是我第一次參加國際性的比賽，就能獲得評審的認可這便代表台灣學生的設計能力放諸國際絕不遜色，因此鼓勵學生多參加國際間的競賽，無論得獎與否都是經驗累積，多方嘗試，將創作投向國際舞台。

劉文祥 Liu Wen-Hsiang

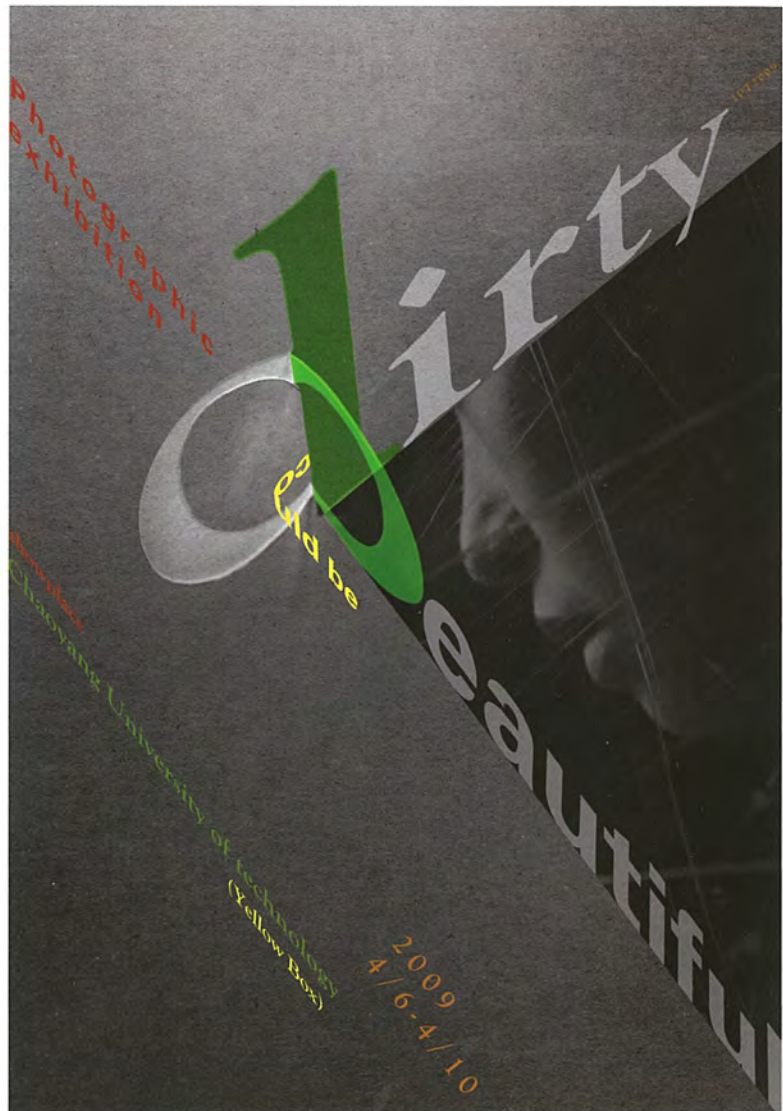
朝陽科技大學
設計研究所



作品名稱 Dirty could be Beautiful photographic exhibition 髒即是美 - 攝影展海報

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展 The 9th international poster Triennial in Toyama



賴般若 Lai, Po-jo

銘傳大學
設計創作研究所

作品名稱 The Spirit of Taiwan - Ghost Festival 台灣意象 - 鬼月

獲得獎項 優選 / Honorable Mention

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama





薛維蒂 Hsueh, Veidy

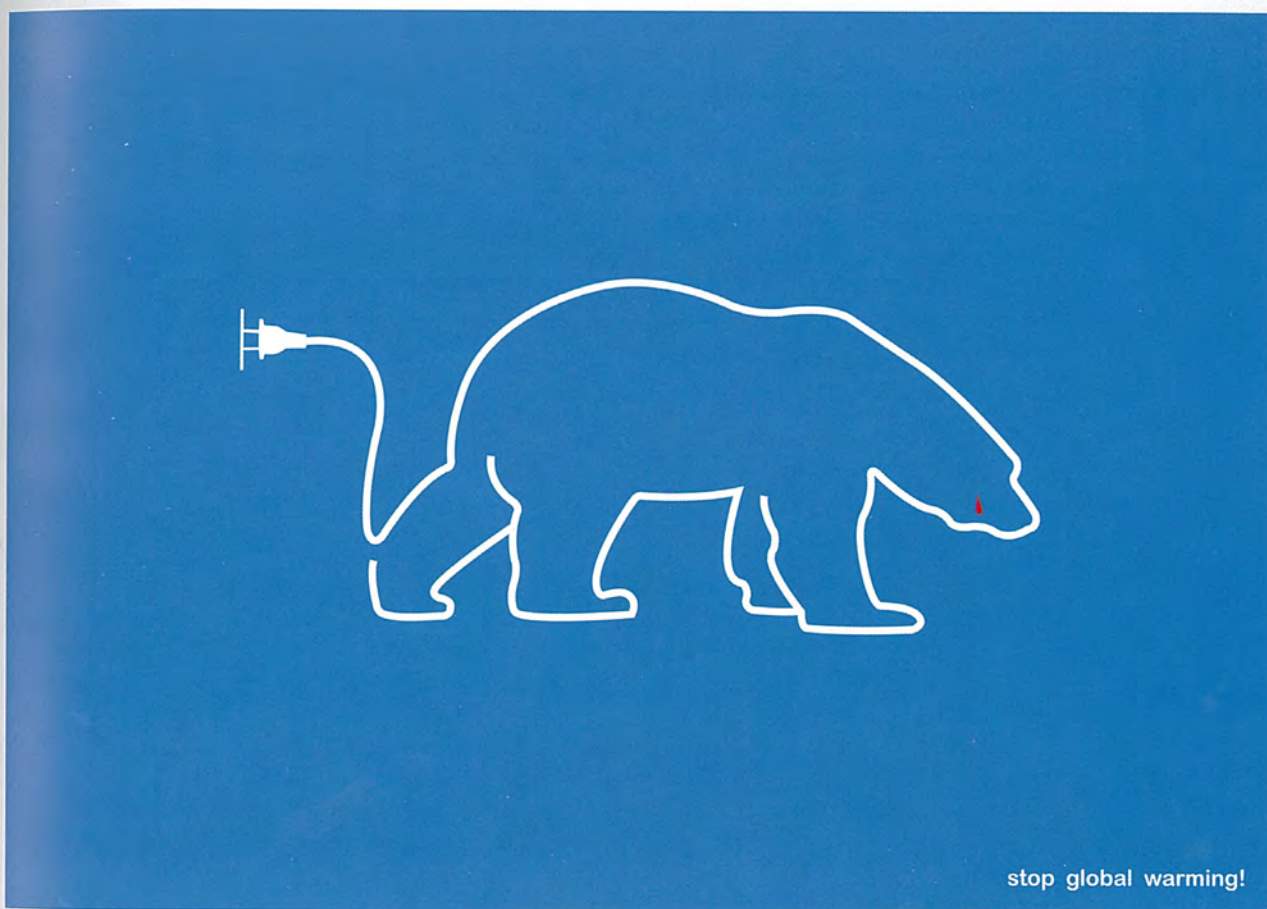
台南科技大學
視覺傳達設計系

作品名稱 Stop Global Warming! 停止全球暖化!

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama



感謝台南科技大學林文彥主任、游明龍老師、以及其他師長同仁的細心指導，感謝國立台灣師範大學文化創意產學中心 設計戰國策執行小組的協助

更感謝國內教育部舉辦『教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫』支持研習於設計藝術的學生擁有更多的鼓勵與向上的衝勁。

學生薛維蒂期盼於將來能在設計藝術的領域中有更多不一樣的體驗與收穫，也期許國內未來的新興設計師能在國際上紛紛嶄露頭角、發光發熱，並且

回饋於國內設計藝術領域。再次感謝教育部以及台南科技大學，謝謝。

陳子群 Chen, Nzih Cyun

國立高雄師範大學
視覺設計研究所



作品名稱 Something We Don't See 看不見的危機

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 第九屆日本富山海報三年展

The 9th international poster Triennial in Toyama



初次參與國際海報競賽即能獲得肯定，備感榮幸，對於設計生涯是一大鼓勵。很多人認為海報是一種速成的設計實務，多重的符號拼湊便能形成一張海報作品？然而，個人並不這麼認為！好作品並非如此！從構思到完成作品，真正需要費心得地方並非製作過程或者技術，而是設計者本身的經驗及創意，擁有好的想法和創意，才是設計的本質。以此次參與國際賽事的作品來說，透過不斷的修改及想法的磨合才呈現如今的樣貌，過程是非常繁複的，從剛開始參加碩一的研習營到海報協會的新星獎比賽，經過反覆的思考到真正自己滿意的作品出現，耗費了不少時間，但也從中學習到不少。透過國際比賽的機會也讓自己了解國際設計現況，更知道自己目前不足的地方，可以在未來更上一層樓，是此次參與國際賽事的最大收穫。



巫元裘 Wu Yuan-Chiu

實踐大學

媒體傳達設計學系

作品名稱 Being 20 / 二十歲

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節學生展

International Poster and Graphic Design Festival of Chaumont



獎了，非常的神奇，不知道怎麼得獎的。很多認為很酷的東西沒得獎，可是有些覺得不怎樣的東西，卻得獎了，不清楚怎樣是好的，怎樣是不好的。可是真的很認真做自己的作品就是了，看著自己的作品，可以看一個小時，想要怎樣會更好，怎樣把自己的邏輯說清楚，一張海報要像一個故事一樣，一個停下來畫面卻要能說出完整的故事。書法水墨，毛筆的一筆畫，濃淡乾溼感情故事都在裡面，這次的作品好像也要這樣要求自己似的，哪邊應該細，哪邊應該粗，都會有很大的差別。可是我都是在電腦裡做，不像書法家那樣一氣呵成，算了，自己這次的作品很瑣碎，零零亂亂，很難拿捏豐富的內容和乾淨的畫面之間的分寸。得獎了開心的不得了，都不相信自己得了獎。

沈映仁 Shen, Ying-Ren

實踐大學

媒體傳達設計學系



作品名稱 Remains time 所剩的時間

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節學生展

International Poster and Graphic Design Festival of Chaumont



當收到肖蒙海報設計的 EMAIL，聽到自己入圍時，真的很不敢相信，因為這只是一次的作業，我們班就一百多個人報名，想想全世界有多少人報名?? 就覺得機會渺茫，但我們班還真的有四個人入圍，覺得很不可思議，我自己覺得我是運氣好，才會入圍，有入圍真的很高興，想到政府有給獎金更是高興，之後的每年我都一定還會參加肖蒙海報設計，會再更加的努力，看可不可以拿更好的名次。我的海報概念是一個老人的臉跟一個嬰兒的臉，兩個臉疊在一起，代表著人的一生，會經歷的時光，而這些時光又有多少個二十年呢？我的圖還蠻簡單的，顏色搭配也很少，想表現圖的力量，這是我的概念！入圍了！我要感謝的人很多，就感謝天吧！謝謝！



林郁軒 Lin Yu Shuan

實踐大學

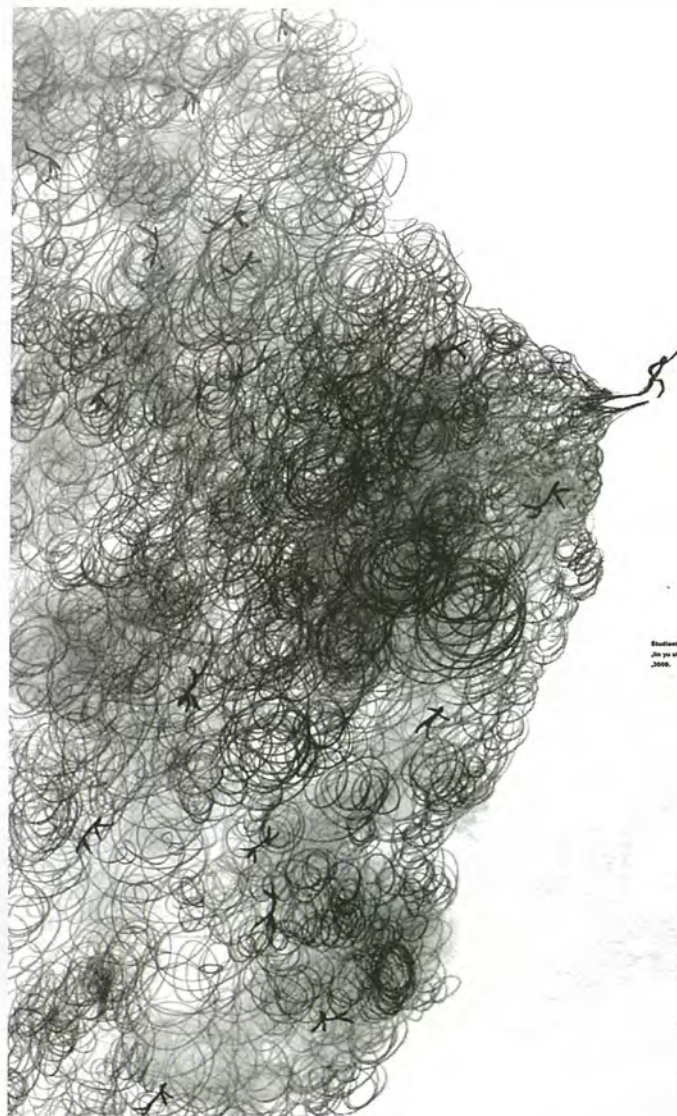
媒體傳達設計學系

作品名稱 Being 20 / 20 歲

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節學生展

International Poster and Graphic Design Festival of Chaumont



大一參加法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展，題目為 BEING20。如同字面的意思，要成為 20 歲了，然 20 歲的感覺是什麼？20 歲的生活是什麼？理想中的 20 歲又是什麼？我不知道，我真的不知道，只覺得所有事都是亂糟糟的，沒有條理可循，感覺所做的一切似乎都沒有意義，只是活著而已。於是，我就把這樣的心情轉化成圖像然後用線條表達出來，接著，就幸運的入選了。十分感謝有這獎學金可以申請，不但刺激學生繼續參加國外比賽還讓學生能獲得實質上的鼓勵，我真的是太榮幸了！

郭又瑀 Guo, Yo-Yu

實踐大學
媒體傳達設計學系

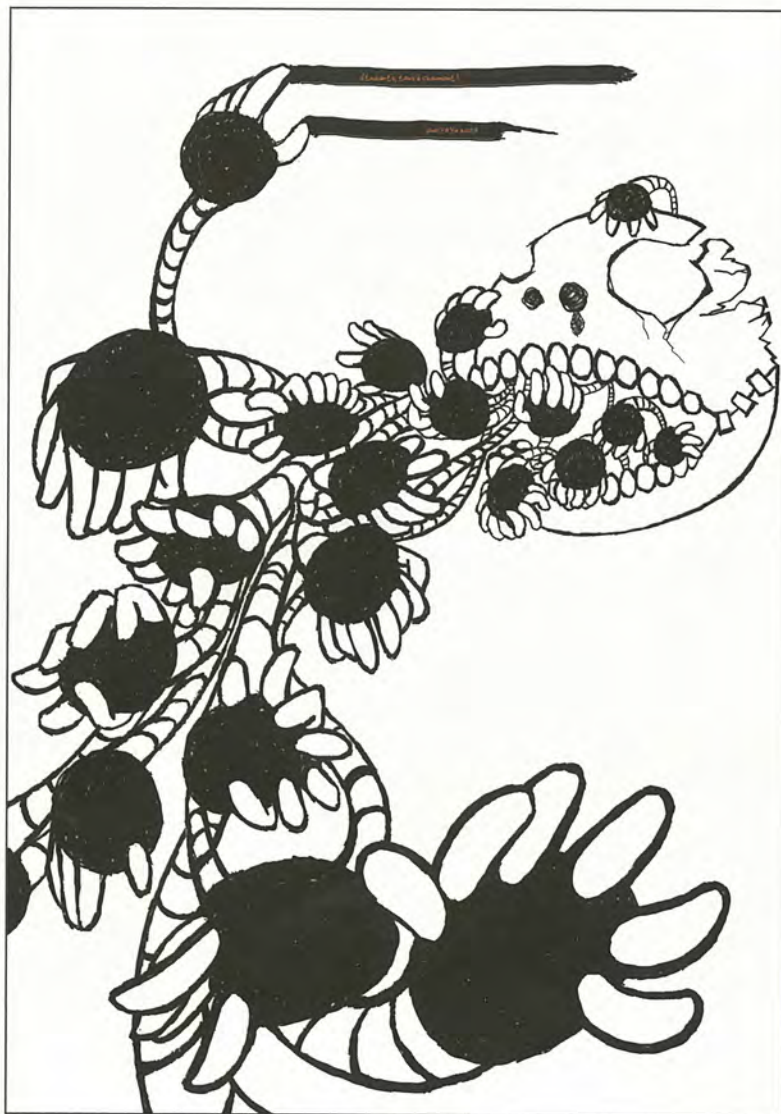


作品名稱 Being 20 / 20 歲

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節學生展

International Poster and Graphic Design Festival of Chaumont



今年蕭蒙的主題是 Being 20，而參加的時候，我正好差兩個月滿二十歲，所以發想的時候特別有感覺，我認真的思考了滿二十歲對我來說的意義以及對二十歲後生活的遐想，然後給了兩個月後的自己一些期許。

期許自己能更忠於自我；期許自己的態度能更積極。

這張海報不再只是一份學校的 project，不再只是為了分數，而是一場我內心深處現在與未來的對話。

感謝楊老與亦翔助教給予的技術指導，讓我得以增加畫面的視覺呈現與張力。



廖恬敏 Liao, Tien-Min

國立政治大學
廣告學系

作品名稱 Ethical treatment of Animal 人道對待動物

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 2009 德國紅點設計獎

red dot award: communication design 2009



這是我第一次參加國際性的比賽，以前幾乎很少留意這些國際設計比賽訊息，因為不是設計科系，所以系上參加設計比賽的風氣並不興盛，相關資訊也比較少。到了大四才發現教育部有設計戰國策這個鼓勵獎助，網站上有很豐富的國際性比賽資訊。剛開始找相關資訊的時候會覺得有些困難，因為所有資訊都是英文的，但是紅點的網站規畫和流程每一個步驟都很詳細、清楚。在報名的過程中，如有不確定的部分可以直接打電話詢問，兩次打去對方的回應都很親切、有耐心。

這次投稿其實是臨時決定的，因為紅點報名費十分高，加上輸出費、快遞費等等，花費將近一萬元，由於不是設計科系，總覺得很沒有信心，擔心浪費了，後來是因為老師的鼓勵，才趕緊在截止日前快遞送達。很幸運能夠獲得紅點獎和教育部的獎助。

賴邦妮 Lai, Pang-Ni

實踐大學
媒體傳達設計學系



作品名稱 *Myself / 我*

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 法國蕭蒙國際海報節學生展

International Poster and Graphic Design Festival of Chaumont



十八歲總要留下些什麼吧，儘管這過程不是那麼地好受。

離開了所熟悉的一切，最讓人孤獨的不是沒有人陪伴，而是初嚐了現實，卻把自己的夢打翻了一地。眼淚成為一種慢性病，自己都不是自己了，定位模糊。六個月的持續退色佔了十八歲一半，那就記下來吧。

在失去方向時做的作品為我拿下了獎項，不知道遠在地球另一端的法國，能不能感受我所要表達的？光是想到我的作品能被更多人看到就非常感動！

我要感謝爸媽支持我走創作這條路，雖然這選擇讓你們非常擔心，但還是願意相信我能學會飛行。還有在我失落時給我打氣的朋友，你們給了我很多溫暖。我還要特別感謝，蘇打綠，是你們讓我找回了創作的勇氣與熱情，而且更勇於喜歡自己的樣子。



費詩涵 Fei, Shih-Han

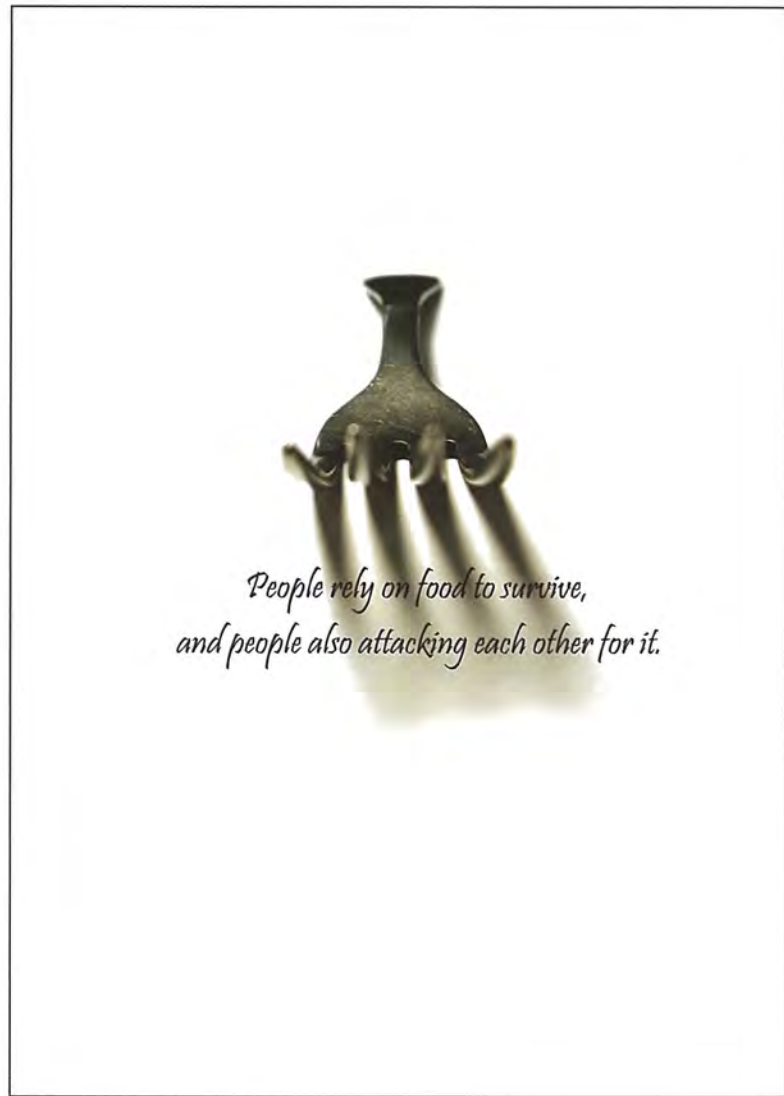
復興商工
廣告設計科

作品名稱 People rely on food to survive, and people also attacking each other for it.

獲得獎項 優選 [秋田道夫賞] / Honorable Mention [Michio Akita's prize]

獲獎競賽名稱 第六屆日本名古屋國際設計競賽

6th International Competition, Nagoya Design Do!



很開心第一次參加國際設計競賽就得到了好成績，也很高興可以獲得這個獎，這給了17歲時的我很大的信心及鼓勵，讓我對於未來的目標和方向更加的堅定，也開啟了我人生對於設計夢想的一扇大門。

這是一次很棒的參賽經驗，也是我人生中的一大轉折，很感謝日本名古屋國際設計競賽主辦大會和評審給了我一個機會，也感謝教育部給了我們一個很好的藝術與設計環境，使我們能夠隨心所欲的創造出我們的作品，傳達出自我的理念，讓更多人肯定我們。

在未來我會創造出更多的作品，讓自己有更多的機會參賽，為了自己的夢想而努力，堅持自我的理想，不斷超越自我的能力，在設計與藝術的道路上不斷前進，盡自己最大的努力成為一個優秀的設計師。

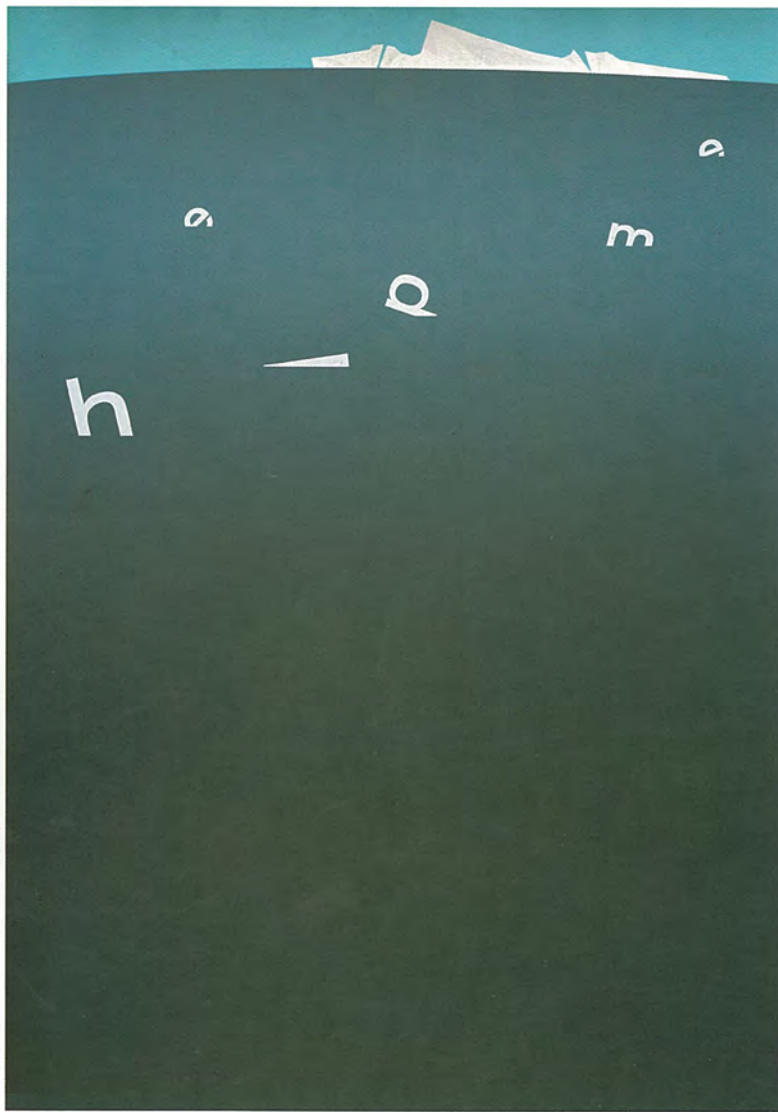
廖韋 Liao, Wei

國立台中技術學院
商業設計研究所

作品名稱 Drowned / 淹淹一息

獲得獎項 入選 / Finalists

獲獎競賽名稱 芬蘭拉赫第國際海報雙年展 Lahti Poster Biennial 2009



身為一位喜愛設計的人，有許多部份是需要堅持的，否則一旦失去原本的初衷，也就喪失了擁有設計的美好權利。感謝教育部提供這樣的平台與機會，鼓勵學生參與國際競賽，也謝謝身邊的家人、師長與朋友，給與我許多空間發展我所嚮往的領域，促使我積極參與各式設計活動，拓展了學習的眼界與視野，不因學術的包袱而偏廢了平面設計的基石，是這段學習最重要的事情與收穫。設計學無止境，我希望能夠秉持最初的心態，擇善固執的堅持，作自己想作的而不是別人想看的，永遠忠於設計師的信念，才會擁有設計的快樂與美好。



廖韋 Liao, Wei

國立台中技術學院
商業設計研究所

作品名稱 We promise / 承諾

獲得獎項 入選 / Winners

獲獎競賽名稱 荷蘭 Output 國際學生大賞 Output International Student Award



身為一位喜愛設計的人，有許多部份是需要堅持的，否則一旦失去原本的初衷，也就喪失了擁有設計的美好權利。感謝教育部提供這樣的平台與機會，鼓勵學生參與國際競賽，也謝謝身邊的家人、師長與朋友，給與我許多空間發展我所嚮往的領域，促使我積極參與各式設計活動，拓展了學習的眼界與視野，不因學術的包袱而偏廢了平面設計的基石，是這段學習最重要的事情與收穫。設計學無止境，我希望能夠秉持最初的心態，擇善固執的堅持，作自己想作的而不是別人想看的，永遠忠於設計師的信念，才會擁有設計的快樂與美好。

廖韋 Liao, Wei

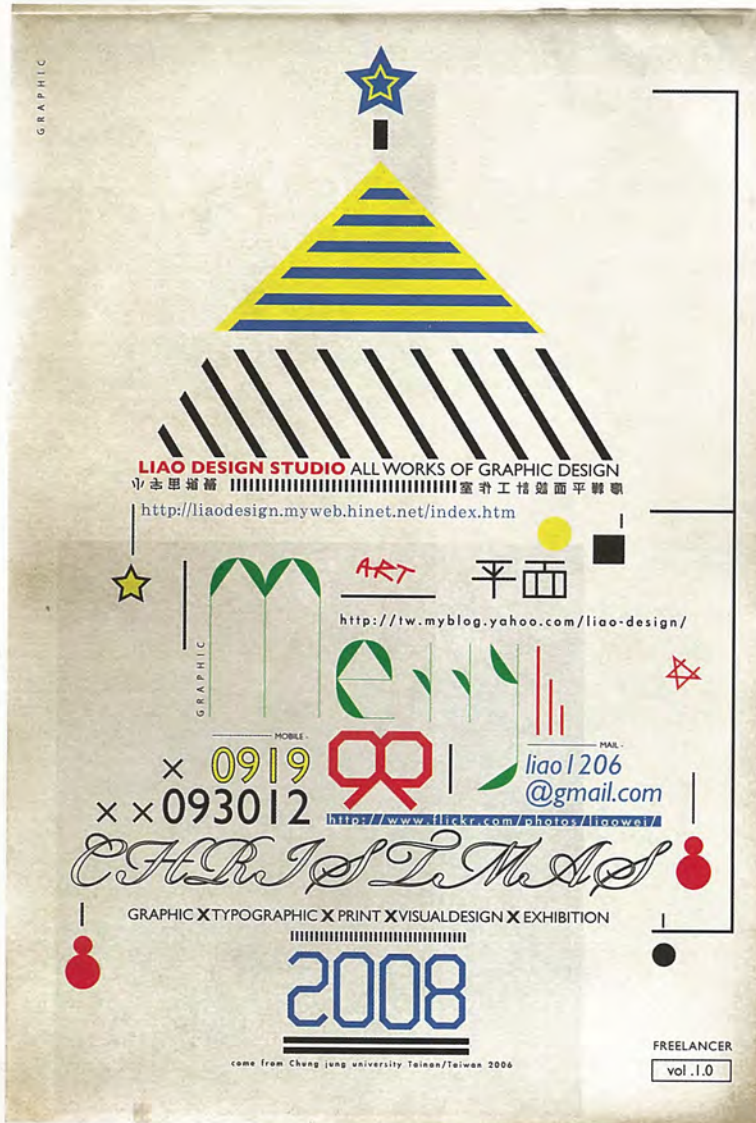
國立台中技術學院
商業設計研究所



作品名稱 Merry Christmas for Liaodesign Studio 聖誕快樂

獲得獎項 入選 / Winners

獲獎競賽名稱 荷蘭 Output 國際學生大賞 Output International Student Award



身為一位喜愛設計的人，有許多部份是需要堅持的，否則一旦失去原本的初衷，也就喪失了擁有設計的美好權利。感謝教育部提供這樣的平台與機會，鼓勵學生參與國際競賽，也謝謝身邊的家人、師長與朋友，給與我許多空間發展我所嚮往的領域，促使我積極參與各式設計活動，拓展了學習的眼界與視野，不因學術的包袱而偏廢了平面設計的基石，是這段學習最重要的事情與收穫。設計學無止境，我希望能夠秉持最初的心態，擇善固執的堅持，作自己想作的而不是別人想看的，永遠忠於設計師的信念，才會擁有設計的快樂與美好。



許峻嘉 Hsu, Chun-Chia

陳宥任

劉榮乘

國立交通大學

應用藝術研究所

作品名稱 so sweet / 溫馨

獲得獎項 競賽優勝 / Award winner

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award



美好的生活是每個人追求的目標；得獎所獲得的肯定是一個榮譽，帶給好的創意設計，不斷的進步原動力。但是最重要的是讓追求理想生活的人們去體會與感受，So sweet 的設計目的就在它明白生活的需求，它希望更多人去享受。同時也在教育部的推動鼓勵下，讓得獎的相關設計科系學生群們，有一個齊聚交流的機會，也讓創意的原動力不斷的在台灣在國際上發光發熱。

「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎項的肯定，讓 So sweet 跨出設計價值發酵的第一步，教育部的鼓勵，帶給藝術與設計類的學生們創作的原動力持續不斷，增加了作品曝光與國際交流的機會。但是最重要的是讓台灣的设计在國際世界上不會有缺席的一天。

劉香伶 Liu, Hsaing-Ling

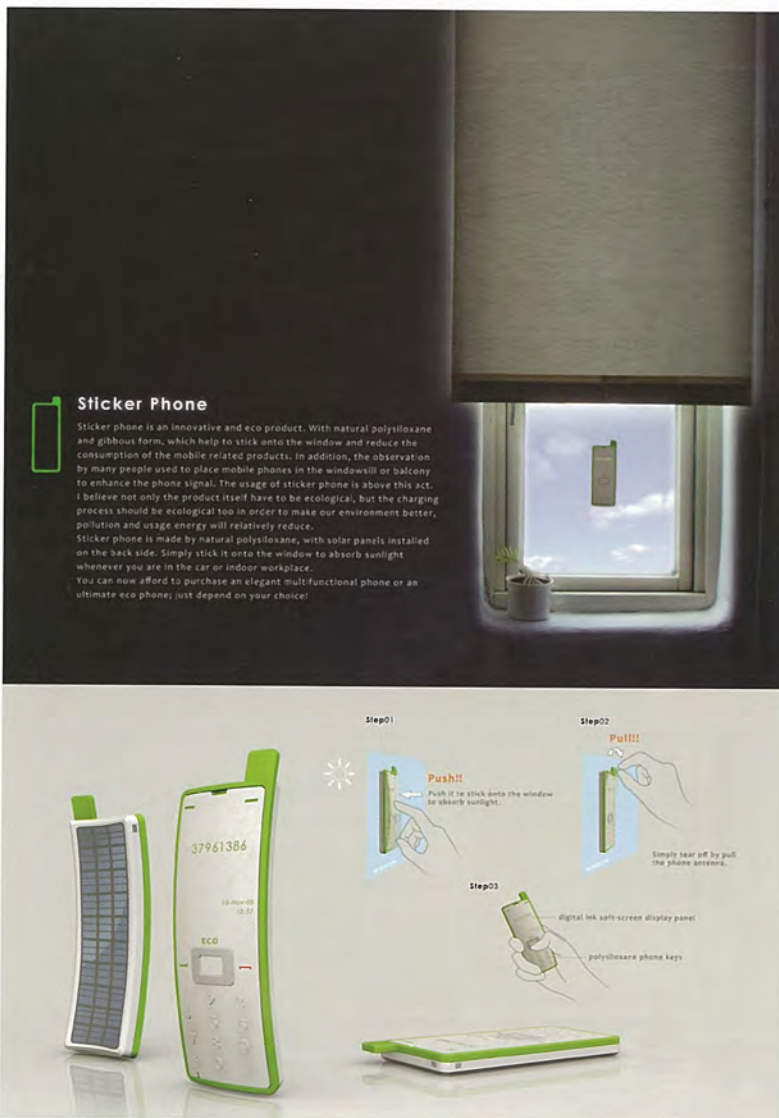
國立台灣科技大學設計研究所



作品名稱 Sticker Phone / 貼紙手機

獲得獎項 競賽優勝 / Award winner

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award



“成功屬於堅持到最後的人”，是從小到大母親不斷提醒我的一句話，同時影響很深也帶給我莫大的助力，而此次獲獎正是最大的成果，也是我生命中第一次獲得設計的肯定，在獲獎之前曾參與過多次設計競賽卻未曾被肯定，但因為如此卻變成我接受下一個挑戰的最大動力，使我能在每一次失敗中發現自己的不足，並積極改進，因此得以累積每一次寶貴的經驗，我十分感激過去的失敗還有那無時無刻總是陪伴在我身邊並給予我最大支持的母親，讓我獲得最重要的關鍵”堅持”。這次很榮幸能獲得教育部頒發的獎學金，不僅是鼓勵及肯定，更重要的是提醒我努力堅持超越每一次的自己，並持續築出未來的夢想目標，我相信每一個人都有這份潛力與機會，只是當機會來臨時，自己是否準備好？



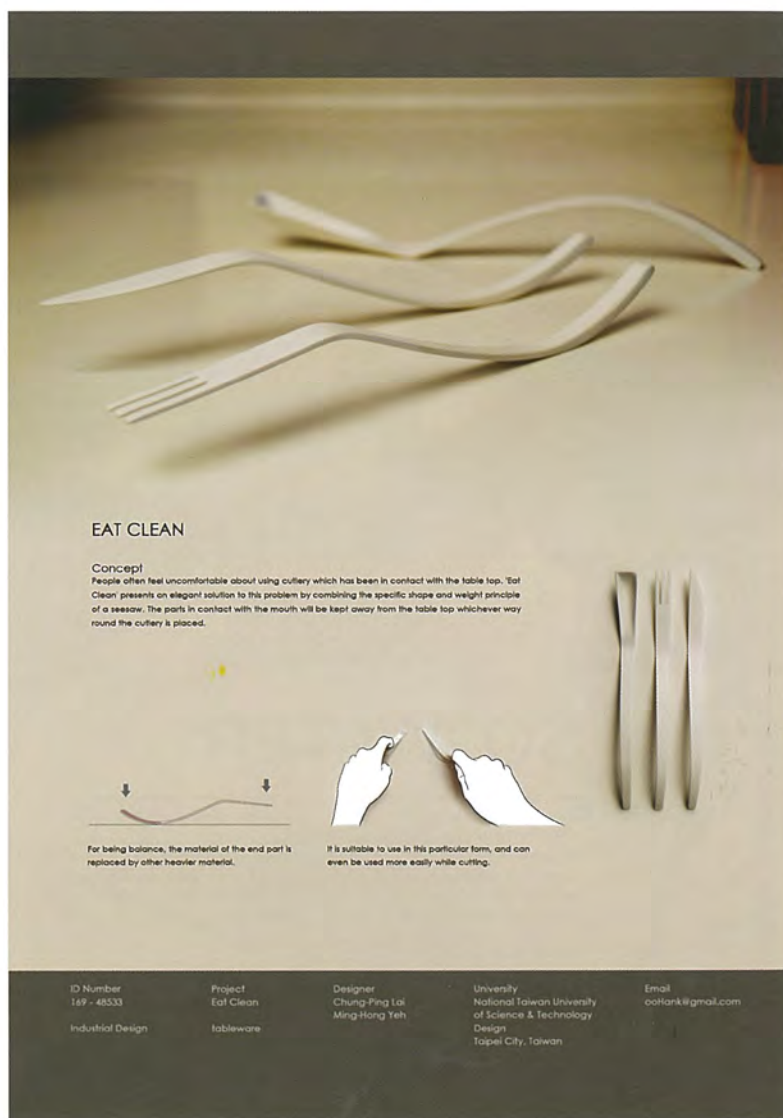
賴忠平 Lai, Chung-Ping
葉銘涵

國立臺灣科技大學
工商業設計系

作品名稱 Eat Clean / 食淨

獲得獎項 競賽優勝 / Award winner

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award



平常就很喜歡觀察生活中小細節的我們，因為發現餐具放置在桌面的清潔以及使用問題，經過長時間在設計上的討論和構想的互相激盪，最後找出了結合翹翹板槓桿原理的解決方式，希望能夠有趣且簡單的幫助使用者解決其生活上的困擾。從大學二年級便時常合作比賽，我們發現有不同的互相激勵，討論起來更覺得有趣也有更多不同的想法，我們都了解合作完成作品的意見衝突和問題，也都盡力在這方面做溝通和討論，有時候我們發現設計或許我們不是要擁有一個好的 IDEA 而是找到幾個好伙伴，讓好的 IDEA 不停的被激發，這次除了獲得國際競賽的肯定，也讓我們更有信心的為設計盡一份心力。

廖經臻 Liao, Ching Chen
林洋安
曾峻懋

明志科技大學
工業工程與管理研究所



作品名稱 SO WATER

獲得獎項 競賽優勝 / Award winner

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award

SO WATER

Most of people have the experiences of using the shower apparatus when they need to supply water or wash something. And they have also the problems of being splashed all over by water when they forget to switch the shower nozzle over to the hydrant.

The objective of this plan is to design the shower apparatus to combine the new style of faucet with its operation. Turn down to the location when you want to use the hydrant. Turn up and connect the drainpipe of the shower nozzle when you want to take a shower. The motivation of this design is to guide the users by changing their vision and operating.

Materials - Metal & Rubber

ID Number	Project	Designers	University	Email
169-46697	SO WATER Sanitaryware	Yang-An Lin Jiuan-Mao Zeng Ching-Chen Liao	Ming Chi University of Technology Taipei City, Taiwan Industrial Design	ben0116@yahoo.com.tw

一枝筆可以做出多少價值？這樣的問題好像很難有標準答案，可能撰寫出暢銷好幾萬本的小說，但也可能只是被退稿的文字排列。投到設計這條不歸路裡，有點心得的了解不一樣 ≠ 創意，反而慢慢尋找著某種程度上一樣的感受，所以開始嘗試如何剛剛好的做作產生剛剛好的浪漫，開始很心機地包裝著產品跟使用者產生剛剛好的解垢。

一枝筆可以做出多少價值？思考這樣的問題還不如尋找一枝筆可以畫出多少的感動。

在台灣，非常感謝媽祖的保佑，我們得到了某種程度的認同！

也的確的，我們對設計的期待就是不斷得到認同，得到主管的認同、得到客戶的認同得到消費者的認同、得到競賽的認同、...等。然而最難認同的就是自己，常常一晚又一晚的不斷質疑，就是這樣的熱誠，設計讓我們掉入一條越陷越深的不歸路。不過還是很開心！一天起碼十幾個小時做著自己喜歡的事，比起許多人我們已經幸運的很多。

總之，國小的國文課本裡有段這樣的文字可以借來引用—「要感謝的太多了，所以我們感謝媽祖。」



毛迦霖 Mao, Chia-Lin

國立高雄師範大學

黃晟嘉

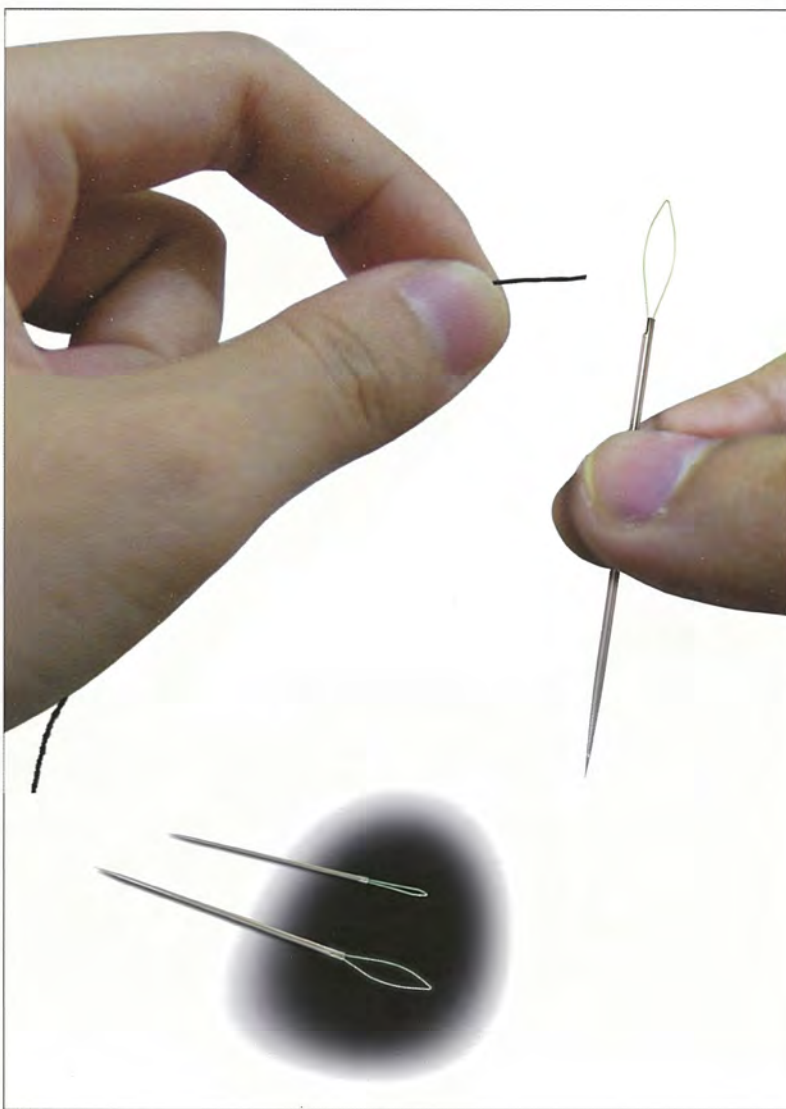
工業設計系

李珮欣

作品名稱 FREEDLE 易穿線縫衣針

獲得獎項 入選 / top 100 entries

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award



一開始聽到獲獎消息，還半信半疑，以為隊友在開玩笑，但這真的是大學生涯最完美的驚歎號了！有時候，是該給自己信心闖一闖，對設計不要有設限，認為那也不可能這也不可能，就什麼也做不成。隊友間的討論與對作品的篤定是很重要的，很多時候並不是作品本身不好，當你不相信自己的想法而有所遲疑時，那就無法完整呈現作品的本意。當然，能有可以溝通的同伴，一起奮鬥互相激發想法，是做設計上最大的支柱。或許自己能力離國際大獎總覺得還很不足，不過看到我們的作品跟其他各國的設計並列在介紹手冊中，國際競賽似乎沒有想像中那麼嚇人、遙不可及。不試，什麼都沒有；試了，至少多一份機會與經驗。參加國際競賽確實可以增加視野，看得更多更廣，對設計的想法更多元深入，也能趁機測試自己的實力。看到越來越多的台灣設計者出現在國際，更加期許所有設計人，讓台灣的能見度在世界上發亮。Cheer up!

郭子榮 Kuo, Tsu-Jung

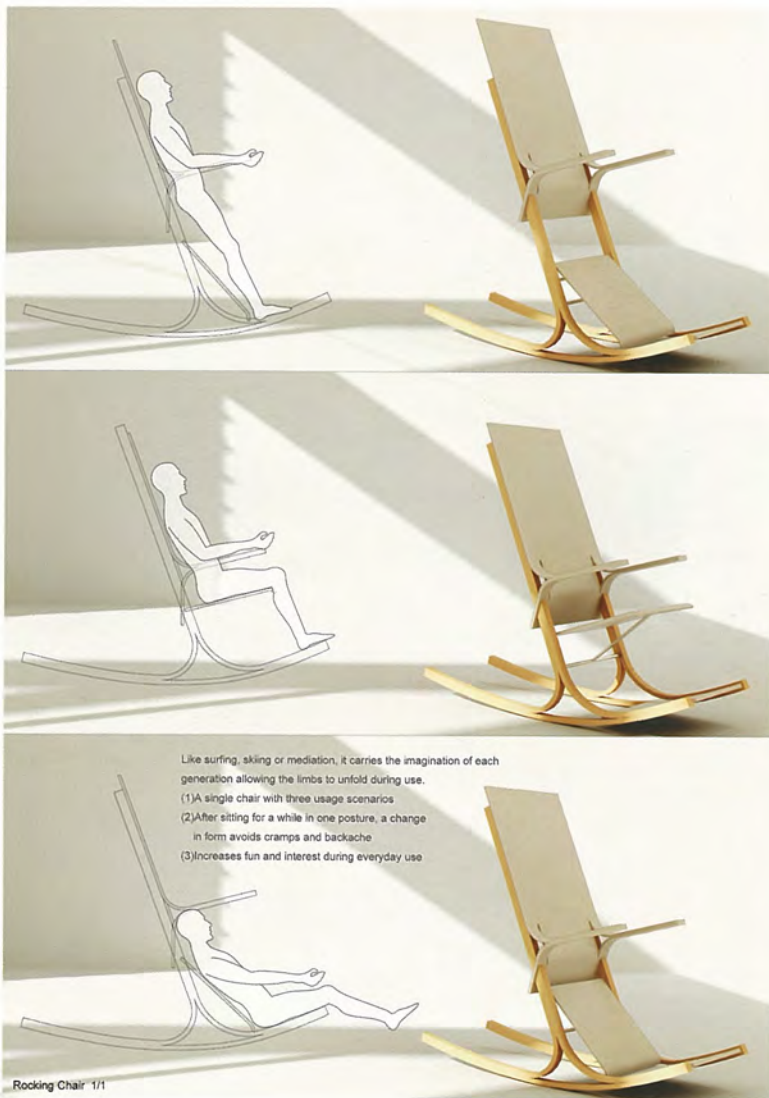
國立台北科技大學創新設計研究所



作品名稱 Rocking Chair / 搖椅

獲得獎項 入選 / top 100 entries

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award



隨著日新月異的科技發展與數位化，產品設計在材料及結構上，都讓設計師愈來愈能有發揮及應用的空間。本次我能夠入選 IF 概念獎，感受到極大的鼓勵及認同，很高興因為老師的指導、政府的用心推廣與產業界的逐漸重視，而讓許多概念落實在生活中。我認為產品創新設計的領域，獎項只是一個對設計者的肯定，但更長遠的，是一個設計師用他的觀察與體貼，解決人類在生活中的不便利，或是帶領使用者感受使用產品的新體驗，因此，日後我將會以此為目標，持續努力不懈的設計出更好的作品，請大家拭目以待！



葉欣樺 Yeh Hsin-Hua


樹德科技大學
產品設計系

作品名稱 Rabbit Hanger 兔子衣架


獲得獎項 入選 / top 100 entries

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award


Rabbit Hanger




"Push-n-Pull" Hanger




Design of Shoe Puller



Design of Zipper Helper

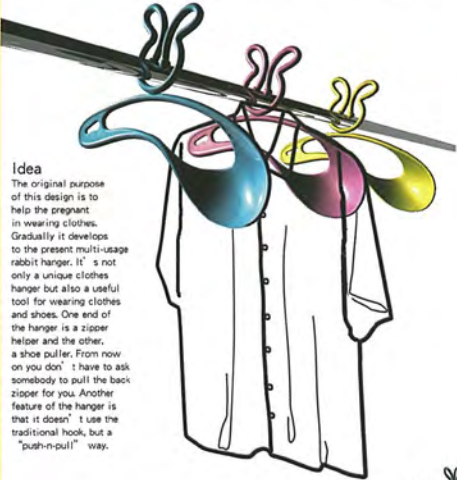



Design of Zipper Helper




One end is designed to have the curve of a shoe puller for easy wearing of shoes.

Idea
The original purpose of this design is to help the pregnant in wearing clothes. Gradually it develops to the present multi-usage rabbit hanger. It's not only a unique clothes hanger but also a useful tool for wearing clothes and shoes. One end of the hanger is a zipper helper and the other, a shoe puller. From now on you don't have to ask somebody to pull the back zipper for you. Another feature of the hanger is that it doesn't use the traditional hook, but a "push-n-pull" way.





Hook the zipper chain by the hooker of the zipper lock, then push in by following the curve and the zipper lock at one end of the hanger. Pull upward, and you can easily pull up the zipper at your back.



Push the hanger up from the middle of the rabbit ears toward clothes hanging rod to hang the hanger, and pull it down to take it off from the clothes hanging rod.

ID Number 169-47654 Industrial Design	Project Rabbit Hanger	Designer Chen, Yu-Lin Yeh, Hsin-Hua	University National Cheng Kung University Tainan, Taiwan Industrial Design
			Email metroever@hotmail.com mk741212@hotmail.com

能夠在幾千件優秀的作品中脫穎而出，內心有種說不出的雀躍與感動，記得當時因為德國與台灣的時差，我在電腦前等候到了凌晨，既緊張又期待的打開了 iF 寄來的信件，『you are one of the award-winners. Congratulations - we are truly delighted for you.』真是千頭萬緒，想打電話給在大陸的爸爸，在台北的媽媽，不過現在已經凌晨兩點半了，只能開心的在房間裡亂跳，打給還在線上的姊妹們，真的非常的開心與驕傲，相信這種氛圍也感染了大家，持續好久好久的喜悅，到現在還是有那歷歷在目的感覺。能有今天這樣的成績，要謝謝陳俊東老師大力的栽培，家人們最全力支持，朋友的鼓勵，我也會更努力的在設計上求進步，希望未來有更多更棒的設計人能在國際舞台上發光發熱！大家加油！台灣加油！

王復華 Wang, Fu-Hua

國立臺南藝術大學
材質創作與設計系



作品名稱 braille scanner mobile phone / 盲人手機

獲得獎項 競賽優勝 / Award winner

獲獎競賽名稱 德國 IF 概念獎 IF concept award

Scan

Trumpet **Scan Button**

BRAILLE SCANER

For those who is disable with their eyes, their ear is the most direct way to connect with the out side world. The sound and speaking description makes them live like normal people. But, how do they understand the information from books and papers? Of course by Braille. This mobile phone is design to help blinds to understood information easier by sounds. It could scan the Braille from books and transform it into sound. That might makes the blinds live easier.

Number Button

Blind Silver Screen

ID Number 169-40061 Communication Design	Project BRAILLE SCANER	Designer Fu-Hua Wang	University Fu-Hua Wang Tainan National University of the Arts of Material Arts and Design Tainan, Taiwan	Email james_771207@yahoo.com.tw
--	---------------------------	-------------------------	--	------------------------------------

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



曾熙凱 Tseng, Shi-Kai

國立台灣科技大學
設計研究所

作品名稱 Ruler Pen / 尺筆

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award

Ruler Pen



世人對於設計的關注在近年不斷的高漲，然而對於年輕設計師和創作者實際上的幫助實際上還是有限。教育部高教司的兩個計畫，「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」與「教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫」，給了年輕人走向國際的機會與鼓勵，也支持了新一代的設計師與設計學生在這必須要投注大量時間、金錢以及努力才能獲得些許肯定的領域繼續向前邁進。對此，我由衷的感謝，也希望未來有更多的年輕學子因為這兩個計畫而努力，因為這兩個計畫而受惠，謝謝。

曾熙凱 Tseng, Shi-Kai

國立台灣科技大學
設計研究所



作品名稱 Have a Lovely Baby 早生貴子

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



早生貴子

在華人的傳統習俗中，我們習慣在親朋好友的婚禮上，送上一份紅包，並在上面寫下最真的祝福與我們的心意。早生貴子是「一個代表性的祝福」。

在此，「早生貴子」是一個紅包袋的概念設計。

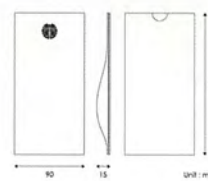
牠帶「一個懷孕」的寓意。

藉由「早生貴子」這個祝福為婚包之詞，也象徵著新婚的祝賀。

Have a lovely baby

In Chinese culture, we used to send a red envelope with the blessing and fortune to our families or friends while they get married. "Have a lovely baby" is one of the classical blessing in this moment.

Here, "Have a lovely baby" is a concept design of the red envelope. It is pregnant and belled. On the one hand, it makes "have a lovely baby" become a metaphor, on the other hand, it also represents the best marriage.



The fortune and words which mean blessing are put into the pregnant red envelope and sent to you, two lovers who will be the couple. Also, in the future, your child will be born to this world with this lucky.

世人對於設計的關注在近年不斷的高漲，然而對於年輕設計師和創作者實際上的幫助實際上還是有限。教育部高教司的兩個計畫，「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」與「教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫」，給了年輕人走向國際的機會與鼓勵，也支持了新一代的設計師與設計學生在這必須要投注大量時間、金錢以及努力才能獲得些許肯定的領域繼續向前邁進。對此，我由衷的感謝，也希望未來有更多的年輕學子因為這兩個計畫而努力，因為這兩個計畫而受惠，謝謝。



陳如薇 Chen, Ju-Wei

國立台灣科技大學
設計研究所

作品名稱 POST LINE / 延長·線

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



不需要以得獎與否來肯定自己，但求設計必須改善問題。將日常觀察到的問題深入分析後，找出初步的設計概念，並將抽象的概念具體化，在這種轉換的過程是非常具有挑戰的，設計時必需考量概念與現今科技的現實面，不要讓設計有遙不可及的感覺。

經過這次到新加坡領獎，遇到來自各個國家的得獎者大家齊聚一堂，才了解每個人對生活的體驗大不相同，但是唯一相同的是每個人的概念都能真正的解決問題，從這些得獎者與作品中學習到很多，唯一感嘆的是到場領獎的台灣設計師相當的少，當然自己的作品被肯定非常感謝，只希望往後能與大家一起繼續努力，將台灣設計力發揚出去。

蔡佳蓉 Tsai, Chia-Jung

國立成功大學
工業設計學系



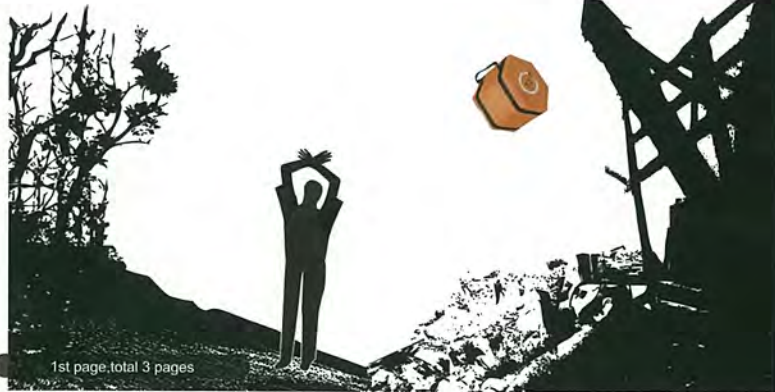
作品名稱 72hrs

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award

72hrs Relief Kit

When earthquake occurs, the most urgent problem is to help survivors to be able to survive after the disaster. For example, how to meet the survivors' instant needs within the very first 72 hours before the rescue organization can settle down? How to provide the relief to the survivors? We design a relief kit, named "72 hrs", which can not only solve the supplies issue but also provide the kind regards from the rescue team.



1st page, total 3 pages

72hrs Detail

Framework of Main Structure

The "72 hrs" relief kit contains three days basic human needs for basic, cover, shelter, food, and the first aid package. The kit is packed in a framework paper bag, which is carefully designed that allows it to be unfolded without damaging its contents. In addition, the bag is made of a single piece of cardboard, which can also be unfolded to become a sleeping pad. The dimensions of the bag are 30 cm x 38 cm x 17 cm. Since the compact size can be transported by parcel or mail efficiently, we have the opportunity of "72 hrs" can help victims get relief from earthquake disaster quickly.

First Aid Package

The kit contains basic first aid that the victims can help themselves or others within the first 72 hours. The package contains items to be used as a sleeping pad to carry some important personal items, such as money and ID cards. The package contains bandage, ointment, saline, mouth hygiene products, instant noodle, paper face, flashlight, battery, and permanent marker.



Tent

The tent is a newly designed pop-up tent, which is formed by two high elastic steel wires. It is lightweight and easy to store in the "72 hrs" relief kit. Its folded size is only 20 cm diameter. Moreover, the tent can be set up easily within one minute. The size of a tent is 100 cm x 80 cm x 100 cm for one person. Additionally, the tent has 4 stakes to support it. After 72 hours, when victims move into an indoor house, they can remove the waterproof tent fabric and use it as a temporary shelter.

Emergency Food and Water Supplies

The "72 hrs" relief kit offers a variety of an emergency disaster, including 3 pre-packed meals and 2.4 liter water bags. They are divided by daily requirements into three portions. The pre-packed meals can be heated by fire and used as a helping to warm empty stomach, but also their taste.



2nd page, total 3 pages

72hrs Use Process



- Step 1: Remove the first aid package (Open the 72 hrs relief kit, and take out the tent. The self-erect tent will pitch itself automatically).
- Step 2: Unfold the tent, if required. After setting up, victims should fill in their personal information on the nameplate to let rescue teams to manage the survivors easily.
- Step 3: Take out the food and water from bag to make a complete and hot meal quickly.
- Step 4: Carry the first aid package with personal ID cards and money.
- Step 5: Help other victims.
- Step 6: Unfold the paper bag to use it as a sleeping pad.
- Step 7: Get a full night's rest in the tent and get ready for the upcoming challenges tomorrow.
- Step 8: Remove the waterproof tent fabric and use it as a mosquito curtain after moving into an indoor place.

3rd page, total 3 pages

「72hrs」這個作品是我們的畢業專題設計，是大四一整年的心血結晶。其實一開始決定主題時，十分擔心無法掌控，因為救災這個領域本身就十分專業，並且很少有人針對這一塊去做設計；但正因如此，才有我們發揮的價值，我們也希望能用我們的所學（設計）對社會有所幫助，救助更多遭受地震所苦的人們。過程中我們也實地專訪有救災經驗的人員，發現專家的看法和我們有很大的差異；這也給了我們很大的啟發，去修正我們的設計，使其更加貼近現實。在這長達一年的設計過程，歷經許多阻礙，但我們都一一克服了過來；除了要感謝我們的指導老師何俊亨老師所給予的意見與協助，也要感謝同組組員的不懈努力，才能有所成果，並得到德國 red dot 設計獎的肯定。組員們不畏艱辛得用雙手自己打版、縫製蚊帳等……，經由不斷的失敗、測試、再失敗、再測試，終於完成「72hrs」這個作品。雖然有人說得獎是靠運氣，但不努力就絕對沒有機會；無論結果如何、是否有得獎，讓我們學習到東西的永遠是努力的過程；所以得獎固是一種肯定，但是過程讓我們學習到的更多！



李秋霖 Li, Ciou-Lin

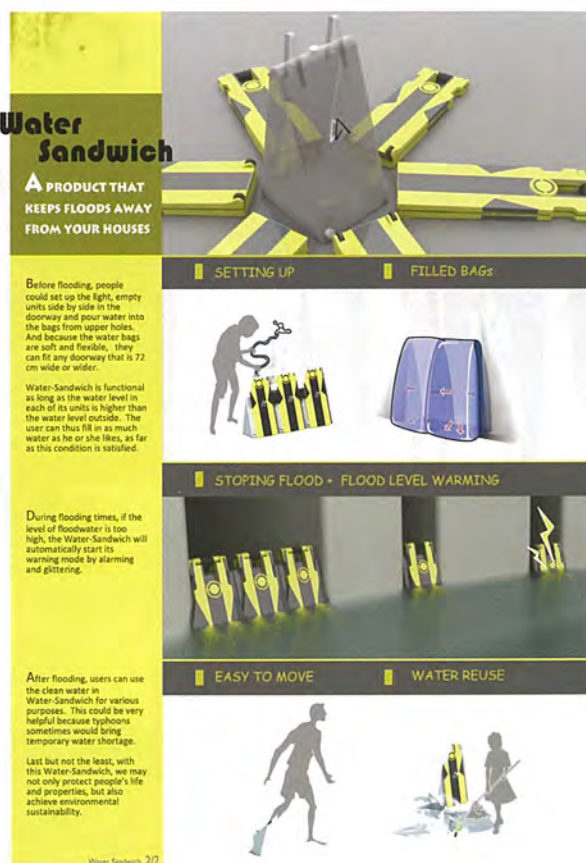
國立成功大學

工業設計系

作品名稱 α -Triangle / 水三角 (water sandwich)

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



很開心能獲得紅點評審的青睞，Watersandwich 主要針對災害中的水災，我們在做坊間訪談時，聽到了許許多多受災者的心聲，「有錢我也要搬離這裡」、「水來的太快」、「排水設施還沒完工」…等等，同時也發現了一場水災可能是許多因素所造成的。然而對於學設計的我們，發掘設計在這塊領域的無力和缺乏，因此，憑著想為那些受災者做些什麼的念頭，不論經過多少次的問題打擊和實驗的挫敗，終於把針對淹水議題的新型擋水用具設計出來。

這一路上，幸好有組員（賴彥伶、林婕詩、洪培修）間不放棄的支持，指導老師陳國祥教授極度耐心的協助，和業界老師（胡佑宗老師、陳希聖老師、林先生）的幫忙，系上老師的鼓勵下，完成這項設計，感謝您們 !!!（耶-可以去吃慶功宴了）

蔡承育 Tsai, Cheng-Yu

國立台灣藝術大學
工藝設計學系



作品名稱 Trash Know / 垃圾 懂

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



Garbage can "trash.know" different from the traditional design by adding simple designs can solved a lots of problems.



Trash Know 經歷一年以上的設計，從 2008 年初到現在 2009 年末，是一段苦盡甘來的經驗。為了此設計概念，購入了市面上 10 種以上的垃圾桶以及各種尺寸垃圾袋，並做市場調查了解消費者對垃圾桶真正的需求。發現在換垃圾袋以及拉出垃圾包等方面有著改善的空間，因此與指導教授 范成浩老師 討論了許多種概念發想，最後汲取了幾個精華點，設計出了 Trash Know。

我們在新一代設計展首次公開了 Trash Know，並製作了一支產品介紹短片，獲得了不錯的迴響。也在今年設計師週展出，並獲得了廠商媒合的機會。透過幾次合作，改良了更多結構上的問題，實際走訪許多工廠以及通路，目前已經與 有藝氏 Unique Art 公司 簽約進入量產階段，美國特力集團也與我們商談合作的機會，預計明年年初上市。

在此特別感謝我父母，以及指導過我的各位老師們，還有公司同事與老闆一直以來深厚的支持，red dot 獲獎讓我們踏出成功的第一步。



陳宥任 Chen, Yu-Jen

朱莉薈

楊翔惠

林純如

作品名稱 Jump-Start CARD

獲得獎項 優勝 / award winner

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award

台北科技大學

工業設計暨創新設計研究所



人與人接觸越來越冷漠，關係也越來越疏離，越來越人性化的科技用品應該讓人與人之間關係更加拉近，在這次作品我們嘗試到利用“分享”與“節能”的概念，讓使用者相互幫助，也可以讓用不完的能源分享出去，無形中也節省了地球上的資源，達到環保的行動。

這次的獲獎非常開心，代表著越來越多人從設計角度開始重視綠色環保，從設計的一開端就讓產品具有環保性，也讓使用者可以共同一起做環保，希望讓科技產品愈來愈有意義。

在這次團隊創作的組合上，我們分別提供各自不同的生活體驗，從各自不同的角度相互思考，相互討論溝通達到最佳的設計方案，除了可以互相成長之外，不同領域的結合，更能夠激發出更完美的作品。

范承宗 Feng, Cheng-Tsung

王伯晉

林曜傑

國立雲林科技大學

工業設計系

作品名稱 A traffic light 一個紅綠燈

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



a traffic light

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

這是一個環保的紅綠燈設計，而且它的構造「一個」紅綠燈，運用目前最成熟的變色LED科技，取代傳統白熾燈與三色LED綠燈，用「一個燈」取代「三個燈」，用「太陽能」取代「電能」，從每個人都會用到的公共設施中，大膽進行製造成本與能源消耗，實現綠色奇蹟。



我們是三個處女座的同班同學，很高興第一次合作參加設計競賽，就能夠獲得國際獎項的肯定。在參賽過程中，我們盡力克服大大小小的問題，從過程中學習，從經驗中成長，也結識一些新朋友。感謝教育部提供這個競賽獎勵計畫給予學生們鼓勵，感謝一路上每一個給我們幫助和鼓勵的人，這是一次既辛苦又美好的經驗和回憶，也期盼在未來能夠再接再厲。



周宏威 Jou, Hung-Uei

國立雲林科技大學
工業設計研究所

作品名稱 Green Noise 綠色噪音

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



設計是不分國界的，參與國際設計競賽，對我來說是相當好的經驗，可以藉由國際設計競賽觀察到不同人種、不同文化背景的設計者，他們所思考的事物與設計趨勢，總會有一種驚訝的感覺，進而去思考為什麼他們會這想，如此對於自我設計思考的提升與設計趨勢判斷是有相當大的幫助的。感謝教育部設計戰國策可以提供獎學金給學生，如此可以鼓勵學生可以多多參與國際競賽，同時也打開自己的國際設計觀，建立自我的信心，我們的設計作品是不會輸給其他國家的。

吳郁瑩 Wu, Yu-Ying

大同大學
工業設計系



作品名稱 Breathing 會呼吸的椅子

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award

Breathing
Chair Design



Design Concept

The design focuses on the process of sitting on a chair, as well as the interaction between the user and the chair while using it.

Just like taking a breath, BREATHING is a chair that can elastically transform and vividly provide the full support for people to sit on. When the user sits on the chair, the edges of the chair automatically become the armrest; also, when the user stands up from the chair, the chair returns to the original shape of a cube. The changing of shape is resulted from the weight of the user and the texture of the material, instead of using any mechanism.

Material | Foam Thermoplastic PU
Size | 100 x 72 x 65(h)cm

Innovation

BREATHING is flexible in changing shapes, which can be worked by every single user.

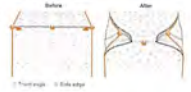
Unlike common chairs that provide the only function of being sat on, BREATHING is able to support the process of sitting down, sitting, and standing up, in every single second.

Drilled with different sizes and shapes of holes on the cube, BREATHING is able to achieve each requirement of sitting by using only one material.

Page 1/3

Transforming Direction

The four edges of a cube when the user sits on it, and the side edges of a cube when the user stands up, become the armrest. When the user stands up, the other hand, there is the texture of the material that makes the cube, making the other change back to the original cube.



Features

- Providing Full Support**
The whole body of user change shape by the user's weight, and provide support in every angle through elastic spring design.
- Care for the Disabled**
Because users can rest but sit right on the knees while sitting down as well as standing up, the chair can assist every possible position in being no matter for the elderly, the sick, disabled or some other particular people.
- Environment friendly**
The material that is made with Foam Thermoplastic Polyurethane, which has the enough elasticity, and is a 100% recyclable material.
- Interlaced patterns**
Because the pattern is geometric, the interlaced patterns can be used in the all kind of places. First of all, the holes are drilled to make the texture more porous to the shape of a cube, which will give users security in the case of being suddenly subjected to an accident like falling, etc. and the large holes in the center and another shape performance could be large holes in the center and another holes around the large holes that the user can feel for the user to sit on.
- Ergonomic Concerns**
About the chair shape, the width and the weight of the chair are decided by the user's body height and weight.
- The range of target index**
170cm-190cm
- The range of suitable height**
100cm-120cm

Page 2/3

MORE FREEDOM

The unlimited sitting is fun for everyone sitting on, and there are some different sitting posture that can be found in the chair. The user can just enjoy every the chair, but the whole sitting posture will give you whole help on it.



Structure

Like the structure of Thermoplastic Rubber, the kind of holes of it is constructed by plastic which are drilled as a hole in one.

Depending on the need, the number of plastic can be increased or reduced.

- Outer shell
- Inner support
- After sitting on the chair, the inner support will be shifted to the bottom.

Page 3/3

首先要非常感謝教育部與設計戰國策執行團隊，提供獎學金機會給學生，讓我們不論在得獎作品的後續發展，或準備繼續參賽等，都獲得更多的資源讓我們在實現自己的理想過程中更無後顧之憂。一件設計作品要呈現出來並獲得青睞，除了很好的想法，或清楚的平面解說，往往還需要做出實體模型，讓大家更容易體會，然而在參加世界性比賽時，更需要資源來將作品推出去，此時扮演學生的幫手通常是家裡的父母親，不論在做模型或是參賽時，給予我們最實質的幫助，所以此獎學金機會無疑是最佳感謝父母之方式。而這次能得到紅點概念設計獎，是我第一次得獎，除了驚喜外更為身為臺灣人而有著小小的榮耀，我會更努力去設計出更多對世界對人類有幫助的產品，將獎學金之鼓勵發揮至最大。

謝謝！



吳東治 Wu, Tung Chih

實踐大學

工業產品設計研究所

作品名稱 Bamboo torch / 竹光

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



任何一個領域發展的好壞，端看該產業環境的良窳。而創造一個好的環境，由政府來發難是再適合也不過。教育部已接連幾年舉辦獎勵學生參加藝術與設計類國際競賽的鼓勵計畫，這對台灣設計環境的提升無疑是一種加持，更是在工業設計領域裡愛好創作學生的一大福音，能夠讓這些學生在課餘的創作能量，有一個值得期待的出口。對於見到這樣的活動由政府之力來扶植，我感到相當的歡心，也替接踵進入設計領域的新銳感到鼓舞，因為有政府的大力量參與，才能讓環境活絡起來，才看的見未來。希望獎勵學生參加藝術與設計類國際競賽的鼓勵計畫能永續經營，將來不只是一個政府計畫，而是演化成為一個殿堂，設計人皆想角逐的夢幻殊榮，立足在台灣，接軌全世界。

許元豪 Hsu, Yuan-Hao

長庚大學
工業設計研學系



作品名稱 MU SPACE 隨身音樂休息提包

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



很開心今年能夠在第一次報名紅點概念設計獎時，就能夠獲得國外設計評審的青睞，這不但讓我們對於設計的思考與關懷有更加了解的機會，同時也讓我們有機會讓國際設計評審們看見我們對於自己設計的執著與創意所在。且感謝長庚大學工業設計學系對我們四年來對於設計領域知識的教導，也讓我們在設計思考有所成長；以及感謝此屆的專題指導老師一翁註重，因為有了老師的不辭辛勞的討論、分析、修正等，今年我們才能夠獲得紅點設計概念獎的殊榮，同時也希望這份喜悅能夠分享給長庚大學工業設計學系的師生們。

最後也感謝「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」的審核老師們，因為有了你們的肯定與鼓勵，因此也讓我們更有動力去做設計與對台灣在地設計作思考的機會。



郭映廷 Kuo, Ying-Ting

實踐大學

產品與建築設計研究所

作品名稱 shedder

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award

shedder / laptop bag and cooler pad

Dimensions:
245 x 356 x 44 (mm)

Materials:
Heat-conductive SILICONE

Observations

Due to the limited surroundings, a user who use notebook computers outdoor, usually takes the laptop out from the protection bag, put the bag on lap, then put the computer upon the bag to use; **but it is not good for the notebook as its heat dissipation.**

01 / 03

shedder / laptop bag and cooler pad

The idea of the bag comes from the baby's reverse hock. It is beneficial to put the notebook on. To take the notebook out, the user should grab the shedder by two hands, and give a little bit pressure, then the computer would come out.

With the heat-conductive material and the wave shape form, it offers an AFFORDANCE that makes it easy to be used without guidance.

02 / 03

shedder / laptop bag and cooler pad

Through the shape and the material's characteristics, "Shedder" combines the functions of notebook bag and cooler pad. Its wavy form which implies its capability of shedding supporting heat-conductive silicone, offering to match up the extraordinary design with existing features of heat-conductive silicone, offers an innovative form of notebook bag.

Then, when using notebook computer outdoor, you could set "Shedder" between notebook and lap as a cooler pad. There is no worry that the bag would block the streams under the notebook, and it won't be heating up after being used for single hours.

03 / 03

感謝設計戰國策提供這樣的機會，獎勵在學設計師參與國際設計競賽。在台灣欲積極發展文化創意產業，與殷切期盼其成果之際，國際上知名的設計獎項確實提供了大眾較容易理解與可預期的捷徑。創意體現的各種形式，讓人們可以看的到、摸的到、聽的到、感受的到，但其養分孕育的模式卻不那麼顯而易見，以及立竿見影。期望當著眼於最後的成果與肯定之時，也能夠同時意識到從基礎耕耘的重要性，進而穩固地支撐起整個文創產業的長遠發展。

李允文 Lee, Yun-Wen

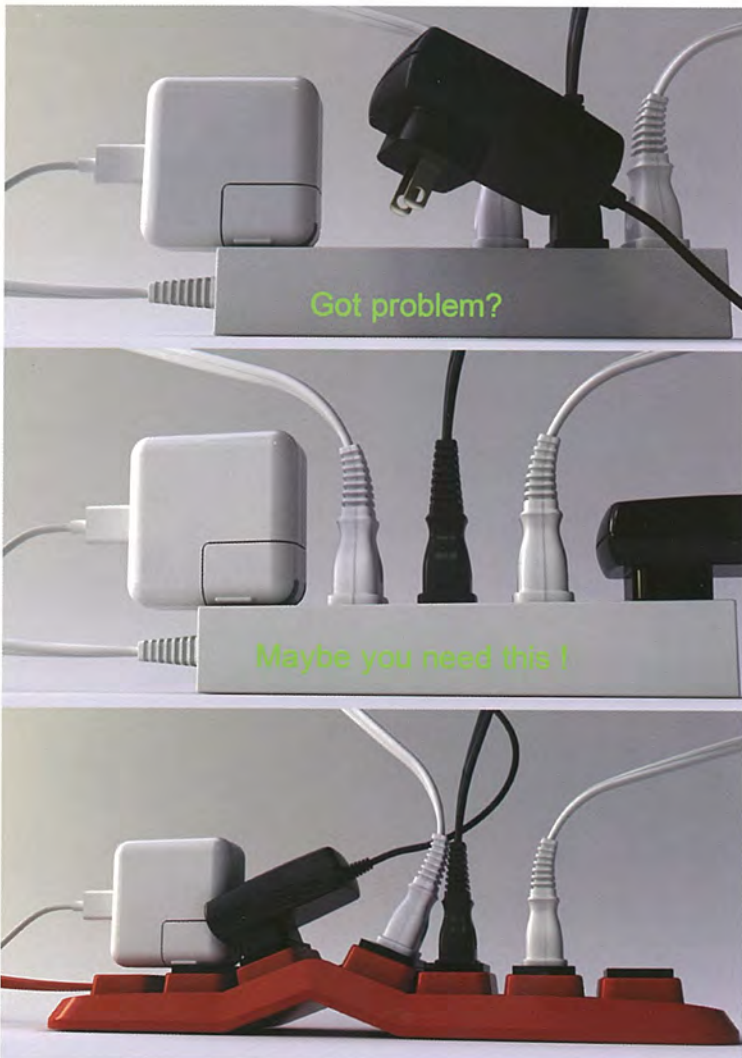
國立成功大學
工業設計研究所



作品名稱 B.plug 可繞折延長插座

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



從設計戰國策的開辦說明會，到真正的把獎拿在手中，允文的心中只有感謝，感謝教育部與設計戰國策的這份美意，可以將國內的設計學子引領到具世界級水準與視野的這些國際競賽，並藉由獲獎來成就我們自己，向世人證明台灣不只是出口大國、加工大國更是設計大國。



林翠薇 Lin, Tsui-wei

實踐大學

工業產品設計系

作品名稱 Sleeping coat 風衣睡袋

獲得獎項 紅點獎 / red dot award

獲獎競賽名稱 德國紅點設計獎 Red Dot Design Award



INTRODUCTION OF THE DESIGN

It's appealing to get away from work and life in city, but you can't have fun due to luggage, unpredictable weather and inconvenience of outdoor equipments. Sleeping coat offers a new notion outdoors which is windbreaker and sleeping bag. The material adopts light, water-proof fiber and the function of keeping warm. When serving as a sleeping bag, it can offer total covering and air. It adjustably serves the warm, cozy need. It supplies the design with multi-secret things with safety. Sleeping coat solves problems met outdoors and offers a new notion for turning outdoor clothing into safe and protective one that can let you take a break.

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

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

陳俊東 Chen, Chun-Tung

國立成功大學
工業設計研究所



作品名稱 Win-Solar Energy Bike 結合各種天然能源的智慧型電動自行車

獲得獎項 入選 / Finalist

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award



年近半百的我，能獲得國際概念比賽的獎項、心中有種無法言語的感覺，今年同台領獎的也有我所指導獲得 if 獎項的學生。若不是為了博班畢業之路，應該不會跟學生爭獎項吧！

在業界工作近 13 年、在學校任教也將近 8 年的我，感覺業界的國際設計比賽與概念比賽有所不同。業界的國際比賽如 if, red-dot 或 idea 等比賽，較著重產品的造形、功能、細部的處理及加工品質。但概念獎的作品較著重概念、創意及樣板的處理，自然對產品的可行性、細節考慮較少。在我看來現今業界獲獎的作品，感覺上獲獎率並沒有我當學生時期時想像中那 困難，產品造形能得體美觀、功能完備，公司有完整的設計開發團隊及能負擔獲獎後高額的費用，獲獎機率並不難，當然其中也有不少令人讚嘆的作品。而概念獎項就不同，就算是一位資深設計師也不一定能夠輕易獲獎。因為要比概念、比創意、比發想，也要比運氣，偶爾概念作品也會有令人會心一笑或是跌破眼鏡的情況，評審的標準在那？就很難有個準了。當然也有不少令你讚賞的作品。但相對的，若要學生去參加業界的國際比賽，獲獎率就更難。

無論如何，能獲得國際性大獎是一份光榮的事，在此期許臺灣有更多設計師及學生能透過比賽擴張視野，獲得更多國際設計大獎為台灣爭光。



杜政修 Du, Cheng-Hsiu

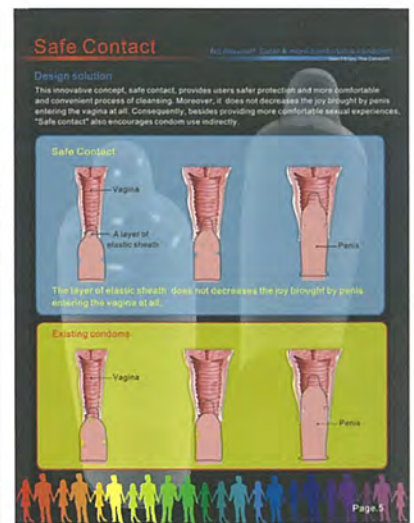
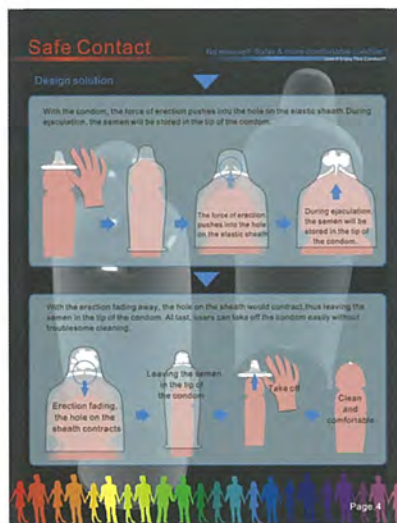
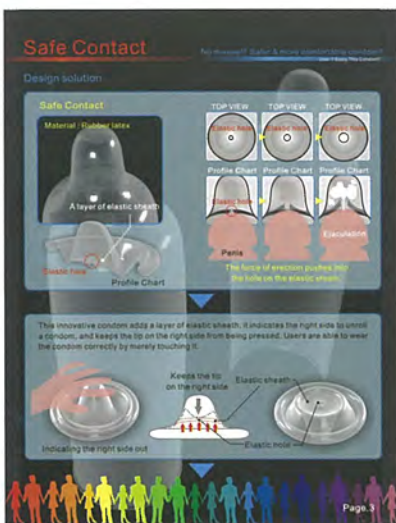
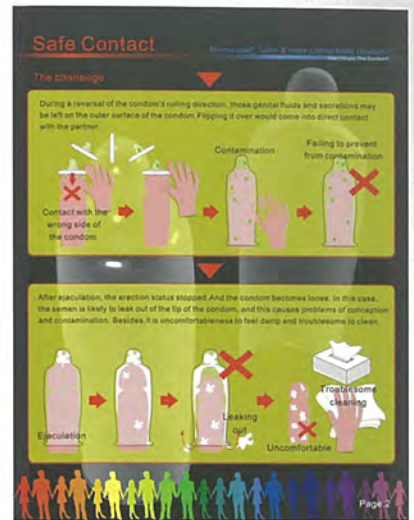
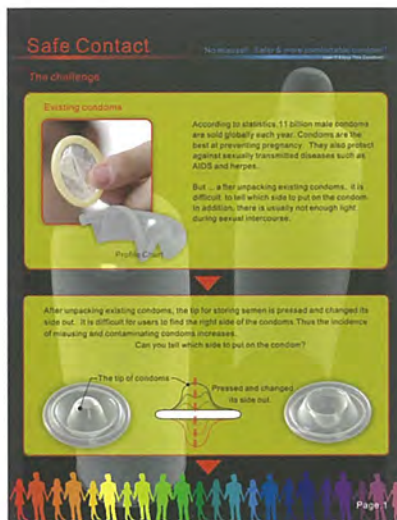
國立成功大學

工業設計研究所

作品名稱 Safe Contact / 安全接觸

獲得獎項 入選 (學生設計類) / Finalist (Student Designs)

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award



學生很榮幸能以 Safe Contact 這件設計概念獲得 IDEA 國際競賽的肯定，感謝教育部對於設計的重視，同時對於設計相關科系學生的鼓勵與幫助。

第一次參加 IDEA，由於是國際性的競賽，於是選定了「性」這個具全球共通性的領域作為目標。即使現今社會風氣較以往更為開放，「性」始終還是一件較難以侃侃而談的話題，而在我們的生活中「性」卻是很重要的一部分。人們對於性知識的來源大多還是來自於同儕及成人影片，所獲得的訊息並不够完善，造成人們因性知識的不足，而在性行為的過程中產生感染的危險。保險套與安全的性行為息息相關，藉由 Safe Contact 這項概念提供使用者一個更安全美好的性愛體驗，並增加了人們使用保險套的意願。

文末要再次感謝教育部給予學生的鼓勵及對設計教育的用心，才能讓設計科系的學生盡情的揮灑創意，期許自己不斷持續深入的洞察關懷這個世界的需要，並以創意的解答提供人們更好的生活為己任。

申晉一 Shen, Chin-Yi

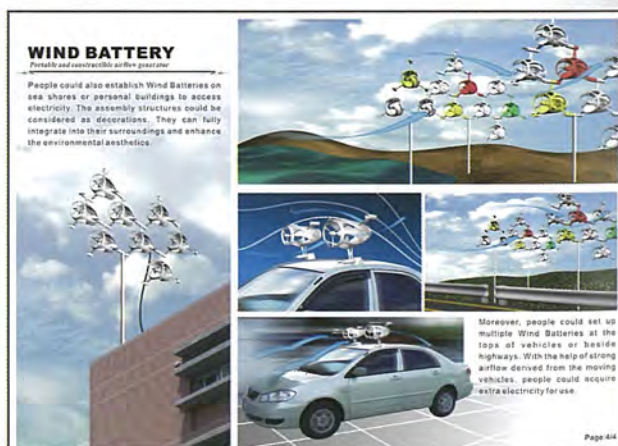
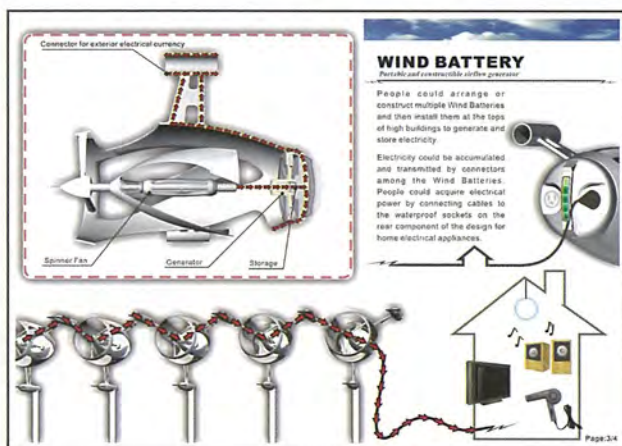
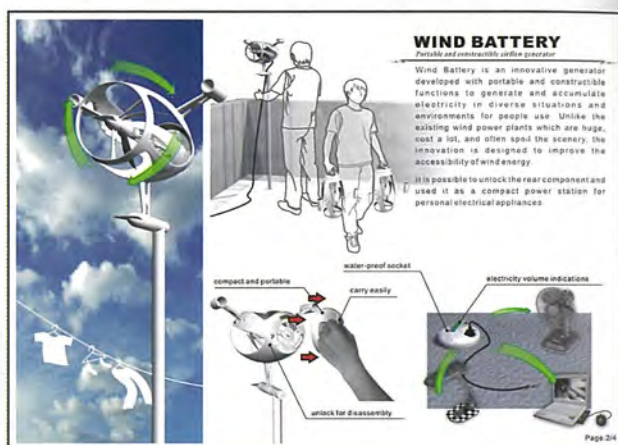
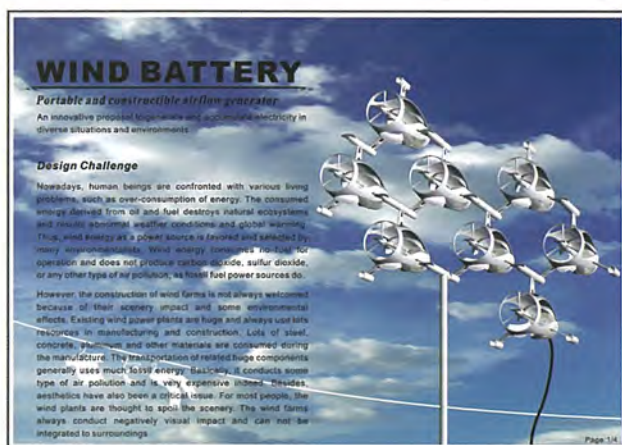
樹德科技大學
生活產品設計系



作品名稱 Wind Battery 建構式風力發電機

獲得獎項 入選 (學生設計類) / Finalist (Student Designs)

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award



「Wind-Battery」係一套輕便型的可攜式發電系統，不僅方便攜帶，更可以任意組合。其創意發想乃是有鑑於現今能源日漸缺乏，替代能源的需求亦加不可或缺；如何在不迫害環境的情形下，善加利用新的替代能源，是當今社會的重要課題；而風力發電為當今較不易污染環境的發電方式之一。

可以順利通過「98IDC 獎學金審查」並獲得「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎學金，首先我要感謝樹德科技大學生活產品設計系的林群超老師的指導與栽培，本項作品本於 2008 年的 9 月便已有初步的構想概念了，可是參加各競賽成果不盡理想，經過林老師不斷的指導與修正之後，終於在本年度小有佳績。這不但應證努力終會獲得成功，更讓我們學子更具信心，將來更加努力參與國際設計競賽以爭取佳績。



賴慶融 Lai, Ching-Jung

樹德科技大學

生活產品設計系

作品名稱 Another Way 創新人工肛門

獲得獎項 入選 (學生設計類) / Finalist (Student Designs)

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award

page 1/5

ANOTHER WAY

E-sphincter

an innovation solution for colostomy users

Design Challenge
Nowadays, people can survive from serious injury with colostomy surgery. Since colostomy is set in front of a belly, it makes lots of physical and mental problems for the users. Especially smells, sudden excretions and fart sounds prevent patients from enjoying social activities. The problems come from physical and mental. It's hard to control the excretion as we want. The users need to spend lots of times in taking care of colostomy. It may stink and abscess with bad care. Patients will feel shame when they take off clothes, even in front of people who the most related.

page 2/5

ANOTHER WAY

E-sphincter

an innovation solution for colostomy users

Improvement is needed for colostomy users
This is an innovative E-sphincter for colostomy users. There are two kinds of colostomy surgery, loop and end. This product is a design for end colostomy surgery user. "Another Way" provides pressure detecting. We can predict excretion time by detected pressure information. Soft plastic balloon can temporarily stop excrement and gas expelling. User doesn't need to hang the excretion bag all the time, and will not feel shame of strange smell and fart anytime. With the help of digital notifications, the user can have enough time before excretions. They can enjoy normal social life and dignity.

page 3/5

ANOTHER WAY

E-sphincter

an innovation solution for colostomy users

How to use it

Every Another Way consists of E-sphincter and plastic balloon. It's quite easy to understand and operate.

page 4/5

ANOTHER WAY

E-sphincter

an innovation solution for colostomy users

Function of Soft Plastic Balloon
Soft plastic balloon is flat and sealed in bag before use. It inflates into a plate shape after we pump it by e-sphincter. It can be used to stop excretion from inside colostomy. This is an easy produced, low cost device.

Structure of Soft Plastic Balloon
The material won't be resolve by digest system. After we pump the balloon, it becomes a plate-shape inside colostomy. A pressure-sensitive resistance is installed on its surface. With mild current comes from e-sphincter, we can detect and digitalize pressure and display proper notification to the users before excretion.

page 5/5

ANOTHER WAY

E-sphincter

an innovation solution for colostomy users

Function of E-Sphincter
It's a soft electrical unit which installed on skin near colostomy, and connected to a soft plastic balloon. Beside beeping and flash light for predict excretion time, the unlock switch can drain air of the balloon and turn the balloon back into a soft sheet. Then, the balloon will go out with excretion.

Structure of E-Sphincter
It's a very simple electrical unit providing three functions. I.e. detecting pressure, notifying user before excretion, and expelling air from the balloon. E-sphincter consists of a micro-battery, a microchip, a valve for air expelling, and its switch.

這次能得獎，完全要感謝我的老師、同學、醫界的朋友、我的父母、主辦單位，以及所有參與其中的人，才能讓所設計的"Another Way 創新人工肛門"得以獲得這個殊榮。

我想特別感謝我的老師：林群超博士，帶領我在樹德科技大學產品設計系的三年中，充分涉略各種知識、經驗、甚至做人的道理，光用言詞實在無法表達對他的感激。

Another Way 創新人工肛門是一特別的輔具，與一般人人工肛門最大不同處，是以傷患的心理為導向，而不是單純解決生理的需求。

會有這樣的發想，來自於老師曾經點醒同學：總有一天，該將我們的能力回饋給社會真正需要的人。

這句話讓我能跳脫對於設計一般的期待，進而能有些許成果。希望未來能繼續將我的創意分散到社會各個角落需要的人身上。

陳為平 Chen, Wei-Ping

實踐大學
工業產品設計研究所



作品名稱 Solar Man 太陽能輔助摺疊電動車

獲得獎項 入選 (學生設計類) / Finalist (Student Designs)

獲獎競賽名稱 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award



創作動機與過程

NOYGOYA 國際設計大獎的經驗，是我印象最深刻的設計作品，他的題目是 The Act of Eating 食的方式，題目相當有趣也相當有發揮空間，我們設計的 Air island 是針對先天信腦性麻痺的孩童而設計的餐具自行餵食患者無法自行用雙手自行餵食，因為二頭肌肉較無力但是手腕與手指一就可以活動，並且要依賴輪椅行走，因此我們設計一個叫做空島的餐盤島嶼，空島的意思是浮在空中的島嶼上面充滿著豐富的食物，也因為餐盤架高個關係食物可以更接近他的口中，餐盤上的支撐架可以輔助他的雙手移動與拿起餐具，讓患者可以靠自己的力量慢慢用餐，增加自行用餐的可能性，在設計過程中需要多次重複測量高度寬度與長度，需要一次次的改良才能接近患者期望的設計，是一次相當難忘的設計經驗。

給想參加國際競賽學生的建議

多找非相關領域的同伴一起做設計，可以激發出難以想像的衝突與意見，會用很多不脫的觀點來解讀一件事情的看法，多參考以得獎之作品切入的觀點，以及他如何發現問題與解決方式提案，並讓自己的作品的方向朝向產業的趨勢發展，找出有被大眾所需求之必要性商品。



張希如 Chang Hsi-Ju

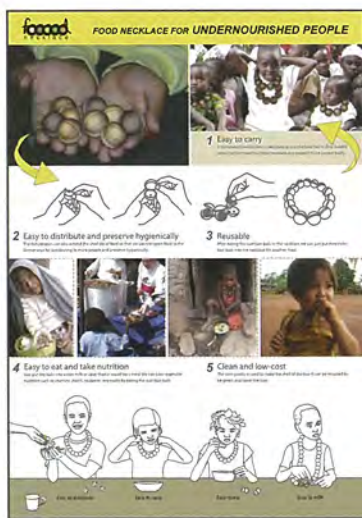
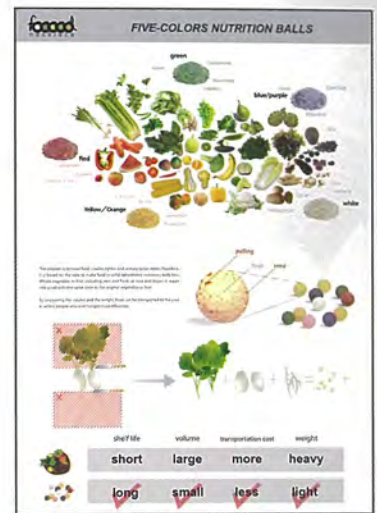
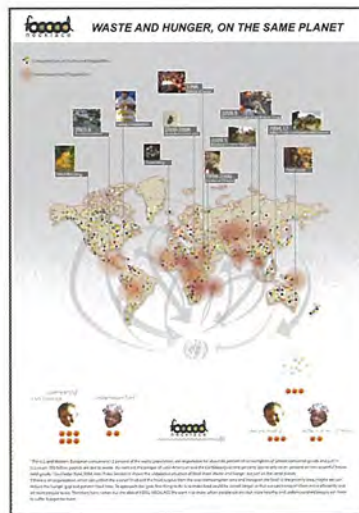
實踐大學

時尚與媒體設計 研究所

作品名稱 Food Necklace 食物鍊

獲得獎項 銀賞 / the Silver Prize

獲獎競賽名稱 第六屆日本名古屋國際設計競賽 6th International Competition, Nagoya Design Do!



曾經在網路上搜尋設計藝術類出國留學的獎學金，瀏覽到教育部的設計戰國策計劃鼓勵學生參與國際設計競賽，得獎會有豐厚的獎學金以茲鼓勵，原以為對我來說的遙不可及...。而我卻能在研究所畢業前夕得獎，還可以獲得教育部的鼓勵，讓我在設計的學習路途中畫上一個完美且實在的句點。感謝研究所指導教授謝大立的概念導引下，由我和朱育磊同學合作進行，過程中也請教了工設系林曉瑛老師關於產品的意見。過程中來回修改不知多少次，討論加上製作的時間也將近半年，這件作品才慢慢成形。一個好的設計是經過時間和情感投入的，創作這個作品的過程中，使我不但更了解設計和人之間的關係，也對於設計有更堅定的認知。在日本的得獎者工作營中，更能利用設計的圖像語言和世界各地的頂尖設計師交流、觀摩，從互動中看到了更多無形的美學價值，這些都是當初在創作意想不到的。

雷凱俞 Lei, Kai-yu

國立台灣科技大學
設計研究所



作品名稱 Dual-open Bottle / 雙開罐

獲得獎項 優選 / Honorable Mention

獲獎競賽名稱 第六屆日本名古屋國際設計競賽
6th International Competition, Nagoya Design Do!



很高興能順利通過 98IDC 獎學金審查，代表教育部對於充滿創作幹勁並積極參與國際設計比賽的準設計師們給予鼓勵。除了補貼在實質上經濟的花費外，看見了台灣設計環境由下而上的熱情，並且能由上而下的支持，深深地摺注了本人對於未來台灣設計更加積極奉獻的決心與毅力。最後由衷感謝各單位長官辛苦的審查與認同。



楊格 Yang, Ko

實踐大學 設計學院
工業產品設計學系

作品名稱 The day beyond numbers 保存期限之外

獲得獎項 優選 / Honorable Mention

獲獎競賽名稱 第六屆日本名古屋國際設計競賽 6th International
Competition, Nagoya Design Do!



Now.

Experiment Result

Now, the paper could accurately react the time under 5 days proved it worth developing. Although the reaction is still unstable from 6 to 10 days, it could be improved with fiber materials according to my former experiment records.



葉鑫 Yeh, Hsin

國立台灣科技大學設計研究所



作品名稱 Emergency Beacon-Kinetic Energy Flash Light 緊急照明 - 動能蓄電手電筒

獲得獎項 日本大阪設計協會企業賞(10件)/JDF Business communication work

獲獎競賽名稱 日本大阪國際設計競賽 International Design Competition Osaka



我參加 2008 年大阪國際設計競賽，主題是 "Earth life" 地球生活，主旨是近年相當受到重視的永續及環境保護議題。大約在 8 月左右開放線上註冊，同時將作品的展版上傳，10 月收到主辦單位來信通知入圍，以及製作模型的相關資訊，並且邀請我赴大阪參加作品發表及參訪活動。

會後參加的 Business Market 是與當地企業媒合的活動，當地企業與設計者能溝通交流，甚至可進一步洽談合作生產，對設計者來說是相當別出心裁的活動，亦與分別來自中、日、韓、美等國與會的設計者交流。

好的構想從點子到實際產出，需要付出許多心力。以適當的材料與技術來具體實現概念是工業設計可貴之處。感謝教育部提供設計戰國策這麼好的機會，鼓勵我們參與國際設計競賽。也感謝日本大阪國際設計競賽的主辦單位，期待日後能夠再次參加此年度國際設計盛事。



廖家嘆 Liao, Chia Han

實踐大學

工業產品設計研究所

作品名稱 AIR ISLAND / 空島

獲得獎項 金獎 / Golden Peize

獲獎競賽名稱 第六屆日本名古屋國際設計競賽

6th International Competition, Nagoya Design Do!



首先，感謝這次讓我研究的家庭，他讓我們做多次測量與詢問，我們才能對於這次的病症更加了解，才能更精確的掌握設計方向。我們發現在輔具設計領域中，很少針對亞洲人的人因尺寸去做設計，因此我們製作了符合亞洲人的 air island，如果可以幫助這些兒童獨立去進食，使其自信心增加，一步步的看他獨立自主的成長，幫助他產生與常人並無區別的想法，這便是我們最終設計目的與願景。

這次產品我們也發現之後需要改善的問題，諸如體積的縮小，重量再減輕，就目前的重量而言，攜帶出門還是有點重，我們希望能夠讓使用者使用的更加自在，成為陪伴他生活的好幫手。

之所以取名為 air island，是希望使用者用餐時的情境，有如在他們面前的是一個浮在空中又充滿食物的島嶼，使用者不費吹灰之力，就可以盡情享受餐點，與常人並無不同，才是 air island 最終的意義。

謝謝各位

許竹伶 Hsu, Chu-Ling

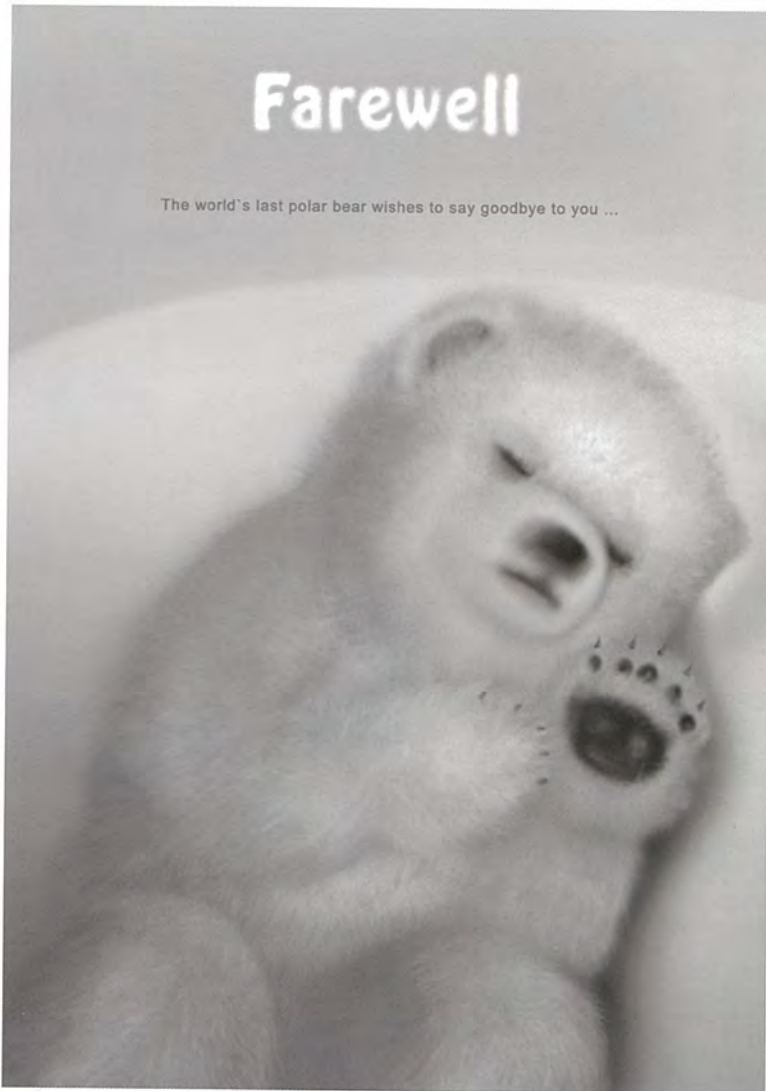
國立台灣科技大學
工商業設計系



作品名稱 FAREWELL / 珍重再見

獲得獎項 入選 / Official Selection

獲獎競賽名稱 法國安錫動畫影展 Annecy International Animated Film Festival



《FAREWELL》是一部結合經典電影故事情節，諷刺的提醒大家全球暖化嚴重性的動畫作品，此作品除了在第 8 屆新一代設計展獲得特別獎外，更在法國安錫影展獲得獎提名、德國斯圖加特影展獲得獎提名、韓國 SICAF 影展獲得獎提名、捷克 AniFest 國際動畫影展獲得獎提名並得到特別獎的殊榮。

得到國外評審的肯定讓我覺得辛苦有了代價，謝謝一直背後支持我的父母家人，謝謝孫老師辛苦的指導，我很感激曾經幫助過我的所有人，因為這些人的鼓勵及支持，才能讓我完成這部耗時一年的作品。

希望研究所可以繼續創造出更好的動畫作品，也希望台灣學生的作品可以繼續在國際舞台上發光發熱。



李惠珊 Lee, Hui-Shan

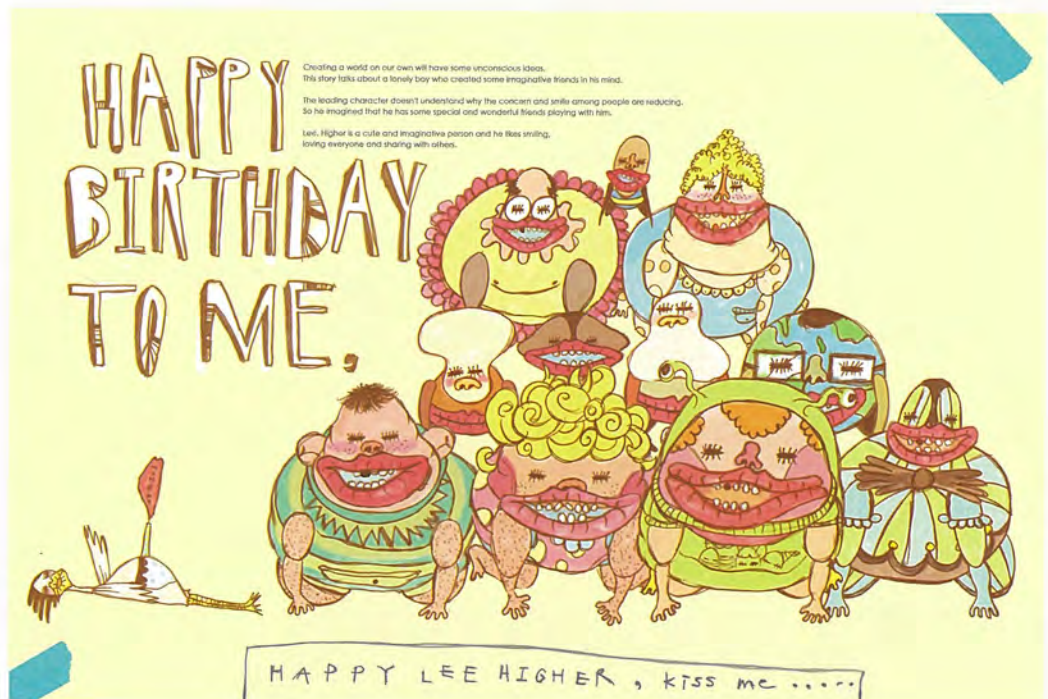
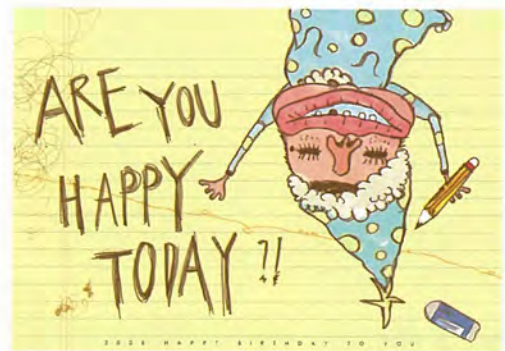
嶺東科技大學

視覺傳達設計研究所

作品名稱 Happy Birthday to Me 祝我生日快樂

獲得獎項 入選 / Official Selection

獲獎競賽名稱 法國安錫動畫影展 Anney International Animated Film Festival

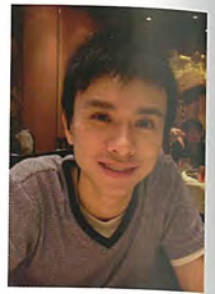


很榮幸這次參加國際競賽能有好的表現。能受到大家的肯定，我更有自信再接再厲去實踐並創作我動畫。很感謝教育部鼓勵學生，讓我們的作品可以投稿國外競賽並參予影展的活動，有機會走上國際交流。

這一次的活動，我們看的更多看的更遠，讓更多國家了解台灣學生的優秀和發展，這是我們的榮幸。期許創作更多動畫和插畫，突破更創新的模式，朝目標邁進。請繼續期待我們的作品。

馬匡霈 Ma, Kuang-Pei

國立台南藝術大學
音像動畫研究所



作品名稱 The Soliloquist 「我說啊，」我說

獲得獎項 特別表揚獎 / Special Distinction

獲獎競賽名稱 法國安錫動畫影展 Anncy International Animated Film Festival



《「我說啊，」我說。》來自我生命最低潮的時刻，卻帶我經歷更多值得紀念的美好片刻。

此作品具有許多東方與臺灣風格的暗喻與細節，透過超現實的場景安排創造出一種情緒與氛圍；採用一鏡到底式的敘事，運用視角或物件的巧妙轉換場景，讓觀眾在觀影過程中能得到不同的感受。很高興動畫的語彙能跨越國際，將創作者的心情和意念傳遞給法國的觀眾與評審。法國安錫動畫影展是世界上公認具指標性的動畫影展之一，而《「我說啊，」我說。》能夠由全球6百多件作品中獲頒獎項，對我和作品真的是莫大的肯定，也因透過此影展獎項與報導，讓動畫能夠在國際與台灣受到矚目，有機會讓更多人看到作品，得到來自不同對作品的想法和鼓勵，更是我意料外的收穫！

也或許自己能夠在此鼓勵下持續深耕創作，讓世界有更多看見臺灣動畫的機會。謝謝大家。

李元君 Lee, Yuan-Chun

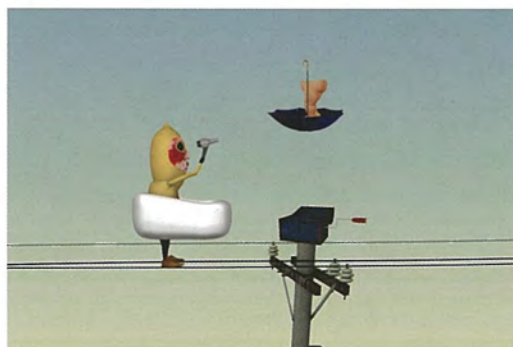
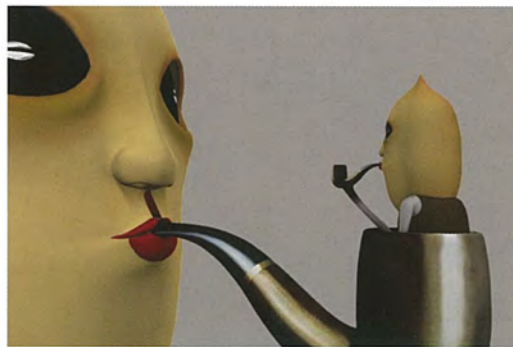
實踐大學
媒體傳達設計學系

作品名稱 Play again

獲得獎項 第三名 (動畫概念類) / 3rd Place in Animation - Conceptual

獲獎競賽名稱 美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

AnneCy International Animated Film Festival



感謝你們支持台灣學生，鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽。

林韋達 Lin, Wei-da

實踐大學
媒體傳達設計學系

作品名稱 the lemon tree 檸檬樹

獲得獎項 入圍 / Selected

獲獎競賽名稱 美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展
ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival





施雅純 Shih, Ya-Chun

吳溥芳

莊雅雯

國立台灣藝術大學

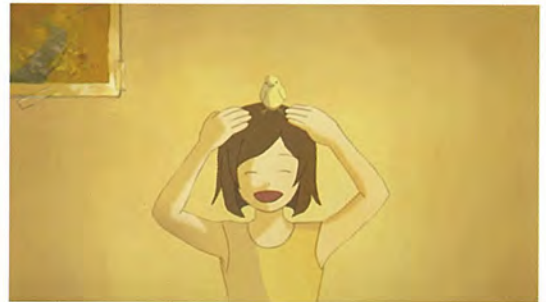
多媒體動畫藝術系

作品名稱 The Sea Wind 起風時

獲得獎項 入圍 / Selected

獲獎競賽名稱 美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival



參加國際競賽就像投摸彩：只要有參加就有機會，而多投比賽中獎機率則會稍微上升。就像廣告說的：一券在手，希望無窮。

我私下以為，競賽的宗旨在於彰顯作品除商業賣座不賣座以外的價值。很高興我們有這個榮幸，既能做自己所喜歡、認同的作品，又能獲得國際競賽的肯定。感謝團隊成員對彼此的包容、讓步與耐心，一年半的製作期不是一段短時間，沒有成員的包容、讓步與耐心就沒有這件作品的完成。感謝指導老師的辛勞，不計其煩與我們一再討論作品。也感謝教育部提供這項獎金減輕學生創作所背負的經濟壓力。最後要感謝上蒼，讓我們能在短暫的人生中得到如此的體驗。

王尉修 Wang, Wei-Xiu

國立台灣藝術大學
多媒體動畫藝術學研究所



作品名稱 Fart in Elevator 臭屁，電梯

獲得獎項 產業動畫類 第三名 / industry animation 3rd Place

獲獎競賽名稱 美國 ACM SpaceTime 學生動畫競賽
ACM SIGGRAPH SpaceTime Student



凡是曾經做過動畫，或著是了解動畫製作流程的人，一定都能理解動畫短短幾分鐘的成果會需要多少的時間和努力，尤其在學生獨立製作缺乏人力和資源的環境下，那些時間成本往往是無法回收的，唯一能夠鼓舞我們這些學生創作者疲累的身心，讓我們能夠迎接下一次的挑戰的動力，就是各大動畫影展評審的肯定、觀眾的掌聲，以及不可預期的獎項和獎金，從付出到收成，從掏空乾涸的腦袋到滿滿的回饋，很高興我能夠經歷這一次完整的創作經驗，感謝我的指導老師張維忠老師和協助我完成這個作品的張閱傑同學，更感謝教育部不斷地鼓勵藝術設計類的學生創作，提供豐厚卻又不可預期的獎金，謝謝！



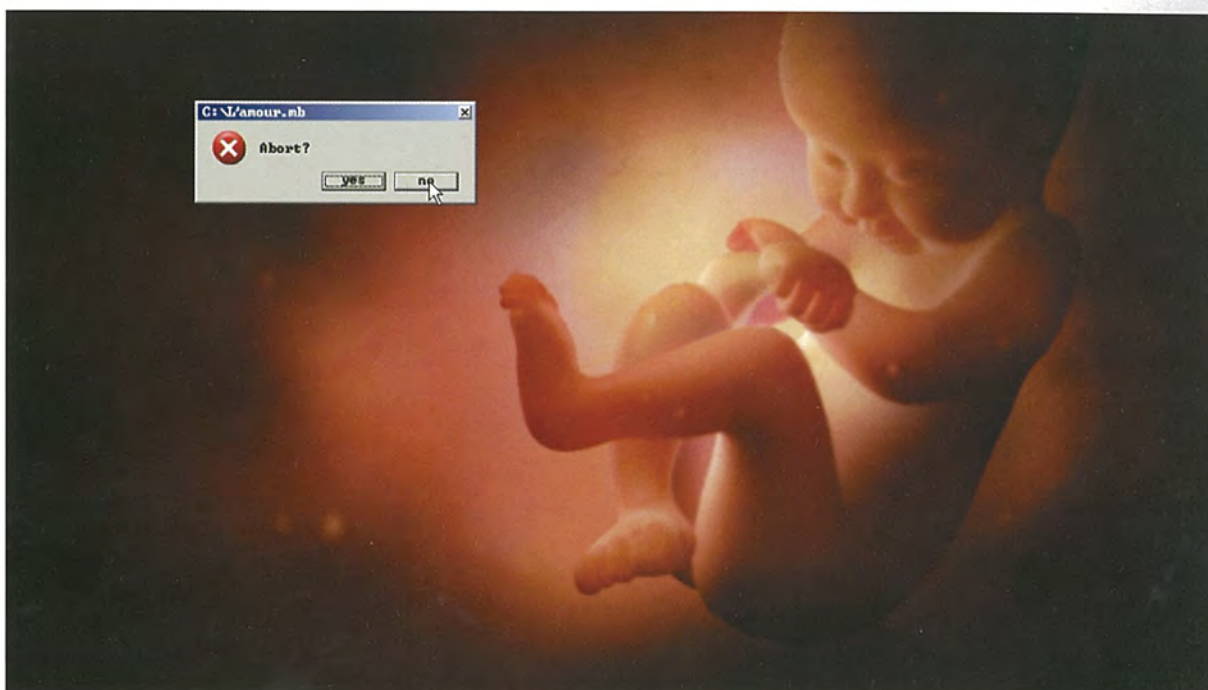
蕭勝文 Hsiao, Sheng-Wen

國立台灣科技大學
工商業設計研究所

作品名稱 Love Child / 愛子

獲得獎項 評審團獎 / Jury Award Nominees

獲獎競賽名稱 美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展
ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival



於 Siggraph 會場，面對世界的時候，

才深刻體認到，“故事是一切。”

謝謝孫春望教授，

謝謝我的家人。

羅迎禎 Lo, Ying-Chen

元智大學
資訊傳博系

作品名稱 Wonder Tree / 心樹

獲得獎項 入選 / Selected

獲獎競賽名稱 美國 ACM SpaceTime 學生動畫競賽
ACM SIGGRAPH SpaceTime Student



入圍了 Siggraph Space-Time Animation Competition，讓我們能夠有這個機會，參與這個國際的盛會。在這個國際的盛會裡，可以遇到來自世界各地的同好者，不論是在動畫、互動裝置以及平面的作品，大家都可以互相交流、互相勉勵。除了可以看到各地的作品之外，也能夠見識道新穎的科技技術，還有很多國際知名的公司，在他們的會場攤位上，展現出他們最新的作品及技術，讓我們在這個盛會上大開眼界。在這麼大型的展覽上，雖然只是入圍其中一小環的比賽，但能看到自己的作品，在此跟大家互相切磋、互相交流，覺得很榮幸，也獲益良多。



梁雅婷 Liang, Ya-Ting

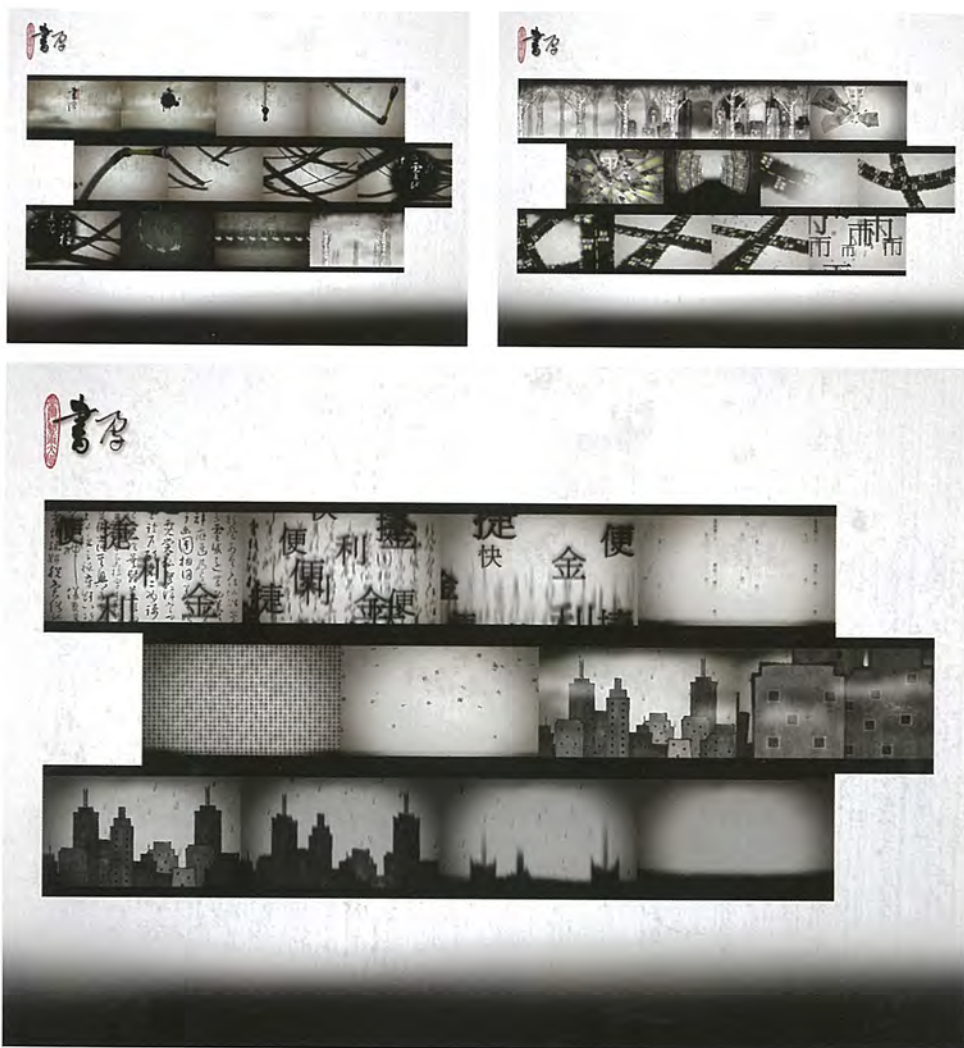
國立台灣藝術大學
多媒體動畫藝術系

作品名稱 Birth of Calligraphy 書孕

獲得獎項 入圍 / exhibition

獲獎競賽名稱 美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival



此次得獎給了我很大的鼓勵，更讓我感謝生命中教導過我的所有人，沒有這些人，我也沒有這些想法做這個作品。

很單純的，做這件作品的最初想法就是結合自己所擅長的書法與大學四年下來所學的多媒體動畫去呈現一個屬於個人學習的一個記錄，一開始很猶豫做這樣抽象的東西是不是只有自己看得懂再加上自己的技術也沒那麼好，很怕自己做出一個很糟糕的東西，幸虧身邊很多同學以及老師的支持還有那一股想挑戰自己的心，很開心的我完成了這件作品，也從這件作品學習到很多，更知道書法對我的重要，這些學習經驗我會把他們一點一滴累積，現在的想法還不夠寬廣，未來等待著我學習的路很長，此次的得獎就像一雙無形的手，它拍拍我的肩膀，鼓勵我繼續的學習與成長。

謝謝這些給我機會的人！這樣的肯定更是我努力學習下去的動力。

張家胤 Chang, Chia-Yin

國立台灣藝術大學

陳怡婷

多媒體動畫藝術系

張湛敏

作品名稱 Artificial Rainbow 人工彩虹

獲得獎項 入圍 / Entry

獲獎競賽名稱 美國 ACM SpaceTime 學生動畫競賽

ACM SIGGRAPH SpaceTime Student



我們在創作的這一年多裡，投入了我們的心血與理想，於是我們擁有了代表我們的作品，並且很高興能夠參與「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，此計畫鼓勵學生邁向國際，讓我們在參與國外的比賽同時，能夠與各國的學生競爭，看見自己的能力在世界各國學生中的差別，最後能夠入圍美國 ACM SIGGRAPH -Space Time，就像大家說的，入圍即是肯定，對我們來說更是如此，但也代表我們還有很大的進步空間，未來還要更加努力，相信每一部好的作品，也都是經過作者投入大量的時間與精力，要在國際上脫穎而出，則需要比別人更下一番功夫，更何況創作之路沒有終點，希望以後能夠創作出更好的作品，也希望還有機會能夠再次參與此計畫，得到更多的肯定。



廖思婷 Liao, Szu-Ting

國立台灣科技大學
工商業設計系

作品名稱 Substitute / 替代品

獲得獎項 觀眾票選獎 / The EJECT Audience Award

獲獎競賽名稱 德國柏林動畫影展 International Short Film Festival Berlin



此作品為大四畢製專題，承蒙孫春旺教授和畢業學長的指導及同學的鼓勵，為期半年的工程才結束。影片完成之際，得知數媒中心正逢本屆全國學生動畫競賽選，提供機會協助學生投稿國際影展，便報名參加。有幸獲得參賽資格，並入圍今年德國柏林短片影展，實在是熬夜製作之時始料為及的成果，帶來相當程度的後繼效應，在自己對於創作與設計的路上，無疑是股正向力量，十分幸運感謝。

啟程前往德國柏林的參展之旅，觀摩來自世界各地的優秀作品，其所蘊含的創意與藝術能量驚人。競賽單元入選作品各異其趣，有的淺顯易懂，有的略為晦澀，部分由於觀者地緣關係或文化背景差異，有不同的理解和詮釋角度，反應也相當兩極。我想這也是往後創作必須多加思考的地方。雖各國民情都獨具風格不可輕易抹除，但如何將既有文化元素以一種深入淺出的方式去表演，跨過藩籬傳遞訊息讓觀者感同身受，是相當重要的課題，方能成就一見會說話的作品。

莊絢淳 Chuang, Hsun-Chun

國立台灣科技大學設計研究所



作品名稱 The Coin

獲得獎項 優選 / A Best of Selection

獲獎競賽名稱 奧地利國際電子藝術競賽

Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts



首先很感謝教育部設計戰國策給了我一個獲得「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎學金的機會。The Magical EyeBall 目前入圍 6 個國際動畫影展 1.SIGGRAPH Asia Computer Animation Festival 2009 2.Prix Ars Electronica Animation Festival 2009 3.I Castelli Animation Festival 2008.4.Melbourne International Animation Festival 2009 5.The London International Animation Festival 2009 6.Puchon International Student Animation Festival 2009。這對我個人最大的兩個最大個喜悅分別是為國爭光與把自己的里程碑再推遠... 透過這次的計畫會讓投入努力與夢想的我永遠記得這段成長中最大寶石；也可以再次證明台灣的设计者也可有站上國際舞台的能力。對於自我.. 我會努力在去充實自我, 訂下下一階段努力的目標, 再次投入夢想與努力在把自己推向更遠的高峰。

林家瑜 Lin, Chia-yu

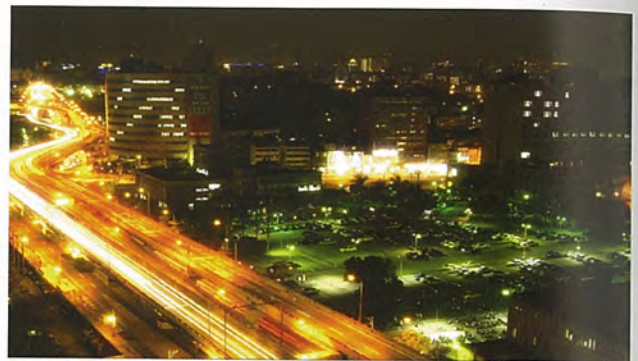
國立台灣科技大學
工商業設計系



作品名稱 Nacture / 夜妝

獲得獎項

獲獎競賽名稱 義大利 I CASTELLI 動畫影展 | Castelli Animati Festival



因為學校的畢業製作，第一次製作動畫「夜妝」，很幸運進入圍義大利城堡動畫影展，獲獎之後所得到的一切經歷，尤其是前往義大利羅馬參與影展，是當初辛苦製作時所始料未及的。

「夜妝」在義大利受到許多觀眾的喜愛，大家在觀賞完影片後互相交流，不同的文化背景讓我有相當驚奇的體驗，相對於我們生活的快速節奏，義大利人顯得相當悠閒，我在當地感受到的是他們將創意融入在生活中的自然，以及無形中養成的品味。

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



IDC 2010

Competition Information 藝術與設計類競賽資訊

九十九學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」
教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點

九十八學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點

民國 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

民國 97 年 1 月 31 日教育部台高(一)字第 0970004084C 號令修正

一、依據

教育部(以下簡稱本部)為執行鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽分項計畫,特訂定本要點。

二、目的

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

三、申請條件

國內公私立高級中等以上學校在學學生,並具有中華民國國籍者。

四、獎勵基準

(一) 競賽獎金:參加本部公告之國際比賽且成績優異者,依下列規定核發獎金:

項目 等級	全場大獎	金獎 (第一名)	銀獎 (第二名)	銅獎 (第三名)	優選	入選
第一等	一百五十萬元	一百萬元	八十萬元	五十萬元	十五萬元	二萬五千元
第二等	一百萬元	八十萬元	五十萬元	三十萬元	五萬元	一萬五千元
第三等	五十萬元	三十萬元	二十萬元	十萬元	二萬五千元	一萬元
備註	1.該項比賽如無全場大獎、金獎、銀獎、銅獎之區分,則以當年度審查委員會決議額度頒發獎金。 2.本表獎金額度自九十八年度起適用,九十七年度仍依本要點修正生效前之獎勵基準核發。					

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

項目 等級	補助金額
第一等	艙等/經濟艙 補助往返機票費上限(檢核實報銷): 歐洲地區每名四萬五千元 美洲地區每名三萬五千元 亞洲地區每名二萬元
第二等	
第三等	
備註	參加第一等至第三等藝術與設計類國際比賽獲得全場大獎、金獎、銀獎及銅獎,出國領獎須由指導老師(以一位為限)陪同參加者,指導老師並核發等額之差旅費補助。

五、申請及審查作業

- (一) 各校於本部規定期程內，有學生參加本部公告之國際比賽且成績優異者，得於每年九月三十日前，檢附執行成果向本部提出申請。
- (二) 申請者如同一作品獲得多項競賽之獎勵，僅擇最優之成績獎項，核予獎金。
- (三) 為多人共同參賽且老師具名為共同創作者之申請案，一律不予受理。
- (四) 申請者須備妥二種以上兼具得獎者姓名及作品名稱之得獎相關證明文件。
- (五) 本部原則於每年十一月十五日前召開評選會議，核定獲獎勵學校名單及獎勵額度，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、經費請撥及核銷

- (一) 經審核獲獎勵之學生，應依第四點規定之獎勵基準，檢據由其就讀學校於每年十二月十五日前造冊報本部請撥經費。
- (二) 獲獎勵之學生，應由其就讀學校於次年一月三十一日前，依本部補助及委辦經費核撥結報作業要點辦理核結。

八、成效考核

- (一) 本部得視需要，邀請獲獎勵之學生配合參與藝術與設計人才培育年度計畫及各項教學推廣活動。
- (二) 本部得評估計畫成效，決定是否繼續計畫或修正計畫內容。

九、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。

註：本計畫自民國 98 年 8 月 31 日起公告：「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點」申請資料，均須加附「作品授權同意書」，如未簽署本授權同意書者，經 99 年度審查會議決議後，將視同資料不全，不予獎勵。

九十八年度教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽一覽表

綜合設計類：

- | | |
|---|-----|
| 1. 德國紅點設計獎 red dot design award | 第一等 |
| 2. 日本大阪國際設計競賽 International Design Competition Osaka | 第一等 |
| 3. 日本名古屋國際設計競賽 NAGOYA DESIGN DO ! | 第一等 |
| 4. 美國傑出工業設計獎 Industrial Design Excellence Award (IDEA) | 第一等 |
| 5. 德國 iF 獎 iF award | 第一等 |
| 6. 英國設計與藝術指導協會學生獎 D&AD Student Awards | 第一等 |
| 7. 奧地利國際電子藝術競賽 Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts | 第一等 |
| 8. 英國倫敦國際獎 London International Awards | 第一等 |
| 9. 荷蘭 :Output 國際學生大賞 : output international student award | 第二等 |

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 |

平面設計類：

- | | |
|---|-----|
| 1. 波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw | 第一等 |
| 2. 捷克布魯諾國際平面設計雙年展 International Biennale of Graphic Design in Brno | 第一等 |
| 3. 日本富山國際海報三年展 International Poster Triennial in Toyama | 第一等 |
| 4. 法國瀟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. 美國傳達藝術年度設計及廣告獎 Communication Arts Design and Advertising Annual Competition | 第一等 |
| 11. 日本名古屋國際設計競賽 NAGOYA DESIGN DO ! | 第一等 |
| 12. 芬蘭拉赫第國際海報雙年展 Lahti Poster Biennial | 第一等 |
| 13. 美國 One Show Interactive 廣告創意獎 One Show Interactive | 第一等 |
| 14. 東京 TOKYO TDC 字體設計競賽 Tokyo Type Directors Club Annual Award | 第一等 |
| 15. NY TDC 紐約字體設計競賽 NY TDC Awards | 第一等 |
| 16. 韓國國際海報雙年展 Korea International Poster Biennale | 第二等 |

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. 韓國富川國際學生動畫影展 Puchon International Student Animation Festival | 第二等 |
| 9. 義大利 I CASTELLI 動畫影展 I Castelli Animati Festival | 第二等 |
| 10. 日本廣島國際動畫影展 International Animation Festival Hiroshima | 第二等 |
| 11. 澳洲墨爾本國際動畫影展 Melbourne International Animation Festival | 第三等 |

工藝設計類：

- | | |
|------------------------------------|-----|
| 1. 德國 TALENTE 國際競賽特展 TALENTE | 第一等 |
|------------------------------------|-----|

九十八學年度教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

競賽資料簡介

綜合設計類：第一等

產品設計類：第一等

德國紅點設計獎－產品設計獎

Red dot award: Product design

官方網站	http://en.red-dot.org/product-design.html
主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 國際紅點設計獎為世界上知名設計競賽中最大且最有影響力之大賞，共分為三種獎項。分別為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳播設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。
參考資料	官方網站、red dot award 2010 年報名簡章
參賽資格	被主辦單位所邀請的特定製造商及設計者才得以參加這個被國際品質認證的競賽。在2010年所參加「紅點設計獎－產品設計獎」的作品主要是以一系列的產品呈現為主，這些參賽作品應為2008年1月1日前尚未出現在市場上，或將於2010年7月1日後上市之作品。
收件期限	較早報名：2009/12/04 前 一般報名：2010/01/22 前 逾期報名：2010/02/10 前 * 2010年1月25至29日期間開放自行組裝者組裝
參賽費用	較早報名：190 € 一般報名：210 € 逾期報名：230 € * 若呈交作品超過尺寸比例1立方公尺則須增收費用
參賽類別	1. 客廳與臥室用品類 2. 家居用品及廚房用品類 3. 餐具類 4. 臥室、SPA及空調類 5. 照明及燈具類 6. 園藝類 7. 休閒、運動及遊戲類 8. 時尚及配件類 9. 手錶及珠寶首飾類 10. 建築及室內設計類 11. 辦公室相關類 12. 工業及工藝品類 13. 生命科學及醫學類 14. 汽車、廂型車及交通類 15. 娛樂科技及相機類 16. 傳播類 17. 電腦類
評分標準	創新性 功能性 人體工學 自我論述能力 概念邏輯性 環保性 耐久性 象徵意象及感性元素 產品系統整合度
連絡方式	Mr Jan F. Soetebeer Senior Product Manager 電話：+49 (201)3010420 傳真：+49 (201)3010440 soetebeer@red-dot-award.com

綜合設計類：第一等

德國紅點設計獎－傳播設計獎 Red dot award: Communication design

官方網站	http://en.red-dot.org/communication-design.html																		
主辦單位	Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany 國際紅點設計獎為世界上知名設計競賽中最大且最有影響力之大賞，共分為三種獎項。分別為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳播設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。																		
參考資料	官方網站、red dot award 2010 年報名簡章																		
參賽資格	「紅點設計獎－傳播設計獎」開放給設計師、廣告公司、設計事務所、及傳播設計作品的委託客戶。參賽作品需於 2008 年 1 月 1 日至 2010 年 7 月 1 日間公佈發表或出版。 * 參賽作品不受數量限制 * 參賽者可將一件作品以不同組別參賽（最多 3 個組別為限），但需分別為組別之作品重新註冊，作品在各組別中將被視為獨立個體並獲得獨立審核。																		
收件期限	較早報名：2010/5/05 前 一般報名：2010/5/28 前 逾期報名：2010/6/11 前 所有參賽作品需於 2010/6/21 至 2010/07/02 以內繳交																		
參賽費用	<table border="1"> <thead> <tr> <th>展示品(件)數目</th> <th>1</th> <th>2-5</th> <th>6 件以上</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>較早報名</td> <td>90 €</td> <td>100 €</td> <td>200 €</td> </tr> <tr> <td>一般報名</td> <td>100 €</td> <td>120 €</td> <td>250 €</td> </tr> <tr> <td>逾期報名</td> <td>130 €</td> <td>150 €</td> <td>300 €</td> </tr> </tbody> </table> <p>* 報名費根據作品組別計算，每件作品須分開報名 * 如需特殊器材進行展示則需額外繳交 95 € 器材使用費 參賽類別 13-24 展示品數量不受限制 較早報名：220 € 一般報名：230 € 逾期報名：260 €</p>			展示品(件)數目	1	2-5	6 件以上	較早報名	90 €	100 €	200 €	一般報名	100 €	120 €	250 €	逾期報名	130 €	150 €	300 €
展示品(件)數目	1	2-5	6 件以上																
較早報名	90 €	100 €	200 €																
一般報名	100 €	120 €	250 €																
逾期報名	130 €	150 €	300 €																
參賽類別	1. 企業設計 2. 郵票及銀行票據類 3. 年度報告類 4. 廣告類 5. 包裝設計 6. 編輯類 7. 用戶使用手冊 8. 雜誌及報紙設計 9. 字體 10. 遊戲 11. 插圖及漫畫 12. 海報 13. 活動設計 14. 資訊設計 / 公共空間 15. 線上通訊類 16. 線上廣告類 17. 電子商務設計 18. 線上新聞 19. 線上教育與知識 20. 數位遊戲 21. 介面設計 22. 電視與電影 23. 形象片 24. 音響設計																		
評分標準	原創性 感性元素 設計品質 有效性																		
連絡方式	Ms Aylin Polat 電話：+49 (0)20130104-38 傳真：+49 (0)20130104-40 E-mail：polat(at)red-dot-award.com Ms Sora Lina Loesch Telefon: +49(0)20130104-18 team@red-dot-award.com																		

綜合設計類：第一等

產品設計類：第一等

德國紅點設計獎－設計概念獎

Red dot award: Design concept

官方網站 <http://www.red-dot.sg/concept/index.htm>

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

參考資料 官方網站、red dot award 2010 年報名簡章

參賽資格 所有來自世界各地的設計師，設計工作室，產品公司，研究實驗室，發明人，設計專業人士和設計學生都有資格參與競賽。

收件期限 較早報名：2010/1/15-2010/4/15(作品繳交期限 2010/5/14)
一般報名：2010/4/16-2010/7/01(作品繳交期限 2010/7/09)
逾期報名：2010/7/02-2010/7/08(作品繳交期限 2010/7/12)

參賽費用

參賽者類別	較早報名	一般報名	逾期報名	繳交額外作品
公司	100 €	140 €	180 €	100 €
個人	50 €	70 €	100 €	50 €
個別團體 (2 人)	70 €	110 €	150 €	60 €
個別團體 (3 人)	80 €	120 €	160 €	70 €
個別團體 (4 人)	90 €	130 €	170 €	80 €
個別團體 (5 人)	100 €	140 €	180 €	90 €
機構	100 €	140 €	180 €	100 €

參賽類別 1. 公共空間類 2. 生活居所類 3. 移動運輸類 4. 能源類 5. 環保類 6. 衛浴用品類 7. 家用電氣類
8. 室內用品類 9. 照明用具類 10. 傢俱類 11. 生產力用具類 12. 辦公用品類 13. 安全保護類
14. 中高齡人士 (Third age) 用品類 15. 生命科學類 16. 互動與溝通用品類 17. 娛樂用品類
18. 時尚用品類 19. 教育用品類 20. 康樂育樂用品類

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

連絡方式 red dot award: design concept
Leong Su Ming or Mandy Wu
award@red-dot.sg
red dot Singapore
28 Maxwell Road, red dot Traffic, #02-15 Singapore 069120
+65 65347194

綜合設計類 03：第一等
 平面設計類 11：第一等

日本名古屋國際設計競賽 NAGOYA DESIGN DO!

官方網站	http://www.idcn.jp/compe/
主辦單位	Nagoya International Design Competition Committee 從 1998 年起，兩年一度的名古屋國際設計競賽，主要在於為年輕並具有潛力之設計師提供展示及思想交流機會。2010 年的競賽成果將會變成為「創意設計城市名古屋」的新願景。 本競賽主要將名古屋的各個問題層面藉由競賽之方式尋求解決方案，希望能鼓勵年輕設計師為理想社會提供的創新想法。除了獎金外，得獎者得以優先參與名古屋研討會並對外公開呈現討論成果。
參考資料	官方網站、2010 年參賽申請簡章
參賽資格	從事設計之工作者皆可參加，鼓勵依據各次競賽主題之創新設計作品。 * 所參賽作品不得重複報名其他競賽，並不得公開發表。 * 介於 18 至 34 歲之團體或個人。 * 團體或個人只能繳交一份作品。 * 競賽語言以日語及英語為主。
收件期限	申請日期：2010/04/01-2010/04/23
參賽費用	免報名費
參賽類別	1. 產品部份 2. 空間部分 3. 視覺傳播部份 4. 其他部分
評分標準	由兩回合審查之方式篩選各類別合格作品。 審查內容： 配合所要求主題之一致性 社會應用性 獨創性 創新品質 機能性等
連絡方式	Nagoya International Design Competition Secretariat International Design Center NAGOYA Inc. Design Center Building 6F, 18-1, Sakae 3-chome, Naka-ku, Nagoya, 460-0008 Japan 電話：+81-522652105 傳真：+81-522652107 designdo2010@idcn.jp

綜合設計類 04：第一等

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

官方網站	http://www.idsa.org/
主辦單位	Industrial Designers Society of America (IDSA) 1980年由美國工業設計協會(IDSA)和美國《商業週刊》(Business Week)共同舉辦的「IDEA設計獎」(Industrial Design Excellence Awards)迄今已有30年歷史。該競賽目標不僅在於提升使用者生活品質,也期望達到增進經濟效應的目的,評選標準在於「產品市場價值」與「人性化考量」,因此歷年獲獎的產品,特別強調人體工學及產品對使用者的效益,此外也特別考量產品是否能對社會和自然生態帶來益處。 作為全球最有影響力的工業設計競賽之一,美國IDEA傑出工業設計獎,設立的目的是提高商家及大眾對於工業設計的認識,提高人們的生活品質,展示美國及世界各國工業設計的優秀作品。IDEA獎特別著重設計的原創概念及人文關懷,被視為難度最高的設計比賽。
參考資料	官方網站、2010年參賽申請簡章
參賽資格	參賽者資格:全世界各地的設計師及作品皆可參賽。學生作品只能參加學生組(即使該作品已在研究中、生產中或是以取得廠商贊助)。若參賽者作品去年參賽未得獎,但作品仍符合其它參賽條件,仍可再參賽一次。參賽者可送多件作品參賽,但每一件作品都須分開寄送及繳費,並使用獨立的參賽編號。 作品資格:作品必須在2007年2月6日至2009年2月6日間開始販售(這指的是在這段期間中,作品必須以完成形式在各零售通路上銷售)。學生組及概念設計類作品必須在2007年2月6日至2009年2月6日間遞交給學校或客戶。設計概念類作品必須尚未量產。研究設計類作品必須在2004年2月6日至2009年2月6日間遞交給客戶或學校。
收件期限	2010年報名已截止
參賽費用	已無相關資訊
參賽類別	1.商業及工業產品 2.傳播工具 3.電腦配備 4.設計策略 5.生態設計 6.娛樂器材 7.環保類 8.家居用品類 9.互動式產品經驗 10.休閒娛樂用品 11.醫學及科學產品 12.辦公室及生產力 13.包裝及繪圖 14.個人配件 15.研究類 16.服務設計 17.學生設計 18.交通運輸類
評分標準	創新性(Innovation)、產品對使用者的效益(Benefit to the user)、產品對社會及自然生態的效益(Benefit to society and natural ecology)、產品對客戶的效益(Benefit to the client)、視覺吸引力及美感(Visual appeal and appropriate aesthetics)、產品可行性及嚴謹度(Usability testing, rigor, reliability)、內部因素及方法(Internal factors and methods)。
連絡方式	IDSA 45195 Business Court, Suite 250, Dulles, VA 20166-6717 電話: +1 (703)-7076000 傳真: +1 (703)-7878501 Bridget Brooks bridgetb@idsa.org

綜合設計類：第一等

產品設計類：第一等

德國 iF 獎－產品設計獎

iF product design award

官方網站	http://www.ifdesign.de/awards_product_index_e
主辦單位	<p>iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany</p> <p>自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。</p> <p>iF 獎項共分為六項，分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳播設計獎 (iF communication design award)、iF 中國設計獎 (iF design award china)、iF 材料獎 (iF material award)、iF 包裝獎 (iF packing design award)、iF 概念獎 (iF concept award)。</p> <p>iF 產品設計獎涵蓋了各個領域的產品設計。本競賽為設計創新作品提供了一個平台；藉此我們從而認識到現今的全球網路世界與其相關之動態。</p>
參考資料	官方網站、2011 年參賽申請簡章
參賽資格	製造商或設計者所大量製造之產品在市面上銷售未滿三年者，或競賽當年才進入生產階段之產品皆可參加 2011 年 iF 產品設計獎競賽。
收件期限	<p>較早報名：2010/8/15 一般報名：2010/9/15 逾期報名：2010/9/30</p> <p>* 所有作品皆需於 2010/10/01 至 2010/10/22 以內送達繳交。</p> <p>* 2010 年 11 月 1 至 5 日開放自行組裝。</p>
參賽費用	<p>較早報名：115 € 一般報名：145 € 逾期報名：205 €</p> <p>* iF 將會收取額外間接管理費用 190 € (包含運送、操作安裝成本以及作品審查呈現)</p> <p>* 任何作品都將被額外收取營業增值稅 (Value added tax) 費用</p> <p>* 得獎後將會收取相關出版及展示費用。</p>
參賽類別	1. 交通設計 2. 休閒與生活 3. 音響及影像 4. 電信類 5. 電腦類 6. 辦公與商業 7. 照明 8. 家具與家飾織品 9. 廚房與家電用品 10. 衛浴用品與健康 11. 建物 12. 公共設計與室內設計 13. 醫學 / 健康與照護 14. 產業與技術手工藝 15. 特殊運具 / 營造 / 農業 16. 進階研究
評分標準	<p>設計品質</p> <p>完成度</p> <p>使用材質</p> <p>創新度</p> <p>對環境影響程度</p> <p>功能性</p> <p>人體工學</p> <p>功能用途的形象</p> <p>品牌價值與品牌塑造</p> <p>通用設計</p>
連絡方式	<p>E-mail: product@ifdesign.de</p> <p>Dirk Bartelsmeier</p> <p>電話：+49-511-8932404</p> <p>Sabine Böhmer</p> <p>電話：+49-511-8932428</p> <p>Anja Delecate</p> <p>電話：+49-511-8932419</p>

綜合設計類：第一等

德國 iF 獎－傳播設計獎

iF communication design award

官方網站 http://www.ifdesign.de/awards_communication_index_e

主辦單位 iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany
 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。
 iF 獎項共分為六項，分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳播設計獎 (iF communication design award)、iF 中國設計獎 (iF design award china)、iF 材料獎 (iF material award)、iF 包裝獎 (iF packing design award)、iF 概念獎 (iF concept award)。
 iF 傳達設計獎涵蓋所有領域的傳達設計。此競賽反映不斷成長的媒體選擇以及創意產業在全球網路化的世界所面臨的相關挑戰。本競賽於 2004 年首次舉辦迄今。

參考資料 官方網站、2011 年參賽申請簡章

參賽資格 所有與傳播設計設計有關作品，例如廣告、出版品、相關活動、商業報告或網頁等，公司行號、設計者、廣告公司、建築師、室內設計師及其他傳播設計提供者之作品者，只要符合比賽要求標準皆可參加競賽，且無限制參賽作品之數量。傳播設計獎共有 7 項參賽類別。
 繳交作品屬於 1. 數位媒體、2. 產品介面、3. 印刷媒體及 4. 包裝四項類別者，需在頒獎典禮之前出版，但出版不可超過 2 年。
 繳交作品屬於 5. 大型建築 6. 跨媒體整合 7. 好到不像真的三項類別者，其作品之議題必需反應在兩年內所發生之相關議題（即使作品製作期間超過兩年前）。

收件期限 較早報名：2010/3/01 一般報名：2010/4/16 逾期報名：2010/4/30

* 所有作品皆需於 2010/05/05 前送達繳交

* 2010 年 5 月 12 日開放自行組裝

參賽費用

參賽類別		較早報名	一般報名	逾期報名
1. 數位媒體		195	205	265
2. 產品介面	電腦動畫 (件)	195	205	265
	作品原型	295	305	365
3. 印刷媒體	1 件	105	115	150
	2 件以上 (含)	185	195	255
4. 包裝	1 件包裝作品	105	115	150
	2 件以上包裝作品	185	195	255
5. 大型建築	270	295	380	80 €
6. 跨媒體整合	250	275	360	80 €
7. 好到不像真的 (too good to be true)	95	105	135	80 €

* 第二項產品介面－作品原型包含額外處理費用 100 歐元

參賽類別 1. 數位媒體 2. 產品介面 3. 印刷媒體 4. 包裝 5. 大型建築 (Corporate Architecture) 6. 跨媒體整合 7. 好到不像真的 (Too good to be true)

評分標準 1. 數位媒體 / 2. 產品介面：對象及特定傳播與內容、可用性、外表與觀感、獨特性。3. 印刷媒體 / 4. 包裝：對象及特定傳播與內容、設計品質與創造性、材質選擇與完成度、成本效力、顧客適宜性。5. 大型建築：要求與目標、建築與設計品質、施作品質及細節品質、材料選擇與應用、空間概念與氛圍、使用功能性與彈性、Corporate Design、對環境之衝擊。6. 跨媒體整合：根據不同媒體之關係連結與關係網絡，對於平面或數位媒體給予評分標準。7. 好到不像真的：只有一項評分標準：所呈現的作品必須要是“好到不像真的”。

連絡方式

Anja Kirschning

電話：+49.511.8932403

傳真：+49.511.8932425

anja-martina.kirschning@ifdesign.de

Carmen Wille

電話：+49.511.8932438

傳真：+49.511.8932425

carmen.wille@ifdesign.de

綜合設計類：第一等

德國 iF 概念獎

The iF concept award

官方網站	http://www.ifdesign.de/awards_concept_index_e
主辦單位	iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany 自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。 iF 獎項共分為六項，分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳播設計獎 (iF communication design award)、iF 中國設計獎 (iF design award china)、iF 材料獎 (iF material award)、iF 包裝獎 (iF packing design award)、iF 概念獎 (iF concept award)。 iF 概念獎是一項焦點廣泛的競賽。從 2002 年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師繳交創新作品競逐獎項。iF 概念獎提供設計、建築、行銷與工程學系等學生及畢業不久的青年設計師一個機會參與國際競賽，並展現自己的想法予對設計有興趣的人士。
參考資料	官方網站、2011 年參賽申請簡章
參賽資格	從世界各地學生之學術設計、建築、行銷與工程課程等，皆可繳交作品參與 iF 概念獎競賽。以團體或個人名義參賽都可接受。學生若完成上述課程後，畢業後兩年內也可參賽（但需附上學校註冊日期）。參賽者所繳交作品不受件數限制，但每項作品只能參與一項類別之競賽。
收件期限	* 所有作品需於 2010 年 1 月 5 日前報名，於 1 月 10 日前送達繳交，並自行負擔 iF 合作貨運廠商 Khne&Nagel 之作品運送費用。 * 每項作品必須額外繳交製作海報及 CD，海報語言說明必須使用英文。 * 海報內容包含報名編號、作品名稱、就讀學校科系名稱及都市與國家。 * 海報尺寸 DIN A1 84.0×59.4CM(解析度 200dpi)，請儘量以數位方式製作並印製，印製時不得含有亮光漆或矽膠。 * 海報格式內容請參考 2010 年簡章內容 (http://www.ifdesign.de/cmsmdblive/3215.pdf)
參賽費用	免費報名（但需自行負擔作品運送費用）。
參賽類別	1. 準備上市類 2. 工業設計類 3. 時尚設計 4. 傳播—多媒體設計 5. 建築與室內設計 6. 通用設計類
評分標準	設計品質、創新度、使用意圖與形象 / 使用介面、目標團體關聯性、要求與目標、社會關聯 / 適宜性、環境友善度、通用設計準則、材質選擇、功能性、安全性、實用性
連絡方式	Anna Reissert 電話：+49.511.8932423 傳真：+49.511.8932401 anna.reissert@ifdesign.de

綜合設計類 06：第一等

平面設計類 08：第一等

英國設計與藝術指導協會學生獎 D&AD Student Awards

官方網站	http://studentawards.dandad.org/2010/
主辦單位	D&AD, London, UK 1962年，英國 D&AD 是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告…等領域發展推廣，英國 D&AD 所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件去創意發想。
參考資料	官方網站、2010年參賽申請簡章
參賽資格	已於學校註冊之大學生、學士後或更高教育課程，來自全世界各地的學生皆可參與競賽。 * 可以個人名義或最多 5 人之團體參賽。 * 報名表於線上填寫完後需下載列印繳交。 * 每件作品須分開報名。所有作品皆須註明參賽者完整姓名、指導教師姓名以及學校名稱。 * 各類作品繳交格式（如海報、影像檔、錄音檔、3D 物品或作品型錄檔案資料夾）請參照參賽簡章： http://studentawards.dandad.org/2010/uploads/entry_info_and_rules.pdf
收件期限	最後線上報名期限：2010/03/19 下午 4 點（英國時間） * 繳交期限將於線上報名完成後另行通知 * 若需退回作品則需額外給付郵資
參賽費用	D&AD 學生會員及 University Network 會員者：每件作品 12 鎊 非會員：每件作品 17 鎊
參賽類別	1. 3D 產品設計 2. 廣告 3. 週邊廣告 4. 動畫 5. 書本設計 6. 品牌傳播 7. 即時回應 (Direct Response) 8. 環境設計 9. 未來設計 10. 繪圖編輯 11. 整合廣告 12. 整合傳播 13. 互動設計 14. 微網域 (Microsite) 15. 移動影片 16. 線上廣告 17. Open Brief 18. 包裝 19. 攝影 20. 戶外海報 21. 產品設計 22. 電視促銷 23. 印刷 24. 病毒 (Viral) 25. 其他 (What else do you do?) 26. 設計文稿撰寫
評分標準	優良的創意與想法、優良的手藝及完成度並簡潔有力呈現。
連絡方式	D&AD Student Awards 9 Graphite Square, Vauxhall, London, SE11 5EE, United Kingdom E-mail: studentawards@dandad.co.uk 電話：+44 (0)20 7840 1111

綜合設計類 07：第一等

數位動畫類 06：第一等

奧地利國際電子藝術競賽

Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts

官方網站	http://www.aec.at/prix_about_en.php
主辦單位	Ars Electronica Center, Linz, Austria 電子藝術大獎創立於 1987 年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。該獎是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過 70 個國家的國際級藝術家參與電子藝術大獎，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自 1987 年以來，向大獎提交的藝術作品總數已達 44245 件，2010 年，大獎的獎金金額總額高達 117500 歐元—為全球數位藝術獎項之最。電子藝術大獎於每年奧地利電子藝術節舉辦期間頒發。
參考資料	官方網站、2010 年參賽申請簡章
參賽資格	除電子藝術大獎之籌劃員工、贊助廠商、客戶雇員及競賽評審之外，其餘人皆可參加競賽。一件作品只可參加一個類別競賽。所有作品將不退還， * 若被提名參加競賽，並不代表已獲得獎項。
收件期限	2010/03/17 日前所有完成作品需繳交。 * 繳交作品上載檔案時，檔案須小於 5mb，若大於 5mb，則須設置 ftp 帳號及密碼（檔案最大限制為 500mb） * 上載檔案格式請參考官方網站： http://www.aec.at/prix_entry_checklist_en.php
參賽費用	* 所有作品將不予以退還，因此請勿繳交作品原型。
參賽類別	網站無資料提供。 1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效類 (Computer Animation/Film/VFX) 2. 互動藝術類 (Interactive Art) 3. 數位音樂與聲音藝術類 (Digital Musics & Sound Art) 4. 混種藝術類 (Hybrid Art) 5. 數位社群類 (Digital Communities) 6. u19 自由電腦獎 (u19-Free Style Computing)(限奧地利公民參賽)
評分標準	7. 未來創意類—奧鋼聯集團 藝術暨科技獎學金 (The next idea-voestalpine Art and Technology Grant) 1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效類—美學、原創性、技巧、概念、創新性 2. 互動藝術類—革新科技概念並有美好的效能設計之作品 3. 數位音樂與聲音藝術類—美感與原創性、令人信服的概念、對於音速想像的表現及革新、作品呈現的品質與技術 4. 混種藝術類—未敘述 5. 數位社群類—可信服的科技與社會解決方法、軟體工具、文化力圖與社會科技基礎建設及良好的觀念施作。 6.u19 自由電腦獎—各類電腦專家做評估核定，沒有特定限制
連絡方式	7. 未來創意類—藝術、設計與科技 Ars Electronica Linz GmbH Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Austria Code: Prix 連絡人：Bianca Petscher 電話：+43-7327272-79 傳真：+43-7327272-674 e-mail 信箱：info@prixars.aec.at

綜合設計類 08：第一等
 平面設計類 09：第一等
 數位動畫類 07：第一等

英國倫敦國際獎

London International Awards

官方網站 <http://www.liaawards.com/statement.php>

主辦單位 London International Awards London, UK

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

參考資料 官方網站、2010 年參賽申請簡章

參賽資格 參賽作品必需在 2009 年 7 月 1 日至 2010 年 7 月 31 日公開播放、出版或發行，所有從事創意設計工作相關個人與公司團體皆可參賽。

* 所有作品需以原本方式呈現包含標誌、註冊商標、著作權登記等

* 繳交作品不許為了競賽目的而修改

* 任何只是單純為了參與比賽而製作的作品不合比賽資格

* 任何案例分析必需使用有著作權之作品

* 若審查者有任何疑問，參賽者必須提出有效檔證明符合參賽資格

收件期限 2010/07/09 截止

* 非英文作品需提供翻譯

* 每項參賽類別需提供檔案限制不同，請參照：

<http://www.liaawards.com/entries/categories.cfm>

參賽費用

	單件作品	系列作品
1. Billboard 廣告設計類	£250	£315
2. Design 設計類	£240	N/A
3. Digital 數位類	£250	N/A
4. Integrated Campaign 整合行銷類	£350	N/A
5. Non-traditional 非傳統類	£250	£315
6. Package Design 包裝設計類	£240	N/A
7. Poster 海報類	£250	£315
8. Print 印刷類	£250	£315
9. Radio 廣播類	£220	£250
10. Television/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類	£265	£350
11. The NEW category 創新類	£350	N/A

* 轉帳銀行將額外收取 15 之手續費。

* 若用信用卡付費則會額外收取報名費之 3% 費用。

* 2010/06/30 後將不予以退費。

參賽類別 1. BILLBOARD 廣告設計類： 2. DIGITAL 數位動畫類： 3. INTEGRATED CAMPAIGN 綜合媒體類：
 4. NON-TRADITIONAL 非傳統類： 5. DESIGN 設計類： 6. PACKAGE DESIGN 包裝設計：
 7. POSTER 海報： 8. PRINT 印刷： 9. RADIO 廣播：
 10. TELEVISION/CINEMA/DIGITAL/WEB/MOBILE 電視電影數位媒體網路類：

連絡方式

London International Awards
 141-07 20th Avenue, Suite 504, Whitestone, NY 11357
 United States
 電話：+1 (718)7476747 傳真：+1 (718)7476007
 E-mail: info@liaawards.com

綜合設計類 09：第二等

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

官方網站	https://www.open-output.org/
主辦單位	output Foundation, Amsterdam, The Netherlands output 是一個位於荷蘭阿姆斯特丹的非營利機構。此基金會成立的宗旨在於幫助具有天賦的年輕人並且提供一個可以相互交流設計教育想法與專業意見的平台。
參考資料	官方網站、2010 年參賽申請簡章
參賽資格	任何正在大學或者學院學習傳播設計、產品設計、建築、互動設計或者電影之學生可以參賽。以上學生畢業 12 個月以前同樣也可繳交畢業作品參賽。 * 若以團體名義參賽則需提供所有參與者姓名與資料 * 所有作品皆需線上報名，詳洽官方網站
收件期限	2009/12/15 至 2010/02/15 止。 * 可將作品以上傳方式或寄送 CD/DVD 繳交，並檢附作品介紹、繳費收據、及報名表。 * 所呈交作品不需被出版。
參賽費用	每件作品報名費用：25 €。如果加入 Output 基金會之友會員可以減免報名費，並可獲得大獎年鑑一本。
參賽類別	與設計或建築有關之作品：如圖案設計 / 建築 / 產品設計 / 活版印刷 / 攝影圖片 / 繪圖 / 字體 / 多媒體、動畫及電視影片等有經驗設計皆可呈交。
聯絡方式	:output foundation Keizersgracht 8,1015 CN Amsterdam, The Netherlands 電話：+31(0)20.4 27 90 20 傳真：+31(0)20.6 27 44 77 info@open-output.org

產品設計類 02：第一等

德國百靈國際設計大獎

Braun Prize International Design Award

官方網站	http://www.braunprize.com/international/braunprize_1.html
主辦單位	Braun GmbH, Taunus, Germany 成立於 1968 年的德國百靈國際設計大賽 (BraunPrize)，是德國第一個為了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型態。
參考資料	官方網站、2011 年報名簡章將擇期公佈於 http://www.braunprize.com/
參賽資格	這項國際知名的設計競賽主要開放給年輕的在學工業設計學生，或從學校畢業後兩年內的工業設計師參加競賽。
收件期限	2011/01/31 截止報名
參賽費用	免報名費
參賽類別	無類別之分。所繳交作品概念主要需在設計與科技中展現真是的創新性，聚焦於最近時期的基本主題。作品的設計概念必須以使用者角度為主，表現應用於每天生活上：在家裡、在工作或在學校、運動時、休閒活動或關於健康與個人照顧上。
評分標準	設計－創新性、美感、明晰性及人體工學 科技－作品的功能性如何讓人信服 使用－作品如何帶給使用者利益 除以上三項外，作品評審時額外考慮因素有： 內容的清晰度 作品呈現品質及設計模型 製造作品時的基本分析與假設 考量製作過程及成本的概念可行性 作品想法及社會可接受度 產品概念的環境協調性
連絡方式	Braun GmbH Frankfurter Straße 145, D-61476 Kronberg/Taunus, Germany 電話：+ 49 (0) 6173/30-0 傳真：+ 49 (0) 6173/30-2875 Email：info@BraunPrize.com

產品設計類 03：第一等

義大利資訊與通訊技術獎

SMAU Information and Communication Technology Award

官方網站	http://www.smau.it/html/en_GB/default.php
主辦單位	Smau Milan, International Exhibition of Information & Communications Technology 本獎屬資訊產業、通訊和消費類電子產品的國際性博覽會，是義大利資訊通訊技術業最主要的活動，也是義大利最大的 IT 盛會。大約有四成左右的參觀人潮為南歐的買主，也是該行業中全球第二大博覽會。參展商在 Smau 可以接觸到來自義大利國內外買家，作為一個全面展示資訊通訊產業最新產品和發展趨勢的舞臺，Smau 是通往開發南歐和地中海國家潛在市場的機會。主辦單位不希望這只是一個短期的商業秀展，因此博覽會中也舉行講座、研討會和工作坊，由市場專業人員和學者主講，讓參展者能透過參展獲得珍貴的專業知識與教育訓練。 Smau 資訊與通訊技術獎是頒發給在外形、功能和技術等方面，傑出表現的參展公司，及表揚全球最具創意的資訊技術產品。
參考資料	官方網站
參賽資格	不拘
收件期限	2010 年展覽日期：2010/10/20-2010/10/22
參賽費用	請詳洽主辦單位。
參賽類別	依展覽內容分類兩類：Smau business & Smau Trade。 主要內容為下列三項： 1. Turnkey Solution 買方地區整廠設備的設計、製作、安裝、組合、試車，以及實際操作時的技術知識教授，或派遣技術人員提供技術指導，使整廠設備可操作、可運轉與可生產。 2. Database of profiled leads 資料庫處理 3. Special visibility opportunities 特殊能見度機會
連絡方式	Viale Monte Santo, 1/3 20124 Milano – Italy 電話：+ 39 02 28313252 傳真：+ 39 02 28313235 E-mail：international@smau.it

平面設計類 01：第一等

波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw

官方網站	http://www.postermuseum.pl/en/biennale
主辦單位	Wilanów Poster Museum, Poland 「波蘭華沙國際海報雙年展」是世界上最早、最有聲望的藝術海報展，第一屆波蘭華沙國際海報雙年展於 1966 年舉行。當時波蘭平面設計師協會提出了集中展示當前這一領域優秀作品的想法，此盛會成為當今世界上最富盛名的活動。首次雙年展上的座右銘是：「世界的藝術家用最好的創意表現最現代的世界海報」。此競賽的創始人是 Józef Mroszczak，由於他傑出的組織與管理才能，創建了世界第一的、偉大的海報藝術展。 在此雙年展中，不僅可以認識許多優秀設計師、學生、收藏家和策展人，也有機會了解全球平面設計的最新趨勢。40 年來，兩年一屆在華沙 6 月舉行的國際海報雙年展已經成為來自世界各地的不同年齡藝術家的聚集地。
參考資料	官方網站、2010 年報名需知
參賽資格	開放給個人、團體、工作室或公司行號參賽。 * 作品需於 2008-2009 年內出版過，並且不得繳交超過三件作品。每份作品需印製兩份繳交。 繳交作品尺寸：長度不得超過 180cm，寬度不得短於 40cm。 * 每件海報必須在背後左下角貼上參賽標籤。 * 每位參賽者自行在「波蘭華沙國際海報雙年展」官方網站下載報名表格，列印隨同參賽海報寄送。 * 作品需附上波蘭文或英文介紹 * 作品恕不退稿，請預留備份 * 主辦單位不承擔對運輸途中損失的作品負責 * 所有參賽作品必須有電子檔，電子檔請記錄於 CD，可以是 PC 或蘋果格式，技術規格為：100x150MM，300dpi，CMYK 格式，檔案類型為 TIF 或 EPS。 * 郵寄海報作品時，請標明「無商業價值」，如無此標注，主辦單位不負擔任何入口關稅。
參賽費用	無（免報名費）。
收件期限	截止日期：2010/01/15 展覽日期：2010/06/05-2010/09/30
參賽類別	1. 意識形態海報類—表現目前世界上所發生的議題、人的現況、文明所產生的問題、社會及政治行動。2. 文化海報—推廣文化、藝術、教育及運動 3. 廣告行銷海報—推廣服務、商品及業務 4. 亨裏克·托馬澤維奇 (Henryk Tomaszewski) 入行獎—競賽對象以藝術學院或學校的學生或畢業兩年內者為主。畢業作品以及學校作業，需以數位方式印製繳交並經過學校同意。5. 特別主題“再一次蕭邦” (Chopin Anew)—海報作品需以音樂家蕭邦的相關作品及生平為主。這項類別的原始海報需以數位印製並在近兩年內出版，繳交作品尺寸：長度不得超過 180cm，寬度不得短於 40cm，請附上 CD/DVD 檔案以利印製。
連絡方式	Poster Museum at Wilanów 10/16 Kostki Potockiego Street, 02-958 Warszawa 電話：+ 48 228582437 電話 / 傳真：+ 48 228422606，+ 48 228424848 Email：biennale@postermuseum.pl

平面設計類 02：第一等

捷克布魯諾國際平面设计雙年展 International Biennale of Graphic Design Brno

官方網站	http://www.moravska-galerie.cz/en/biennial/
主辦單位	捷克共和國文化部與布魯諾 Moravian 美術館 自 1963 年起由捷克共和國文化部與布魯諾 Moravian 美術館聯合發起，邀集捷克布魯諾設計中心、布魯諾雙年展協會、捷克視覺設計師聯盟以及布魯諾藝術之家共同成立世界最早的國際平面设计競賽「布魯諾國際平面设计雙年展」。 「布魯諾國際平面设计雙年展 International Biennale of Graphic Design in Brno」為期 4 個月，不僅是創始歷史最為悠久、最具聲望的國際競賽，捷克第二大城市的布魯諾也以「The Capital of Graphic Design 平面设计之都」作為城市定位與宣傳推廣的主軸，每兩年一度全球知名的雙年展競賽外，還配合雙年展活動之際舉辦國際設計研討會、國際年輕設計師包裝設計競賽、雙年展國際邀請展…等系列活動，積極塑造城市的核心價值與明確的形象。
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章
參賽資格	希望參加的參賽者應該直接主辦人申請參賽表。參賽者應該代表自己，代表他們隸屬的組織，或透過他們工作的出版社、代理商或公司提出申請。每位參賽者最多可以送 4 件作品參賽。類別 2 的一組作品會被當成一件。
收件期限	繳交作品期限：2009/12/31 展覽日期：2010/06/22-2010/10/24 * 作品恕不退稿，請預留備份 * 展覽將不包含：書本、雜誌、CD/DVD 封面、繪圖設計及繪製書籍、報紙與新聞、包裝設計、標誌與貼紙、郵票、展覽與電視設計（除非屬於第 2 類別之作品）。 * 參加者不得繳交超過 4 份作品 * 第 2 類別只能算 1 份作品，展覽物品面積不得超過 3M ² ，作品內標誌及符號需以近 15×15cm 大小呈現，第 2 類別的文件尺寸則不得超過 30×40cm。 * 作品需於 2006-2009 年以內製作方得參賽。 * 作品簡介需以捷克語或英語說明，並不得超過 350 字（含空白）。
參賽費用	免報名費
參賽類別	1. 海報類—生態、文化、政治、廣告、社會及其他 2. 公司識別系統、廣告及行銷繪圖—公司識別系統、對於公共空間的定位與傳播系統、方向、街道、交通工具指標、建築物標誌、地圖與時間表、廣告設計及其他。
評分標準	藝術性和實用價值
連絡方式	BIENÁLE BRNO Moravská galerie v Brně, Husova 18, CZ-662 26 Brno Czech Republic 電話：00420/532169160 傳真：00420/532169180 bienale@moravska-galerie.cz

平面設計類 03：第一等

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

官方網站	http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e_ipt2009_essential.htm
主辦單位	The Museum of Modern Art, Toyama, Japan 三年一度之日本富山國際海報三年展是為了展示世界海報設計的現況跟成果，對全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品。
參考資料	官方網站、2009年簡章(2012年簡章尚未公佈)
參賽資格	不拘。 * 所有作品需為參賽者本身所製作，作品為2006年4月後完成之作品。作品大小需大於36.4cm x 51.5cm(14.3 inch x 20.3 inch)，且小於180cm x 120cm(70.9 inch x 47.3 inch)。
收件期限	截止日期：2009年3月20日前寄達 展覽日期：2009/07/18-2009/09/27 * 每類別不得繳交超過3件作品，但每件作品可繳交3張以下海報。
參賽費用	免報名費
參賽類別	A類：印刷及發表過海報 B類：未印刷出版、自我推廣等創作海報(不限主題，但必須將”IPT2009”等文字放入海報之中)
連絡方式	The Organizing Committee of IPT2009 The Museum of Modern Art, Toyama 1-16-12, Nishinakano-machi, Toyama-shi, 939-8636 Japan 電話 +81-76-421-7111 傳真 +81-76-491-3230

平面設計類 04：第一等

法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展
Students, all to Chaumont!

官方網站	http://www.chaumont-graphisme.com/en/concours-etudiant-palmares.php
主辦單位	International poster and graphic arts festival of Chaumont 蕭蒙致力塑造一個永遠的設計中心，將深層的平面設計問題開放給世人討論。過去二十多年來，這個夢想始終由蕭蒙這個小鎮的奉獻和設計師們的信念支持著。蕭蒙國際海報節國際競賽學生競賽是美術、傳播及設計學校的最高點。本獎不僅能證明你個人的創意，在激勵同儕競爭的同時，更開放給所有人一起解開心對平面設計的疑惑。這個主題是凸顯平面設計的魅力的大好機會，也是 CIG(Centre International du Graphisme) 未來將持續投入探討的。
參考資料	官方網站
參賽資格	<ol style="list-style-type: none"> 1. 每位學生限投一件作品，規格為 60x80 公分直式海報。 2. 每件參賽海報皆需標示 12 級字、不限字型之「<i>«Étudiants, tous à Chaumont!»</i>，姓名，2010」。 3. 集體創作之海報亦可參賽。 4. 參賽作品須為符合規定尺寸之攝影或輸出作品，拼貼草圖恕不受理。 5. 每件參賽作品皆需附填寫完整之報名表，並於作品背面浮貼學生證及身分證影本，作品請勿裱框或裱褙，請小心包裝寄送，郵資由參賽者自付。 6. 為使入圍作品集達更好的印刷品質，參賽者請附作品光碟，Tiff 格式，11.25 × 15 公分，300 dpi，CMYK 色彩模式。
收件期限	收件截止日期：2010 年 4 月 2 日收件截止
參賽費用	無（免報名費）
參賽類別	“Graphic design, qu'est-ce que c'est? 平面設計是什麼？”
連絡方式	電話：+33 (0)3 25 03 86 80 傳真：+33 (0)3 25 31 08 58 Email：artsgraphiques.affiches@wanadoo.fr

平面設計類 05：第一等

義大利波隆那國際兒童插畫展 Bologna Children's Book Fair-Illustrators Exhibition

官方網站	http://www.bookfair.bolognafiere.it/en/
主辦單位	Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy 發源於「學者之都」的義大利波隆那，自 1964 年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這 3 個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎 4 個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。 波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。
參考資料	官方網站
參賽資格	限制參賽者為公認展覽者，例如已申請參加 2010 年波隆那國際兒童書展的出版商。任何書籍非屬已參展之出版商出版書籍將不得參賽，所繳交之作品也將不予以退還。
收件期限	截止日期：2010 年 1 月 29 日截止收件。 展覽日期：2011/03/28-2011/03/31 * 屬虛構或非虛構小說之作品需在 2008/01/31-2010/01/31 期間內出版 * 新視野類別作品需在 2007/01/31-2010/01/31 期間內出版 * 新人獎類別作品則須在 2009/01/31-2010/01/31 期間內出版 * 作品需繳交 4 份作品拷貝。
參賽費用	無（免報名費）
參賽類別	1. Fiction 虛構小說－幻想故事、童話故事或短篇書籍等。 2. Non-Fiction 非虛構小說－在各個領域學習知識有用的出版品，利於學習科學、歷史、美術、音樂、傳記及最近所發生之相關議題。 3. New Horizons 新視野－專為中東國家、拉丁美洲、亞洲及非洲的出版商所設，主要以提供創新的想法及引人深思的事物。 4. Opera Prima 新人獎－藝術家新人獎
評分標準	所選出之得獎作品，以繪圖品質、美感與良好的技巧、資訊價值並且具有優良出版之特殊的推薦。本回競賽之國際審查團將會做出最後決定。
連絡方式	BOLOGNARAGAZZI AWARD Segreteria Organizzativa, Via Nazario Sauro, 21 40121 Bologna - ITALY 電話：+39- 051 61 54 463 傳真：+39- 051 58 70 552 E-mail：bolognaragazziaward@yahoo.it

平面設計類 06：第一等

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

官方網站	www.bienalcartel.org.mx
主辦單位	Xalapa, Veracruz、Mexico City、Puebla 本雙年展申辦超過 20 年以來，我們與國家最重要的文化機構合作，並獲得了國際認證，這些年來不間斷的持續辦理中。希望透過此展也產生了整合日常生活的設計文化，也利用這些想法將美感與創新結合到我們傳播文化的活動裡。
參考資料	官方網站、11 屆報名簡章及規則
參賽資格	<p>參賽者可為設計科系學生、平面設計師、造型藝術家、攝影師或製作人等，不限年齡、國籍，惟作品需為 2008 年 5 月至 2010 年 5 月間所發行之海報，參加 D 類主題徵件者則不在此限。</p> <p>* A、B、C 類技法與尺寸皆不限，D 類作品尺寸限定為 73x103 公分。</p> <p>* 海報需於 2008 年 5 月至 2010 年 5 月期間出版。</p> <p>* 參賽者須同意評委會將 4 張以上海報或系列作僅視為一件作品。</p> <p>* 參賽者需將作品電子檔與海報一同寄送，以便入圍後將作品刊印在年鑑中。電子檔須符合以下規格：檔案需以平面繪圖軟體製作，存 TIFF 或 EPS 檔，A4 尺寸，連結圖檔解析度 300dpi 以上，字體轉曲線或附上字型檔案。</p> <p>* 請以打字或清晰字跡填寫報名表，email 或與海報一起郵寄送件。所有作品皆需以紙膠帶（禁用膠水）在背面右下角浮貼報名表影本。</p> <p>* 每位入圍者將可以 7 折購買年鑑、海報以及所有紀念出版品。所有海報將由 Trama Visual A.C. 典藏。</p>
收件期限	2010 年 5 月 31 日截止收件。
參賽費用	<p>每件作品報名費 150 披索。</p> <p>捐贈設計書籍可抵報名費，這些書籍將由 Trama Visual, A.C. 圖書館收藏。設計師捐贈之書籍需與設計主題相關，並不得在書中出現參賽作品編號。</p>
參賽類別	<p>參賽海報需符合以下任一類型：</p> <p>A. 文化主題與活動</p> <p>B. 政治與社會議題</p> <p>C. 商業活動、產品或服務</p> <p>D. 未發表之主題海報：生物多樣性</p>
連絡方式	<p>Email: tramavis@prodigy.net.mx, administracion@bienalcartel.org.mx</p> <p>電話：(52 5)514 81 37</p> <p>傳真：(52 5)525 42 65</p>

平面設計類 07：第一等

美國紐約藝術指導協會年度獎 New York Art Directors Club Annual Awards

官方網站 <http://www.adcawards.org/>

主辦單位 Art Directors Club, New York, USA

每年，ADC 都會舉辦年度大獎，並依據來自世界各地獲獎作品所累積的得分，評選出年度最佳設計公司、年度最佳廣告代理、年度最佳網站、年度最佳多媒體代理，以及年度最佳學院。

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

參考資料 官方網站、2010 年競賽簡章

參賽資格 專業人員：所有繳交作品屬於遊樂園 (Playground) 類、ADC 設計領域類者，必須任何國家內於 2009/02/02-2010/02/07 內已出版宣傳之作品，可以個人或公司團體名義參加比賽。

學生：目前在大學、研究所或者推廣教育班裡，屬於廣告、繪圖設計、攝影、插畫及媒體相關科系就學中的學生都歡迎繳交已出版或未出版之作品參賽（除了 ADC 混合 (Hybrid) 類、ADC 設計領域類及遊樂園 (Playground) 類等三項類別外）。今年也額外提供學生參加由 Nissan 公司贊助我們的「學生簡短創意競賽」。

收件期限 設計、攝影、插畫類：2010/1/22 互動設計類：2010/1/29 廣告類：2010/2/5

ADC 混合、設計領域組：2010/2/25 學生類：2010/1/29 * 所有繳交作品皆需經由線上報名。

參賽費用 設計、攝影、插畫類：2010/1/22、互動設計類：2010/1/29、廣告類：2010/2/5

ADC 混合、設計領域組：2010/2/25、學生類：2010/1/29

* 所有繳交作品皆需經由線上報名

參賽類別		一件作品 (US \$)	多項或系列作品 (US \$)
1.ADC 混合 (Hybrid) 類			\$ 750
2.ADC 設計領域類			\$ 500
3. 廣告類	媒體宣傳	\$ 300	\$ 450
	媒體宣傳 (電台)	\$ 250	\$ 400
	印製宣傳	\$ 250	\$ 400
	含以上全部		\$ 500
4. 遊樂園 (Playground) 類	媒體宣傳	\$ 300	\$ 450
	媒體宣傳 (電台)	\$ 250	\$ 400
	印製宣傳	\$ 250	\$ 400
	含以上全部		\$ 500
5. 設計類	印製、包裝、生產	\$ 150	\$ 200
	環境系列	\$ 200	
	宣傳	\$ 150	\$ 200
	品牌系列		\$ 300
6. 攝影類		\$ 100	\$ 125
7. 插畫類		\$ 100	\$ 125
8. 互動設計類		\$ 200	\$ 250
9. 學生類 (參與 1,2,4 類別 10 項作品以上每項 \$ 25)			\$ 35

參賽類別 1. ADC 混合 (Hybrid) 類、2.ADC 設計領域類、3. 廣告類、4. 遊樂園 (Playground) 類、5. 設計類、6. 攝影類、7. 插畫類、8. 互動設計類、9. 學生類

連絡方式 The Art Directors Club 88TH Annual Awards
106 West 29th Street, New York, NY 10001 USA
電話：+1-212-643-1440 傳真：+1-212-643-4293
E-mail：isabel@adcglobal.org

平面設計類 10：第一等

美國傳達藝術年度設計及廣告獎

Communication Arts Design and Advertising Annual Competition

官方網站	www.commarts.com/competition
主辦單位	Communication Arts, California, USA 傳達藝術年度設計及廣告獎從 1959 年起辦理以來，每回皆邀請世界各地優秀又有潛力的設計師及創意人一同參賽。傳達藝術將所有得獎作品都會於十一月分的專刊內出版，所有得獎作品都獲得認證且被選為最好德視覺傳達作品，並銷售於全世界，能使參賽者的作品名揚國際。此項競賽也是全球設計界年度重要比賽之一。
參考資料	官方網站、2010 年競賽簡章
參賽資格	參賽資格身分不拘，但所有繳交作品皆需於截止日期 12 個月內出版，並附上英文說明介紹。所有繳交作品需認同授予 Communication Arts 的出版權及展覽權（請於官方網站查詢詳細內容）。
收件期限	1. 設計類：2011/05/13 截止。 2. 廣告類：2011/05/13 截止。 3. 互動類：2010/10/08 截止。 4. 插畫類：2011/01/07 截止（逾期報名不得超過 2011/01/24）。 5. 攝影類：2011/03/25 截止（逾期報名不得超過 2011/04/08）。 * 各參賽類別繳交作品之指定格式不同，請上官方網站查詢。* 逾期報名將收取 \$ 10 元美金報名費。
參賽費用	各類參賽費用不同，請參照各類說明或至官方網站查詢
參賽類別	1. 設計類：包裝 / 標誌、身分、品牌整合計劃、公司文學、海報 / 設計等（請於官方網站查詢詳細項目）。 2. 廣告類：消費雜誌廣告、消費報紙廣告、貿易 / 機構廣告、海報 / 廣告等（請官方網站查詢詳細項目）。 3. 互動類：廣告、娛樂、資訊設計、自我推薦及虛擬實驗。 4. 插畫類：廣告、書籍、評論、販賣、機構、動畫、自我推薦及未出版作品。 5. 攝影類：廣告、書籍、評論、販賣、機構、多媒體、自我推薦及未出版作品。
連絡方式	Communication Arts 110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A. 電話：+ 1-650-326-6040 傳真：+ 1-650-326-1648 Email：competition@commarts.com

平面設計類 12：第一等

芬蘭拉赫第國際海報雙年展 Lahti Poster Biennial

官方網站	http://www.lahdenmuseot.fi/main.php?id=316&lahti_poster_biennial
主辦單位	Lahti Art Museum, Finland 芬蘭拉赫國際海報雙年展創建於 1975 年，為 ICOGRADA（國際平面設計師協會）所認可世界最早的海報獎之一，芬蘭拉赫國際海報雙年展與波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、墨西哥國際海報展、美國科羅拉多國際海報展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。 第 17 屆國際海報雙年展由芬蘭平面設計師協會所主辦，於 2009 年 6 月 14 日至 9 月 27 日在芬蘭拉赫藝術博物館及海報博物館舉行，報名作品共計 2600 多件，來自 49 個國家。
參考資料	官方網站
參賽資格	作品需為 2007 年 1 月 1 日後設計完成。
收件期限	收件日期：2008/11/30 展覽日期：2009/06/14-2009/09/27 * 每位設計師最多繳交四張作品。 * 海報尺寸：最小 42 × 60cm；最大 120 × 180cm。 * 海報主題請翻譯成英文。 * 海報印刷技術不限。 * 報名表請以正楷填寫完整，參賽者需於報名表中簽名，並將報名表黏貼於海報右上方。 * 報名表中資訊將收錄於此次展覽圖鑑中，請務必填寫完整。 * 海報將收藏於海報博物館，恕不退還。 * 海報請勿裱裝。 * 海報寄送時請仔細包裝。寄送途中海報若有損壞，主辦單位恕不負責。作品寄送外包裝請註明：「No Commercial Value」。 * 海報作品寄送費用請參賽者自行負擔。
參賽費用	無（免報名費）
參賽類別	文化、社會及商業海報 (Cultural, social and commercial posters) 環保議題海報 (Environmental posters)。
評分標準	原創性、時事性、高品質的視覺設計、新的表達方式、多元文化概念…等。
連絡方式	Kari Savolainen 電話：+358 (0)3 814 4546 E-mail: firstname.lastname@lahti.fi Ville-Matti Rautjoki 電話：+358 50 3985 513 E-mail: firstname.lastname@lahti.fi

平面設計類 13：第一等

美國 One Show Interactive 廣告創意獎 One Show Interactive

官方網站 www.enteroneshow.org

主辦單位 The One Club for Art & Copy, New York, USA

One Show 廣告獎是由美國 One Club 於 1975 年創立及主辦的廣告大獎，是一個享譽全球的廣告創意獎，致力於平面、電視、電臺、戶外、設計、互動與創新行銷，為整合品牌和品牌植入領域設定行業標準。每一年的評審團都是在國際享有盛譽的精英創意總監和炙手可熱的創意人，包括行業領袖、推進者、前瞻者，強大的評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。獲獎者將在頒獎典禮上接受現場頒獎。所有的入圍作品將收錄在 The One Show 的作品年鑑上。

參考資料 官方網站、2010 年報名簡章

收件期限 報名收件期限分為季節制，分別為 2010/05/31、2010/08/31、2010/11/30、2011/02/28。

* 請至官方網站查詢繳交作品資料格式及影片上傳格式限制。

參賽費用

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

參賽類別

1. 網站與微型網站
2. 行動應用 / 網站
3. 互動廣告
4. 線上影片及電影
5. 整合品牌
6. 工藝

連絡方式

The One Club for Art & Copy
One Show Interactive
21 East 26th Street, 5th Floor, New York, NY 10010, USA
電話：+1-212-979-1900
傳真：+1-212-979-5006

平面設計類 14：第一等

東京 TOKYO TDC 字體設計競賽 Tokyo Type Directors Club Annual Award

官方網站	http://www.tdctokyo.org/entryform/index_e.html
主辦單位	The Tokyo Type Directors Club, Tokyo, Japan 東京字體設計師俱樂部 (Tokyo TDC) 創立於 1987 年，意圖追求字體及文字字形視覺傳達之可能性。本屆競賽就如與先前幾屆競賽相同，我們邀請全世界的字體設計者來參賽，請繳交給我們的作品需包含四部份，分別為字體方向 (Type Direction)、字體模板 (Typography)、字體圖案 (Typo-graphic) 及字體設計 (Typo-design)。
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章
參賽資格	* 無特別資格限制，惟參賽者需為字體設計者本人。 * 作品需於 2008/09 至 2009/10/10 期間內完成。但參加 Type Design 或 TDC RGB 類別者可繳交兩年之前之作品。 * 參賽件數：因國外設計師參賽無須繳納報名費用，故申請人（字體設計師）報名時以不超過三件作品為限（設計公司 / 團體 / 公司行號內無報名人數之限制；所有系列作品均以單一件計算）。 * 居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」。 * 所有學生作品皆須個人單獨完成，不得繳交學生團體課程作業作品。 互動式設計類：2008 年 10 月 10 日（星期五）。
收件期限	收件日期：2009/10/10
參賽費用	免報名費
參賽類別	1. Small graphics 小型平面作品 2. Editorial / Book design 書籍設計 3. Type Design 字體設計 4. Mark & Logotype / Corporate stationery 企業及標誌設計 5. Signage & Display / Package design 包裝設計 6. Poster 海報 7. Newspaper / Magazine advertisement 新聞廣告、雜誌廣告 8. Advertising campaign 宣傳廣告 (TVCF 只能參加本類別) 9. Experimental work (For entries not included in the other categories) 實驗性作品 (不屬於上述類別相關之作品) 10. TDC RGB (In a broader interpretation, works in which you can feel letters / characters and words, that are intended to be displayed on screens) TDC RGB 類 (廣義而言，泛指被意圖展示於螢幕上與字體 / 字形及文字相關的作品)
連絡方式	Tokyo Type Directors Club Tohen Bldg. 701, 31 Daikyo-cho, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0015, Japan 電話：+81-3-5366-2256 傳真：+81-3-5269-6667 Email 信箱 :info@tdctokyo.org

平面設計類 15：第一等

紐約 NY TDC 紐約字體設計競賽 NY TDC Awards

官方網站	http://www.tdc.org
主辦單位	The Type Directors Club, New York, USA 紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club, TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。 該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的设计競賽、更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已經有五十四年的歷史，每年吸引兩千至三千件作品參加，參加的國家超過 34 個，來自於全球五大洲。獲獎作品除了可至世界各地巡迴展出外，也在全球發行作品集，是全球設計師視為圭臬的聖經。
參考資料	官方網站。(2010 年第 56 屆競賽報名已截止，相關報名簡章資料皆已移除。請注意 2011 年報名簡章將擇期公佈於官方網站)
參賽資格	以下以 2009 年簡介為例，詳細規範請參照各年簡介。 Typography 字體模板類： 1. 參賽作品須為 2008 年製作或刊出張貼之設計。參賽作品可以由任何業內人士遞交。委員或評審設計之作品均不得參賽。 2. 為維持比賽公平性，因此除正式報名表格之外，參賽作品之正反面不得黏貼有任何可供識別設計師 / 申請人身份之文件 (例：名片)。 3. 不得使用幻燈片 / 投影片報名參加任何設計領域或類別。 4. 不得使用草稿 / 未出品之創作報名參加任何設計領域或類別，學生作品則不在此限。 Type Design 字形設計類： 1. 自 2008 年 1 月 1 日至 2008 年 12 月 31 日間製作或刊出張貼之字體均可參賽。參與設計、製作、或行銷該字體設計之相關人士始得遞交作品參賽。針對 / 委由大會主席、比賽評審、委員所創作之字體不得參賽。 2. 禁止沿用或修改已刊出張貼之字體報名參賽—包括使用新版擴充字體 (例：新增之拉丁字體次型、變形轉化設計、小寫字母、連音符號、以數字形式表現、術語行話、區域性或是歷史性型式、加以裝飾等方式)。 3. 設計時在原本的字母當中加上其他正式的書寫體 (例：從拉丁文轉為西里爾字、希臘字、阿拉伯字、亞美尼亞字、泰文、漢字等寫法) 則是可行的方法。 4. 參賽作品格式為 PDF 檔；大小 11inchx 17inch (橫式、直式皆可)。 5. 為確保評審能完整清楚檢視作品，參賽作品請完整呈現字體或段落。 6. 每件參賽作品請各別以 PDF 檔繳交。
收件期限	收件日期：2010 年度競賽已截止。
參賽類別	Typography 字體模板類 (應用於海報、識別證、圖書、媒體、文具等之印刷字體設計) Type Design 字形設計類 (應用於文本、展示品、字樣系統之字體設計)
連絡方式	Type Directors Club 347 West 36th Street, Suite 603, New York, NY 10018 USA 電話：+1-212-633-8943 傳真：+1-212-633-8944

平面設計類 16：第一等

韓國國際海報雙年展 Korea International Poster Biennale

官方網站	http://global.designdb.com/
主辦單位	<p>韓國設計振興院 (KIDP: Korea Institute of Design Promotion) 成立於 1970 年，其前身是韓國包裝設計中心，1997 年正式更名為韓國設計振興院，是韓國產業資源部的直屬機構。KIDP 致力於推動韓國設計產業中設計戰略和政策的制定、設計培訓和交流的開展、設計提升和推廣工作的進行等。</p> <p>韓國國際海報雙年展 (Korea International Poster Biennale) 即由韓國設計振興院主辦，目的是透過展示和交流，在二十一世紀這個屬於資訊和數碼化時代的設計舞台中，啟發平面設計產業的發展路向。本活動為 ICOGRADA 所認可，是一項具有國際水準的海報設計競賽。</p>
參考資料	官方網站
參賽資格	職業設計師和學生 (僅限本科生和研究生)
參賽類別	<p>商業海報 (Commercial Posters)</p> <p>文化海報 (Cultural Posters): 關於體育、旅遊、娛樂、展覽會、藝術等領域</p> <p>公共議題海報 (Public Campaign Posters)。</p>
連絡方式	<p>Convention Team, Korea Institute of Design Promotion (KIDP)</p> <p>Korea Design Center 7F., 344-1 Yatap 1-dong, Seongnam City, 463-954, Republic of Korea</p>

數位動畫類 01：第一等

美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展
ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival

官方網站	http://www.siggraph.org/asia2010/content/presenters//computer-animation-festival
主辦單位	2010 年 ACM 電腦動畫展覽將邁入第三屆，本年度舉辦展覽地點將位於亞洲韓國的首爾市。本展可預期會有各種驚奇的電腦繪圖及互動科技之展示，也歡迎世界各地的設計者、研究者及科學家共同參與，並呈現令人鼓舞的最新電腦製作動畫及視覺效果。
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章
參賽資格	無繳交作品限制。 * 所有呈交作品需於 2009 年 1 月 1 日後完成。 * 所有呈交作品需由電腦製作產生或者包含電腦製作產生相關之特定觀點。
收件期限	收件日期：2010/07/15 截止收件，所有作品及報名表格需於截止日期上傳並填寫完成。 * 檔案大小限制 500MB * 檔案格式最好為 QuickTime，但 avi、mp4 大於 640×480pixel 同樣被接受。 * 合法影音編碼格式：H.264（最好）或 DivX, Wmv, Sorenson, Mpeg-4 * 靜態圖檔：最小需 1K 像素解析度或更高 * 參與專題討論小組與講談類別者，需同時將提案以 PDF 檔案格式上傳，並包含以下內容：參加專題討論時段名稱、半頁主題摘要、簡短介紹（2-3 行）網站與推廣內容、所有參與小組討論及演講者之簡歷及最能代表作品的圖片適合於網站與推廣內容 * 所有語言須以英文呈現，如有英文問題，本競賽額外提供英文審閱服務，以助於作品利於英文之呈現，但不改變實質內容（此服務需於線上報名後填寫申請單）。
參賽類別	1. 動畫短片（包含敘事、角色、摘要、實驗性的等等；大部分的動畫應屬於本類別） 2. 動畫特色之影片（精選或蒙太奇剪輯類） 3. 商業廣告 4. 音樂影片 5. 即時影像（遊戲、行動動畫） 6. 科學影像或研究 7. 視覺效果（短片、連續鏡頭、真人表演影片等） 8. 專題討論小組及講談：所有議題可包含但不限制於「幕後花絮」、故事發展、角色設計、音效設計。請呈交一提案給予一個專題討論小組（多位報告人），或一個講談（單一報告人）關於你作品內容與其之相關性。
評分標準	所有作品將被電腦繪圖、互動科技及相關領域之專家審查。電腦動畫展負責人及委員會將負責所有審查過程、選擇優良作品及展示被選出具有高品質之最好競賽作品。所有評審將於 2010 年 8 月結束審查。作品審查將會針對創新與傑出的結合予以評分。此外，也會將原創性、美感達成度、技巧達成度、科技革新度、產品價值、創造力、解析度、敘事品質、設計、娛樂價值、先進的美感視覺效果及科學領域的數位科技納入評估考量。
連絡方式	http://www.siggraph.org/asia2010/contact

數位動畫類 02：第一等

荷蘭動畫展

Holland Animation Film Festival

官方網站	http://haff.awn.com/?page=home&id=0&lang=en&sub=&anim=&film=&letter=
主辦單位	Holland Animation Film Festival Foundation, Netherlands
	<p>荷蘭動畫電影節(The Holland Animation Film Festival)始於 1985 年，是動畫愛好者的盛宴，原為兩年一屆，2009 年起，電影節改為每年一屆。宗旨在展示國際間動畫的質量和多樣性，從前衛派到卡通，將近代的影片及動畫做一個概觀呈現，同時也有懷舊與主題式的歷史性節目。</p> <p>在節日舉辦的五天時間中，眾多的動畫廠商、製作者、動畫設計科系學生和愛好者齊聚一堂，自由交流，碰撞出創意火花。展覽中也舉行動畫片回顧展演、主題論壇、脫口秀表演、展覽等各種豐富多彩的動畫活動。第 14 屆荷蘭國際動畫影展將在 2010 年 11 月 3-7 日於荷蘭烏特勒支(Utrecht)舉行。</p>
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章
參賽資格	不限
收件期限	<p>報名及預告片收件截止日期：2010/07/15</p> <p>類別 3 收件截止日期：2010/08/01</p> <p>錄影影片 (Video) 收件日期：2010/09/15</p> <p>影片 (Film) 收件日期：2010/10/15</p> <p>展覽日期：2010/11/03-2010/11/07</p> <p>退還作品日期：2010/12/15</p> <p>* 預告片將不予以退還並列入本獎歸檔中</p> <p>* 每個單位 / 個人可以報名一部以上的作品，但是每部作品必須分開填寫報名表，並分別包裝寄送。</p> <p>* 參賽影片必須免費授權主辦單位於影展期間播放。</p> <p>* 若參賽影片有損壞情形，主辦單位概不負責，除非該損壞情形是由於主辦單位的疏忽所導致。</p> <p>* 參賽影片錄影帶及影片需附上以下資訊：影片名稱、片長、作品資料、作者姓名及聯絡資訊</p> <p>* 需繳交資料：1. 參賽影片 2. 荷蘭動畫影展報名表正本(需簽名) 3. 影片大綱 (synopsis) 4. 該影片曾獲得的獎項 (list of awards) 5. 導演簡歷 (biography) 及曾參與拍攝的影片清單 (filmography) 6. 劇照 (2008 參考規格:TIFF 格式、300 dpi、70 mm 以上) 7. 對話腳本：若參賽影片的語言非英文、自有版</p>
參賽費用	權聲明書
參賽類別	<p>無(免報名費)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 國際競賽短片類(International competition shorts)(類別：敘事性、非敘事性) 2. 國際競賽受委任影片(International competition commissioned films)(類別：商業廣告、音樂影片、教育或資訊影片、台呼與片頭) 3. 國際競賽主題影片類(the international competition for features)
連絡方式	<p>4. 歐洲學生影片競賽(the competition for European student films) — 僅限歐洲國家學生參賽</p> <p>Holland Animation Film Festival</p> <p>Hoogt 4, 3512 GW UTRECHT, The Netherlands</p> <p>電話：+31 (0)30 2331733</p> <p>Email: entry@haff.nl</p>

數位動畫類 03：第一等

加拿大渥太華國際動畫影展 Ottawa International Animation Festival

官方網站	http://www.animationfestival.ca/index.php
主辦單位	Canadian Film Institute, Canada Ottawa International Animation Festival (OIAF) 加拿大渥太華國際動畫影展是加拿大電影協會於 1975 年設立，每年秋天在加拿大首都渥太華舉行，目前是北美洲規模最大也是最主要的動畫影展。競賽分「最佳動畫」、「獨立動畫短片」、「學生動畫」、「商業動畫」…等類別。藝術愛好者以及卡通迷們千萬不要錯過這場盛大的動畫饗宴！
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章
參賽資格	不拘。但所有動畫影片需於 2009/06/15 以後完成者才可參賽。
收件期限	報名截止日期：2010/06/01 預告片繳交期限：2010/06/15 * 本活動官方語言為英文或法文，但可接受非英文和法文的作品。作品對話若非英文，或是無附英文字幕，請附上英文對話腳本。 * 繳交預告影片必須以可播放之 DVD (NTSC or PAL) 為主。新媒體競賽可以網路連結或者 Flash(Swf) 格式以 CD-ROM 或 DVD 繳交。 * 主辦單位要求影片以 35mm, DVD 以及 BetacamSP NTSC 格式繳交。 * 務必繳交導演照片 (300dpi) 以及 3 張代表影片之圖片 (300dpi)。 * 繳交 DVD 將不予以退回。 * 詳細作品繳交格式請至以下連結查詢： http://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=80&limit=1&limitstart=1
參賽費用	無 (免報名費)
參賽類別	1. 特色動畫影片 2. 學校競賽：片長小於 40 以學校或訓練機構之名義投稿影片 3. 新媒體競賽：必須以 Flash swf 檔案格式製作，分為互動式動畫、互動式遊戲、行動電話相關內容等三項。 4. 獨立短片競賽：短篇敘事、實驗性 / 摘要動畫 5. 學生動畫競賽：分為高中動畫、大學動畫、及研究所動畫競賽類。 6. 委託影片競賽：廣告影片、音樂影片及大人觀看之電視動畫 7. 給小孩看的影片 / 錄影帶：短片及電視動畫
評分標準	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點。
連絡方式	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada 電話：+613-232-8769 Email：entries@animationfestival.ca

數位動畫類 04：第一等

法國安錫動畫影展 Annecy International Animated Film Festival

官方網站	http://www.annecy.org/home/#27e7b103d0cce1bf8bb
主辦單位	CITIA, France 安錫國際動畫影展 (Annecy International Animated Film Festival) 是歷史悠久且規模最大的國際性動畫節，其地位如同電影界中的坎城影展，至今已有 47 年歷史。參展作品來自世界各大洲，歐美與日本佔大多數，也有韓國與泰國片。安錫動畫影展不僅擁有國際性的動畫競賽，同時有專題研討會、動畫電影展覽交易會與創意專區，提供年輕創意者相互交流、專案競賽與媒合工作機會。任何為了電影、電視或網路而製作的動畫影片、動畫電影或網路動畫皆可參賽。
參考資料	官方網站，2010 年報名簡章 (2011 年報名簡章將於 2010 年 12 月公佈於官方網站)。
參賽資格	任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放者皆可參賽。作品需於 2008/09/30 以後完成，並從來沒有參加過此賽者可參與競賽。
收件期限	報名截止
參賽費用	無 (免報名費)
參賽類別	<ol style="list-style-type: none"> 1. 短片 2. 特色影片 (片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者) 3. 電視影片 (錄影帶模式，連續劇或特別節目) 4. 委託影片 (教育、科學或工業影片、廣告、音樂影片) 5. 畢業影片
連絡方式	CITIA, c/o Conservatoire d'art et d'histoire, 18 avenue du Tresum, BP 399, 74013 Annecy Cedex, France Laurent Million Films, Head of department 電話：+33 (0)4 50 10 09 00

數位動畫類 05：第一等

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

官方網站	http://www.interfilm.de/home_eng.php
主辦單位	Interfilm Berlin, Germany 德國柏林短片影展是短片發佈的平台。從 1982 年開始，德國柏林短片影展就確立了其自身在歐洲電影節中重要的地位。柏林短片影展悠久歷史，並且每一年都持續不斷的擴大影響力，吸引更多不同文化背景的參賽者和短片參展。 在為期 6 天的影展期間，將放映超過 400 部短片及影片，預計有 100 部入圍片會共同角逐競賽獎項，總獎金高達 4 萬歐元（約 6 萬美元）。除了競賽之外，今年的影展的焦點會放在俄羅斯和荷蘭這兩個國家。此外，影展期間會播放歷史性節目、動畫片、實驗短片、音樂短片、廣告、紀錄片與電腦動畫，也將提供影片市集，並舉辦相關主題的研討會、座談會與派對。
參考資料	官方網站、2010 年參賽簡章
參賽資格	不拘。
收件期限	收件日期：2010/02/01-2010/06/25 影片正面收件期限：2010/11/04 展覽日期：2010/06/07-2010/06/12 * 請將完整作品燒錄於 DVD (PA/NTSC- 每件作品兩張 DVD)。 * 所有作品需以 Beta SP Pal 或以 35mm 的方式繳交，影片語言以英文或德文為主，若為其他語言時，需提供字幕以便觀看。 * 報名表、附件及兩張預覽 DVD 皆須於截止日期前寄達第二十六屆柏林國際短片影展主辦單位 interfilm Berlin。 * 非歐盟成員國參賽者寄件時需明確填寫報關聲明：「僅具文化用途，無商業價值。」並附填寫低於 10 歐元之報關單（無論如何皆不可超報），若因聲明錯誤使關稅提高，需由寄件者自行支付。 * 作品送件後視為同意於影展中撥放，取得該影片相關合作者之同意亦為參賽者應負之責任。 * 入圍或退件將於 2010 年 9 月以 email 通知，參賽者請於報名表明確填寫可收件之電子信箱帳號。
參賽費用	無（免報名費）
參賽類別	International Competition 國際競賽 Documentary Competition 紀錄片 Confrontations- Against Violence and Intolerance 反暴力歧視 German Competition 德國競賽 Eject 'The Long Night of Odd Films' 狂歡「短片之夜」 Forward- Viral Video Award 病毒影片獎
連絡方式	interfilm Berlin, 26.Festival, Tempelhofer Ufer 1A, 10961 Berlin, Germany 電話：+49 (0)30-25291322 傳真：+49 (0)30-6932959 Email: interfilm@interfilm.de

數位動畫類 08：第二等

韓國富川國際學生動畫影展 Puchon International Student Animation Festival

官方網站	http://www.pisaf.or.kr/
主辦單位	PISAF Organizing Committee, Korea 韓國富川學生動畫影展是由富川國際學生動畫組織會 (Puchon International Student Animation Festival Organizing Committee) 組成，並由南韓卡通及動畫研究社 (Korean Society of Cartoon and Animation Studies) 授權。此動畫影展是專為年經學生設計發揮的競賽，在此可以看到不同國家學生的參展作品。
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章
參賽資格	* 本競賽官方語言為韓文及英語，作品若非韓語或英語請參賽者自行附上翻譯及英語字幕。 * 所有參賽者在製作影片時必須是以大學、學院或研究所的身分。任何手繪或電腦繪製卡通動畫、電影、電視或網路製作的影帶皆可參賽，但參展作品必須為 2008 年 11 月後完成，並且之前未曾報名參加富川學生動畫影展。
收件期限	報名及收件截止日期：2010/09/10 展覽日期：2010/11//05-2010/11/09 * 繳交作品可藉由網路線上繳交或採郵寄方式 * 初選作品將不予以退還 * 郵寄作品格式需為 DVD (NTSC, PAL)；線上繳交格式需為 mov、avi、wmv 檔案格式 (解析度為 720×480 dpi) * 另需繳交三張主要場景之數位影像檔 (JPEG 格式，300 dpi) * 導演的相片 (JPEG 格式，300 dpi)
參賽費用	免費報名。
參賽類別	短片 (Short Animated Films) 與網路線上競賽：短於 30 分鐘的作品。
連絡方式	#312 Boksagol Cultural Center 394-2 Sang 1-Dong, Wonmi-Gu, Bucheon, Gyeonggi-Do, 420-812 South Korea 電話：+82 (0)32 325 2061~2 傳真：+82 (0)32 325 2072 Email 信箱：program@pisaf.or.kr

數位動畫類 09：第二等

義大利 | Castelli 動畫影展 | Castelli Animati Festival

官方網站 <http://www.castellianimati.eu/>

主辦單位 | Castelli Animati Festival

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

參考資料 官方網站

參賽資格 不拘。

* 動畫作品不得超過 40 分鐘。

* 動畫作品須為 2008 年 9 月 1 日後完成，已參加其它動畫競賽的作品也可報名參賽。電視影集、廣告短片、動畫標誌或其他類似作品不得參賽。

* 請於報名截止日前報名，並繳交 (1) 作品 DVD 或 VHS 拷貝 (每件作品僅需拷貝一卷 VHS)；(2) 作品劇照；(3) 作品義大利文或英文對白。

* 參賽報名表或相關文件繳交不完整，無法參賽。

* 參賽包裹外，請註明“非商業價值” (no commercial value - for cultural purposes only)，並附發貨單 (invoice) 註明內容物少於 30 美金。所有作品寄送費用由參賽者自行負擔。

收件期限 收件截止日期：2010/07/31

參賽費用 無 (免報名費)

連絡方式 Via Nocchianti, 18 CAP 00040 - Ariccia (Rome), Italy

電話：+39 06 93953069

數位動畫類 10：第二等

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

官方網站	http://hiroanim.org/
主辦單位	City of Hiroshima, the Hiroshima City Culture Foundation and ASIFA Japan 日本廣島國際動畫影展是一個非營利組織，由廣島市政府、廣島市文化基金會、ASIFAJapan 以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA 最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。 2010 年的展覽將會是值得紀念的第 25 屆，未來我們也將會繼續辦理每一屆廣島國際動畫展，我們非常高興本展的重要性已逐漸被世界所認可。當然動畫製作者努力不懈用創造力所製作出的影片也讓我們對未來充滿了願景，並一起走向未來。動畫藝術文化充滿了潛力，也是我們未來的根本，我們非常期待 2010 年的展覽會有如何的驚喜。
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章
參賽資格	<ol style="list-style-type: none"> 1. 所有作品必需以一個影格放一張圖的方式製作，包含電腦繪圖製作。 2. 影片限制為 16mm 及 35mm 格式，錄影帶限制為 Betacam, NTSC 格式。 3. 片長時間不得多於 30 分鐘。 4. 作品必須為 2008 年 1 月以後所完成之作品。 5. 動畫作品內所包含的所有元素（劇本、音樂…等），需符合智慧財產權規範。
收件期限	報名截止日期：2010/02/01-2010/04/01 展覽日期：2010/08/07-2010/08/11 * 所有表格及影片必須在截止日期前送達。 * 所有 16mm 及 35mm 影片都必須完整捲好，並且在上面標明清楚影片名稱及作者。 * 錄影帶一份只能放一作品，並且標明清楚作品名稱。 * 報名表須填寫完成，並且附上兩張 Jpeg 檔案圖片 (300dpi、13×18cm)、兩張導演照片 (5×5cm)、作品故事介紹及對話，影片最好附上英語或日語字幕。 * 可選擇上傳或郵寄的方式繳交作品。
參賽費用	無 (免報名費)
連絡方式	HIROSHIMA 2010 FESTIVAL OFFICE 4-17 Kako-machi. NaKa-Ku, Hiroshima 730-0812 JAPAN. 電話：+81 82 245 0245 傳真：+81 82 245 0246 Email:hiroanim@hiroanim.org

數位動畫類 11：第三等

澳洲墨爾本國際動畫影展 Melbourne International Animation Festival

官方網站	http://www.miaf.net/
主辦單位	澳洲墨爾本國際動畫影展是世界大型動畫影展之一。通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，都有超過 350-400 部影片參賽。得獎作品會在澳洲做小型巡迴展演，稱為 Australian International Animation Festival, (AIAF)，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival (LIAF)，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企劃節目。
參考資料	官方網站、2010 年報名簡章已移除，將擇期公布 2011 年簡章。
參賽資格	<p>* 參賽作品需於 2009 年 1 月 1 日以後完成之作品</p> <p>* 送件作品須為 DVD(PAL 系統較佳) 或 VHS 帶 (PAL 或 NTSC 系統皆可)，並能在 DVD 播放器或電視螢幕收看。若是以 DVD 繳交作品，請確認 DVD 燒錄無誤，若收到無法讀取的 DVD，主辦單位不另行通知參賽者。</p>
收件期限	<p>截止日期：2010/01/19</p> <p>展覽日期：2010/06/19-2010/06/27</p> <p>* 不接受下列作品繳交形式：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 網路下載檔案 internet downloads or files - 網路連結 utube/website links - 電腦檔案 computer files - Quicktime 檔案 Quicktime files - Flash 檔案 Flash files - betacams - digibetas - miniDV - film prints <p>* 報名表(於官方網站下載)請填寫完整連同作品一同繳交，並提供至少兩張高畫質作品劇照(300dpi)。若作品對話無英文翻譯，請附上英文腳本。</p>
參賽費用	無(免報名費)
參賽類別	<p>International Entry 國際競賽</p> <p>Student Entry 學生競賽</p>
連絡方式	<p>MIAF</p> <p>c/- Open Channel, Victoria Harbour, Shed 4, Nth Wharf Rd, Docklands, Victoria 3008, Australia</p> <p>電話：+61 (0)3 9375 1490</p>

工業設計類 01：第一等

德國 TALENTE 國際競賽特展 TALENTE

官方網站	http://www.hwk-muenchen.de/webview74/view?onr=74&pnr=1115
主辦單位	Handwerkskammer für München und Oberbayern, Germany 由德國慕尼黑與上巴伐利亞工藝協會 (Handwerkskammer für München und Oberbayern) 主辦之「TALENTE 國際競賽特展」乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，舉辦至今已將近三十年的歷史，新奇獨特的造型與手工技法、富實驗性的材質處理為此項國際競賽特展的特色，而向大眾展示來自世界各地年輕且具創意的設計師之造型與理念，則是本展覽的宗旨。競賽類別包括手工藝、設計和科技，此項競賽不僅肩負發掘新人的任務，也是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的重要跳板。 官方網站
參考資料	參賽者年齡資格：
參賽資格	科技類：年齡三十五歲以下。 造形設計類：年齡三十歲以下。 * 歡迎任何教育程度或背景的青年創作者、設計師、技術人員和工程師參加。任何透過手工製作的工藝設計均可參加。 * 已參加國內外其他比賽之得獎或入選作品，請勿重複報名本競賽。 報名已截止。展覽日期：2010/03/03-2010/03/09
收件期限	免報名費
參賽費用	Technology 科技類：
參賽類別	電器機械用品 (參賽作品須為近一年半內完成且未受公開獎勵者)。 Design 造型設計類： 包含玻璃 (glass)、陶瓷 (ceramics)、塑膠 (plastics)、金屬 (metal)、傢俱 (furniture)、首飾 (Jewelry)、織品 (textile)、編織 (basket making)、排版印刷 + 書籍裝訂 (typography and bookbinding)、木器 (wood)、石器 (stone masonry)、漆器 (lacquerwork)、皮 (leather)、玩具 (toys) 等類。 不論是在原創性、技法的純熟度與造形，皆是以「極限」為出發點，以尋求新的趨勢與可以將其作品發揮至極致的創作者，俾展現年輕人令人驚奇且出乎意料之外的創意與設計。
評分標準	電話：+49 89 5119 293
連絡方式	talente@hwk-muenchen.de. 台灣承辦者： 國立台灣工藝研究所台北展示中心 謝靜怡 電話：(02) 2356 3880 ext. 216 傳真：(02) 2356 3882 Email：emmyhsieh@ntcri.gov.tw